



SERIES
NACIONALES
DE PADEL



REGULAMENTO

DAS SNP PORTUGAL VII EDIÇÃO

2026/2027



A MAIOR COMPETIÇÃO DE **PADEL**
AMADOR DO MUNDO

Uma competição para todos

WWW.SNPGALAXY.COM



Reglamento SNP Portugal 2026-27

Reglamento Series Nacionales de Pádel · Temporada 2026-27	1
1. Introdução	1
2. Fases da competição	1
3. Inscrições e seguro de acidentes	2
4. Direitos e obrigações dos Clubes ou Sedes	4
5. Direitos e obrigações das equipas independentes	5
6. Direitos e obrigações das equipas de Clubes.....	6
7. Direitos e obrigações dos capitães	6
8. Direitos e obrigações dos jogadores.....	7
9. Direitos e obrigações da organização SNP	8
10. Requisitos de clubes, sedes, equipas e jogadores.....	9
11. Bola oficial.....	13
12. Formato da competição	14
13. Estrutura de divisões e níveis	16
14. Organização dos confrontos da Fase Regular	17
15. Desenvolvimento dos confrontos	18
16. Adiamiento de confrontos	21
17. Equipas suplentes.....	23
18. Denominação de equipas, mudanças de sede e direito de admissão.....	23
19. Mercado de contratações e jogadores de equipas filiais	23
20. Sanções	26
21. Lesões e seguro de acidentes	28
22. Reclamações	29
23. Órgãos disciplinares, juízes-árbitros e comissão de bola oficial.....	30
24. Suspensão ou cancelamento da competição	31
25. Calendário de competição	32
26. Ranking individual.....	33
Disposição final.....	34



**SERIES
NACIONALES
DE PADEL**

Reglamento Series Nacionales de Pádel · Temporada 2026-27

Portugal

Reglamento oficial Series Nacionales de Pádel · Portugal · Temporada 2026-

1. Introdução

As **Series Nacionales de Pádel (SNP)** são uma competição destinada a fomentar o pádel amateur. A competição disputa-se em formato por equipas e compõe-se de uma categoria masculina e uma categoria feminina. Em ambas as categorias existirão diferentes níveis ou grupos (Grand Slam, 1000, 500 e Future, ordenados do maior para o menor nível competitivo), que por sua vez se subdividirão em divisões.

Todo o aspeto não contemplado neste regulamento ou que dê lugar a diferentes interpretações será resolvido pela organização das Series Nacionales de Pádel.

2. Fases da competição

A temporada SNP 2026-27 estrutura-se nas seguintes fases:

2.1 Fase Regular

Sistema de liga regional onde as equipas se defrontam a **ida e volta** com as restantes equipas da sua divisão dentro da sua zona. A zona poderá ser determinada por distritos, distâncias entre clubes ou outros critérios que a organização estabeleça para facilitar as deslocações.

2.2 Playoffs Regionais

Uma vez terminada a Fase Regular, as equipas de cada zona disputarão os Playoffs Regionais, sempre que exista um número suficiente de equipas, conforme determine a organização. As equipas classificadas poderão aceder ao Master Nacional conforme estabeleça a organização, em função do número de equipas inscritas em cada categoria e grupo.

2.3 Master Nacional

Fase eliminatória nacional na qual competem as equipas classificadas desde a Fase Regular e os Playoffs Regionais. As equipas vencedoras do Master Nacional obtêm a vaga para o Master Internacional SNP.

Requisito de participação: todo o jogador deve ter disputado **pelo menos 1 jogo** durante a Fase Regular na edição vigente para poder participar no Master Nacional. O Comité de Competição poderá estudar exceções por baixa médica justificada ou causa de força maior.



2.4 Master Internacional SNP

Fase internacional disputada pelas equipas vencedoras do Master Nacional de cada país. **O Master Internacional SNP disputa-se em formato de 5 duplas por confronto**, pelo que cada equipa deverá contar com um mínimo de **12 jogadores** registados para participar. A participação não é obrigatória; em caso de renúncia, a vaga passará ao segundo classificado do Master Nacional, e se este também não aceitar, sortear-se-ão as vagas entre os restantes participantes do Master Nacional do mesmo grupo ou nível.

Formato do Master Internacional SNP:

1. As equipas classificadas de cada categoria repartem-se em **grupos** (liguilha), podendo incorporar-se equipas de outros países SNP.
2. O Master Internacional SNP disputa-se em formato de 5 duplas, pelo que cada confronto reparte 12 pontos: as duplas 1 e 2 valem 3 pontos cada uma e as duplas 3, 4 e 5 valem 2 pontos cada uma.
3. Os vencedores de cada grupo classificam-se para a fase eliminatória da sua categoria.
4. Os jogos disputam-se à melhor de 3 sets com **Ponto de Ouro** em todos os pontos de iguais. Tie-break a 7 em todos os sets. Em confrontos eliminatórios já decididos sem terceiro set iniciado, o terceiro set é substituído por **super tie-break a 11 pontos**.

