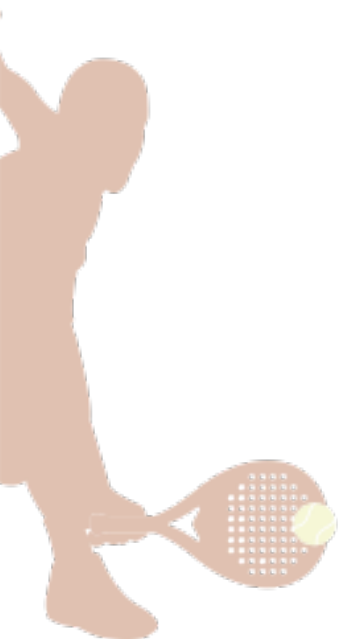


Regulamento de Prova

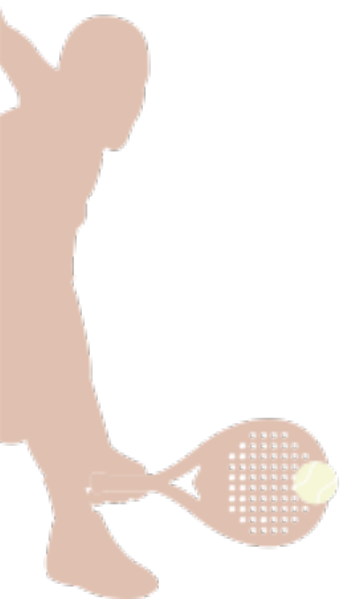
Ano 2026

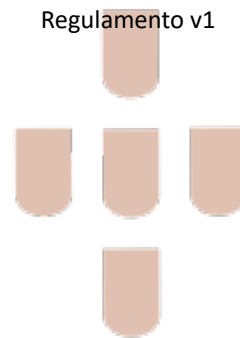




INDICE

<u>CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS</u>	<u>3</u>
Artigo 1. Definição da prova e regulamentos aplicáveis.....	3
Artigo 2. Funções da FPP.....	3
Artigo 3. Funções do Juiz Árbitro.....	4
<u>CAPÍTULO II – CLUBES, EQUIPAS E ATLETAS</u>	<u>4</u>
Artigo 4. Clubes, equipas, locais e publicidade.....	4
Artigo 5. Requisitos para inscrição de atletas.....	5
Artigo 6. Requisitos, prazos, e inscrição de equipas.....	6
Artigo 7. Capitães de equipa.....	6
Artigo 8. Constituição das Equipas.....	8
<u>CAPÍTULO III - DESENVOLVIMENTO DA PROVA</u>	<u>9</u>
Artigo 9. Formato da prova.....	9
Artigo 10. Jornada e Encontros.....	9
Artigo 11. Datas.	9
Artigo 12. Sistema de Competição.....	10
Artigo 13. Sistema de grupos.....	Error! Bookmark not defined.
Artigo 14. Calendário e Horários.....	11
Artigo 15. Alterações ao calendário.....	11
Artigo 16. Suspensão de jornadas.....	Error! Bookmark not defined.
Artigo 17. Falta de comparência de jornada.....	11
Artigo 18. Desistência da prova	13
Artigo 19. Vagas	Error! Bookmark not defined.
Artigo 20. Classificação	13
Artigo 21. Ranking FPP.....	13
<u>CAPÍTULO IV - DESENVOLVIMENTO DA JORNADA.....</u>	<u>13</u>
Artigo 21. Antes da jornada	13
Artigo 22. Alinhamento dos atletas	14
Artigo 23. Desenvolvimento das jornadas.....	15
Artigo 24. Comunicação dos resultados.	16
<u>CAPÍTULO V – MULTAS E REGIME DISCIPLINAR.....</u>	<u>17</u>
Artigo 25. Não-pagamento de multas.	Error! Bookmark not defined.
Artigo 26. Adulteração de resultados e outros atos contrários ao espírito desportivo.	17
Artigo 27. Órgãos disciplinares.	17





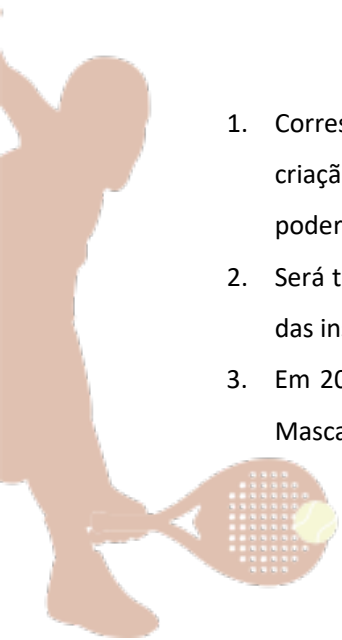
CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

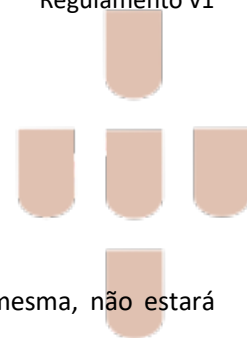
Artigo 1. Definição da prova e regulamentos aplicáveis.

