



## **Regulamento Geral**

**(RG2019)**

Em Vigor a partir de 1 de Janeiro de 2019

Actualizações depois da última reunião de direcção no dia 11 de Dezembro que vigoram para todas as provas que abram inscrições a partir de 1 de Janeiro de 2019.

## Índice

<b>1. GERAL</b>	<b>7</b>
1.1 OBJECTIVO E APLICABILIDADE	7
1.2 OFICIALIDADE	7
1.3 RESPONSABILIDADE E DIRECÇÃO DA FPP	7
1.4 FUNÇÕES DA FPP	7
<b>2 LICENÇA OFICIAL FPP</b>	<b>8</b>
2.1 APLICABILIDADE E CARACTERÍSTICAS	8
2.2 TIPOS DE LICENÇA	8
2.3 PAGAMENTO DAS LICENÇAS E QUOTAS	9
2.4 VALIDADE	9
2.5 VÍNCULO ENTRE CLUBES E JOGADORES	10
2.6 RESPONSABILIDADE	10
<b>3 CALENDÁRIO OFICIAL</b>	<b>10</b>
3.1 ELABORAÇÃO DO CALENDÁRIO	10
3.2 ESTÁGIOS	12
3.3 ENCONTROS INTERNACIONAIS	13
3.4 TORNEIOS/EVENTOS INTERNACIONAIS	14
3.5 CAMPEONATOS MUNDIAIS E EUROPEUS	15
3.6 TEAM FPP (MEMBROS DA SELECÇÃO NACIONAL)	16
3.7 CURSOS JUIZ ÁRBITROS (JA - A1, A2, A3)	16
3.8 CURSOS TREINADORES/MONITORES (TM - T1, T2, T3)	17
3.9 CURSOS DE DIRIGENTE/DIRECTOR DE PROVA (DP - D1, D2)	17
3.10 CURSOS TÉCNICOS DE HOMOLOGAÇÃO CAMPOS (THC – H1 E H2)	17
3.11 SUMMER CAMPS	18
3.12 ALTERAÇÕES	18
<b>4 PROVAS</b>	<b>18</b>
4.1 DEFINIÇÃO	18
4.2 TIPOS DE PROVAS	18
4.3 CATEGORIAS	20
4.4 ESCALÕES ETÁRIOS	20
4.5 CLASSE DE PROVAS	21
4.6 EXIBIÇÕES	24
4.7 ORGANIZAÇÃO	24
4.8 REQUISITOS MÍNIMOS	25
4.9 DIRECTOR DE PROVA	29
4.10 JUIZ ÁRBITRO	30
4.11 EQUIPA DE ARBITRAGEM	33
4.12 DELEGADO DA FPP	35
4.13 PRATICANTES	36
4.14 JOGADORES	36
4.15 CONDIÇÕES FINANCEIRAS / ECONÓMICAS	38

<b>5</b>	<b><u>PATROCÍNIOS</u></b>	<b>39</b>
5.1	OBJECTIVO	39
5.2	TIPOS DE PATROCINADOR	39
5.3	EVENTOS A PATROCINAR	40
<b>6</b>	<b><u>DISPOSIÇÕES TÉCNICAS</u></b>	<b>40</b>
6.1	NORMAS TÉCNICAS GERAIS	40
6.2	INSCRIÇÃO NAS PROVAS	41
6.3	SISTEMA COMPETITIVO	44
6.4	SORTEIO DAS PROVAS	45
6.5	WILD CARD	48
6.6	LUCKY LOSERS	48
6.7	ISENTOS (“BYE”) E ALTERNATES	48
6.8	CABEÇAS DE SÉRIE	49
6.9	DESISTÊNCIA E FALTA DE COMPARÊNCIA (FC)	51
6.10	CRITÉRIOS DE DESEMPATE NOS GRUPOS	53
6.11	CONSOLAÇÃO (QUADRO B)	54
6.12	HORÁRIOS	55
6.13	INTERRUPÇÃO DE UMA PROVA	56
6.14	RELATÓRIO DE PROVA	56
6.15	PROVAS DE CATEGORIA MISTA	57
6.16	RESULTADOS OFICIAIS	57
<b>7</b>	<b><u>CLASSIFICAÇÃO OFICIAL FPP (RANKING)</u></b>	<b>57</b>
7.1	PRINCÍPIOS GERAIS	57
7.2	SISTEMA DE PONTUAÇÃO	59
<b>8</b>	<b><u>SELECÇÃO NACIONAL (TEAM FPP)</u></b>	<b>59</b>
8.1	MISSÃO	59
8.2	SELECIONADOR/TREINADOR NACIONAL	59
8.3	ELEGIBILIDADE	59
8.4	CRITÉRIOS DE SELECÇÃO PARA EQUIPAS NACIONAIS FPP:	60
8.5	CRITÉRIOS SELECÇÃO (ESTÁGIOS)	61
8.6	TEAM FPP (SELECÇÃO NACIONAL)	62
<b>9</b>	<b><u>SITE FPP</u></b>	<b>62</b>
9.1	MISSÃO	62
9.2	ACTUALIZAÇÃO	62
9.3	BACKOFFICE	62
9.4	PAGAMENTO DE QUOTAS	62
9.5	INSCRIÇÕES EM PROVAS	63
9.6	PATROCÍNIOS	63
9.7	OUTROS	63
<b>10</b>	<b><u>FORNECEDORES</u></b>	<b>63</b>

<b>10.1 ECONOMATO</b>	<b>63</b>
<b>10.2 TROFÉUS</b>	<b>63</b>
<b>10.3 COMUNICAÇÃO E IMAGEM</b>	<b>63</b>
<b><u>11 PAGAMENTOS</u></b>	<b><u>64</u></b>
<b>11.1 CLUBES</b>	<b>64</b>
<b>11.2 EMPRESAS</b>	<b>64</b>
<b>11.3 PATROCINADORES</b>	<b>64</b>
<b>11.4 JOGADORES, TREINADORES, ÁRBITROS, DIRIGENTES E TÉCNICOS HOMOLOGADORES</b>	<b>64</b>
<b>11.5 DESPESAS</b>	<b>64</b>
<b>11.6 PRIZE MONEY</b>	<b>65</b>
<b><u>12 QUADROS DA DIRECÇÃO</u></b>	<b><u>65</u></b>
<b>12.1 DIRECTOR FINANCEIRO</b>	<b>65</b>
<b>12.2 DIRECTOR PATROCINIOS</b>	<b>65</b>
<b>12.3 DIRECTOR PADEL JOVEM</b>	<b>66</b>
<b>12.4 DIRECTOR SELECÇÕES NACIONAIS</b>	<b>66</b>
<b>12.5 DIRECTOR EVENTOS, PADEL SOCIAL E CAUSAS SOCIAIS</b>	<b>66</b>
<b>12.6 DIRECTOR DE RELAÇÕES PUBLICAS</b>	<b>66</b>
<b>12.7 DIRECTOR DE CAMPEONATOS NACIONAIS</b>	<b>66</b>
<b>12.8 DIRECTOR RELAÇÕES INTERNACIONAIS (WPT E FIP)</b>	<b>67</b>
<b>12.9 DIRECTOR RELAÇÕES INSTITUCIONAIS</b>	<b>67</b>
<b>12.10 DIRECTOR RELAÇÕES COM CLUBES</b>	<b>67</b>
<b>12.11 DIRECTOR PADEL REGIÃO NORTE</b>	<b>67</b>
<b>12.12 DIRECTOR PADEL REGIÃO CENTRO</b>	<b>67</b>
<b>12.13 DIRECTOR PADEL REGIÃO SUL</b>	<b>68</b>
<b>12.14 DIRECTOR TEAM FPP</b>	<b>68</b>
<b>12.15 DIRECTOR COMUNICAÇÃO, IMAGEM E MARKETING</b>	<b>68</b>
<b>12.16 COMISSÃO DE PROVAS, ARBITRAGEM E HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS</b>	<b>68</b>
<b>12.17 COMISSÃO DE FORMAÇÃO E PADEL ESCOLAR</b>	<b>68</b>
<b>12.18 CONSELHO FISCAL</b>	<b>69</b>
<b>12.19 CONSELHO DE ARBITRAGEM</b>	<b>69</b>
<b>12.20 CONSELHO DISCIPLINAR</b>	<b>69</b>
<b>12.21 CONSELHO DE JUSTIÇA</b>	<b>69</b>
<b><u>13 QUADROS PAGOS</u></b>	<b><u>69</u></b>
<b>13.1 DIRECTOR PROVAS/ARBITRAGEM &amp; HOMOLOGAÇÕES (MEMBRO DA COMISSÃO DE PROVAS, ARBITRAGEM E HOMOLOGAÇÕES DE CAMPOS)</b>	<b>69</b>
<b>13.2 SECRETÁRIA EXECUTIVA</b>	<b>70</b>
<b>13.3 ASSISTENTE FEDERATIVA 1</b>	<b>70</b>
<b>13.4 ASSISTENTE FEDERATIVA 2</b>	<b>70</b>
<b>13.5 ASSISTENTE FEDERATIVA 3</b>	<b>70</b>
<b>13.6 AVENÇA CONTABILISTICA E FACTURAÇÃO</b>	<b>70</b>
<b>13.7 AVENÇA JURIDICA</b>	<b>71</b>
<b>13.8 AVENÇA MEDIA &amp; COMUNICAÇÃO</b>	<b>71</b>

<b>13.9 SELECIONADOR NACIONAL/TREINADOR</b>	<b>71</b>
<b>13.10 ÁRBITROS</b>	<b>71</b>
<b>13.11 MONITORES/TREINADORES</b>	<b>71</b>
<b>13.12 TÉCNICOS HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS</b>	<b>71</b>
<b>13.13 FORMADORES (ÁRBITROS, TREINADORES E THC)</b>	<b>72</b>
<b>13.14 OUTROS</b>	<b>72</b>
<b>14 FORMAÇÃO</b>	<b>72</b>
<b>14.1 MISSÃO</b>	<b>72</b>
<b>14.2 TREINADORES/MONITORES</b>	<b>72</b>
<b>14.3 JUIZ ARBITROS</b>	<b>72</b>
<b>14.4 TÉCNICOS DE HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS</b>	<b>72</b>
<b>14.5 DIRECTORES DE PROVA</b>	<b>72</b>
<b>15 REGULAMENTO DISCIPLINAR</b>	<b>73</b>
<b>16 DISPOSIÇÃO ADICIONAL</b>	<b>73</b>
<b>17 TERMOS (DEFINIÇÕES)</b>	<b>74</b>
<b>18 DISPOSIÇÃO FINAL</b>	<b>76</b>
<b>ANEXO I - REGULAMENTO DO JOGO DE PADEL</b>	
<b>ANEXO II – REGULAMENTO DO CODIGO DE CONDUTA</b>	
<b>ANEXO III – REGULAMENTO DISCIPLINAR</b>	
<b>ANEXO IV – REG PREVENÇÃO E PUNIÇÃO DA VIOLÊNCIA</b>	
<b>ANEXO V – REGULAMENTO DE ALTA COMPETIÇÃO</b>	
<b>ANEXO VI – REGULAMENTO ELEITORAL</b>	
<b>ANEXO VII – REG CANDIDATURAS E ORGANIZAÇÃO DE PROVAS</b>	
<b>ANEXO VIII – REGULAMENTO TEAM FPP</b>	
<b>ANEXO IX – REGULAMENTO ANTI-DOPAGEM</b>	
<b>ANEXO XX – REGULAMENTO DE PATROCINIOS</b>	
<b>ANEXO XI – REGULAMENTO DO ARBITRO</b>	

**ANEXO XII – REGULAMENTO DO TREINADOR**

---

**ANEXO XIII – REGULAMENTO DE HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS & TÉCNICO HC (THC)**

---

**ANEXO XIV – REGULAMENTO DO DIRECTOR DE PROVA**

---

**ANEXO XV – QUADRO MEMBROS DA DIRECÇÃO**

---

**ANEXO XVI – PONTOS DE RANKING E DISTRIBUIÇÃO PRIZE MONEY**

---

**ANEXO XVII – QUADRO DE PROVAS E SISTEMAS DE JOGO**

---

**ANEXO XVIII – CALENDÁRIO NACIONAL 2019 (TEMPORÁRIO)**

---

**ANEXO XIX – TABELA DE TAXAS**

---

**ANEXO XX – REGULAMENTO DO MASTERS**

---

**ANEXO XXI – REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE CLUBES**

---

**ANEXO XXII – REGULAMENTO DA LIGA DE CLUBES**

---

**ANEXO XXIII – REGULAMENTO PROVAS DE JOVENS**

---

**ANEXO XXIV – REGULAMENTO PROVAS DE VETERANOS**

---

**ANEXO XXV – ESTATUTOS**

---

## **1. GERAL**

### **1.1 OBJECTIVO E APLICABILIDADE**

- 1.1.1** Este regulamento e seus anexos visam regular a actividade e procedimentos da Federação Portuguesa de Padel, bem como a organização e realização de todas as provas e eventos oficiais de Padel que se realizem em Portugal.
- 1.1.2** Em todos os casos e conflitos cuja resolução não esteja abrangida pelo presente regulamento, ou em qualquer lacuna que possa ter o presente regulamento, são aplicáveis, como legislação subsidiária, as circulares emitidas para o efeito pela Federação Portuguesa de Padel (a seguir FPP).
- 1.1.3** Todos os filiados são abrangidos pelo presente regulamento e anexos, e estão sujeitos aos mesmos a partir do momento da sua primeira filiação na FPP.
- 1.1.4** Todas as provas, incluídas no Calendário Oficial da FPP, ou em território nacional, serão regidos pelo presente regulamento e seus anexos. Da mesma forma, em todos eles, é aplicável o presente regulamento e seus anexos.

### **1.2 OFICIALIDADE**

A oficialidade de todas as actividades e provas, da legislação que as rege, e dos seus organismos é conferida pela Federação Portuguesa de Padel.

### **1.3 RESPONSABILIDADE E DIRECÇÃO DA FPP**

A Direcção que dirige todas as actividades e Provas Portuguesas de Padel é composta pelo presidente e dez membros da sua Direcção. Esta Comissão tem o poder de decidir sobre qualquer circunstância que não esteja regulada pelo presente regulamento, e gerir os seus próprios recursos administrativos e financeiros.

### **1.4 FUNÇÕES DA FPP**

A FPP é responsável pelo controlo geral de todas as actividades organizadas pela FPP ou homologadas pela mesma, bem como todas as provas, incluindo:

- 1.4.1** Selecciona as provas e actividades (Campeonatos, Abertos, Estágios, Encontros, Cursos) que, a pedido dos clubes, serão incluídos no Calendário Oficial da FPP.
- 1.4.2** Licença: Atribui as licenças previstas na lei para a realização de provas em território nacional.
- 1.4.3** Datas: Confirma ou designa as datas de provas e/ou actividades.
- 1.4.4** Conflito: Regista e resolve todos os conflitos que possam surgir.
- 1.4.5** Inscrições em Provas: Nos torneios e campeonatos oficiais regista as inscrições e pagamentos através da sua ferramenta *online*, e entrega a lista ao Juiz Árbitro designado com licença válida, que por sua vez assegura o sorteio de todos os quadros. Se a organização dos campeonatos for adjudicada a outra entidade, poderá delegar a autoridade.

- 1.4.6** Prova: Garante que a organização de uma prova seja realizada em conformidade com o presente regulamento. Em caso de graves violações dos regulamentos pode retirar o torneio e respectivos pontos da classificação oficial.
- 1.4.7** Classificação: Elabora, actualiza e implementa a Classificação Nacional da FPP (ou Ranking Oficial).
- 1.4.8** Economia: Trata da repartição correcta dos valores de inscrição, supervisionando o cumprimento do presente Regulamento.
- 1.4.9** Fomenta e Desenvolve o Padel Jovem, o Padel Escolar e o Padel Social.
- 1.4.10** Desenvolve e rege as selecções nacionais FPP e implementa o sistema de alta prova inerente – estágios, formação, representações.
- 1.4.11** Homologa os cursos de formação de Treinadores, Árbitros, Directores de Prova e Técnicos de Homologação de Campos.
- 1.4.12** Promove e estabelece as relações institucionais nacionais e internacionais.
- 1.4.13** Organiza eventos de promoção e divulgação da modalidade, nacionais e internacionais.
- 1.4.14** Fomenta as relações com os clubes e promove formas de desenvolver o desporto nas regiões dos clubes.
- 1.4.15** Sanções: Imposição de advertências e sanções que se apliquem a jogadores, organizadores, técnicos e Árbitros, através da Comissão de Disciplina da FPP.

## **2 LICENÇA OFICIAL FPP**

### **2.1 APLICABILIDADE E CARACTERÍSTICAS**

A licença oficial da FPP é o título que confere a todos os intervenientes na modalidade a possibilidade de exercerem os seus respectivos cargos nas estruturas organizativas da modalidade e nas provas oficiais, bem como usufruírem das demais vantagens que possam estar a elas associadas (uso das funcionalidades particulares do site, descontos em parceiros, etc.).

### **2.2 TIPOS DE LICENÇA**

Existem diferentes tipos de Licenças oficiais consoante o cargo que desempenhe o seu titular:

- 2.2.1** PRACTICANTE – Todos os atletas que queiram praticar a modalidade e assegurar que têm um seguro desportivo, bem como poderem participar esporadicamente nos torneios sociais da FPP (500)
- 2.2.2** JOGADOR – Todos os atletas que queiram participar em provas oficiais (1.250, 2.500, 5.000, 10.000 e 15.000). A participação em provas oficiais da FPP está limitada a jogadores com licença em vigor.
- 2.2.3** ÁRBITRO - Todos os Árbitros que queiram actuar em provas oficiais terão de ser portadores de licença FPP. A nomeação para qualquer equipa de arbitragem em provas oficiais da FPP está limitada a Árbitros com licença em vigor.



- 2.2.4** TREINADOR – Todos os treinadores que queiram exercer qualquer cargo de formação em instalações desportivas e clubes de Padel terão de ser portadores de licença FPP. A participação como treinador ou capitão em provas oficiais da FPP está também limitada a treinadores com licença em vigor.
- 2.2.5** DIRIGENTE – Os dirigentes dos clubes ou entidades organizadoras de provas de Padel deverão ser portadores de licença FPP. A nomeação para Director de Prova em provas oficiais da FPP está limitada a dirigentes com licença em vigor.
- 2.2.6** TÉCNICO DE HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS – Os THC são responsáveis por implementar e fiscalizar o programa de homologações de campos desenvolvido pela FPP conforme o Anexo XVI.
- 2.2.7** EMPRESAS – As empresas que queiram desenvolver actividades na área do Padel, e que queiram a FPP ou qualquer dos seus filiados envolvidos, ou as suas actividades homologadas, devem possuir a licença de Empresa Filiada em vigor.
- 2.2.8** ASSOCIAÇÕES – Ainda não está prevista a filiação de Associações Regionais de Clubes, com a excepção da Associação de Padel da Madeira (APMAD), ou outra que se venha a formar nos Açores.
- 2.2.9** CLUBES – Todos os clubes ou entidades que queiram organizar qualquer actividade de Padel, nomeadamente provas oficiais, deverão estar inscritos na FPP e serem titulares de licença de clube FPP.

## 2.3 PAGAMENTO DAS LICENÇAS E QUOTAS

- 2.3.1** Todas as licenças FPP (Praticante, Jogador, Árbitro, Treinador, Dirigente, Técnico de Homologação de Campos, Empresas, Associações e Clubes) devem ser pagas até ao dia de abertura das inscrições da primeira prova do ano – normalmente a 1ª semana de Fevereiro.
- a)** *Para obter a licença de clube filiado ou renovar a mesma, é obrigatório fazer prova do seguro desportivo mínimo requerido por lei, das instalações e responsabilidade civil.*
- 2.3.2** Se se tratar de uma renovação, quem não pagar qualquer licença dentro do prazo referido em 2.3.1 perderá o direito à renovação e pagará o preço de licença nova, previsto na tabela de preços.
- 2.3.3** Uma licença que não tenha sido paga no ano anterior não poderá ser considerada uma renovação e sim uma nova filiação para efeitos do valor a pagar constante na tabela de taxas.
- 2.3.4** As licenças de homologação de campos são válidas por 3 anos e devem ser renovadas até pelo menos 15 dias antes de caducarem.

## 2.4 VALIDADE

A licença é válida de 1 de Janeiro a 31 de Dezembro de cada ano. Antes de qualquer participação em provas oficiais deverá ser feita prova da sua validade. O sistema actualmente

implementado não permite a inscrição em actividades oficiais da FPP a indivíduos ou entidades não filiadas na FPP.

## **2.5 VÍNCULO ENTRE CLUBES E JOGADORES**

Em cada época desportiva os atletas podem solicitar a sua licença ligada a um clube ou como independentes. Uma vez ligado a um clube, o atleta não poderá participar em provas de equipa por qualquer outro clube durante a temporada. A duração deste vínculo termina com o fim da temporada e/ou a validade da licença. Os atletas independentes podem ser inscritos por um clube, numa prova por equipas. A partir desse momento ficarão ligados a esse Clube até ao fim da época. Os atletas ligados a um clube só poderão trocar de clube durante a época no caso excepcional de mudança de residência habitual para outra região, sendo o clube de destino dessa região, e não tendo participado em qualquer torneio de equipas da FPP nesse ano representando qualquer outro clube. O clube de origem terá de autorizar por escrito essa alteração, devendo essa carta ser enviada à FPP. Para efeitos de prova será usada a morada fiscal ou correspondência de gás, electricidade ou água em nome do próprio ou do cônjuge.

## **2.6 RESPONSABILIDADE**

Será responsabilidade da FPP verificar se clubes, praticantes, jogadores, Árbitros, treinadores e demais agentes desportivos, reúnem as condições exigidas para intervirem e participarem nas provas e/ou actividades oficiais.

## **3 CALENDÁRIO OFICIAL**

A FPP publicará um calendário oficial anualmente que será publicado no *site* oficial da FPP ([www.fppadel.pt](http://www.fppadel.pt)). Este será o meio oficial para a sua divulgação e estará sempre actualizado com todas as alterações.

Se algum clube ou empresa desejar organizar uma prova do Circuito FPP, deve seguir as regras constantes no Anexos VII, do Regulamento Geral em vigor, bem como do Anexo XXIII se a prova for do Circuito de Jovens e do Anexo XXIV se for do Circuito de Veteranos.

Para efeitos do Calendário Oficial, são consideradas Regiões: Norte, Centro, Grande Lisboa/Setúbal, Alentejo, Sul, Ilhas.

### **3.1 ELABORAÇÃO DO CALENDÁRIO**

**3.1.1** Não podem ser marcadas provas 5.000 e/ou 10.000 no mesmo fim de semana em todo o território nacional e Ilhas.

**3.1.1.a.1** Excepção: se dois clubes ou empresas combinarem entre si que um deles organiza a categoria M1 e ou outro organiza a categoria F1, e se não houver qualquer categoria repetida nas duas provas (Ex: se um organiza F2 o outro já não pode organizar F2), pode um clube fazer um 5.000 M1 e outro fazer um 5.000 F1, ficando o prize-money de €2.000 a cargo do clube que organiza os M1 e o prize-money de €1.000 a cargo do clube que organiza os F1.

**3.1.2** Não podem ser marcadas mais que 4 provas 1.250, 2.500, 5.000 e 10.000 na mesma região. Os torneios 500 não estão abrangidos pela regra anterior.

