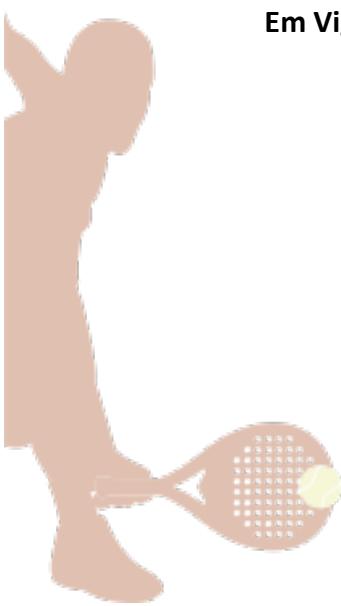


REGULAMENTO GERAL

(RG2026)

Em Vigor a partir de 1 de Janeiro de 2026



ÍNDICE

1 GERAL	6
1.1 OBJECTIVO E APLICABILIDADE	6
1.2 OFICIALIDADE	6
1.3 FUNÇÕES DA FPP	6
1.4 RESPONSABILIDADE	7
2 LICENÇA OFICIAL FPP	7
2.1 APLICABILIDADE E CARACTERÍSTICAS	7
2.2 TIPOS DE LICENÇA	7
2.3 SEGURO DESPORTIVO	8
2.4 PAGAMENTO	8
2.5 RENOVAÇÕES	8
2.6 VALIDADE	8
3 VÍNCULO A CLUBES	9
3.1 PRATICANTES SOCIAIS	9
3.2 PRATICANTES JOGADORES	9
3.3 TREINADORES	9
4 PROVAS	9
4.1 DEFINIÇÃO	9
4.2 ESCALÕES ETÁRIOS	9
4.3 CATEGORIAS DE PROVAS	10
4.4 TIPOS DE PROVAS	11
4.5 CLASSES DE PROVAS	13
4.6 PARECER DE PROVAS SOCIAIS	16
4.7 HOMOLOGAÇÃO DE PROVAS SOCIAIS	16
4.8 ORGANIZAÇÃO DE PROVAS OFICIAIS	16
4.9 REGULAMENTO	17
4.10 CARTAZ OFICIAL	18
4.11 PÁGINA DA PROVA	18
5 PRATICANTES SOCIAIS	19
6 PRATICANTES JOGADORES	19
7 DIRECTOR DE PROVA	20
8 EQUIPA DE ARBITRAGEM	21
8.1 JUIZ ÁRBITRO	21
8.2 ARBITROS ASSISTENTES	22
9 DELEGADO DA FPP	22
10 DISPOSIÇÕES TÉCNICAS	23
10.1 NORMAS TÉCNICAS GERAIS	23
10.2 REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO EM PROVAS	23
10.3 INSCRIÇÃO NAS PROVAS	24
10.4 ENTRADA NAS PROVAS	25
10.5 SISTEMA COMPETITIVO	26
10.6 SISTEMA DE JOGO	27
10.7 MODALIDADES DE JOGO	27
10.8 QUADROS E SORTEIO DAS PROVAS	28
10.9 QUADRO B	30
10.10 CRITÉRIO DE DESEMPATE EM GRUPOS	30
10.11 WILD CARD	31
10.12 CABEÇAS DE SÉRIE	31
10.13 LUCKY LOSERS	33

10.14	ISENTOS (“BYE”) E ALTERNATES	33
10.15	DESISTÊNCIA	33
10.16	FALTA DE COMPARÊNCIA (FC)	34
10.17	NÚMERO MÁXIMO DE ENCONTROS	35
10.18	PERÍODOS DE DESCANSO	36
10.19	ORDEM DE JOGOS	36
10.20	INTERRUPÇÃO DE UMA PROVA	37
10.21	RELATÓRIO DE PROVA	37
10.22	PROVAS DE CATEGORIA MISTA	37
10.23	RESULTADOS OFICIAIS	38
11	RANKING OFICIAL FPP	38
11.1	PRINCÍPIOS GERAIS	38
11.2	SISTEMA DE PONTUAÇÃO	39
12	CALENDÁRIO OFICIAL	40
12.1	PROVAS	40
12.2	ALTERAÇÕES	41
13	SELECCÃO NACIONAL (TEAM FPP)	41
13.1	MISSÃO	41
13.2	SELECCIONADOR NACIONAL/TREINADOR NACIONAL	42
13.3	ELEGIBILIDADE	42
13.4	CRITÉRIOS DE SELECÇÃO (REPRESENTAÇÕES NACIONAIS):	42
13.5	CRITÉRIOS DE SELECÇÃO (ESTÁGIOS)	42
13.6	TEAM FPP (SELECÇÃO NACIONAL)	43
13.7	ESTÁGIOS	43
13.8	ENCONTROS INTERNACIONAIS	44
13.9	TORNEIOS/EVENTOS INTERNACIONAIS	44
13.10	CAMPEONATOS MUNDIAIS E EUROPEUS	44
13.11	TEAM FPP	44
14	CURSOS de FORMAÇÃO	45
14.1	CURSOS DE ÁRBITROS	45
14.2	CURSOS DE TREINADORES	45
14.3	CURSOS de DIRECTOR (D1, D2)	45
14.4	CURSOS DE TÉCNICOS DE HOMOLOGAÇÃO CAMPOS	46
14.5	SUMMER CAMPS	Error! Bookmark not defined.
15	PATROCÍNIOS	46
15.1	OBJECTIVO	46
15.2	TIPOS DE PATROCINADOR	46
15.3	Eventos a Patrocinar	46
16	SITE FPP	47
16.1	MISSÃO	47
16.2	ACTUALIZAÇÃO	47
16.3	AREA PRIVADA	47
16.4	PAGAMENTO DE QUOTAS	47
16.5	INSCRIÇÕES EM PROVAS	47
16.6	INFORMAÇÃO DE PROVAS	47
16.7	LIVE STREAMING	47
16.8	PATROCÍNIOS	48
17	FORNECEDORES	48
17.1	ECONOMATO	48
17.2	TROFÉUS	48
17.3	COMUNICAÇÃO E IMAGEM	48
18	PAGAMENTOS	48

18.1	GERAL	48
18.2	CLUBES	48
18.3	EMPRESAS	48
18.4	PATROCINADORES	49
18.5	JOGADORES, TREINADORES, ÁRBITROS, DIRECTOR DE PROVAS E TÉCNICOS DE HOMOLOGAÇÃO	49
18.6	DESPESAS	49
18.7	PRIZE MONEY	49
19	QUADROS SOCIAIS	49
19.1	ASSEMBLEIA GERAL	49
19.2	CONSELHO FISCAL	50
19.3	CONSELHO DE ARBITRAGEM	50
19.4	CONSELHO DISCIPLINAR	50
19.5	CONSELHO DE JUSTIÇA	50
19.6	DIRECÇÃO	50
19.7	COMISSÕES TÉCNICAS	52
20	QUADROS REMUNERADOS	53
20.1	COORDENADOR TÉCNICO	Error! Bookmark not defined.
20.2	ADMINISTRATIVOS	53
20.3	SELECIONADOR NACIONAL	53
20.4	TREINADORES ADJUNTOS	Error! Bookmark not defined.
20.5	ÁRBITROS	54
20.6	MONITORES/TREINADORES	54
20.7	TÉCNICOS HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS	54
20.8	FORMADORES (Árbitros, Treinadores e THC)	54
21	CAMPOS DE PADEL	Error! Bookmark not defined.8
21.1	EXTERIORES	Error! Bookmark not defined.8
21.2	INTERIORES	Error! Bookmark not defined.
22	REGULAMENTO DISCIPLINAR	55
23	DEFINIÇÕES DE TERMOS	55
24	DISPOSIÇÃO ADICIONAL	57
25	DISPOSIÇÃO FINAL	58

ANEXOS DO REGULAMENTO

- ANEXO I** – Calendário Actividades FPP 2026
- ANEXO II** – Regulamento de Jogo do Padel
- ANEXO III** – Regulamento Disciplinar
- ANEXO IV** – Regulamento do Código de Conduta
- ANEXO V** – Regulamento de Prevenção e Punição da Violência
- ANEXO VI** – Regulamento Anti-dopagem
- ANEXO VII** – Regulamento Eleitoral
- ANEXO VIII** – Quadro de ORGÃOS da FPP
- ANEXO IX** – Tabela de Taxas
- ANEXO X** – Regulamento de Candidatura e Organização de Provas
- ANEXO XI** – Tabela de Patrocinadores e Parceiros
- ANEXO XII** – Regulamento do Arbitro
- ANEXO XIII** – Regulamento do Treinador
- ANEXO XIV** – Regulamento de Homologação de Campos
- ANEXO XV** – Regulamento do Director
- ANEXO XVI** – Regulamento de Alta Competição
- ANEXO XVII** – Regulamento Team FPP/Seleções
- ANEXO XVIII** – Regulamento de Pontos Ranking e Prize Money
- ANEXO XIX** – Quadro de Provas e Sistemas de Jogo
- ANEXO XX** – Regulamento Campeonato Nacional Absoluto
- a) Regulamento Campeonato Nacional de Pares Mistos
 - b) Regulamento Campeonato Nacional de Clubes Absoluto
 - c) Regulamento do Masters Absolutos
 - d) Regulamento do Masters Social Absolutos
- ANEXO XXI** – Regulamento Circuito de Jovens
- a) Regulamento Campeonato Nacional de Jovens
 - b) Regulamento Campeonato Nacional de Clubes Jovens
 - c) Regulamento Masters Jovens
 - d) Anexo Encarregado de Educação
- ANEXO XXII** – Regulamento Circuito de Veteranos
- a) Tabela Apoio Formato Provas
 - b) Regulamento Campeonato Nacional de Veteranos
 - c) Regulamento Campeonato Nacional de Clubes Veteranos
 - d) Regulamento Masters Veteranos
- ANEXO XXIII** – Regulamento Campeonato Nacional de Padel Adaptado
- ANEXO XXIV** – Regulamento da Liga de Clubes
- a) Regulamento Liga de Clubes de Veteranos
 - b) Regulamento Liga de Clubes de Jovens
- ANEXO XXV** – Regulamento da liga de Pares
- a) Regulamento Liga de Pares Veteranos
 - b) Regulamento Liga de pares Jovens

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 realitem 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, estando sujeitos aos mesmos a partir do momento da sua primeira filiação na FPP.
- 1.1.4 Todas as provas realizadas em território nacional, incluídas no Calendário Oficial da FPP, são regidos pelo 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 FUNÇÕES DA FPP

A FPP é responsável pelo controlo geral de todas as actividades e provas organizadas ou homologadas pela mesma, nomeadamente:

- 1.3.1 Seleccionar as provas e actividades (Campeonatos, Opens, Estágios, Encontros, Cursos) que, a pedido dos clubes, serão incluídos no Calendário Oficial da FPP.
- 1.3.2 Atribuir as licenças previstas na lei para a realização de provas em território nacional.
- 1.3.3 Confirmar ou designar as datas de provas e/ou actividades.
- 1.3.4 Registar e resolver todos os conflitos que possam surgir durante as actividades ou provas por si reguladas.
- 1.3.5 Registar e validar as inscrições em actividades e provas, bem como os respectivos pagamentos através da sua plataforma *online*. Esta função poderá ser delegada a outra entidade caso seja adjudicada a organização das mesmas.
- 1.3.6 Garantir que a organização de todas as provas e actividades sejam realizadas em conformidade com o presente regulamento.
- 1.3.7 Elaborar, actualizar e implementar o Ranking Nacional
- 1.3.8 Tratar da repartição correcta dos valores de inscrição, supervisionando o cumprimento do presente Regulamento.
- 1.3.9 Fomentar e Desenvolver o Padel Jovem, o Padel Escolar e o Padel Social.
- 1.3.10 Desenvolver e reger as selecções nacionais FPP e implementar o sistema de alta competição inerente: estágios, formação, representações.
- 1.3.11 Organizar e homologar cursos de formação de Treinadores, Árbitros, Técnicos de Homologação de Campos.
- 1.3.12 Promover e estabelecer as relações institucionais nacionais e internacionais.
- 1.3.13 Organizar eventos de promoção e divulgação da modalidade, nacionais e internacionais.
- 1.3.14 Fomentar as relações com os clubes e promover formas de desenvolver o desporto nas diferentes regiões nacionais.
- 1.3.15 Impor advertências e sanções, através da Comissão de Disciplina da FPP.

1.4 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.

2 LICENÇA OFICIAL FPP

2.1 APLICABILIDADE E CARACTERÍSTICAS

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

2.1.2 Não é permitido a qualquer detentor de qualquer tipo de licença da FPP, utilizar diminutivos na parte que fica visível no seu perfil, que não sejam o seu nome escrito de forma mais curta, ou combinações do seu nome. Quaisquer diminutivos que não sejam correntemente utilizados ou que suscitem referências menos próprias, implicarão a não participação do jogador nas provas.

2.2 TIPOS DE LICENÇA

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

2.2.1 PRATICANTE SOCIAL

Destinada a todos os atletas que queiram praticar a modalidade socialmente.

Podem participar no Campeonato Nacional de Empresas, provas sociais de clubes e SNP.

2.2.2 PRATICANTE JOGADOR

Destinada a todos os atletas que queiram praticar a modalidade de forma competitiva.

Esta licença é obrigatória para participar em todas as provas oficiais integrantes do calendário FPP.

2.2.3 ÁRBITRO

Destinada a todos os árbitros que queiram actuar em provas oficiais integrantes do calendário FPP.

Esta licença é obrigatória para exercer as funções acima descritas.

2.2.4 TREINADOR/COACH

- a) Cédula de Treinador: Emitida pelo IPDJ e permite dar aulas/treinos em território nacional.
 - b) Licença de Treinador: Licença que permite dar aulas em território nacional ou ministrar actividades em eventos regulados pela FPP.
 - c) Licença de Treinador/Coach: Licença que permite executar as funções da licença de treinador e dar coaching em qualquer prova oficial do calendário da FPP.
- 2.2.4.b.1 Esta licença é obrigatória para exercer as funções acima descritas, em actividades organizadas pela FPP.
- 2.2.4.c.1 Para fazer coaching em provas oficiais da FPP é estritamente necessário ter licença de Treinador/Coach.
- 2.2.4.c.2 Excepcionalmente na Liga de Clubes e Campeonatos Nacionais de Clubes, os capitães de equipa podem dar coaching às suas equipas.

2.2.5 DIRIGENTE

Destinada a todos os Director de Provas de clubes ou de entidades organizadoras de provas de Padel.

Esta licença é obrigatória para organização de provas bem como para exercer funções de Director de Prova.

2.2.6 TÉCNICO DE HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS

Destinada a todos os técnicos responsáveis por implementar e fiscalizar o programa de homologações de campos desenvolvido pela FPP conforme o Anexo XIV.

Esta licença é obrigatória para exercer as funções acima descritas

2.2.7 EMPRESAS

Destinada às empresas que queiram desenvolver actividades na área do Padel, com participação de atletas filiados e homologadas pela FPP, bem como provas oficiais da FPP.

Esta licença é obrigatória para organizar as actividades e provas acima referidas

2.2.8 ASSOCIAÇÕES

Destinada a associações regionais de clubes das regiões Autónomas, aprovadas em Assembleia Geral e conforme estatutos da FPP.

Esta licença é obrigatória para organizar qualquer tipo de actividade ou prova homologada

2.2.9 CLUBES

Destinada a todos os clubes ou entidades desportivas que queiram organizar qualquer actividade de Padel com participação de atletas filiados e homologadas pela FPP, bem como provas oficiais da FPP.

Esta licença é obrigatória para organizar as actividades e provas acima referidas.

Para obter esta licença é obrigatório fazer prova do seguro desportivo mínimo requerido por lei (instalações e responsabilidade civil)

2.2.10 CAMPO HOMOLOGADO

Destinada a todos os campos de Padel que cumpram com os requisitos definidos no programa de homologações de campos desenvolvido pela FPP conforme o Anexo de Homologação de Campos.

Esta licença é obrigatória para organizar as actividades e provas homologadas conforme requisitos acima referidos.

2.3 EXAME MÉDICO DESPORTIVO

Todos os praticantes jogadores e árbitros para obterem a validação da sua licença, são obrigados a fazer o exame médico desportivo e a submetê-lo.

2.4 SEGURO DESPORTIVO

Todos os filiados com a licença FPP válida estão abrangidos por seguro desportivo (excepto 2.2.7, 2.2.8 e 2.2.9).

2.5 PAGAMENTO

Todas as licenças FPP só são válidas depois de efectuado o pagamento correspondente ao ano em vigor.

2.6 RENOVAÇÕES

Todas as licenças FPP podem ser renovadas anualmente sempre que no ano anterior tenham sido validadas.

Uma licença que não tenha sido paga no ano anterior não poderá ser considerada uma renovação, mas sim uma nova filiação para efeitos do valor a pagar constante na tabela de taxas.

As licenças de homologação de campos (2.2.10) devem ser renovadas até 15 dias antes da data de validade.

2.7 VALIDADE

A licença FPP de Jogador e de Árbitro só é válida depois da apresentação do comprovativo da realização do Exame Médico Desportivo. A licença FPP é anual com validade de 1 de Janeiro a 31 de Dezembro de cada ano, com a excepção da licença de campo homologado (2.2.10) que tem a validade de 3 anos

3 VÍNCULO A CLUBES



3.1 PRATICANTES SOCIAIS

3.1.1 Os praticantes jogadores poderão filiar-se como independentes ou vinculados a um clube.

3.2 PRATICANTES JOGADORES

3.2.1 Os praticantes jogadores poderão filiar-se como independentes ou vinculados a um clube. Se pretenderm participar em provas de clubes terão sempre de se associar a um clube para poderem participar.

3.2.2 Quando o praticante jogador associa um clube à sua licença fica ligado ao mesmo durante todo o ano e não poderá representar nenhum outro clube durante a temporada.

3.2.3 A duração deste vínculo termina no fim da temporada e não poderá ser alterada, depois de Domingo da primeira semana completa de Fevereiro, excepto nas seguintes condições cumulativamente:

- a) Não tenha estado inscrito em nenhuma prova de equipas representando outro clube (em qualquer função), no mesmo ano.
- b) A desvinculação só poderá ser efectuada com a autorização por escrito do clube onde estava originalmente filiado, a aceitar a desvinculação.

