

NORMATIVA LIGA DE MENORES 2016-2017

En la Liga de Menores 2016-2017 podrán participar todos aquellos equipos pertenecientes, 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 Menores. 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 de la FMP mediante los cauces estipulados: comitedecompeticion@fmpadel.com

1. Normas generales

La liga de Menores estará dividida en categoría masculina y femenina, siendo estas ligas totalmente independientes.

Los ocho primeros equipos clasificados de cada categoría jugarán en Primera, los ocho siguientes en Segunda y los posteriores en Tercera.

Los equipos nuevos que se incorporen se integrarán en Tercera hasta completar un grupo de máximo 10 equipos. Cuando el número de equipos nuevos permita crear un nuevo grupo, se creará Cuarta, siempre que el número de equipos sea al menos de 5 y así sucesivamente.

Descenderán de categoría los dos últimos equipos clasificados de Primera y los dos primeros de Segunda ascenderán automáticamente a Primera. Así sucesivamente en el resto de las categorías si las hubiera.

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

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 10 jugadores en la Liga Masculina y 8 jugadoras en liga Femenina (mínimo 2 por categoría) y un máximo de 40 jugadores en liga masculina y 30 en liga femenina (10 por categoría). Se permitirá que una de las categorías (por equipo) no llegue al mínimo de dos jugadores, siempre y cuando no sea la categoría Benjamín/Alevín.

Las categorías son:

Masculino: Junior, Cadete, Infantil y Alevín/Benjamín.

Femenino: Junior, Cadete, Infantil y Alevín/Benjamín.

Categoría de los jugadores según año de nacimiento

Junior: años 98 y 99

Cadete: años 2000 y 2001

Infantil: años 2002 y 2003

Alevín: años 2004 y 2005

Benjamín: años 2006, 2007, 2008 y 2009

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 con punto 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 W.O.- se considerará que ha participado con ese equipo, no pudiendo jugar en otro equipo hasta el final de la temporada).

Se podrán incorporar jugadores en cualquier momento de la primera vuelta de la liga, siempre que el jugador tenga la licencia federativa en vigor y aporte los datos requeridos para dar de alta a un jugador.

Esta solicitud se debe realizar antes del jueves 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 jueves, impedirá que pueda jugar hasta la semana siguiente a realizar el alta.

Para la competición a partir del 1 de enero de 2017 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.

Un jugador/a no podrá formar parte, en un enfrentamiento, de dos parejas distintas. Ejemplo: si un jugador participa en la pareja alevín, no podrá formar parte de otra pareja en cualquiera de las otras tres categorías (infantil, cadete o junior) que se disputan en un enfrentamiento.

En el momento de la inscripción, además del nombre y apellidos (2) y fecha de nacimiento de los jugadores/as, se deberá incluir el nombre y apellidos del capitán, teléfono y e-mail de contacto.

En la aplicación de la FMP, aparecerán los jugadores disponibles en negro y en rojo los que no.

El capitán será el responsable de:

- Estar en contacto con la FMP.
- Comunicar a sus jugadores/as los clubes, fechas y horarios e instrucciones.
- Vigilar la puntualidad y ética de sus jugadores/as.
- Cumplir y hacer cumplir a sus jugadores/as 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

La FMP confeccionará el calendario de la temporada, 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 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.

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 sábados a las 14.00 horas.

Será obligatorio que al menos dos partidos se disputen en el primer turno y los siguientes a continuación. Será de obligado cumplimiento que el capitán del equipo local avise al capitán contrario, con al menos 48 horas de antelación mediante e-mail, de la disponibilidad de pistas que tendrá para disputar el enfrentamiento. De no remitirse el indicado e-mail se entiende que dispone de dos pistas.

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 deberán ser de las denominadas "pelotas de pádel" no pudiéndose utilizar pelotas de tenis y tendrán que estar en buen estado.

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 2016-2017".

Los equipos de la liga masculina estarán formados por 4 parejas.

Los partidos se disputarán por el siguiente orden cuando no puedan disputarse simultáneamente:

Alevín Masculino - Infantil Masculino - Cadete Masculino - Junior Masculino

Los equipos de la liga femenina estarán formados por 3 parejas.

Los partidos se disputarán por el siguiente orden cuando no puedan disputarse simultáneamente:

Alevín Femenino - Infantil Femenino - Cadete / Junior Femenino

Cuando no se puedan disputar los partidos de forma simultánea el horario de los turnos será:

1er turno: 14:00

2do turno: 15:00

Cuando los capitanes de ambos equipos estén de acuerdo, este orden podrá variarse.

Los capitanes 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 hasta el Martes siguiente a las 12.00 horas.

Ej.- Si el enfrentamiento comienza el sábado a las 14.00 horas tendrá hasta el martes a las 12.00 horas.

El capitán visitante dispondrá de 24 horas para validar el acta. Ej. Desde las 12.00 horas del martes hasta las 12.00 horas del miércoles.

El acta deberá estar completamente cumplimentada por ambos capitanes el miércoles a las 12.00 horas.

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.

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 3 a 1 al equipo B (ej.: liga masculina), el equipo A obtendrá 3 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 los 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.

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.

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 4 horas (antes de las 10.00 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, será penalizado con la pérdida de 2 puntos.
- Cuando un equipo no se presente sin previo aviso en el día y hora fijados, será penalizado con 4 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 mismo 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 o 14.00 horas del día de competición:
 - o El primer incumplimiento implicara una advertencia.
 - o La segunda, la pérdida de 2 puntos.
 - o La tercera la pérdida de 5 puntos y los mismo 5 puntos a partir de la cuarta y sucesivas.
 - Cualquier otro asunto no contemplado en esta normativa será la FMP (Comité de Competición y Disciplina Deportiva) la 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 sanción.