- 3.1.2.a.1 Não contam como duas provas as provas mencionadas em 3.1.1.a.1 , e sim só como uma prova.
- 3.1.3** Não podem ser marcadas mais que 5 provas no mesmo fim de semana em todo o território nacional e Ilhas.
- 3.1.3.a.1 Não contam como duas provas as provas mencionadas em 3.1.1.a.1 , e sim só como uma prova
- 3.1.4** Não se podem marcar quaisquer provas oficiais da FPP durante as seguintes provas: WPT Challenger, Portugal Padel Masters, Campeonato Nacional Absoluto, Campeonato Nacional de Clubes, e Final da Liga de Clubes.
- 3.1.5** Não se podem marcar quaisquer provas oficiais da FPP durante o mês de Dezembro, para além das provas citadas em 3.1.4
- 3.1.6** O Campeonato Nacional Absoluto deverá, se as condições de organização nos clubes o permitirem, alternar anualmente a sua realização em Lisboa e fora de Lisboa.
- 3.1.7** O Campeonato Nacional de Clubes deverá, se as condições de organização nos clubes o permitirem, alternar anualmente a sua realização em Lisboa e fora de Lisboa.
- 3.1.8** A Liga de Clubes deverá decorrer a 2 mãos em cada uma das regiões (Norte, Centro, Sul e Ilhas) assim que haja um número mínimo de três clubes filiados em cada uma das dadas regiões.
- 3.1.9** A Federação fará uma pré-reserva de datas no calendário temporário que incluirá o circuito de provas (Opens 1.250, 2.500, 5.000, 10.000, e 15.000), o Circuito Jovem, Circuito Veterano, Ligas Homologadas pela FPP, Campeonato Nacional, Campeonato Nacional de Clubes, Campeonato Nacional de Empresas, Campeonatos Regionais, Estágios, Encontros Internacionais, Actividades de Formação, provas do WPT realizadas em Portugal, ou exposições de relevo Internacional. As jornadas da Liga de Clubes não constarão no calendário (apenas a final da mesma).
- 3.1.10** Para a inscrição de uma prova no Calendário Oficial de Provas, as candidaturas terão de ser enviadas para a FPP. O clube ou entidade organizadora terá de aceder à sua área pessoal no site [www.fppadel.pt](http://www.fppadel.pt) e preencher o formulário “Pedidos de Organização de Torneios”.
- 3.1.11** Depois de preenchido o formulário de candidatura à organização de uma prova com as respectivas datas propostas à realização da mesma, o clube deve enviá-la juntamente com o comprovativo de pagamento da taxa de reserva de data e o regulamento de prova temporário.
- 3.1.12** A taxa é de €100 para Opens 1.250 e 2.500, e €200 para Opens 5.000 ou 10.000 e Exposições. Até ser feito este pagamento a data não está garantida ao clube nem a prova fica publicada no calendário. Os directores e funcionários envolvidos no processo da FPP para inclusão de torneios no calendário não podem divulgar aos candidatos se anteriormente ou simultaneamente, outras partes interessadas pediram a adição de um outro evento nas datas solicitadas. A caução será devolvida ao clube no acerto de contas com a FPP depois de realizada a prova.
- 3.1.13** Na inscrição de provas no calendário, a FPP terá em consideração os seguintes critérios e observará as seguintes regras:

1. Distribuição homogénea das provas por todos os clubes filiados
2. Antiguidade de Filiação consecutiva.
3. Número de campos e respectivas condições técnicas.
4. Número de licenças de jogadores do clube proponente.
5. Experiência na organização de provas desportivas.
6. Orçamento, patrocinadores, e outros apoios.
7. Rotação e distribuição geográfica em defesa dos interesses desportivos e de desenvolvimento do Padel.
8. Terá prioridade o organizador que pretenda repetir a celebração de uma prova na mesma data, sempre que o solicite antes do dia 15 de Janeiro do ano seguinte, e pagar a taxa correspondente. A FPP poderá retirar a prioridade a esses eventos sempre que, a organização dos mesmos não cumpra os requisitos mínimos exigidos pela FPP ou tenha dívidas com a FPP, podendo ser equacionada a sua não inclusão no Calendário Oficial na época seguinte. A prioridade não se verificará caso surja uma candidatura para uma prova de Classe superior para a mesma data.

**3.1.14** Os responsáveis de cada clube deverão anunciar todas as provas de forma bem visível, em lugares de destaque no clube, Website e/ou Facebook.

**3.1.15** Os organizadores das provas incluídas no calendário oficial cuja realização seja cancelada por incumprimento com este regulamento, perderão o direito à caução inicialmente depositada.

**3.1.16** O anexo VII do RG estipula as condições de candidatura e realização de provas que os clubes e entidades organizadoras devem seguir.

## **3.2 ESTÁGIOS**

**3.2.1** Os estágios farão parte do calendário oficial da FPP e poderão coincidir com qualquer prova do Calendário Nacional ficando ao critério do Director de Selecções e do Seleccionador Nacional.

**3.2.2** Os estágios das Selecções Femininas, Masculinas e Jovens serão convocados e organizados pelos respectivos directores de selecções da FPP e/ou Seleccionador Nacional, e serão incluídos no Calendário Nacional em Janeiro.

**3.2.3** Um estágio tem precedência sobre qualquer prova e um jogador não pode dizer que não está disponível para integrar um estágio por querer participar numa qualquer prova que se realize ou interfira com a data do estágio.

**3.2.4** Será aplicado o Regulamento Critério de Selecção para seleccionar os Jogadores que integrarão o estágio.

**3.2.5** As datas dos estágios poderão ser alteradas por motivos técnicos ou por alterações de datas nos eventos que os estágios visam preparar.

**3.2.6** Um jogador que for convocado para um estágio, encontro (Match), exibição ou Campeonato, publicados no Calendário Oficial da FPP e que não interfira com qualquer prova do WPT apenas poderá faltar por motivo de lesão ou de força maior. Caso a

justificação não seja aceite pela FPP, o jogador será suspenso com a não convocatória para a próxima actividade da selecção nacional. Se o facto ocorrer uma segunda vez o jogador será suspenso com a não convocatória para as próximas três actividades da selecção nacional.

- a) *Consideram-se actividades da Selecção Nacional, qualquer estágio, encontro, exibição ou Campeonato Internacional.*
- b) *Se um jogador invocar que está lesionado e for verificada a participação deste em qualquer outra prova durante a realização do evento para o qual estava convocado, a desculpa por lesão não será aceite e o jogador será suspenso pelas próximas três actividades da Selecção nacional.*
- c) *A dispensa por lesão será verificada pelo departamento médico da FPP a fim de a validar como dispensa válida.*
- d) *Ex: Se um jogador faltar a um estágio nas condições acima descritas a e prova seguinte for o Campeonato do Mundo, o jogador não poderá participar no Campeonato do Mundo.*

**3.2.7** A FPP custeará as despesas dos jogadores nos estágios. Estas incluem: Alimentação durante o período de estágio (dia e hora que inicia e dia e hora de termina), todo o material desportivo e didáctico, instrutores, campos, e para atletas que vivam a mais de 200km do local de estágio a dormida e o subsídio de deslocação.

- A. *Para os que vivem a mais de 200km o subsidio de deslocação será no máximo no valor de um bilhete de comboio Alfa (ida e volta), na classe turística, da cidade mais perto onde vivem até à cidade mais perto de onde se realiza o estágio.*
- B. *Os que vivam no estrangeiro o valor máximo será calculado baseado nos Kms da seguinte forma: o que o google maps der como os kms pelo percurso mais perto, será multiplicado por 10 cêntimos. Exemplo: 300 kms ida e 300kms volta = 600km \*10centimos = 60 euros*

### **3.3 ENCONTROS INTERNACIONAIS**

**3.3.1** Os encontros Internacionais farão parte do Calendário Oficial da FPP ficando ao critério do Director de Selecções e do Seleccionador Nacional.

**3.3.2** A FPP calendarizará eventos internacionais contra selecções de outros países, ou clubes que apresentem nível competitivo para o desenvolvimento dos nossos melhores jogadores.

**3.3.3** Estes seguirão o Regulamento Critério de Selecção e serão organizados pelos directores de selecções.

**3.3.4** Um encontro internacional tem precedência sobre qualquer prova e um jogador não pode dizer que não está disponível para integrar um encontro internacional por querer participar numa qualquer prova que se realize ou interfira com a data do encontro.

**3.3.5** Um jogador que for convocado para um estágio, encontro (Match), exibição ou Campeonato, publicados no Calendário Oficial da FPP (Publicação a 28 de Fevereiro) e que não interfira com qualquer prova do WPT ou motivo de lesão ou de força maior, será suspenso com a não convocatória para a próxima actividade da selecção nacional. Se o facto ocorrer uma segunda vez o jogador será suspenso com a não convocatória para as próximas três actividades da selecção nacional.

- a) Consideram-se actividades da Selecção Nacional, qualquer estágio, encontro, exibição ou Campeonato Internacional.*
- b) Se um jogador invocar que está lesionado e for verificada a participação deste em qualquer outra prova durante a realização do evento para o qual estava convocado, a desculpa por lesão não será aceite e o jogador será suspenso pelas próximas três actividades da Selecção nacional.*
- c) A dispensa por lesão será verificada pelo departamento médico da FPP a fim de a validar como dispensa válida*
- d) Ex: Se um jogador faltar a um estágio nas condições acima descritas a e prova seguinte for o Campeonato do Mundo, o jogador não poderá participar no Campeonato do Mundo .*

**3.3.6** A FPP custeará as despesas dos Jogadores durante os encontros internacionais (ver 3.2.7).

### **3.4 TORNEIOS/EVENTOS INTERNACIONAIS**

**3.4.1** Os Torneios/Eventos Internacionais farão parte do Calendário Oficial da FPP

**3.4.2** Sempre que receber convites de organizações estrangeiras ou nacionais a FPP pode chamar jogadores para participar em torneios internacionais

**3.4.3** A selecção destes será feita de acordo com o Regulamento Critério de Selecção e compete aos directores de selecções fazerem as convocatórias para os mesmos

**3.4.4** Um Torneio e/ou Evento Internacional tem precedência sobre qualquer prova e um jogador não pode dizer que não está disponível para integrar os mesmos por querer participar numa qualquer prova que se realize ou interfira com a data do evento indicado.

**3.4.5** Um jogador que for convocado para um estágio, encontro (Match), exibição ou Campeonato, publicados no Calendário Oficial da FPP (Publicação a 28 de Fevereiro) e que não interfira com qualquer prova do WPT ou motivo de lesão ou de força maior, será suspenso com a não convocatória para a próxima actividade da selecção nacional. Se o facto ocorrer uma segunda vez o jogador será suspenso com a não convocatória para as próximas três actividades da selecção nacional.

- a) *Consideram-se actividades da Selecção Nacional, qualquer estágio, encontro, exibição ou Campeonato Internacional.*
- b) *Se um jogador invocar que está lesionado e for verificada a participação deste em qualquer outra prova durante a realização do evento para o qual estava convocado, a desculpa por lesão não será aceite e o jogador será suspenso pelas próximas três actividades da Selecção nacional.*
- c) *A dispensa por lesão será verificada pelo departamento médico da FPP a fim de a validar como dispensa válida.*
- d) *Ex: Se um jogador faltar a um estágio nas condições acima descritas a e prova seguinte for o Campeonato do Mundo, o jogador não poderá participar no Campeonato do Mundo .*

**3.4.6** As despesas de participação nestes campeonatos bem como equipamentos ficarão a cargo da FPP (ver 3.2.7).

### **3.5 CAMPEONATOS MUNDIAIS E EUROPEUS**

- 3.5.1** Os campeonatos Europeus e Mundiais fazem parte do calendário oficial da FPP, as equipas serão seleccionadas de acordo com o Regulamento Critério de Selecção, e as convocatórias serão feitas pelos respectivos directores de selecções.
- 3.5.2** As selecções serão sempre acompanhadas por um capitão que pode ser jogador, treinador, ou ambos, ou um dirigente representante da FPP.
- 3.5.3** Os jogadores que queiram fazer parte destas selecções terão que cumprir na íntegra o plano de preparação para os respectivos campeonatos. Se algum jogador não tiver disponibilidade para cumprir na íntegra o plano de preparação, ficará excluído da selecção salvo se o Seleccionador/Treinador Nacional e o Director de Selecções respectivo considerar válidas as suas razões apresentadas por escrito à direcção da FPP.
- 3.5.4** Um jogador que for convocado para um estágio, encontro (Match), exibição ou Campeonato, publicados no Calendário Oficial da FPP (Publicação a 28 de Fevereiro) e que não interfira com qualquer prova do WPT ou motivo de lesão ou de força maior, será suspenso com a não convocatória para a próxima actividade da selecção nacional. Se o facto ocorrer uma segunda vez o jogador será suspenso com a não convocatória para as próximas três actividades da selecção nacional.

- a) *Consideram-se actividades da Selecção Nacional, qualquer estágio, encontro, exibição ou Campeonato Internacional.*
- b) *Se um jogador invocar que está lesionado e for verificada a participação deste em qualquer outra prova durante a realização do evento para o qual estava convocado, a desculpa por lesão não será aceite e o jogador será suspenso pelas próximas três actividades da Selecção nacional.*
- c) *A dispensa por lesão será verificada pelo departamento médico da FPP a fim de a validar como dispensa válida.*
- d) *Ex: Se um jogador faltar a um estágio nas condições acima descritas a e prova seguinte for o Campeonato do Mundo, o jogador não poderá participar no Campeonato do Mundo .*

**3.5.5** As despesas de participação nestes campeonatos bem como equipamentos ficarão a cargo da FPP (ver 3.2.7).

### **3.6 TEAM FPP (MEMBROS DA SELECÇÃO NACIONAL)**

- 3.6.1** Os eventos em que participam exclusivamente os elementos do Team FPP não contam para o Ranking FPP embora possam constar do Calendário Nacional.
- 3.6.2** O Team FPP tem um regulamento próprio (Anexo VIII do RG).
- 3.6.3** Um elemento do Team FPP é sempre um filiado da FPP e está abrangido pelo regulamento disciplinar da FPP bem como pelo Regulamento do Team FPP
- 3.6.4** Um elemento de qualquer Selecção que participe num evento que não tem parecer positivo legal da FPP, em território nacional, será sancionado com uma suspensão das próximas três actividades da Selecção Nacional.
- 3.6.5** As decisões e sanções disciplinares sobre o Team FPP, salvo decisões que impliquem alguma despesa não aprovada pela direcção ou director financeiro previamente, são da total responsabilidade do respectivo Director de Selecções.

### **3.7 CURSOS JUIZ ÁRBITROS (JA - A1, A2, A3)**

- 3.7.1** Os cursos de Juiz Árbitros serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional, ficando à descrição da Comissão Técnica.
- 3.7.2** Realizar-se-á pelo menos um curso de formação de Árbitros por ano. Este será normalmente no início do ano antes do início da temporada competitiva. Na eventualidade de se realizarem 2, um será no início do ano e o outro no mês de Junho.
- 3.7.3** Os cursos a realizar serão de nível 1, 2 ou 3.
- 3.7.4** Os Árbitros têm um regulamento próprio (Anexo XVII do MPR).
- 3.7.5** Os Árbitros que integrem estes cursos ficarão habilitados a arbitrar provas nacionais da FPP, provas internacionais homologadas pela FPP, e em alguns casos provas do WPT se tiverem o mínimo nível exigido para isso.



**3.7.6** As decisões sobre arbitragem devem ser submetidas ao Conselho de Arbitragem.

### **3.8 CURSOS TREINADORES/MONITORES (TM - T1, T2, T3)**

**3.8.1** Os cursos de Monitores/Treinadores serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional, ficando à descrição da Comissão de Formação e Padel Escolar.

**3.8.2** Realizar-se-á pelo menos um curso de formação de Monitores/Treinadores por ano. Este será normalmente no início do ano antes do início da temporada competitiva. No caso de se realizarem 2, um será no início do ano e o outro a meio do ano.

**3.8.3** Os cursos a realizar serão de nível 1, 2 ou 3.

**3.8.4** Os Monitores/Treinadores tem um regulamento próprio (Anexo XIII).

**3.8.5** Os Monitores/Treinadores que integrem estes cursos ficarão habilitados a dar aulas nos clubes filiados da FPP.

**3.8.6** Os clubes filiados da FPP não devem permitir que quaisquer Monitores/Treinadores não certificados pela FPP ou sem licença válida dêem aulas nas suas instalações.

### **3.9 CURSOS DE DIRIGENTE/DIRECTOR DE PROVA (DP - D1, D2)**

**3.9.1** Os cursos de Directores de Prova serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional, ficando à descrição da Comissão Técnica.

**3.9.2** Realizar-se-á um curso de formação de Directores de Prova. Este será normalmente no início do ano antes do início da temporada competitiva

### **3.10 CURSOS TÉCNICOS DE HOMOLOGAÇÃO CAMPOS (THC – H1 E H2)**

**3.10.1** Os cursos de Técnicos de Homologação de Campos serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional, ficando à descrição da Comissão Técnica .

**3.10.2** Realizar-se-á um curso de formação de THC por ano. Este será normalmente no início do ano antes do início da temporada competitiva.

**3.10.3** Os cursos a realizar serão de nível 1 e 2.

**3.10.4** Os THC deverão cumprir o Regulamento de Homologação de Campos (Anexo XVI).

**3.10.5** Os THC que integrem estes cursos ficarão habilitados a homologar os campos de acordo com o Regulamento de Homologação de Campos.

**3.10.6** Os clubes filiados da FPP devem pedir a homologação de campos antes de se candidatarem à realização de provas do Calendário Oficial FPP.

### 3.11 SUMMER CAMPS

- 3.11.1** A FPP através do seu programa de desenvolvimento do Padel jovem/escolar poderá organizar acções em parceria com alguns clubes para desenvolver o Padel nas camadas mais jovens.
- 3.11.2** Estas devem ter a duração mínima de 5 dias, mas não devem exceder mais de 2h de Padel por turno, podendo fazer-se 2 turnos por dia.
- 3.11.3** Os jovens deverão entreter-se com outras actividades entre os turnos do Padel.

### 3.12 ALTERAÇÕES

- 3.12.1** Para alterar qualquer um dos dados relativos a uma prova, após a inclusão no Calendário Oficial, deverá ser solicitado a alteração por escrito à FPP, que tentará atender a todos pedidos recebidos desde que não violem direitos de terceiros.
- 3.12.2** O organizador que cancele ou faça alterações na realização de um torneio sem autorização da FPP poderá ser punido com desqualificação até um ano para organizar provas incluídas no Calendário Oficial. Para além disso perde a caução inicialmente depositada na FPP
- 3.12.3** Em qualquer caso, a FPP tem o direito de alterar o calendário a qualquer momento por razões de conveniência, uma vez avaliadas as circunstâncias.
- 3.12.4** Todas as alterações ao calendário serão publicadas no *site* oficial da FPP ([www.fppadel.pt](http://www.fppadel.pt)) que estará sempre actualizado.

## 4 PROVAS

### 4.1 DEFINIÇÃO

São provas desportivas oficiais de âmbito nacional, dependendo, portanto, directamente da FPP. Em tudo aquilo que seja omissa neste regulamento a FPP aplicará como normas complementares os regulamentos da FIP. Não podem participar em provas Praticantes ou Jogadores com qualquer dívida à FPP, e não podem organizar provas quaisquer clubes ou empresas com dívidas à FPP.

### 4.2 TIPOS DE PROVAS

**4.2.1** As provas oficiais dividem-se em:

- Campeonatos
  - A. Estes são as provas em que se disputa o título de Campeão Nacional e que podem ser realizados a nível regional (Norte, Centro, Sul e Ilhas), a nível Nacional, Europeu ou Mundial.
  - B. São realizadas uma vez por ano, sendo que a designação dos locais e datas dos Campeonatos será da responsabilidade da FPP.
- Os campeonatos nacionais e regionais a realizar são os seguintes:
  - A. Campeonato Nacional de Padel (Absoluto).
  - B. Campeonato Nacional de Padel Nível 2.
  - C. Campeonato Nacional de Padel Nível 3.

- D. Campeonato Nacional de Padel Nível 4.
  - E. Campeonato Nacional de Clubes (Absoluto).
  - F. Campeonato Nacional de Clubes Nível 2.
  - G. Campeonato Nacional de Clubes Nível 3.
  - H. Campeonato Nacional de Clubes Nível 4.
  - I. Campeonato Nacional de Veteranos, em todos os seus escalões.
  - J. Campeonato Nacional de Clubes de Veteranos, em todos os seus escalões.
  - K. Campeonato Nacional de Jovens, em todos os seus escalões.
  - L. Campeonato Nacional de Clubes (Jovens), em todos os seus escalões.
  - M. Campeonato Nacional de Empresas
  - N. Campeonato Nacional de Universidades
- **Abertos**
    - A. Abertos são todas as outras provas incluídas no Calendário Oficial da FPP.
    - B. Os Abertos poderão ser de quatro tipos (1.250/2.500/5.000/10.000)
    - C. São provas cujos resultados contam para a classificação nacional ou Internacional. Para efeitos federativos, poderão ser disputados em Nível 1, 2, 3 ou 4 no género masculino e feminino ou misto.
  - **Torneios**
    - A. Torneios Sociais/Clube (500): Provas de clube e mais promocionais que contam para a classificação nacional, mas apenas para os jogadores filiados e com um peso muito diminuto. É necessária licença de Praticante ou Jogador.
    - B. Torneios de beneficência: Provas organizadas por entidades, oficialmente reconhecidas, para obter recursos financeiros que se destinam totalmente a instituições cuja finalidade seja contribuir para a ajuda a pessoas necessitadas. A FPP pode apoiar estes eventos embora os mesmos não sejam considerados provas organizadas ou homologadas pela FPP e esta não seja responsável por qualquer dano material ou lesão de qualquer dos participantes.
- 4.2.2** Nos Campeonatos Nacionais de Padel que conferem um título de Campeão Nacional só podem jogar os jogadores de nacionalidade portuguesa.
- 4.2.3** Nos Campeonatos Nacionais de Clubes que conferem um título de Campeão Nacional, os jogadores estrangeiros podem participar nas condições estabelecidas pelos respectivos regulamentos.
- 4.2.4** No Campeonato Nacional de Empresas podem participar jogadores estrangeiros nas condições estabelecidas pelos respectivos regulamentos.
- 4.2.5** No Campeonato Nacional Universitário podem participar jogadores com frequência universitária de pelo menos metade das cadeiras do ano em que estão inscritos.
- 4.2.6** Nos Campeonatos Regionais por pares e por equipas, que conferem um título de campeão regional podem jogar os jogadores de nacionalidade portuguesa ou de outra desde que residentes oficialmente em Portugal, há mais de um ano à data de início da prova, e residentes na região do respectivo campeonato.

- 4.2.7** Nos restantes torneios oficiais podem participar todos os jogadores de qualquer nacionalidade.
- 4.2.8** Tanto os jogadores portugueses como os estrangeiros, para participarem em Opens ou Campeonatos, têm de estar na posse da licença de jogador FPP actualizada. Esta condição é aplicável em todos os escalões federados.

### **4.3 CATEGORIAS**

- 4.3.1** As provas oficiais da FPP serão divididas por 4 Níveis, cada uma com classificação própria, sendo que:

#### **Provas Masculinas:**

**Nível 1** – Os 50 primeiros classificados do ranking nacional apenas poderão jogar esta categoria. Em torneios do Escalão 10.000 ou Campeonato Nacional haverá, se possível, um qualifying aberto a todos os participantes.

**Nível 2** – Os 51 até 250 primeiros classificados apenas poderão jogar neste nível ou superior (1).

**Nível 3** – Os 251 até 500 primeiros classificados do ranking nacional poderão jogar neste nível ou superiores (2 ou 1).

**Nível 4** – Os 501 até ao último classificado do ranking nacional poderão jogar neste nível ou superiores (3, 2 ou 1).

#### **Provas Femininas**

**Nível 1** – As 30 primeiras do ranking nacional apenas poderão jogar este nível. Em torneios do Escalão 10.000 ou no Campeonato Nacional haverá, se possível, um qualifying aberto a todas as participantes.

