

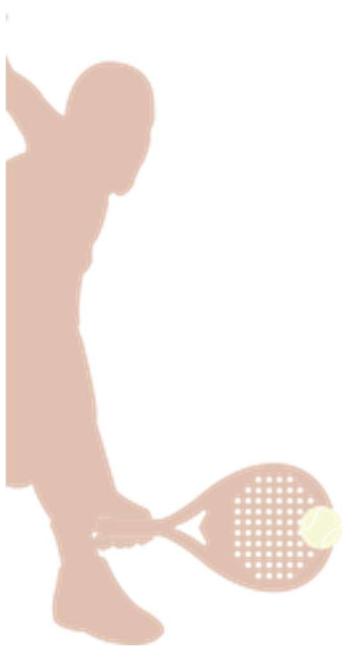
## **Anexo XXIV**

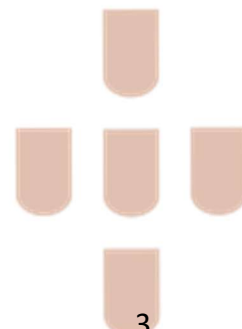
Federação Portuguesa de Padel

Regulamento Circuito Veterano

2026

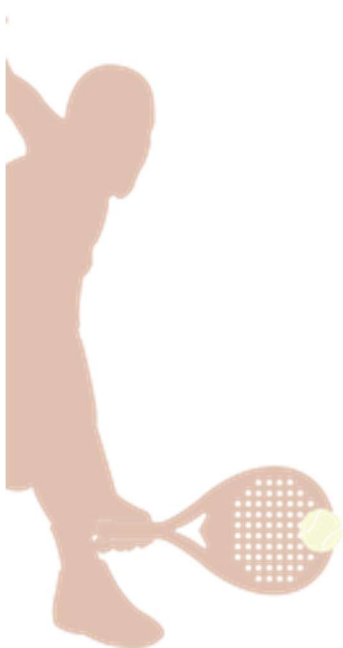
Em Vigor a partir de 1 de Janeiro de 2026





## Índice

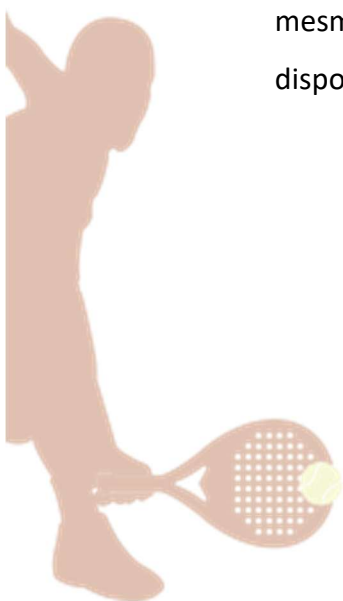
1 – Âmbito de aplicação	3
2 – Candidaturas e Calendário	6
3 – Inscrições	
4 – Director de Prova	
5 – Juiz-Árbitro	
6 – Regulamento da Prova	
7 – Local e Instalações	8
8 – Modalidades de Organização	9
8.1 – Obrigações do clube	9
8.2 – Obrigações da FPP	10
8.3 – Receitas	10
9 – Condições Mínimas de Organização	11
10 – Cartaz	12
11 – Desenvolvimento da Prova	16
12 – Campeonato Nacional	18
13 - Masters	19
14 – Ranking Nacional de Veteranos	20
15 - Disposições Finais	21





