

ÍNDICE DE NORMATIVA LIGA VETERANOS SENIOR DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE PÁDEL

CAPÍTULO I. GENERAL.....	2
ARTÍCULO I.1. Normas Generales.....	2
ARTÍCULO I.2. Categoría. Divisiones y Grupos. Ascensos y Descensos.....	2
ARTÍCULO I.3. Renuncia Plaza de Ascenso.....	3
ARTÍCULO I.4. Empate Equipos.....	3
ARTÍCULO I.5. Plaza Equipo No Inscrito.....	3
ARTÍCULO I.6. Requisitos Pistas. Pago. Edad. Licencia. Plazo Inscripción Jugadores.....	3
ARTÍCULO I.7. Sistema de Filiales. Condicionantes.....	4
ARTÍCULO I.8. Incorporación Jugadores. Plazos, Modo y Validación.....	4
ARTÍCULO I.9. Capitanes. Funciones. Cometidos.....	6
ARTÍCULO I.10. Entrega de Trofeos Liga.....	6
CAPÍTULO II. COMPETICIÓN.....	6
ARTÍCULO II.1. Composición Grupos. Suspensión Partidos y Aplazamientos.....	6
ARTÍCULO II.2. Día y Hora de Juego. Mínimo de Pistas. Modificación Pistas.....	7
ARTÍCULO II.3. Sistema de Juego. Pelota de Juego.....	7
ARTÍCULO II.4. Acta Enfrentamientos.....	8
ARTÍCULO II.5. Formación Equipos y Ordenación Parejas.DNI.....	8
ARTÍCULO II.6. Puntuación Jugadores. Actualización de Puntos.....	9
ARTÍCULO II.7. Suspensión de la Competición.....	10
CAPÍTULO III. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.....	10
ARTÍCULO III.1. Contabilidad Puntos.....	10
ARTÍCULO III.2. Factores en caso de Empate Final.....	10
ARTÍCULO III.3. W.O. Pareja y Mínimo de Parejas.....	10
ARTÍCULO II.4. W.O Equipo.....	10
CAPÍTULO IV. SISTEMA DE PENALIZACIÓN.....	11
ARTÍCULO IV.1. Tiempos de Aviso W.O. y Mínimo de Parejas.....	11
ARTÍCULO IV.2. Falsificación y Plazos Recepción Actas.....	11
ARTÍCULO IV.3. Suplantación Identidad y Alineación Indebida.....	11
ARTÍCULO IV.4. Número de Pistas.....	11
ARTÍCULO IV.5. Número de Botes Nuevos.....	11
CAPÍTULO V. SANCIONES.....	12
ARTÍCULO V.1. Comité de Competición. Potestad. Plazos Recursos.....	12
ARTÍCULO V.2. Notificaciones.....	13
ARTÍCULO V.3. Vigencia Penalizaciones.....	14

NORMATIVA LIGA DE VETERANOS SENIOR 2022

CAPÍTULO I. GENERAL

I.1 Normas generales

En la Liga de Veteranos Sénior podrán participar todos aquellos equipos dados de alta y registrados en la modalidad de pádel 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 Sénior.
Los partidos se registrarán por el Reglamento de juego vigente de la FMP.
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:
comitecompeticion@fmpadel.com

I.2. Categoría. Divisiones y Grupos. Ascensos y Descensos

Los dieciséis primeros equipos clasificados jugarán en Primera, los diecinueve siguientes equipos clasificados y los nuevos equipos inscritos conformarán la Segunda División. Se establecerán los grupos de esta división en función del número de equipos inscritos.

En Primera los dos últimos equipos descenderán a Segunda.

Ascenderán dos equipos de Segunda.

I.3 Renuncia Plaza de Ascenso

En el caso de que uno de los equipos clasificados en puestos de ascenso a final de temporada renuncie a dicha plaza, este se mantendrá en la división donde ha disputado la competición. La plaza de ascenso la disfrutará el siguiente equipo clasificado en su grupo, en caso de que la división tenga varios grupos, o de su división, en caso de que la división este conformada por un único grupo.