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, femininas e mistas, nos seguintes escalões:
 - a) Absolutos - níveis 2, 3, 4, 5 e 6 (Femininas e Masculinas)
 - b) Veteranos - +35, +40, +45, +50, +55 e +60 anos (Femininas e Masculinas)
3. A prova será disputada regionalmente, de acordo com as inscrições recebidas nas seguintes regiões: Zona 1A, 1B, 1C, 2, 3A, 3B, 3C, 3D, 4A, 4B, 4C, 4D, 5, 6A, 6B, 7A, 7B, 8A e 8B. Os clubes pertencentes a cada uma das zonas está definido no Anexo I deste regulamento.
4. Na Fase Final Regional, as regiões irão agrupar-se da seguinte forma:
 - a) Zona 1A, 1B e 1C
 - b) Zona 2
 - c) Zona 3A, 3B, 3C e 3D
 - d) Zona 4A, 4B, 4C, 4D
 - e) Zona 5
 - f) Zona 6A e 6B
 - g) Zona 7A e 7B
 - h) Zona 8A e 8B
5. A equipa vencedora e a equipa finalista da Fase Regional de cada grupo de zonas, serão apuradas para a Fase Nacional da Liga de Clubes
6. Haverá uma data específica para a disputa de todas as fases regionais finais.
7. Em todas as questões não reguladas expressamente no presente regulamento aplica-se o Regulamento geral de provas da FPP.

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 ficarão disponíveis no site da Liga de Clubes da FPP.
3. Em 2026, será Juiz Árbitro da prova o árbitro Mário Rui Marques e árbitro assistente a árbitro Ana Mascarenhas.





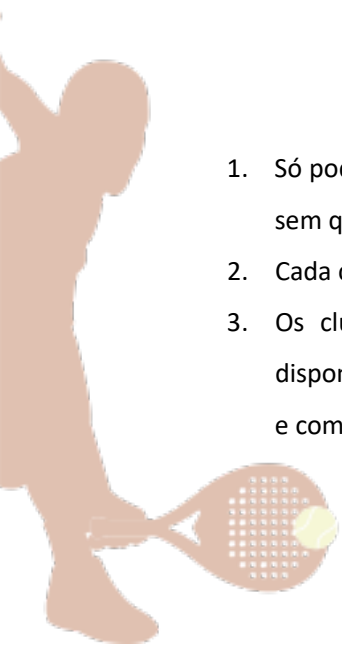
Artigo 3. Funções do Juiz Árbitro.

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 afectem 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 respectiva taxa anual em dia, e sem qualquer dívida à FPP.
2. Cada clube poderá inscrever várias equipas na prova.
3. 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.





4. A equipa que recebe a jornada tem a obrigação de garantir as condições para que a mesma seja disputada nomeadamente disponibilizando os campos e bolas para a realização dos encontros no dia e hora marcados e sem custos para a equipa visitante.
5. É permitido exibir publicidade tanto no vestuário dos atletas como no nome da equipa, embora essa publicidade não se possa referir a ideias políticas ou religiosas, nem infringir a lei, a moral, os bons costumes ou a ordem pública.
6. Uma equipa de um clube que, entretanto, tenha contraído uma dívida junto da FPP, ou tenha sido multado e não tenha liquidado a dívida, ficará impedida de continuar a prova e ser-lhe-á atribuído o resultado de derrota na jornada por 3/0 com pontuação de 6/0 6/0 em cada um dos encontros até a mencionada dívida ou multa ter sido liquidada.
7. Um treinador com vínculo laboral a um clube pode dar coaching às equipas desse mesmo clube, independentemente de estar vinculado como jogador a outro clube desde que não participe naquela fase da prova.