## 1 Âmbito de aplicação

- 1.1. Este regulamento será aplicado a todas as provas de veteranos disputadas em território nacional.
- 1.2. Designa-se por provas de Veteranos, todas aquelas em que são disputados os seguintes escalões de veteranos: Vet+35M, Vet+35F, Vet+40M, Vet+40F, Vet+45M, Vet+45F, Vet+50M, Vet+50F, Vet+55M, Vet+55F, Vet+60M e Vet+60F.
- 1.3. Em cada escalão existem dois níveis, de acordo com os seguintes critérios de ranking:
  - 1.3.1. Nível 1 – os 16 primeiros jogadores do ranking de cada escalão etário.
  - 1.3.2. Nível 2 – Os jogadores a partir do 17º do ranking de cada escalão etário
- 1.4. Só poderão disputar estas provas jogadores com licença FPP válida e que se enquadrem nos escalões etários.
- 1.5. Qualquer prova de Veteranos, que seja homologada pela FPP e que cumpra todos os requisitos deste regulamento, atribui pontos ao jogador para o Ranking Nacional Veterano, conforme Tabela: *Sistema de Pontos – Provas de Veteranos* que consta no Anexo XX do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).
- 1.6. Para a realização destas provas, o clube terá de realizar a candidatura de provas na sua área privada no site da FPP.
- 1.7. Para se candidatar à organização de uma prova o dirigente do clube que assina a candidatura tem que ter a sua licença de dirigente válida.
- 1.8. Cada clube poderá organizar mais do que uma prova por ano, num máximo de duas, que integre o calendário Oficial da FPP - Circuito de Veteranos, podendo optar se a mesma será de classe 2.000, 5.000, 10.000, 25.000 e 50.000 (desde que haja datas disponíveis). As diferenças entre as provas são:
  - 1.8.1. Provas 2.000 –Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Jogador.
  - 1.8.2. Provas 5.000 – provas com Prize-Money mínimo de 2.000€ (1.333€ para masculinos e 667€ para femininos), podendo ou não ser distribuído



pelos vários escalões - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Jogador.

- 1.8.3. Provas 10.000 – Campeonatos Regionais e Provas com um Prize-Money mínimo de 3.000€ (2.000€ para masculinos e 1.000€ para femininos), podendo ou não ser distribuído pelos vários escalões - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Jogador.
- 1.8.4. Provas 25.000 – Masters FPP e Provas com um Prize-Money mínimo de 7.500€ (5.000€ para masculinos e 2.500€ para femininos), podendo ou não ser distribuído pelos vários escalões - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Jogador.
- 1.8.5. Provas 50.000 – Campeonato Nacional e Provas com um Prize-Money mínimo de 10.000€ (6.666€ para masculinos e 3.333€ para femininos), podendo ou não ser distribuído pelos vários escalões - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Jogador.

1.9. As provas são organizadas pelos clubes e exclusivamente da responsabilidade dos memos, sendo a intervenção da FPP apenas verificar se são cumpridos os regulamentos instituídos pela FPP para o jogo do padel.

1.10. A gestão de inscrições de todas as provas que contem para o ranking nacional veterano será feita em exclusivo pelo sistema de inscrições da FPP [www.fppadel.pt](http://www.fppadel.pt).

- 1.10.1. Ao valor total de inscrições deve ser deduzido inicialmente o valor das transacções cobradas pelo sistema de pagamentos (70 cêntimos + IVA = 86 cêntimos por transacção)

1.10.2. Do montante total menos este valor de transacção a federação cobra uma taxa de 15% e os remanescentes 85% vão para o clube.

1.10.3. Imaginando que o total de inscrições era 1500 euros e que teria havido 70 taxas de transacção ( $86c \times 70 = €60,20$ ) o total de inscrições menos a taxa de transacção seria de €1.439,80. Desse valor 15% (€215,97) iriam para a FPP e €1.223,83 iriam para o clube. A Factura do clube à FPP seria de €994,98+€228,85IVA ou de €1.223,83 para os clubes que não cobram IVA na facturação.

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

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

## **2. Candidaturas e Calendário**

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

2.2. O esboço de regulamento de prova deverá acompanhar a candidatura.

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

2.4. A reserva só será considerada válida depois de recebido o pagamento da taxa de reserva de data de acordo com o Anexo XI do Regulamento Geral de Provas FPP.

2.4.1. Provas 2000 – 50€ de taxa de reserva de data

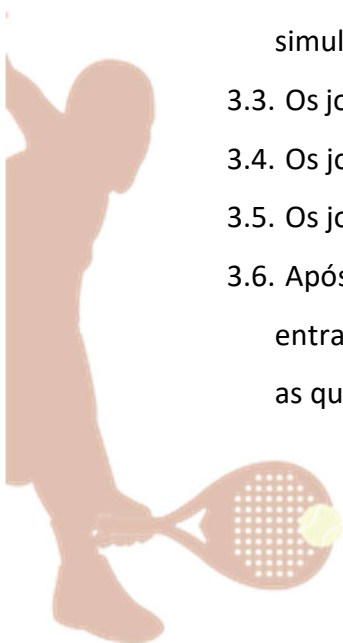
2.4.2. Provas 5000 e 10000 – 100€ de taxa de reserva de data