3.2.4 Qualquer situação que não cumpra o ponto 3.2.3 e que exija uma mudança de clube, deverá ser analisada excepcionalmente pela Direcção da FPP, na reunião que se realizar após o pedido excepcional, mas não será responsabilizada a FPP pela não mudança durante o período até à realização da mencionada reunião.

3.3 TREINADORES

3.3.1 Poderão filiar-se como independentes ou vinculados a um clube.

3.3.2 O treinador ou treinador-coach podem jogar provas do calendário da FPP desde que tenham a licença de praticante jogador em dia.

3.3.3 Não existe nenhuma incompatibilidade entre ser treinador que trabalha num clube e joga provas de pares ou equipas em representação de outro clube.

4 PROVAS

4.1 DEFINIÇÃO

São todas as provas desportivas disputadas em território nacional, sob a tutela da FPP.

4.2 ESCALÕES ETÁRIOS

4.2.1 As provas serão divididas por grupos de escalões etários. Cada grupo etário terá um circuito e uma classificação própria. Na divulgação das provas, é proibida qualquer outra designação aos escalões etários que não "Absolutos", "Jovens" e "Veteranos".

4.2.2 Os escalões etários dividem-se, conforme a idade que os atletas completem até 31 de Dezembro do ano em questão, da seguinte forma:

a) JOVENS

SUB08: idade igual ou inferior a 08 anos – 08M ou 08F

SUB10: idade igual ou inferior a 10 anos – 10M ou 10F

SUB12: idade igual ou inferior a 12 anos – 12M ou 12F

SUB14: idade igual ou inferior a 14 anos – 14M ou 14F

SUB16: idade igual ou inferior a 16 anos – 16M ou 16F

SUB18: idade igual ou inferior a 18 anos – 18M ou 18F

b) ABSOLUTOS

Idade igual ou superior a 19 anos – M ou F



c) VETERANOS

+35: Idade igual ou superior a 35 anos – 35M ou 35F



+40: Idade igual ou superior a 40 anos – 40M ou 40F



+45: Idade igual ou superior a 45 anos – 45M ou 45F



+50: Idade igual ou superior a 50 anos – 50M ou 50F



+55: Idade igual ou superior a 55 anos – 55M ou 55F



+60: Idade igual ou superior a 60 anos – 60M ou 60F



4.2.3 As regras para a participação de jogadores num escalão ou categoria diferente da sua são as seguintes:

a) JOVENS

4.2.3.a.1 As regras de participação dos Jovens estão previstas no anexo XXI do Regulamento Geral (Regulamento do Circuito Jovem)

b) ABSOLUTOS

4.2.3.b.1 Os jogadores só podem participar em provas de Absolutos.

4.2.3.b.2 Apenas podem participar no seu nível ou no nível imediatamente superior.

4.2.3.b.2.1 Se o parceiro for do nível de inscrição, os jogadores podem participar até três níveis superiores ao seu, à excepção do nível 1.

4.2.3.b.2.2 Esta norma não se aplica a jogadores que tenham estado no Nível 1 ou no Nível 2 nos últimos 5 anos.

4.2.3.b.3 Os jogadores não podem participar em diferentes níveis simultaneamente.

c) VETERANOS

4.2.3.c.1 Os jogadores podem participar em provas de Absolutos e Veteranos.

4.2.3.c.2 Os jogadores só podem participar em provas de escalão igual ou inferior ao seu (em idade).

4.2.3.c.3 Os jogadores não podem participar em diferentes escalões de veteranos simultaneamente.

4.3 CATEGORIAS DE PROVAS

4.3.1 As provas oficiais do circuito absoluto da FPP serão divididas por Níveis, de acordo com os seguintes critérios de ranking:

a) PROVAS MASCULINAS:

Nível 1 (M1) – 64 primeiros do ranking- Apenas poderão jogar esta categoria.

Nível 2 (M2) – 65 até 250 primeiros do ranking – Poderão jogar neste nível ou superior (1).

Nível 3 (M3) – 251 até 500 primeiros do ranking - Poderão jogar neste nível ou imediatamente superior (2).

Nível 4 (M4) – 501 até 750 primeiros do ranking - Poderão jogar neste nível ou imediatamente superior (3).

Nível 5 (M5) – 751 até 1000 primeiros do ranking - Poderão jogar neste nível ou imediatamente superior (4).

Nível 6 (M6) – 1001 até ao último do ranking - Poderão jogar neste nível ou imediatamente superior (5).

b) PROVAS FEMININAS

Nível 1 (F1) – 64 primeiras do ranking - Apenas poderão jogar este nível.

Nível 2 (F2) – 65 até 150 primeiras do ranking - Poderão jogar neste nível ou o superior (1).

Nível 3 (F3) – 151 até 300 primeiras do ranking - Poderão jogar neste nível ou imediatamente superior (2).

Nível 4 (F4) – 301 até 450 primeiras do ranking - Poderão jogar neste nível ou imediatamente superior (3).

Nível 5 (F5) – 451 até 600 primeiros do ranking - Poderão jogar neste nível ou imediatamente superior (4).

Nível 6 (F6) – 601 até à última do ranking - Poderão jogar neste nível ou imediatamente superior (5).

4.4 TIPOS DE PROVAS

Em todas as provas sob a égide da FPP é obrigatório haver protecções nos postes de rede e nas portas dos campos utilizados durante a prova (Ver ANEXO XIV – Regulamento Homologação de Campos). As provas dividem-se em:

4.4.1 OFICIAIS

I. CAMPEONATOS

- a) São as provas onde se disputa o título de Campeão e que podem ser realizados a nível Nacional.
- b) São de classe 50.000
- c) Pontuam para a classificação nacional, excepto os Campeonatos Nacionais de Clubes.
- d) Serão disputados nos sexos: Masculino, Feminino e Misto
- e) Os campeonatos a realizar são os seguintes:
 - 1. Campeonato Nacional de Padel Absolutos.
 - 2. Campeonato Nacional de Padel Nível 2.
 - 3. Campeonato Nacional de Padel Nível 3.
 - 4. Campeonato Nacional de Padel Nível 4.
 - 5. Campeonato Nacional de Padel Nível 5.
 - 6. Campeonato Nacional de Padel Nível 6.
 - 7. Campeonato Nacional de Clubes Nível 1.
 - 8. Campeonato Nacional de Clubes Nível 2.
 - 9. Campeonato Nacional de Clubes Nível 3.
 - 10. Campeonato Nacional de Clubes Nível 4.
 - 11. Campeonato Nacional de Clubes Nível 5.
 - 12. Campeonato Nacional de Clubes Nível 6.
 - 13. Campeonato Nacional de Veteranos, em todos os seus escalões.
 - 14. Campeonato Nacional de Clubes (Veteranos), em todos os seus escalões.
 - 15. Campeonato Nacional de Jovens, em todos os seus escalões.
 - 16. Campeonato Nacional de Clubes (Jovens), em todos os seus escalões.
- f) São realizados uma vez por ano, sendo a designação dos locais e datas de realização da responsabilidade da FPP.
- g) O Campeonato Nacional de Empresas é uma prova disputada a nível nacional entre equipas de empresas e será considerada uma prova social e que não atribuirá pontos de ranking, e a responsabilidade de organização da mesma será de uma entidade externa que deverá solicitar à FPP o seu parecer positivo, conforme previsto na lei, e que esta poderá atribuir os direitos de utilizar a referência à mesma como Campeonato Nacional de Empresas.

II. OPEN

- a) São todas as outras provas incluídas no Calendário Oficial da FPP.

- b) Terão diferentes classes consoante a prova: 2.000, 5.000, 10.000, 15.000 (só Circuito Jovem), 25.000, 30.000 (só Circuito Jovem) e 50.000.
- c) Pontuam para a classificação nacional e/ou internacional.
- d) Poderão ser disputados em diferentes níveis: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.
- e) Poderão ser disputados em: Masculinos, Femininos, Mistos, Absolutos, Jovens e Veteranos.

III. MASTERS

- a) São as provas finais dos diferentes circuitos disputados durante o ano.
- b) Nos níveis 1 e 2 no escalão de Absolutos é disputado pelos 16 melhores classificados do ranking nacional.
- c) Nos restantes níveis e escalões é disputado pelos oito melhores pares inscritos em cada prova.
- d) Pontuam para a classificação nacional.
- e) Serão disputados em Masculinos, Femininos, Absolutos, Jovens e Veteranos.

IV. LIGA DE CLUBES

- a) Prova de clubes de âmbito nacional.
- b) Disputada em três fases: Fase Local nas diferentes regiões do país com apuramento para a Fase Final Regional e posteriormente para Final Nacional.
- c) Pontua para a classificação nacional.
- d) Será disputada em diferentes níveis e escalões.
- e) Será disputada em Masculinos e Femininos.

V. PROVAS FIP EM PORTUGAL

- a) Todos os pares em que ambos os jogadores sejam de nacionalidade Portuguesa e filiados na FPP, garantem entrada nas provas FIP, desde que inscritos regularmente.
- b) Os Wild Cards para o Quadro principal devem ser pedidos por email para secretariotecnico@fppadel.pt. Os mesmos serão atribuídos por: 1 - Seleccionador Nacional Absoluto, Seleccionador Nacional de Jovens e o GARD, 2 – Clube organizador (Os jogadores nomeados têm que ser Nível 1).
- c) Os pares integralmente portugueses que não fiquem dentro das inscrições aceites pela FIP jogarão uma prova de classificação para os 8 Wild Cards disponíveis para a Fase de Qualificação. O ordenamento dos pares integralmente Portugueses que ficarem de fora será feito pela soma do ranking FPP que o par acumula.
- d) Os jogadores de Nível 1 e os escalões Sub-18 e Sub-16, podem participar numa prova FIP e FPP na mesma semana, desde que na prova FIP sejam eliminados na Ronda de Qualificação, recebendo apenas os pontos correspondentes à melhor pontuação entre as duas provas.
- e) É proibido árbitros arbitrarem simultaneamente provas FIP e FPP.
- f) O Timeline das Provas FIP será o seguinte:

Entidade	Semana 1		Semana 2		Semana 3
	4a feira		2a feira e 3a feira	4a feira	2a feira a Domingo
FIP	Encerramento de Inscrições			Informação à FIP dos WCs para o Qualy FIP	Realização da Prova - Qualy seguido de Quadro Principal
FPP	Fim do Limite de Pedido de Wild-Cards		Prova de Pré-Qualy Portuguesa (se necessário) para 8 lugares		

4.4.2 SOCIAIS

1. TORNEIOS

- a) Torneios Sociais/Clube
- 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.

- c) É proibida a organização de torneios sociais com prize-money ou prémios no valor de 100 euros ou mais, sem o pedido de parecer positivo da FPP, conforme previsto na lei.

EXIBIÇÕES

- a) 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.
- b) 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.
- c) Os jogadores do Team FPP poderão participar e serão autorizados para tal, se cumprirem com todos os requisitos do Regulamento do Team FPP (Anexo XVII).
- d) 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.

4.5 CLASSES DE PROVAS

4.5.1 CLASSE 2.000

1. Fazem parte do calendário oficial da FPP.
2. São totalmente organizados pelos clubes e/ou empresas filiadas.
3. Só podem ser jogadas por Praticantes Jogadores.
4. Obrigatória a nomeação de um Juiz Árbitro com licença válida FPP.
5. Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida FPP.
6. Poderão ser disputados em diferentes níveis: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.
7. Serão disputados em Masculinos e Femininos. Podem ser disputados em mistos
8. Obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
9. Todos os jogadores têm direito a água durante a prova
10. As inscrições são feitas pelo sistema da FPP

4.5.2 CLASSE 5.000

1. Fazem parte do calendário oficial da FPP.
- Campeonatos regionais (sem prémio monetário).
- Provas que atribuem um prémio monetário mínimo de €5.000 em Absolutos e €2.000 em Veteranos aos participantes.

São totalmente organizados pelos clubes e/ou empresas filiadas.

Só podem ser jogadas por filiados Praticantes Jogadores.

Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida FPP.

Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida FPP.

Poderão ser disputados em diferentes níveis: 1, 2, 3, 4, 5 e 6

Serão disputados em Masculinos e Femininos.

Nas provas do circuito Jovem não é atribuído Prize Money.

Obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.

Todos os jogadores têm direito a água durante a prova

As inscrições são feitas pelo sistema da FPP



4.5.3 CLASSE 10.000

1. Fazem parte do calendário oficial da FPP.

Provas que atribuem um prémio monetário mínimo de €10.000 em Absolutos e €3.000 em Veteranos aos participantes.

São totalmente organizados pelos clubes e/ou empresas filiadas.

Só podem ser jogadas por filiados Praticantes Jogadores.

Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida FPP.

Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida FPP.

Poderão ser disputados em diferentes níveis: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.

Serão disputados em Masculinos e Femininos.

Obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.

Todos os jogadores têm direito a água durante a prova.

As inscrições são feitas pelo sistema da FPP.

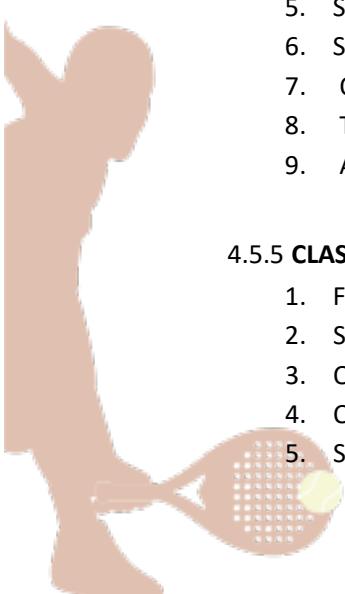
17. No caso de a prova solicitar a inclusão no calendário da FIP a prova, no nível 1, passa a reger-se pelo regulamento de provas da FIP e podem participar jogadores filiados em Federações/Associações Membros da FIP. As inscrições desta prova são feitas directamente para a FIP.

4.5.4 CLASSE 15.000

1. Fazem parte do calendário oficial da FPP.
2. São totalmente organizadas pelos clubes e/ou empresas filiadas.
3. Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida FPP
4. Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida FPP
5. Serão disputados somente nos diferentes escalões jovens
6. Serão disputados em Masculinos e Femininos
7. Obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
8. Todos os jogadores têm direito a água durante a prova
9. As inscrições são feitas pelo sistema da FPP

4.5.5 CLASSE 20.000

1. Fazem parte do calendário oficial da FPP e são exclusivamente Masters Jovens.
2. São totalmente organizadas pelos clubes e/ou empresas filiadas.
3. Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida FPP
4. Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida FPP
5. Serão disputados somente nos diferentes escalões jovens



6. Serão disputados em Masculinos e Femininos
7. Obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
8. Todos os jogadores têm direito a água durante a prova



4.5.6 CLASSE 25.000

1. Fazem parte do calendário oficial da FPP.
2. Provas que atribuem um prémio monetário mínimo de €25.000 em Absolutos e €7.500 em Veteranos aos participantes.
3. Masters Absoluto, Social e Veterano.
4. São provas organizadas pela FPP ou caso assim seja decidido em reunião de Direcção pode ser adjudicada a organização a outras entidades após concurso.
5. Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida FPP.
6. Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida FPP.
7. Obrigatória a transmissão por live-streaming a partir dos 1/8os de final
8. Serão disputados nos diferentes níveis: 1, 2, 3, 4, 5 e 6
9. Serão disputados em Masculinos e Femininos.
10. Obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
11. Todos os jogadores têm direito a água durante a prova
12. As inscrições são feitas pelo sistema da FPP
13. No caso de a prova solicitar a inclusão no calendário da FIP a prova, no nível 1, passa a reger-se pelo regulamento de provas da FIP e podem participar jogadores filiados em Federações/Associações Membros da FIP. As inscrições desta prova são feitas directamente para a FIP.

4.5.7 CLASSE 30.000

1. Fazem parte do calendário oficial da FPP.
2. Campeonato Nacional Jovem – só podem ser jogados por cidadãos com nacionalidade portuguesa
3. São provas organizadas pela FPP ou caso assim seja decidido em reunião de Direcção pode ser adjudicada a organização a outras entidades após concurso
4. Só podem ser jogados por filiados Praticantes Jogadores com nacionalidade portuguesa
5. Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida FPP
6. Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida FPP
7. Serão disputados somente nos diferentes escalões jovens.
8. Serão disputados em Masculinos e Femininos.
9. Obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
10. Todos os jogadores têm direito a água durante a prova
11. As inscrições são feitas pelo sistema da FPP

4.5.8 CLASSE 50.000

1. Fazem parte do calendário oficial da FPP.
2. Provas que atribuem um prémio monetário mínimo de €50.000 em Absolutos e €10.000 em Veteranos aos participantes.
3. Campeonatos Nacionais Absoluto e Veterano – só podem ser jogados por cidadãos com nacionalidade portuguesa
4. São provas organizadas pela FPP ou caso assim seja decidido em reunião de Direcção pode ser adjudicada a organização a outras entidades após concurso

5. Só podem ser jogados por filiados Praticantes Jogadores com nacionalidade portuguesa
6. Obrigatória a nomeação de um Juiz Arbitro com licença válida FPP
7. Obrigatória a nomeação de um Director de Prova com licença válida FPP
8. Serão disputados nos diferentes níveis e escalões.
9. Serão disputados em Masculinos, femininos ou mistos (apenas no Campeonato Nacional de Pares Mistos)
10. Obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
11. Todos os jogadores têm direito a água durante a prova
12. As inscrições são feitas pelo sistema da FPP
13. No caso de a prova solicitar a inclusão no calendário da FIP a prova, no nível 1, passa a regrer-se pelo regulamento de provas da FIP e podem participar jogadores filiados em Federações/Associações Membros da FIP. As inscrições desta prova são feitas directamente para a FIP.

4.6 PARECER DE PROVAS EXTRA CALENDÁRIO FPP

- 4.6.1 De acordo com a legislação em vigor, qualquer prova, de âmbito social ou competitivo, que cumulativamente seja organizada num espaço público ou privado, que esteja aberta a atletas filiados e se distribuam prémios (monetários ou em género) no valor de pelo menos 100,00€, terá de solicitar parecer à FPP para poder ser organizada.
- 4.6.2 O parecer deverá ser solicitado até 15 dias antes da realização da prova pela entidade organizadora através de formulário próprio disponível no site da FPP.
- 4.6.3 De acordo com a legislação em vigor, a FPP deverá responder num prazo de 10 dias findo o qual, caso não haja resposta, a prova fica licenciada.
- 4.6.4 Estas provas não pontuam para o Ranking FPP
- 4.6.5 Podem participar nestas provas todos os jogadores sejam filiados ou não, ficando à responsabilidade das organizações e dos participantes os seguros necessários para a organização e participação nas mesmas.

