



Regulamento de Prova

Ano 2019





INDICE

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS	4
<i>Artigo 1. Definição da prova e regulamentos aplicáveis.</i>	<i>4</i>
<i>Artigo 2. Funções da FPP.....</i>	<i>4</i>
<i>Artigo 3. Funções do Juiz Árbitro.....</i>	<i>4</i>
CAPÍTULO II - Clubes, equipas e atletas.....	6
<i>Artigo 4. Clubes, equipas, locais e publicidade.</i>	<i>6</i>
<i>Artigo 5. Requisitos para inscrição de atletas.....</i>	<i>6</i>
<i>Artigo 6. Requisitos, prazos, e inscrição de equipas.....</i>	<i>7</i>
<i>Artigo 7. Capitães de equipa</i>	<i>7</i>
<i>Artigo 8. Constituição das Equipas</i>	<i>8</i>
CAPÍTULO III - DESENVOLVIMENTO DA PROVA	9
<i>Artigo 9. Formato da prova.....</i>	<i>9</i>
<i>Artigo 10. Jornada e Encontros.</i>	<i>10</i>
<i>Artigo 11. Datas.....</i>	<i>10</i>
<i>Artigo 12. Sistema de Competição.....</i>	<i>11</i>
<i>Artigo 13. Sistema de grupos</i>	<i>12</i>
<i>Artigo 14. Calendário e Horários.....</i>	<i>14</i>
<i>Artigo 15. Alterações ao calendário</i>	<i>14</i>
<i>Artigo 16. Suspensão de jornadas</i>	<i>14</i>
<i>Artigo 17. Falta de comparência, apresentação insuficiente de atletas e cancelamento.....</i>	<i>16</i>
<i>Artigo 18. Desistência da prova</i>	<i>17</i>
<i>Artigo 19. Vagas</i>	<i>17</i>
<i>Artigo 20. Classificação.....</i>	<i>18</i>
<i>Artigo 21. Ranking FPP</i>	<i>18</i>
CAPÍTULO IV - DESENVOLVIMENTO DA JORNADA	18





<i>Artigo 21. Antes da jornada.</i>	18
<i>Artigo 22. Alinhamento dos atletas.</i>	19
<i>Artigo 23. Desenvolvimento das jornadas</i>	20
<i>Artigo 24. Comunicação dos resultados.</i>	21

CAPÍTULO V – Multas e regime disciplinar 22

<i>Artigo 25. Não-pagamento de multas.</i>	22
<i>Artigo 26. Adulteração de resultados e outros atos contrários ao espírito desportivo.</i>	22
<i>Artigo 27. Órgãos disciplinares.</i>	23





CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1. Definição da prova e regulamentos aplicáveis.

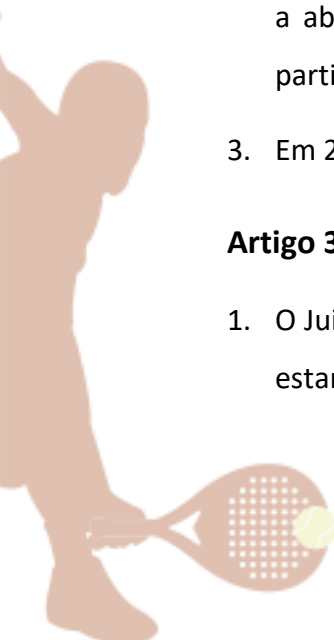
1. A Liga de Clubes FPP é uma prova por equipas a disputar pelos clubes filiados na Federação Portuguesa de Padel (a seguir FPP).
2. A prova será disputada entre equipas, masculinas e femininas, nos níveis 2, 3 e 4 e Veteranos +35, +45 e +55 anos.
3. A prova será disputada regionalmente, de acordo com as inscrições recebidas nas seguintes regiões: Norte, Centro, Grande Lisboa, Sul e Madeira.
4. Será disputada uma fase final entre os melhores classificados de cada região.
5. Em todas as questões não reguladas expressamente no presente regulamento aplica-se o regulamento geral de provas da FPP, em tudo aquilo que não entre em conflito com estas normas.
6. A disputa dos encontros será regida pelas Regras do Jogo aprovadas pela Federação Internacional de Padel.

Artigo 2. Funções da FPP.

1. Corresponde à FPP, na sua função de organizadora da prova, a regulamentação da mesma, com a criação deste regulamento, a gestão dos resultados e das classificações, bem como o exercício dos poderes disciplinares.
2. Será também a FPP a nomear o Juiz Árbitro da Prova, essa nomeação será anunciada com a abertura das inscrições para a prova. Os seus contactos serão enviados a todos os participantes na prova e ficarão disponíveis no site da FPP.
3. Em 2019, será Juiz Árbitro da prova a árbitro Catarina Carvalho.

