

## **NORMATIVA LIGA DE VETERANOS 2015- 2016**

### 1. Normas generales

En la Liga de Veteranos podrán participar todos aquellos equipos dados de alta y registrados como Clubes Deportivos y Asociaciones Deportivas de la Comunidad de Madrid, dados de alta y registrados en la Federación Madrileña de Pádel (FMP) y al corriente de pago de sus cuotas de afiliación e inscripciones.

Todos los equipos se registrarán por la Normativa Técnica de la Federación Madrileña de Pádel y por la propia Normativa de la Liga de Veteranos.

Los partidos se registrarán por el Reglamento de juego vigente de la F.M.P.

Las infracciones serán contempladas según el Reglamento de Disciplina Deportiva.

Para cualquier reclamación que pudiera surgir, deberán dirigirse al Comité de Competición y Disciplina Deportiva de la FMP mediante los cauces estipulados: [comitedecompeticion@fmpadel.com](mailto:comitedecompeticion@fmpadel.com)

Los doce primeros equipos clasificados jugarán en Primera, los doce siguientes en Segunda.

Habrà una tercera división formada por tres grupos: Tercera A, Tercera B y Tercera C. Estos tres grupos estaràn formados por 12 equipos cada uno.

La siguiente división estarà formada por cuatro grupos: Cuarta A, Cuarta B, Cuarta C y Cuarta D. Si el número de equipos inscritos lo permitiera, podrìan crearse los grupos Cuarta E y Cuarta F.

Los equipos nuevos que se incorporen se integrarán en los Grupos de Cuarta División hasta completar grupos de 12 equipos.

En Primera los tres últimos equipos descenderán a Segunda y los tres primeros de Segunda ascenderán automáticamente a Primera.

En Segunda los tres últimos equipos promocionarán con los Quintos clasificados de los tres grupos de Tercera de la siguiente manera: El último clasificado contra el mejor 5º, el penúltimo contra el 2º mejor 5º y el antepenúltimo contra el 3º mejor 5º.

Para la Temporada 2016-2017 se crearà un nuevo grupo de Segunda (2ª A y 2ªB)

Los cuatro primeros clasificados de cada Grupo de Tercera ascenderán a Segunda directamente y los quintos clasificados promocionarán con los tres últimos clasificados de Segunda según lo explicado anteriormente.

Los dos últimos clasificados de cada Grupo de Tercera promocionarán con equipos de Cuarta. El mejor equipo de los que promociona de Tercera se enfrentará con el peor que promociona de Cuarta, el segundo mejor de Tercera con el segundo peor de Cuarta y así sucesivamente hasta completar todos los emparejamientos. En caso de empate de puntos, se realizará un sorteo del equipo que debe enfrentarse al otro.

Ascenderán 12 equipos de los grupos de Cuarta y promocionarán 6. Si hay 3 grupos ascenderán los 4 primeros de cada uno de ellos y promocionarán los cuartos y quintos, si hay 4 grupos ascenderán los tres primeros de cada grupo y promocionarán los cuartos y los dos mejores quintos hasta completar los seis equipos necesarios para completar la promoción, si hay 5 grupos ascenderán los dos primeros de cada grupo y los dos mejores segundos y la promoción la jugarán los tres siguientes segundos y los tres mejores terceros.

En caso de empate en la clasificación de alguno de los equipos, se disputará una eliminatoria entre los mismos en las instalaciones de la FMP en el Parque Deportivo Puerta de Hierro.

Este criterio se seguirá para sucesivas categorías de tener que crearse.

En cada Grupo habrá un máximo de dos equipos pertenecientes al mismo club cuando las instalaciones del Club permitan disputarse los enfrentamientos programados.

La plaza en el grupo correspondiente de un equipo que no se inscriba en la competición habiendo participado la temporada anterior, será cubierta por el equipo mejor posicionado de los descendidos de ese mismo grupo.

Los Clubes participantes deberán contar con un mínimo de tres pistas para los enfrentamientos.

Cada equipo abonará una inscripción para toda la Liga antes del comienzo de esta. Cada equipo estará formado por un mínimo de 12 jugadores y un máximo de 25 jugadores.