I.4 Empate Equipos

En caso de empate en la puntuación entre equipos de la misma división pero de distinto grupo se atenderá al criterio de número de sets ganados. En caso de que persista el empate se disputará una eliminatoria entre los mismos en las instalaciones de la FMP en el Parque Deportivo Puerta de Hierro.

I.5 Plaza Equipo No Inscrito

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 esa misma división.

I.6 Requisitos Pistas. Pago. Edad. Licencia. Plazo Inscripción Jugadores

- Los Clubes participantes deberán contar con un mínimo de **dos** 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 8 jugadores y un **máximo** de **20** jugadores.
- Los jugadores deberán tener **49** años cumplidos el 1 de enero de 2022 para la Liga 2022 (año de nacimiento **1972**).
- Todos los jugadores 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). No podrán inscribirse jugadores que tengan la licencia federativa inhabilitada.
- Se podrán inscribir o dar de baja jugadores ya inscritos desde el viernes a las 20:00 hasta el martes a las 12:00 hasta la fecha que se establezca por parte de la FMP una vez confeccionado el calendario de la Liga 2022. A partir de esta fecha, el jugador que se quiera dar de baja, deberá solicitarlo a la FMP.
- Aquellos jugadores a los que, debido a alguna sanción, se inhabilite su licencia durante la temporada, no podrán disputar partidos de la Liga de Veteranos Sénior. Todos los capitanes podrán consultar en la página de su equipo si alguno de sus jugadores tiene la licencia inhabilitada. El jugador tendrá hasta las 12:00 del día que se dispute el partido para realizar los trámites necesarios para habilitar la licencia.

En caso de que un jugador con la licencia inhabilitada sea alineado, independientemente de que dispute o no su partido, se considerará alineación indebida y el equipo será sancionado con la pérdida de 10 puntos.

I.7 Sistema de Filiales. Condicionantes

Se considerará que todos los equipos de un mismo club están relacionados entre ellos a partir de un sistema de filiales.

Se podrán ceder jugadores entre los equipos de un mismo club teniendo en cuenta los siguientes condicionantes:

- El jugador solo podrá ser cedido a equipos de divisiones superiores respecto al que está vinculado. En ningún caso a equipos de la misma división, aunque estén en grupos distintos, o de divisiones inferiores.
- El número máximo de partidos que podrá disputar con el equipo al que es cedido son tres. Al jugar el tercer partido quedará vinculado a ese equipo para el resto de

la temporada. El jugador podrá jugar dos partidos con cada uno de los equipos de divisiones superiores al suyo sin quedar vinculado a los mismos, excepto en el caso en el que un club tenga varios equipos en la misma división.

- En caso de que un club tenga dos o más equipos en la misma división (independientemente de que se encuentren en grupos distintos), el jugador cedido de categorías inferiores sólo podrá disputar partidos con uno de los equipos, quedando vinculado al primer equipo al que sea cedido.
- En caso de que un jugador dispute su tercer partido cedido en un equipo con el cupo completo de jugadores (20) se considerará alineación indebida. Un equipo no podrá ceder por tercera vez a un jugador si ello implica que se quede con un número inferior a 8 jugadores (mínimo establecido en la Normativa), considerándose alineación indebida en el equipo al que ha sido cedido. Los capitanes podrán dar de baja jugadores de sus equipos en los periodos de la semana reservados para ello.
- En las tres últimas jornadas no se podrá realizar la cesión de jugadores. El plazo para ceder jugadores tendrá que ser siempre anterior a la fecha señalada en el calendario de la Liga para la antepenúltima jornada de cada división y grupo. Esto significa, que llegada esa fecha, aun quedando por disputar partidos aplazados no cabe cesión alguna de jugadores.
- El jugador sumará en su ranking personal los puntos que consiga en la división en la que juegue sus partidos.
- No se pueden jugar con dos equipos distintos del mismo club en una misma semana, salvo en las semanas que se disputen excepcionalmente dos jornadas por el reajuste del calendario.