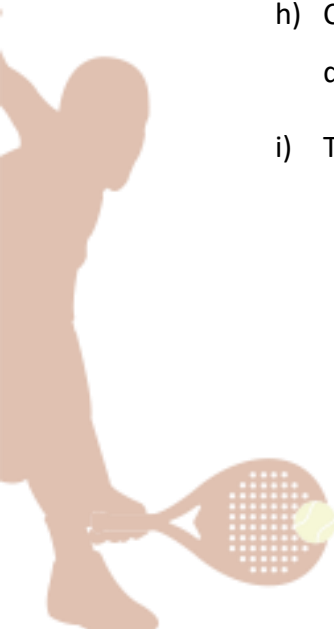
Artigo 3. Funções do Juiz Árbitro.

1. O Juiz Árbitro da prova tem a função de coordenação e desenvolvimento da mesma, não estará presente no decorrer das jornadas, apenas o fará na fase Final da Prova.





2. Para além das funções disciplinares, terá autoridade para realizar as seguintes funções relacionadas com a prova:
- a) Suspender, avançar ou atrasar uma jornada e marcar a data e, se for o caso, o local da jornada que, por causa de força maior, ou disposição das autoridades competentes não possa ser realizada no dia indicado no calendário ou nas instalações desportivas indicadas.
 - b) Decidir terminar, suspender ou cancelar uma jornada, quando as circunstâncias impeçam a sua normal conclusão, e, se necessário, chegar a acordo sobre sua continuação ou nova realização em campo neutro ou não, e à porta fechada ou aberto ao público.
 - c) Atribuir a responsabilidade pelos custos incorridos nos casos de repetição, suspensão ou continuação da eliminação.
 - d) Definir um horário comum para o início das jornadas correspondentes à mesma jornada, quando seus resultados possam ter influência na classificação final.
 - e) Nomear, por ofício ou a pedido de parte interessada, delegados da federação para as jornadas.
 - f) Resolver todas as questões que afetem a classificação final e situações dela decorrentes, tais como subidas, descidas, promoções e classificações para participar noutras fases.
 - g) Cancelar encontros ou jornadas, podendo ordenar a sua repetição, se for necessário.
 - h) Confirmar (e ratificar se necessário) se o nível dos jogadores corresponde ao nível em que estão inscritos na prova.
 - i) Tudo o que no geral afecte a realização da prova.





CAPÍTULO II - Clubes, equipas e atletas

Artigo 4. Clubes, equipas, locais e publicidade.

1. Só podem participar na prova equipas de clubes filiados na FPP com a respetiva taxa anual em dia.
2. Cada clube poderá inscrever várias equipas na prova.
3. Não poderão existir duas equipas do mesmo clube na mesma divisão.
4. Os clubes participantes, que podem ou não ter os seus próprios campos, devem fornecer a disponibilidade de um local fixo para a prova, na região onde o clube tem sede equipado com balneários e com pelo menos um campo disponível para disputa das suas jornadas.
5. É permitido exibir publicidade tanto no vestuário dos atletas como no nome da equipa, embora essa publicidade não possa referir a ideias políticas ou religiosas, nem de infringir a lei, a moral, os bons costumes ou à ordem pública.

Artigo 5. Requisitos para inscrição de atletas.

1. Só podem ser inscritos como jogadores de cada equipa aqueles que tenham licença de jogador válida da FPP para o ano em curso.
2. Os jogadores só podem fazer parte da equipa do clube pelo qual a sua licença é emitida. Os atletas federados independentes podem ser inscritos pela equipa de um clube ficando, para fins federativos, vinculados nesse clube até ao final da temporada.
3. Pode ser inscrito na prova qualquer atleta do escalão Sub16, Sub18 ou sénior.
 - a. Apenas os 6 primeiros do ranking Sub 14 podem disputar a Liga de Clubes, 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.
 - b. Os sub 12 não podem participar na Liga de Clubes.
4. Em cada equipa, só poderão ser inscritos jogadores do respectivo nível ou de nível inferior, nunca de nível superior ao da equipa.





5. Os jogadores poderão fazer parte de uma equipa num nível superior ao seu, mas nunca num nível inferior.
6. Nas equipas de Veteranos apenas poderão ser inscritos atletas que façam parte da respectiva faixa etária. Os elementos das equipas de Veteranos poderão fazer parte também de uma outra equipa no escalão sénior (apenas uma), ficando à responsabilidade do clube a coordenação dos encontros que possam ter lugar à mesma hora.
7. Cada equipa do clube será independente pelo que os elementos de uma não poderão ser trocados com outra equipa na prova, mesmo sendo do mesmo clube.
8. Não poderão ser inscritos jogadores de nível 1 ou que sejam passíveis de apresentar um nível superior ao nível 2, nomeadamente com participações em estágios, encontros ou outras representações das equipas nacionais seniores, nos últimos dois anos.

Artigo 6. Requisitos, prazos, e inscrição de equipas.

1. A inscrição é realizada pelos clubes participantes, na secção destinada à respectiva prova no site da FPP, utilizando as credenciais de log-in respectivas.
2. A inscrição é de 75,00€ por equipa.
3. Não existe limite máximo de equipas por clube. Cada clube pode inscrever o número de equipas que pretender.
4. O prazo para inscrição das equipas termina às 23h59 de 22 de fevereiro de 2019.
5. O prazo limite de pagamento é às 13h de 25 de fevereiro de 2019.
6. Sorteio para a fase regional é dia 25 de fevereiro às 18h na sede da FPP.