4.7 HOMOLOGAÇÃO DE PROVAS EXTRA CALENDÁRIO FPP

- 4.7.1 As organizações de provas de âmbito social ou competitivo que pretendam que as mesmas contem para o ranking FPP têm de solicitar a homologação da prova.
- 4.7.2 Para solicitar a homologação deverão enviar um pedido à FPP, através do preenchimento do referido formulário.
- 4.7.3 Para organizar estas provas é necessário pagamento de taxa de acordo com a Tabela de Taxas em vigor.
- 4.7.4 Só podem participar nestas provas filiados praticantes jogadores com licença válida, no caso de participação de algum jogador não filiado a prova será anulada, não contando os pontos para o Ranking.
- 4.7.5 Os clubes que permitam a organização de provas ou ligas (por parte de empresas filiadas ou não) que não tenham sido homologadas pela FPP, poderão ficar inibidos de organizar provas da FPP por um ano, bem como as suas equipas ficarem inibidas de participar em qualquer prova da FPP. Esta inibição será deliberada em reunião de Direcção depois de analisados os factos e ouvidas as partes. Para confirmar a homologação da prova, os clubes devem consultar a FPP previamente.
- 4.7.6 Todas as provas que sejam realizadas sem a devida homologação serão reportadas às autoridades competentes, cumprindo assim a FPP o seu dever perante a lei.

4.8 ORGANIZAÇÃO DE PROVAS OFICIAIS

- 4.8.1 Poderão organizar provas de padel:
 1. A Federação Portuguesa de Padel

2. Os clubes filiados na FPP
3. As empresas filiadas na FPP
4. Promotores filiados na FPP

4.8.2 A organização dos Campeonatos Nacionais e Regionais, do Masters e da Liga de Clubes é da responsabilidade da FPP.

4.8.3 Todos os clubes têm direito a organizar pelo menos uma prova que conste no Calendário Oficial da FPP.

4.8.4 Qualquer clube ou empresa filiada pode organizar uma prova desde que não tenha nenhuma dívida à FPP.

4.8.5 A organização das provas será responsabilidade da entidade organizadora 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.).

4.8.6 Para poder organizar provas da FPP as entidades necessitam:

1. Experiência na organização de eventos desportivos, seja por anteriores organizações, ou por possuírem pessoal que tenha capacidade demonstrada para organização de ditos eventos.
2. Pessoal qualificado e suficiente.
3. Prova de capacidade económica, directamente relacionada com a categoria do Campeonato ou Prova que pretende organizar.

4.8.7 Para organizar provas FPP deverão ser cumpridos todos os requisitos referidos no Anexo X.

4.9 REGULAMENTO

4.9.1 Cada prova deverá ter o seu Regulamento próprio, elaborado pelo Juiz Árbitro. Nele deverão constar obrigatoriamente as seguintes informações:

1. Nome ou denominação da prova.
2. Clube e Local da sua realização.
3. Entidade Organizadora da prova, com os respectivos contactos: Telefone e E-mail;
4. Dias em que se realizará a prova.
5. Prazo de inscrição e de pagamento.
6. Número máximo de inscrições aceites na prova.
7. Número máximo de inscrições por categoria (devem totalizar o número máximo de inscrições aceites na prova).
8. Categorias em que se abrem inscrições na prova.
9. Nome do Juiz Árbitro e o seu telemóvel.
10. Nome do Director do Prova e o seu telemóvel.
11. Janela de horários programados dos jogos (início e fim).
12. Nº de campos disponibilizados para os jogos e suas características.
13. Data, hora e local do sorteio dos quadros.
14. Indicação dos prémios ou ofertas.
15. Indicação do valor do prémio monetário da prova, caso exista.
16. Informação sobre oferta de Alojamento e/ou alimentação, e transporte, caso exista.

4.9.2 O regulamento deve sempre ter uma versão digital em formato válido pdf para poder ser enviado via e-mail e divulgado na página da prova na FPP.

4.9.3 O regulamento deve ser enviado à FPP, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova.

4.10 CARTAZ OFICIAL

4.10.1 Cada prova deverá ter um cartaz oficial, que deverá ter um rodapé em branco. No Cartaz devem constar obrigatoriamente as seguintes informações:

i) Cartaz:

- (1) "SPONSOR" Padel Tour e no caso de não haver Sponsor, será FPP Padel Tour
 - (a) O logotipo Padel Tour 2026 tem medidas mínimas de 10,5cm de comprimento no caso do logo quadrado e de 12x3cm no caso do logo rectangular. Este deverá estar centrado e no topo do cartaz no caso do logo rectangular, ou encostado no canto superior esquerdo se for o logo quadrado – o logo quadrado também pode estar no topo centrado. As medidas estão definidas para uma folha A4.
- (2) Nome ou denominação da Prova.
- (3) Clube onde se realiza a prova.
- (4) Datas em que decorrerá a Prova.
- (5) Classe da Prova.
- (6) Obrigatoriedade de Licença FPP assinalada "OBRIGATÓRIA LICENÇA JOGADOR FPP".

ii) Rodapé:

- (1) Prova Homologada FPP.
- (2) Patrocinadores Oficiais FPP.
- (3) Patrocinadores do Clube.

4.10.2 Não pode haver nenhum logo no cartaz com medidas maiores que o logo do circuito (4.10.1 i) (1) (a), tanto na horizontal como na vertical.

4.10.3 Todos os logos no cartaz devem ser menores que 20% tanto na horizontal como na vertical, do que o logo do Circuito Oficial.

4.10.4 Não pode haver qualquer referência a qualquer outro circuito, que não o Circuito Nacional FPP, seja sob forma de logo, imagem ou texto.

4.10.5 O cartaz oficial deve sempre ter uma versão digital num formato válido (jpg, pdf ou similar) para facilitar a comunicação da prova.

4.10.6 O cartaz deve ser enviado à FPP, finalizado, até 20 dias antes do início da prova.

4.10.7 A impressão ou publicação do cartaz da prova, em qualquer site, rede social, ou local onde possa ser visualizado, sem que estejam presentes os logos de patrocinador oficial da FPP, serão punidas com uma coima de 500 euros, que será deduzida do montante das inscrições a pagar ao clube.

4.10.8 O não cumprimento das medidas do logo no cartaz, conforme estipulado em 4.10.1 e sub-alíneas implica a não abertura de prova, ou no caso da prova já ter sido aberta, a suspensão de inscrições até a situação estar rectificada.

4.11 PÁGINA DA PROVA

4.11.1 Cada prova terá uma página própria no site da FPP onde estará toda a informação actualizada da mesma, incluindo regulamentos, participantes, ordem de jogos, quadros e resultados.

4.11.2 Para uma melhor configuração da mesma, a organização tem de enviar uma imagem, em formato digital com as dimensões de 1200 x 627 pixéis que será a imagem da prova na página da FPP, onde deverá constar

- Nome do Torneio
- Data do Torneio
- Logotipo Padel Tour
- Logotipo Classe da Prova
- Categorias

- Data limite de inscrição
 - Logos dos patrocinadores oficiais da FPP
- 4.11.3 Deverão também ser enviados os logotipos de patrocinadores da prova que a organização queira deixar visíveis na página.
- 4.11.4 Não pode haver qualquer menção a outro circuito conforme o estipulado em 4.10.4
- 4.11.5 Para uma boa divulgação esses elementos deverão ser enviados à FPP até 25 dias antes do início da prova.

4.12 REDES SOCIAIS

- 4.12.1 Os cartazes das provas da FPP ou imagens a promover qualquer prova do Circuito da FPP, nas redes sociais, devem ter sempre visíveis os patrocinadores oficiais da FPP, bem como o logo de prova homologada.
- 4.12.2 Se forem detectadas imagens a promover uma determinada prova do Circuito da FPP, e não estiverem visíveis os logos dos patrocinadores oficiais da FPP ou o logo de prova homologada, o clube será multado em 250 euros, que serão deduzidos do montante de inscrições na prova que o clube tem a receber, ou no caso da prova não se realizar, serão facturados ao clube.

4.13 ENTREGAS DE PRÉMIOS

- 4.13.1 Não é permitido aos jogadores fazerem-se acompanhar de animais de estimação durante as entregas de prémios, com excepção de cães de assistência a pessoas com deficiência e/ou incapacidades – conforme previsto na legislação em vigor.
- 4.13.2 Não é permitida a participação nas entregas de prémios com objectos ou adereços alheios à prática desportiva. Excepção para bandeiras do clube que os premiados representam.
- 4.13.3 É expressamente proibido participar na entrega de prémios com qualquer bebida alcoólica – conforme previsto na legislação em vigor.

5 PRATICANTES SOCIAIS

- 5.1.1 A licença de praticante social 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 em território nacional.
- 5.1.2 A licença de praticante social não permite a participação em provas do circuito nacional ou que contem pontos para o ranking nacional.

6 PRATICANTES JOGADORES

- 6.1.1 A licença de praticante jogador 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
- 6.1.2 A licença de praticante jogador é obrigatória para participar em todos os Campeonatos e todas as provas oficiais de pares e de equipas oficiais da FPP.
- 6.1.3 Para obter a licença de praticante jogador, deve fazer-se prova de atestado médico, válida para a temporada em questão.
- 6.1.4 Nenhum praticante jogador pode participar, em simultâneo, em duas ou mais provas do mesmo Circuito (Categoria) e de outro escalão (Ex. Absolutos e Veteranos ou Absoluta e Jovens). Consideram-se provas em simultâneo aquelas cujas datas de realização indicadas no calendário oficial de provas se sobreponham, em mais de 1 dia. Não são consideradas para este efeito provas de equipas, e a categoria sub18 quando parte da mesma prova
- a) Os praticantes jogadores que violarem esta regra serão penalizados da seguinte forma:
1. Serão automaticamente eliminados nas provas em questão.
 2. Não receberão qualquer pontuação para a classificação nacional, em nenhuma das provas.

- 6.1.5 O praticante jogador sempre que participe em provas da FPP deve em todos os momentos, dentro e fora do campo, comportar-se com a correcção devida e educação inerente ao desporto, e estará sujeito ao Código de Conduta da FPP, e às decisões da equipa de arbitragem. Qualquer incumprimento sobre esta matéria será avaliado pela Comissão Disciplinar da FPP, em conformidade com as disposições do presente regulamento.
- 6.1.6 É responsabilidade do praticante jogador ter 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.
- 6.1.7 O praticante jogador deve jogar devidamente equipado, de acordo com o disposto no Regulamento de Jogo. Nas provas de equipas é recomendado que todos os praticantes jogadores usem o mesmo equipamento, embora não seja obrigatório.
- 6.1.8 É da responsabilidade do praticante jogador, no caso de se fazer acompanhar de um treinador/Coach, se o mesmo está habilitado a dar coaching durante a participação do jogador nas provas da FPP. O jogador que se fizer acompanhar de um treinador não habilitado a dar coaching, será desclassificado da prova, assim que a situação se tornar conhecida, e no caso de só se tornar conhecida depois de terminada a prova, os pontos conquistados pelo jogador não contarão para o ranking.
- 6.1.9 O praticante jogador poderá ser nomeado para fazer a avaliação da prova, será uma obrigação que lhe será comunicada pelo delegado da FPP e que deve ser mantida anónima durante toda a prova. A avaliação será realizada num formulário próprio que lhe será entregue e que terá de ser preenchido e devolvido ao delegado FPP no final da prova.

7 DIRECTOR DE PROVA

- 7.1.1 A designação de um Director de Prova é obrigatória para todas as provas oficiais.
- 7.1.2 É designado pela Organização e terá de ser portador de licença FPP de Dirigente válida.
- 7.1.3 Não poderá exercer mais nenhuma função na prova incluindo qualquer tipo de participação na mesma.
- 7.1.4 É responsável pela organização e bom funcionamento da mesma perante a organização e esta perante a FPP.
- 7.1.5 São funções do Director de Prova:
1. Realizar ou assegurar a promoção do evento;
 2. Fazer a divulgação do evento a todos os intervenientes FPP, clubes, atletas, etc.;
 3. Estabelecer as ligações com os patrocinadores;
 4. Desenvolver e Coordenar todas as questões logísticas;
 5. Fazer o pagamento dos prémios monetários;
 6. Indicar quais os jogadores (as) a atribuir os "Wild-Card" correspondentes ao Clube;
 7. Fazer cumprir os regulamentos sem interferir nas decisões de carácter técnico;
 8. Apoiar o Juiz Árbitro no desempenho das suas funções, sempre que solicitado;
 9. 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, é possível 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.
 10. Assegurar que as instalações desportivas têm condições para a realização da prova;
 11. Confirmar que as bolas e os troféus estão nas instalações antes do início da prova;
 12. Coordenar e ajudar a organização na entrega dos Prémios do Torneio.
 13. Ser o coordenador entre a organização, os responsáveis pelas instalações, os jogadores, os patrocinadores, o Juiz Árbitro e a FPP;

14. Garantir que o clube está preparado para qualquer emergência que possa surgir no decorrer da prova, especialmente no caso de assistência médica (garantindo que existe um Kit de primeiros socorros de acordo com a legislação em vigor nas instalações/locais do Torneio).
15. Participar e fornecer à imprensa toda a informação necessária, caso não haja assessor de imprensa especialmente designado para esse efeito.

8 EQUIPA DE ARBITRAGEM

A equipa de arbitragem é a responsável por fazer cumprir todos os regulamentos durante a prova. Poderá ser constituída apenas por um Juiz Árbitro ou, quando a prova o justifique, por um Juiz Árbitro e Árbitros Assistentes.

8.1 JUIZ ÁRBITRO

- 8.1.1 A designação de um Juiz Árbitro é obrigatória para todas as provas oficiais.
- 8.1.2 O Juiz Árbitro será designado pela Organização e terá de ser portador de licença FPP de árbitro válida.
- 8.1.3 O Juiz Árbitro não poderá exercer mais nenhuma função na prova incluindo qualquer tipo de participação na mesma.
- 8.1.4 A partir do momento em que recebe a lista de inscrições validada pela FPP, o Juiz árbitro é a autoridade máxima na prova, cabendo a ele todas as decisões em todos os aspectos técnicos da mesma. Apenas em aspectos organizativos (alteração de campos, horários etc.) o Director de Prova se poderá sobrepor às decisões do Juiz Árbitro.
- 8.1.5 O Juiz Árbitro pode ter uma equipa de arbitragem auxiliar em torneios que o justifiquem. Os membros desta equipa são chamados de Árbitros.
- 8.1.6 A sua designação será feita de acordo com o Regulamento do Árbitro – Anexo XII.
- 8.1.7 São deveres do Juiz Árbitro:
 - a) Saber as Regras de Jogo de Padel, o regulamento geral de provas, cumpri-los e encarregar-se de os fazer cumprir.
 - b) 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.
 - c) Realizar o sorteio e respectivos quadros e ordem de jogos.
 - d) Elaborar a ordem de jogos para todo o torneio e publicar na página da prova
 - e) Organizar e implementar todos os aspectos técnicos e disciplinares da prova.
 - f) 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 ter licença) para substituí-lo.
 - g) Aferir se os treinadores que estão a dar instruções a jogadores estão devidamente habilitados para o fazer (grau coach completo), e no caso de não estarem, retirá-los da zona de jogo. Caso não obedeçam, o par a quem estavam a dar coaching será desclassificado e deve retirar-se de campo.
 - h) Designar as funções de cada um dos elementos da equipa de arbitragem, e em situações extraordinárias em que seja necessário, cessar as suas funções.
 - i) Notificar os jogadores da modalidade de jogo.
 - j) Garantir que sejam realizadas as mudanças de bolas conforme o estabelecido no Regulamento da prova.
 - k) 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.
 - l) Aplicar as Falta de Comparência (FC), sendo este um poder exclusivamente seu.

- m) Registar todos os resultados nos quadros: vencedores, resultados dos encontros, etc.
- n) Tomar a decisão final, quando há divergências entre os jogadores num encontro disputado sem Árbitro de Cadeira. A divergência deverá ser resolvida entre os jogadores nos 25 segundos subsequentes. Em caso de não chegarem a acordo, o Juiz Árbitro toma a decisão.
- o) Nomear um Juiz Árbitro que o substituirá se tiver de actuar como Árbitro de Cadeira.
- p) Decidir quando um jogo deve ser realizado, adiado, transferido ou reiniciado.
- q) Aplicar o regulamento de Disciplina e Código de conduta aprovados pela FPP.
- r) Utilizar o site da FPP para gerir todo o torneio mantendo sempre todos os quadro e resultados da prova actualizados.
- s) Realizar e enviar o Relatório Oficial da Prova, à FPP e à organização do Torneio no prazo máximo de 12 horas após a conclusão do Torneio.
- t) Intervir e retirar de campo um Jogador Sub14 que esteja a participar numa prova do Circuito Absoluto, sempre que no entender do árbitro não estar salvaguardada a integridade do menor quer a nível psicológico quer a nível físico.

8.1.8 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) Não publique os quadros do sorteio dentro dos prazos previstos nos regulamentos.
- d) Atrase para além de 12h o fecho de prova bem como o envio do relatório final à FPP.
- e) Ajude ou prejudique, clara e injustificadamente, um par ou equipa com as suas decisões.
- f) Falsifique o Relatório Final da Prova.
- g) Permita a participação de um jogador que não consta na lista de inscritos aprovada pela FPP.
- h) Permita que um treinador que não tenha o grau de coach, dê instruções a um jogador enquanto este participa num encontro.
- i) Viole qualquer outro regulamento que afecte o exercício da sua função.
- j) Introduza no site da FPP resultados diferentes daqueles que se verificaram na prova, atribuindo assim pontos de ranking falsos.

8.1.9 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.

8.1.10 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. Caso a prova não termine dentro desse prazo será aplicado o previsto no presente regulamento.

8.1.11 A equipa de arbitragem será designada pelo Juiz Árbitro, e todos os seus membros adiante designados de árbitros, terão de ser portadores de licença FPP de árbitro válida.

8.1.12 À acção do Juiz Árbitro aplica-se igualmente o constante no Anexo XII.

8.2 TÉCNICO HOMOLOGADOR DE CAMPOS

8.2.1 Este agente do padel encarregar-se-á da atribuição de níveis de certificação dos campos dentro dos clubes filiados ou campos públicos, de acordo com o anexo XIV, e a sua actividade está descrita no mesmo anexo.