I.8 Incorporación Jugadores. Plazos, Modo y Validación

- Con respecto a la incorporación de jugadores, estos no podrán haber jugado en algún equipo distinto al de su club esa misma temporada (en el momento de figurar en un enfrentamiento, aún no habiendo jugado se considerará que ha participado).
- En caso de que un jugador solicite la baja en un equipo y quiera inscribirse en otro equipo de un club distinto, éste deberá no haber disputado ningún partido y no podrá jugar con el nuevo equipo hasta la fecha que se estipule una vez realizado el calendario.
- Un jugador inscrito en un equipo de categoría inferior del mismo club podrá cambiarse a un equipo de categoría superior del mismo club antes de la fecha que se determine una vez se elabore el calendario, independientemente de haber jugado o no con el equipo de categoría inferior algún partido.
- Se podrán incorporar jugadores antes de la fecha establecida una vez publicado el calendario, siempre que el jugador tenga la licencia federativa habilitada, aporte

los datos requeridos para dar de alta a un jugador y no se haya superado el tope de 20 jugadores por equipo.

Esta solicitud se debe realizar antes del martes a las 12.00 horas para poder disputar el enfrentamiento de esa semana.

- Para la competición a partir del 3 de febrero de 2022 los jugadores tendrán de plazo hasta el día **3 de febrero a las 12.00** del mediodía 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. El jugador tendrá hasta las 12:00 del día que se dispute el partido para realizar los trámites necesarios para renovar la licencia.
- 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 2020/21 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.

- 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 en vigor.

I.9 Capitanes. Funciones. Cometidos. Sustitución de Capitán en enfrentamientos.

- **Todos los capitanes/as de los equipos deberán darse de alta en la aplicación** para poder realizar a través de ella todas sus funciones:
 - Cumplimentar la hoja del equipo con los jugadores que formarán parte del equipo.
 - Una vez comenzada la Liga, cumplimentar 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.

- Se podrá inscribir un **capitán auxiliar** en la ficha del equipo con las mismas competencias que el capitán titular durante los enfrentamientos.

- Tanto los capitanes, como cualquier jugador inscrito en la lista del equipo con la licencia habilitada, podrán dar instrucciones en los partidos durante los cambios de lado.

- Cuando los capitanes dados de alta en la ficha de cada equipo de la liga de la FMP no puedan asistir a un enfrentamiento, ejercerá dicha función el jugador con mayor puntuación del primer turno (20.00), siendo el responsable del equipo en dicha confrontación a todos los efectos.

I.10. Entrega de Trofeos Liga

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

CAPÍTULO II. COMPETICIÓN

II.1. Composición Grupos. Suspensión Partidos y Aplazamientos

- La composición de los grupos se hará por méritos deportivos en función de los puntos obtenidos por cada equipo la temporada anterior.

- En caso de que dos o más equipos de un mismo club estén en la misma división se situará a cada equipo en un grupo distinto previamente a la aplicación del sistema de ordenación descrito. En el caso de que existan más equipos del mismo club que grupos en la división, se sorteará el grupo correspondiente de cada uno de ellos.

- La FMP confeccionará el calendario de la temporada, que será a una 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 de la fecha establecida una vez se confecciona el calendario. El equipo local debe garantizar que sus pistas estén disponibles hasta la conclusión del último partido de cada enfrentamiento. Si por causa de fuerza mayor (apagón, rotura de cristal, rotura de red, etc...) se tuviera que suspender/anular, los dos capitanes deberán ponerse de acuerdo en el día y hora de la reanudación. En el caso de no ponerse de acuerdo por no ser de causa mayor (alquilar menos tiempo) el

equipo local perderá ese partido. En caso de cambio de cambio de sede, se deberá avisar a la FMP y al equipo contrario.