Los jugadores deberán tener 37 años cumplidos el 1 de enero de 2016 para la Liga 2015-2016 (año de nacimiento 1978)

Todos los jugadores inscritos deberán estar en posesión de la licencia federativa en el momento de la inscripción. Aquellos jugadores que no tengan la licencia en vigor causarán baja del listado del equipo (aparecerán en rojo).

Con respecto a la incorporación de jugadores, estos no podrán haber jugado en algún equipo esa misma temporada (en el momento de figurar en un enfrentamiento, aún no habiendo jugado – partido ganado por WO- se considerará que ha participado con ese equipo, no pudiendo jugar en otro equipo hasta el final de la temporada).

Se podrán incorporar jugadores antes del comienzo de la 2ª vuelta, siempre que el jugador tenga la licencia federativa en vigor, aporte los datos requeridos para dar de alta a un jugador y no se haya superado el tope de 25 jugadores por equipo.

Esta solicitud se debe realizar antes del viernes a las 12.00 horas para poder disputar el enfrentamiento de la semana siguiente. Toda solicitud que se reciba más tarde de las 12.00 horas del viernes, impedirá que pueda jugar hasta la semana siguiente a realizar el alta.

Para la competición a partir del 1 de enero de 2016 los jugadores tendrán de plazo hasta el día 31 de enero para renovar su licencia. Aquellos jugadores que no hayan renovado su licencia en la fecha indicada causarán baja del listado del equipo. Hasta que no esté dado de alta nuevamente, el jugador no podrá disputar ningún partido de la liga, considerándose dicha alineación como indebida.

En el momento de la inscripción, el capitán podrá comenzar a inscribir a sus jugadores en el equipo, a través de su Nº de licencia y su fecha de nacimiento (el resto de datos aparecerán automáticamente). En la casilla de los jugadores que aportaron su DNI para la temporada 2014/15 aparecerá la palabra "Sí", mientras que en la de los que no han participado anteriormente en una Liga FMP, aparecerá "No", debiendo adjuntar el capitán el DNI del nuevo jugador escaneado por ambas caras. A la hora de realizar la inscripción de estos últimos jugadores, es obligatorio adjuntar en ese momento un documento con los DNI escaneados de los jugadores que no hayan participado nunca en una Liga FMP; de lo contrario, el sistema no permitirá continuar. En caso de que dicho documento no contenga todos y cada uno de los DNI solicitados, **el jugador sin DNI no podrá participar en la Liga hasta que el capitán adjunte**, aun con posterioridad, su DNI, tras lo cual deberá contactar con la FMP para que ésta lo valide, active al jugador y éste pueda así ser seleccionado.

El nombre de los jugadores con toda la documentación en regla aparecerá en color negro, mientras que el de aquéllos con alguna incidencia (DNI escaneado no enviado, licencia no renovada o sanción) aparecerá en color rojo.

Como novedad, este año cada jugador inscrito recibirá un e-mail en el cual deberá validar (o rechazar) la inclusión en el equipo (también puede realizarlo a través de su área privada). En el listado de jugadores de cada equipo aparecerá en color verde el jugador confirmado, y en amarillo, el pendiente. En caso de rechazar, el jugador será borrado automáticamente del listado. En ambos casos, el capitán recibirá un aviso a su dirección de e-mail.

Todos los jugadores que figuren en las listas de un equipo deben tener la licencia 2015 en vigor (plazo máximo para regularizar su situación el 30 de septiembre a las 12:00 h.)

Todos los capitanes/as de los equipos deberán darse de alta en la aplicación para poder realizar a través de ella todas sus funciones:

- Complimentar la hoja del equipo con los jugadores que formarán parte del equipo.
- Una vez comenzada la Liga, complimentar actas.
- Etc.

El capitán, que puede ser o no jugador, será el responsable de:

- Estar en contacto con la FMP.
- Comunicar a sus jugadores los clubes, fechas y horarios e instrucciones.
- Vigilar la puntualidad y ética de sus jugadores.
- Cumplir y hacer cumplir a sus jugadores todo lo estipulado en esta Normativa.

En caso de solicitar la baja de un equipo y que el jugador quiera inscribirse en otro equipo: éste deberá no haber jugado algún partido y no podrá jugar con el nuevo equipo hasta el término de la 1ª vuelta.

