

REGULAMENTO

3ª EDIÇÃO

A BOLA PADEL CORPORATE
LEAGUE 2023



Índice

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS	3
Artigo 1. Definição da prova	3
Artigo 2. Funções da CS Solutions (organizadora da Liga)	3
Artigo 3. Funções do Gestor Operacional da Prova	3
CAPÍTULO II – CLUBES, EQUIPAS E ATLETAS	4
Artigo 4. Empresas, equipas, locais e publicidade	4
Artigo 5. Requisitos para inscrição de jogadores.....	4
Artigo 6. Requisitos, prazos, e inscrição de equipas.....	4
Artigo 7. Capitães de equipa	4
Artigo 8. Constituição das Equipas.....	5
CAPÍTULO III - DESENVOLVIMENTO DA PROVA	6
Artigo 9. Formato da prova.....	6
Artigo 10. Datas	6
Artigo 11. Sistema de Competição.....	6
Artigo 12. Calendário e Horários.....	7
Artigo 13. Alterações ao calendário.....	7
Artigo 14. Faltas de Comparência	7
Artigo 15. Substituição de jogadores e assistência.....	7

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1. Definição da prova

1. A Bola Padel Corporate League é uma liga de padel em que as empresas inscritas são representadas por colaboradores.
2. A prova poderá ser disputada entre equipas, masculinas, femininas e mistas, no escalão nível 4;

Artigo 2. Funções da CS Solutions (organizadora da Liga)

1. Corresponde à CS, na sua função de organizadora da prova, a regulamentação da mesma, com a criação deste regulamento, a gestão dos resultados e das classificações, bem como o exercício dos poderes disciplinares;
2. Será também a CS a nomear o Gestor Operacional da Prova, essa nomeação será anunciada com a abertura das inscrições para a prova. Os seus contatos ficarão disponíveis no site da A Bola Padel Corporate League;
3. O Gestor Operacional da Prova será Miguel Froufe (miguel.froufe@cssolutions.pt).

Artigo 3. Funções do Gestor Operacional da Prova

1. O Gestor Operacional da Prova tem a função de coordenação e desenvolvimento da mesma, estará presente no decorrer das jornadas;
2. Para além das funções disciplinares, terá autoridade para realizar as seguintes funções relacionadas com a prova:
 - a. Suspender, avançar ou atrasar uma jornada e marcar a data e, se for o caso, o local da jornada que, por causa de força maior, ou disposição das autoridades competentes não possa ser realizada no dia indicado no calendário ou nas instalações desportivas indicadas;
 - b. Decidir terminar, suspender ou cancelar uma jornada, quando as circunstâncias impeçam a sua normal conclusão e, se necessário, chegar a acordo sobre sua continuação ou nova realização em campo neutro ou não, e à porta fechada ou aberto ao público;
 - c. Atribuir a responsabilidade pelos custos incorridos nos casos de repetição, suspensão ou continuação da eliminação;
 - d. Definir um horário comum para o início das jornadas correspondentes à mesma jornada, quando os seus resultados possam ter influência na classificação final;
 - e. Cancelar encontros ou jornadas, podendo ordenar a sua repetição, se for necessário;
 - f. Tudo o que no geral afeta a realização da prova.

CAPÍTULO II – CLUBES, EQUIPAS E ATLETAS

Artigo 4. Empresas, equipas, locais e publicidade

1. Cada empresa poderá inscrever no máximo 3 equipas em cada região, cada equipa é composta por 2 a 6 elementos;
2. As empresas participantes jogarão:
 - a. Lisboa: W Padel Country Club, Monsanto;
 - b. Porto: Top Padel - Industrial, Porto
3. É permitido exibir publicidade tanto no vestuário dos atletas como no nome da equipa, embora essa publicidade não possa referir a ideias políticas ou religiosas, nem de infringir a lei, a moral, os bons costumes ou a ordem pública.

Artigo 5. Requisitos para inscrição de jogadores

1. 50% dos jogadores inscritos em cada equipa terão que ser trabalhadores atuais na empresa;
2. Nas equipas apenas podem participar maiores de 18 anos;
3. Só poderão ser inscritos jogadores de acordo com o nível estipulado (nível 4). Não poderão ser inscritos jogadores de nível superior a nível 4 conforme ranking da Federação Portuguesa de Padel;
 - a. O incumprimento deste requisito resultará na desclassificação da equipa, sem reposição do valor de inscrição;
 - b. No decorrer da liga, o Gestor de Operacional de Prova, avaliará a performance dos jogadores e, se se justificar, desclassificará a equipa que levar jogadores que, apesar de não estarem federados, estejam num nível superior ao nível 4.