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. Nas equipas absolutas podem ser inscritos atleta jovens nas seguintes condições:
 - a. Escalão Sub 16– Excepcionalmente, os Sub 16 estão isentos do ponto 3.5 do Anexo XXI do Regulamento Geral – Regulamento do Circuito Jovem. No entanto, para poderem participar, os Sub16 têm de apresentar o exame de sobre classificação até 24h antes do início de qualquer encontro.
 - b. Escalão Sub-14 – Podem participar se cumprirem com o ponto 3.5 do Anexo XXI do Regulamento Geral da FPP
 - c. Escalão Sub 12 - Não podem participar em equipas absolutas.
4. Em cada equipa, só poderão ser inscritos jogadores de acordo com os seguintes critérios:
 - a. **Absolutos:** Jogadores do mesmo nível da equipa ou de nível inferior. Não poderão ser inscritos jogadores de nível superior ao da equipa.
 - b. **Veteranos:** Jogadores do mesmo escalão da equipa ou do escalão acima. Não poderão ser inscritos jogadores de um escalão inferior ao da equipa.



5. Os elementos das equipas de Veteranos poderão também fazer parte de uma outra equipa em Absolutos (apenas uma), ficando à responsabilidade do clube a coordenação dos encontros que possam ter lugar à mesma hora. Os elementos das equipas de Absolutos apenas podem ser inscritos numa equipa.
6. 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.
7. Não poderão ser inscritos jogadores com participações em estágios, encontros ou outras representações de equipas nacionais absolutas nos últimos dois anos.
8. Não poderão ser inscritos nem jogar, jogadores que tenham pontos no ranking FIP. O Circuito FIP é um circuito profissional, razão pela qual os atletas com pontos serão sempre considerados de nível 1 para efeito da Liga de Clubes, que deverá ser sempre uma competição amadora.
9. Atletas com licença de treinador FPP ou cédula de treinador do IPDJ apenas podem ser inscritos no Nível 2, Nível 3 e Nível 4.

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 respectivas credenciais de login.
2. O valor de inscrição é de 104,00€ por equipa absoluta, 104,00€ por equipa veterana e 25,00€ por equipa jovem.
3. Não existe limite máximo de equipas por clube. Cada clube pode inscrever o número de equipas que pretender.
4. As inscrições serão abertas no dia 8 de Janeiro de 2026
5. O prazo para inscrição das equipas termina às 15h00 de 10 de Fevereiro de 2026.
6. O prazo limite de pagamento é às 17h de 12 de Fevereiro de 2026.
7. Os horários preferenciais (enviados pelos clubes) têm de ser enviados até ao dia 18 de Fevereiro de 2026.
8. Os quadros e ordens de jogos da Fase Regular serão publicados até dia 2 de Março de 2026.
9. A Fase Regular terá início no dia 14 de Março de 2025.

Artigo 7. Capitães de equipa

1. Cada equipa deve ter um capitão, que seja filiado no respectivo clube, e um endereço de e-mail para notificações da FPP, do Juiz Árbitro e, eventualmente, dos capitães das outras equipas.
2. Um filiado quando nomeado Capitão, fica com credenciais de acesso à página da prova, de modo que possa fazer a gestão das jornadas e da prova.



3. Pode ser capitão, todo o filiado que tenha licença válida e esteja associado ao clube que pretende capitanear.
4. As obrigações do capitão de equipa são as seguintes:
 - a. Representar sua equipa perante a FPP e as outras equipas.
 - b. Fornecer os seus contactos (e-mail e telefone), para que possa ser contactado pela FPP e pelos outros capitães de equipa.
 - c. Comunicar aos elementos da equipa os horários, regras, etc.
 - d. Inserir a composição da equipa antes da realização da jornada, assim como os resultados no final da mesma, na plataforma da Liga de Clubes.
 - e. Comunicar à FPP quaisquer ocorrências que possam acontecer durante a prova.
 - f. Monitorar a pontualidade e desportivismo dos seus jogadores.
 - g. Cumprir e fazer cumprir o regulamento junto dos seus jogadores.
 - h. Confirmar a recepção e leitura dos e-mails que sejam enviados pela FPP, ou, eventualmente, dos capitães das outras equipas.
 - i. 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. Representante do clube

1. Cada clube deve ter um representante, nomeado por si, e um endereço de e-mail para notificações da FPP, do Juiz Árbitro e, eventualmente, dos representantes de outro clube.
2. O representante do clube fica com credenciais de acesso à página da prova, de modo que possa fazer a gestão das jornadas e da prova.
3. As obrigações do representante do clube são as seguintes:
 - a. Representar as suas equipas perante a FPP e as outras equipas.
 - b. Fornecer os seus contactos (e-mail e telefone), para que possa ser contactado pela FPP e pelos outros representantes de clube.
 - c. Comunicar à FPP quaisquer 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 representantes de outros clubes.