9 DELEGADO DA FPP

9.1.1 O Delegado é o representante oficial da FPP numa prova.

9.1.2 O Delegado será designado pela FPP sempre que a prova o justifique.

- 9.1.3 O Delegado tem como função actuar como um observador, não tendo qualquer poder para intervir em qualquer decisão de natureza técnica ou organizativa.
- 9.1.4 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 accções.
- 9.1.5 No final da prova apresentará um relatório da mesma, que será considerado um documento oficial.
- 9.1.6 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. As despesas de viagem ou estadia serão pagas pelo requerente.
- 9.1.7 A nomeação do Delegado da FPP será comunicada por escrito ao Juiz Árbitro, e este, por sua vez, tem obrigação de comunicar a todos os participantes na prova pelos meios habituais de divulgação.

10 DISPOSIÇÕES TÉCNICAS

10.1 NORMAS TÉCNICAS GERAIS

- 10.1.1 Todas as provas do Calendário Oficial FPP devem respeitar as disposições do presente regulamento.
- 10.1.2 As provas do Circuito Nacional Absoluto serão jogadas com a bola oficial da FPP. Quando a FPP não tiver designado uma bola oficial, será utilizada aquela que a organização determine, desde que satisfaça as condições técnicas necessárias.
- 10.1.3 As provas absolutas poderão ser realizadas nas modalidades masculinas e femininas em separado, com exceção dos campeonatos em onde terão de ser jogadas ambas em simultâneo.
- 10.1.4 Para que uma prova seja considerada válida para o Ranking Oficial da FPP é necessário um mínimo de 4 duplas inscritas em cada categoria, nas provas de Jovens e Veteranos o mínimo são 3 duplas
- 10.1.5 As provas FIP decorrem sob a égide dos regulamentos FIP mesmo quando se realizem em simultâneo com as provas do Circuito FPP.

10.2 REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO EM PROVAS

- 10.2.1 Para participar nas provas sociais/clube é obrigatório possuir licença FPP de praticante social ou praticante jogador válida.
- 10.2.2 Para participar em qualquer prova oficial é obrigatório possuir licença FPP de praticante jogador válida, e não ter qualquer dívida à Federação Portuguesa de Padel.
- 10.2.3 Nos Campeonatos Nacionais de Padel só podem participar praticantes jogadores de nacionalidade portuguesa.
- 10.2.4 Nos Campeonatos Nacionais de Clubes podem participar equipas com praticantes jogadores estrangeiros nas condições estabelecidas pelos respectivos regulamentos.
- 10.2.5 No Campeonato Nacional de Empresas podem participar praticantes jogadores estrangeiros nas condições estabelecidas pelos respectivos regulamentos.
- 10.2.6 Nos Campeonatos Regionais, podem participar os praticantes jogadores de nacionalidade portuguesa ou de outra desde que residentes oficialmente em Portugal. Terão de estar filiados por um clube da região do respectivo campeonato, ou em caso de filiação independente ter residência na região do respectivo campeonato.
- 10.2.7 Nas restantes provas oficiais podem participar todos os jogadores de qualquer nacionalidade desde que possuam licença FPP de praticante jogador válida.
- 10.2.8 Clubes com dívidas à FPP ficam imediatamente inibidos de participar em qualquer prova de clubes homologada pela FPP, nomeadamente Campeonatos Nacionais de Clubes e Liga de Clubes, até à liquidação da dívida, mesmo que estes já estejam a decorrer.

10.3 INSCRIÇÃO NAS PROVAS

- 10.3.1 Para participar numa prova oficial FPP, os praticantes jogadores terão de ter licença FPP válida.
- 10.3.2 Nas provas oficiais as inscrições serão feitas através do site da FPP fazendo login e escolhendo a prova em que desejam participar.
- 10.3.3 Os praticantes jogadores apenas se podem inscrever no seu nível ou num nível qualitativo imediatamente superior, sendo o mesmo aplicado em relação aos escalões, de acordo com o definido em 4.2 e 4.3. 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 encerram as inscrições e 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 ou os serviços da FPP 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.
- 10.3.4 Não é permitida a inscrição em mais de uma categoria, excepto se for em absolutos e mistos. É da responsabilidade do jogador a gestão dos esforços e tempos de descanso, uma vez que estes tempos só se aplicam dentro da mesma categoria (conforme o ponto 11.20).
- 10.3.5 Quando se inscreve numa prova o jogador recebe imediatamente um email a confirmar o registo na prova e o parceiro recebe um email a informar que foi convidado para participar na prova. Se pretender jogar deve aceitar esse convite e ao fazê-lo, ambos os jogadores são considerados inscritos e constarão na lista de inscritos na prova assim que termine o prazo de inscrições.
- 10.3.6 No fim do prazo de inscrições será publicada uma lista com os pares que ficaram emparelhados por ordem de entrada e de prioridade. A essa lista acrescentar-se-ão os Wild Cards dos Clubes de forma a fechar a lista de inscrições confirmadas. Nessa altura o sistema envia um email a informar que foram geradas as despesas de pagamento, para todos os pares que ficaram dentro do limite de inscrições determinado no regulamento da prova, e para pares que ficarão como reservas. O cálculo do número de pares reserva para os quais serão enviados os emails será feito da seguinte forma:
 - a) Todas as categorias que não ficam preenchidas com o número máximo permitido no regulamento de prova devem somar ao número total de reservas para dividir por outras categorias, com a seguinte fórmula: o número inteiro mais alto de 15% do número de pares inscritos a diferença entre o número de inscritos e o número limite de inscrições previstos
 - b) Todas as categorias que não totalizem o número máximo previsto na categoria + 4, devem somar ao número total de reservas para dividir por outras categorias, a diferença de pares entre o número total limite da categoria + 4 e o número de inscritos
 - c) A soma entre todas as categorias previstas em a) e b) da alínea acima, deve ser distribuída equitativamente pelas categorias que apresentaram inscrições acima do número limite + 4. Se a divisão pelas categorias não der número inteiro, o número em cada uma deve ser aumentado para o inteiro acima.
- 10.3.7 No caso de não fazer o pagamento dentro dos prazos previstos, os pares suplentes que fizerem o pagamento entrarão na prova e tomarão o lugar de quem não fizer o pagamento.
- 10.3.8 A inscrição da dupla só é considerada final quando ambos os jogadores fizerem o pagamento dentro do prazo limite.
- 10.3.9 Qualquer jogador de uma dupla que fique inscrito dentro da lista de pares aceites e faça o pagamento da sua inscrição, mas o seu parceiro não o faça dentro do prazo para finalizar a inscrição, terá de pagar uma multa de 5€ acrescido de uma taxa de serviço de 0.86€. No caso de uma dupla que fique inscrito dentro da lista de duplas aceites, onde um jogador pagou dentro do prazo e o parceiro pagou fora do prazo, o jogador que pagou fora do prazo é responsável pela multa. No caso de os dois jogadores da dupla pagarem fora do prazo, ambos os jogadores terão de pagar uma multa de 5€ acrescido de uma taxa de serviço de 0.86€. Esta regra não se aplica nas provas de jovens.
- 10.3.10 As duplas suplentes que fizerem o pagamento, mas não entrarem por falta de espaço ser-lhes-á devolvido o valor da inscrição deduzido de uma taxa de serviço de 0,86€ por jogador

- 10.3.11 Cabe à organização da prova determinar no seu regulamento o limite de inscrições em cada uma das categorias.
- 10.3.12 Em todas as categorias o limite de inscrições não pode ser inferior a 12.
- 10.3.13 São permitidas as trocas de duplas antes do encerramento das inscrições, mas estas serão consideradas uma desistência da prova e a data e hora fica a da nova inscrição.
- 10.3.14 O prazo de encerramento de inscrições será de acordo com as seguintes indicações:
- a) Provas 2.000
 - b) Inscrições até às 15:00 da 4^a feira da semana anterior à realização da prova;
 - c) Inclusão dos WCs do Clube na lista de pagamentos até às 19h do mesmo dia;
 - d) Envio dos emails com pedido de pagamento a partir das 18h desse mesmo dia;
 - Pagamento da inscrição até às 17h de 6^a feira – sendo que às 17h00 já não são consideradas inscrições.
 - e) Provas 5.000 e 10.000 e 25.000 e 50.000
 - Inscrições até às 15:00 da 3^a feira da semana anterior à realização da prova;
 - f) Inclusão dos WCs do Clube na lista de pagamentos até às 19h do mesmo dia;
 - g) Envio dos emails com pedido de pagamento a partir das 18h desse mesmo dia;
 - Pagamento da inscrição até às 17h de 5^a feira – sendo que às 17h00 já não são consideradas inscrições.
- 10.3.15 As inscrições para todas as provas oficiais FPP só podem ser feitas da forma acima descrita. Não é permitido o adiamento de quaisquer prazos de inscrições nas provas, solicitações de WCs ou pagamentos, a não ser por um motivo de força maior – morte ou doença grave de algum elemento técnico responsável pelo processo, ou por falha técnica do sistema informático.
- 10.3.16 Um jogador poderá cancelar a sua inscrição numa prova, sem sofrer qualquer penalização. Terá de o fazer utilizando a plataforma de inscrições da referida prova no site da FPP, até terminar o prazo de inscrição na prova.
- 10.3.17 Depois do fecho das inscrições, sob nenhuma circunstância será permitida a mudança ou substituição de jogadores nas duplas. 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.
- 10.3.18 As inscrições de todos as duplas serão públicas à medida que se forem efectuando e poderão ser consultadas na página da prova.

10.4 ENTRADA NAS PROVAS

- 10.4.1 Em provas onde haja limite de inscrições, e o número de inscritos seja superior a esse limite, existem critérios para determinar quem entra na prova. Esses critérios são aplicados sequencialmente por esta ordem:
1. Inscrição válida.
 2. Os 8 primeiros jogadores do ranking no respectivo nível emparelhados entre si (ver regras de ranking).
 3. Data e Hora de inscrição.
- 10.4.2 Ficam reservados dois lugares em cada quadro principal de todos os níveis para jogadores que sejam residentes na Região Autónoma da Madeira e outros dois lugares em cada quadro de todos os níveis para jogadores que sejam residentes na Região Autónoma dos Açores.
- 10.4.3 Têm prioridade as duplas formadas por dois jogadores da mesma região sobre uma dupla com um jogador da região e outro de outra região.
- 10.4.4 A ordem de entrada para estas duplas, entre as duplas que integrem praticantes residentes da Madeira ou dos Açores, deve ser feita por hora de inscrição

- a) Tanto os jogadores da Região Autónoma da Madeira como os da Região Autónoma dos Açores, devem ser residentes fiscais na respectiva região.
- b) O ponto 11.4.2 e sub-alíneas não se aplicam em provas FIP.

10.4.5 Pares em que ambos os jogadores sejam do mesmo nível, e estejam inscritos no nível correspondente ao seu ranking têm prioridade sobre pares que tenham um ou ambos os jogadores de um nível inferior qualitativamente.

- a) Ex: um par em que ambos os jogadores sejam de nível um de acordo com o ranking terá sempre prioridade sobre um par que tenha um jogador de nível 1 e um jogador de outro nível, ou sobre um par que tenha ambos os jogadores de outro nível que não o 1.
- b) Ex2: um par em que ambos os jogadores sejam de nível dois de acordo com o ranking terá sempre prioridade sobre um par que tenha um jogador ou ambos os jogadores, de um nível qualitativo inferior, ou seja de nível 3 ou pior.

10.4.6 Um par com um jogador inscrito no nível correspondente ao seu ranking e um jogador de um nível imediatamente inferior qualitativamente, terá prioridade sobre um par em que ambos os jogadores sejam de um nível inferior qualitativamente ao ranking em que se inscreveram.

- a) Ex: um par composto por um jogador de nível 1 e outro de nível 2 terá prioridade sobre um par em que ambos são de nível 2.
- b) Ex: no caso de um par composto por dois jogadores de nível 2, comparados a um jogador de nível 1 e nível 3 ou pior, terá prioridade o par que tiver maior soma de pontos.
- c) A logica do ponto b) aplica-se aos níveis seguintes.

10.4.7 Os 4 pares com melhor ranking de acordo com o ponto 10.12.5 têm entrada no quadro principal, seguindo os critérios do artigo 10.12.4

10.4.8 Sempre que numa prova absoluta, 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) ou imediatamente inferior (pior/mais fraca) caso o seu ranking assim o permita. 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) ou superior (melhor/mais forte), caso o seu ranking assim o permita, 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.

- a) Sempre que numa prova de jovens, não haja número suficiente de inscritos para a realização de um determinado escalão, esses jogadores poderão ser integrados no escalão imediatamente acima ou até dois escalões superiores ao seu em idade. No caso de faltar só um par para completar um escalão também se pode tomar a mesma opção.

10.4.9 Sempre que numa prova de veteranos, não haja número suficiente de inscritos para a realização de um determinado escalão, esses jogadores poderão ser integrados nos escalões abaixo do seu em idade. No caso de faltar só um par para completar um escalão também se pode optar por “puxar” um par de um escalão abaixo (em idade), para completar o escalão em falta. Deve aplicar-se o que for mais fácil e exigir menos logística, desde que os visados estejam de acordo.

10.5 SISTEMA COMPETITIVO

- 10.5.1 As provas serão disputadas utilizando os seguintes sistemas competitivos:
16. Quadro Directo;
 17. Por grupos;

18. Combinado.

10.5.2 Quadro Directo

1. As provas serão organizadas através de um quadro único, ou de um quadro principal e de quadros de qualificação.
 - h) Quadro principal é aquele onde são colocados as duplas com melhor ranking entre os inscritos, as que forem apuradas da prova de qualificação, as que beneficiem de convite especial (Wild-Card), os “lucky-losers” e os “alternates”.
 - i) As provas de qualificação podem ser abertas (sem número limite de inscritos) ou fechadas e destinam-se a apurar, de entre as duplas inscritas que não tiveram lugar no quadro principal, as que irão preencher as vagas a esse fim destinadas.

Em algumas provas poderá ser organizado um quadro (Quadro B) para as duplas eliminados na primeira ronda do quadro principal, de acordo com o referido neste regulamento e no regulamento específico da prova. Neste quadro não poderão ser incluídas as duplas eliminados por falta de comparência (FC).

10.5.3 Por grupos

As duplas são distribuídas em grupos e jogam no sistema de todos contra todos.

10.5.4 Combinado

1. 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.
 - b) A fase seguinte é disputada pelos apurados da primeira, no sistema de quadro directo.

10.6 SISTEMA DE JOGO

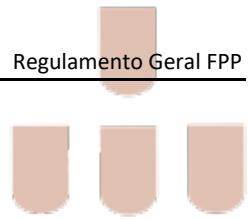
10.6.1 Na disputa de encontros são apenas permitidos os seguintes sistemas de jogo:

1. À melhor de 3 partidas.
2. À melhor de 3 partidas com “Super Tie-Break” (até aos 10 pontos).
3. Em sistema de “Pro-set” (até aos 9 jogos com tie-break aos 8 igual).

10.7 SISTEMAS DE JOGO (Ponto de Ouro em Vigor)

10.7.1 Os sistemas de jogo permitidos nas provas são as seguintes:

	Designação	Sets	Tie break	Ponto Ouro	Tempo
PRO PO	Pro Set com Ponto Ouro	1 set até aos 9 jogos	Sim	45 m	
M3 S PO	Melhor de 3 Sets, Super	2 sets até 6 jogos	aos 6 a 6	Sim	65 m
	Tiebreak no 3º e ponto de ouro	3º set em super tie-break			
M3 PO	Melhor de 3 Sets com Ponto de Ouro	3 sets até 6 jogos	Sim	100 m	



Categoria	Grupos de 3	Grupos de 4	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	Final
M1	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO
M2	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO	M3 PO
M3	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO	M3 PO
M4 M5 M6	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
F1	PRO PO	PRO PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO	M3 PO
F2	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
F3	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
F4 F5 F6	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO
Mx1	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
Mx2 Mx3	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO
Mx4 Mx5 Mx6	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO
+35M e +40M	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO	M3 PO
+45M e +50M	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO	M3 PO
+55M +60M	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
+35F e +40F	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
+45F e +50F	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
+55F +60F	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO
SUB18	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO	M3 PO
SUB16	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
SUB14	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 PO
SUB12	PRO PO	PRO PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO	M3 S PO

10.7.2 O sistema de jogo da prova poderá ser decidido em função do número de participantes e do número de campos disponíveis. Como referência indicativa e de acordo com as categorias e quadros disputados na prova, deverá ser seguida a tabela abaixo:

Nota: As fases de qualificação não podem ter uma modalidade de jogo superior à do Quadro Principal.

10.7.3 A certificação de um torneio FPP, pode ser retirada 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.

10.8 QUADROS E SORTEIO DAS PROVAS

10.8.1 Os sorteios dos quadros da prova são públicos e realizados pelo Juiz Árbitro através do sistema da FPP, após receber a lista final de inscrições com todas as validações feitas.

- 10.8.2 Qualquer pessoa com uma licença válida pode estar presente nos sorteios.
- 10.8.3 Não pode entrar no sorteio um praticante jogador que:
4. Tenha pendente uma dívida à FPP;
 5. Seja filiado num clube com uma dívida à FPP;
 6. Esteja sob pena de suspensão ou expulsão;
 7. Que, por ranking, idade ou nacionalidade, não corresponda à categoria ou escalão da prova.
- 10.8.4 A ordenação das duplas na lista de entrada nos quadros será efectuada de acordo com os seguintes critérios e ordem:
1. Pontuação da dupla;
 2. Por sorteio.
- 10.8.5 A pontuação de uma dupla é obtida pela soma dos pontos de ambos os jogadores. O jogador que não aparece em nenhum ranking é considerado com zero pontos.
- 10.8.6 Em caso de empate entre duas duplas, será primeiro a dupla que tiver o jogador com melhor classificação, caso o empate se mantenha, a ordem das duplas será sorteada.
- 10.8.7 Os quadros das diferentes provas e consoante as diferentes categorias serão elaborados conforme o regulamentado no Anexo XIX, cumulativamente com os critérios gerais seguintes:

CLASSE				
	50.000 e 25.000	10.000	5.000	2.000
Grupos	Até 7 pares	Até 7 pares	Até 7 pares	Até 11 pares
Quadro Directo	8 ou mais pares	8 ou mais pares	8 ou mais pares	12 ou mais pares
Quadro B	Não	Não	Opcional	Opcional

- 10.8.8 A composição dos quadros será de acordo com os seguintes critérios:

Nº Pares QP	Entradas Directas	Cabeças de série	Jogadores Qualificação	"Wild-Cards"
8	8	2	0	0 a 2
16	12	4	04	0 a 3
32	24	8	08	0 a 5
64	48	16	16	0 a 7

- 10.8.9 O sorteio no sistema de grupos deve ser feito da seguinte forma:
- a) Colocação de um cabeça de série em cada grupo;
 - b) O número de cabeças de série é igual ao número de grupos (Ex. Nos casos de 2 grupos, há 2 cabeças de série)
 - c) Sorteio dos restantes pares em conjuntos iguais ao número de grupos, por ordem de classificação.
- Ex: No caso de 2 grupos: os primeiros 2 pares com melhor ranking são os cabeças de série de cada grupo. Depois são sorteados os próximos 2 pares com mais ranking por cada um dos grupos e assim sucessivamente.