- 2.4.3. Provas 25.000 e 50.000 – 200€ de taxa de reserva de data
- 2.5. As empresas ou clubes sem campo poderão negociar com os clubes as datas dos mesmos se não conseguirem ter uma data num determinado ano, ou reservar uma das datas em aberto no calendário, se houver.
- 2.6. Provas de classe 10.000 ou superior não podem ser marcadas em datas coincidentes.
- 2.7. Provas de classe 10.000 ou superior só podem ser marcadas em fins-de-semana consecutivos depois de esgotadas todas as outras datas possíveis do calendário.
- 2.8. O Campeonato Nacional de Veteranos não pode ser coincidente com uma prova do Circuito Nacional de Absolutos de classe 10.000 ou superior que se realize a menos de 150km.
- 2.9. Um clube ou empresa não podem descer a classe de uma prova depois de esta estar confirmada no calendário, e são responsáveis perante os jogadores pelo pagamento do Prize-Money em caso de provas classe 5.000, 10.000, 25.000 ou 50.000.
- 2.10. Se o clube não cumprir com o pagamento a algum jogador por razões não justificadas poderá ficar suspenso da participação em provas de clubes e inibido de organizar provas da FPP durante um ano ou mais, conforme a gravidade do incumprimento.

### **3. Inscrições**

- 3.1. Para participar numa prova oficial FPP, e praticantes jogadores terão de ter licença FPP válida. As inscrições são feitas através do site da FPP fazendo login e escolhendo a prova em que desejam participar.
- 3.2. Os jogadores não podem participar em diferentes escalões e/ou níveis simultaneamente.
- 3.3. Os jogadores só podem participar em provas de escalão etário igual ou inferior ao seu.
- 3.4. Os jogadores de Nível 1 só podem jogar este Nível (1) nunca Nível 2.
- 3.5. Os jogadores de Nível 2 podem inscrever-se em qualquer nível.
- 3.6. Após o fecho das inscrições as duplas de Nível 2 que se inscreveram no Nível 1 e não entraram por ranking, serão colocadas automaticamente no Nível 2 juntamente com as que se inscreveram nesse mesmo nível.



- 3.7. Uma dupla formada por um jogador de Nível 1 e um jogador de Nível 2 podem jogar nível 1 caso consigam entrar por ranking, mas não podem jogar nível 2 conforme ponto 3.5 deste regulamento. Depois do fecho das inscrições se não conseguirem entrar no Nível 1 serão excluídos do torneio.
- 3.8. Uma vez que os jogadores poderão subir ou descer de Nível entre a abertura das inscrições e o encerramento das mesmas, para o bom cumprimento dos pontos 3.5, 3.6 e 3.7 é considerado o momento do fecho das inscrições.
- 3.9. 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 jogadores inscritos na prova assim que termine o prazo de inscrições.
- 3.10. São permitidas as trocas de pares antes do encerramento das inscrições, mas estas serão consideradas uma desistência da prova e terá de ser feita uma nova inscrição.
- 3.11. No fim do prazo de inscrições será publicada uma lista com os pares ordenados por ranking já aplicando o disposto no ponto 3.4. A essa lista acrescentar-se-ão os Wild Cards da FPP (nível 1) e dos Clubes (nível 2) de forma a finalizar 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 torneio no prazo limite de inscrições determinadas no regulamento.
- 3.12. Os pares em excesso serão considerados como pares suplentes. Estes jogadores irão receber despesa de inscrição que devem efectuar o pagamento da mesma nos prazos de pagamentos normais da prova, para poderem ser considerados. Os pares suplentes que fizerem o pagamento tomarão o lugar de pares cujo o pagamento não foi efectuado.
- 3.13. Os pares suplentes que fizerem o pagamento, mas não entrarem por falta de lugar serão-lhes devolvido o valor da inscrição deduzido de uma taxa de serviço de 0,86€ por jogador.
- 3.14. A inscrição do par só é considerada final quando ambos os jogadores fizerem o pagamento dentro do prazo limite.