**Nível 2** – As 31 até 100 primeiras do ranking nacional poderão jogar neste nível ou o superior (1).

**Nível 3** – As 101 até 200 primeiras do ranking nacional poderão jogar neste nível ou os superiores (2 e 1).

**Nível 4** – As 201 até à última classificada do ranking nacional poderão jogar neste nível ou os superiores (3, 2 e 1).

### **4.4 ESCALÕES ETÁRIOS**

- 4.4.1** As provas de Padel estão divididas por Grupos de escalões etários, tendo cada Grupo o seu Calendário e a sua Classificação.

- 4.4.2** Os Grupos de escalões etários dividem-se, conforme a idade que os atletas completarem até 31 de Dezembro no ano da prova, da seguinte forma:

#### **GRUPO JOVEM**

- SUB12: idade inferior a 12 anos (atletas com menos ou 12 anos até 31 Dezembro do ano do Torneio em questão) – 12M ou 12F
- SUB14: idade inferior a 14 anos (atletas com 13 ou 14 anos até 31 Dezembro do ano do Torneio em questão) – 14M ou 14F
- SUB16: idade inferior a 16 anos (atletas com 15 ou 16 anos até 31 Dezembro do ano do Torneio em questão) – 16M ou 16F

- SUB18: idade inferior a 18 anos (atletas com 17 ou 18 anos até 31 Dezembro do ano do Torneio em questão) – 18M ou 18F

#### GRUPO SENIOR

Idade igual ou superior a 19 anos, até 31 Dezembro do ano do Torneio em questão.

#### GRUPO VETERANO

- Veteranos +35: Idade igual ou superior a 35 anos, até 31 Dezembro do ano do Torneio em questão – 35M ou 35F
- Veteranos +45: Idade igual ou superior a 45 anos, até 31 Dezembro do ano do Torneio em questão – 45M ou 45F
- Veteranos +55: Idade igual ou superior a 55 anos, até 31 Dezembro do ano do Torneio em questão – 55M ou 55F

#### 4.4.3 As regras para a participação de jogadores numa categoria diferente da sua são as seguintes (por idade):

- No Grupo JOVEM:
  - A. Os jogadores só podem participar em provas até dois escalões superior ao seu (em idade), não podendo participar em escalões juvenis diferentes simultaneamente.
  - B. Apenas os 6 primeiros do ranking Sub 14 podem disputar Provas Seniores, desde que solicitem a minuta de declaração de responsabilidade aos serviços da FPP, que deve ser preenchida e assinada, e enviada para a FPP, cinco dias antes do encerramento das inscrições da prova onde se pretendam inscrever.
- No Grupo Sénior
  - A. Os jogadores só podem participar em provas do Grupo Sénior.
  - B. Não podem participar em mais que um nível do mesmo género. Ex. Não podem jogar em M2 e M3
- No Grupo Veterano:
  - A. Os jogadores podem participar em provas do Grupo Sénior.
  - B. Os jogadores só podem participar em provas de escalão igual ou inferior ao seu (em idade).
  - C. Os jogadores não podem participar em diferentes escalões veteranos simultaneamente.

#### 4.4.4 Sempre que numa prova, não haja número suficiente de inscritos para a realização de uma determinada categoria, esses jogadores poderão ser integrados na categoria imediatamente superior (melhor/mais forte), desde que não indiquem expressamente na inscrição que não o pretendem. No caso de faltar só um par para completar uma categoria também se pode optar por “puxar” um par de categoria imediatamente inferior (pior/mais fraco) com excesso de inscritos, para completar a categoria em falta. Deve aplicar-se o que for mais fácil e exigir menos logística, desde que os visados estejam de acordo.

### 4.5 CLASSE DE PROVAS

#### 4.5.1 Classe 500 (Torneio)

1. Devem ter um Director de Prova com licença válida de Dirigente, que assina os resultados da prova assim que esta termina.
2. Só podem ser jogadas por Praticantes ou Jogadores. O clube tem a obrigação de verificar se todos os inscritos são efectivamente Praticantes ou Jogadores com licença válida, sob pena de a prova não ser homologada no caso de algum dos inscritos e participantes na prova não terem a referida licença válida.
3. Os clubes pagam uma taxa à FPP (ver 4.7.1 e alíneas). A taxa é devida à FPP até uma semana depois do encerramento das inscrições.
4. Inscrições feitas directamente para os clubes ou organizadores.
5. Devem cumprir as regras de jogo do Padel (anexo I) e os Sistemas de Jogo (anexo XVI)

#### **4.5.2 Classe 1.250 (Open 1.250)**

1. Opens organizados pelos clubes a 100% e abertas somente a filiados.
2. Exigem um Juiz Árbitro e um Director de Prova com licenças válidas FPP.
3. Exigem a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
4. Todos os jogadores têm direito a uma garrafa de água de 1,5l por dia de prova
5. Inscrições feitas pelo sistema da FPP.
6. Depois de enviada a lista de participações aos clubes, o clube deve facturar à FPP a sua quota-parte do montante das inscrições. Este valor já deve incluir IVA no caso de o clube facturar com IVA. Ex: Prova organizada a 50% e com 1.000 euros de inscrições. Clube factura à FPP 500 euros no total. Ou seja 406,50+IVA no caso de facturar com IVA.
7. Todos os cálculos devem ser feitos depois de retirada a taxa de gestão cobrada pelo sistema de pagamentos electrónicos da FPP.

#### **4.5.3 Classe 2.500 (Open 2.500)**

1. Opens organizados pelos clubes a 100% e abertas somente a filiados.
2. Exigem um Juiz Árbitro e um Director de Prova com licenças válidas FPP.
3. Exigem a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
4. Todos os jogadores têm direito a uma garrafa de água de 1,5l por dia de prova
5. Inscrições feitas pelo sistema da FPP.
6. Depois de enviada a lista de participações aos clubes, o clube deve facturar à FPP a sua quota-parte do montante das inscrições. Este valor já deve incluir IVA no caso de o clube facturar com IVA. Ex: Prova organizada a 50% e com 1.000 euros de inscrições. Clube factura à FPP 500 euros no total. Ou seja 406,50+IVA no caso de facturar com IVA.
7. Todos os cálculos devem ser feitos depois de retirada a taxa de gestão cobrada pelo sistema de pagamentos electrónicos da FPP.

#### **4.5.4** Classe 5.000 (Open 5.000 ou Campeonato Regional)

1. Abertos com mínimo de €2.000 de Prize Money para Homens e mínimo de €1.000 para senhoras.
2. O organizador pode subir o valor da inscrição na categoria onde há Prize Money em €10 a mais do que a tabela de taxas.
3. Abertos organizados pelos clubes a 100%.
4. Exigem um Juiz Árbitro e um Director de Prova com licenças válidas FPP.
5. Exigem a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
6. Todos os jogadores têm direito a uma garrafa de água de 1,5l por dia de prova
7. Inscrições feitas pelo sistema da FPP.
8. Depois de enviada a lista de participações aos clubes, o clube deve facturar à FPP a sua quota-parte do montante das inscrições. Este valor já deve incluir IVA no caso de o clube facturar com IVA.
9. Todos os cálculos devem ser feitos depois de retirada a taxa de gestão cobrada pelo sistema de pagamentos electrónicos da FPP.

#### **4.5.5** Classe 10.000

1. Abertos com mínimo de €5000 de Prize-Money para Homens, e mínimo de €2.500 para senhoras. Estes necessitam de autorização especial da FPP antes de serem aceites e implicam um interesse nacional.
2. Provas organizadas pela FPP ou no caso de uma prova prize-money especial, pela FPP e pelo organizador ou Associação reconhecida. Abertas somente a filiados na FPP ou Jogadores com ranking WPT300 ou com licença FIP sem ranking WPT300.
3. Exigem um Árbitro e um Director de Prova com licenças válidas FPP.
4. Exigem a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
5. Todos os jogadores têm direito a uma garrafa de água de 1,5l por dia de prova
6. Inscrições feitas pelo sistema da FPP.
7. No caso de prova especial de Prize Money, o organizador deve facturar à FPP a sua quota parte do montante das inscrições. Este valor já deve incluir IVA no caso de o organizador facturar com IVA.
8. Todos os cálculos devem ser feitos depois de retirada a taxa de gestão cobrada pelo sistema de pagamentos electrónicos da FPP.

#### **4.5.6** Classe 15.000

1. Campeonatos Nacionais. Abertos a filiados na FPP com nacionalidade Portuguesa
2. Exigem um Árbitro e um Director de Prova com licenças válidas FPP.
3. Atribuem títulos de Campeão Nacional.
4. Todos os jogadores têm direito a uma garrafa de água de 1,5l por dia de prova.
5. Inscrições feitas pelo sistema da FPP.
6. Podem vir a ser co-organizadas com algum clube ou grupo de clubes.

## **4.6 EXIBIÇÕES**

- 4.6.1** Quaisquer convites que sejam endereçados à federação para homologar eventos de exibição, nacionais ou internacionais, só poderão ser homologados se os clubes ou empresas responsáveis pela sua organização, forem filiados na FPP.
- 4.6.2** Os Clubes ou organizadores que queiram ver quaisquer elementos do Team FPP presentes em algum tipo de exibição que organizem, devem enviar um pedido à FPP por escrito, e fazer prova da sua filiação e capacidade de organizar um evento que seja bom para a divulgação do Padel nacional bem como garanta a segurança dos jogadores convidados a participar.
- 4.6.3** Os jogadores do Team FPP poderão participar e serão autorizados para tal, se cumprirem com todos os requisitos do Regulamento do Team FPP (Anexo VIII).
- 4.6.4** Recomendamos a todos os filiados da FPP que não participem destas iniciativas por parte de organizações, empresas ou clubes não federados pois não podemos assegurar a segurança de eventos desta ordem nem que os mesmos cumpram os requisitos mínimos da Lei Portuguesa.

## **4.7 ORGANIZAÇÃO**

### **4.7.1** Poderão organizar provas de padel:

4.7.1.a.1 A Federação Portuguesa de Padel;

4.7.1.a.2 As associações filiadas na FPP;

4.7.1.a.3 Os Clubes Filiados na FPP;

4.7.1.a.4 As entidades de organização de eventos desportivos (empresas) filiados na FPP

**4.7.2** A organização dos Campeonatos Nacionais e Regionais serão da responsabilidade da FPP.

**4.7.3** Todos os Clubes têm direito a organizar pelo menos uma prova que conste no Calendário do Circuito Nacional da FPP (ver Anexo VII do RG), desde que não tenham nenhuma dívida à FPP.

**4.7.4** Para além da prova mencionada em 4.7.3 e de acordo com a legislação em vigor, para organizar qualquer outra prova, seja de âmbito social ou competitivo, e que cumulativamente seja organizada num espaço público ou privado, participem atletas filiados na FPP, e se distribuam prémios de pelo menos €100, um clube ou empresa, ou qualquer outra entidade, devem preencher uma ficha de candidatura (disponível no site da FPP) solicitando o parecer para a organização da mesma. O pedido deverá ser feito com pelo menos 15 dias antes da realização da prova.

**a)** *A FPP deverá responder num prazo de 10 dias findo o qual, a não haver resposta, e de acordo com a legislação em vigor, a prova fica licenciada;*

**4.7.5** Se desejarem que as provas sejam homologadas pela FPP, deverão enviar um pedido para tal, através do preenchimento do referido formulário.



- a) Os pedidos por parte de clubes ou associações ou empresas filiadas na FPP serão aprovados automaticamente de acordo com o preçário abaixo em c) e d);*
- b) Para provas de um fim de semana, o custo da licença de organização de prova será uma taxa de €35 – esta terá o peso de uma prova classe 500;*
- c) Para ligas o valor da taxa é de 7,5% sobre o valor das inscrições e a prova terá o peso de uma prova classe 2.500;*

- 4.7.6** Só podem participar nestas provas filiados Praticantes ou Jogadores com licença activa, ficando qualquer prova como não válida e não contando os pontos para o Ranking se houver a participação de qualquer não filiado. A empresa que permitir a participação de não filiados ficará impedida de organizar qualquer prova pelo período de 365 dias a contar da data da infracção.
- 4.7.7** Clubes que se comprometam só deixar jogar nas suas instalações filiados praticantes ou jogadores, ficarão isentos do pedido de licença depois de assinar o protocolo com a FPP.
- 4.7.8** Clubes que sejam identificados a organizar provas em que participem indivíduos que não possuam licença federativa, incluindo Torneios sociais, poderão ficar inibidos de organizar provas da FPP por um ano se assim for deliberado em reunião de Direcção depois de analisados os factos e ouvidas as partes.
- 4.7.9** Clubes que permitam a organização de provas ou ligas (por parte de empresas filiadas ou não filiadas) que não tenham um parecer positivo emitido pela FPP, poderão ficar inibidos de organizar provas da FPP por um ano se assim for deliberado em reunião de Direcção depois de analisados os factos e ouvidas as partes. Em caso de dúvida se a prova está homologada, os clubes devem consultar a FPP previamente.
- 4.7.10** Todas as provas que cheguem ao conhecimento da FPP por não terem o parecer positivo emitido serão reportadas às autoridades competentes, cumprindo assim a FPP o seu dever perante a lei.
- 4.7.11** A organização das provas será responsabilidade do organizador que solicita a sua inclusão no calendário da FPP, será ele o responsável da mesma perante a FPP e perante os jogadores, ficando encarregue de todos os aspectos relacionados com a prova (custos, publicidade, pessoal, Juiz Árbitro e elaboração dos quadros e ordem de jogos, envio da documentação à FPP, etc.).
- 4.7.12** Para obter credenciação na FPP para organização de provas as entidades necessitam:
- Experiência na organização de eventos desportivos, seja por anteriores organizações, ou por possuírem pessoal que tenha capacidade demonstrada para organização de ditos eventos.
  - Pessoal qualificado e suficiente.
  - Capacidade económica, directamente relacionada com a categoria do Campeonato ou Prova que pretende organizar.

## **4.8 REQUISITOS MÍNIMOS**

#### 4.8.1 INSCRIÇÃO

Preencher o formulário de aplicação da prova para o Calendário FPP, assumindo as condições e exigências estabelecidos neste regulamento.

#### 4.8.2 TAXAS

- a) Todas as candidaturas devem ser acompanhadas do comprovativo de pagamento de uma caução que se constitui após o recebimento e pagamento de uma referência MB. A mesma oficializa a inscrição no calendário do Campeonato ou Torneio pedido, nas condições solicitadas. O valor da caução será de €100 para Opens de Classe 1.250 e de nível 2.500, e €200 para provas de Classe 5.000 e 10.000. A caução será devolvida ao clube no encontro de contas com a FPP depois da realização da prova.
- b) Se a prova não se realizar, por razões não justificadas ou dentro dos prazos previsto no presente regulamento, o organizador perderá o valor de caução e não poderá solicitar ou realizar qualquer outro evento federado durante um ano.
- c) O valor da caução será deduzido da liquidação final da prova. Este depósito será devolvido imediatamente se a prova não for seleccionada para a sua inclusão no Calendário.
- d) Se o clube desistir de organizar a prova não terá direito a qualquer valor de devolução.
- e) Se o mesmo organizador promover ou solicitar a inscrição de várias provas no Calendário Oficial, deve negociar com a FPP o valor total das cauções de modo a que, defendendo os interesses comuns, não sejam muito pesadas para ele.
- f) Se as propostas recebidas não forem satisfatórias para a FPP, esta pode assumir directamente a organização do campeonato ou torneio em questão. Se não houver propostas para qualquer dos Campeonatos FPP, esta pode optar por organizá-la directamente ou negociar a sua adjudicação directa a quem considere oportuno.

#### 4.8.3 CAMPOS

1. Para organizar Torneios (500) basta ter 1 campo de padel. Ver no Anexo VII (Candidatura de Provas) a tabela 6.2
2. Para organizar Opens 1.250 não há mínimos de campos desde que se respeite o estipulado na tabela 6.2 do Anexo VII do RG.
3. Para organizar Opens 2.500, 5.000 e 10.000 são necessários um agregado de 5 campos no próprio clube ou clubes circundantes com quem o clube chegue a acordo. Excepções:
  1. No caso do clube não cumprir com o mínimo de 5 campos agregados, excepcionalmente pode organizar um Open 2.500, 5.000, ou 10.000 desde que possa aceitar um mínimo de 145 pares inscritos, conforme o estipulado na Tabela 6.2 do Anexo VII do RG.
  2. No caso do clube não cumprir com o mínimo de 5 campos agregados, excepcionalmente pode organizar um Open 5.000 ou 10.000, mas só pode abrir a prova a 6 categorias, desde que cumpra também o estipulado na Tabela 6.2 do Anexo VII do RG.
4. Para organizar Campeonatos Nacionais Absolutos ou Campeonatos Nacionais de Clubes são necessários 12 campos agregados.
5. Os clubes com menos de 5 campos devem diligenciar junto dos clubes vizinhos para agregarem campos à sua prova de forma a poderem aceitar o máximo de inscrições possível. Quando for a vez do Clube ou Clubes com quem se agregaram na própria prova, podem ser agregados à prova de outro clube. Desta forma todos os clubes com menos campos podem fazer provas grandes.

#### 4.8.4 REGULAMENTO

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:

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

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.

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.

#### 4.8.5 CARTAZ OFICIAL

Cada prova deverá ter um cartaz oficial no qual devem constar obrigatoriamente as seguintes informações:

- Nome ou denominação da prova.
- Cidade onde se realiza a prova com destaque.
- Clube onde se realiza a prova.
- Entidade Organizadora da prova, com respectivo logótipo, se houver.
- Inclusão do logo "Prova Homologada FPP" e Classe da prova (500, 1.250, 2.500, 5.000 ou 10.000).
- O logo "Clube Filiado FPP".
- O logotipo da HEAD como bola oficial do torneio.
- O logotipo do RECORD como Media Partner da FPP.
- O logotipo da DROPSHOT como Roupas Oficiais da FPP.
- Data em que será realizada a prova.
- Prazo de Inscrição e Pagamento.

- Nome e contacto do Juiz Árbitro e do Director de Prova.
- Categorias em que se abrem inscrições.
- Número do limite de inscrições se houver.
- Se for uma prova 5.000 ou 10.000 com Prize-Money, o preço de inscrição na categoria que tem o Prize-Money.
- Obrigatoriedade de Licença FPP assinalada "OBRIGATÓRIA LICENÇA JOGADOR FPP"
- Data, hora e local do sorteio público dos quadros.
- Troféus a atribuir, Vencedores e Finalistas (ou outros).
- "1 Garrafa de água de 1,5l por jogador por dia de prova".
- O logo "SPONSOR" Padel Tour 2019 ou o nome Circuito Nacional FPP caso não haja patrocinador.

O cartaz oficial 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.

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

#### **4.8.6 BOLAS**

Os jogos de Nível 1 serão jogados com bolas novas, no mínimo, a partir das meias-finais. Nos campeonatos Nacionais Absolutos da FPP, em nível 1, serão mudadas as bolas no terceiro set, se houver, a partir dos quartos de final.

#### **4.8.7 NÚMERO DE SETS**

Todas as provas serão disputadas de acordo com o ANEXO XVI - o número de sets é decidido consoante o número de participantes e de campos disponíveis durante a prova, bem como a categoria dos jogadores. Dependendo da categoria e do número de participantes e campos disponíveis, o Juiz Árbitro, poderá decidir usar os métodos recomendados pela FPP ou qualquer um dos métodos alternativos e pontuação referidos nas Regras de Jogo da Federação Internacional de Padel. A tabela é indicativa e obrigatória apenas para que não se jogue numa modalidade inferior em termos de jogos mas estes podem jogar-se numa modalidade superior (com mais jogos).

Tabela 4.8.7

Modalidade Mínima a ser jogada por Categoria									
Categoria	Grupos de 3	Grupos de 4	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	Final
M1	PRO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3S	M3	M3	M3
M2	PRO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3S	M3S	M3	M3
M3	PRO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3	M3
M4	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3
F1	PRO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3	M3
F2	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3S	M3
F3	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3
F4	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S
Vet+35M	PRO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3S	M3S	M3	M3
Vet+35F	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3S	M3
Vet+45M	PRO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3	M3
Vet+45F	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3
Vet+55M	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3
Vet+55F	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S
Mx1	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3
Mx2	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S
Mx3	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S
Mx4	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S
S18	PRO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3	M3
S16	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3S	M3
S14	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S	M3
S12	PROPO	PROPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3SPO	M3S
PRO=Pro Set		M3S=Melhor de 3 com Super 3º			M3=Melhor de 3				
PROPOR= Pro Set com Ouro		M3SPO=Melhor de 3 com Super 3º e Ponto Ouro							

A certificação de um torneio FPP e a sua inclusão no Calendário Oficial FPP podem ser retiradas por violação de qualquer uma destas regras, mesmo depois da prova ter sido disputada. A entidade que viole algum dos pontos anteriores pode estar sujeita a punição pela comissão disciplinar da FPP.

A organização dos torneios FPP poderá ser submetida a uma avaliação por três dos jogadores participantes e do próprio Juiz Árbitro, de acordo com o presente regulamento. A FPP utilizará os formulários enviados como considerar apropriado. Neste sentido é imprescindível que a organização cumpra com todas as condições organizativas mencionadas na sua ficha de torneio.

## 4.9 DIRECTOR DE PROVA

- 4.9.1** A designação de um Director de Prova é obrigatória para todas as provas oficiais.
- 4.9.2** O Director de Prova será designado pela Organização e terá de ser portador de licença FPP de dirigente actualizada.
- 4.9.3** O Director de Prova não poderá ser também o Juiz Árbitro do Torneio. Nas provas por equipas também não poderá ser Treinador ou Capitão de nenhuma equipa participante.
- 4.9.4** O Director de Prova é responsável pela organização e bom funcionamento da mesma perante a organização e esta perante a FPP.
- 4.9.5** O Director de Prova não poderá participar na prova como jogador.
- 4.9.6** São funções do Director de Prova:
- Realizar ou assegurar a promoção do evento, e garantir o cumprimento dos requisitos estabelecidos pelo Regulamento do Director de Prova (Anexo XV);

- Fazer a divulgação do evento a todos os intervenientes FPP, clubes, atletas, etc.;
- Estabelecer as ligações com os patrocinadores;
- Desenvolver e Coordenar todas as questões logísticas;
- Fazer o pagamento dos prémios monetários;
- Indicar quais os jogadores (as) a atribuir os “*Wild-Card*” correspondentes ao Clube – ver 6.2.13 e 6.5.1;
- Fazer cumprir as regras e os regulamentos sem interferir nas decisões de carácter técnico;
- Apoiar o Juiz Árbitro no desempenho das suas funções, sempre que solicitado;
- Depois de receber a lista de inscrições validada pela FPP, e conjuntamente com o Árbitro, e de acordo com o limite de inscrições total e por categoria, e se houver maior número de pares em alguma categoria do que o limite descrito no regulamento, e houver alguma categoria que não tenha preenchido o número limite, aproveitar esses lugares para decidir quais as categorias onde vai encaixar os lugares disponíveis de forma a permitir que participem o maior número de jogadores dentro do limite total de inscrições.
- Contactar todos os pares que por excederem o limite de inscrições permitido na prova, por limitações do número de campos que têm, não podem participar na prova e informá-los que o dinheiro da inscrição lhe será devolvido.
- Assegurar que as instalações desportivas têm condições para a realização da prova;
- Confirmar que as bolas e os troféus estão nas instalações antes do início da prova;
- Ser o coordenador entre a organização, os responsáveis pelas instalações, os jogadores, os patrocinadores, o Juiz Árbitro e a FPP;
- Estar preparado para qualquer emergência que possa surgir no decorrer da prova, especialmente no caso de assistência médica (garantir que existe um Kit de primeiros socorros de acordo com a legislação em vigor nas instalações/locais do Torneio).
- Participar e fornecer à imprensa toda a informação necessária, caso não haja assessor de imprensa especialmente designado para esse efeito.
- Redigir (ou delegar em alguém) o resumo dos resultados do torneio realizado, tirar as fotos aos vencedores (ou delegar a execução em alguém) e enviar ambos para a FPP dentro de um prazo máximo de 3 dias após o final do torneio.
- Intervir e retirar de campo um Jogador Sub12 ou Sub14 que esteja a participar numa prova sénior, sempre que no entender do árbitro não estar salvaguardada a integridade do menor quer a nível psicológico quer a nível físico – os jogadores Seniores devem poder impor a velocidade e força que o jogo requer sem serem condicionados por alguma fragilidade do menor a nível físico ou psicológico.