- 10.8.10 Se for detectado um erro no sorteio de algum dos quadros, o sorteio deve ser repetido, desde que o respectivo quadro ainda não tenha começado e a alteração não afecte os outros quadros que já possam ter iniciado.
- 10.8.11 Depois de realizado o sorteio, os quadros só podem ser alterados quando haja confirmação de uma falta de comparência e desde que haja tempo para a realização de novos quadros e ordens de jogos bem como para informar os participantes afectados pelas alterações nos seus encontros. Se não houver tempo para fazer essas alterações e comunicá-lo devidamente a todos os participantes, o sorteio mantém-se. Esta decisão cabe exclusivamente ao Juiz Árbitro.
- 10.8.12 Qualquer impugnação ou reclamação sobre o sorteio e quadros de uma prova devem ser feitas por escrito para o Coordenador Técnico da FPP (cnat@fppadel.pt) e/ou o Juiz Árbitro da prova antes do início da mesma. Eles tomarão as medidas, que considerem adequadas, em conformidade com este Regulamento
- 10.8.13 Uma vez iniciado o aquecimento do primeiro encontro agendado para a primeira ronda de um quadro, não poderá fazer-se nenhuma alteração ao mesmo.

10.9 QUADRO B

- 10.9.1 O quadro B é um quadro disputado pelos pares que são eliminados na primeira ronda da prova.
- 10.9.2 A realização do quadro B nas restantes classes de provas, é decisão do director de prova.
- 10.9.3 Os quadros B contam para a classificação FPP, de acordo com o Anexo Pontos de Ranking e Prize Money.
- 10.9.4 Um par a quem tenha sido atribuído um bye, não poderá participar no Quadro B.
- 10.9.5 Um par a quem tenha sido aplicada uma falta de comparência não poderá participar no Quadro B.
- 10.9.6 Um par que passe a primeira ronda por falta de comparência e perca a próxima, não poderá participar no quadro B.
- 10.9.7 Qualquer par com direito a participar no quadro B, caso não o pretenda fazer, deve comunicar ao Juiz Arbitro até 30 minutos após o término do seu jogo, caso contrário o juiz árbitro assumirá que vão participar.

10.10 CRITÉRIO DE DESEMPATE EM GRUPOS

- 10.10.1 Em caso de empate na fase de grupos, os critérios de desempate seguem a seguinte ordem:
- Empate entre 2 pares:
 - Confronto directo
 - Empate entre 3 ou mais pares:

Consideram-se apenas os resultados entre as duplas empatadas e os encontros disputados entre elas.

 - Melhor/Maior diferença entre sets ganhos e perdidos (o super tie-break equivale a um 1 set).
 - Melhor/Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos (o super tie-break equivale a um 1 jogo).
 - Caso o empate persista, procede-se a sorteio para desempatar.
- 10.10.2 Estes critérios são aplicados sequencialmente sempre que permaneça o empate. No momento em que um ou mais pares deixem de estar empatados e permaneçam outros pares empatados, serão novamente aplicados os critérios de desempate pela ordem estabelecida para resolver o empate que ainda persista.
- 10.10.3 Quando um dos pares foi penalizado por falta de comparência ou por desistência, será excluída do grupo de desempate e colocado no último lugar entre os pares empatados.

- 10.10.4 Para a realização dos referidos cálculos, todos os encontros com FC contabilizam como derrota 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).

10.11 WILD CARD

10.11.1 A FPP ou a organização da prova poderão atribuir convites (Wild Card) que permitem a entrada nos torneios.

10.11.2 Os wild cards são garantia de participar na prova, mas nem sempre garantem a entrada no Quadro Principal.

10.11.3 Os wild cards (WC) dos clubes, terão que ser atribuídos até às 19h do dia de encerramento dos pagamentos, e comunicados ao Juiz Arbitro para que possam ser incluídos nas listas finais de participantes.

10.11.4 O número máximo de WC, que pode ser concedido numa determinada prova será conforme a tabela 10.8.8 do presente regulamento.

10.11.5 Os wild cards da organização são atribuídos pelo Director de Prova de acordo com as seguintes premissas:

- Terá de estar mencionado no Regulamento da prova a atribuição de WC e o respectivo número por categoria.
- Poderão ser atribuídos 2 WC por categoria.
- Os pares que recebem os WC podem não estar regularmente inscritos na prova, e a inscrição paga.
- Estes WC não garantem entrada no Quadro principal da prova, (apenas se os jogadores tiverem ranking para entrar no mesmo).
- A atribuição destes WC não aumenta o número de participantes na prova.

10.11.6 Os wild cards da FPP são atribuídos pela FPP de acordo com as seguintes premissas:

- Poderá ser atribuído 1 WC por cada prova de nível 1 (M1 e F1).
- O WC da FPP poderá ser atribuído até ao início do sorteio dos quadros.
- Os WCs destinam-se a situações excepcionais de entrada para pares que por algum motivo não tenham ranking para entrar na prova, ou pares estrangeiros em que a sua presença é uma mais-valia para a prova e por algum motivo só possam ter confirmado a possibilidade de jogar, depois do encerramento das inscrições.
- Não podem ser atribuídos WCs a pares com pelo menos um nacional, que não se tenham inscrito na prova dentro do prazo ou que se tenham inscrito e depois não tenham feito o pagamento dentro do prazo.
- Estes WC garantem entrada no Quadro principal da prova, mesmo que os jogadores não tenham ranking para entrar no mesmo.
- Ao entrarem no quadro os WC retiram do quadro Principal o par pior classificado no quadro, se este estiver completo, aumentando assim o número total de inscritos nessa categoria em 1 par.

10.11.7 Cada jogador só poderá receber no máximo 3 Wild Card por época.

10.12 CABEÇAS DE SÉRIE

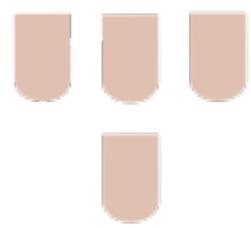
10.12.1 A ordem dos cabeças de série de um quadro será estabelecida de acordo com a pontuação dos pares inscritos. A pontuação de um par é determinada pelos pontos do ranking oficial da FPP e é obtida pela soma dos pontos de ambos os jogadores.

10.12.2 Em caso de empate entre dois pares, será primeiro o par que tiver o jogador com melhor classificação, caso o empate se mantenha, a ordem dos pares será sorteada.

10.12.3 A relação entre o número de cabeças de série e o número de participantes na prova será o seguinte:

- Sistema de Quadro Directo (Quadro Principal e Qualificação):

Número de Pares	Número de CS
Até 8	2
9 a 16	4
17 a 32	8
33 a 64	16



- Sistema de grupos: O número de cabeças de série é igual ao número de grupos

10.12.4 Caso os praticantes jogadores tenham classificação internacional, terão preferência sobre o ranking FPP de acordo com os seguintes critérios:

- Ranking FIP: Masculino – Top 120 Feminino - Top 80
- Os Rankings FIP têm precedência sobre o ranking FPP.

1. No caso de ambos os pares terem pelo menos um jogador no Top respectivo do FIP e o outro jogador de cada um dos pares tiver pontos FIP, o cabeça de série é feito pela soma dos pontos FIP dos jogadores e não pelos pontos do Ranking FPP.
2. No caso de num dos pares estar apenas um jogador FIP Top respectivo com outro jogador sem pontos FIP, e o outro par tiver dois jogadores FIP Top respectivo, o cabeça de série é atribuído ao par com mais pontos FIP, ou seja, se a soma dos pontos do par constituído por dois jogadores FIP Top respectivo for inferior aos pontos FIP do jogador que joga com um jogador sem Top respectivo FIP, o cabeça de série continua a ser o par que embora tenha só um jogador FIP Top respectivo, tem o maior número de pontos FIP
3. No caso de cada um dos pares ter apenas um jogador FIP Top respectivo o cabeça de série é o par que tem o jogador com melhor ranking FIP. Se tiverem o mesmo ranking o desempate é feito pela posição que o jogador que não têm ranking FIP ocupa no ranking FPP. Se for o mesmo, então será por sorteio.
4. No caso de apenas um dos jogadores de um par ter ranking FIP Top respectivo e o outro par não tiver nenhum jogador FIP Top respectivo, o cabeça de série é o par com o jogador Top respectivo FIP.

10.12.5 Para efeitos de entrada no quadro principal, 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 excepção 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.

- 10.12.6 A determinação dos cabeças de série nas provas deve estar de acordo com a classificação em vigor no dia do sorteio da prova.



10.13 LUCKY LOSERS

- 10.13.1 Nas provas onde exista quadro de qualificação, caso exista alguma desistência ou falta de comparência no Quadro principal, essas vagas poderão ser preenchidas por jogadores que participaram no quadro de qualificação, que serão designados de “Lucky losers”.
- 10.13.2 A entrada dos jogadores “Lucky-Losers” será feita de acordo com os seguintes critérios, indicados por ordem decrescente:
- 1º - Ronda alcançada na qualificação.
 - 2º - Ranking da dupla. Em caso de empate será feito um sorteio.
 - 3º - Sorteio entre os jogadores não classificados.
- 10.13.3 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.

10.14 ALTERNATES

- 10.14.1 É considerado “Alternate”, qualquer par regularmente inscrito numa prova que, após a ordenação de todos os pares inscritos e divulgação da lista de participantes, não tenha entrada na mesma.
- 10.14.2 No caso de existir alguma desistência ou falta de comparência o par poderá vir a entrar na prova.

10.15 ISENTOS (“BYE”)

- 10.15.1 Nos quadros onde os números de inscritos não preencham todas as vagas do mesmo, serão atribuídos “Bye”
- 10.15.2 A atribuição de isenção (Bye) será efectuada pela seguinte ordem:
3. 1º - Aos cabeças de série, por ordem de classificação.
 4. 2º - Aos restantes sorteados, distribuídos em igual número pelas secções do quadro nas respectivas linhas vagas.
 5. 3º - No caso do número de byes a atribuir for ímpar, dá-se mais um bye na secção/metade superior do quadro.

10.16 DESISTÊNCIA

- 10.16.1 A desistência de uma prova deve ser comunicada imediatamente ao Juiz Árbitro e à FPP, por telefone e email ou qualquer outro meio que permita guardar registo, indicando o nome, número da licença, e motivo da ausência.
- 10.16.2 Após a confirmação da desistência e caso os quadros já tenham sido publicados o JA actuará da seguinte forma:
1. A mais de 12h para o início da prova:

a) Sistema de Grupos:

O sorteio será realizado de novo;

b) Sistema de Quadros:

Os quadros serão refeitos, de acordo com os seguintes critérios:

- Desistência de um cabeça de serie:

1. Repositionar-se os cabeças de série na forma correcta, de acordo com os pontos de ranking das duplas dessa categoria.

À posição que ficou vaga no quadro será atribuída a um *alternate*, caso haja, ou um bye

- Desistência de um não cabeça de serie

1. À posição que ficou vaga no quadro será atribuída a um *alternate*, caso haja, ou um bye

A Menos de 12h para o início da prova, os quadros não serão refeitos:

O par adversário avança para a próxima ronda do quadro (WO) ou no caso de grupos, todos os pares do grupo recebem uma vitória contra o par que desistiu (resultado: 6/0; 6/0).

No decorrer da prova

Uma dupla poderá desistir de um jogo ou da prova por motivos de lesão ou qualquer outra circunstância. Esta desistência terá de ser comunicada presencialmente pelos dois jogadores da dupla ao juiz Arbitro.

a) Em fase de Quadro:

O par adversário avança para a próxima ronda do quadro (WO), e o par que desiste recebe os pontos relativos à ronda em que se encontrava

b) Em fase de Grupos:

Nesta fase a desistência pode ocorrer caso o resultado do encontro não tenha influência para a classificação final do grupo. Caso a desistência tenha influência na classificação final do grupo, esta dupla não poderá ser apurada para a fase final.

O par adversário ganha o encontro por 6/0; 6/0.

10.16.3 As faltas referidas nos pontos anteriores, apesar de justificadas não carecem de restituição do valor da inscrição na prova.

10.17 FALTA DE COMPARÊNCIA (FC)

10.17.1 Será considerada Falta de Comparência quando:

- a) Um dos pares não esteja preparado para jogar até um máximo de 10 minutos da hora afixada para o seu encontro, esta decisão é exclusiva do juiz árbitro.
- b) A desistência não seja justificada;

10.17.2 As desistências serão justificadas apenas pelos seguintes motivos:

- a) Doença ou lesão comprovada por declaração médica
- b) Morte de pessoa próxima
- c) Acidente

10.17.3 A justificação ou atestado médico deve ser entregue por escrito ao Juiz Árbitro ou à FPP, até 24 horas após o horário marcado do encontro. O não cumprimento deste prazo implica o não recebimento do Prize-Money.

10.17.4 As FC serão sancionadas disciplinarmente e o praticante jogador poderá ficar impedido de participar na prova ou provas seguintes.

10.17.5 Nas provas que decorram por grupos, 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, o par será eliminado apenas após a segunda falta de comparência na respectiva prova.

- 10.17.6 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, no caso de a justificação ser aceite os pontos ser-lhe-ão atribuídos, de acordo com a ronda que atingiu na prova.
- 10.17.7 Quando um jogador tiver mais que uma falta de comparência, será penalizado no ranking com uma das suas 14 melhores provas a contar 0 pontos no ranking.
- 10.17.8 As faltas referidas nos pontos anteriores, apesar de justificadas não carecem de restituição do valor da inscrição na prova

10.18 ASSISTÊNCIA MÉDICA

10.18.1 Paragem

A Paragem para Tratamento Médico começa quando o Fisioterapeuta estiver pronto para começar o tratamento. A Paragem para Tratamento Médico está limitada a três (3) minutos de tratamento e nas duas mudanças de lado consecutivas dentro do tempo regulamentar.

A um Jogador é permitida uma Paragem para Tratamento Médico por cada condição médica tratável distinta. Todas as lesões musculares tratáveis que se manifestem como parte de uma cadeia cinética contínua deverão ser consideradas como uma condição médica tratável.

Câibras Musculares: Um jogador apenas pode receber tratamento por câibras musculares durante o tempo permitido para troca de lado e/ou pausa entre sets. Os jogadores não podem receber Paragem para Tratamento Médico por câibras musculares.

Se houver dúvidas se o jogador sofre de uma condição médica aguda, condição médica não aguda incluindo câibras musculares ou condição médica não tratável, a decisão do Fisioterapeuta, em conjunto com o Médico do Torneio, se apropriado, é final. Se o Fisioterapeuta entender que o jogador sofre de uma insolação e que as câibras musculares são uma das manifestações da insolação, então as câibras musculares só podem ser tratadas como parte do tratamento recomendável pelo Fisioterapeuta para a insolação.

Nota:

Um jogador que tenha parado de jogar afirmando ter uma condição médica aguda, mas o Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio determinou que tem câibras musculares, receberá ordem do árbitro de Cadeira para recomeçar a jogar imediatamente.

Se o jogador não conseguir continuar a jogar devido a câibras musculares severas, como determinado pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio, poderá entregar os pontos/jogos necessários até chegar a uma troca de lado ou pausa entre sets para receber tratamento. Podem existir um total de dois (2) tratamentos durante mudanças de lado completas, não necessariamente consecutivas.

Se o Árbitro de Cadeira ou o Juiz Árbitro entender que o Jogador está a agir de forma ardilosa, poderá penalizá-lo por Conduta Antidesportiva, de acordo com o Código de Conduta.

Um total de duas (2) Paragens para Tratamento Médico consecutivas pode ser permitido pelo Juiz Árbitro ou Árbitro de Cadeira na circunstância especial em que o Fisioterapeuta determine que o Jogador desenvolveu pelo menos duas (2) condições médicas tratáveis e agudas distintas. Isto poderá incluir: uma doença em conjugação com uma lesão muscular; duas ou mais lesões musculares agudas distintas. Nesses casos, o Fisioterapeuta realizará uma única avaliação médica para as duas ou mais condições médicas tratáveis e poderá então determinar que são necessárias duas (2) Paragens para Tratamento Médico consecutivas.

10.18.2 Penalização

Após a conclusão de uma Paragem para Tratamento Médico ou tratamento médico, qualquer atraso no reinício de jogo será penalizado de acordo com o Código de Conduta por Atraso Injustificado.

Qualquer abuso desta Regra Médica por um Jogador será sujeito a penalização por Conduta Antidesportiva de acordo com o Código de Conduta.

10.18.3 Sangramento

Se um Jogador estiver a sangrar o juiz Árbitro ou árbitro de Cadeira tem de parar o encontro assim que possível e chamar o Fisioterapeuta ao campo para avaliação e tratamento. O Fisioterapeuta, avaliará a origem do sangramento e então requererá uma Paragem para Tratamento Médico se necessário. Se requerido pelo Fisioterapeuta e/ou Médico do Torneio, o Juiz Árbitro ou o Árbitro de Cadeira poderá permitir até um total de cinco (5) minutos para garantir o controlo do sangramento.

10.18.4 Vómitos

Se um Jogador vomitar, o Árbitro de Cadeira tem de parar o encontro se o vomitado cair dentro no campo, ou se o Jogador solicitar uma avaliação médica. Se o Jogador solicitar uma avaliação médica então o Fisioterapeuta determinará se o Jogador tem uma condição médica tratável, e se assim for, se esta é uma condição médica aguda ou não aguda. Se o vômito tiver caído no campo, o encontro não pode recomeçar até que este tenha sido limpo adequadamente.