Artigo 7. Capitães de equipa

1. Cada equipa deve ter um capitão e um endereço de e-mail para notificações da FPP, do Juiz Árbitro e, eventualmente, dos capitães das outras equipas na sua divisão.



2. Um filiado quando nomeado Capitão, fica com acesso a uma área restrita na sua área de filiado, de modo a que possa fazer a gestão das jornadas e da prova.
3. Um Capitão de Equipa, só poderá ser de uma única equipa (um Capitão de Equipa não poderá ser de várias equipas, mesmo que de níveis/categorias diferentes).
4. As obrigações do capitão de equipa são as seguintes:
 - a. Representar sua equipa perante a FPP e as outras equipas.
 - b. Comunicar aos elementos da equipa os horários, regras, etc.
 - c. Comunicar à FPP os resultados das jornadas e outras ocorrências que possam acontecer durante a prova.
 - d. Monitorar a pontualidade e desportivismo dos seus jogadores.
 - e. Cumprir e fazer cumprir o regulamento junto dos seus jogadores.
 - f. Confirmar a recepção e leitura dos e-mails que sejam enviados pela FPP, ou, eventualmente, dos capitães das outras equipas.
 - g. Quando a pessoa designada para capitão de equipa não possa comparecer à jornada da sua equipa, poderá ser substituído por outro elemento da sua equipa, devendo este identificar-se perante a equipa adversária que irá para exercer as funções de capitão durante a jornada.

Artigo 8. Constituição das Equipas

1. As equipas serão formadas por um mínimo de 8 atletas.
2. Na constituição da equipa apenas podem constar jogadores do mesmo nível da respectiva equipa ou de nível inferior. Esta verificação é feita no acto de inscrição mantendo-se durante toda a prova, independentemente de alterações de nível que possam existir durante a mesma.
3. Os elementos da equipa serão classificados automaticamente de modo decrescente conforme a sua pontuação na classificação oficial da FPP no momento da inscrição. Para este efeito será tida em conta a classificação relativa ao respectivo escalão da



equipa: ranking sénior para as equipas dos níveis 2, 3 e 4, e de ranking veterano para as equipas de Veteranos.

4. O prazo para inscrição de novos atletas permanecerá aberto até 24 horas imediatamente anteriores ao início da segunda volta da prova (caso ocorra), ou até duas semanas antes da Final Nacional quando exista apenas uma volta.
5. Sempre que ocorra uma atualização da classificação durante o desenrolar da prova, ou a inclusão de novos atletas numa equipa nos termos dos pontos anteriores, os elementos da equipa são automaticamente reordenados de acordo com sua pontuação.
6. A composição das diversas equipas estará permanentemente publicada durante a prova no site oficial da FPP. Qualquer impugnação deve ser feita antes da disputa de uma jornada. Uma vez iniciada a jornada, a impugnação só produzirá efeito para as jornadas seguintes.

CAPÍTULO III - DESENVOLVIMENTO DA PROVA

Artigo 9. Formato da prova.

1. A prova será disputada nas seguintes modalidades:
 - a) Masculino - Nível 2, 3 e 4 e Veteranos +35, +45 e +55 anos
 - b) Feminina - Nível 2, 3 e 4 e Veteranos +35, +45 e +55 anos
2. A prova será disputada em diferentes regiões do país, Norte, Centro, Lisboa, Sul e Madeira. Cada região disputará a prova durante uma fase regional, que pode variar consoante a região, sendo os vencedores dos diferentes escalões apurados para a Final Nacional da Liga.
3. A prova poderá ser realizada a uma ou duas voltas, consoante o número de inscritos e a região.
4. Em função do número de inscritos, a prova poderá ser disputada por divisões, consoante a classificação final do ano anterior.



5. Caso o número de inscrições se justifique poderão ser criados grupos dentro das divisões da prova.
6. Os dois primeiros classificados em cada divisão no final da prova, sobem à divisão acima, se disponível, na edição seguinte da prova.
7. Os dois últimos classificados em cada divisão no final da prova, descem à divisão abaixo, se disponível, na edição seguinte da prova
8. Quando o número de inscrições seja superior a 8 equipas na última divisão de uma categoria, a FPP reserva o direito de criar uma nova divisão inferior ou criar um sistema de prova específico para a divisão com mais de 8 equipas.
9. O quadro de equipas das diferentes divisões é feito de acordo com a classificação da Liga anterior, as equipas que se inscrevam pela primeira vez na prova vão para a divisão mais baixa da sua categoria.
10. O período regional de disputa de jornadas é até: 10 de novembro de 2019
 - a) Após a conclusão das jornadas poderá ser disputada uma final entre o primeiro e segundo classificado de cada divisão por região, para apuramento dos Campeões Regionais da Liga de Clubes FPP.
11. Os melhores classificados nas fases regionais disputarão a Final Nacional da Liga (29 e 30 de novembro e 1 de dezembro) para apurar o Campeão Nacional da Liga FPP.