#### **4.10 JUIZ ÁRBITRO**

**4.10.1** A designação de um Juiz Árbitro (devidamente credenciado pela FPP) é obrigatória para todas as provas oficiais.

**4.10.2** O Juiz Árbitro será designado pela Organização e terá de ser portador de licença FPP de Árbitro actualizada.

- 4.10.3** Desde que as inscrições encerram e é enviada a confirmação das mesmas para o árbitro, até que termina o torneio, o Juiz árbitro é a entidade máxima em torneios, nos aspectos técnicos do mesmo e ninguém tem qualquer autoridade sobre o mesmo durante o torneio, para além do Director de Prova que poderá solicitar ao Juiz Árbitro a troca do campo onde se realiza um determinado encontro ou a troca do horário de um encontro.
- 4.10.4** O Juiz Árbitro pode ter uma equipa de arbitragem auxiliar em torneios que o justifiquem. Os membros desta equipa são chamados de Árbitros.
- 4.10.5** A sua designação deverá ser proposta em função do nível da prova, com as seguintes competências mínimas:
- A. Campeonatos Nacionais;
  - B. Provas 10.000 ou 5.000, Campeonatos Regionais;
  - C. Provas de 2.500 ou 1.250
- 4.10.6** O Juiz Árbitro não poderá participar na prova como jogador. Um árbitro ou árbitro auxiliar poderá nas excepções em 4.11.2
- 4.10.7** O Juiz Arbitro não poderá participar na prova como Director de Torneio. Nas provas por equipas também não poderá ser Treinador ou Capitão de nenhuma equipa participante.
- 4.10.8** São deveres do Juiz Árbitro:
- A. Ter consigo as Regras de Jogo de Padel, o regulamento geral de provas, cumpri-los e encarregar-se de os fazer cumprir.
  - B. Contactar a FPP alguns dias antes do fecho das inscrições para coordenar qualquer situação que possa ocorrer, sem no entanto, opinar ou intrometer-se no processo de inscrições, até que lhe seja enviada a lista de inscrições validada pela FPP.
  - C. Depois de receber a lista de inscrições validada pela FPP, e conjuntamente com o Director de Prova, e de acordo com o limite de inscrições total e por categoria, decretar de acordo com os regulamentos os pares que ficam definitivamente fora do torneio, envidar todos os esforços para que todas as categorias se realizem, e se necessário contactar pares inscritos a fim de os mudar de categoria.
  - D. Realizar o sorteio e respectivos quadros.
  - E. Elaborar a ordem de jogos para todo o torneio e envia-la à FPP e clube anfitrião para divulgação – antes de os publicar em qualquer outro local.
  - F. Organizar e implementar todos os aspectos técnicos e disciplinares da prova.
  - G. Comunicar aos jogadores, antes do início da prova, que critérios seguirá para designar os campos de jogos, quando estes sejam de um tipo diferente de construção, ou quando a meteorologia possa afectar algum dia específico do torneio.
  - H. Estar sempre presente no local onde a prova se realiza durante o decorrer de todos os jogos e, se isso não for possível, designar um Árbitro Adjunto (que também tem de ser credenciado) para substituí-lo.
  - I. Designar as funções de cada um dos elementos da equipa de arbitragem, e em situações extraordinárias em que seja necessário, cessar as suas funções.

- J. Notificar os jogadores do sistema e condições de jogo. Esta exigência será ainda maior, nos casos em que, haja alterações recentes aos regulamentos. Neste contexto, deverá ser exibido ao lado da Ordem de Jogos e dos Quadros, algumas notas explicativas sobre estas regras e alterações e estar disponível para esclarecer todas as questões que possam surgir entre os jogadores. Esta função ou tarefa do Juiz Árbitro não retira a responsabilidade dos jogadores terem conhecimento dos regulamentos. Para este efeito prevalece o princípio geral de que a ignorância das regras não é desculpa para o incumprimento.
- K. Garantir que sejam realizadas as mudanças de bolas conforme estabelecido neste Regulamento.
- L. Decidir se um campo reúne as condições necessárias para que se possa jogar ou se algum encontro deve ser mudado de campo e designar qual o campo em que se deve jogar cada encontro.
- M. Aplicar as Falta de Comparência (FC), sendo este um poder exclusivamente seu.
- N. Registrar todos os resultados nos quadros: vencedores, resultados dos encontros, etc. Indicar as FC no próprio quadro de modo que possam ser tidas em conta para a classificação rapidamente sem aguardar o preenchimento e envio posterior do relatório da prova.
- O. Controlar todos os encontros que decorrem com a sua presença nos campos (na medida do possível) assim, na ausência de Árbitro de Cadeira, pode executar funções que são específicas deste, como fazer o sorteio ou resolver algum conflito.
- P. Tomar a decisão final, quando há divergências entre os jogadores num encontro disputado sem Árbitro de Cadeira. Se a divergência se prolongar, exigir a conclusão da disputa dentro de 25 segundos sem a sua intervenção ser requerida. Se não se desfizer a disputa, tomar a decisão final.
- Q. Tomar a decisão final, se houver conflito entre os jogadores e o Árbitro de cadeira na interpretação de algum ponto específico do regulamento.
- R. Nomear um Árbitro provisório se tiver de actuar como Árbitro de Cadeira.
- S. Decidir quando um jogo deve ser realizado, adiado, transferido ou reiniciado.
- T. Aplicar o regulamento de Disciplina e Código de conduta aprovados pela FPP.
- U. Coordenar e ajudar a Organização na entrega dos Prémios do Torneio. Com esta finalidade bem como na ajuda à divulgação do torneio deverá informar o Director da Prova de todos os resultados e dados de interesse relacionados com o seu trabalho na prova.
- V. Inserir na ferramenta electrónica da FPP todos os resultados da prova, no prazo máximo de 24 horas após a conclusão do Torneio.
- W. Realizar e enviar o Relatório Oficial da Prova, à FPP e à organização do Torneio. Para completar este procedimento o Juiz Árbitro dispõe do prazo de 72 horas desde a conclusão do Torneio.
- X. Dar entrada de todos os resultados da prova no *site* da FPP com o seu *username* para que os resultados possam ser actualizados no ranking da



FPP. O Juiz Árbitro deve fazê-lo no máximo nas 72h após o término do torneio que arbitrou.

- Y. Intervir e retirar de campo um Jogador Sub14 que esteja a participar numa prova sénior, sempre que no entender do árbitro não estar salvaguardada a integridade do menor quer a nível psicológico quer a nível físico – os jogadores Seniores devem poder impor a velocidade e força que o jogo requer sem serem condicionados por alguma fragilidade do menor a nível físico ou psicológico.

**4.10.9** O Juiz Árbitro será responsável perante o Conselho de Arbitragem ou a Comissão Disciplinar da FPP, quando, voluntariamente ou por ignorância:

- A. Viole as Regras do Jogo, este regulamento, ou a qualquer princípio desportivo, competitivo, moral, de justiça, equidade, da proporcionalidade e equilíbrio em alguma das suas decisões.
- B. Cometa erros no sorteio.
- C. Atrase para além de 24 horas o envio dos quadros completos e 72 horas o relatório final à FPP.
- D. Ajude ou prejudique, clara e injustificadamente, um par ou equipa com as suas decisões.
- E. Falsifique o Relatório Final da Prova.
- F. Permita a participação de um jogador que não consta na lista de inscritos aprovada pela FPP.
- G. Viole qualquer outro regulamento que afecte o exercício da sua função.
- H. Introduza no *site* da FPP resultados diferentes daqueles que se verificaram na prova, atribuindo assim pontos de ranking falsos.

**4.10.10** As decisões do Juiz Árbitro em relação às Regras do jogo, são definitivas e inapeláveis, sem prejuízo dos possíveis recursos perante a Comissão Disciplinar da FPP em factos passíveis de impugnação. O Juiz Árbitro tem também poderes para tomar decisões sobre quaisquer questões que possam ocorrer durante a prova, mesmo que não estejam abrangidas por este Regulamento.

**4.10.11** No caso de más condições meteorológicas, o Juiz Árbitro será responsável por tomar as decisões adequadas, mas em nenhum caso poderá prolongar a prova para além das 02:30h do último dia definido para a prova se os jogadores envolvidos não estiverem de acordo. Se, nessa altura, a prova não tenha terminado e os jogadores não estejam dispostos a continuar, a prova será adiada até que a FPP determine o seu fim ou informe nova data para a sua continuação.

## **4.11 EQUIPA DE ARBITRAGEM**

**4.11.1** A Equipa de Arbitragem será designada pelo Juiz Árbitro da prova e todos os seus membros terão de ser portadores de licença FPP de Árbitro actualizada.

**4.11.2** Um jogador inscrito numa prova não pode ser árbitro na mesma excepto quando:

- a) *Tiver participado numa dada categoria como jogador mas já tiver perdido ou tiver sido eliminado nessa categoria e for requisitado para arbitrar somente nessa categoria ou noutra (s) em que não tenha participado, e não tenha disputado jogos em qualquer categoria nem vá disputar quaisquer jogos em qualquer outra categoria no dia da arbitragem.*
- b) *Estando a participar na prova numa dada categoria seja requisitado para arbitrar numa categoria diferente da categoria em que está a participar e no dia em que está a arbitrar não dispute ou tenha disputado jogos em qualquer categoria.*

**4.11.3** Não poderão participar na prova como jogadores, Juiz Árbitro ou Director de Prova com as excepções em **4.11.2**. Nas provas por equipas também não poderão ser Treinador ou Capitão de nenhuma equipa participante.

**4.11.4** Os jogos podem ser arbitrados activa ou passivamente.

- ARBITRAGEM ACTIVA

- A. Todas as infracções que ocorram são assinaladas pela equipa de arbitragem e o jogo pára no momento em que os Árbitros cantem as vozes correspondentes.
- B. Se o encontro é jogado em campos de paredes opacas, a equipa de arbitragem é composta por um Árbitro e um Árbitro assistente, que estarão colocados à altura da rede, um de cada lado do campo
- C. Se o encontro for jogado em campos de paredes transparentes, a equipa de arbitragem será composta por um Árbitro.

- ARBITRAGEM PASSIVA

- A. A equipa de arbitragem só intervém a pedido dos jogadores, mas deve cantar as infracções parando o jogo quando se produza alguma das seguintes falhas:
  - 1. Faltas de serviço (aquelas que se produzam no lado do servidor)
  - 2. Tocar na rede (jogador que toque na rede)
  - 3. Bola bater 2 vezes no chão
  - 4. *Through* (através), bola que passa por um buraco na rede
  - 5. Golpe não-regulamentar (transporte, com a mão, toque, etc.)
  - 6. Estorvo
  - 7. *Let*
- B. A Equipa de Arbitragem será composta por um único Árbitro.

**4.11.5** São também deveres do Árbitro e/ou Juiz Árbitro:

- A. Determinar se os jogadores estão devidamente vestidos.
- B. Fornecer as informações necessárias sobre o jogo a cada jogador.
- C. Fazer o sorteio de campo ou serviço.
- D. Fornecer informações relevantes ao público durante o jogo.
- E. Aplicar as regras do jogo de forma activa ou passiva, conforme apropriado.
- F. Resolver em primeira instância, conflitos que surjam na aplicação das regras de Padel, aceitando o direito do jogador de exigir a consulta com o Juiz Árbitro.
- G. Anunciar a pontuação de acordo com as normas estabelecidas.

- H. Controlar o público, parando o jogo, se necessário, até que a ordem seja restaurada.
- I. Ordenar a troca de bolas, quando necessário.
- J. Determinar a qualquer momento se o campo está em condições para a continuação do encontro.
- K. Preencher a ficha de pontuação e conduta do encontro.
- L. Esclarecer com os jogadores, quando solicitado, as interpretações do Regulamento aplicáveis em determinadas jogadas do encontro, desde que solicitado educadamente e não se estendendo mais do que deveriam.

**4.11.6** São deveres do Árbitro Assistente:

- A. Aplicar as Regras do Jogo activamente, assinalando todas as violações de regras que ocorram, especialmente em áreas de visão difícil para o Árbitro ou Árbitro de Cadeira.
- B. Se existir apenas um Árbitro, irá colocar-se em linha com a parede lateral oposta ao Árbitro de Cadeira e cantará os contactos da bola à parede e à malha a que corresponde controlar, quando sejam faltas.
- C. Se houver dois Assistentes, um controla a parede lateral, como mencionado no parágrafo anterior, e o outro a linha de serviço, colocando-se este último no mesmo lado do campo que o Árbitro de Cadeira.
- D. Estar atento ao momento de mudar as bolas.
- E. Coordenar a sua actuação com o árbitro ou árbitro de cadeira, aceitando as suas decisões em caso de dúvida ou divergência.
- F. Colaborar com o Árbitro de cadeira quando solicitado.
- G. Comportar-se sempre de forma profissional e ética, respeitando a autoridade superior do Juiz Árbitro ou Árbitro de cadeira.

**4.12 DELEGADO DA FPP**

- 4.12.1** É o representante oficial da FPP numa prova. É nomeado pela própria FPP quando esta o considere adequado. A sua função é actuar como um observador, não tendo qualquer poder para intervir em qualquer decisão de natureza técnica que corresponde exclusivamente ao Juiz Árbitro e à Equipa de Arbitragem.
- 4.12.2** A pedido do Juiz Árbitro, o delegado pode intervir em questões relacionadas com o comportamento do público, jogadores, treinadores, etc. A sua decisão será vinculativa para todas as partes envolvidas, sem prejuízo de recursos que possam ser levantados como resultado de suas acções.
- 4.12.3** No final da prova apresentará um relatório da mesma, que será considerado um documento oficial.
- 4.12.4** Qualquer parte interessada numa prova pode requerer a presença de um delegado da FPP, solicitando-o por escrito à FPP com o mínimo de 15 dias antes do início da prova. Se existirem despesas de viagem ou estadia, estas serão pagas pelo requerente. Se o Delegado da FPP residir no local onde a prova é realizada, a sua presença é gratuita.
- 4.12.5** A nomeação do Delegado da FPP será comunicada por escrito ao Juiz Árbitro, e este, por sua vez, comunicará a todos os participantes na prova ou colocará uma nota informativa junto aos quadros da prova.

#### 4.13 PRATICANTES

**4.13.1** Para participar nos Torneios 500 da FPP é obrigatório ter licença válida de Praticante

**4.13.2** A licença de Praticante garante o seguro mínimo exigido por lei para que o atleta possa praticar a modalidade em qualquer campo de padel de qualquer clube de padel filiado na FPP

**4.13.3** A licença de Praticante só permite participar nos Torneios Sociais/Clube (500). A participação em Opens 1.250, 2.500, 5.000 e 10.000, bem como Campeonatos Nacionais, só é aberta aos detentores de Licença de Jogador.

#### 4.14 JOGADORES

**4.14.1** É obrigatório possuir licença FPP de Jogador actualizada para participar num Open 1.250, 2.500, 5.000 e 10.000, bem como nos Campeonatos Regionais e Nacionais, ou Liga de Clubes.

**4.14.2** Nenhum jogador pode participar, em simultâneo, em duas ou mais provas do Calendário Oficial. Consideram-se provas em simultâneo aquelas cujas datas de realização dos quadros principais indicados no calendário oficial de provas se sobreponham, em mais de 1 dia. Não são consideradas para este efeito provas Classe 500 ou Ligas.

**a)** *Os jogadores que violarem esta regra serão penalizados da seguinte forma:*

- Serão automaticamente eliminados nas provas em questão.
- Não receberão qualquer pontuação para a classificação nacional, em nenhuma das provas.

**4.14.3** Os jogadores que participem em provas do calendário da FPP devem em todos os momentos, dentro e fora do campo, comportar-se com a correcção devida e educação inerente ao desporto, e estarão sujeitos ao Código de Conduta da FPP, às decisões do Juiz Árbitro nomeado em cada prova, bem como dos árbitros, e às decisões tomadas sobre esta matéria, pela Comissão Disciplinar da FPP, em conformidade com as disposições do presente regulamento, e ainda, os integrantes do Team FPP sujeitos ao contracto com a FPP.

**4.14.4** Os jogadores devem acatar as decisões do Juiz Árbitro/Árbitro da prova e dirigir-se ao mesmo com educação e respeito.

**4.14.5** É responsabilidade dos jogadores terem conhecimento dos seus horários de jogo bem como dos regulamentos. Para este efeito prevalece o princípio geral de que a ignorância das regras não é desculpa para o incumprimento.

**4.14.6** Se uma equipa ou um par abandonar injustificadamente uma prova, a equipa, em primeiro caso, e o par, em segundo, perdem todo o direito ao prémio que tinham alcançado até ao momento. O Comité de Disciplina, por ofício, irá retirar ao par os pontos que estabeleça este regulamento no seu sistema de classificação. Os afectados podem recorrer desta penalidade no prazo de 15 dias, sem prejuízo de qualquer responsabilidade disciplinar em que possam incorrer.

- 4.14.7** Os Troféus e prémios devem ser atribuídos na cerimónia de encerramento. Se a ausência for injustificada o jogador perde o direito ao prémio em dinheiro ou ofertas. De qualquer modo, os troféus serão encaminhados para a FPP, onde podem ser reclamados pelo jogador. Este ponto ficará sem efeito se os jogadores terminarem a prova no dia anterior ao marcado para a entrega de prémios e/ou são de outra localidade podendo delegar noutra pessoa a recolha de prémios e troféus.
- 4.14.8** Durante os encontros, os jogadores podem receber instruções ou recomendações, durante os períodos de descanso e/ou trocas de lado, do seu treinador e/ou capitão. O treinador e/ou capitão deverá apresentar-se ao Árbitro de Cadeira, ou caso não exista ao Juiz Árbitro, antes do início do encontro. Manterá uma posição fixa no exterior do campo junto as cadeiras dos jogadores. Só poderá ter contacto verbal com os jogadores durante as trocas de lado nos tempos permitidos para o mesmo. Nas provas de equipa, o Capitão pode dirigir-se aos pares da sua equipa nas trocas de lado. O Treinador e/ou Capitão terá de estar devidamente credenciado, e ter a respectiva licença de técnico/treinador em vigor.
- 4.14.9** Os jogadores devem jogar devidamente equipados, sendo o Árbitro ou Árbitro de Cadeira responsáveis por determinar o correcto, de acordo com o disposto no Regulamento de Jogo. Nas provas da equipa é recomendado que os jogadores usem o mesmo equipamento, embora não seja obrigatório.
- 4.14.10** Os jogadores podem usar os sapatos, roupa e raquete que desejam, desde que seja consistente com o que se afirma sobre esse assunto nas regras do jogo.
- 4.14.11** Se a algum dos jogadores inscritos for declarado FC, ou uma vez realizado o sorteio anuncie a sua decisão de não participar na prova, deverá justificar sua ausência no prazo de 15 dias. Se não o fizer, ou o Comité de Disciplina considera que as razões não eram suficientes, os dois elementos do par poderão estar sujeitos a sanções.
- 4.14.12** Um jogador em inferioridade física evidente, resultante de um acidente ou lesão sofrida antes do aquecimento do encontro, não pode iniciar o encontro, perdendo por FC, e sem direito a pontos. Se o par em questão se tinha qualificado para uma ronda, vencendo a anterior, mas perdeu por FC, tem direito aos pontos atribuídos na ronda anterior.
- Se a inferioridade física não for evidente para o Juiz Árbitro, o jogador poderá enviar à FPP um comprovativo médico da lesão, a fim de serem atribuídos (a critério da Comissão de Disciplina) os pontos da ronda imediatamente anterior àquela em que não compareceu.
- 4.14.13** Em cada prova pontuável para o calendário FPP, a três dos jogadores participantes, poderá ser-lhes solicitado o preenchimento de um formulário sobre a organização e condições da mesma. Esta obrigação ser-lhes-á comunicada pessoalmente pelo Delegado da FPP e ninguém, excepto eles mesmos terá conhecimento da sua nomeação, sendo esta completamente anónima, do começo ao fim. Os jogadores enviarão o formulário para a FPP após o final do torneio. Sempre que possível, os jogadores encarregados da tarefa serão um jogador do próprio clube organizador, um jogador da mesma região onde a prova é realizada e um jogador fora dela.

#### **4.15 CONDIÇÕES FINANCEIRAS / ECONÓMICAS**

- 4.15.1** O organizador é responsável perante a FPP, pelo impacto económico decorrente da organização da prova, sendo responsável por todos os custos que a mesma origine e também pelo cumprimento das condições acordadas com a FPP, clubes, instalações, etc. Tem também a responsabilidade de obter e beneficiar dos apoios que possa obter dos patrocínios ou publicidade.
- 4.15.2** O organizador deve pagar o valor estabelecido (ver 3.1.3.), quantia obrigatória para inclusão da prova no Calendário Oficial de FPP. Esta taxa, para oficializar a prova e incluí-la no calendário, é paga à FPP, pelo envolvimento organizacional inicial deste organismo em cada prova, para receber e controlar as inscrições, publicitar o evento, aportar as bolas oficiais, homologar o evento e fazer a distribuição das quantias recebidas com as inscrições. Este montante será deduzido do pagamento final.
- 4.15.3** Os organizadores de torneios FPP que sejam cancelados podem requerer o reembolso da taxa, quando o cancelamento seja devidamente comunicado à FPP, com um mínimo de 60 dias antes do início previsto da prova. Os cancelamentos após essa data perdem o seu direito de reembolso.
- 4.15.4** O organizador acordará com as partes interessadas (promotores, patrocinadores, clubes, empresas, instalações desportivas, governo) todas as condições necessárias para o bom desenrolar da prova.
- 4.15.5** O organizador é responsável pelo acesso livre dos jogadores, organizadores e membros da FPP às instalações de Padel, podendo reservar-se o direito de acesso a outras instalações, de acordo com os regulamentos internos que deverão apresentar aos participantes.
- 4.15.6** Nas provas em que o organizador consiga distribuir prémios em dinheiro ou ofertas, deverá seguir a tabela de regulamentos da FPP no caso de prémios monetários, e publicá-lo junto com a apresentação da prova. O organizador de um torneio pode receber quantias ilimitadas de um número ilimitado de patrocinadores. Aos mesmos poderá vender o espaço que lhe é adequado como um organizador. Este espaço vendável é o do clube, seus campos, suas vedações, cartaz oficial, publicidade adicional no clube, meios de comunicação, imprensa, publicidade na rua, etc. (ver sites pessoais, públicos ou site FPP).
- 4.15.7** Em nenhum caso, o vestuário ou equipamento dos jogadores participantes poderá ser um meio de publicidade para os patrocinadores, negociados pelo organizador, nem mesmo existindo boa vontade dos jogadores. Em nenhuma circunstância, poderão os prémios ou ofertas de uma prova FPP estar condicionados ao uso pelos jogadores de vestuário ou equipamento dos patrocinadores da prova. Nenhuma circunstância, à exceção dos resultados desportivos alcançados numa prova, pode ser tida em conta pelos organizadores para premiarem os participantes, com exceção dos sorteios realizados entre todos os participantes (ou entre todos os presentes) no final da prova (ou em períodos específicos divulgados como jantares ou outros).
- 4.15.8** Todos os patrocinadores da prova devem ser indicados no formulário de candidatura da prova. Posteriormente à adjudicação da mesma, podem-se trocar ou adicionar patrocinadores, mas deve ser comunicado à FPP com pelo menos 7 dias de antecedência do início da prova.