Artigo 9. Constituição das Equipas

1. As equipas serão formadas de acordo com os seguintes mínimos:
 - a. **Absolutos**

Equipas: Masculinas e Femininas por níveis (2, 3, 4, 5 e 6);

Mínimo: 4 atletas no momento de inscrição até à Fase Regional onde passam a ter de ser pelo menos 6 atletas inscritos.

Máximo: 20 atletas cada.
 - b. **Veteranos**

Equipas: Masculinas e Femininas por escalões (+35, +40, +45, +50, +55, +60);

Mínimo: 4 atletas no momento de inscrição até à Fase Regional onde passam a ter de ser pelo menos 6 atletas inscritos.

Máximo: 20 atletas cada.
2. Na constituição da equipa terão de ser respeitados os critérios de nível/escalão referidos no ponto 4 do artigo 5. 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. Ocorrerá uma segunda verificação dos critérios de nível/escalão após a Fase Regular da Liga de Clubes. Nesta segunda verificação, todos os jogadores que tiverem subido 2 ou mais níveis serão retirados da equipa, podendo reinscrever-se em equipas do mesmo clube onde cumpram o critério de nível/escalão.
3. Os elementos inscritos que, em qualquer momento posterior ao fecho de inscrições, sejam detectados em incumprimento com os pontos 4 e 7 do artigo 5 deixarão de poder representar a equipa onde estavam inscritos.
4. 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 absoluto para as equipas absolutas, ranking veterano para as equipas de veteranos e ranking jovem para as equipas jovens.
5. O prazo para inscrição de novos atletas permanecerá aberto até 22 de Julho às 18h00.
6. Sempre que ocorra uma actualização 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.
7. 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.



8. Os jogadores que não tenham ainda efectuado um jogo pela equipa onde foram inicialmente inscritos poderão ser inscritos noutra equipa do mesmo clube, até ao final do prazo de inscrição de novos atletas conforme estipulado no nº5 deste mesmo artigo.

CAPÍTULO III - DESENVOLVIMENTO DA PROVA

Artigo 10. Formato da prova.

1. A prova será disputada nas seguintes modalidades:
 1. Absolutos:
 - a) Equipas: Masculinas e Femininas
 - b) Níveis: 2, 3, 4, 5 e 6
 2. Veteranos:
 - a) Equipas: Masculinas e Femininas
 - b) Escalões: +35, +40, +45, +50, +55 e +60
2. A prova poderá ser realizada a duas voltas, consoante o número de inscritos, a zona e a duração da prova. Cada grupo dentro de cada zona será constituído no máximo por 6 equipas.
3. Em caso do número de equipas não ser um múltiplo de 6, devem agrupar-se as equipas de maneira que haja o mínimo de grupos possível com a combinação com mais grupos de 6 equipas possível, e no caso de não ser possível, com os grupos a terem um número de equipas o mais próximo de 6 possível. Ex: 9 equipas ficam 2 grupos, um de 5 e um de 4, e não um de 6 e um de 3.
4. Os dois primeiros classificados de cada grupo de cada zona serão apurados para a Fase Final Regional.
5. Equipas do mesmo clube que estejam no mesmo grupo, o jogo entre as mesmas deverá disputar-se na 1ª ronda de cada volta.

Artigo 11. Jornada e Encontros.

1. Os confrontos entre as equipas serão realizados em sistema de jornadas.
2. Cada jornada é composta por 3 encontros.
3. Os encontros de cada jornada serão de acordo com os seguintes critérios:
 - a) Absolutos
 1. 3 encontros de pares do sexo correspondente da prova
 2. Não podem ser repetidos jogadores
 - b) Veteranos
 1. 3 encontros de pares do sexo correspondente da prova



2. Não podem ser repetidos jogadores

Artigo 12. Datas.

1. A prova será disputada entre os meses de Março e Novembro de 2026.
2. A data-limite para a de disputa de jornadas da Fase Regular é dia 20 de Julho de 2026.
3. A Fase Final Regional de Absolutos será disputada de 28 a 30 de Agosto em locais a definir por região. A Fase Final Regional de Veteranos será disputada de 4 a 6 de Setembro em locais a definir por região.
4. A Fase Nacional de Veteranos e Jovens será jogada de 12 a 15 de Novembro. A Fase Nacional de Absolutos será jogada de 19 a 22 de Novembro de 2026.
5. Caso se justifique por razões de Calendário, a FPP pode aumentar ou reduzir a sua duração.
6. Em circunstâncias excepcionais, a FPP pode suspender a totalidade ou parte da prova.