10.18.5 Ida à Casa de Banho/Mudança de Equipamento

Um jogador pode pedir permissão para sair do campo por um tempo razoável para Ir à Casa de Banho, mas por nenhuma outra razão. A Ida à Casa de Banho deve ocorrer durante a pausa entre sets e deverá ser usada a casa de banho mais próxima.

Pausas adicionais poderão ser autorizadas, mas serão penalizadas de acordo com o Código de Conduta se o Jogador não estiver pronto para jogar dentro do tempo permitido.

10.19 NÚMERO MÁXIMO DE ENCONTROS

10.19.1 Terão de ser respeitados os seguintes máximos de encontros por dia:

Fase de Grupos: 4 encontros

Fase de Quadro: 3 encontros

Máximo Diário acumulado: 5 encontros

10.19.2 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.

10.20 PERÍODOS DE DESCANSO

10.20.1 Durante a realização das provas têm de ser respeitados os seguintes períodos de descanso:

10.20.2 Encontros realizados no mesmo dia:

Duração do encontro	Período de descanso
Menos de 1h	45'
Entre 1h e 1h30	90'
Mais de 1h30	2h

10.20.3 Encontros realizados em dias diferentes, intervalo entre o último encontro de um dia e o primeiro jogo do dia seguinte é no mínimo de 12h para todos os escalões e categorias.

10.20.4 Os intervalos previstos nos números anteriores são apenas considerados para encontros da mesma categoria. A regra não se aplica entre encontros de categorias distintas.

10.20.5 Os períodos mínimos de descanso podem não ser aplicados em provas de equipas, a fim de facilitar uma maior participação na prova num horário concentrado.

10.21 ORDEM DE JOGOS

10.21.1 É responsabilidade do Juiz Árbitro elaborar a ordem de jogos para todo o torneio e publicá-la na página da prova até às 16:00 da 2ª feira da semana em que se disputa a prova. Caso haja alguma alteração posterior deverá ser comunicada à FPP e aos jogadores que participam na prova, cada vez que seja actualizada.

- 10.21.2 Não é permitido ao Juiz Árbitro antecipar ou adiar o horário previsto de um jogo para acomodar um parceiro que saiba que não vai poder estar presente no horário previsto por motivos externos à prova, ou com o intuito de evitar que receba uma FC (com a respectiva retirada de pontos). Se algum destes factos 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 sanção e ficar inibido de arbitrar.
- 10.21.3 Os jogadores são responsáveis por se informarem da ordem de jogos e terão que respeitar com rigor o horário dos respectivos jogos.
- 10.21.4 À exceção das provas nocturnas, a marcação do primeiro e último encontro do mesmo dia para todas as provas, terá que obedecer ao seguinte:
- 10.21.5 Com luz natural:
- O 1º encontro não se deverá iniciar antes das 08:00 horas.
 - O último encontro terá que ser iniciado 1:30h antes do pôr-do-sol.
- 10.21.6 Com luz artificial:
- O 1º encontro não se deverá iniciar antes das 08:00 horas.
 - O início do último encontro será até às 00:30 horas para as provas dos grupos Absoluto e veterano.

10.22 INTERRUPÇÃO DE UMA PROVA

- 10.22.1 As provas deverão ser contínuas, ter sempre início e termo nas datas previstas no regulamento, podendo apenas ser alteradas por condições climatéricas adversas ou por ocorrências excepcionais, devidamente justificadas pelo Juiz Árbitro e Director de Prova.
- 10.22.2 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.
- 10.22.3 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.
- 10.22.4 Para evitar a interrupção, por motivo de más condições climatéricas ou falta de condições, a prova ou algumas categorias podem ser transferidas para outro clube filiado a não 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 durante o período que for necessário para tentar manter os jogos dentro das datas previstas.

10.23 RELATÓRIO DE PROVA

- 10.23.1 No final da prova, o Juiz Árbitro, para além de actualizar todos os quadros e resultados da plataforma online, terá de enviar o relatório da prova de acordo com os seguintes prazos:
- Até 12h depois da conclusão dos encontros: Actualizar no sistema todos os resultados e quadros.
 - Até 12 horas após o término da prova: Enviar o relatório à FPP, pela plataforma Tiepadel e por email, e à entidade organizadora também na plataforma Tiepadel e por email;
 - Em todas as provas oficiais, o não cumprimento do estipulado em 10.21.1.A, incorre no pagamento de uma multa de 200,00€ + €100 por cada semana de atraso, por parte do Juiz Árbitro à FPP. O mesmo não poderá arbitrar qualquer outra prova até regularizar a situação. O não cumprimento de 10.21.1.B incorre numa multa de €50 + €25 por cada semana de atraso.

10.24 PROVAS DE CATEGORIA MISTA

- 10.24.1 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.
- 10.24.2 Um par só poderá jogar no nível ou melhor do jogador que tem o melhor nível do par.

10.25 RESULTADOS OFICIAIS

- 10.25.1 Os resultados de uma prova são declarados oficiais assim que são publicados na página oficial.
- 10.25.2 Qualquer contestação aos resultados ou alguma incidência que tenha ocorrido durante a prova que vá contra o Regulamento Geral da FPP, deverá ser enviada num prazo inferior a setenta e duas horas após a conclusão da prova por email. Deverá ser dirigida ao conselho de arbitragem quando se trate de algo relacionado com a arbitragem, ou ao conselho disciplinar caso esteja relacionado com outro aspecto nomeadamente disciplinar. A reclamação deve seguir também por correio devendo ser recebida na FPP até cinco dias úteis após terminar o último jogo da prova.

11 RANKING OFICIAL FPP

11.1 PRINCÍPIOS GERAIS

- 11.1.1 Os praticantes jogadores serão ordenados por ordem numérica crescente em função da pontuação obtida nos torneios oficiais da FPP.
- 11.1.2 O ranking oficial é actualizado automaticamente e imediatamente a seguir ao árbitro inserir os resultados finais da prova no sistema.
- 11.1.3 O Ranking será publicado no site oficial da FPP.
- 11.1.4 Quaisquer dúvidas sobre o Ranking Oficial podem ser feitas por e-mail para a FPP (secretariodesportivo@FPPadel.pt).
- 11.1.5 Serão estabelecidas classificações individuais para cada um dos escalões e géneros dos seguintes grupos:
 - 6. Jovem M/F - Com filtro por escalão Sub12, Sub14, Sub16 e Sub18
 - 7. Absoluto M/F - Com diferentes níveis 1, 2, 3, 4, 5 e 6
 - 8. Veterano M/F - Com filtro por escalão +35; +40, +45; +50; +55; +60.
- 11.1.6 O ranking é actualizado todas as semanas na madrugada de segunda para terça-feira. Nessa actualização, são removidos os pontos das provas concluídas na mesma semana do ano anterior, salvaguardando os pontos dos Campeonatos Nacionais e Regionais, caso se realizem em semanas diferentes do anterior. Os pontos dos Campeonatos Nacionais e Regionais são válidos até à realização do sorteio dos próximos e eliminados na sequente actualização de Ranking.
- 11.1.7 O sistema de classificação absoluta oficial será estabelecido pela soma dos pontos obtidos nas provas FPP, e nas provas FIP disputadas em Portugal. Serão pontuáveis um máximo de 14 provas do calendário nacional (durante entre os 365 dias anteriores e 11 meses anteriores) onde apenas as 10 melhores pontuações em provas FIP realizadas em Portugal (Nível 1) contam, mais o Campeonato Nacional e os respectivos Campeonatos Regionais, ou seja, 14 provas do calendário mais 1 Campeonato Nacional mais 1 Campeonato Regional (se houver) mais o Masters até 31 de Dezembro.
- 11.1.8 Para efeitos de classificação, ao jogador que seja averbada desistência ou FC justificada, ser-lhe-á atribuída a pontuação correspondente à ronda anterior. No caso de FC injustificada ou Desistência injustificada ser-lhe-á atribuída a pontuação 0.
- 11.1.9 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.

11.2 SISTEMA DE PONTUAÇÃO E PRIZE MONEY



11.2.1 Para efeitos classificativos haverá 7 níveis de torneios, consoante o número que pontos que distribuem. São eles:

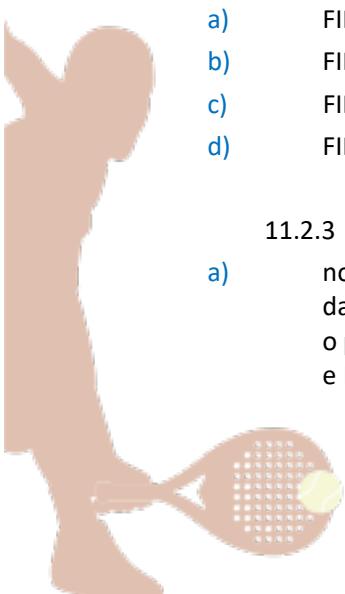
- **Classe 100.000** – Prova FIP Platinum, ou Premier que se realize em Portugal mas só conta para efeitos da prova de pontos para o ranking nacional de Nível 1, como classe 100.000. Nos restantes níveis a prova contará como prova classe 50.000.
- **Classe 50.000** – Campeonato Nacional Absoluto, Campeonato Nacional Veterano e todos os torneios com Prize-Money igual ou superior a:
 - Absolutos – €50.000, sendo que em Femininos terá de ser igual ou superior a 50% do prémio de Masculinos, que por sua vez terá de ser pelo menos 66,6% do prize Money total (Ex: 33.333,33 & 16.666,67 ou mais);
 - Veteranos - €10.000 sendo que em Femininos terá de ser igual ou superior a 50% do prémio de Masculinos, que por sua vez terá de ser pelo menos 66,6% do prize Money total;
- **Classe 30.000** – Campeonato Nacional Jovem
- **Classe 25.000** – Masters e todos os torneios com Prize-Money igual ou superior a:
 - Absolutos – €25.000, sendo que em Femininos terá de ser igual ou superior a 50% do prémio de Masculinos, que por sua vez terá de ser pelo menos 66,6% do prize Money total (Ex: 16.666,67 & 8.333,33 ou mais);
 - Veteranos - €7.500 sendo que em Femininos terá de ser igual ou superior a 50% do prémio de Masculinos, que por sua vez terá de ser pelo menos 66,6% do prize Money total;
- **Classe 15.000** – Provas do Circuito Jovem
- **Classe 10.000** – Campeonatos Regionais e todos os torneios com Prize-Money igual ou superior a:
 - Absolutos – €10.000, sendo que em Femininos terá de ser igual ou superior a 50% do prémio de Masculinos, que por sua vez terá de ser pelo menos 66,6% do prize Money total (Ex: 6.666 & 3.334 ou mais);
 - Veteranos - €3.000 sendo que em Femininos terá de ser igual ou superior a 50% do prémio de Masculinos, que por sua vez terá de ser pelo menos 66,6% do prize Money total;
- **Classe 5.000** – Provas de clubes ou outras com prémio monetário igual ou superior a:
 - Absolutos – €5.000, sendo que em Femininos terá de ser igual ou superior a 50% do prémio de Masculinos, que por sua vez terá de ser pelo menos 66,6% do prize Money total (Ex: 3.333 & 1.667 ou mais);
 - Veteranos - €2.000 sendo que em Femininos terá de ser igual ou superior a 50% do prémio de Masculinos, que por sua vez terá de ser pelo menos 66,6% do prize Money total;
- **Classe 2.000** – Provas do Circuito Absoluto e Veterano

11.2.2 As provas FIP que se realizem em Portugal em conjunto com provas do circuito FPP atribuirão pontos para o ranking nacional aos atletas filiados na FPP, da seguinte forma:

- a) FIP Platinum – Classe 100.000 FPP (Só Nível 1)
- b) FIP Gold – Classe 50.000 FPP
- c) FIP Silver – Classe 25.000 FPP
- d) FIP Bronze – Classe 10.000 FPP

11.2.3 Excepcionalmente:

- a) no caso de haver duas ou mais rondas de diferença entre Masculinos 1 e Femininos 1, o Prize-Money da prova será 75% para o sexo com mais rondas e 25% para o sexo com menos rondas, ignorando-se o ponto 12.2.1 no que diz respeito à distribuição do Prize-Money. Ex. Masculinos 1 começa em 1/16os e Femininos 1 começa em 1/4os, há duas rondas de diferença e aplica-se esta regra.



- b) no caso do número de rondas no Quadro Principal ser igual em Masculinos 1 e Femininos 1, o Prize-Money da prova será 50% para Masculinos 1 e 50% para Femininos 1, ignorando-se o ponto 12.2.1 no que diz respeito à distribuição do Prize-Money.

12 CALENDÁRIO OFICIAL

A FPP elabora anualmente o calendário oficial que estará publicado no site oficial da FPP (www.fppadel.pt). Este será o meio oficial para a sua divulgação e estará sempre actualizado com todas as alterações.

12.1 CALENDÁRIO TEMPORÁRIO

A Federação fará um calendário temporário que incluirá uma pré-reserva de datas para: Circuito de provas absolutas (Opens 2.000, 5.000, 10.000, 25.000, 50.000 e 100.000), o Circuito Jovem, Circuito Veterano, Ligas Homologadas pela FPP, Campeonatos Nacionais, Campeonato Nacional de Clubes, Campeonato Nacional de Empresas, Campeonatos Regionais, Estágios, Encontros Internacionais, Actividades de Formação, provas internacionais realizadas em Portugal, ou exibições de relevo Internacional. A final da Liga de Clubes também constará no calendário, mas não as jornadas regionais cujas datas estarão disponíveis na página da prova.

12.2 PROVAS

- 12.2.1 Se algum clube ou empresa desejar organizar uma prova do Circuito FPP, deve seguir as regras constantes no Anexos XVIII – Candidatura a Organização de Provas
- 12.2.2 São consideradas provas em simultâneo aquelas cuja data coincide em mais do que 2 dias.
 - a) Não podem ser marcadas provas classe 10.000, 25.000, 50.000 e 100.000, e FIP em datas que coincidam entre elas. Excepção: se a prova FIP e FPP forem realizadas em conjunto.
 - b) 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 10.000 M1 e outro fazer um 10.000 F1, ficando o prize-money do M1 a cargo do clube que organiza o M1, e o prize-money de F1 a cargo do clube que organiza o F1.
- 12.2.3 Na mesma região não podem ocorrer simultaneamente mais do que 4 provas.
- 12.2.4 Não podem ser marcadas provas 5.000 a menos de 200km uma da outra.
- 12.2.5 Não podem ser marcadas provas 5.000 e 2.000 em datas coincidentes com provas 10.000, 25.000, 50.000 e 100.000, que não estejam pelo menos a 200km de distância.
- 12.2.6 Não se podem marcar quaisquer provas oficiais da FPP durante as seguintes provas que se realizem em Portugal: Provas PREMIER (Absolutos), Campeonato Nacional Absoluto (Fase Quadro Principal e Qualificação), Campeonato Nacional de Clubes Absoluto (Fase Final), e Final da Liga de Clubes Absolutos. A regra não se aplica para os Qualifyings.
- 12.2.7 Não podem ser marcadas provas de Nível 1 que coincidam com competições internacionais que se realizem em Portugal, onde participe a Seleção Nacional de Absolutos.
- 12.2.8 As provas internacionais de Equipas da FIP têm precedência no Calendário Nacional.
- 12.2.9 Não se podem marcar quaisquer provas oficiais da FPP durante o mês de Janeiro, à excepção do Campeonato Nacional de Empresas, e em Dezembro, os Masters.
- 12.2.10 O Campeonato Nacional Absoluto deverá, se as condições de organização nos clubes o permitirem, alternar anualmente a sua realização entre a Grande Lisboa e o Norte do País.

- 12.2.11 O Campeonato Nacional de Clubes deverá, se as condições de organização nos clubes o permitirem, alternar anualmente a sua realização entre a Grande Lisboa e o Norte do País.
- 12.2.12 A Liga de Clubes deverá decorrer a 2 mãos em cada uma das regiões, assim que haja um número mínimo de três clubes filiados em cada uma das dadas regiões.
- 12.2.13 Para a inscrição de uma prova no Calendário Oficial de Provas, as candidaturas terão de ser efectuadas no site da FPP. O clube ou entidade organizadora terá de aceder à sua área pessoal no site www.fppadel.pt e preencher a candidatura de prova.
- 12.2.14 Depois de preenchido o formulário de candidatura à organização de uma prova com as respectivas datas propostas à realização da mesma, o clube deverá efectuar o pagamento da taxa de reserva de data.
- 12.2.15 A taxa de reserva está definida na Tabela de Taxas de 2026. Até ser feito o pagamento a data não está garantida ao clube nem a prova fica publicada no calendário. A caução será devolvida ao clube no acerto de contas com a FPP depois de realizada a prova.
- 12.2.16 Na inscrição de provas no calendário, a FPP terá em consideração os seguintes critérios e observará as seguintes regras:
- 12.2.17 Distribuição homogénea das provas por todos os clubes filiados
- 12.2.18 Antiguidade de Filiação consecutiva.
- 12.2.19 Número de campos e respectivas condições técnicas.
- 12.2.20 Número de licenças de jogadores do clube proponente.
- 12.2.21 Experiência na organização de provas desportivas.
- 12.2.22 Orçamento, patrocinadores, e outros apoios.
- 12.2.23 Rotação e distribuição geográfica em defesa dos interesses desportivos e de desenvolvimento do Padel.
- 12.2.24 Será dada prioridade à organização de uma prova que mantenha a mesma data do ano anterior, desde que a mesma seja solicitada até ao dia 16 de Janeiro do ano em questão e paga a taxa correspondente. A prioridade será retirada sempre que a organização não cumpra os requisitos mínimos exigidos pela FPP ou tenha dívidas com a FPP. A prioridade perde efeito caso surja uma candidatura para a mesma data para uma prova de Classe superior, ou FIP/Premier, e Campeonatos Nacionais.
- 12.2.25 Os organizadores das provas incluídas no calendário oficial cuja realização seja cancelada sem uma justificação prevista nos regulamentos, perderão o direito à caução inicialmente depositada.

12.3 ALTERAÇÕES

- 12.3.1 Após a publicação do Calendário Oficial, qualquer alteração aos dados de uma prova, deverá ser solicitado por escrito à FPP, que tentará atender a todos pedidos recebidos desde que não violem direitos de terceiros.
- 12.3.2 O organizador que faça alterações na realização de uma prova 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
- 12.3.3 A FPP reserva-se o direito de alterar o calendário a qualquer momento por razões de conveniência, uma vez avaliadas as circunstâncias e sempre que as datas das provas internacionais sejam alteradas ou por razões de interesse da modalidade.