- 3.15. Qualquer jogador de um par 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€.
- 3.16. No caso de um par que fique inscrito dentro da lista de pares 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.
- 3.17. No caso de os dois jogadores do par pagarem fora do prazo, ambos os jogadores terão de pagar uma multa de 5€ acrescido de uma taxa de serviço de 0.86€.
- 3.18. Cabe à organização determinar no regulamento da prova o limite de inscrições (de acordo com o Anexo X do Regulamento Geral da FPP)
- 3.19. No nível 1, o máximo de duplas é 9 incluindo 1 Wild Card da FPP.
- 3.20. O número mínimo de duplas para a prova abrir são 3 pares.
- 3.21. O prazo de encerramento de inscrições e pagamentos será:
- 3.21.1. Inscrições até às 15h de 4ª feira da semana anterior à realização da prova;
  - 3.21.2. Inclusão dos WC do Clube e da FPP até às 17h do dia de fecho de inscrições;
  - 3.21.3. Pagamento da inscrição até às 17h de 6ª feira – sendo que às 17h já não são consideradas

#### **4. Director de Prova**

- 4.1. A designação de um Director de Prova é obrigatória para todas as provas de veteranos.
- 4.2. O Director de prova será designado pelo Clube e terá de ser portador de licença FPP de dirigente válida.
- 4.3. O Director de Prova é responsável pela organização e bom funcionamento da mesma perante a organização e esta perante a FPP.
- 4.4. O Director de prova deve enviar para a FPP até 25 dias antes cartaz de divulgação da mesma para homologação e aprovação.

#### **5. Juiz-Árbitro**



- 5.1. A designação de um Juiz-Árbitro para todas as provas do Circuito de Veteranos é obrigatória.
- 5.2. O Juiz- Árbitro será designado pelo Clube e terá de ser portador de licença FPP de árbitro válida.
- 5.3. O juiz- árbitro deve publicar, os horários e quadros da mesma, dentro dos prazos estabelecidos no regulamento Geral de provas da FPP, de acordo com a classe da prova.
- 5.4. O juiz-árbitro deve, no prazo máximo de 12 horas desde a conclusão da prova, carregar na plataforma da FPP todos os resultados da mesma a fim de serem contabilizados os pontos para o Ranking Nacional Veteranos.

## **6. Regulamento da Prova**

- 6.1. Cada prova deverá ter o seu regulamento próprio, elaborado de acordo com o presente regulamento e o Regulamento Geral de Provas da FPP.
- 6.2. Deve ser enviado à FPP, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para homologação e aprovação

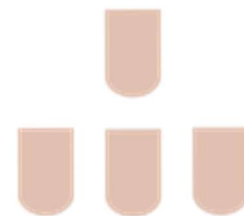
## **7. Local e Instalações**

- 7.1. Para organizar provas os clubes devem cumprir com o seguinte limite mínimo:
- 7.1.1. Provas 25.000 e 50.000 – Mínimo de 150 pares a comportar na prova
  - 7.1.2. Provas 10.000 – Mínimo de 100 pares a comportar na prova
  - 7.1.3. Provas 5.000 – Mínimo de 80 pares a comportar na prova
  - 7.1.4. Provas 2.000 – Mínimo de 60 pares a comportar na prova
- 7.2. É necessário que os campos cumpram com as regras definidas no Anexo XIV do Regulamento Geral de Provas.
- 7.3. É necessário que o clube disponha de instalações sanitárias adequadas, balneários com chuveiro, bar e zona de lounge devidamente protegida em caso de mau tempo.

## **8. Modalidades de Organização**

### **8.1. Obrigações do Clube**

- 8.1.1. Oferecer água aos jogadores em prova.



- 8.1.2. Oferecer os troféus da prova.
- 8.1.3. Pagar os custos do Juiz Árbitro da prova. O não cumprimento implica a inibição de organização de provas homologadas pelo período de 1 ano.
- 8.1.4. Elaborar o cartaz da prova e fazer o regulamento da prova.
- 8.1.5. Montar as telas de rede que a FPP lhe fornece.
- 8.1.6. Montar as faixas de publicidade dos patrocinadores da FPP (Principais – se houver).
- 8.1.7. O não cumprimento de qualquer das regras acima, e dependendo da sua gravidade, implicará sanções que poderão ir de entre os €250 e os €1.000 de multa dependendo da gravidade, ao não contabilização da prova para efeitos de ranking nacional, bem como a inibição de organização de provas FPP durante um ano.