Artigo 13. Sistema de Competição

1. Serão formados grupos, onde serão sorteadas as jornadas a disputar. As equipas defrontar-se-ão em duas voltas, em sistema de grupos com duas equipas por grupo apuradas para a Fase Final Regional no Escalão Absoluto e Veterano (máximo de 6 equipas por grupo).
2. No final da jornada serão contados os encontros ganhos. A equipa que ganhe mais encontros será dada como vencedora da jornada, sendo o resultado da jornada o número de encontros ganhos por cada equipa.
3. Os pontos atribuídos em cada jornada serão:
 - 3 pontos por vitória
 - 1 ponto por derrota
 - 0 pontos por derrota por FC
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. Em caso de empate na classificação, são aplicáveis, sempre por esta ordem, os seguintes critérios de desempate:
 1. Confronto directo
 2. Melhor/Maior diferença entre jornadas ganhas e perdidas entre as equipas empatadas.
 3. Melhor/Maior diferença entre encontros ganhos e perdidos entre as equipas empatadas.
 4. Melhor/Maior diferença entre sets ganhos e perdidos entre as equipas empatadas.
 5. Melhor/Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos entre as equipas empatadas.
 6. Caso o empate persista, procede-se a sorteio para desempatar.



6. Para efeito dos pontos anteriores o Super Tie Break conta como 1 set e 1 jogo ganho.
7. Quando alguma das equipas tenha sido penalizada por falta de comparência na jornada (não num encontro), 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.

Artigo 15. Calendário e Horários

1. 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 16. Alterações ao calendário

1. As datas dos jogos podem ser alteradas por acordo de ambas as equipas, sendo que os jogos terão de ser realizados até à véspera da data-limite de comunicação dos resultados da respectiva jornada. A alteração da data do jogo tem de ser comunicada à FPP para o email ligadecubes@fppadel.pt com o conhecimento de ambos os capitães e/ou representantes de clube. Se ambas as equipas não chegarem a acordo sobre uma data alternativa à previamente estipulada, o encontro deverá ser disputado nessa data obrigatoriamente.
2. No caso de uma jornada coincidir com uma prova do Circuito Nacional de Absolutos ou Veteranos organizada por qualquer uma das equipas, ou coincida com a realização de um Campeonato Regional ou Nacional, a data da realização da jornada pode ser estendida até 3 dias depois de finalizada a prova que originou o conflito de datas.
3. Quando uma equipa não disponha, temporariamente e com causa justificada, de campos para a disputa da prova, a FPP poderá alterar a jornada, isto é, permitir a disputa, como visitante da jornada que seria em casa, passando a jornada da segunda volta a ser jogada em casa.

Artigo 17. Falta de comparência de jornada

1. Entende-se por Falta de comparência de jornada 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 de jornada quando se apresentarem pelo menos 4 atletas para a disputa da jornada.
3. A falta de comparência de uma equipa a uma jornada 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
Atribuição de 0 pontos

Em fase de eliminatória: Perda da mesma.

4. Uma segunda falta de comparência na mesma volta durante a prova, será punida com a expulsão. 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 de jornada.
6. Tanto a Falta de Comparência como a desistência injustificada de uma jornada serão punidas com uma multa de 50 euros para o clube a que pertence a equipa infractora.
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, no encontro que não se realize por falta de jogadores, será declarada falta de comparência e atribuída derrota por 6/0 6/0 no encontro à equipa que não tenha elementos suficientes.
9. Quando se verifique uma falta de comparência em algum encontro (por falta de elementos suficientes ou outros previstos no RG) será atribuída derrota por 6/0 6/0 à equipa em falta.
10. Caso existam duas faltas de comparências coincidentes no mesmo encontro, será atribuída derrota às 2 equipas. Caso os restantes encontros da jornada terminem com um empate serão aplicados os critérios de desempate definidos no ponto 5 do artigo 12 para atribuir a vitória na jornada.
11. Quando uma equipa desista antes de iniciar o seu encontro será atribuída uma derrota por 6/0 6/0 à equipa que desiste.
12. Quando uma equipa desiste durante o decorrer do encontro será atribuída a vitória à equipa adversária ficando registado o resultado que se verificava na altura da desistência.
13. Apesar de uma das equipas estar informada da FC da outra equipa deverá sempre submeter a equipa na plataforma dentro do prazo de submissão de equipas. Caso não o faça será atribuída dupla falta de comparência.
14. Os capitães de equipas que cometam uma FC, devem responder dentro do prazo máximo de 5 dias após o envio do email por parte dos Juiz-Árbitros da prova (ligadecubles@fppadel.pt).