- 4.15.9** Quando, tratando-se de campeonatos ou provas que são propriedade da FPP, o clube que solicite a organização da mesma e esteja interessado em ter um ou mais patrocinadores, terá que obter a permissão da FPP por escrito.
- 4.15.10** Os preços de inscrição para o ano de 2019 são:
- Ver Tabela de Taxas - Anexo XVIII

## **5 PATROCÍNIOS**

### **5.1 OBJECTIVO**

- 5.1.1** A FPP para prosseguir com a sua actividade necessita de apoios de entidades privadas. Nesse sentido está aberta a negociar com essas mesmas entidades, contrapartidas mutuamente benéficas.
- 5.1.2** Qualquer entidade poderá patrocinar a FPP desde que não vá contra o incumprimento de algum contracto previamente assinado com outro patrocinador.
- 5.1.3** Os clubes poderão ser patrocinadores da FPP com algumas pequenas diferenças das restantes empresas. Durante uma prova num clube que não o seu, o clube patrocinador ou seu logótipo não podem estar presentes na prova ou no material alusivo a essa prova, com excepção das telas de rede enviadas para os clubes durante os torneios (verificar Cartaz/Poster de divulgação da Prova).
- 5.1.4** As normas para os patrocinadores estão descritas no Regulamento de Patrocínios (Anexo IX) e qualquer entidade que deseje deve lê-las e actuar em conformidade com elas.

### **5.2 TIPOS DE PATROCINADOR**

- 5.2.1** *Naming Sponsor* – Dá o nome ao Circuito Nacional FPP
- 5.2.2** *Presenting Sponsor* – Dá o nome a uma prova do Calendário Oficial FPP.
- 5.2.3** *Oficial Sponsor* – Oferece produtos em troca de uma exposição elevada.
- 5.2.4** Parceiro Oficial – Igual ao *Oficial Sponsor* mas a uma escala menor – Physioclem, Record
- 5.2.5** Construtora Oficial – A empresa licenciada pela FPP para a construção de campos de Padel e a quem a FPP endereça todos os pedidos feitos por empresas ou particulares para estudos ou construção de campos – AYSA, Sports Facilities, Floors & Equipments
- 5.2.6** Centro Nacional de Estágios – N/A
- 5.2.7** Bola Oficial – A bola usada em todas as provas da FPP - HEAD
- 5.2.8** Marca Oficial – Marcas que se queiram associar à FPP
- 5.2.9** Equipamento Oficial – Marca que fornece os equipamentos das selecções - DropShot
- 5.2.10** Carro Oficial – Carro utilizado pela FPP nas provas homologadas pela FPP e nas deslocações das selecções nacionais ou Team FPP -

**5.2.11** Hotel Oficial – Hotel onde a FPP tem um protocolo de estadias mínimas por ano para serem utilizadas pelos seus jogadores/convidados nacionais e internacionais

**5.2.12** Jornal Oficial – Record

### **5.3 EVENTOS A PATROCINAR**

**5.3.1** Campeonato Nacional de Padel – Passa a: Campeonato Nacional “Marca”

**5.3.2** Campeonato Nacional de Clubes – Passa a: Campeonato “Marca” de Clubes

**5.3.3** Campeonato Nacional de Empresas – Passa a: Campeonato Nacional “Marca” Empresas

**5.3.4** Campeonato Nacional Universitário

**5.3.5** Liga de Clubes – Passa a: Liga “Marca”

**5.3.6** Masters – Passa a: “Marca” Masters

**5.3.7** *Summer Camps* – Passa a: “Marca” *Summer Camps*

**5.3.8** Four Nations Invitational – Passa a: “Marca” *Four Nations*

**5.3.9** WPT – Passa a: WPT Open “Marca”

**5.3.10** WPT Challenger – Passa a: WPT “Marca” Challenger

**5.3.11** WPT Exhibitions – Passa a: WPT “Marca” Exhibicional

## **6 DISPOSIÇÕES TÉCNICAS**

### **6.1 NORMAS TÉCNICAS GERAIS**

**6.1.1** Todas as provas do Calendário Oficial FPP devem respeitar as disposições do presente regulamento.

**6.1.2** As provas Homologadas pela FPP serão jogados com a bola que a FPP designar como oficial. Quando a FPP não tiver designado uma bola oficial, será utilizada aquela que a organização determine, desde que satisfaça as condições técnicas necessárias.

**6.1.3** As provas absolutas poderão ser realizadas nas modalidades masculinas e femininas em separado. Nas que esteja em causa algum título regional ou nacional terão de ser jogadas ambas em simultâneo.

**6.1.4** Uma prova será considerada válida para a Classificação Oficial da FPP sempre que o número mínimo de pares inscritos em cada categoria seja de 4 pares. Em provas dos escalões jovem e veterano o mínimo será três pares.

**6.1.5** No momento da formalização da inscrição da prova deverá ser informado imediatamente o nome da pessoa responsável pela prova, que será designado Director de Torneio e será o interlocutor directo com a FPP em tudo o que se refere à organização técnica/desportiva.



## 6.2 INSCRIÇÃO NAS PROVAS

- 6.2.1** Nas provas classe 500 as inscrições são feitas directamente para o clube ou empresa organizadora.
- 6.2.2** Para participar numa prova oficial FPP (1.250, 2.500, 5.000, 10.000, Liga de Clubes ou Campeonato Nacional), os jogadores terão de ter licença FPP válida e ter-se registado no site da FPP com o seu nome de usuário e *password*.
- 6.2.3** O jogador deve inscrever-se na prova através do *site* da FPP fazendo o seu login e inscrevendo-se na secção de provas, na prova em que deseja participar.
- 6.2.4** O sistema só lhe permitirá a inscrição no seu nível ou num nível superior (mais forte/melhor jogo). O par só se conseguirá inscrever no nível de jogo que o melhor jogador (com maior nível) do par tiver.
- 6.2.5** Só é permitida a inscrição no máximo em duas categorias, mas nunca em categorias do mesmo género a não ser que sejam de escalões diferentes. É responsabilidade do jogador ponderar o desgaste físico que terá em participar em mais que uma categoria e a possibilidade de fazer diversos jogos seguidos no mesmo dia, ou não ter horas suficientes de descanso entre o último jogo de uma categoria e o primeiro de outra, já que os períodos de descanso são respeitados apenas dentro da categoria e não nas duas categorias.
- 6.2.6** Quando se inscreve numa prova o jogador recebe imediatamente um email a confirmar a inscrição e com uma referência MB para efectuar o pagamento. O sistema regista a hora em que foi efectuada a inscrição. O parceiro recebe um email, entretanto, a informar que foi inscrito na prova com o jogador que efectuou a inscrição. Se pretende jogar deve aceitar esse convite e imediatamente ao fazê-lo, recebe também ele uma referência MB para proceder ao pagamento. A inscrição é considerada válida quando ambos fizerem o pagamento.
- 6.2.7** Os jogadores devem ter em atenção a hora limite de inscrição. A partir dessa hora o sistema não permite que mais ninguém se inscreva. Seguidamente devem ter em atenção a hora limite de pagamento. Só são aceites as inscrições em que ambos os jogadores que compõe o par efectuarem o pagamento até à hora limite de pagamento, e nem mais um segundo. Exactamente à hora do limite de pagamento, o sistema publica na página da prova, uma lista com todas as inscrições efectuadas e estado do pagamento a essa hora. Nessa altura, o sistema valida quem pode entrar e quem não pode e essa lista passa a ser a lista oficial do Juiz Árbitro que não pode deixar mais ninguém entrar, mesmo que essa pessoa pague a inscrição 1 segundo depois.
- 6.2.8** Se por acaso o jogador ou jogadores de um par subirem de nível, desde o momento em que se inscrevem até ao momento em que termina o prazo de pagamentos, de forma a que de acordo com os regulamentos não seja possível participarem no nível em que estão inscritos, o árbitro colocá-los-á no nível correcto e não poderão participar no nível em que se inscreveram originalmente. A hora da inscrição contará para a nova categoria onde estão inscritos, no processo de selecção de participantes aceites. Ex: ambos os jogadores de um par são nível 2 e estão no ranking em nível 2 no momento da inscrição, mas, entretanto, o ranking é actualizado até ao encerramento das inscrições e um deles passa para nível 1 no ranking, a inscrição passará automaticamente para nível 1 e já não poderão jogar nível 2 nesse torneio.

- 6.2.9** Uma inscrição em que o jogador se inscreveu, o parceiro aceitou, mas só um dos dois fez o pagamento dentro do prazo limite, não é válida e ambos os jogadores ficam de fora do torneio, sendo a devolução da inscrição do jogador que pagou, feita com uma dedução de 86 cêntimos pela taxa do serviço da aplicação financeira.
- 6.2.10** Em provas em que haja limite numa determinada categoria, por exemplo limitada a 8 inscrições, existem uma série de regras para determinar quem fica dentro ou fora:
1. *Os 8 primeiros jogadores do ranking nesse nível, se emparelhados entre eles têm sempre prioridade de entrada, desde que cumpram os prazos de inscrição. Em M1 e F1 somente, nestes 8 jogadores incluem-se jogadores do WPT ou Federações estrangeiras que tenham prioridade ou equivalência com o ranking Português, se também jogarem com jogadores que sejam Top8 do ranking nacional, ou tenham ranking WPT ou de Federação estrangeira com equivalência superior.*
  2. *Em seguida o factor determinante é a hora de inscrição, e não a hora de pagamento. Ou seja, no momento que se inscreve um jogador ganha um lugar na ordem de inscrições e ficará à frente nessa ordem mesmo que alguém que se inscreva depois faça o pagamento antes, desde que o jogador que se inscreveu primeiro faça o pagamento até à hora limite de pagamento. Ou seja, o sistema permitirá a aceitação de inscrições para lá das 8 de limite neste caso, até haverem pelo menos 8 inscrições (pares) pagas. Só nessa altura é que o sistema bloqueia as inscrições (não o pagamento) e dá como cumprido o limite.*
  3. *Mas até haver 8 pares pagos podem ter-se inscrito imagine-se 11 pares, e os 3 primeiros pares a inscreverem-se ainda não terem feito o pagamento. Se não o fizerem até à hora limite de pagamento, então o sistema determina que os últimos 8 que pagaram, entretanto, ficam dentro e esses 3 primeiros a inscreverem-se ficam de fora por falta de pagamento.*
  4. *Se o primeiro par a inscreverem-se pagar a inscrição depois de outros 8 já terem pago, mas dentro do prazo limite, esse primeiro entra na prova e dos 8 que entretanto tinham pago mas tinham-se inscrito depois, o que se inscreveu em último lugar vai ficar de fora da prova, pois há 8 pagos à hora limite que se inscreveram antes deste.*
  5. *Cabe ao organizador da prova determinar no regulamento da prova se há limite de inscrições em determinados níveis e quais os limites em cada nível, sendo que o limite em cada categoria não pode ser inferior a 12 pares.*
  6. *O Clube Organizador, através do Director de Prova, tem o direito de dar prioridade até 2 pares por categoria (Wild-Cards) à sua escolha. No entanto para poder exercer este direito o regulamento da prova deve contemplá-lo, ou seja, se não estiver escrito no Regulamento de Prova que o Director de Prova vai exercer o seu direito de prioridade e em quantos pares, não será permitido ao Director de Prova dar qualquer WC. No entanto, para poderem receber WCs os pares têm de estar regularmente inscritos na prova até ao encerramento das inscrições, ou seja, inscritos e com a inscrição paga dentro dos prazos previstos no regulamento. Assim sendo, terminado o período de inscrições e respectivo pagamento, e havendo 2 pares com inscrições válidas que fiquem fora do limite aceite, esses vão passar à frente dos 2 últimos pares aceites.*
  7. *Não é permitido ao clube ou director de prova dar WCs a pares que não estejam regularmente inscritos na prova. Só os WCs da FPP podem ser dados a um par que não esteja regularmente inscrito na prova.*

- 6.2.11** Quando não haja o número mínimo de inscrições num torneio, para a realização de F1, e somente nessa situação, estas poderão participar na categoria masculina de M2, ou seja, um par de F1 poderá participar em M2. Os pontos para efeitos de entrada ou cabeça de série na categoria M2, deverá ser metade dos pontos da posição equivalente do ranking de F1 em M2. Ex: Jogadora é nº3 de F1, recebe metade dos pontos que tem o jogador nº3 de M2.
- 6.2.12** Quando uma jogadora de F1 joga em M1 ou M2 considera-se uma excepção, pelo que se houver limite de inscrições nas categorias masculinas e ficarem pares masculinos de fora por excederem o limite permitido, nunca um par feminino ou misto poderá retirar o lugar a um par masculino mesmo que a soma dos pontos de equivalência lhes permitisse entrar. Ex: Há 17 inscritos em M1 e há limite de 16 pares. O par feminino está em 14º em pontos com 3 pares de M1 atrás delas – neste caso fica o par feminino de fora e jogam os 16 Masculinos. O mesmo aconteceria se fosse um par constituído por um homem e uma senhora.
- 6.2.13** Um par de F1 poderá inscrever-se directamente numa prova de M1 (somente se um dos elementos do par for Top50 do WPT ou ambas as jogadoras foram Top10 em F1) ou M2, mas será obrigado a participar em F1 se a categoria se realizar. Se durante a prova, por algum motivo que não uma derrota desportiva, o par F1 deixar de participar em F1, perderão a possibilidade de jogar em M1 ou M2 também.
- 6.2.14** Depois de receber a lista de inscrições oficializada, o Juiz Árbitro terá acesso a uma ferramenta que lhe permitirá alterar a lista inicialmente publicada para uma lista final, dentro destas regras (prioridade de ranking e prioridade de clube).
- 6.2.15** A FPP reserva-se o direito a ter um *Wild-Card (WC)* para atribuir em cada prova de Nível 1 (um em M1 e um em F1), que se juntará aos pares aceites numa dada categoria depois de cumpridos os regulamentos estipulados numa prova com limite de inscrições – se aceites por exemplo 8 pares, com o WC a prova disputar-se-á com 9 pares (8+1). Os nomes do WC deverão constar na lista de inscrições oficial entregue ao JÁ e com a referência WC à frente dos nomes. Este WC não contará para o limite de inscritos na prova. Este WC ou WCs devem constar na lista de inscritos validados que é enviada pela FPP ao Árbitro e Director de Prova quando terminam os prazos de inscrições e pagamentos, e os jogadores a quem são atribuídos os WCs não precisam de estar inscritos na prova dentro dos prazos de inscrição, devendo os mesmos ser inseridos pelo Árbitro no sistema e nos quadros de sorteio.
- 6.2.16** 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.

**6.2.17** 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.

**6.2.18** 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:

- a) 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*
- b) 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.*
- c) O prazo de pagamento para as provas em a) e b) é de exactamente 24h depois do prazo em que encerram as inscrições.*

**6.2.19** No momento do encerramento das inscrições será publicado na pagina 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.

### **6.3 SISTEMA COMPETITIVO**

**6.3.1** Os Torneios e Campeonatos serão disputados utilizando os seguintes sistemas competitivos:

- Quadro Directo;
- Por grupos;
- Dividido.

**6.3.2** Por Quadro Directo

- As provas podem ser organizadas através de um quadro único, ou de um quadro principal e de uma prova de qualificação.
  - A. Quadro principal é aquele onde são colocados os jogadores com melhor classificação, de entre os inscritos, os que forem apurados da prova de qualificação e os que beneficiem de convite especial (*Wild-Card*) ou "*lucky-losers*", e ainda todos os "*alternates*" e "*on-site alternates*".
  - B. As provas de qualificação podem ser abertas (sem número limite de inscritos) ou fechadas e destinam-se a apurar, de entre os jogadores inscritos que não tiveram lugar no quadro principal, os que irão preencher as vagas a esse fim destinadas.
- Nos torneios e campeonatos, na modalidade de pares masculinos e femininos, poderão ser organizadas provas para os jogadores eliminados na primeira ronda do quadro principal, conforme regulamento específico da prova e grupo, à excepção dos jogadores eliminados por falta de comparência (FC).

**6.3.3** Por grupos

- Os jogadores são agrupados e jogam no sistema de todos contra todos.

#### 6.3.4 Dividido

- É organizado em duas fases, onde são combinados os dois anteriores sistemas competitivos, da seguinte forma:
  - A. A primeira fase é disputada no sistema de grupos (3/4 jogadores) em que de cada grupo são apurados os dois primeiros;
  - B. A fase seguinte é disputada pelos apurados da primeira, no sistema de eliminação directa.

#### 6.3.5 Serão apenas permitidos os seguintes sistemas de disputa de encontros:

- À melhor de 3 partidas, com ou sem “Tie-Break”.
- À melhor de 3 partidas com “Tie-Break” nas 2 duas primeiras, sendo a terceira partida um “Super Tie-Break” (até aos 10 pontos).
- Em sistema de “Pró-set” (até aos 9 jogos com tie-break aos 8 igual).
- Em sistema primeiro a chegar aos 7 (com tie-break aos 6 igual).
- Qualquer dos sistemas apresentados nos pontos anteriores só pode recorrer ao sistema “ponto de ouro” (sem vantagens) em caso de força maior, justificando em relatório esta opção.

### 6.4 QUADROS E SORTEIO DAS PROVAS

#### 6.4.1 Os sorteios dos quadros da prova são públicos e realizados pelo Juiz Árbitro da prova após o encerramento das inscrições e encerramento do prazo de pagamento das inscrições.

Qualquer pessoa com uma licença válida pode estar presente nos sorteios.

O sorteio dos "Lucky-Losers" será realizado publicamente pelo Juiz Árbitro, no local do torneio e na presença de tantos envolvidos no sorteio quanto possível.

#### 6.4.2 Não pode entrar no sorteio um jogador que:

- Tenha pendente uma dívida à FPP.
- Um jogador filiado num clube com uma dívida à FPP
- Esteja sob pena de suspensão ou expulsão.
- Que, por idade ou nacionalidade não corresponda à categoria da prova.

#### 6.4.3 A ordenação dos jogadores na lista de entrada nos quadros principais será efectuada de acordo com os seguintes critérios, indicados por ordem de preferência:

- Classificação Nacional do jogador, na sua categoria.
- Por sorteio.

#### 6.4.4 O Sorteio na parte de grupos deve ser feito sempre com um cabeça de série em cada grupo, e depois ver quem são os próximos jogadores imediatamente a seguir no ranking e sorteá-los a cada um num dos grupos e repetir o procedimento. Ex. No caso de 11 jogadores, são dois grupos de 4 e um grupo de 3 pelo que os primeiros 3 são os cabeças de série de cada grupo. De seguida pegam-se nos pares 4º ao 6º em soma de pontos e sorteiam-se um por cada grupo, e de seguida pegam-se nos jogadores 7º ao 9º e sorteiam-se um por cada grupo.

#### 6.4.5 Os quadros das diferentes provas e consoante as diferentes categorias serão elaborados conforme o regulamentado no Anexo XVI, cumulativamente com os critérios gerais seguintes:

**Classe 15.000**

**Nível 1** – Quadro Directo

**Nível 2** – Quadro Directo

**Nível 3** – Quadro Directo

**Nível 4** – Quadro Directo

*\* só há grupos nas categorias até 12 inscrições*

*\*\*Não há quadro B*

*\*\*\* se mais de 64 inscritos retiram-se os 4 pares que ficariam em 61,62,63 e 64, bem como os seguintes, e jogam um qualifying para 4 lugares.*

**Classe 10.000**

**Nível 1** – Quadro Directo

**Nível 2** – Quadro Directo

**Nível 3** – Quadro Directo

**Nível 4** – Quadro Directo

*\* só há grupos nas categorias até 12 inscrições*

*\*\*Não há quadro B*

*\*\*\* se mais de 64 inscritos retiram-se os 4 pares que ficariam em 61,62,63 e 64, bem como os seguintes, e jogam um qualifying para 4 lugares.*

**Classe 5.000**

**Nível 1** – Quadro Directo

**Nível 2** – Quadro Directo

**Nível 3** – Quadro Directo

**Nível 4** – Quadro Directo

*\* só há grupos nas categorias até 12 inscrições*

*\*\*O Clube decide se quer ou não fazer quadro B*

*\*\*\* se mais de 64 inscritos retiram-se os 4 pares que ficariam em 61,62,63 e 64, bem como os seguintes, e jogam um qualifying para 4 lugares.*

**Classe 2.500**

**Nível 1** – Quadro Directo

**Nível 2** – Quadro Directo

**Nível 3** – Quadro Directo

**Nível 4** – Quadro Directo

*\* só há grupos nas categorias até 12 inscrições*

*\*\*O Clube decide se quer ou não fazer quadro B*

*\*\*\* se mais de 64 inscritos retiram-se os 4 pares que ficariam em 61,62,63 e 64, bem como os seguintes, e jogam um qualifying para 4 lugares.*

**Classe 1.250**

**Nível 1** – Quadro Directo

**Nível 2** – Quadro Directo

**Nível 3** – Quadro Directo

**Nível 4** – Quadro Directo

*\* só há grupos nas categorias até 12 inscrições*

**\*\*O Clube decide se quer ou não fazer quadro B**

**\*\*\* se mais de 64 inscritos retiram-se os 4 pares que ficariam em 61,62,63 e 64, bem como os seguintes, e jogam um qualify para 4 lugares.**

### **Classe 500**

**Nível 1** – Até 15 inscritos = Grupos, + de 15 = Quadro Directo.

**Nível 2** – Até 15 inscritos = Grupos, + de 15 = Quadro Directo.

**Nível 3** – Até 15 inscritos = Grupos, + de 15 = Quadro Directo.

**Nível 4** – Até 15 inscritos = Grupos, + de 15 = Quadro Directo.

**6.4.6** A composição dos quadros deverá respeitar a seguinte regra proporcional de apuramento:

Nº Pares QP	Entradas Directas	Jogadores Qualificação	“Wild-Cards”
16	12	04	0 a 3
32	24	08	0 a 5
64	56	08	0 a 7

**6.4.7** Para saber o valor de um par, somam-se os pontos de ambos os jogadores. A ordem de entradas e cabeças de série num quadro será estabelecida de acordo com estes valores.

**6.4.8** Se dois pares estiverem empatados em pontos, ficará em primeiro o par que tiver o jogador com melhor classificação, se ainda assim estiverem empatados, será sorteado entre eles a sua ordem.

**6.4.9** Nas provas por nível serão consideradas prioritariamente as classificações de cada um desses níveis. Se não existirem serão consideradas as classificações absolutas.

**6.4.10** O jogador que não aparece em qualquer classificação deve ser considerado com zero pontos.

**6.4.11** Como regra geral, quando for detectado um erro no sorteio de um dos níveis e o mesmo não iniciou, o sorteio deve ser repetido, desde que a alteração não afecte os outros quadros que já possam ter iniciado.

**6.4.12** De acordo com este regulamento, essas alterações nos quadros apenas terão lugar quando haja confirmação de uma falta de comparência e quando, segundo o critério do Juiz Árbitro, haja tempo para a realização de novos quadros e ordens de jogos, e para informar os participantes afectados pelas alterações nos seus encontros. Se o Juiz Árbitro, considera que não tem tempo para fazer essas alterações e comunicá-lo devidamente a todos os interessados, actuará como se o torneio já tivesse começado. Essa decisão cabe exclusivamente ao Juiz Árbitro.