## **8.2. Obrigações da FPP**

- 8.2.1. Gere o sistema de inscrições no *site* da FPP e envia o pagamento ao clube mediante recepção da factura correspondente.
- 8.2.2. Atribuição do Wild-Card para Nível 1 em cada escalão etário.

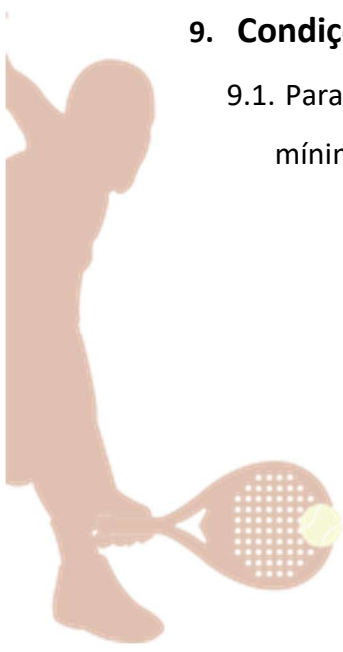
## **8.3. Receitas**

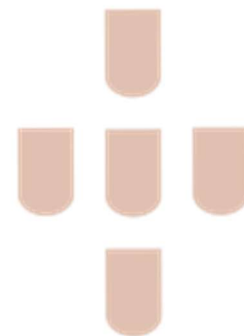
- 8.3.1. 85% da receita das inscrições menos o custo de processamento, vai para o clube.
- 8.3.2. 15% da receita das inscrições menos o custo de processamento, vai para a FPP.

## **9. Condições mínimas de organização**

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

- 9.1.1. Cumprir o Regulamento Geral (RG) da FPP na sua totalidade;
- 9.1.2. Fornecimento de troféus para todos os finalistas de todos os escalões;
- 9.1.3. Nomeação de Juiz Árbitro e Director de Prova (contactos respectivos, que deverão constar no poster) - verificar excepção das provas 250 no que diz respeito ao Árbitro.





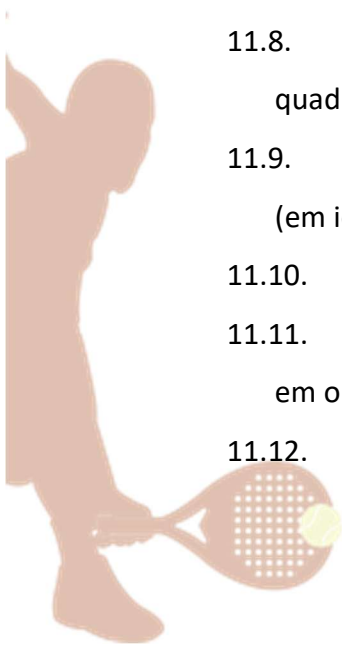
9.2. O número mínimo de duplas para a prova abrir é 3 pares.

## 10. Cartaz

- 10.1. Cada prova deverá ter um cartaz oficial elaborado de acordo com o Regulamento Geral de Provas.
- 10.2. Deve ser enviado à FPP, com antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para homologação e aprovação.

## 11. Desenvolvimento da Prova

- 11.1. Até 24 duplas inscritas, os torneios são disputados em sistema combinado: 1ª em fase de grupos e numa 2ª fase em quadro a eliminar (Anexo XXII a do Regulamento Geral da FPP). Não tem quadro B.
- 11.2. Na 2ª fase os quadros começam no máximo nos 1/4 de final, nunca nos 1/8 de final. (Anexo XXII a do Regulamento Geral da FPP)
- 11.3. Os jogos de Nível 1 decorrem preferencialmente sábado e domingo.
- 11.4. Os jogos de Nível 2, em função do número de inscritos, decorrem preferencialmente na 6ª.
- 11.5. Provas em que a fase final comece nos 1/4, os grupos de 4 têm de fazer pelo menos 1 jogo na sexta-feira.
- 11.6. Os encontros devem ser disputados conforme Tabela: Modalidade Mínima a ser jogada por Categorias que consta no Anexo XIX do Regulamento Geral da FPP Quadros de Provas e Sistemas de Jogo.
- 11.7. Não é permitido disputar mais de dois encontros no último dia de prova.
- 11.8. Com 25 ou mais duplas inscritas, a prova decorre em quadro directo com quadro B opcional, desde que não comprometa o normal desenrolar da prova.
- 11.9. Os jogadores só podem participar em provas de escalão igual ou inferior ao seu (em idade).
- 11.10. Os jogadores não podem participar em diferentes escalões simultaneamente.
- 11.11. Quando não se puder abrir algum escalão, a organização pode sugerir jogarem em outro escalão, desde que cumpra o 3.3 deste regulamento.
- 11.12. Critério de desempate no mesmo grupo.