## 2.- Competición

El viernes 25 de septiembre a las 12.00 se realizará el sorteo público en la FMP para conformar los distintos grupos de las distintas categorías. La composición de los grupos se hará respetando que si coinciden dos equipos del mismo club, vayan en grupos distintos.

La FMP confeccionará el calendario de la temporada, que será a doble vuelta, debiendo cumplirse estrictamente el mismo, salvo por motivos meteorológicos. En el caso de suspensión por motivos meteorológicos, serán los capitanes de ambos equipos quienes determinen dicha suspensión, debiendo comunicarlo a la FMP no antes de 2 horas de la hora fijada para el comienzo del encuentro. Este enfrentamiento deberá disputarse como tarde en la primera fecha libre señalada para recuperar partidos aplazados y siempre antes del final de la correspondiente vuelta (1ª ó 2ª).

Si no hay acuerdo, la FMP señalará día, hora e instalaciones para jugar dichos partidos.

El calendario dispondrá de fechas libres para recuperar partidos aplazados.

En ningún caso se podrán jugar enfrentamientos después de la última jornada.

Los partidos se disputarán los lunes a las 20.00 horas excepto aquellos clubes que tengan tres equipos inscritos, contando el tercero con el martes a las 20.00 horas. Será obligatorio que al menos tres partidos se disputen a las 20.00 horas y los dos siguientes a continuación siempre y cuando se encuentren las parejas de ambos equipos si el partido se tiene que celebrar antes de las 21.00 horas.

De una forma u otra, en el supuesto de que la confrontación se juegue en tres pistas, las parejas que entren en 4º y 5º lugar, deberán estar en las instalaciones a las 21.00 horas empezando a contabilizar los 10 minutos de cortesía a partir de las 21.00 horas.

Será de obligado cumplimiento que el capitán del equipo local avise al capitán contrario mediante email con copia a la federación ([info@fmpadel.com](mailto:info@fmpadel.com)) antes del jueves a las 15.00 si cambia el número de pistas disponibles en la ficha y pasa de 5 a 3 pistas. En el caso de cambiar 3 a 5 pistas, además deberá estar de acuerdo el capitán contrario para realizar dicho cambio.

Los partidos se jugarán al mejor de tres sets, con tie-break en todos ellos.

El equipo que juegue en casa (local) facilitará las pelotas de cada eliminatoria.

Las pelotas para la temporada 2015-2016 serán marca "Bull Pádel" modelo PREMIUM PRO. La FMP facilitará gratuitamente a todos los equipos participantes en la liga de veterana/os, los botes de bolas necesarios para ser utilizadas en las confrontaciones en que actúe el equipo local, resultando obligatorio abrir al menos 3 botes en cada confrontación.

La no utilización de la marca y modelo de bolas descrita en cualesquiera de los partidos que se celebren, así como el no cumplimiento del número mínimo de botes de bolas nuevos, supondrá para el equipo local, la primera vez una advertencia, la segunda una penalización de 3 puntos, la tercera de 5 puntos y los mismo 5 puntos a partir de la cuarta y sucesivas.

Antes de comenzar la confrontación, ambos capitanes deberán intercambiar las respectivas alineaciones y para ello deberán completar en papel, respecto de su equipo, el documento existente en la página web de la FMP "ACTA LIGA 2015-2016".

Los equipos estarán formados por 5 parejas. Los encuentros se disputarán compitiendo las 5 parejas, enfrentándose entre sí las parejas nº 1, las nº 2, etc.

Los partidos se disputarán por el siguiente orden cuando no puedan disputarse simultáneamente: 1º pareja nº 5, 2º pareja nº 4, 3º pareja nº 1, 4º pareja nº 2 y 5º pareja nº 3. Cuando los capitanes de ambos equipos estén de acuerdo, este orden podrá variarse.

Cuando el capitán de un equipo lo solicite, será obligatoria la entrega de los N.I.F./pasaporte o permiso de conducir de todos los jugadores participantes en la eliminatoria al capitán/a del equipo contrario. La no presentación de un documento identificativo implicará la invalidación de esa pareja, lo que deberá constar en las observaciones del acta de la eliminatoria.

Los capitanes y entrenadores serán los únicos que podrán dar instrucciones en los partidos, durante los cambios de lado.

Los capitanes se encargarán de completar las actas en la aplicación. Las actas se deberán cumplimentar de la siguiente forma:

El capitán local dispondrá de 24 h. desde la hora de comienzo del enfrentamiento.