Artigo 18. Desistência da prova

1. A desistência de uma equipa na prova, após a publicação do calendário é punível com uma coima de 100 euros para o clube a que pertence.
2. Se a desistência ocorrer depois do início da prova, a multa é de 150 euros, e serão anuladas todas as jornadas da equipa, sendo retirados da classificação todos os resultados das jornadas.
3. Uma equipa que, durante o decorrer da prova, ficar com um número de elementos inferior ao estabelecido para a realização de uma jornada e não consiga inscrever jogadores suficientes para atingir o número mínimo no prazo 5 dias após entrar em incumprimento, será considerada como desistente, sendo retirada a mesma da prova. Serão também anuladas todas as jornadas desta equipa participante (atribuído o resultado de 6-0/6-0) e sujeita à multa definida no ponto 2 do artigo 17.

Artigo 19. Classificação

1. A classificação de cada prova será publicada no final de cada Jornada, e estará sempre actualizada no site da FPP.
2. Qualquer reclamação relativamente à classificação publicada poderá ser feita até 48 horas após a publicação da mesma. Poderá ser feita pelo capitão de equipa (utilizando o contacto que consta na sua ficha de filiado) ou pelo representante do clube, por escrito, para o email ligadecubes@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.
4. O ranking da Liga de Clubes é actualizado semanalmente na madrugada de 2ª Feira para 3ª Feira.

CAPÍTULO IV - DESENVOLVIMENTO DA JORNADA

Artigo 22. 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 e/ou representantes dos



clubes 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 Ranking Nacional da FPP, somando os pontos no ranking de ambos os atletas. O par com mais pontos somados é o par Nº1 e o par com menos pontos somados será o par Nº3.
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. O capitão terá de submeter a formação da sua equipa para a jornada na plataforma da Liga de Clubes até 30 minutos antes do horário definido para a mesma. Até 30 minutos antes do horário definido para a jornada as equipas poderão ser alteradas pelos capitães. Após esse período as equipas serão bloqueadas e mais nenhuma alteração poderá ser feita. A partir desse momento a constituição das equipas ficará pública e os capitães terão acesso à constituição das equipas adversárias.
6. A não submissão da formação das equipas na plataforma da liga de clubes no período estipulado, implicará uma multa de 100 euros para o clube da equipa infractora.
Caso haja impedimentos na submissão da formação das equipas na plataforma, o capitão da equipa e/ou representante do clube deverá enviar um e-mail até ao máximo de 6 horas após o início do encontro com a formação das equipas para ligadeclubes@fppadel.pt, expondo também as questões que levaram à não submissão da formação das equipas na plataforma e enviando provas das dificuldades encontradas. Após recebido o email, este será analisado e respondido, sendo que serão enviadas as conclusões finais para os capitães das equipas intervenientes do respectivo jogo.
7. 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.
8. Os/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 infractora o encontro em que estava a actuar o atleta não identificado/a.

Artigo 23. 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. Cada atleta poderá participar nas jornadas de acordo com os seguintes critérios:
 - a) **Absolutos:** apenas num encontro por jornada não podendo ser repetido nos restantes encontros.
 - b) **Veteranos:** apenas num encontro por jornada não podendo ser repetido nos restantes encontros.
 4. 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.
 5. 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 de acordo com os seguintes critérios:
 - a. **Absolutos:** Pares número 1, número 2, e número 3 de cada equipa.
 - b. **Veteranos:** 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:

Absolutos e Veteranos:

 - 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. Todos os encontros são jogados com ponto de ouro.
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 25. Comunicação dos resultados.

1. Os capitães de equipa ou representantes de clube devem submeter os resultados da jornada até ao 2º dia útil seguinte à realização da jornada, na plataforma da Liga de Clubes.
2. As datas-limite para submissão dos resultados das jornadas em grupos de 3 ou 4 equipas são as seguintes:
 - a. Jornada 1 – 24 de Março
 - b. Jornada 2 – 7 de Abril
 - c. Jornada 3 – 28 de Abril
 - d. Jornada 4 – 12 de Maio
 - e. Jornada 5 – 26 de Maio
 - f. Jornada 6 – 16 de Junho
3. As datas-limite para submissão dos resultados das jornadas em grupos de 5 ou 6 equipas são as seguintes:
 - a. Jornada 1 – 17 de Março
 - b. Jornada 2 – 24 de Março
 - c. Jornada 3 – 7 de Abril
 - d. Jornada 4 – 28 de Abril
 - e. Jornada 5 – 12 de Maio
 - f. Jornada 6 – 26 de Maio
 - g. Jornada 7 – 9 de Junho
 - h. Jornada 8 – 16 de Junho
 - i. Jornada 9 – 30 de Junho
 - j. Jornada 10 – 14 de Julho
4. Ambos os capitães ou representantes de clube podem submeter os resultados. Fim de os prazos referidos no ponto anterior, a responsabilidade será sempre do capitão da equipa ou representante de clube que recebe a jornada.
5. O incumprimento das obrigações anteriores de comunicar e validar os resultados nas condições e prazos indicados, serão com multa de 10 euros para o clube da equipa infractora, e têm de ser comunicados até 5 dias uteis após a data-limite originalmente estipulada. A não comunicação dos resultados dentro desta extensão de prazo, implica a derrota na jornada por 3/0 em todos os encontros de ambas as equipas.