Artigo 10. Jornada e Encontros.

1. Os confrontos entre as equipas serão realizados em sistema de jornadas.
2. Cada jornada é composta por 3 encontros.

Artigo 11. Datas.

1. A prova será disputada entre os meses de março e novembro de 2019
2. Caso se justifique por razões de Calendário, a FPP pode aumentar ou reduzir a sua duração.
3. Em circunstâncias excepcionais, a FPP pode suspender a totalidade ou parte da prova.



4. O calendário da competição é definido pela FPP depois de consultados os clubes.

Artigo 12. Sistema de Competição

1. Serão formadas divisões e níveis de competição, onde serão sorteadas as jornadas a disputar. As equipas defrontar-se-ão em uma ou duas voltas, em sistema de grupos.
2. No final da jornada serão contados os pontos/encontros ganhos. A equipa que ganhe mais encontros e some mais pontos será dada como vencedora da jornada.
3. Cada vitória numa jornada corresponde a um ponto.
4. A classificação final é estabelecida de acordo com os resultados obtidos pelas equipas em cada uma das jornadas na sua divisão, ordenados de modo decrescente.
5. No caso de empate, caso exista sistema de grupos, são aplicáveis, sempre por esta ordem, os seguintes critérios:
 - a. Confronto directo;
 - b. Melhor/Maior diferença entre eliminatórias ganhas e perdidas entre as equipas em situação de empate (só válido nos encontros entre si);
 - c. Melhor/Maior diferença entre encontros ganhos e perdidos entre as equipas em situação de empate (só válido nos encontros entre si);
 - d. Melhor/Maior diferença entre Sets ganhos e perdidos entre as equipas em situação de empate (só válido nos encontros entre si; o Super Tie-Break equivale a um (x1) Set).
 - e. Melhor/Maior diferença entre Jogos ganhos e perdidos entre as equipas em situação de empate (só válido nos encontros entre si).
 - f. Melhor/Maior diferença entre eliminatórias ganhas e perdidas, em toda a prova;



- g. Melhor/Maior diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos, em toda a prova.
 - h. Melhor/Maior diferença entre o número de sets ganhos e perdidos, em toda a prova.
 - i. Melhor/Maior diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos, em toda a prova.
6. 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.
 7. Para efeito dos pontos anteriores o Super Tie Break conta como 1 set e 1 jogo ganho.
 8. Quando uma das equipas foi penalizada por falta de comparência, por desistência ou apresentação de número insuficiente de atletas, 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 no grupo empatado, o desempate será decidido unicamente com base nos resultados produzidos nas jornadas entre as equipas empatadas.
 9. 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).

Artigo 13. Sistema de grupos

1. Em função do número de equipas inscritas a FPP pode adoptar um sistema em que equipas participantes são divididos em grupos, que também se enfrentarão todos contra todos, podendo ser disputada posteriormente uma fase eliminatória, simples ou dupla, entre os melhores classificados de cada grupo, determinando a FPP, antes do início da prova, o número de equipas qualificados por grupo para a fase seguinte.



2. Critérios de subida/descida e descida de Divisão:

Disputar-se-á um play-off para promoção à divisão acima e um play-off para a permanência na divisão.

a. Disputarão o play-off de subida os dois primeiros classificados de cada grupo que se enfrentarão numa jornada a duas voltas na seguinte ordem:

2.º no grupo II contra 1.º no grupo I e 2.º no grupo II vs. 1.º grupo I.

As duas equipas vencedoras de cada jornada sobem de divisão. No caso de cada equipa vencer uma jornada, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

1) melhor resultado obtido pela diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos nas jornadas de play off.

2) melhor resultado obtido pela diferença entre o número de sets ganhos e perdidos nas jornadas de play off.

3) melhor resultado obtido pela diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos nas jornadas de play off.

Se o empate persistir, a FPP marcará uma data e local para a disputa de um confronto único de play-off ou, caso seja impossível por razões de calendário, o empate será resolvido por sorteio no qual estarão presentes os capitães de equipa

b. Disputarão o play-off de permanência na divisão os dois últimos classificados em cada grupo que se enfrentarão numa jornada a duas voltas na seguinte ordem:

8.º no grupo II versus 7.º no grupo I e 8.º do grupo I vs. 7.º no grupo II

As duas equipas perdedoras de cada jornada descem de divisão.

Se cada equipa vencer uma jornada serão aplicados os critérios de desempate estabelecidos no parágrafo anterior.





Artigo 14. Calendário e Horários

1. Depois de realizado o sorteio e definidas as jornadas pela FPP, serão enviados aos clubes que, dentro do período estabelecido, enviarão à FPP as datas de realização dos encontros dos jogos em casa, de modo a que possa ser elaborado e publicado o calendário da prova.
2. O calendário da prova será definido pela FPP e publicado no site da Liga onde permanecerá durante toda a realização da prova e sempre actualizado.