A organização poderá ampliar o número de vagas e/ou convidar equipas vencedoras de outros eventos se o considerar oportuno, comunicando-o previamente.

3. Inscrições e seguro de acidentes

3.1 Inscrições

A inscrição realiza-se **de forma individual**.

Um jogador considera-se inscrito uma vez tenha completado o formulário de inscrição em www.snpgalaxy.com e tenha efetuado o pagamento dentro do prazo estabelecido para a sua zona.

As inscrições realizar-se-ão através da zona privada web da SNP durante o período estabelecido no calendário oficial. A taxa de inscrição é a seguinte:

- Fase Regular: 30 € por jogador (IVA incluído), que inclui:
 1. Calendário de jogos e organização da competição.
 2. Um mínimo de 8 jogos por equipa inscrita durante a Fase Regular (4 em casa e 4 fora). Podem existir equipas que, excecionalmente e por estarem em divisões de 4 equipas, disputem pelo menos 6 confrontos.
 3. Área privada web para gestão de equipas, contratações, resultados e comunicação.



4. Sorteios durante a competição tanto para jogadores como para capitães.
 5. Possibilidade de se classificar para o Master Nacional e para o Master Internacional SNP.
 6. **Welcome Pack SNP Galaxy Premium** com vantagens e benefícios exclusivos para participantes.
- **Playoffs Regionais:** Preço pendente de confirmação pela organização. O custo aplicar-se-á unicamente em função dos confrontos efetivamente disputados por cada equipa (IVA incluído).
 - **Master Nacional:** incluído na taxa de Fase Regular (sem custo adicional).
 - **Master Internacional SNP:** 20 € por jogador (IVA incluído)

3.2 Rapel económico para clubes com 4 ou mais equipas oficiais

Os clubes que inscrevam **4 ou mais equipas oficiais** (as equipas independentes não contam) ao terminar a temporada receberão um rapel económico sobre o montante total das inscrições, calculado segundo a seguinte tabela:

Equipas inscritas	Rapel (€ IVA incl.)	Equipas inscritas	Rapel (€ IVA incl.)
4	125	18	525
5	140	19	540
6	150	20	625
7	165	21	640
8	250	22	650
9	265	23	665
10	275	24	750
11	290	25	765
12	375	26	775
13	390	27	790
14	400	28	675
15	415	29	890
16	500	30	900
17	515		



Procedimento de pedido do rapel:

1. clube deverá solicitá-lo **expressamente** enviando um email para info@snpadel.pt
2. **Data limite de pedido:** 1 de dezembro de 2026.
3. **Não serão atendidos pedidos apresentados fora de prazo.**

3.2 Cobertura em caso de acidentes (licença FPP)

Todos os jogadores inscritos na SNP Portugal devem possuir a licença federativa da FPP (Federação Portuguesa de Padel), obrigatória para participar, que inclui a cobertura em caso de acidentes desportivos durante os jogos oficiais da competição.

A organização não contrata uma apólice separada: a proteção em caso de acidentes provém da licença federativa de cada jogador, cujas coberturas, limites e exclusões são as definidas pela FPP. O detalhe pode ser consultado na FPP ou na zona privada web.

Os jogadores deverão estar corretamente registados no sistema antes de disputar qualquer confronto para que a cobertura do seguro seja efetiva. A organização não se responsabiliza por incidências ocorridas a jogadores não registados ou que joguem fora do quadro oficial da competição.

4. Direitos e obrigações dos Clubes ou Sedes

4.1 Direitos dos Clubes ou Sedes

1. Receber da organização todas as ferramentas e apoio necessários para a correta organização dos confrontos que se disputem nas suas instalações.
2. Aparecer publicado na web oficial das SNP como clube ou sede oficial da competição durante a temporada vigente.
3. Receber o valor íntegro correspondente ao aluguer de campos e bolas oficiais de cada confronto disputado nas suas instalações, conforme o regulamento.
4. Aceder à zona privada web do clube para consultar calendários, resultados, equipas atribuídas e comunicações da organização.
5. Usufruir dos benefícios do **Welcome Pack SNP Galaxy Premium** atribuído a clubes oficiais.

4.2 Obrigações dos Clubes ou Sedes

1. Dispor de um **mínimo de 2 campos** habilitados para a disputa de confrontos em formato 3 duplas.
2. Garantir a **reserva exclusiva** dos campos necessários para todos os confrontos das equipas às quais dão cobertura como sede local.



3. Fornecer a **bola oficial** SNP em todos os confrontos (ver Cap. 11).
4. Garantir que as instalações cumprem as condições técnicas, de segurança e de limpeza adequadas para a disputa de jogos oficiais.
5. Cumprir as normas de comportamento desportivo e respeito exigidas pela organização aos clubes oficiais.
6. Atender as comunicações da organização em tempo e forma.

