

NORMATIVA LIGA DE SUPERVETERANOS 2017

1.- Normas generales

En la Liga de Superveteranos 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 Superveteranos.

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

En la temporada 2017:

Los 8 equipos participantes en la temporada 2016 jugarán en Primera división, siendo los dos últimos equipos clasificados los que descenderán a Segunda.

Con el resto de equipos que se inscriban, se organizará una única división compuesta por grupos de un máximo de 8 equipos. En función de la clasificación y una vez que se conozca el número de equipos inscritos se organizará una fase de playoff con el fin de determinar el campeón y subcampeón de la liga de esta Segunda División, así como la clasificación para la siguiente temporada.

Los finalistas de esta Segunda División serán los equipos que ascenderán a Primera.

A partir de la siguiente temporada:

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

Habrà una tercera división formada por dos grupos: Tercera A y Tercera B. Estos dos grupos estaràn formados por ocho equipos cada uno.

La siguiente división estará formada por dos grupos: Cuarta A y Cuarta B.

Los equipos nuevos que se incorporen se integrarán en los Grupos Cuarta A y Cuarta B hasta completar grupos de ocho equipos. Cuando el número de equipos nuevos permita crear un nuevo grupo, se creará el Grupo Quinta, siempre que el número de equipos sea al menos de seis.

Cuando en los Grupos Tercera A y Tercera B o Cuarta A y Cuarta B haya dos equipos del mismo club, uno de los dos equipos se trasladará al otro Grupo de la misma división.

Ej.- Cuando un club tenga dos equipos en el grupo Tercera A, uno de los dos equipos se trasladará al Grupo Tercera B.

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

Los cuatro últimos clasificados de Segunda descenderán a Tercera.

Los dos primeros clasificados de cada Grupo de Tercera ascenderán a Segunda directamente.

Los dos últimos clasificados de cada Grupo de Tercera descenderán a Cuarta.

Los dos primeros clasificados de cada Grupo de Cuarta ascenderán a Tercera.

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 8 jugadores y un máximo de 20 jugadores.

Los jugadores deberán tener 49 años cumplidos el 1 de enero de 2017 para la Liga 2016 (año de nacimiento 1967) y sólo podrán jugar con el club por el que estén jugando la Liga de Veteranos 2016/2017. Aquellos jugadores que no estén jugando con algún equipo de la liga de veteranos lo podrán hacer con el Club y equipo que ellos elijan.

Todos los jugadores inscritos deberán estar en posesión de la licencia federativa en el momento de la inscripción.

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 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. Toda solicitud que se reciba más tarde de las 12.00 horas del martes, impedirá que pueda jugar hasta la semana siguiente a realizar el alta.

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 temporadas anteriores 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 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 13 de enero 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). 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 aplazada (o adelantada) 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, menos en la última

jornada de la liga.

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. 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. Si se fuese a producir un cambio de sede acordado entre ambos capitanes, la FMP deberá ser informada también antes del encuentro mediante el envío de un correo electrónico a info@fmpadel.com.

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 en buen estado de cada eliminatoria.

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 2017".

Los equipos estarán formados por 3 parejas. Los encuentros se disputarán compitiendo las 3 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 3, 2º pareja nº 1, 3º pareja nº 2. 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 serán los únicos que podrán dar instrucciones en los partidos, durante los cambios de lado.

Se podrá delegar la función de capitán en un responsable para una confrontación siempre y cuando se avise por email a la FMP (info@fmpadel.com) y al capitán del equipo contrario, mínimo 8 horas antes de la disputa de la misma. En cualquier caso, la FMP debe tener constancia de la persona responsable por parte del equipo que dispute cada eliminatoria. Los capitanes

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 siguiente.

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.

Está permitido incorporar jugadores en la liga de superveteranos entre los viernes a las 20:00 horas y los martes a las 12:00 horas.

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.

3.- Sistema de puntuación.

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.

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. Además se penalizará con un punto negativo.

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 se debe sancionar o no.

El mínimo de parejas que debe presentar un equipo es de 2.

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 dos pistas, como mínimo a las 20.00 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.