Artigo 15. Alterações ao calendário

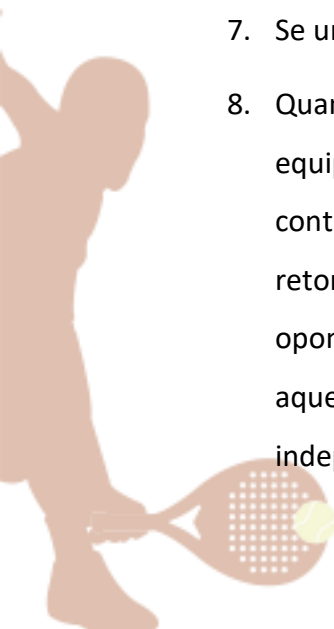
1. A data de uma jornada só poderá ser alterada em casos excepcionais, a pedido das equipas participantes, por causas justificadas e mediante notificação enviada através do site da Liga ou por email para a ligadeclubes@fppadel.pt por ambos os capitães separadamente e com a indicação da nova data.
2. As alterações só poderão ser feitas no máximo até 5 dias antes da data de calendário caso contrário mantém-se a data inicialmente indicada, sendo a jornada disputada na data previamente estabelecida.
3. Caso não haja acordo entre os capitães para a alteração da data da jornada, mantêm-se a data indicada inicialmente no calendário devendo as equipas apresentar-se no clube para disputar a mesma.
4. Quando uma equipa não disponha, temporariamente e com causa justificada, de campos para a disputa da prova, a FPP poderá alterar a ordem das jornadas dessa equipa e, conseqüentemente, permitir a disputa, como visitante da jornada que seria em casa, passando a jornada da segunda volta a ser jogada em casa.
5. Em função da evolução do calendário oficial de torneios da FPP, poderá esta alterar o calendário inicialmente previsto para a “Liga de Clubes FPP”.

Artigo 16. Suspensão de jornadas

1. As jornadas só podem ser suspensas nas seguintes situações:
 - Campos de jogo impraticáveis.



- Falta de comparência de uma equipa.
 - Comparência de um número insuficiente de jogadores/as.
 - Desistência de uma equipa num encontro.
 - Por força maior.
2. Em qualquer dos casos, os capitães de equipa ponderarão as circunstâncias, o melhor que possam, tentando sempre esgotar todos os meios para que a jornada seja realizada ou concluída.
 3. Para este efeito, apesar das intempéries, será considerado que os campos estão praticáveis, desde que a bola salte.
 4. Quando, devido às condições meteorológicas, possa ser esperado pelo Capitão de equipa local, com pelo menos uma hora de antecedência, que os campos não estejam em condições na hora marcada para a jornada, este tem a obrigação e contactar o capitão visitante para evitar deslocações desnecessárias.
 5. Se uma jornada for suspensa, os capitães podem acordar para disputar a jornada (ou o que dele resta) numa outra data e hora. Essa alteração terá de ser registada na Acta de Jornada a nova data e apresentada à FPP, assinada por ambos os capitães. Caso não seja comunicada uma nova data, esta será definida pela FPP, depois de ouvir os respectivos capitães.
 6. A FPP terá o poder de suspender qualquer jornada quando preveja a sua impossibilidade de realização por causas justificadas.
 7. Se uma jornada for suspensa ou cancelada, a FPP decidirá sobre a atribuição de pontos.
 8. Quando uma jornada iniciada for alterada para uma nova data só podem fazer parte da equipa os mesmos atletas que foram inscritos na acta da jornada suspensa, desde que continuem inscritos na mesma equipa e não estejam sujeitos a qualquer sanção na data retomada. Para este efeito, considera-se que a jornada começou quando os pares oponentes em qualquer um dos encontros estejam em campo, mesmo se apenas para o aquecimento. No seu reinício, os encontros serão disputados com os mesmos pares, independentemente do ranking ter variado depois da suspensão.





9. Em caso de suspensão de uma jornada não iniciada, no reinício da mesma, podem ser alinhados os atletas que, estando inscritos na respectiva equipa na nova data, não estejam sujeitos a nenhuma pena ou sanção nessa data. Se no reinício, o ranking for alterado, a classificação a considerar será a resultante da alteração.

Artigo 17. Falta de comparência, apresentação insuficiente de atletas e cancelamento.

1. Entende-se por Falta de Comparência quando uma equipa não compareça a uma jornada no dia e hora marcada, com uma tolerância máxima de 10 minutos, ou sem os requisitos mínimos necessários para a disputa dos encontros.
2. Não é considerada falta de comparência quando se apresentarem pelo menos 4 atletas para a disputa da jornada.
3. A falta de comparência de uma equipa a uma jornada (3 duplas) será punida da seguinte forma:

Em fase de grupos: Derrota na jornada por 3/0 com pontuação de 6/0 6/0 em cada um dos encontros

Subtração de um ponto na classificação

Em fase de eliminatória: Perda da mesma.