Ej.- Si el enfrentamiento comienza el lunes a las 20.00 h. tendrá hasta el martes a las 20.00 horas.

El capitán visitante dispondrá de otras 24 horas para terminar de cumplimentar el acta.

Ej. Desde las 20.00 horas del martes hasta las 20.00 horas del miércoles.

El acta deberá estar completamente cumplimentada por ambos capitanes 48 horas después del comienzo del enfrentamiento.

El capitán recibirá un email de confirmación de la grabación del acta correctamente.

### 3.- Sistema de puntuación.

Cada equipo conseguirá tantos puntos como partidos ganados dentro de cada eliminatoria. Ej.:- Si el equipo A vence 4 a 1 al equipo B, el equipo A obtendrá 4 puntos y el equipo B, 1 punto, para la clasificación.

En el caso de empate a puntos en la clasificación final, se tendrá en cuenta:

1º El enfrentamiento entre equipos afectados.

2º La diferencia de sets a favor y sets en contra entre los equipos afectados.

3º La diferencia de juegos a favor y juegos en contra totales.

Si persiste el empate se repetirá la eliminatoria, disputándose en las instalaciones de la FMP.

Cuando una pareja no se presenta (W.O.), su equipo pierde ese partido y por lo tanto ese punto. El W.O. se aplicará a los 10 minutos sobre la hora fijada para el comienzo del partido, salvo acuerdo entre los capitanes.

El mínimo de parejas que debe presentar un equipo es de 4.

Al finalizar la Liga se comunicará a todos los equipos el lugar, fecha y hora de la entrega de trofeos.

#### 4.- Sistema de penalización.

- Cuando se preavise al capitán contrario con al menos 8 horas (antes de las 12.00 horas del día de juego) de la no asistencia de una pareja, no habrá sanción. Cuando el W.O. de una pareja no se preavise con el tiempo marcado, la sanción será de 1 punto negativo.
- Cuando un equipo no se presente en el día y hora fijados, previo aviso de al menos 8 horas, será penalizado con la pérdida de 3 puntos, la primera y segunda vez. Aquel equipo que no se presente por tercera vez a una confrontación, independientemente de ser con preaviso o sin él, será descalificado de la competición y se anularán todos sus resultados. Dicho equipo descenderá a la categoría inmediatamente inferior para la temporada siguiente.
- Cuando un equipo no se presente sin previo aviso con el tiempo marcado en el día y hora fijados, será penalizado con 5 puntos de sanción.
- La falsificación de las actas, implicará una sanción de 10 puntos negativos.
- Si el acta no se hubiera recibido en el plazo marcado:
  - o El primer incumplimiento implicará una advertencia.
  - o La segunda, la pérdida de 2 puntos.
  - o La tercera la pérdida de 5 puntos y los mismos 5 puntos a partir de la cuarta y sucesivas.
- Si se comprueba que un jugador ha sido sustituido de manera intencionada por otro que no figure en la lista de inscritos (utilizando a un jugador de otro equipo o sin equipo) el equipo infractor será penalizado con la pérdida de 10 puntos la primera vez y la descalificación de la competición la segunda vez, descendiendo a la última categoría para el siguiente año.
- Si se comprueba que, accidentalmente o no, participa un jugador identificado sin estar incluido en la lista del equipo infractor, será penalizado con la pérdida de 10 puntos.
- Si un equipo no dispone de tres pistas, como mínimo a las 20.00 horas horas del día de competición:
  - o El primer incumplimiento implicará una advertencia.
  - o El segundo, la pérdida de 2 puntos.
  - o El tercero la pérdida de 5 puntos y los mismos 5 puntos a partir de la cuarta y sucesivas.

Cualquier otro asunto no contemplado en esta normativa será el Comité de Competición y Disciplina Deportiva el que tome las medidas a seguir, debiendo los equipos asumir sus decisiones, pudiendo ser recurridas las mismas en los términos recogidos en este Reglamento Técnico.

En caso de no poder notificarse una sanción al infractor por los cauces establecidos en el Reglamento de Disciplina Deportiva y demás normas aplicables, se publicará en el tablón de la FMP y en su página WEB la misma durante el plazo de cinco días hábiles, dándose por notificado al destinatario de dicha sesión.