13 SELECÇÃO NACIONAL (TEAM FPP)

13.1 MISSÃO

13.1.1 A FPP elegerá entre os seus atletas, em todos os escalões os melhores para a representar nos encontros, campeonatos ou provas internacionais.

13.2 SELECCIONADOR NACIONAL/TREINADOR NACIONAL

13.2.1 Será a figura que se encarregará de delinejar 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 adjuntos e GARD, 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.

13.3 ELEGIBILIDADE

13.3.1 Para representar a selecção nacional em qualquer actividade, os atletas têm de cumprir obrigatoriamente com todas as cláusulas do Regulamento do Team FPP (Anexo XVII do Regulamento Geral) bem como os adicionais seguintes requisitos:

13.3.2 Respeitar e cumprir todos os regulamentos da FPP ou acatar todas as decisões do Presidente, Membro da Direcção, Seleccionador Nacional ou Director de Selecções respectivo que acompanhe as selecções em qualquer actividade;

13.3.3 Abster-se de fazer qualquer comentário público, sobre qualquer decisão tomada pelo Presidente, Direcção, Seleccionador Nacional, Director de Selecções, Árbitro, Staff da Federação ou membro de qualquer órgão social da FPP (Conselho de Justiça, Conselho Fiscal, Conselho Disciplinar, e Conselho de Arbitragem);

13.3.4 O cumprimento é obrigatório para poder ser elegível para as listas de convocados. Caso não cumpra será automaticamente excluído, mesmo que tenha ranking que o qualifique automaticamente.

13.4 CRITÉRIOS DE SELECÇÃO (REPRESENTAÇÕES NACIONAIS):

13.4.1 Os jogadores serão convocados pelo respectivo Seleccionador Nacional, e todas as escolhas serão técnicas.

13.4.2 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 será excluído e não fará parte da selecção.

13.5 CRITÉRIOS DE SELECÇÃO (ESTÁGIOS)

13.5.1 Os atletas convocados para os estágios devem cumprir com o Regulamento do Team FPP (Anexo XVII ao Regulamento Geral)

13.5.2 Os critérios de selecção para os estágios (10 a 12 Jogadores Absolutos e Jovens – 10 a 20 em Veteranos) são da exclusiva responsabilidade do seleccionador nacional respectivo.

13.5.3 Todos os jogadores convocados para os estágios são obrigados a cumprir com o Regulamento das Selecções Nacionais.

13.5.4 Nos estágios de observação (Escalão de Jovens), que não antecedem imediatamente as competições internacionais, o GARD pode seleccionar dois elementos para integrar os estágios.

13.6 TEAM FPP (SELECÇÃO NACIONAL)

13.6.1 O Team FPP é um projecto de apoio aos jogadores aspirantes à profissionalização no Padel competitivo e servirá igualmente para detectar e desenvolver o talento de atletas que possam integrar Projecto Olímpico para os Jogos Olímpicos de 2032. 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.

13.6.2 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.

13.6.3 O Anexo XVII é uma extensão do Regulamento Geral que regula em detalhe o Team FPP (Selecções Nacionais).

13.7 ESTÁGIOS

13.7.1 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.

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

13.7.3 Um estágio tem prioridade 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 durante a data do estágio.

13.7.4 As datas dos estágios poderão ser alteradas por motivos técnicos ou por alterações de datas dos eventos internacionais.

13.7.5 Um jogador que for convocado para qualquer actividade da selecção nacional, publicada no Calendário Oficial da FPP e que esta não interfira com qualquer prova do Premier em que o jogador possa estar inscrito, desde que o jogador tenha sido convocado com 6 semanas de antecedência, 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 actividade da selecção nacional imediatamente a seguir. Se o facto ocorrer uma segunda vez o jogador será suspenso com a não convocatória para as próximas três actividades da selecção nacional imediatamente a seguir.

- a) Consideram-se actividades da Seleção Nacional, qualquer estágio, encontro, exibição ou Campeonato Internacional.
- b) Se um jogador(a) falhar uma convocatória por lesão e participar em qualquer prova ou actividade na mesma data para qual estava convocado(a), o(a) jogador(a) será suspenso(a) nas próximas três actividades da Seleção nacional.
- c) A dispensa por lesão será verificada pelo departamento médico da FPP que validará a dispensa como válida. O atestado deverá ser apresentado no máximo até 3 dias antes da actividade ocorrer, a não ser que a lesão ocorra depois desse prazo, altura em que deverá ser apresentado até um dia depois da actividade ocorrer.

13.7.6 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 vivem a mais de 100km do local de estágio a dormida e o subsídio de deslocação.

- a) Para os que vivem a mais de 100km o subsídio 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 atletas residentes na Madeira e Açores, devem adquirir as passagens de avião em económica, e no caso de o Governo Regional respectivo não custear as mesmas, devem enviar o comprovativo de pagamento das mesmas para FPP, que os reembolsará posteriormente, mediante a apresentação de um recibo/fatura.
- c) 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

13.8 ENCONTROS INTERNACIONAIS

13.8.1 Os encontros Internacionais farão parte do Calendário Oficial da FPP ficando ao critério do Coordenador de Selecções e dos Seleccionadores Nacionais quais e quantos serão disputados, de acordo com as necessidades dos atletas e da melhor preparação dos mesmos.

13.9 TORNEIOS/EVENTOS INTERNACIONAIS

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

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

13.9.3 A selecção destes será feita de acordo com o Regulamento Critério de Selecção e compete ao seleccionador nacional fazer as convocatórias para os mesmos

13.10 CAMPEONATOS MUNDIAIS E EUROPEUS

13.10.1 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 pelo seleccionador nacional.

13.10.2 As selecções serão sempre acompanhadas pelo Director de Selecções respectivo e por um Fisioterapeuta, bem como pelo Seleccionador Nacional e respectivos adjuntos.

13.10.3 As despesas de participação nestes campeonatos bem como equipamentos ficarão a cargo da FPP.

13.11 TEAM FPP

13.11.1 O Team FPP tem um regulamento próprio (Anexo XVII do RG).

13.11.2 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

13.11.3 Um elemento que tenha integrado a Selecção Nacional nesse ano, ou que tenha aspirações de a vir a integrar, só poderá participar em eventos homologados pela FPP. Um jogador 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, bem como outras previstas neste regulamento e anexos.

13.11.4 As decisões e sanções disciplinares sobre os elementos do Team FPP, que digam respeito ao Contracto Team FPP, salvo decisões que impliquem alguma despesa não aprovada previamente pela direcção ou director financeiro, são dadas automaticamente de acordo com o mencionado contrato.

14 FORMAÇÃO

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.

14.1 CURSOS DE ÁRBITROS

- 14.1.1 Existem três níveis de formação de Juiz Árbitros (A1, A2, e A3) cujos requisitos e competências poderão ser consultados no Regulamento do Árbitro (Anexo XII)
- 14.1.2 Os cursos de Juiz Árbitros serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional, ficando à descrição do Conselho de Arbitragem.
- 14.1.3 Os Árbitros têm um regulamento próprio (Anexo XII).
- 14.1.4 Os Árbitros que concluam com aproveitamento estes cursos ficarão habilitados a arbitrar provas nacionais da FPP, provas internacionais homologadas pela FPP, e em alguns casos provas FIP se tiverem o mínimo nível exigido para isso.

14.2 CURSOS DE TREINADORES

- 14.2.1 Existem 3 níveis de formação de treinadores (T1, T2, e T3) cujos requisitos e competências poderão ser consultados no Regulamento do Treinador (Anexo XIII).
- 14.2.2 Os cursos de Treinadores serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional.
- 14.2.3 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.
- 14.2.4 Os cursos a realizar serão de nível 1, 2 ou 3.
- 14.2.5 Os Monitores/Treinadores tem um regulamento próprio (Anexo XIII).
- 14.2.6 Os Monitores/Treinadores que integrem estes cursos ficarão habilitados a dar aulas nos clubes filiados da FPP.
- 14.2.7 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.

14.3 CURSOS DE COACHING

- 14.3.1 Os cursos de Coaching serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional.
- 14.3.2 Realizar-se-á pelo menos um curso de formação de Coaching 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.
- 14.3.3 Só podem inscrever-se nos cursos de Coaching treinadores com cédula válida.

14.4 CURSOS de DIRECTOR (D1, D2)

- 14.4.1 Os cursos de Director serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional.
- 14.4.2 Realizar-se-á um curso de formação de Directores de Prova. Este será normalmente no início do ano antes do início da temporada competitiva

14.5 CURSOS DE TÉCNICOS DE HOMOLOGAÇÃO CAMPOS (THC)

- 14.5.1 Os cursos de Técnicos de Homologação de Campos serão incluídos no Calendário Oficial da FPP. Estes podem coincidir com provas do Calendário Nacional.
- 14.5.2 Realizar-se-á pelo menos um curso de formação de THC por ano. Este será normalmente no início do ano antes do início da temporada competitiva.
- 14.5.3 Os cursos a realizar serão de nível 1 e 2.
- 14.5.4 Os THC deverão cumprir o Regulamento de Homologação de Campos (Anexo XIV).
- 14.5.5 Os THC que integrem estes cursos ficarão habilitados a homologar os campos de acordo com o Regulamento de Homologação de Campos.
- 14.5.6 Os clubes filiados da FPP devem pedir a homologação de campos antes de se candidatarem à realização de provas do Calendário Oficial FPP.

15 PATROCÍNIOS

15.1 OBJECTIVO

- 15.1.1 A FPP para melhor desempenhar a sua actividade poderá recorrer a apoios de entidades privadas, podendo com estas estabelecer protocolos e parcerias que ajudem ao desenvolvimento da modalidade.
- 15.1.2 Qualquer entidade poderá ser patrocinadora da FPP desde que não seja concorrente de outro patrocinador com contrato em vigor.
- 15.1.3 As normas e procedimentos para os patrocinadores da FPP estão descritas no Anexo IX - Regulamento de Patrocínios.
- 15.1.4 A lista de todos os patrocinadores e parcerias oficiais estará permanentemente actualizada no Anexo X e no site da FPP

15.2 TIPOS DE PATROCINADOR

Ver Regulamento de Patrocínios

15.3 Eventos a Patrocinar

- 15.3.1 Campeonato Regional do “Região” - Passa a: Campeonato Regional “Marca”
- 15.3.2 Liga de Clubes – Passa a: Liga “Marca”
- 15.3.3 Masters – Passa a: “Marca” Masters
- 15.3.4 Race to the Masters – Passa a “Marca” Race to the Masters”
- 15.3.5 Six Nations Invitational – Passa a: “Marca” Six Nations
- 15.3.6 FIP – Passa a: FIP Open “Marca”

16 SITE FPP

16.1 MISSÃO

- 16.1.1 O site da FPP é o veículo oficial de comunicação da FPP.
- 16.1.2 O objectivo do site é proporcionar a todos os interessados na modalidade informação nacional e internacional sobre a modalidade, dar conhecimento de todas as actividades da Federação e seus parceiros e/ou associados, bem como ajudar a promover a mesma através de reportagens de provas, formação, resultados, rankings, vantagens do filiado, etc.

16.2 ACTUALIZAÇÃO

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

16.3 ÁREA PRIVADA

- 16.3.1 Os filiados dispõem de uma zona privada onde podem gerir todas as suas informações pessoais, inscrever em provas e eventos da FPP, pagar as suas quotas, e demais funcionalidades.

16.4 PAGAMENTO DE QUOTAS

- 16.4.1 Todos jogadores, árbitros, treinadores, técnicos de homologação de campos, Director de Provas, clubes e empresas têm de fazer o pagamento da sua filiação e licenças no site da FPP, anualmente a partir de 01 de Janeiro.

16.5 INSCRIÇÕES EM PROVAS

- 16.5.1 As inscrições em todas as provas do calendário oficial da FPP têm de ser feitas através do site. Os praticantes terão de ser filiados para se poderem inscrever numa prova.

16.6 INFORMAÇÃO DE PROVAS

- 16.6.1 O sistema terá sempre actualizada toda a informação sobre provas nomeadamente quadros, horários e resultados, que estarão sempre disponíveis e actualizados assim que o Juiz Arbitro da prova os publica e actualiza.

16.7 LIVE STREAMING

- 16.7.1 O site está preparado para fazer *live-streaming* de todas as provas do calendário oficial da FPP. Esta é uma funcionalidade que a FPP disponibiliza de forma gratuita, ficando a cargo do clube a instalação dos meios e equipamentos que permitam fazer a transmissão (computador e/ou camara web c/ ligação à internet).

16.8 PATROCÍNIOS

16.8.1 O site dispõe de vários *banners* de publicidade que serão reservados para patrocinadores e parceiros. Estes espaços podem ser negociados com os interessados em estabelecer uma parceria com a FPP.

17 FORNECEDORES

17.1 ECONOMATO

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

17.1.2 No início de cada ano consultaremos o mercado no sentido de encontrar a empresa que apresente as melhores condições à FPP. Qualquer empresa se pode candidatar.

17.2 TROFÉUS

17.2.1 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.

17.2.2 No início de cada ano consultaremos o mercado no sentido de encontrar a empresa que apresente as melhores condições à FPP. Qualquer empresa se pode candidatar.

17.3 COMUNICAÇÃO E IMAGEM

17.3.1 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.

18 PAGAMENTOS

18.1 GERAL

18.1.1 Todos os pagamentos à FPP devem ser feitos através do *site*, através das referências MB por ele geradas ou wallet.

18.1.2 Todos os pagamentos feitos pela FPP são aprovados previamente pelo Director Financeiro ou em reunião de direcção da FPP.

18.1.3 A FPP apenas fará pagamentos mediante apresentação dos respectivos documentos legais (facturas, recibos verdes etc). Estes incluem mercadorias, despesas, subsídios, prémios de jogo, etc.

18.2 CLUBES

18.2.1 No final das provas organizadas pelos clubes a FPP enviará ao clube o fecho de contas da prova com uma listagem do montante total de inscrições, deduzindo da taxa da FPP e da taxa de serviço de 0.86€ por jogador. O clube deve depois facturar à FPP esse montante, que já inclui IVA. A FPP fará o pagamento por transferência bancária para o NIB que o clube indicar.

18.3 EMPRESAS

18.3.1 No final das provas organizadas pelas empresas a FPP enviará ao clube o fecho de contas da prova com uma listagem do montante total de inscrições, deduzindo da taxa da FPP e da taxa de serviço de 0.86€ por jogador. O clube deve depois facturar à FPP esse montante, que já inclui IVA. A FPP fará o pagamento por transferência bancária para o NIB que o clube indicar.

18.4 PROMOTORES

18.4.1 No final das provas organizadas pelas empresas a FPP enviará ao clube o fecho de contas da prova com uma listagem do montante total de inscrições, deduzindo da taxa da FPP e da taxa de serviço de 0.86€ por jogador. O clube deve depois facturar à FPP esse montante, que já inclui IVA. A FPP fará o pagamento por transferência bancária para o NIB que o clube indicar.

18.5 PATROCINADORES

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

18.6 JOGADORES, TREINADORES, ÁRBITROS, DIRECTOR DE PROVAS E TÉCNICOS DE HOMOLOGAÇÃO

18.6.1 Os pagamentos de filiação e de licenças devem ser feitos através do *site* através de referência MB ou Wallet.

18.6.2 As filiações só são válidas depois de pagas e só com a licença válida é possível exercer os direitos de filiado.

18.7 DESPESAS

18.7.1 Qualquer despesa de representação de qualquer parte que preste serviços à FPP ou que esteja abrangida por algum contrato de subsídios, deverá apresentar documentos aceites pela contabilidade para poder receber as despesas/subsídios a que tem direito.

18.8 PRIZE MONEY

18.8.1 O Prize-Money de um torneio deve ser pago de acordo com a tabela da FPP (anexo 20 do Regulamento Geral)

18.8.2 O Prize-Money a pagar aos praticantes jogadores, pelos clubes organizadores das provas em que participam, é da exclusiva responsabilidade do clube organizador, e não da FPP.

18.8.3 Para receberem o valor de Prize-Money os jogadores devem apresentar factura/recibo legal no montante do Prize-Money.

18.8.4 Quaisquer deduções ou impostos que os praticantes jogadores tenham de pagar são da exclusiva responsabilidade dos praticantes jogadores e não do clube organizador do torneio.

18.8.5 A responsabilidade do pagamento do Prize-Money aos jogadores é do Clube e não de qualquer patrocinador ou outro agente estranho ao jogador ou à FPP, e deve ser efectuada no máximo até 21 dias depois do término da prova. Se o pagamento não for feito dentro do prazo será aplicada uma multa com efeitos imediatos no valor equivalente ao montante em dívida, sem prejuízo de reclamação para o conselho de disciplina, no prazo de cinco dias.

18.8.6 Se o clube não saldar, entretanto a dívida ao jogador, decorridos 15 dias da aplicação da multa, será feita a competente participação ao conselho de disciplina.

19 QUADROS SOCIAIS

A FPP é composta por diversos quadros sociais, comissões e departamentos de acordo com as funções que lhes competem e de acordo com os Estatutos. Nomeadamente:

19.1 ASSEMBLEIA GERAL

19.1.1 É o órgão máximo da FPP que regula todas as acções da Direcção da FPP e onde são aprovadas todas as decisões relevantes que sejam tomadas bem como o Relatório de Contas e Orçamento Anuais.

19.2 CONSELHO FISCAL

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

19.3 CONSELHO DE ARBITRAGEM

19.3.1 Órgão máximo de que decide sobre questões de árbitros ou arbitragem.

19.4 CONSELHO DISCIPLINAR

19.4.1 Órgão máximo que decide questões disciplinares e outras gerais de incumprimento de regulamentos.

19.5 CONSELHO DE JUSTIÇA

19.5.1 Órgão máximo de recurso nos temas de decisões de outros órgãos.

19.6 DIRECÇÃO

19.6.1 RESPONSABILIDADE

A direcção da FPP é responsável por dirigir todas as actividades da FPP. Tem o poder de decidir sobre qualquer circunstância que não esteja regulada pelo presente regulamento, e gerir os seus próprios recursos administrativos e financeiros.

19.6.2 MEMBROS

A direcção é composta pelo presidente e dez membros, ficando cada um deles responsável por uma ou mais áreas de acção.