4. Uma segunda falta de comparência na mesma volta durante a prova, será punida com a expulsão, descida automática de divisão (excepto na última divisão) e impossibilidade de subir na próxima época. Para efeitos de classificação serão anuladas todas as jornadas dessa equipa e retirados resultados de todas as jornadas dessa equipa.
5. A desistência injustificada de uma equipa durante uma jornada, uma vez iniciado, ou a recusa em iniciar a mesma, será sancionada com Falta de Comparência.
6. Tanto a Falta de Comparência como a desistência injustificada de uma jornada serão punidas com uma multa de 40 euros para o clube a que pertence a equipa infratora.
7. Quando, durante a mesma jornada, os casos apresentados neste artigo são cometidos por ambas as equipas serão impostas as devidas sanções às duas equipas, e nenhuma delas



será declarada vencedora da jornada. Para efeitos de classificação serão atribuídas derrotas por 3/0, com 6/0 6/0 em todos os encontros a ambas as equipas.

8. Quando uma equipa não apresente o número suficiente de atletas para a realização de todos os encontros, desde que cumpra com o mínimo de 4 atletas, a jornada pode prosseguir. Nesse caso, nos encontros em que não haja jogadores suficientes, será declarada falta de comparência e atribuída derrota por 6/0 6/0 à equipa que não tenha elementos suficientes. Nestes casos o par que não comparece tem sempre de alinhar como par nº 3 independentemente da classificação dos jogadores que o constituem.

Artigo 18. Desistência da prova

1. A desistência de uma equipa na prova, após a publicação do calendário é punível com uma coima de 60 euros para o clube a que pertence.
2. Se a desistência ocorrer depois do início da prova, a multa é de 100 euros, e serão anuladas todas as jornadas da equipa, sendo retirados da classificação todos os resultados das jornadas.
3. Nos casos acima mencionados, as equipas descem automaticamente de divisão e não podem ser substituídas por qualquer outra equipa.

Artigo 19. Vagas

1. Quando, antes da elaboração dos quadros e calendário, surjam posições livres nalguma divisão estas poderão ser preenchidos por esta ordem:
 - a. As equipas melhor classificadas na divisão imediatamente abaixo.
 - b. Caso não se aplique o ponto anterior, as equipas que desceram da mesma divisão onde existe a vaga, por ordem de classificação.
2. A existência de vagas será notificada pela FPP a todos os capitães das equipas com perspectivas preenchimento dessas vagas.
3. As equipas interessadas devem indicar a sua intenção de aceitar a vaga num período de 3 dias a contar da notificação. Decorrido esse prazo sem aceitação, as vagas serão atribuídas às equipas seguintes.



Artigo 20. Classificação

1. A classificação de cada prova será publicada no final de cada Jornada, e estará sempre actualizada no site da Liga.
2. Qualquer reclamação relativamente à classificação publicada poderá ser feita até 48 horas após a publicação da mesma. Só poderá ser feita pelo capitão de equipa, por escrito, para o email ligadeclubes@fppadel.pt, expondo e fundamentando as questões que levam à reclamação.
3. Depois de recebidas as reclamações serão analisadas e respondidas pelo Juiz Árbitro da prova. As conclusões finais serão depois enviadas para todos os capitães das equipas intervenientes na prova em questão.

Artigo 21. Ranking FPP

1. Os atletas que disputem encontros na Liga de clubes somam pontos para o Ranking FPP de acordo com o ANEXO A do presente regulamento
2. Os pontos serão atribuídos em função do nível em que disputam a prova.
3. Serão atribuídos pontos em função do resultado do encontro em que participem e da classificação da equipa na jornada.

CAPÍTULO IV - DESENVOLVIMENTO DA JORNADA

Artigo 21. Antes da jornada.

1. A composição das equipas de cada clube, estará sempre publicada no site da Liga e actualizada com a classificação em vigor, podendo ser consultada pelos capitães para a programação das jornadas. Deverá ser sempre tida em consideração a lista publicada na data da realização da jornada.
2. Cada capitão escolhe os pares que representarão a sua equipa.
3. A ordem dos pares dentro de uma equipa será estabelecida pelo classificação do Ranking Nacional da FPP, somando os pontos no ranking de ambos os atletas. O par



- com mais pontos somados é o par N^o1 e o par com menos pontos somados será o par N^o3.
4. A ordem dos pares empatados em classificação será a indicada pelo capitão. Da mesma forma, o capitão decide a ordem dos pares sem classificação.
 5. Cada capitão deve entregar ao outro, simultaneamente, a acta da formação da sua equipa para a jornada até 15 min antes da jornada e conforme o modelo estabelecido para o efeito pela FPP, indicando os elementos de cada par e a soma dos seus valores. Uma vez entregues as actas não poderá ser feita nenhuma substituição sob quaisquer circunstâncias, exceto por erro ou recurso do capitão rival sobre a soma dos valores dos pares de modo a ser a que possa ser refeita pelo capitão em falta antes do início da jornada.
 6. Caso seja detectado algum erro na formação da equipa e alinhamento dos pares, as equipas poderão ser corrigidas antes de se iniciar a jornada. Para estes efeitos a jornada considera-se iniciada quando os pares oponentes em qualquer um dos encontros esteja em campo, mesmo se apenas no aquecimento.
 7. O/as atletas deverão comparecer na jornada com qualquer documento identificativo (Cartão de Cidadão, Carta de condução, passaporte, etc.) e devem apresentar esses documentos caso o capitão da equipa adversária o solicite, antes do início da jornada. O incumprimento desta obrigação, deve ser registado em acta e será sancionado com multa ao clube de 5€ por cada atleta implicado/a. O atleta não identificado não pode ser alinhado/a será atribuída derrota por 6/0 6/0 para a equipa infratora o encontro em que estava a atuar o atleta não identificado/a.