6. O Juiz Árbitro poderá rectificar e corrigir os resultados caso exista alguma reclamação por parte dos capitães que se venha a comprovar como válida.

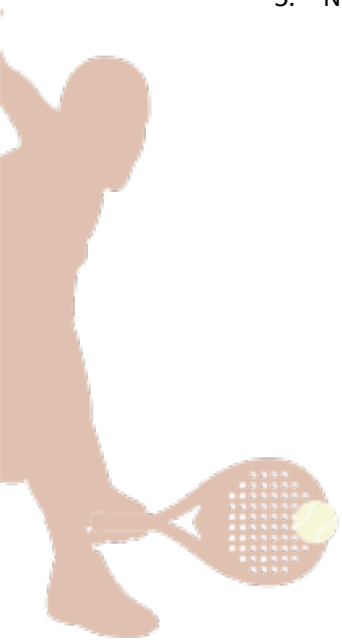
CAPÍTULO V – MULTAS E REGIME DISCIPLINAR

Artigo 26. Adulteração de resultados e outros actos 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 Árbitro 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 e ao Director de 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

ABSOLUTOS

		NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4	NÍVEL 5
VITÓRIA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par vencedor)	50	25	12,5	6,25
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	25	12,5	6,25	3,13
DERROTA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par derrotado)	25	12,5	6,25	3,13
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	12,5	6,25	3,15	1,56

VETERANOS

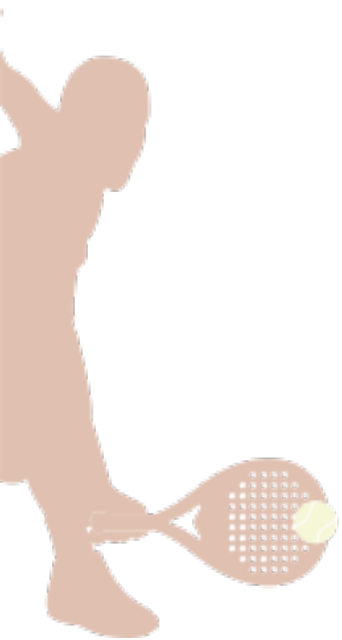
		VET +35	VET +40	VET +45	VET +50	Vet +55	Vet +60
VITÓRIA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par vencedor)	50	45	40	35	30	25
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	25	22,5	20	17,5	15	12,5
DERROTA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par derrotado)	25	22,5	20	17,5	15	12,5
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	12,5	11,25	10	8,75	7,5	6,25

JOVENS

		SUB 16	SUB 14	SUB 12
VITÓRIA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par vencedor)	50	25	12,5
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	25	12,5	6,25
DERROTA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par derrotado)	25	12,5	6,25
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	12,5	6,25	3,13



NOTA: As derrotas por Falta de Comparência atribuem 0 pontos aos elementos da equipa infratora.





FASE FINAL

ABSOLUTOS

		NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4	NÍVEL 5
VITÓRIA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par vencedor)	100	50	25	12,5
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	50	25	12,5	6,25
DERROTA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par derrotado)	50	25	12,5	6,25
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	25	12,5	6,25	3,13