**6.4.13** Depois de fechadas as inscrições, sob nenhuma circunstância será permitida a mudança ou substituição de jogadores nos pares. A formação destes permanecerá a mesma ao longo de toda a prova. A não observação desta regra resultará em desqualificação imediata do par a partir do momento em que a irregularidade é detectada, sem prejuízo de outras responsabilidades disciplinares.

- 6.4.14** Um par deve abandonar a prova se algum dos seus elementos desiste ou não está presente para jogar no horário previsto.
- 6.4.15** Qualquer impugnação ou reclamação sobre o sorteio e quadros de uma prova devem ser feitas por escrito para o Director Técnico da FPP ([geral@fppadel.pt](mailto:geral@fppadel.pt)) e/ou o Juiz Árbitro da prova antes do início da mesma. Eles tomarão as medidas, caso a reclamação seja justa, que considerem adequadas, em conformidade com este Regulamento
- 6.4.16** Uma vez iniciado o aquecimento do primeiro encontro agendado para a primeira ronda de um quadro, não poderá fazer-se nenhuma alteração ao mesmo, ainda que a reclamação seja justa.

## **6.5 WILD CARD**

- 6.5.1** Com a excepção do Wild-Card mencionado em 6.2.15, cabe ao Director de prova a atribuição dos “Wild-Card” respectivos, de acordo com o presente regulamento.
- 6.5.2** Os “Wild-Card”, terão que ser atribuídos antes do início da prova de qualificação.
- 6.5.3** O número máximo de "Wild-Card", que pode ser concedido numa determinada prova será conforme a tabela 6.4.6 do presente regulamento.
- 6.5.4** Os Wild-Cards dos clubes são garantia de participar na prova, mas não garantem a entrada no Quadro Principal, com a excepção do WC da FPP que garante a entrada na prova e no quadro principal.
- 6.5.5** Cada jogador só poderá receber no máximo 3 “Wild-Card” por época.

## **6.6 LUCKY LOSERS**

- 6.6.1** Um par só poderá ser considerado como “*Lucky-Loser*”, desde que informe o Juiz Árbitro no prazo definido e esteja pronto para jogar, no período de 15 minutos após a chamada do jogo.
- 6.6.2** A escolha dos jogadores considerados “*Lucky-Losers*” será feita de acordo com os seguintes critérios, indicados por ordem decrescente:
- 1º - Ronda alcançada, começando pela ronda de acesso e assim sucessivamente.
  - 2º - Classificação dos jogadores na ronda em questão.
  - 3º - Sorteio entre os jogadores não classificados, da ronda em questão.

## **6.7 ISENTOS (“BYE”) E ALTERNATES**

- 6.7.1** A atribuição de isenção (*Bye*) deverá ser efectuada pela seguinte ordem:
- 1º - Aos cabeças de série, por ordem de classificação.
  - 2º - Aos restantes sorteados, distribuídos em igual número pelas secções do quadro nas respectivas linhas vagas.
- 6.7.2** É considerado “*Alternate*”, qualquer par regularmente inscrito numa prova que não tenha acesso ao quadro principal da mesma ou à respectiva prova de qualificação, após a ordenação de todos os pares inscritos.



## 6.8 CABEÇAS DE SÉRIE

**6.8.1** Os cabeças de série são determinados pelos pontos do ranking da FPP

**6.8.2** Excepcionalmente se algum jogador masculino for Top80 do WPT este tem precedência sobre o ranking FPP.

1. No caso de ambos os pares terem pelo menos um jogador no Top80 do WPT e o outro jogador de cada um dos pares tiver pontos WPT, o cabeça de série é feito pela soma dos pontos WPT dos jogadores e não pelos pontos do Ranking FPP.
2. No caso de num dos pares estar apenas um jogador WPT Top80 com outro jogador sem pontos WPT, e o outro par tiver dois jogadores WPT Top80, o cabeça de série é atribuído ao par com mais pontos WPT, ou seja, se a soma dos pontos do par constituído por dois jogadores WPT Top80 for inferior aos pontos WPT do jogador que joga com um jogador sem Top80 WPT, o cabeça de série continua a ser o par que embora tenha só um jogador WPT Top80, tem o maior numero de pontos WPT
3. No caso de cada um dos pares ter apenas um jogador WPT Top80 o cabeça de série é o par que tem o jogador com melhor ranking WPT. Se tiverem o mesmo ranking o desempate é feito pela posição que o jogador que não têm ranking WPT ocupa no ranking FPP. Se ambos os jogadores que não têm ranking WPT forem de uma federação estrangeira comum, o desempate é feito pelo ranking nessa Federação. Se forem de federações diferentes (as federações Espanhola, Argentina e Brasileira são consideradas iguais entre elas, mas prevalecem sobre qualquer outra), pelo ranking que ocupam em cada uma das federações, que seja comprovável. Se um jogador não conseguir comprovar o ranking que ocupa perde para o que conseguir.
4. No caso de apenas um dos jogadores de um par ter ranking WPT Top80 e o outro par não tiver nenhum jogador WPT Top80, o cabeça de série é o par com o jogador Top80 WPT.

**6.8.3** Excepcionalmente no caso de um jogador masculino não ser ranking WPT Top80:

- a) *mas pertencer ao Top10 da Federação Espanhola de Padel, ao Top 10 do Ranking Brasileiro ou Top10 do Ranking Argentino, este jogador para efeitos de atribuição de cabeça de série, deverá somar os pontos de ranking FPP equivalentes à posição do ranking da sua federação. Ex: jogador ocupa o 4º lugar no ranking argentino – recebe os pontos do 4º lugar do ranking português.*
- b) *não pertencer ao Top10 da Federação Espanhola de Padel, ao Top 10 do Ranking Brasileiro ou Top10 do Ranking Argentino, mas for membro de uma Federação filiada na FIP ou membro de uma Federação Autónómica de Espanha, terá a equivalência de pontos do lugar que ocupa no ranking do seu país a dividir por 4, com o ranking do jogador equivalente em Portugal. Ex: nº4 do ranking da Suécia fica com os pontos do nº4 português a dividir por 4.*
- c) *mas pertencer ao Top10 da Federação Espanhola de Padel, ao Top 10 do Ranking Brasileiro ou Top10 do Ranking Argentino, e ao mesmo tempo tiver pontos do Ranking FPP, contam o ranking da opção que lhe der mais pontos. Ex: o jogador é nº4 da Federação Espanhola e nº8 da Federação Portuguesa, contam os pontos de nº4 da Federação Espanhola uma vez que estes equivalem ao nº4 português e desta forma o jogador tem mais pontos que se usasse o seu ranking nº8 no ranking português.*

**6.8.4** Para efeitos de entrada no quadro principal e, para jogadores estrangeiros que integrem o regime de exceção WPT, FEP, FBP e FAP, só se aceitam 4 pares com pelo menos um jogador estrangeiro no quadro principal, independentemente do quadro ser 12, 16, 32 ou 64, os restantes terão de disputar uma fase de qualificação, caso haja, isto é, se ultrapassado o número de limite inscritos na categoria. Ex1: Se houver um limite de 16 duplas e estiverem inscritas 6 duplas estrangeiras, as primeiras 4 com melhor ranking, entram para o quadro principal e as outras 2 vão disputar a fase de qualificação, independentemente de terem mais pontos que as outras duplas inscritas na prova. Ex2: Se houver 3 pares com um português e um estrangeiro e 2 pares com 2 estrangeiros, ou seja um total de 5 pares com estrangeiros, feitas as contas, o par com pior ranking dos 2 pares integralmente estrangeiros, mesmo que tenha mais pontos que os restantes pares portugueses, ou até mais que os pares com um português e um estrangeiro, vão disputar a fase de qualificação, ou seja, os cabeças de série seriam os 3 pares com um português e um estrangeiro e o melhor par constituído por 2 estrangeiros. Ex3: estão inscritos 4 pares com um português e um estrangeiro e 3 pares com 2 estrangeiros – entram os 4 pares com um português e um estrangeiro e os 3 pares estrangeiros tem de ir para a fase de qualificação, mesmo tendo mais pontos ou prioridade inicial pelo estatuto noutros Rankings Internacionais. .

- a)** *A única exceção é se um dos pares estrangeiros tiver um WC da FPP, que nesse caso faz com que possa entrar no quadro mais um jogador estrangeiro do que o originalmente previsto, ou seja esse WC não conta como par estrangeiro e é tratado como um par português que entra directamente para o quadro de acordo com os pontos que tem no WPT, ou FEP, ou FBP ou FAP, ou no caso de não ter pontos em nenhuma destas entidades será o ultimo par a entrar no quadro no sorteio. Ex: o par com WC num quadro de 16 não tem pontos para ficar nos 12 primeiros pares que entram directo no quadro principal, então este par com WC fica como par 12 no sorteio para o quadro principal, e o que era 12º sai do quadro para ir para o qualify como CS1.*

- 6.8.5** Em Femininos aplica-se na integra o 6.8.2 e 6.8.3 e 6.8.4, mas com a diferença que se aplica o WPT Top50 em vez do WPT Top80, e só se a jogadora estiver a jogar em F1.
- 6.8.6** Se uma senhora estiver a jogar excepcionalmente em M1 e tiver ranking WPT Top100, para efeitos de pontos a somar ao parceiro, deverá ter metade dos pontos que o jogador M1 tem no ranking equivalente ao seu no WPT. Ex: Jogadora nº15 do WPT tem metade dos pontos que o jogador M1 nº15 tem no Ranking FPP.
- 6.8.7** Uma jogadora que não tenha ranking WPT Top100 e esteja a jogar em Masculinos e seja F1, para efeitos de pontos deverá ter 1/5 dos pontos que tem o M1 equivalente. Ex: a jogadora é nº4 de F1, deve ficar com 1/5 dos pontos que tem o jogador nº4 de M1.
- 6.8.8** Uma jogadora que não seja WPT Top100 nem F1 no ranking FPP, não poderá jogar em M1 a não ser que seja Top10 nos Rankings Nacionais do Brasil, Espanha e Argentina, e nesse caso entrará com 0 pontos, ficando o par apenas com os pontos do parceiro.
- 6.8.9** A determinação dos cabeças de série nas provas deve estar de acordo com a classificação em vigor no dia do sorteio da prova.
- 6.8.10** A relação entre o número de cabeças de série e o número de participantes na prova será o seguinte:

- Para quadros principais e qualifyings:

Até 8 pares	02
9 a 16	04
17 a 32	08
33 a 64	16

- Para grupos, haverá um número de cabeças de séries igual ao número de grupos

## **6.9 DESISTÊNCIA E FALTA DE COMPARÊNCIA (FC)**

- 6.9.1** A desistência de uma prova deve ser comunicada com urgência ao Juiz Árbitro telefonicamente, e à FPP, por email, fax ou qualquer outro meio que permita guardar registo, indicando o nome, número da licença, e motivo da ausência.

**6.9.2** Se o Juiz Árbitro tiver conhecimento de qualquer desistência e a mesma não tinha sido informada ao Director de Prova ou ao árbitro directamente com mais de vinte e quatro horas de antecedência relativamente à hora do primeiro jogo do par na prova, este tentará confirmar a mesma junto da organização até 12h antes do início do encontro. Caso não se confirme a FC os quadros não serão alterados.

1. Se se confirmar o FC antes de faltarem 12h para o início do jogo, e o par que tiver o FC for um dos cabeças de série da prova, e não havendo *alternate*, devem reposicionar-se os cabeças de série na forma correcta já sem ter em conta o par que teve FC, e: o par com mais pontos no quadro, que não era CS, deve passar para o lugar do ultimo cabeça de série que agora está vago, e o par que jogava com o CS1 deve passar para o lugar do par que foi ocupar o lugar deixado vago pelo par que subiu a ultimo CS. Ex: num quadro de 16, o CS2 ter FC faz com que o CS3 suba a CS2, o CS4 suba a CS3, e o par que era o 5º par com mais pontos e por conseguinte não era CS, passa agora para o lugar do CS4, e o par que estava a jogar com o CS1 passa para o lugar onde estava o par 5º que agora é CS4, o que faz com que o CS1 fique com um bye.

**Excepções:**

- A. Se houver algum par ou pares *alternate* e a FC for um cabeça de série, os CS sobem até ao CS que teve FC, o 1º par com mais pontos que não é CS passa para ultimo CS e o *alternate* entra para o lugar onde estava o 1º par que não era CS, de forma a que fique o mesmo numero de pares a disputar a prova.
  - B. Se houver algum par ou pares *alternate* e a FC não for um cabeça de série, o *alternate* deverá entrar directamente para o lugar onde estava o par FC.
2. Se a ausência se confirmar, entretanto (a menos de doze horas no início do primeiro jogo do par na prova), o par adversário tem um WO para a próxima ronda do quadro, ou no caso de grupos, todos os pares do grupo recebem uma vitória contra o par que levou um FC.
  3. O jogador que não justificar o seu FC será sancionado disciplinarmente e poderá ficar impedido de participar na prova ou provas seguintes. O jogador que saiba que o seu parceiro não vai comparecer a mais de 12h do início do encontro e não avise o árbitro também será sancionado disciplinarmente e ficar impedido de jogar na prova ou provas seguintes.

**6.9.3** Para todos os efeitos considera-se que um encontro iniciou quando ambos os pares estão em campo, mesmo se apenas a aquecer.

**6.9.4** Um jogador poderá cancelar a sua inscrição numa prova, sem sofrer qualquer penalização, se o fizer junto do árbitro ou da FPP ou da organização da prova, por escrito (email com hora de envio), dentro dos seguintes prazos:

- A. Provas de nível 15.000 e Campeonato Nacional – Até seis horas após o prazo limite de inscrição desde que até seis horas antes da hora do sorteio;
- B. Provas de nível 10.000 e Campeonato Nacional – Até seis horas após o prazo limite de inscrição desde que até seis horas antes da hora do sorteio;

- C. Provas de nível 5.000 e Campeonatos Regionais – Até seis horas após o prazo limite de inscrição desde que até seis horas antes da hora do sorteio;
- D. Provas de nível 2.500 e 1.250 – Até seis horas após o prazo limite de inscrição desde que até seis horas antes da hora do sorteio;
- E. Provas de nível 500 – Critério do Clube organizador da prova.
- F. No caso de se proceder à devolução da inscrição nas Provas 10.000, 5.000, 2.500 e 1.250 ser-lhe-á deduzido o *fee* de transacção electrónica de 87 cêntimos por jogador.

- 6.9.5** Findos os prazos referidos no ponto anterior, a ausência do jogador será considerada justificada, apenas por doença ou lesão comprovada por declaração médica, morte de pessoa próxima, ou acidente, com Justificação Escrita/Atestado a ser entregue na respectiva organização, ou ao Juiz Árbitro, até 48 horas após a data do encontro.
- 6.9.6** Apesar de justificadas as ausências dos jogadores não carecem de restituição da inscrição do jogador ou par.
- 6.9.7** Nas provas que decorram por grupos, se um par já tiver jogado um encontro ou se o grupo for de apenas 3 duplas a eliminação dá-se logo na primeira falta de comparência. Caso os grupos sejam de 4 ou mais duplas e haja uma falta de comparência no primeiro encontro, o par será eliminado apenas após a segunda falta de comparência na respectiva prova.
- 6.9.8** Para efeitos de classificação, ao jogador que seja averbada FC sem justificação aceite pelo juiz árbitro, ser-lhe-ão retirados todos os pontos na prova.
- 6.9.9** Não é permitido ao Juiz Árbitro antecipar ou adiar o horário previsto de um jogo para acomodar um par que saiba que não vai poder estar presente no horário previsto por motivos externos à prova, de forma a que não se retirem os pontos que o par já conquistou ou a evitar que recebam uma FC, sobretudo com lesões não comprovadas e evidentemente criadas para que o par mantenha os pontos conquistados até então. Se o facto for comprovado até 72h depois do encerramento do torneio, a dupla será penalizada com a eliminação da totalidade dos pontos nesse torneio, e o JA poderá sofrer uma sansão e ficar inibido de arbitrar.
- 6.9.10** A não justificação repetida de FC implica que o jogador, por cada repetição seja penalizado no ranking com uma das suas 14 melhores provas a contar 0 pontos no ranking.

## **6.10 CRITÉRIOS DE DESEMPATE NOS GRUPOS**

**6.10.1** Em caso de empate na fase de grupos, os critérios de desempate seguem a seguinte ordem:

- A. Empate entre 2 equipas:
  - 1. Confronto directo
- B. Empate entre 3 ou mais equipas:
  - 1. Melhor/Maior diferença entre Sets ganhos e perdidos entre os pares em situação de empate (só válido nos encontros entre si; o Super Tie-Break equivale a um (x1) Set).

2. Melhor/Maior diferença entre Jogos ganhos e perdidos entre os pares em situação de empate (só válido nos encontros entre si).
3. Número de jogos ganhos entre os pares em situação de empate.
4. Melhor/Maior diferença entre o número encontros ganhos e perdidos, em toda a prova.
5. Melhor/Maior diferença entre o número de sets ganhos e perdidos, em toda a prova.
6. Melhor/Maior diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos, em toda a prova.

**6.10.2** Estes critérios são aplicados sequencialmente, sempre que permaneça o empate. No momento em que uma ou mais equipas deixem de estar empatadas e permaneçam outras equipas empatadas, começará novamente a aplicar-se os critérios de desempate na ordem estabelecida para quebrar o empate que ainda persista.

**6.10.3** Quando uma das equipas foi penalizada por falta de comparência ou por desistência, será excluída do grupo de desempate e colocado no último lugar entre as equipas empatadas, os resultados dos encontros em que esteja envolvida não serão tidos em conta para quebrar o empate entre as restantes equipas empatadas.

**6.10.4** Para a realização dos referidos cálculos, todos os encontros com F.C. contabilizam como perdido por dois (2) Sets (6/0 e 6/0) e todos os encontros iniciados mas inacabados por qualquer tipo de abandono da mesma forma: derrota por dois (2) sets (6/0 e 6/0).

## **6.11 CONSOLAÇÃO (QUADRO B)**

**6.11.1** Nos Campeonatos Nacionais, Masters, e provas organizadas pela FPP, não se realizam quadros B.

**6.11.2** A realização de quadros de consolação é opção do organizador da prova.

**6.11.3** As provas de consolação contam para a classificação FPP.

**6.11.4** Um par a quem tenha sido aplicada uma falta de comparência não poderá participar na prova de consolação.

**6.11.5** Um par que passe a primeira ronda por falta de comparência e perca a próxima, não poderá participar na prova de consolação. No entanto, esta regra pode ser alterada por critério do Juiz Árbitro.

**6.11.6** Qualquer par que não seja cabeça de série da prova e tenha perdido na primeira ronda de uma prova tem direito a participar na prova de consolação, caso exista, devendo comunicar ao Juiz Arbitro até 30 minutos após o término do seu jogo, se não pretender participar na prova de consolação. Se não houver comunicação em contrário o árbitro assumirá que os jogadores estão inscritos na prova de consolação.

**6.11.7** Um jogador que receba *bye* num quadro principal, ou seja cabeça de série, não poderá jogar o Quadro B, salvo raras exceções.

## 6.12 HORÁRIOS

- 6.12.1** É da responsabilidade do Juiz Árbitro elaborar a ordem de jogos para todo o torneio e envia-la à FPP até 2ª feira às 16h da semana em que se disputa a prova. Caso haja alguma alteração posterior deverá ser comunicada à FPP cada vez que sejam actualizadas.
- 6.12.2** Os horários devem ser divulgados no *site* da FPP, *Facebook* da FPP e expostos no clube ficando assim disponíveis para os jogadores via telefone na própria sede do clube. Os clubes poderão ter outros meios de divulgação dos horários que deverão ser comunicados aos jogadores.
- 6.12.3** Os jogadores são responsáveis por se informarem da ordem de jogos e terão que respeitar com rigor o horário dos respectivos jogos marcados pelo Juiz Árbitro o qual, após uma tolerância de 10 minutos, deverá marcar falta de comparência (FC) aos jogadores que excederem o tempo referido.
- 6.12.4** À excepção das provas nocturnas, a marcação do primeiro e último encontro do mesmo dia para todas as provas, terá que obedecer ao seguinte:
- Com luz natural:
    - A. O 1º encontro não se deverá iniciar antes das 08:00 horas.
    - B. O último encontro terá que ser iniciado 1,30 h antes do pôr-do-sol.
  - Com luz artificial:
    - A. O início do último encontro será até às 20h00 horas nas provas para o Grupo Jovem e até às 00:30 horas para as provas dos grupos sénior e veterano.
- 6.12.5** O intervalo, para o mesmo jogador, entre o último encontro de um dia numa determinada categoria e o primeiro jogo do dia seguinte nessa mesma categoria, será no mínimo de 12 horas nas provas dos grupos jovem e veterano e 10 horas nas provas do grupo sénior. A regra não se aplica se por exemplo um jogador terminar em Mx2 no dia anterior e tiver jogo de M2 no dia seguinte com menos das horas mínimas de intervalo.
- 6.12.6** Numa fase de quadros não é permitido jogar mais que 3 encontros no mesmo dia, e numa fase de grupos não é permitido jogar mais que 4 encontros no mesmo dia. Cumulativamente não é permitido jogar grupos e mais que um jogo na fase de quadros no mesmo dia, em caso do grupo ser de 5 pares. Cumulativamente também não é permitido jogar grupos e mais que 2 jogos de quadro, em caso do grupo ser de 4 ou 3 pares. No caso do nível 1 e dada a extensão prolongada dos jogos, não é permitido jogar grupos e mais que 1 encontro de quadro no mesmo dia.
- 6.12.7** O Juiz Árbitro pode alterar esta regra se entender que serão encurtados os sistemas de jogo por más condições atmosféricas ou outros motivos de força maior.

### 6.12.8 Tempo de descanso entre encontros:

Duração dos encontros	Períodos de descanso
Menos de 1h	15'
Entre 1h e 1h30	45'
Mais de 1h30	1:30h

- 6.12.9** Os intervalos em 6.12.8 aplicam-se dentro da mesma categoria e não se aplicam quando um par ou um jogador esteja inscrito em várias categorias dentro da mesma prova. Nesse caso não se aplicam períodos de descanso e é da responsabilidade do jogador estar apto fisicamente para jogar mais que uma categoria.
- 6.12.10** Os períodos mínimos de descanso podem não ser aplicados em provas juvenis, a fim de facilitar uma maior participação na prova num horário concentrado.
- 6.12.11** É obrigação do jogador informar-se sobre o horário dos seus jogos.
- 6.12.12** No Campeonato Nacional de clubes, os clubes de fora da região, onde se disputa a prova contarão com a regra de prioridade.

### **6.13 INTERRUPTÃO DE UMA PROVA**

- 6.13.1** As provas deverão ser contínuas, ter sempre início (1º dia do quadro principal) e termo nas datas previstas no calendário, podendo apenas ser alteradas por condições climatéricas adversas ou por ocorrências excepcionais, devidamente justificadas pelo Juiz Árbitro e Director de prova.
- 6.13.2** Sempre que uma prova não termine na data prevista, o Juiz Árbitro terá que a concluir no prazo máximo de 8 dias, em relação à data marcada para o seu termo.
- 6.13.3** Todos os encontros de uma prova serão realizados no mesmo local, com possíveis excepções nas provas de qualificação e/ou devido a más condições climatéricas.
- 6.13.4** Por motivo de más condições climatéricas ou falta de condições a prova ou algumas categorias a disputar a prova podem ser transferidas para outro clube filiado nas proximidades e não a mais que 30km a fim de conseguir terminar a mesma dentro do período originalmente previsto. Esta decisão é do Juiz Árbitro que deve consultar com o Director de Prova antes de o decidir. Pode fazê-lo num período do dia, num dia ou dias da prova, conforme for necessário para tentar manter os jogos dentro dos horários previstos.
- 6.13.5** Caso não seja possível a conclusão da prova no prazo estabelecido, a mesma será considerada terminada à data da sua interrupção, sendo, para todos os efeitos, considerados os resultados até aí verificados.

