

## **NORMATIVA LIGA FMP POR EQUIPOS 2018**

### **1. Normas generales**

En la Liga FMP por equipos 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 FMP.

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](mailto:comitecompeticion@fmpadel.com)

**Los jugadores que se inscriban a la Liga FMP por equipos con un club sólo podrán participar con ese club en el Campeonato Absoluto de Madrid por equipos.**

La Liga FMP por equipos estará dividida en categoría **masculina y femenina**, siendo estas ligas totalmente independientes.

Para esta primera edición las fechas de celebración de la Liga FMP por equipos son de enero a junio de 2018. Para las siguientes ediciones será de octubre a mayo.

La ordenación de los equipos se hará en función de los cabezas de serie establecidos según los puntos del ranking absoluto FMP que cada jugador aporte al equipo en el que esté inscrito.

Según el número de equipos inscritos, se marcarán los criterios para componer las divisiones de cara a la edición 2018/2019, siendo el sistema piramidal utilizado en la Liga de Veteranos FMP el ideal.

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 de **100 €** 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 un mínimo de 14 años cumplidos el 1 de enero de 2018 para la Liga FMP por equipos 2018 (año de nacimiento 2004 – Infantil de 2º año).

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 martes a las 18.00 hasta el viernes 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 FMP por equipos. 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 viernes 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 6 puntos.

Con respecto a la incorporación de jugadores, estos no podrán haber jugado en algún equipo distinto al de su club de Liga FMP por equipos (en el momento de figurar en un enfrentamiento, aún no habiendo jugado se considerará que ha participado).

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 20 jugadores por equipo.

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

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).

El nombre de los jugadores con toda la documentación en regla aparecerá en color negro, mientras que el de aquéllos con alguna incidencia (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 2018 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 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 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.

Los partidos se disputarán los fines de semana. El horario de comienzo de los partidos tanto para el sábado como para el domingo es de 10.00 a 18.00 horas.

Cada equipo deberá comunicar a la FMP el día y hora de juego elegido para disputar sus enfrentamientos.

Es obligatorio que los tres partidos se disputen a la vez.

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 tres botes nuevos por cada eliminatoria. El color de la pelota debe ser amarillo o blanco, acorde al Reglamento de Juego de la FEP.

El no cumplimiento del número 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 2018".

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 según el ranking absoluto de la FMP vigente el día de juego de cada enfrentamiento.

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.

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 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.

Cuando 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, 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 hasta el lunes a las 18.00 para grabar el acta y el capitán visitante hasta el martes a las 18.00.

Si el enfrentamiento se disputase fuera de este horario por acuerdo entre los capitanes y el visto bueno por parte de la FMP, el capitán local dispondrá de 24 h. desde la hora de comienzo del enfrentamiento para su grabación.

El acta deberá estar completamente cumplimentada por ambos capitanes el martes a las 18.00.

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 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 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.

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.

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 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 3 puntos de sanción.
- La falsificación de las actas, implicará una sanción de 6 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 1 punto.
  - o La tercera la pérdida de 3 puntos y los mismos 3 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 6 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 6 puntos.
- Si un equipo no dispone de tres pistas el día de competición:
  - o El primer incumplimiento implicará una advertencia.
  - o El segundo, la pérdida de 1 punto.
  - o El tercero la pérdida de 3 puntos y los mismos 3 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.