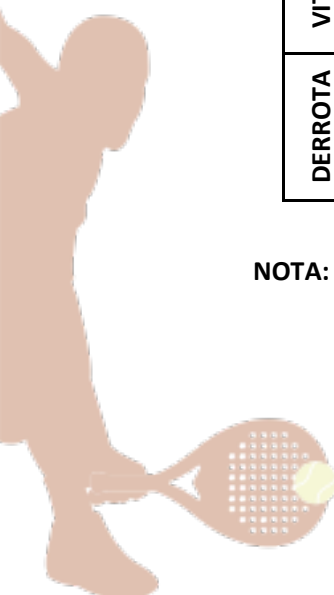
VETERANOS

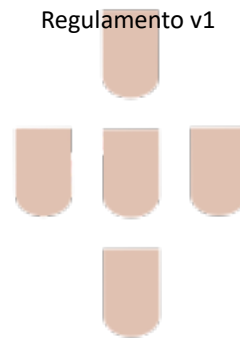
		VET +35	VET +40	VET +45	VET +50	Vet +55	Vet +60
VITÓRIA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par vencedor)	100	90	80	70	60	50
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	50	45	40	35	30	25
DERROTA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par derrotado)	50	45	40	35	30	25
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	25	22,5	20	17,5	15	12,5

JOVENS

		SUB 16	SUB 14	SUB 12
VITÓRIA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par vencedor)	100	50	25
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	50	25	12,5
DERROTA	ENCONTRO (Atribuído aos elementos do par derrotado)	50	25	12,5
	JORNADA (Atribuído a todos os elementos da equipa)	25	12,5	6,25

NOTA: As derrotas por Falta de Comparência atribuem 0 pontos aos elementos da equipa infratora.

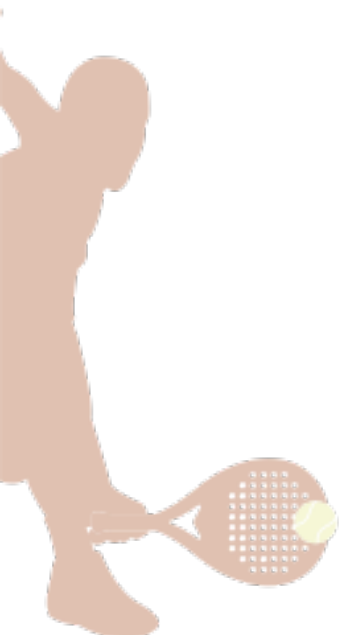


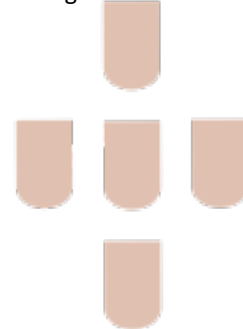


FASE FINAL REGIONAL

NORMATIVA

1. Será jogada em quadros de eliminatória, de acordo com o número de equipas apuradas.
2. Cada equipa apurada tem uma pontuação que é dada pelo somatório dos 6 jogadores com mais pontos de cada equipa.
3. Os cabeças de série são determinados por ordem decrescente da soma dos pontos de cada equipa (6 melhores jogadores) dum grupo composto pelos 1º classificados de cada grupo, ou, no caso de não haver fase de grupos, a equipa com maior classificação de ranking.
4. São apuradas para a Fase Final Nacional as equipas finalistas da Fase Final Regional.
5. Por razões de calendário, o Juiz Árbitro da prova pode decidir que não se realiza o 3º jogo de um encontro quando o mesmo encontro está 2/0 para qualquer uma das equipas.
6. Por razões de calendário, o Juiz Árbitro pode decidir alterar a ordem de entrada das duplas.





FASE FINAL NACIONAL NORMATIVA

1. Será jogada em quadros de eliminatória, de acordo com o número de equipas apuradas.
2. O quadro da Fase Nacional está definido no Anexo C a este regulamento.
3. Uma equipa que desista da Fase Nacional a menos de 30 dias da realização da mesma incorre no pagamento de uma multa de 200 euros para o clube da equipa desistente.
4. O anexo XXIV c) apenas é aplicado à Fase Final Nacional de Absolutos.
5. Na Fase Final Nacional de Veteranos, será um quadro de 16 equipas onde as 4 equipas melhor rankeadas em pontos, entre as equipas que tiverem sido Campeãs Regionais, serão cabeças-de-série, e as restantes serão por sorteio.
6. Para que os encontros na Fase Final Nacional sejam disputados, cada equipa apenas necessita de apresentar 4 elementos no total. Para o início do encontro apenas necessitam de estar presentes no local e hora os jogadores da dupla em questão e o capitão de equipa, caso não seja um desses jogadores.
7. Por razões de calendário, o Juiz Árbitro da prova pode decidir que não se realiza o 3º jogo de um encontro quando o mesmo encontro está 2/0 para qualquer uma das equipas.
8. Por razões de calendário, o Juiz Árbitro pode decidir alterar a ordem de entrada das duplas.
9. Os Quadros de Eliminatória serão formados de acordo com o seguinte quadro:

Equipas Apuradas	Quadro	Cabeças de Série	Rondas
Até 4	4	1	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