- 11.12.1. Em caso de empate na fase de grupos, os critérios de desempate seguem a seguinte ordem:
- 11.12.2. Empate entre 2 pares: Confronto Directo
- 11.12.3. Empate entre 3 ou mais pares (Consideram-se apenas os resultados entre as duplas empatadas e os encontros disputados entre elas):
  - 11.12.3.1. Melhor/Maior diferença entre sets ganhos e perdidos (o super tie-break equivale a um 1 set).
  - 11.12.3.2. Melhor/Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos (o super tie-break equivale a um 1 jogo).
  - 11.12.3.3. Caso o empate persista, procede-se a sorteio para desempatar.
- 11.12.4. Critério de desempate entre grupos para atribuição dos melhores 2<sup>os</sup> classificados para entrada nos ¼ final:
  - 11.12.4.1. Melhor/Maior diferença entre sets ganhos e perdidos (o super tie-break equivale a um 1 set).
  - 11.12.4.2. Melhor/Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos (o super tie-break equivale a um 1 jogo).
  - 11.12.4.3. Caso o empate persista, procede-se a sorteio para desempatar.
- 11.13. Caso haja grupos de 3 e 4 pares, em grupos de 4 pares, são retirados os resultados obtidos contra a dupla que ficou em 4<sup>o</sup> lugar do grupo.
- 11.14. Os critérios de desempate são aplicados sequencialmente sempre que permaneça o empate. Quando 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.
- 11.15. 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.

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

11.17. Os pontos obtidos nas provas do Circuito Veterano contam para o Ranking Nacional Veterano

## **12. Campeonato Nacional de Veteranos**

12.1.1. Prova classe 50.000.

12.1.2. O Campeonato Nacional de Veteranos é disputado no mesmo sistema dos restantes torneios do circuito (sistema combinado) Nível 1 e Nível 2 sendo as inscrições realizadas no site da FPP.

12.1.3. Apenas podem participar jogadores com cidadania portuguesa.

12.1.4. Atribui os títulos de Campeões Nacionais dos vários escalões etários e níveis

## **13. Masters**

13.1.1. Prova classe 25.000.



13.1.2. O Masters é disputado entre as 8 duplas inscritas com maior soma de pontos de ranking de cada escalão veterano, sendo as inscrições realizadas no site da FPP.

13.1.3. Caso haja excesso de inscrições será criada uma lista de suplentes para que possam substituir duplas que desistam entre o sorteio e 48h antes do início da prova, mesmo que seja em escalões etários inferiores.

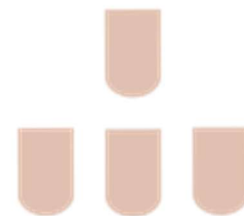
13.1.4. O Masters não tem prize-money.

## **14. Ranking Nacional de Veteranos**

14.1. O Ranking Nacional Veterano será estabelecido pela soma dos pontos obtidos nas 10 provas com maior número de pontos de ranking obtidos + o Campeonato Nacional + o Campeonato Regional (se houver) + Liga de Clubes.

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

14.3. 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 do Campeonato Nacional e Regional são válidos até à realização do sorteio dos próximos e eliminados na sequente actualização de Ranking.



## **15. Disposições Finais**

- 15.1. Em todas as questões não reguladas expressamente no presente regulamento aplica-se o regulamento geral de provas da FPP, em tudo aquilo que não entre em conflito com estas normas.
- 15.2. Este Regulamento de Provas de Veteranos 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.