Artigo 6. Requisitos, prazos, e inscrição de equipas

1. A inscrição é realizada pelas empresas participantes, através do e-mail geral@padelcorporateleague.pt;
2. Existe o limite máximo de 3 equipas por empresa;
 - a. Cada equipa pode ter até 6 jogadores;
3. O prazo para inscrição das equipas de Lisboa termina às 23h59 de 22 de Setembro de 2023;
 - a. O calendário de Lisboa será apresentado no dia 09 de Outubro de 2023.
4. O prazo para inscrição das equipas do Porto termina às 23h59 de 13 de Novembro de 2023;
 - a. O calendário do Porto será apresentado no dia 17 de Novembro de 2023.

Artigo 7. Capitães de equipa

1. Cada equipa deve ter um capitão, que seja trabalhador na respetiva empresa, e um endereço de e-mail para notificações da PCL e, eventualmente, dos capitães das outras equipas na sua divisão;
2. Pode ser capitão, qualquer jogador que trabalhe na empresa que representa;
3. As obrigações do capitão de equipa são as seguintes:
 - a. Representar a sua equipa perante a PCL e as outras equipas;
 - b. Fornecer os seus contactos (e-mail e telefone), para que possa ser contactado pela PCL e pelos outros capitães de equipa;
 - c. Comunicar aos elementos da equipa os horários, regras, etc;

- d. Inserir a composição da equipa antes da realização da jornada, assim como os resultados no final da mesma, ao Gestor Operacional da Prova;
- e. Comunicar à PCL quaisquer ocorrências que possam acontecer durante a prova;
- f. Monitorizar a pontualidade e desportivismo dos seus jogadores;
- g. Cumprir e fazer cumprir o regulamento junto dos seus jogadores;
- h. Confirmar a receção e leitura dos e-mails que sejam enviados pela PCL, ou, eventualmente, dos capitães das outras equipas;
- i. Quando a pessoa designada para capitão de equipa não possa comparecer à jornada da sua equipa, poderá ser substituído por outro elemento da sua equipa, devendo este identificar-se perante a equipa adversária que irá para exercer as funções de capitão durante a jornada.

Artigo 8. Constituição das Equipas

1. As equipas serão formadas de acordo com os seguintes requisitos:
 - a. Equipas: Masculinas e Mistas do nível 4;
 - b. Cada empresa pode inscrever até 3 equipas, com 6 jogadores cada equipa.
 - c. 50% dos jogadores têm de ser trabalhadores na empresa que representam;
 - d. Em jogo, a equipa terá de ter, obrigatoriamente todos os jogos e sem exceção, um jogador trabalhador;
2. Na constituição da equipa terão de ser respeitados os critérios de nível/escalão referidos no ponto 3 do artigo 5. Esta verificação é feita no ato de inscrição, mantendo-se durante toda a prova;
3. As equipas serão classificadas automaticamente de modo decrescente conforme a sua pontuação no decorrer da liga;
4. A classificação das equipas será atualizada no final de cada jornada;
5. Poderão inscrever-se na categoria de equipas mistas, equipas representadas apenas por elementos femininos.
6. Na categoria de Equipas Mistas:
 - a. poderão jogar:
 - i. Duplas femininas
 - ii. Duplas mistas
 - b. Não poderão jogar:
 - i. Duplas masculinas

CAPÍTULO III - DESENVOLVIMENTO DA PROVA

Artigo 9. Formato da prova

1. A liga será disputada em duas categorias (masculinos e mistos). Assim sendo, não existe limite máximo na idade dos jogadores;
2. A prova será realizada a uma volta;
3. Os jogos são compostos por dois sets e um *Super Tie Break*, em caso de empate;
4. Os cinco melhores classificados de cada grupo passam para a fase final (final nacional);

Artigo 10. Datas

1. A prova será disputada:
 - a. Lisboa – de 12 de Outubro a 07 de Dezembro de 2023
 - b. Porto – 25 e 26 de Novembro de 2023;
 - c. Final Nacional – 20 de Janeiro de 2024
2. Caso se justifique por razões de Calendário, a PCL pode aumentar ou reduzir a sua duração;
3. Em circunstâncias excepcionais, a PCL pode suspender a totalidade ou parte da prova.