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.

- Una confrontación podrá ser adelantada o atrasada por causas no meteorológicas siempre que haya acuerdo entre capitanes, se avise a la organización de la liga (FMP) y se dispute durante la misma semana de la confrontación original, la semana siguiente o la anterior, menos en la última jornada de la liga, donde tampoco se permitirá el cambio de hora.
- En caso de producirse restricciones de movilidad y cierre de instalaciones deportivas a una determinada hora por las medidas sanitarias declaradas en las zonas básicas de salud que impidan la celebración de los enfrentamientos a las horas y turnos establecidos oficialmente, la Federación Madrileña de Pádel fijará el día, hora y turnos de juego en caso de no llegar a un acuerdo los equipos implicados, pudiendo fijarse como sede de juego las instalaciones de la propia FMP.
- Los partidos que sean suspendidos a mitad de una confrontación tendrán que ser terminados por los mismos jugadores que comenzaron la misma. En caso de no poder jugar los mismos jugadores, se dará el partido por ganado a la otra pareja.

II.2. Día y Hora de Juego. Mínimo de Pistas. Modificación Pistas

- Los partidos se disputarán los **jueves a las 20.00** horas excepto aquellos clubes que tengan tres equipos inscritos, contando el tercero con el viernes a las 20.00 horas para disputar sus partidos si lo estimaran necesario. Será obligatorio que al menos dos partidos se disputen a las 20.00 horas y el siguiente 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 dos pistas, las parejas que entren en 3º 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) antes del lunes a las 15.00 si cambia el número de pistas disponibles en la ficha y pasa de 3 a 2 pistas. En el caso de cambiar 2 a 3 pistas, además deberá estar de acuerdo el capitán contrario para realizar dicho cambio.

II.3 Sistema de Juego. Pelota de Juego. Mínimo de Botes

- 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 deben ser de pádel y se abrirán mínimo **dos botes nuevos** por cada eliminatoria. El color de la pelota debe ser amarillo o blanco, acorde al Reglamento de Juego de la FEP.

Los equipos que disputen sus enfrentamientos en tres pistas, guardarán un bote del enfrentamiento anterior (pelotas con un partido) para el siguiente, debiendo abrir otros dos para el total de partidos. Los equipos que juegan en dos turnos, siempre deben abrir dos botes nuevos, jugándose el partido del segundo turno con las pelotas usadas en el primer turno (pelotas con un partido).

- 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 mismos 5 puntos a partir de la cuarta y sucesivas.
- Será el capitán local el encargado de asignar cada pista y bote de pelotas con la que se disputará cada partido de cada confrontación.

II.4 Acta Enfrentamientos

- 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 2022".
- La aplicación dispondrá de actas para partidos disputados en un solo turno (tres partidos a la vez) y actas para partidos disputados en dos turnos (dos y un partidos).
- 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 jueves a las 20.00 h. tendrá hasta el viernes a las 20.00 horas.

El capitán visitante dispondrá de otras 24 horas hábiles para terminar de cumplimentar el acta. Ej. Desde las 20.00 horas del viernes hasta las 20.00 horas del lunes.

- 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.
- Como a veces se producen problemas con las recepciones de los correos electrónicos, los capitanes deberán entrar en los plazos marcados para realizar las grabaciones /aceptaciones de las actas dentro del área privada de capitán y comprobar en el Registro de Acciones si el acta ha sido correctamente grabada o confirmada. El email no es vinculante para realizar la grabación o aceptación del acta en los plazos estipulados.