### **6.14 RELATÓRIO DE PROVA**

- 6.14.1** Os prazos limite para o envio dos quadros e relatórios das provas são os seguintes:
- A. Até 24 horas após o termo do evento, o Juiz Árbitro terá que enviar os respectivos quadros para a FPP e até 72 horas o respectivo relatório deverá ser entregue à FPP e entidade organizadora, ambos por via electrónica;
  - B. Se o Juiz Árbitro não cumprir o estipulado no ponto anterior dentro do prazo, ser-lhe-á imposta uma multa de €20 por cada semana de atraso, e não poderá arbitrar qualquer outra prova até entregar os mesmos.
  - C. No caso de uma prova 500 e os resultados não forem enviados pelo Director de Prova dentro do prazo previsto no regulamento, o clube pagará uma multa de €50 à FPP.



- D. No caso de uma prova 500 e os resultados não forem enviados pelo Director de Prova dentro do prazo previsto no regulamento, acrescido de 7 dias, o clube organizador não se poderá candidatar ou propor organizar no próprio ano ou no ano seguinte, qualquer prova.

## **6.15 PROVAS DE CATEGORIA MISTA**

**6.15.1** Nas provas de pares mistos serão aplicadas as mesmas normas que nas provas masculinos ou femininos, para efeitos de pontuação para cabeças de série ou entrada em quadros, será tida em conta a pontuação que cada jogador masculino e feminino tem na classificação correspondente.

**6.15.2** Um par só poderá jogar no nível ou melhor do jogador que tem o melhor nível do par.

## **6.16 RESULTADOS OFICIAIS**

**6.16.1** Os resultados de uma prova são declarados oficiais setenta e duas horas após o último jogo da mesma

**6.16.2** Se houver alguma contestação a algo que se tenha passado na prova que vá contra o Regulamento Geral da FPP, o queixoso deverá num prazo inferior a setenta e duas horas depois do ultimo jogo da prova, enviar a sua reclamação, por email primeiro, dirigida ao conselho de arbitragem se se tratar de algo relacionado com a arbitragem, ou deverá dirigi-la ao conselho disciplinar se se tratar de qualquer outro aspecto. Essa mesma reclamação deve seguir por correio em carta assinada pelo queixoso e deverá ser recebida na FPP até cinco dias úteis após terminar o último jogo da prova.

**6.16.3** Se após a decisão do conselho de arbitragem ou do conselho disciplinar a mesma não for do agrado do queixoso, este pode recorrer para o conselho de Justiça, bastando para isso fazer *forward* do email com a decisão, dirigido ao conselho de justiça e enumerando as razões porque não concorda com a decisão.

**6.16.4** As decisões do conselho de justiça são finais e inapeláveis.

## **7 CLASSIFICAÇÃO OFICIAL FPP (RANKING)**

### **7.1 PRINCÍPIOS GERAIS**

**7.1.1** Os jogadores serão ordenados por ordem numérica crescente em função da pontuação obtida, tendo por base os resultados de cada jogador nos torneios oficiais da FPP.

**7.1.2** A classificação Oficial é actualizada na semana a seguir ao final de cada prova oficial realizada e será feita pelo árbitro da prova directamente no sistema da FPP.

**7.1.3** Serão estabelecidas classificações individuais para cada um dos escalões e géneros dos seguintes grupos:

- Jovem M/F
- Sénior M/F;
- Veterano M/F: +35; +45; +55.

- 7.1.4** São removidos da classificação todos os pontos das provas concluídas no mesmo mês do ano anterior. Assim, a validade dos pontos obtidos numa prova é sempre de 11 meses, salvaguardando os campeonatos nacional e regional caso se realizem em meses diferentes do ano anterior. Os pontos do Campeonato Nacional e Regional são válidos até à realização do Sorteio dos próximos e eliminados na sequente actualização de Ranking.
- Por exemplo: no dia 1 de Janeiro de 2019, o jogador perde os pontos auferidos nesse mesmo mês do ano anterior (2018). No entanto, os pontos obtidos no Campeonato Nacional e campeonatos regionais permanecerão na classificação até que se adicionem os pontos relativos aos mesmos campeonatos realizados durante a actual temporada. Assim, o valor total de um jogador é obtido pela soma dos pontos obtidos nas provas dos últimos 11 meses imediatamente anteriores mais os obtidos nos campeonatos regionais e nacionais da FPP, estando sempre estes dois campeonatos em vigor na classificação de cada jogador.
- 7.1.5** O Ranking será publicado no *site* oficial da FPP. Quaisquer dúvidas sobre o Ranking Oficial podem ser feitas por e-mail para a FPP ([torneios@fppadel.pt](mailto:torneios@fppadel.pt)).
- 7.1.6** As provas por categorias de idade pontuam apenas para o Ranking Nacional de Jovens e Veteranos, respectivamente.
- 7.1.7** O sistema de classificação absoluta oficial será estabelecido pela soma dos pontos obtidos nas provas FPP. Serão pontuáveis um máximo de 14 provas do calendário nacional (durante entre os 365 dias anteriores e 11 meses anteriores), mais o Campeonato Nacional e os respectivos Campeonatos Regionais, ou seja, 14 provas do calendário + 1 Camp Nacional + 1 Campeonato Regional (se houver).
- 7.1.8** Depois de concluída a temporada os melhores jogadores de cada categoria, de acordo com o regulamento (ver o anexo Regulamento do Masters), serão convidados a jogar o Masters. Este torneio será considerado de classe 15.000 e atribuirá somente pontos para os jogadores que entrarem. Os pontos conquistados no Masters contarão apenas para encerramento do ranking final, dando assim a possibilidade a quem participa de poder ainda subir ou descer na classificação. Mas assim que a temporada do ano seguinte inicia estes pontos conquistados no Masters serão apagados. Desta forma não ficarão prejudicados os jogadores que não entraram no Masters, e este servirá apenas para manter o interesse e possibilidade de ascender na classificação final do ranking, pois sendo um torneio classe 15.000 onde estarão todos, o número 1 nacional poderá alterar depois de concluído o Masters.
- 7.1.9** Para efeitos de classificação, ao jogador que seja averbada FC justificada, ser-lhe-á atribuída a pontuação correspondente à ronda anterior. FC injustificada ser-lhe-á atribuída a pontuação 0.
- 7.1.10** Aos Jogadores que participem num número de provas superior a 14, serão eliminados os piores resultados até o número de provas pontuáveis perfazer 14, ou seja, contarão sempre as melhores 14 provas mais o Nacional e Regional dos últimos 11 meses mais os dias do mês em questão. Aqueles que participem num número de provas inferior a 14, pontuarão com o número de provas em que tenham participado.
- 7.1.11** O Ranking Nacional de Jovens será estabelecido pela soma dos pontos obtidos nas provas do Circuito Jovem FPP + Campeonato Nacional + Campeonato Regional (se houver).

## 7.2 SISTEMA DE PONTUAÇÃO

**7.2.1** Para efeitos classificativos haverá 5 níveis de torneios, consoante o número que pontos que distribuem. São eles:

- **Classe 15.000** – Campeonato Nacional e Masters
- **Classe 10.000** – Todos os torneios com Prize-Money igual ou superior a €5000 em Masculinos e €2.500 em Femininos
- **Classe 5.000** – Campeonatos Regionais e provas de clubes ou outras com prémio monetário inferior a €5000 em Masculinos e €2.500 em Femininos, e igual ou superior a €2.000 em Masculinos e €1.000 em Femininos;
- **Classe 2.500** – Provas de Clubes com ou sem prémio monetário;
- **Classe 1.250** – Provas de Clubes com ou sem prémio monetário;
- **Classe 500** – Provas sociais de clubes em que podem participar Praticantes e Jogadores.
  - A pontuação a atribuir por cada torneio será conforme o anexo XV (Pontos de Ranking e Prize-Money)

## 8 SELECÇÃO NACIONAL (TEAM FPP)

### 8.1 MISSÃO

**8.1.1** A FPP elegerá entre os seus atletas, tanto em masculinos como femininos, e nos escalões de Jovens, Seniores e Veteranos, os melhores para representar a FPP nos encontros, campeonatos ou provas internacionais.

### 8.2 SELECIONADOR/TREINADOR NACIONAL

**8.2.1** Será a figura que se encarregará de delinear os processos de desenvolvimento dos atletas ao longo do ano, desenvolver o programa de treino das selecções, organizar e dar os estágios de selecções, acompanhar selecções em todas as deslocações que for possível, coordenar com os treinadores regionais e preparador físico da FPP os métodos de treino e preparação a aplicar, avaliar as prestações dos jogadores e dar o seu contributo na escolha dos atletas que devem representar a FPP.

### 8.3 ELEGIBILIDADE

**8.3.1** Os atletas que queiram representar a selecção nacional da FPP deverão, sem excepções a não ser as constantes deste regulamento, terão que cumprir os requisitos que a seguir se apresentam:

- 8.3.1.a.1 Obrigatoriedade de participar no Campeonato Nacional e em pelo menos 14 Opens de categoria 2.500 e/ou 5.000 e/ou 10.000. Se não forem residentes ou jogarem o WPT a full-time (Team FPP Tour) o número obrigatório de provas 2.500 e/ou 5.000 passa para 6 para além do Campeonato Nacional.
- 8.3.1.a.2 Obrigatoriedade de participar todos os estágios organizados pela Federação em que forem convocados, bem como encontros contra outras selecções;
- 8.3.1.a.3 Obrigados a participar em 3 actividades de promoção da modalidade organizados pela Federação em que serão convidados/convocados;
- 8.3.1.a.4 Obrigados a manter uma conduta considerada própria para um desportista enquanto estiverem a disputar torneios ou dentro das instalações onde os mesmos se disputem, ou em qualquer evento ou treino organizado ou sancionado pela Federação, bem como respeitar todos os regulamentos da FPP ou acatar todas as decisões do Presidente, Membro da Direcção, Seleccionador Nacional ou Dirigente que acompanhe as selecções em qualquer actividade;
- 8.3.1.a.5 Abster-se de fazer qualquer comentário público negativo, sobre qualquer decisão tomada pelo Presidente, Direcção, Seleccionador Nacional, Dirigente, Árbitro, Staff da Federação ou membro de qualquer órgão social da FPP (Conselho de Justiça, Conselho Fiscal, Conselho Disciplinar, e Conselho de Arbitragem);
- 8.3.2** O não cumprimento de qualquer das alíneas de 8.3.1 pode excluir automaticamente o infractor, da lista de convocados para qualquer actividade da FPP, mesmo que este tenha ranking que o qualifique automaticamente.
- 8.3.3** Os jogadores residentes no estrangeiro poderão ficar isentos do cumprimento de 8.3.1 e suas alíneas depois de devidamente autorizados pelo Director de Selecções que terá de validar a sua decisão em Reunião de Direcção da FPP.

#### **8.4 CRITÉRIOS DE SELECÇÃO PARA SELECÇÕES NACIONAIS (TEAM FPP):**

- 8.4.1** Prioridade dada aos integrantes do Team FPP
- 8.4.2** 50% dos seleccionados serão os jogadores melhor classificados no ranking nacional FPP;
- 8.4.3** Os outros 50% dos jogadores serão convocados pela equipa técnica (seleccionador e director das selecções), baseado no seu ano competitivo (estes podem não cumprir os critérios em (8.3.1. a1, a2 e a3);
- 8.4.4** Se algum jogador seleccionado no ponto (8.4.2) não puder participar na convocatória, será convocado o jogador imediatamente a seguir no ranking que cumpra os critérios de elegibilidade;

- 8.4.5** No caso de os jogadores em (8.4.2) não estarem a jogar regularmente, devido a alguma lesão, ou ausência prolongada da modalidade, ou falta de condição física, caberá ao seleccionador e director de selecções a decisão de incluir ou não o jogador em causa numa prova de classificação para os lugares em aberto. O primeiro jogador que não estava nos 50% automaticamente seleccionados passará a integrar a selecção com a saída deste que irá disputar um lugar nas escolhas do seleccionador e director de selecções;
- 8.4.6** No caso de um jogador ter algum comportamento desportivamente impróprio em qualquer actividade da FPP, ou tiver sido alvo de processo disciplinar nesse ano, ou atentar de alguma forma com o desenvolvimento do padel nacionalmente, ou tiver algum comportamento considerado impróprio pelo Seleccionador ou pelo Director de Selecções ou pelo Presidente, mesmo que dentro dos 50% seleccionados automaticamente, poderá ser excluído das representações nacionais.

## **8.5 CRITÉRIOS SELECÇÃO (ESTÁGIOS)**

**8.5.1** Os critérios de selecção para os estágios (12 Jogadores) são os seguintes:

1. 50% do número total de convocados será directamente pela ordem do Ranking Nacional à data. Os restantes 50% serão escolhidos pelo Seleccionador Nacional.
2. Os seleccionados directamente pelo Ranking Nacional têm de cumprir o ponto 8.3.1 e alíneas, bem como ter participado em pelo menos uma prova da FPP nos últimos 3 meses. Se não cumprirem o requisito poderão vir a ser seleccionados pela opção dos 50% do Seleccionador e Director de selecções, e entrará o jogador imediatamente a seguir no ranking que cumprir este requisito.
3. Se depois da convocatória alguns jogadores não puderem participar, far-se-á nova convocatória, com um novo número de jogadores que permita perfazer os originalmente planeados, e seguindo a mesma proporção do critério de selecção 50% e 50%.
4. Em casos excepcionais, em que o atleta não tenha demonstrado assiduidade no seu empenho em Padel competitivo, a FPP pode requerer ao atleta que para participar no estágio o atleta tenha que participar no torneio que se realiza antes do estágio.
5. As regras 8.4.5 e 8.4.6 também se aplica no caso de estágios.
6. Todos os jogadores convocados para os estágios são obrigados a manter uma conduta considerada própria para um desportista enquanto estiverem dentro das instalações onde os mesmos se realizem, ou em áreas circundantes se as suas acções puderem colocar em causa o bom nome da FPP junto de outras instituições.

## 8.6 TEAM FPP (SELECÇÃO NACIONAL)

- 8.6.1** O Team FPP é um projecto de apoio aos jogadores aspirantes à profissionalização no Padel competitivo. O Team FPP pode ser integrado por elementos Masculinos, Femininos, e Jovens, desde que o seu nível justifique a inclusão do jogador no Team FPP.
- 8.6.2** Para poder fazer parte, o mínimo é estar nos 12 primeiros do Ranking Nacional, ou ter menos de 22 anos e estar nos 20 primeiros do Ranking Nacional, ou ser reconhecidamente um jogador de potencial excepcional – cabe ao Seleccionador Nacional aferir o estatuto de potencial excepcional.
- 8.6.3** O Anexo VIII é uma extensão do Regulamento Geral que regula em detalhe o Team FPP (Seleccções Nacionais).

## 9 SITE FPP

### 9.1 MISSÃO

- 9.1.1** Proporcionar a todos os interessados na modalidade informação nacional e internacional sobre a modalidade, bem como ajudar a promover a mesma, dar conhecimento de todas as actividades da Federação e seus parceiros e/ou associados, reportagens de provas, formação, resultados, rankings, vantagens do filiado, etc.
- 9.1.2** Os filiados dispõem de uma zona própria onde podem inscrever-se em provas e eventos da FPP, bem como pagar as suas quotas, e brevemente poderão comprar bilhetes para provas internacionais e terão uma loja on-line de material FPP.
- 9.1.3** O sistema está preparado para fazer *live-streaming* de todas as provas do calendário oficial da FPP completamente grátis. No entanto essa responsabilidade compete ao clube que deverá montar um computador com uma camara web e conexão à internet para fazer o *broadcast*.
- 9.1.4** O site da FPP é o veículo oficial de comunicação da FPP.

### 9.2 ACTUALIZAÇÃO

- 9.2.1** O *site* é actualizado diariamente e a gestão é feita na totalidade pela FPP, através de uma ferramenta de *BackOffice* online.

### 9.3 BACKOFFICE

- 9.3.1** Feito *online* com a ferramenta que a FPP desenvolveu em conjunto com uma empresa informática e que nos permite gerir toda a plataforma autonomamente.

### 9.4 PAGAMENTO DE QUOTAS

- 9.4.1** Todos os clubes e jogadores, Árbitros, treinadores, técnicos de homologação de campos (THC), e empresas têm de fazer o pagamento da sua filiação e licenças no site da FPP e anualmente a partir de 01 de Janeiro.

## 9.5 INSCRIÇÕES EM PROVAS

**9.5.1** As inscrições em todas as provas do calendário oficial da FPP só podem ser feitas através do site. O jogador terá de ser filiado para se poder inscrever numa prova.

## 9.6 PATROCÍNIOS

**9.6.1** O *site* dispõe de vários *banners* de publicidade que podem ser negociados com os interessados em estabelecer uma parceria com a FPP. Devem contactar o Director de patrocínios para o efeito.

## 9.7 OUTROS

**9.7.1** A FPP tem planos de abrir uma loja de material FPP em breve.

**9.7.2** As inscrições para a Liga de Clubes e Campeonato de Clubes vão passar a ser feitas no *site* da FPP.

**9.7.3** A FPP pretende que o acompanhamento do programa de formação em todas as áreas possa vir a ser feito através do *site*.

## 10 FORNECEDORES

### 10.1 ECONOMATO

**10.1.1** A FPP adquire economato a uma empresa que apresentou os melhores preços e condições para o efeito.

**10.1.2** No início de 2019 consultaremos o mercado no sentido de encontrar a empresa que apresente as melhores condições à FPP. Qualquer empresa se pode candidatar.

### 10.2 TROFÉUS

**10.2.1** A FPP tem uma parceria com uma empresa de troféus. Se algum clube ou associado quiser adquirir troféus, basta para isso contactar a FPP que lhe passará o contacto.

**10.2.2** No início de 2019 consultaremos o mercado no sentido de encontrar a empresa que apresente as melhores condições à FPP. Qualquer empresa se pode candidatar.

### 10.3 COMUNICAÇÃO E IMAGEM

**10.3.1** A FPP tem uma parceria com uma empresa para fazer telas e faixas a um preço muito competitivo. Se algum clube ou associado quiser mandar fazer alguma (s), a FPP passar-lhe-á o contacto.

**10.3.2** No início de 2019 consultaremos o mercado no sentido de encontrar a empresa que apresente as melhores condições à FPP. Qualquer empresa se pode candidatar.

## **11 PAGAMENTOS**

Todos os pagamentos à FPP devem ser feitos através do *site*. Em caso de impossibilidade comprovada de fazer o pagamento por referência MB os mesmos serão feitos por transferência bancária.

Todos os pagamentos que a FPP tiver que fazer, só poderão ser feitos mediante apresentação dos respectivos documentos previstos na lei – no caso de empresas, com factura e no caso de particulares com um recibo verde ou equivalente. Estes incluem mercadorias, despesas, subsídios, prémios de jogo, etc.

### **11.1 CLUBES**

**11.1.1** Os pagamentos de filiação ou licenças dos campos devem ser feitos no início do ano, até ao dia 15 de Janeiro através do *site* da FPP.

**11.1.2** Os pagamentos de Homologações de campos deverão ser feitos por transferência bancária.

**11.1.3** No fim dos torneios a FPP enviará ao clube uma listagem com o montante total de inscrições da prova organizada pelo clube, deduzido da taxa a reter pela FPP. O clube deve facturar à FPP esse montante, mas já com o IVA incluído. Ou seja, se o montante for 1230 euros, o clube deve facturar 1.000 euros + IVA = 1.230, ou no caso de estar isento de facturar IVA, deve então facturar os 1.230 euros. A FPP fará o pagamento por transferência bancária para o NIB que o clube enviar com a factura.

### **11.2 EMPRESAS**

**11.2.1** Os pagamentos das empresas à FPP devem ser feitos por transferência bancária.

**11.2.2** Os pagamentos às empresas fornecedoras serão feitos por transferência bancária mediante apresentação de factura.

### **11.3 PATROCINADORES**

**11.3.1** Os pagamentos dos patrocinadores devem ser feitos por transferência bancária, dentro dos prazos contratualizados. Um atraso no pagamento pode implicar a quebra de contracto.

### **11.4 JOGADORES, TREINADORES, ÁRBITROS, DIRIGENTES E TÉCNICOS HOMOLOGADORES**

**11.4.1** Os pagamentos de filiação e de licenças devem ser feitos através do *site*.

**11.4.2** Qualquer destes filiados não tem licença válida para exercer os seus direitos de filiado, se não tiver a licença paga.

### **11.5 DESPESAS**

**11.5.1** Todas as saídas de dinheiro da conta da FPP devem ter um justificativo contabilístico legal. Sendo uma associação desportiva sem fins lucrativos e com estatuto de utilidade pública desportiva, a FPP não pode pactuar com quaisquer fugas aos impostos.



- 11.5.2** Qualquer despesa de representação de qualquer parte que presta serviços à FPP ou que está abrangida por algum contrato de subsídios, deverá apresentar documentos aceites pela contabilidade para poder receber as despesas/subsídios a que tem direito – sem excepções.
- 11.5.3** Todos os pagamentos feitos pela FPP são aprovados previamente em reunião de direcção, ou pelo Director Financeiro da FPP, que em qualquer dos casos tem sempre conhecimento de todas as saídas de dinheiro da FPP.

## **11.6 PRIZE MONEY**

- 11.6.1** Os Prize-Moneys a pagar aos jogadores pelas organizações das provas em que participam, é da exclusiva responsabilidade dos organizadores, e não da FPP.
- 11.6.2** Para receberem o valor de Prize-Money os jogadores devem apresentar factura/recibo legal no montante do Prize-Money.
- 11.6.3** O Prize-Money de um torneio deve ser pago de acordo com a tabela da FPP.
- 11.6.4** Quaisquer deduções que os jogadores tenham que fazer junto do estado são da exclusiva responsabilidade dos jogadores e não dos organizadores. Ex: Prize-Money a receber de 500 euros, a factura ou documento contabilístico aceitável por lei, independentemente do valor que o jogador recebe na realidade é de 500 menos as deduções, ou seja, o organizador pagará 500 euros e não 500 euros mais impostos ou deduções.

## **12 QUADROS DA DIRECÇÃO**

### **12.1 DIRECTOR FINANCEIRO**

- 12.1.1** Responsável por todas as saídas e entradas de dinheiro das contas da FPP. Deverá autorizar as saídas de dinheiro da FPP, salvo aquelas previamente aprovadas em reunião de direcção e afectas a programas específicos. No entanto deverá ser informado de todas as saídas e entradas de dinheiro.
- 12.1.2** Tem acesso aos extractos da conta bancária da FPP.
- 12.1.3** Faz a parte de Contas do Relatório e Contas no final de cada ano.
- 12.1.4** A secretária da FPP deve obter permissão do Director Financeiro para quaisquer transacções bancárias e pagamentos.

### **12.2 DIRECTOR PATROCINIOS**

- 12.2.1** Angaria e negocia as condições de patrocínio com todos os parceiros, e comunica-os à direcção para aprovação.
- 12.2.2** Gere a relação com os patrocinadores.
- 12.2.3** Não recebe nem movimenta qualquer dinheiro da FPP.

### **12.3 DIRECTOR PADEL JOVEM**

- 12.3.1** Tem o objectivo de desenvolver as parcerias e fomento do Padel Padel Jovem.
- 12.3.2** Tem o objectivo de desenvolver as acções do Padel jovem, nomeadamente a organização do Circuito Jovem.
- 12.3.3** Deve negociar com os clubes a realização das provas que fazem parte do circuito jovem, e estar presente nas mesmas ou delegar noutro director da FPP caso não possa estar presente em alguma.
- 12.3.4** Tem direito a raquetes e bolas, bem como meios de ensino e treinadores para desenvolver o seu projecto.
- 12.3.5** Deve solicitar um budget ao Director Financeiro no início do ano.

