

NORMATIVA LIGA DE VETERANOS 2017-2018

1. Normas generales

En la Liga de Veteranos 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.

Las instalaciones o sedes de juego donde disputen sus partidos los equipos de la Liga, deben estar dadas de alta, registradas y al corriente de pago de sus respectivas cuotas en la Federación Madrileña de Pádel.

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 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

Los doce primeros equipos clasificados jugarán en Primera, los veinticuatro siguientes en Segunda, en dos grupos de doce equipos.

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

En Primera los cuatro últimos equipos descenderán a Segunda. Los dos primeros equipos de cada grupo de Segunda ascenderán automáticamente a Primera.

En Segunda los tres últimos equipos de cada grupo descenderán a Tercera.

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

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

Ascenderán nueve equipos de los grupos de Cuarta. Si hay tres grupos ascenderán los tres primeros de cada uno de ellos, si hay cuatro grupos ascenderán los dos primeros de cada grupo y el mejor tercero (establecido por el coeficiente de puntos por partido).

En caso de que haya que crear más grupos en Cuarta división se revisará el número de equipos involucrados en ascensos y descensos de las divisiones implicadas.

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.

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.

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 39 años cumplidos el 1 de enero de 2018 para la Liga 2017-2018(año de nacimiento 1978).

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 nuevos jugadores o dar de baja jugadores ya inscritos desde el miércoles a las 20:00 hasta el lunes a las 12:00.

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. 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.

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).

A partir de esta temporada 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 cedida.
- En caso de que un jugador dispute su tercer partido cedida en un equipo con el cupo completo de jugadores (25) se considerará alineación indebida. Los capitanes podrán dar de baja jugadores de sus equipos en los periodos de la semana reservados para ello.
- En las tres últimas jornadas de la segunda vuelta no se podrá realizar la cesión 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.

Se podrán incorporar jugadores antes del comienzo de la 2ª vuelta, 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 25 jugadores por equipo.

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

Para la competición a partir del 1 de enero de 2018 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. 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 2016/17 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 2017 en vigor.

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

La composición de los grupos se hará por méritos deportivos mediante el “sistema de serpiente” 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 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 comienzo de la 2ª vuelta para los enfrentamientos de la 1ª vuelta o siempre antes de la última jornada de la 2ª vuelta. 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, donde tampoco se permitirá el cambio de hora.

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 para disputar sus partidos si lo estimaran necesario. 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) 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 deben ser de pádel y se abrirán mínimo tres 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 cinco pistas, guardarán dos botes del enfrentamiento anterior (pelotas con un partido) para el siguiente, debiendo abrir otros tres para el total de partidos. Los equipos que juegan en dos turnos, siempre deben abrir tres botes nuevos, jugándose los partidos 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.

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 2017-2018".

Los equipos estarán formados por cinco parejas.

Las parejas se ordenarán en las confrontaciones en función de la suma de puntos de los dos jugadores integrantes de cada pareja.

Cada jugador empezará la liga con los puntos obtenidos en la Liga de Veteranos 2016-2017 y se irán sumando los que vaya consiguiendo a lo largo de la Liga 2017-2018. Esta puntuación inicial se ha ido detallando a lo largo de las dos últimas temporadas en cada equipo

La actualización de los puntos se realizará el último viernes de cada mes 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

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 las dos parejas 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 cinco 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 (tres parejas a las 20.00 y dos a las 21.00 ó cuatro parejas a las 20.00 y una a las 21.00), se ordenarán de mayor a menor las parejas del primer turno, y de la misma manera las dos parejas del segundo turno (en el supuesto de jugar tres parejas primero y dos a continuación).

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.

La aplicación dispondrá de actas para partidos disputados en un solo turno (cinco partidos a la vez) y actas para partidos disputados en dos turnos (tres y dos partidos).

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

Quando 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.

Tanto el capitán, como cualquier jugador inscrito en la lista del equipo con la licencia habilitada, podrá dar instrucciones en los partidos durante los cambios de lado.

Quando el capitán dado de alta en la aplicación de la liga de la FMP no puede 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.

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.

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 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. 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 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 cuatro.

Cuando un equipo no se presenta (W.O), con un mínimo de cuatro parejas, perderá esa eliminatoria y se considerará como no presentado.

Si se produjera un W.O. de alguna de esas cuatro parejas reflejadas en el acta en papel, se considerará W.O. no avisado, dándose la eliminatoria por ganada al otro equipo por 5-0, 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.

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 con un mínimo de cuatro parejas 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 o tiene la licencia inhabilitada, será penalizado con la pérdida de 10 puntos.
- Si un equipo no dispone de tres 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 sanción.