II.5 Formación Equipos y Ordenación Parejas.DNI

- Los equipos estarán formados por **tres** parejas.
- Las parejas se ordenarán en las confrontaciones en función de la suma de puntos de los dos jugadores integrantes de cada pareja.
- **La ordenación de las parejas se realizará en función de los puntos dentro de cada uno de los turnos de juego.** Se puede dar el caso que la pareja del segundo turno tengan más puntos que cualquiera de las parejas del primer turno. El objetivo es ordenar las parejas de forma independiente dentro de cada turno de juego.
- En el caso de disputarse los tres partidos a la vez (un solo turno) se ordenarán las parejas de mayor a menor puntuación y jugarán entre sí las parejas nº 1, las nº 2, etc.
- En caso de jugarse en dos turnos (dos parejas a las 20.00 y una a las 21.00), se ordenarán de mayor a menor las parejas del primer turno.
- El capitán de cada equipo es el responsable de la correcta colocación de las parejas. En caso de equivocarse en el orden de las mismas, cada pareja mal colocada perderá su enfrentamiento, no repercutiendo esto en el resto de parejas que sí puedan estar correctamente ordenadas.
- 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 deberá hacerse constar en las observaciones del acta de la eliminatoria.

II.6 Puntuación Jugadores. Actualización de Puntos

- Cada jugador empezará la liga con los puntos obtenidos en la Liga de Veteranos Sénior 2020-2021. Esta puntuación inicial se ha ido detallando a lo largo de la última temporada en cada equipo.
- El jugador defenderá los puntos obtenidos la temporada pasada en cada jornada. Se irán sumando los puntos que vaya consiguiendo a lo largo de la Liga 2022 y restando los que consiguió durante la Liga 2020-2021 cada jornada.
- La actualización de los puntos se realizará mensualmente, los martes, y se sumarán los puntos de los partidos cuya acta se haya cerrado antes de esa fecha. En caso de que una confrontación sea aplazada, se jugará con los puntos vigentes en la nueva fecha en la cual se dispute la confrontación y los puntos derivados del mismo se computarán para la siguiente actualización del ranking de jugadores.
- Los puntos vendrán dados por cada partido ganado teniendo distintos valores en función de la categoría que se disputa:

- 1ª división: 50 puntos
- 2ª división: 40 puntos
- 3ª división: 30 puntos
- 4ª división: 20 puntos
- 5ª división: 10 puntos

II.7 Suspensión de la Competición

- En caso de que la competición se suspenda de manera definitiva por causa de fuerza mayor o imperativo legal, las clasificaciones serán definitivas siempre y cuando se haya disputado al menos el 75% de las jornadas de la liga regular.

Para este cálculo y para la confección de la clasificación definitiva se tomarían las jornadas disputadas hasta la fecha de suspensión de la competición, no teniendo en cuenta ninguno de los resultados de aquellas jornadas que hayan tenido algún partido aplazado por motivos climatológicos que no haya podido recuperarse.

Aquellos partidos que hayan sido aplazados por motivos distintos a los climatológicos no se tendrán en cuenta para la clasificación definitiva en caso de suspensión de la competición.

- Para poder aplicar esta medida de dar por definitiva la clasificación, se ha de superar este 75% de disputa en todas las divisiones y grupos que conforman cada liga. En caso de que un solo grupo no supere este porcentaje no tendrá validez para el resto de divisiones y grupos de cada liga.
- Si hubiera de disputarse playoffs para dirimir algún ascenso o descenso, estos se programarían previo al inicio de la siguiente temporada.

CAPÍTULO III. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

III.1. Contabilidad Puntos

- Cada equipo conseguirá tantos puntos como partidos ganados dentro de cada eliminatoria. Ej.:- Si el equipo A vence 2 a 1 al equipo B, el equipo A obtendrá 2 puntos y el equipo B, 1 punto, para la clasificación.

III.2. Factores en caso de Empate Final

- 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 entre los equipos afectados.
 Si persiste el empate se repetirá la eliminatoria, disputándose en las instalaciones de la FMP.