A composição da direcção e de todos os membros dos seus quadros sociais, técnicos e administrativos estará publicada no Anexo XV do presente regulamento, que será actualizado sempre que se justifique.

19.6.3 PELOUROS

De acordo com as diferentes áreas de acção da FPP são definidos diferentes pelouros que serão distribuídos pelos membros da direcção. Nomeadamente:

19.6.4 DIRECTOR FINANCEIRO

- a) É responsável por todos os movimentos 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.
- b) Quaisquer transacções bancárias e pagamentos por parte da secretaria da FPP devem obter permissão do Director Financeiro.
- c) Tem acesso aos extractos da conta bancária da FPP.
- d) Faz a parte de contas do Relatório e Contas no final de cada ano.

19.6.5 DIRECTOR PATROCINIOS E PARCERIAS

- a) Angaria e negoceia as condições de patrocínio com todos os parceiros, e comunica-os à direcção para aprovação.
- b) Gere a relação com os patrocinadores.
- c) Não recebe nem movimenta qualquer dinheiro da FPP.

19.6.6 DIRECTOR PADEL JOVEM

- a) Tem como objectivo de desenvolver as acções do Padel jovem, nomeadamente a organização do Circuito Jovem.
- b) É responsável por desenvolver fomento do Padel Jovem e estabelecer as parcerias necessárias para o seu desenvolvimento.
- c) Deve negociar com os clubes a realização das provas que fazem parte do circuito jovem, e estar presente nas mesmas. Caso não possa estar presente em alguma deverá delegar noutro director da FPP.
- d) Tem direito a raquetes e bolas, bem como meios de ensino e treinadores para desenvolver o seu projecto, dentro do orçamento que lhe for atribuído.
- e) Deve solicitar um orçamento ao Director Financeiro no início do ano.

19.6.7 DIRECTOR SELECÇÕES NACIONAIS (TEAM FPP)

- a) Faz o elo entre as Selecções Nacionais dos escalões respectivos, masculinos e femininos, e a direcção da FPP.
- b) Organiza, juntamente com o seleccionador nacional, os estágios de preparação das equipas nacionais, os encontros com outras Selecções e as participações em Campeonatos Internacionais.
- c) Apresenta o orçamento e planificação de estágios e encontros ou representações nacionais, juntamente com o Selecionador.

19.6.8 DIRECTOR EVENTOS, PADEL SOCIAL E CAUSAS SOCIAIS

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

19.6.9 DIRECTOR RELAÇÕES INTERNACIONAIS

- a) É o responsável pela comunicação com as diversas entidades e federações internacionais, sendo o elo entre a FPP e as mesmas.
- b) Negoceia os contractos e protocolos com as diversas entidades internacionais.
- c) Coordena as provas dos internacionais que se realizem em Portugal.

19.6.10 DIRECTOR RELAÇÕES INSTITUCIONAIS

- a) É o elo com todos os organismos de estado nacionais (Sec. Estado, IPDJ e COP)
- b) É o elo com as autarquias e juntas de freguesia

19.6.11 DIRECTOR RELAÇÕES COM CLUBES e ASSOCIAÇÕES

- a) Elo de contacto entre os clubes e a FPP.
- b) 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.

19.6.12 DIRECTOR DE HOMOLOGAÇÕES

- a) Coordena todos os assuntos relativos à Homologação de Campos e responde perante a Direcção relativamente aos mesmos.

19.6.13 DIRECTOR JURÍDICO E APOSTAS

- a) Coordena todos os assuntos relativos ao Departamento Jurídico e à Regulamentação de Apostas e responde perante a Direcção relativamente aos mesmos.



19.6.14 DIRECTOR DO GARD

- a) Coordena todos os assuntos relativos ao GARD e responde perante a Direcção relativamente aos mesmos.

19.6.15 DIRECTOR DE COMUNICAÇÃO, IMAGEM E MARKETING

- a) Coordena toda a Comunicação e Imagem da FPP.
- b) Coordena o marketing da FPP.
- c) Coordena a imagem do site da FPP e do Facebook.
- d) Coordena as campanhas de Filiação da FPP junto dos Clubes

19.7 QUADROS TÉCNICOS (Remunerados)

19.7.1 COORDENADOR NACIONAL DE ACTIVIDADES TÉCNICAS

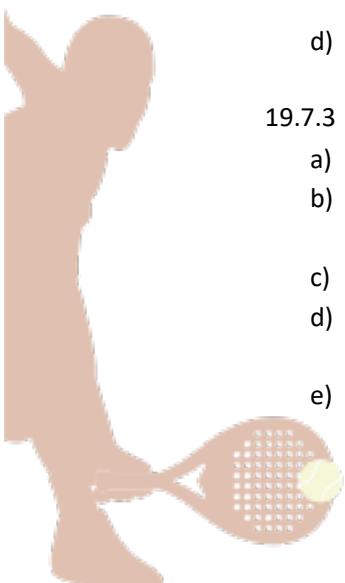
- a) Não faz parte da Direcção, e depende directamente do Presidente da Direcção
- b) Responsável por todas as decisões técnicas que respeitam à organização e decorrer de provas
- c) Tem o pelouro técnico da FPP e é o representante máximo da FPP em todas as provas. Todas as decisões sobre a prova ou esclarecimentos técnicos serão prestadas por este director.
- d) Os clubes devem cumprir as orientações do Director Técnico no que diz respeito às provas e seu desenrolar.
- e) É o CNAT 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, de acordo com os regulamentos da FPP.
- f) É responsável por coordenar o bom funcionamento dos torneios e por garantir que estão disponíveis todos os meios necessários para tal.
- g) Esclarece as dúvidas técnicas dos filiados e a sua palavra é final no que diz respeito às decisões da FPP perante os filiados.
- h) Pode participar nas reuniões de direcção a pedido do Presidente, embora não tenha poder de voto

19.7.2 COORDENADOR NACIONAL DE PADEL ESCOLAR

- a) Não faz parte da Direcção, e depende directamente do Presidente da Direcção
- b) Responsável pelo Programa Nacional de Padel Escolar e sua implementação, em coordenação com o Presidente da Direcção.
- c) Pretende desenvolver todo o programa de formação dos Professores de Educação Física junto das Escolas, e a inserção do Padel no Desporto Escolar
- d) Pode participar nas reuniões de direcção a pedido do Presidente, embora não tenha poder de voto

19.7.3 COORDENADOR NACIONAL DE FORMAÇÃO

- a) Não faz parte da direcção da FPP, embora dependa directamente da Direcção da FPP.
- b) Pretende desenvolver todo o programa de formação junto do IPDJ bem como os manuais de formação do Treinador e sua implementação.
- c) Responsável pelas equivalências dos treinadores estrangeiros junto do IPDJ
- d) Organiza e tutela todas as actividades de Formação de Treinadores da FPP e de Professores de Educação Física.
- e) Pode participar nas reuniões de direcção a pedido do presidente, embora não tenha poder de voto



20 QUADROS REMUNERADOS

20.1 ADMINISTRATIVOS

20.1.1 SECRETÁRIA-GERAL

- a) A secretária de FPP é um quadro a tempo inteiro da FPP e remunerado, com contrato de trabalho renovável a termo.
- b) 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 instruam em como dar-lhes continuidade.
- c) A Secretaria tem autonomia para decidir tudo o que consta neste RG

20.1.2 SECRETÁRIO TÉCNICO

- a) Dá andamento ao trabalho de dia a dia da FPP com relação a torneios e jogadores

20.1.3 ASSISTENTE FEDERATIVA 1

- a) Backoffice

20.1.4 ASSISTENTE FEDERATIVA 2

- a) Media

20.1.5 ASSISTENTE FEDERATIVA 3

- b) Circuitos

20.1.6 ASSISTENTE FEDERATIVA 4

- a) Contabilidade e Contas

20.1.7 ASSISTENTE FEDERATIVA 5

- a) Eventos

20.1.8 ASSISTENTE FEDERATIVA 6

- b) Assistência aos filiados

20.1.9 AVENÇA REDES SOCIAIS E CONTEÚDOS

- a) Criação de Conteúdos diários da FPP.

20.1.10 AVENÇA CONTABILISTICA

- b) Serviços Contabilísticos na gestão diária da FPP.

20.1.11 AVENÇA JURIDICA

- c) Serviços Jurídicos na gestão diária da FPP, bem como apoio nas relações institucionais e compliance jurídico da FPP

20.2 SELEÇÃO NACIONAL

- a) É um quadro da FPP e é remunerado de uma forma variável e consoante objectivos.
- b) Quando está ao serviço da FPP todas as despesas são suportadas por esta, incluindo deslocações, estadia e alimentação.
- c) É a figura máxima nas seleções e no programa de formação dos atletas e dos treinadores que os treinam.

20.3 TREINADORES NACIONAIS ADJUNTOS

- a) São quadros da FPP e são remunerados de uma forma variável e consoante objectivos.
- b) Quando estão ao serviço da FPP todas as despesas são suportadas por esta, incluindo deslocações, estadia e alimentação.
- c) Têm Funções junto de Absolutos, Jovens e Veteranos, tanto em Femininos como Masculinos

20.4 ÁRBITROS

- a) Os Árbitros têm um regulamento próprio (Anexo XII).
- b) São remunerados conforme a tabela de Taxas da FPP (Anexo XI).
- c) 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.

20.5 MONITORES/TREINADORES

- a) Os Treinadores têm um regulamento próprio (Anexo XIII).
- b) São remunerados conforme a tabela de Taxas da FPP (Anexo XI).
- c) Têm que ter as suas licenças de Treinador válidas para desempenhar funções de Treinador em qualquer prova ou evento da FPP.

20.6 TÉCNICOS HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS

- a) OS THC são responsáveis por Homologar os campos de Padel nos clubes filiados da FPP.
- b) Têm um regulamento próprio (Anexo XIV).
- c) São remunerados conforme a tabela de Taxas da FPP (Anexo XI).
- d) Têm que ter as suas licenças de THC válidas para poderem ser contratados pela FPP para fazer as homologações dos campos.

20.7 FORMADORES (Árbitros, Treinadores e THC)

- a) São técnicos contratados pela FPP para darem os cursos de formação na sua área de especialidade.
- b) Serão remunerados de acordo com a Tabela de Taxas da FPP (Anexo XIII).

20.8 GARD (Gabinete do Alto Rendimento Desportivo)

- a) Constituído pelo Coordenador do Alto Rendimento; Coordenador do Padel Jovem; Coordenador de Formação; Coordenador de Fisioterapia;
- b) Serão remunerados de acordo com os contractos de prestação de serviços.

21 CAMPOS DE PADEL (EXTERIORES e INTERIORES)

21.1 EXTERIORES (Ar livre)

- 21.1.1 Campos sem qualquer cobertura por cima do campo.
- 21.1.2 Campos que têm uma cobertura por cima do campo e que, do chão até aos 5 metros ao longo dos dois topo e ao longo das duas laterais, estejam completamente desobstruídos e livres de quaisquer materiais que não permitam a livre circulação de ar.
- 21.1.3 Campos que têm uma cobertura por cima do campo e que, do chão até aos 6 metros ao longo dos dois topo e de uma das laterais, estejam completamente desobstruídos e livres de quaisquer materiais que não permitam a livre circulação de ar.
- 21.1.4 Campos que têm uma cobertura por cima do campo e que, do chão até aos 6 metros ao longo das duas laterais e de um dos topo, estejam completamente desobstruídos e livres de quaisquer materiais que não permitam a livre circulação de ar.

21.2 INTERIORES (Indoor)

- 21.2.1 Todos os outros

22 REGULAMENTO DISCIPLINAR

- 22.1.1 Em todas as provas e actividades da FPP, será aplicado o Regulamento de Disciplina da FPP (Anexo III).

23 DEFINIÇÕES DE TERMOS

23.1 CLASSE

Refere-se à classe de uma prova consoante o seu nível e características. As opções são: 2.000, 5.000, 10.000, 15.000, 25.000, 30.000, 50.000 e 100.000.

23.2 TIPO

Refere-se a: masculino (M), Feminino (F) ou mistos (Mx)

23.3 ESCALÃO

Refere-se ao grupo etário dos participantes. As opções são: Jovens (Sub08, Sub10, Sub12, Sub14, Sub16 e Sub18), Absolutos e Veteranos (+35, +40, +45, +50, +55 e +60). Para efeitos de regulamentos ou referência a qualquer escalão adopta-se apenas o número da idade, nomeadamente um Sub18 masculino passa a ser descrito como 18M, ou um Veterano +45 feminino passa a ser descrito como 45F.

23.4 NÍVEL

Refere-se ao nível de jogo dos participantes de acordo com o seu Ranking FPP. As opções são: 1,2,3, 4, 5 e 6.

23.5 CATEGORIA

Refere-se à categoria em que é jogada a prova e é a combinação do escalão, tipo e nível. Exemplo: 12F refere-se a prova de jovens SUB12 Femininos. M2 refere-se a prova absoluta masculina de nível 2

23.6 MODALIDADE

Refere-se à forma como a prova é disputada. As opções são: grupos, quadro directo, combinado, com quadro B ou não.



23.7 SISTEMA DE JOGO

Refere-se à forma como o encontro é disputado. As opções são: à melhor de 3 sets, em pro set, se com ponto de ouro, etc...



23.8 PRATICANTE SOCIAL

Filiado com seguro mínimo exigido por lei que pode disputar somente provas sociais (classe 250, etc).

23.9 PRATICANTE JOGADOR

Filiado com seguro mínimo exigido por lei que pode disputar todas as provas da FPP.

23.10 PROVA

Todos os eventos onde se compete de acordo com o Regulamento Geral da FPP.

23.11 OPENS

Provas de classe 2.000, 5.000, 10.000, 25.000, 50.000 ou 100.000

23.12 CAMPEONATOS

Provas de classe 50.000 ou 30.000 onde são atribuídos títulos de campeão. São realizadas em diversos escalões e categorias. Podem ser de pares, clubes ou empresas. Poderão ser de âmbito nacional ou regional atribuindo o respectivo título de campeão nacional ou regional.

23.13 CAMPEONATOS INTERNACIONAIS

Provas internacionais que atribuem títulos de campeões nomeadamente europa e do mundo, são disputadas em pares ou por equipas.

23.14 OPEN INTERNACIONAL (provas internacionais)

São provas internacionais, realizadas em Portugal ou fora do país e que contam para o ranking Mundial ou Europeu

23.15 LIGAS

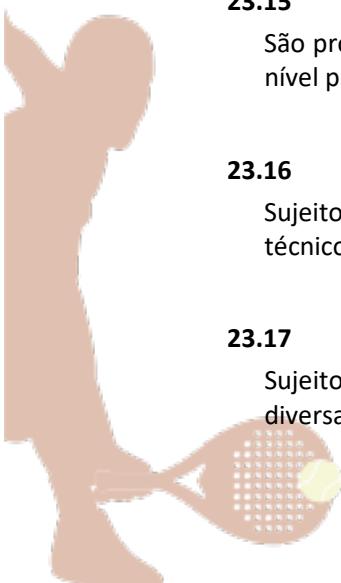
São provas que decorrem durante um determinado período, entre pares ou equipas de um determinado nível pré-estabelecido.

23.16 FORMADORES

Sujeitos credenciados para realizar acções de formação nas áreas reguladas pela FPP (árbitros, treinadores, técnicos de homologação de campos, Directores de prova)

23.17 TREINADOR

Sujeito credenciado pela FPP (ou outra entidade certificada) para treinar jogadores para que evoluam nas diversas valências da modalidade.



23.18 ÁRBITRO

Sujeito credenciado pela FPP que desempenha as funções de arbitragem numa prova.



23.19 JUIZ ARBITRO

Sujeito credenciado pela FPP que desempenha funções de arbitragem numa prova sendo o responsável máximo pela mesma. Como árbitro principal numa prova pode ser assessorado por uma equipa de arbitragem constituída por outros árbitros.

23.20 TECNICO DE HOMOLOGAÇÃO 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 e para a competição nas suas diferentes vertentes.

23.21 CAMPEONATO NACIONAL ABSOLUTO

É a prova máxima do padel nacional na modalidade de pares e atribui o título de campeão nacional de padel

23.22 CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES

É a prova máxima do padel nacional na modalidade de equipas de clubes e atribui o título de campeão nacional de clubes

23.23 LIGA DE CLUBES

É uma prova nacional de equipas de clubes que é disputada inicialmente numa fase regional nas diferentes regiões do país. Os melhores classificados de cada região serão depois apurados para uma final nacional onde será disputado o título de vencedor da liga de Clubes.

23.24 CAMPEONATO NACIONAL DE EMPRESAS

Prova na modalidade de equipas que atribui o título de campeão nacional de empresas

23.25 TEAM FPP

Plano de alta competição da FPP para fomentar o desenvolvimento do jogo entre atletas de nível alto que ambicionem vir a ser jogadores profissionais

23.26 ABS (Absolutos)

Categoria entre os Sub18 e os Vet +35 sem escalões

23.27 SUBS (Jovens)

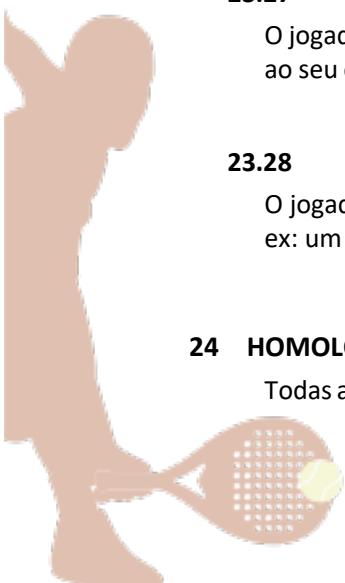
O jogador é considerado Sub no seu grupo etário se nesse ano não completar os anos que sejam superiores ao seu escalão. ex: um jogador que faça 13 anos no corrente ano já não poderá jogar na categoria de Sub12

23.28 VETS (Veteranos)

O jogador é considerado vet no seu grupo etário se nesse ano completar os anos referidos no seu escalão. ex: um jogador que cumpra 35 anos no corrente ano, poderá jogar na categoria de Vet+35

24 HOMOLOGAÇÃO DE CAMPOS

Todas as disposições estão no Anexo XIV (Regulamento de Homologação de Campos) do Regulamento Geral



25 DISPOSIÇÃO ADICIONAL

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.

26 DISPOSIÇÃO FINAL

Este Regulamento Geral (RG) entra em vigor no dia 1 de Janeiro de 2026, 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.