### **12.4 DIRECTOR SELECÇÕES NACIONAIS**

- 12.4.1** Faz o elo entre as Selecções Nacionais Masculina, Feminina e Jovens, e a direcção da FPP.
- 12.4.2** Organiza os estágios de preparação da FPP, os Encontros com outras Selecções e as participações em Campeonatos Internacionais.
- 12.4.3** Juntamente com Seleccionador Nacional decidem as representações nacionais e as convocatórias para os estágios.
- 12.4.4** Apresenta o orçamento e planificação de estágios e encontros ou representações nacionais, juntamente com o Seleccionador.

### **12.5 DIRECTOR EVENTOS, PADEL SOCIAL E CAUSAS SOCIAIS**

- 12.5.1** Coordena as acções de Padel social nomeadamente, associação da FPP a torneios sociais e de beneficência, e Eventos promocionais da FPP.
- 12.5.2** Deve apresentar um plano das actividades do seu pelouro no início do ano.
- 12.5.3** Organiza o Jantar dos melhores do Ano.

### **12.6 DIRECTOR DE RELAÇÕES PUBLICAS**

- 12.6.1** É o porta voz da Federação junto dos Media
- 12.6.2** Está designado para ir aos programas de TV e/ou Radio
- 12.6.3** Está designado para dar as entrevistas sites de Internet
- 12.6.4** Está designado para dar as entrevistas a jornais e revistas

### **12.7 DIRECTOR DE CAMPEONATOS NACIONAIS**

- 12.7.1** É responsável pela Campeonato Nacional Absoluto, Campeonato Nacional de Clubes e Campeonato Nacional de Empresas

**12.7.2** É o elo entre os clubes e Jogadores junto da FPP.

### **12.8 DIRECTOR RELAÇÕES INTERNACIONAIS (WPT E FIP)**

**12.8.1** É o elo com o WPT e a FIP.

**12.8.2** Negoceia os contractos e protocolos com o WPT e com a FIP.

**12.8.3** Coordena as provas do WPT e FIP em Portugal.

**12.8.4** É o elo com as Federações Estrangeiras.

### **12.9 DIRECTOR RELAÇÕES INSTITUCIONAIS**

**12.9.1** É o elo com todos os organismos de estado nacionais (Sec. Estado, IPDJ e COP)

**12.9.2** É o elo com as autarquias e juntas de freguesia

### **12.10 DIRECTOR RELAÇÕES COM CLUBES**

**12.10.1** Elo de contacto entre os clubes e a FPP.

**12.10.2** Leva às reuniões de direcção as opiniões ou sugestões dos clubes ao longo do ano, e posteriormente dá feedback aos clubes sobre as propostas apresentadas.

### **12.11 DIRECTOR PADEL REGIÃO NORTE**

**12.11.1** Faz o elo entre os clubes da Zona Norte e a FPP.

**12.11.2** Trata dos assuntos relacionados com a zona Norte do País.

**12.11.3** Representa a FPP nas relações institucionais.

**12.11.4** Representa a FPP junto das entidades privadas.

**12.11.5** Responsável pelos Campeonatos Regionais Norte e Liga de Clubes Norte.

### **12.12 DIRECTOR PADEL REGIÃO CENTRO**

**12.12.1** Faz o elo entre os clubes da Zona Centro e a FPP.

**12.12.2** Trata dos assuntos relacionados com a zona Centro do País.

**12.12.3** Representa a FPP nas relações institucionais.

**12.12.4** Representa a FPP junto das entidades privadas.

**12.12.5** Responsável pelos Campeonatos Regionais Centro e Liga de Clubes Centro.

### **12.13 DIRECTOR PADEL REGIÃO SUL**

- 12.13.1** Faz o elo entre os clubes da Zona Sul e a FPP.
- 12.13.2** Trata dos assuntos relacionados com a zona Sul do País.
- 12.13.3** Representa a FPP nas relações institucionais.
- 12.13.4** Representa a FPP junto das entidades privadas.
- 12.13.5** Responsável pelos Campeonatos Regionais Sul e Liga de Clubes Sul.

### **12.14 DIRECTOR TEAM FPP**

- 12.14.1** Supervisiona a actividade do Team FPP.
- 12.14.2** Elabora os regulamentos e contractos do Team FPP.
- 12.14.3** Aplica sanções e penas do regulamento específico do Team FPP.
- 12.14.4** Representa o Team FPP nas reuniões de Direcção.

### **12.15 DIRECTOR COMUNICAÇÃO, IMAGEM E MARKETING**

- 12.15.1** Coordena toda a Comunicação e Imagem da FPP.
- 12.15.2** Coordena o marketing da FPP.
- 12.15.3** Coordena a imagem do *site* da FPP e do Facebook.
- 12.15.4** Coordena as campanhas de Filiação da FPP junto dos Clubes

### **12.16 COMISSÃO DE PROVAS, ARBITRAGEM E HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS**

- 12.16.1** É constituída por um Coordenador (Director), por um Coordenador dos Torneios, e por um Coordenador da Homologação de Campos
- 12.16.2** Pretende desenvolver os programas de formação de Árbitros, e da formação de Técnicos de Homologação de Campos de Padel, bem como implementá-los.
- 12.16.3** Organiza e tutela todas as actividades de formação de Árbitros e Técnicos de Homologação de Campos
- 12.16.4** Dá resposta a todas as questões técnicas relacionadas com Provas da FPP, e toma as decisões técnicas até ao momento em que a prova é entregue ao Juiz Árbitro

### **12.17 COMISSÃO DE FORMAÇÃO E PADEL ESCOLAR**

- 12.17.1** Esta comissão não faz parte da direcção da FPP, embora dependa directamente da Direcção da FPP.
- 12.17.2** É constituída por um Coordenador (Director), por um Coordenador do Padel

Escolar, e por um Coordenador do Padel Jovem

- 12.17.3** Pretende desenvolver todo o programa de formação junto do IPDJ bem como os manuais de formação do Treinador e sua implementação.
- 12.17.4** Pretende desenvolver todo o programa de formação dos Professores de Educação Física junto das Escolas, e a inserção do Padel no Desporto Escolar
- 12.17.5** Organiza e tutela todas as actividades de Formação de Treinadores da FPP e de professores de Educação Física.
- 12.17.6** Os membros desta Comissão podem participar nas reuniões de direcção a pedido desta, embora não tenham poder de voto

### **12.18 CONSELHO FISCAL**

- 12.18.1** Órgão máximo e independente que aprova as contas da FPP e apresenta o Relatório de Contas Anual.

### **12.19 CONSELHO DE ARBITRAGEM**

- 12.19.1** Órgão máximo de que decide sobre questões de árbitros ou arbitragem.

### **12.20 CONSELHO DISCIPLINAR**

- 12.20.1** Órgão máximo que decide questões disciplinares e outras gerais de incumprimento de regulamentos.

### **12.21 CONSELHO DE JUSTIÇA**

- 12.21.1** Órgão máximo de recurso nos temas de decisões de outros órgãos.

## **13 QUADROS PAGOS**

### **13.1 DIRECTOR PROVAS/ARBITRAGEM & HOMOLOGAÇÕES (MEMBRO DA COMISSÃO DE PROVAS, ARBITRAGEM E HOMOLOGAÇÕES DE CAMPOS)**

- 13.1.1** Tem o pelouro técnico da FPP e é o representante máximo da FPP nos torneios organizados por esta. As decisões ou esclarecimentos técnicos serão prestadas por este director, bem como as decisões sobre as provas.
- 13.1.2** Os clubes devem cumprir as orientações do Director Técnico no que diz respeito às provas e seu desenrolar.

- 13.1.3** É o Director Técnico que entrega a prova ao Juiz Árbitro e Director de Prova a partir do momento que fecham as inscrições e lhe dá as instruções de como deve decorrer o Torneio e sob que forma, da parte da FPP e dos regulamentos da FPP.
- 13.1.4** É responsável por coordenar o bom funcionamento dos torneios e por garantir que são entregues todos os meios necessários para tal.
- 13.1.5** Esclarece as dúvidas técnicas dos filiados e a sua palavra é final no que diz respeito às decisões da FPP perante os filiados.

## **13.2 SECRETÁRIA EXECUTIVA**

- 13.2.1** A secretária de FPP é um quadro a tempo inteiro da FPP e remunerado, com contracto de trabalho renovável a termo.
- 13.2.2** As suas funções são gerir os assuntos diários da FPP, junto de todos os intervenientes, tomar decisões baseada no Manual de Procedimentos e Regulamentos, e encaminhar para os Directores respectivos os assuntos atribuídos a cada pelouro, a fim de que eles lhes dêem continuidade ou a instruem em como dar-lhes continuidade.
- 13.2.3** A Secretária tem autonomia para decidir tudo o que consta neste RG, e ao contrário do que o nome possa indicar, as suas tarefas não se resumem às de secretariado típico.

## **13.3 ASSISTENTE FEDERATIVA 1**

- 13.3.1** Dá andamento ao trabalho de dia a dia da FPP, coordenada pela Secretária Executiva
- 13.3.2** Vocacionada para as áreas de Torneios, Patrocínios, e Marketing

## **13.4 ASSISTENTE FEDERATIVA 2**

- 13.4.1** Dá andamento ao trabalho de dia a dia da FPP, coordenada pela Secretária Executiva
- 13.4.2** Vocacionada para o atendimento de telefones, relações com jogadores, clubes, árbitros e treinadores

## **13.5 ASSISTENTE FEDERATIVA 3**

- 13.5.1** Posto a criar para auxiliar a Secretária Executiva em funções.
- 13.5.2** Vocacionada para o backoffice e contabilidade

## **13.6 AVENÇA CONTABILÍSTICA E FACTURAÇÃO**

- 13.6.1** Serviços de apoio contabilístico, facturação e contas correntes

### **13.7 AVENÇA JURIDICA**

**13.7.1** Serviços Jurídicos na gestão diária da FPP, bem como apoio nas relações institucionais e compliance jurídico da FPP

### **13.8 AVENÇA MEDIA & COMUNICAÇÃO**

**13.8.1** Elaboração de peças sobre as provas, eventos e actividades da FPP

**13.8.2** Actualização de conteúdos do site FPP e Instagram

**13.8.3** Envio para os órgãos de comunicação

### **13.9 SELECIONADOR NACIONAL/TREINADOR**

**13.9.1** É um quadro da FPP e é remunerado de uma forma variável e consoante objectivos.

**13.9.2** Todas as suas despesas quando está ao serviço da FPP são custeadas por esta, e incluem: deslocações (carro ou avião), hospedagem, e alimentação.

**13.9.3** É a figura máxima nas selecções e no programa de formação dos atletas e dos treinadores que os treinam.

### **13.10ÁRBITROS**

**13.10.1** Os Árbitros têm um regulamento próprio (Anexo XVIII).

**13.10.2** São remunerados conforme a tabela de Taxas da FPP (Anexo XIII).

**13.10.3** Têm que ter as suas licenças de Árbitro válidas para arbitrar qualquer prova homologada da FPP, e manter a formação em dia bem como os mínimos de arbitragem por ano, conforme regulamento.

### **13.11 MONITORES/TREINADORES**

**13.11.1** Os Treinadores têm um regulamento próprio (Anexo IX).

**13.11.2** São remunerados conforme a tabela de Taxas da FPP (Anexo XIII).

**13.11.3** Têm que ter as suas licenças de Treinador válidas para dar aulas em qualquer clube filiado, ou para desempenhar funções de Treinador em qualquer prova ou evento da FPP.

### **13.12 TÉCNICOS HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS**

**13.12.1** OS THC são responsáveis por Homologar os campos de Padel nos clubes filiados da FPP.

**13.12.2** Têm um regulamento próprio (Anexo XVI).

**13.12.3** São remunerados conforme a tabela de Taxas da FPP (Anexo XIII).

**13.12.4** Têm que ter as suas licenças de THC válidas para poderem ser contratados pela FPP para fazer as homologações dos campos.

### **13.13 FORMADORES (ÁRBITROS, TREINADORES E THC)**

- 13.13.1** Devem possuir a categoria A2, T2 ou H2 respectivamente para poderem empreender acções de formação.
- 13.13.2** Serão remunerados de acordo com a Tabela de Taxas da FPP (Anexo XIII).
- 13.13.3** São contratados pela FPP para darem os cursos na sua área de especialidade.
- 13.13.4** Têm que ter as respectivas licenças válidas para poderem dar formação.

### **13.14 OUTROS**

- 13.14.1** Nada a reportar.

## **14 FORMAÇÃO**

### **14.1 MISSÃO**

- 14.1.1** A formação tem um papel fundamental no projecto da FPP. É com boa formação de quadros técnicos que pretendemos ser bem-sucedidos no crescimento de um desporto regulamentado e fundamentado em bases fortes. A formação de treinadores, Árbitros, Técnicos de Homologação de Campos, e Directores de Prova faz com que a modalidade se desenvolva em segurança, com provas bem organizadas e competitivas, com a garantia de boas escolas técnicas e a possibilidade de evolução dos jogadores, e dentro das regras aprovadas pela FIP.

### **14.2 TREINADORES/MONITORES**

- 14.2.1** NÍVEIS – Serão 3 (T1, T2, e T3) e poderão ser consultados no Regulamento do Treinador (Anexo IX).

### **14.3 JUIZ ARBITROS**

- 14.3.1** NÍVEIS - Serão 3 (A1, A2, e A3) e poderão ser consultados no Regulamento do Árbitro (Anexo XVIII).

### **14.4 TÉCNICOS DE HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS**

- 14.4.1** NÍVEIS – H de acordo com o Regulamento do Técnico de Homologação de Campos (THC) de Campos.

### **14.5 DIRECTORES DE PROVA**

- 14.5.1** NÍVEIS – De acordo com o Regulamento do Dirigente de Prova (Anexo XIX).



## **15 REGULAMENTO DISCIPLINAR**

**15.1.1** Em todas as provas e actividades da FPP, será aplicado o Regulamento de Disciplina da FPP (Anexo VII).

## **16 DISPOSIÇÃO ADICIONAL**

**16.1.1** 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.

## **17 TERMOS (definições)**

- 17.1 CLASSE – REFERE-SE A CLASSE DE PROVA E AS OPÇÕES SÃO: 500, 1.250, 2.500, 5.000 OU 10.000. AS PROVAS TAMBÉM PODEM TER CLASSE FIP E CONTAREM PARA O RANKING FIP (FIP100, FIP250, FIP500 E FIP CHALLENGER, FIP OPEN E FIP MASTERS)**
- 17.2 GÉNERO – REFERE-SE AO GÉNERO NUMA CATEGORIA E AS OPÇÕES SÃO: MASCULINO (M), FEMININO (F) OU MISTOS (MX)**
- 17.3 ESCALÃO – REFERE-SE AO GRUPO ETÁRIO NUMA CATEGORIA E AS OPÇÕES SÃO: JOVENS (S12, S14, S16 E S18), SENIORES E VETERANOS (V35, V45, V55). PARA EFEITOS DE REGULAMENTOS OU REFERÊNCIA A QUALQUER ESCALÃO ADOPTA-SE APENAS O NUMERO DA IDADE, OU SEJA UM SUB18 MASCULINO PASSA A SER DESCRITO COMO 18M, OU UM VETERANO +45 FEMININO PASSA A SER DESCRITO COMO UM 45F.**
- 17.4 NÍVEL – REFERE-SE AO NÍVEL DE JOGO E AS OPÇÕES SÃO: 1,2,3 E 4. ESTES SÃO DEFINIDOS DE ACORDO COM AS DIVISÕES NO RANKING NACIONAL**
- 17.5 CATEGORIA – REFERE-SE À COMBINAÇÃO DO ESCALÃO, GÉNERO E NÍVEL. UM EXEMPLO É 12F OU SEJA JOVENS, ATÉ 12 ANOS E FEMININO. OUTRO SERIA M2, OU SEJA, SENIOR (AUSENTE POR DEFEITO), MASCULINO E NIVEL 2.**
- 17.6 MODALIDADE – REFERE-SE À FORMA COMO A PROVA É DISPUTADA, SE GRUPOS, SE QUADRO DIRECTO, E SE COM QUADRO B OU NÃO.**
- 17.7 SISTEMA DE JOGO – REFERE-SE À FORMA COMO O ENCONTRO ESTÁ A SER DISPUTADO, SE À MELHOR DE 3, SE EM PRO SET, SE COM PONTO DE OURO, ETC...**
- 17.8 PRATICANTE – FILIADO COM SEGURO MINIMO EXIGIDO POR LEI QUE PODE DISPUTAR SÓMENTE OS TORNEIOS (500) DE CLUBE/SOCIAIS.**
- 17.9 JOGADOR – FILIADO COM SEGURO MINIMO EXIGIDO POR LEI, QUE PODE JOGAR TODAS AS PROVAS DA FPP (TORNEIOS, OPENS E CAMPEONATOS)**
- 17.10 PROVA – TODOS OS EVENTOS ONDE SE COMPETE DE ACORDO COM O RG DA FPP OU FIP OU WPT (CAMPEONATOS, OPENS E TORNEIOS)**
- 17.11 TORNEIO – PROVAS DE CLASSE 500 ORGANIZADAS POR CLUBES, OU PROVAS DE BENEFICIÊNCIA APOIADAS PELA FPP. PARA PARTICIPAR É PRECISO SER PELO MENOS PRATICANTE.**
- 17.12 OPEN – PROVA DE CLASSE 1.250, 2.500, 5.000 OU 10.000 ONDE SÓ PODEM PARTICIPAR JOGADORES (LICENÇA FPP ACTIVA)**
- 17.13 CAMPEONATO – DIVIDEM-SE EM CAMPEONATO NACIONAL DE PADEL, CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES, CAMPEONATO NACIONAL DE EMPRESAS, E CAMPEONATOS REGIONAIS (CLUBES OU PARES).**
- 17.14 CAMPEONATOS INTERNACIONAIS – DIVIDEM-SE EM CAMPEONATOS DA EUROPA E DO MUNDO, DE PARES E EQUIPAS.**

- 17.15 OPEN INTERNACIONAL (PROVAS INTERNACIONAIS) – SÃO PROVAS DE CLASSE INTERNACIONAL, REALIZADAS EM PORTUGAL OU FORA DE PORTUGAL E QUE CONTAM PARA O RANKING DA FIP/WPT**
- 17.16 LIGAS – SÃO PROVAS QUE DECORREM DURANTE UM DETERMINADO PERIODO, ENTRE PARES OU EQUIPES DE UM DETERMINADO NÍVEL PRÉ ESTABELECIDO.**
- 17.17 FORMADORES – SUJEITOS CREDENCIADOS PELA FPP E LEGISLAÇÃO PORTUGUESA PARA ACÇÕES DE FORMAÇÃO NAS ÁREAS REGULADAS PELA FPP (ARBITROS, TREINADORES, TÉCNICOS HOMOLOGADORES DE CAMPOS, DIRECTORES DE PROVA)**
- 17.18 TREINADOR (MONITOR) – SUJEITO CREDENCIADO PELA FPP PARA TREINAR JOGADORES PARA QUE EVOLUAM NAS DIVERSAS VALÊNCIAS DA MODALIDADE.**
- 17.19 JUIZ ÁRBITRO E ARBITRO – SUJEITO CREDENCIADO PELA FPP QUE É O ÁRBITRO PRINCIPAL OU MAIS CREDENCIADO NUMA DETERMINADA PROVA. PODE SER ACESSORADO POR UMA EQUIPE DE ARBITRAGEM CONSTITUÍDA POR ÁRBITROS, OU POR APENAS UM ÁRBITRO.**
- 17.20 ÁRBITRO – SUJEITO CREDENCIADO PELA FPP E QUE ACESSORA O JUIZ ÁRBITRO DA PROVA**
- 17.21 TÉCNICO HOMOLOGADOR DE CAMPOS – SUJEITO CREDENCIADO PELA FPP QUE CERTIFICA A QUALIDADE DE CONSTRUÇÃO E SEGURANÇA DE UM CAMPO DE PADEL, BEM COMO SE ESTE ESTÁ APTO PARA A PRÁTICA DO DESPORTO, PARA A COMPETIÇÃO OU PARA A COMPETIÇÃO COM JOGO FORA.**
- 17.22 CAMPEONATO NACIONAL DE PADEL (CAMPEONATO NACIONAL ABSOLUTO) – É A PROVA MAXIMA DO PADEL NACIONAL NA MODALIDADE DE PARES E ATRIBUI O TITULO DE CAMPEÃO NACIONAL DE PADEL**
- 17.23 CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES - É A PROVA MAXIMA DO PADEL NACIONAL NA MODALIDADE DE EQUIPAS DE CLUBES E ATRIBUI O TITULO DE CAMPEÃO NACIONAL DE CLUBES**
- 17.24 LIGA DE CLUBES – É UMA PROVA REGIONAL, PODENDO SER JOGADA NO SUL, CENTRO, GRANDE LISBOA E SETÚBAL, ALENTEJO, NORTE E ILHAS DE PORTUGAL, E QUE DECORRE DURANTE O ANO CULMINANDO COM UM ENCONTRO ENTRE OS VENCEDORES DE CADA REGIÃO E ATRIBUINDO O TITULO DE CAMPEÃO NACIONAL DA LIGA**
- 17.25 CAMPEONATO NACIONAL DE UNIVERSIDADES – PROVA NA MODALIDADE DE EQUIPES QUE ATRIBUI O TITULO DE CAMPEONATO NACIONAL DE UNIVERSIDADES**
- 17.26 CAMPEONATO NACIONAL UNIVERSITÁRIO – PROVA NA MODALIDADE DE PARES EM QUE SÓ PODEM PARTICIPAR JOGADORES A FREQUENTAR UNIVERSIDADES PORTUGUESAS E INSCRITOS EM PELO MENOS 6 CADEIRAS DURANTE O ANO.**
- 17.27 CAMPEONATO NACIONAL DE EMPRESAS – PROVA NA MODALIDADE DE EQUIPES QUE ATRIBUI O TITULO DE CAMPEÃO NACIONAL DE EMPRESAS**

**17.28 TEAM FPP – PLANO DE ALTA COMPETIÇÃO DA FPP PARA FOMENTAR A APRENDIZAGEM DO JOGO ENTRE ATLETAS DE NÍVEL ALTO QUE AMBICIONEM VIR A SER JOGADORES PROFISSIONAIS**

**17.29SUBS – O JOGADOR É CONSIDERADO SUB NO SEU GRUPO ETÁRIO SE NESSE ANO NÃO COMPLETAR OS ANOS QUE SEJAM SUPERIORES AO SEU ESCALÃO. EX: UM JOGADOR QUE FAÇA 13 ANOS NO CORRENTE ANO JÁ NÃO PODERÁ JOGAR NA CATEGORIA DE SUB12**

**17.30VETS – O JOGADOR É CONSIDERADO VET NO SEU GRUPO ETÁRIO SE NESSE ANO COMPLETAR OS ANOS REFERIDOS NO SEU ESCALÃO. EX: UM JOGADOR QUE CUMPRE 35 ANOS NO CORRENTE ANO, PODERÁ JOGAR NA CATEGORIA DE VET+35**

## **18 DISPOSIÇÃO FINAL**

**18.1.1** Este Regulamento Geral (RG) entra em vigor no dia 1 de Janeiro de 2019, podendo vir a ser alterado em reunião de direcção e/ou ratificado em AG. A versão em vigor estará sempre actualizada no *site* da FPP com respectiva indicação na primeira página do mesmo.