III.3. W.O Pareja y Mínimo de Parejas

- 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. Además se penalizará con un punto negativo. El resultado de ese partido se contabilizará como 6/0, 6/0.
- Si el W.O. no preavisado es por causa de fuerza mayor y siempre que esté debidamente justificado antes de las **48 horas** posteriores a disputarse el enfrentamiento, será el Comité de Competición y Disciplina Deportiva quien determine si lleva aparejada sanción.
- **El mínimo de parejas** de un equipo que debe reflejarse en el acta en papel antes del inicio de la eliminatoria debe ser siempre **dos**.

III.4. W.O Equipo

- Cuando un equipo no se presenta (W.O), con un **mínimo de dos parejas**, perderá esa eliminatoria y se considerará como no presentado.
- Si se produjera un W.O. de alguna de esas dos parejas reflejadas en el acta en papel, se considerará W.O. no avisado, dándose la eliminatoria por ganada al otro equipo por 3-0, anulándose todos los resultados de esa confrontación, aunque se hubieran disputado y anotado en el acta en papel.
- El W.O. se aplicará a los 10 minutos sobre la hora fijada del comienzo de la eliminatoria (20.00), salvo acuerdo entre los capitanes. Además se penalizará con 3 puntos negativos si el aviso es con más de 8 horas y con **5 puntos negativos** si el W.O. es **NO AVISADO**.

CAPÍTULO IV. SISTEMA DE PENALIZACIÓN

IV.1. Tiempos de Aviso W.O. y Mínimo de Parejas

- 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 con un mínimo de **dos parejas sin previo** aviso con el tiempo marcado en el día y hora fijados, será penalizado con 5 puntos de sanción.

IV.2. Falsificación y Plazos Recepción Actas

- 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.

IV.3. Suplantación de Identidad y Alineación Indebida

- 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 o tiene la licencia inhabilitada, será penalizado con la pérdida de **10** puntos.
- En caso de que un jugador con la licencia inhabilitada sea alineado, independientemente de que dispute o no su partido, se considerará alineación indebida y el equipo será sancionado con la pérdida de 10 puntos. El resultado de ese partido donde se ha producido la alineación indebida se contabilizará como 6/0, 6/0.

IV.4. Número Mínimo de Pistas

- El número mínimo de pistas disponibles por parte del equipo local el día de la competición a las 20.00 son dos.
- En caso de no poder terminar alguno de los partidos por causa de fuerza mayor (apagón, rotura de cristal, rotura de red, etc...), los dos capitanes deberán ponerse de acuerdo en el día y hora de la reanudación. En el caso de no ponerse de acuerdo por no ser de causa mayor (alquilar menos tiempo o cierre de la instalación) el equipo local perderá ese partido.
- Si alguno de los partidos de la eliminatoria no pudiera disputarse por no tener pista disponible a la hora señalada del enfrentamiento, ya sea del primer o segundo turno, se considerará como W.O. no avisado de la pareja local, se contabilizará como 6/0,6/0, y se penalizará con un punto negativo.
- Si fuera más de un partido los que no se pudieran disputar por no disponer de las pistas necesarias, se considerará que el equipo no se ha presentado con el mínimo de cuatro parejas, perderá esa eliminatoria, considerándose como W.O. no avisado y se penalizará con 5 puntos negativos.
- En caso de no poder disputarse un enfrentamiento en el día y hora señalado por no disponer de ninguna pista, el equipo local perderá esa eliminatoria, considerándose como W.O. no avisado, penalizándose con 5 puntos negativos.

IV.5. Número Mínimo de Botes Nuevos

- 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 mismos 5 puntos a partir de la cuarta y sucesivas.

CAPÍTULO V. SANCIONES

V.1. Comité de Competición. Potestad. Plazos Recursos

- 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 el plazo de cinco días desde su publicación o notificación al interesado ante dicho Comité mediante su presentación ante la Federación Madrileña de Pádel.

V.2. Notificaciones

- 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 sanción.

V.3. Vigencia Penalizaciones

- Las penalizaciones que se apliquen a un equipo estarán en vigor durante toda la temporada y serán acumulables, independientemente de la fase en la que se produzcan.