Artigo 11. Sistema de Competição

1. Serão formadas divisões e níveis de competição, onde serão sorteadas as jornadas a disputar. As equipas defrontar-se-ão em uma volta, em sistema de liga;
2. Equipas Mistas - Após os 5 jogos do grupo D e grupo E, haverá uma re-organização para os grupos finais. Os três primeiros classificados da Pool D jogarão com os três últimos classificados da Pool E e os três classificados da Pool E jogarão com os três últimos classificados da Pool D;
3. Os pontos atribuídos em cada jornada serão:
 - a. 3 pontos por vitória;
 - b. 1 ponto por derrota
 - c. 0 pontos por derrota por FC;
4. A classificação final é estabelecida de acordo com os resultados obtidos pelas equipas em cada uma das jornadas na sua divisão, ordenados de modo decrescente;
5. Em caso de empate na classificação, são aplicáveis, sempre por esta ordem, os seguintes critérios de desempate:
 - a. Confronto direto;
 - b. Melhor/Maior diferença entre jornadas ganhas e perdidas entre as equipas empatadas;
 - c. Melhor/Maior diferença entre encontros ganhos e perdidos entre as equipas empatadas;
 - d. Melhor/Maior diferença entre sets ganhos e perdidos entre as equipas empatadas;
 - e. Melhor/Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos entre as equipas empatadas;
 - f. Caso o empate persista, procede-se a sorteio para desempatar;
 - g. Para efeito dos pontos anteriores o *Super Tie Break* conta como 1 set e 1 jogo ganho;
 - h. Quando alguma das equipas tenha sido penalizada por falta de comparência na jornada, será excluída do grupo de desempate e colocado no último lugar entre as

equipas empatadas, os resultados dos encontros em que esteja envolvida não serão tidos em conta para quebrar o empate entre as restantes equipas no grupo empatado, o desempate será decidido unicamente com base nos resultados produzidos nas jornadas entre as equipas empatadas.

Artigo 12. Calendário e Horários

1. O calendário da prova será definido pela PCL e publicado no site da Liga onde permanecerá durante toda a realização da prova e sempre atualizado.

Artigo 13. Alterações ao calendário

1. A data de uma jornada só poderá ser alterada em casos excepcionais, a pedido das equipas participantes, por causas justificadas e mediante notificação enviada por email para geral@padelcorporateleague.pt por ambos os capitães separadamente e com a indicação da nova data;
2. As alterações só poderão ser feitas no máximo até 3 dias antes da data de calendário. Os custos subjacentes a esta alteração serão imputados às respectivas equipas. Caso não se verifique um acordo entre as equipas e organização com 36 horas de antecedência, mantém-se a data inicialmente indicada, sendo a jornada disputada na data previamente estabelecida;
3. Caso não haja acordo entre os capitães para a alteração da data da jornada, mantém-se a data indicada inicialmente no calendário devendo as equipas apresentar-se no clube para disputar a mesma.

Artigo 14. Faltas de Comparência

1. Entende-se por Falta de Comparência quando uma equipa não compareça no dia e hora marcada, com uma tolerância máxima de 10 minutos, ou sem os requisitos mínimos necessários para a disputa dos encontros e é atribuída derrota por 6 - 0 | 6 - 0;
2. Não é considerada falta de comparência de jornada quando se apresentarem pelo menos 2 atletas para a disputa da jornada;
3. Uma segunda falta de comparência durante a prova, será punida com a derrota e serão revistos os motivos para apurar se a equipa poderá continuar na prova ou não;
4. A desistência injustificada de uma equipa durante uma jornada, uma vez iniciado, ou a recusa em iniciar a mesma, será sancionada com Falta de Comparência;
5. Quando, durante a mesma jornada, os casos apresentados neste artigo são cometidos por ambas as equipas serão impostas as devidas sanções às duas equipas, e nenhuma delas será declarada vencedora da jornada. Para efeitos de classificação serão atribuídas derrotas por 6/0 6/0 em todos os encontros a ambas as equipas;

Artigo 15. Substituição de jogadores e assistência

1. A substituição dos jogadores só poderá ser feita entre sets;
2. Em caso de lesão de um jogador, pode ser feita a substituição do mesmo em qualquer momento do jogo;
3. No caso de um jogador se lesionar ou estar afetado por uma condição médica tratável, este terá 3 minutos para receber ajuda ou recuperar da mesma;
 - a. Esta ajuda médica apenas poderá ser utilizada uma vez por jogador durante o encontro, não sendo possível ceder este direito entre parceiros do mesmo par;

- b. Caso ocorra um acidente que não seja consequência direta do jogo e que afete algum dos jogadores, o Gestor Operacional da Prova poderá conceder um tempo não superior a 15 minutos para a sua resolução;
- 4. Se algum jogador estiver a sangrar, não poderá prosseguir o jogo.
- 5. Em caso de lesão num jogo da categoria mistos, a substituição deverá ser feita por um elemento do mesmo género, caso não haja um elemento do mesmo género disponível, a respetiva equipa perderá por falta de comparência, salvo acordo prévio da equipa adversária;
- 6. Em caso de substituição de jogadores entre sets, os mesmos terão direito a 2 minutos de aquecimento.