Artigo 22. Alinhamento dos atletas

1. Para um atleta ser alinhado numa jornada, deve reunir os seguintes requisitos:
 - a) Ter uma licença válida na FPP.
 - b) Estar inscrito na prova dentro dos prazos previstos.
 - c) Reunir os requisitos de idade estabelecidos neste regulamento.



- d) Não estar sujeito a sanção disciplinar imposta pela FPP.
2. O alinhamento impróprio de um atleta num encontro, seja por pontuação ou por falta dos requisitos necessários, determina a perda da jornada por 3/0 com pontuação de 6/0 6/0 em cada um dos encontros.
3. A possibilidade de reclamar o alinhamento impróprio de um atleta concluirá 24 h após a conclusão da jornada, e deverá ser feita por escrito pelos capitães das equipas que nela participaram.
4. Cada atleta poderá participar apenas num encontro por jornada não podendo ser repetido nos restantes encontros.
5. A repetição de um atleta num dos encontros de uma jornada, determina a perda do mesmo por 6/0 6/0.
6. Caso uma equipa não tenha elementos suficientes para realizar algum dos encontros, será declarada Falta de Comparência no respectivo encontro, sendo averbada uma derrota por 6/0 6/0.
7. Quando, durante a mesma jornada, os casos apresentados neste artigo são cometidos por ambas as equipas serão impostas as devidas sanções às duas equipas, e nenhuma delas será declarada vencedora da jornada. Para efeitos de classificação serão atribuídas derrotas por 3/0, com 6/0 6/0 em todos os encontros a ambas as equipas.

Artigo 23. Desenvolvimento das jornadas

1. As jornadas serão realizadas competindo entre si os pares número 1, número 2, e número 3 de cada equipa.
2. A ordem de disputa dos encontros, quando não possam ser jogados todos ao mesmo tempo será a seguinte:
 - a. Par Nº 2
 - b. Par Nº 3
 - c. Par Nº 1



3. Cada encontro será jogado à melhor de 3 sets com Super tie-break, 2 sets com tie-break, em caso de empate a 6 jogos, e um super tie-break (até 10) no último.
4. O vencedor da jornada será a equipa que vencer a maioria dos encontros.
5. Todos os encontros devem ser realizados, preferencialmente, com bolas novas. O fornecimento das bolas é da responsabilidade do clube que recebe a jornada.
6. Durante os encontros os jogadores não podem receber instruções ou conselhos técnicos sobre o jogo de alguém que não seja o seu próprio parceiro, o capitão ou um técnico com a licença correspondente em vigor. Os capitães ou técnicos só podem dar instruções para os atletas durante as trocas de lado.

Artigo 24. Comunicação dos resultados.

1. Os capitães de equipa devem preencher a acta da jornada logo após o final da mesma, cada um deles deverá assinar e ficar com uma cópia da mesma em sua posse, para efeitos de registos e confirmações de resultado caso seja necessário.
2. O capitão de equipa que recebe a jornada terá, até 24h após a realização da mesma, de entrar na sua área privada do site da liga para proceder ao registo da jornada, através do preenchimento da acta electrónica.
3. A acta deverá depois ser validada pelo capitão adversário, e ficará disponível para consulta no site onde ficarão registados todos os dados relativos a todas as jornadas.
4. O incumprimento das obrigações anteriores de comunicar e validar os resultados nas condições e prazos indicados, serão punidos com uma pena de multa de 15 euros ao clube a que pertence a equipa e derrota na jornada por 3-0.
5. Após a submissão das actas electrónicas estas serão validadas pelo Juiz Árbitro e será actualizada a classificação.
6. O Juiz Árbitro poderá retificar e corrigir as actas recebidas caso estas apresentem erros, ou sejam alvo de reclamações.
7. O Juiz Árbitro poderá sobrepor-se ao indicado nas actas nos seguintes casos:
 - a. Sem impugnação dos capitães de equipa



- i. A falta de requisitos referidos no ponto 1 do Art. 20.
 - ii. A repetição de jogadores na jornada.
 - b. Com impugnação dos capitães de equipa
 - i. Ordenamento incorrecto dos pares na jornada.
8. Nos casos referidos no ponto 7.1. deste artigo, será atribuído o resultado de derrota por 3/0, por 6/0 6/0 em todos os encontros da equipa que viole o regulamento. Caso ambas equipas estejam em incumprimento a jornada será nula e atribuída a derrota pelos mesmos parciais a ambas as equipas.
9. Nos casos referidos no ponto 7.2. deste artigo em que o incumprimento da regra tenha influência no resultado final da jornada poderá o Juiz Árbitro decidir a repetição da jornada com os pares ordenados correctamente.

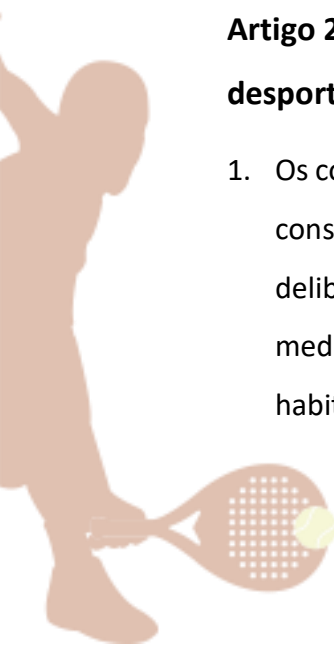
CAPÍTULO V – Multas e regime disciplinar

Artigo 25. Não-pagamento de multas.

1. A falta de pagamento de multas por algum clube determina a expulsão da prova e proibição de participação na época seguinte da equipa que gerou a multa não paga, não podendo os seus elementos ser inscritos em nenhuma outra equipa do mesmo clube ou qualquer outro durante essa época seguinte.
2. Cumprida a sanção anterior e pagas as respectivas multas, a equipa excluída pode voltar à prova na divisão mais baixa da sua categoria.

Artigo 26. Adulteração de resultados e outros atos contrários ao espírito desportivo.

1. Os comportamentos cuja intenção presumida do autor, as circunstâncias em que fez ou as consequências daí resultantes, permitam concluir que se destinam a adulterar de forma deliberada e fraudulentamente o resultado de uma jornada com prejuízo para outros, seja mediante a apresentação de um alinhamento injustificado visivelmente inferior ao habitual, apresentação de um número insuficiente de atletas, ausência ou qualquer outra





ocorrência que possa indiciar acto contrário ao espírito desportivo será corrigido pelo juiz da Prova, tendo este último o direito de restaurar a ordem natural da prova podendo para esse efeito alterar os resultados a jornada assim como a classificação e as jornadas para as subidas, descidas e classificações para participação noutras fases da prova e, no geral, tomar qualquer decisão que anule a fraude que se tentava produzir e repor a ordem da prova.

2. Do mesmo modo, perante a confirmação de fatos desta natureza, o juiz da Prova pode decidir excluir a equipa da prova e caso aplicável, a descida automática de divisão, e a impossibilidade de subida na época seguinte e a imposição de sanções previstas para as infracções muito graves comuns nos Regulamentos Disciplinares da FPP aos clubes, dirigentes, técnicos e desportistas responsáveis.

Artigo 27. Órgãos disciplinares.

1. Todas as questões disciplinares e competitivas que surjam durante a jornada devem ser comunicadas ao Juiz Árbitro da Prova.
2. Todas as decisões disciplinares podem ser recorridas para o Conselho de Arbitragem da FPP.
3. No que diz respeito a questões disciplinares são aplicáveis os Regulamentos Disciplinares da FPP.



ANEXO A

Atribuição de Pontos para Ranking FPP

FASE REGULAR

		NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4	VET +45	Vet +55
VITÓRIA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par vencedor)	50	25	12,5	50	25
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa que participaram na eliminatória)	25	12,5	6,25	25	12,5
DERROTA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par derrotado)	25	12,5	6,25	25	12,5
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa que participaram na eliminatória)	12,5	6,25	3,15	12,5	6,25

FASE FINAL

		NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	VET + 45	Vet +55
VITÓRIA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par vencedor)	100	50	25	100	50
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa que participaram na eliminatória)	50	25	12,5	50	25
DERROTA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par derrotado)	50	25	12,5	50	25
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa que participaram na eliminatória)	25	12,5	6,25	25	12,5

NOTA: A atribuição de pontos estará dependente da disponibilização por parte do Sistema informático.



FASE FINAL

NORMATIVA

- Será jogada em quadros de eliminatória, de acordo com o número de equipas apuradas.
- Cada equipa apurada tem uma pontuação que é dada pelo somatório da pontuação dos 8 melhores elementos da equipa
- Caso existam cabeças de série os mesmos serão apurados de acordo com o seguinte critério, que serão aplicados por ordem até preencher todas as vagas:
 - Primeiros classificados de cada região ordenados entre eles por ordem de classificação de cada equipa.
 - Segundos classificados de cada região ordenados entre eles por ordem de classificação de cada equipa.
- As equipas de cada região serão, sempre que possível, colocadas em partes opostas do quadro, de forma a que equipas da mesma região se cruzem nas rondas mais adiantadas da prova.
- Os Quadros de Eliminatória serão formados de acordo com o seguinte quadro:

Equipas Apuradas	Quadro	Cabeças de Série	Rondas
Até 4	4	2	1/2 Final; Final
De 5 a 8	8	2	1/4 Final; 1/2 Final; Final
De 9 a 16	16	4	1/8 Final; 1/4 Final; 1/2 Final; Final
De 17 a 32	32	8	1/16 Final; 1/8 Final; 1/4 Final; 1/2 Final; Final