Cumprimento do regulamento português em matéria de segurança e higiene em instalações desportivas, bem como qualquer autorização administrativa exigível para a realização de competições de padel em território português.

O incumprimento reiterado destas obrigações poderá derivar na perda do estatuto de clube oficial e na perda do direito a receber os valores correspondentes aos confrontos disputados (ver Cap. 20 Sanções).

5. Direitos e obrigações das equipas independentes

Uma **equipa independente** é aquela que se inscreve nas SNP sem estar vinculada a um clube oficial SNP. Estas equipas escolhem uma sede de jogo entre os clubes oficiais da sua zona.

5.1 Direitos das equipas independentes

1. Inscrever-se e participar nas SNP em igualdade de condições que as equipas de Clubes.
2. Escolher a sua sede de jogo entre os clubes oficiais da zona, sujeito a disponibilidade.
3. Receber todas as ferramentas de gestão (zona privada web, apoio, comunicações) que a organização disponibiliza às equipas.
4. Usufruir do Welcome Pack SNP Galaxy Premium atribuído à equipa.
5. Solicitar mudança de sede em caso de incumprimento por parte da sua sede atual das suas obrigações (ver Cap. 18).

5.2 Obrigações das equipas independentes

1. Cumprir integralmente o regulamento SNP.
2. Realizar o pagamento da inscrição na Fase Regular e, se aplicável, nas fases seguintes (Playoffs Regionais, Master Nacional) dentro dos prazos estabelecidos.
3. Fornecer o **alinhamento** de cada confronto dentro do prazo regulamentar (ver Cap. 15).
4. Notificar imediatamente a organização de qualquer incidência relativa à sede, jogadores ou calendário.
5. Comportar-se de forma desportiva e respeitosa com rivais, clubes, árbitros e organização.



6. Direitos e obrigações das equipas de Clubes

Uma **equipa de Clube** é aquela vinculada a um clube oficial SNP, que assume o papel de sede para a equipa.

6.1 Direitos das equipas de Clubes

1. Os mesmos direitos que as equipas independentes.
2. Ter garantida a sua sede de jogo no clube ao qual estão vinculadas durante toda a temporada.
3. Acesso às **equipas filiais** do mesmo clube, nos termos previstos no Cap. 19.

6.2 Obrigações das equipas de Clubes

1. As mesmas obrigações que as equipas independentes.
2. Zelar pelo cumprimento por parte do seu clube sede das obrigações constantes do Cap. 4.
3. Coordenar-se com o seu clube para garantir a disponibilidade de campos em cada jornada como local.

7. Direitos e obrigações dos capitães

O **capitão** é a pessoa designada pela equipa para exercer a sua representação oficial perante a organização e perante as restantes equipas durante a temporada.

7.1 Direitos do capitão

1. Acesso à zona privada web do capitão para gerir a equipa, o plantel, os alinhamentos, os resultados e as comunicações.
2. Receber informação oficial da organização sobre calendário, sorteios, alterações regulamentares e comunicações relevantes.
3. Solicitar mudanças de data, admissões e baixas de jogadores e verificações à organização dentro dos prazos previstos.
4. Solicitar a presença de juiz-árbitro num confronto determinado, assumindo o custo correspondente.
5. Solicitar a autorização de um **treinador** para a sua equipa nos termos do Cap. 15.

7.2 Obrigações do capitão

1. Cumprir e fazer cumprir à sua equipa o regulamento SNP.
2. Comunicar à organização o dia e a faixa horária escolhidos pela sua equipa como local antes do fecho da inscrição.
3. Acordar com o capitão rival a data exata de cada confronto dentro dos prazos previstos no Cap. 14.



4. Confirmar o **alinhamento** da sua equipa no sistema **15 minutos antes** do início de cada confronto (ver Cap. 15).
5. Como capitão local, introduzir os **resultados** do confronto na zona privada web dentro das **24 horas** seguintes ao fim do mesmo.
6. Como capitão visitante, **validar os resultados** dentro das 48 horas seguintes ao fim do confronto.
7. Verificar a identidade de todos os jogadores da equipa rival mediante documentação oficial antes do início do confronto.
8. Assegurar que a equipa dispõe dos jogadores necessários e da documentação exigida para cada confronto.
9. Atender as comunicações da organização em tempo e forma.
10. Comportar-se de forma desportiva e respeitosa com jogadores, capitães, clubes, árbitros e organização.

O incumprimento das obrigações do capitão poderá acarretar as sanções constantes do Cap. 20.

8. Direitos e obrigações dos jogadores

8.1 Direitos dos jogadores

1. Estar cobertos pelo seguro de acidentes durante todos os jogos oficiais da competição.
2. Aceder à zona privada web do jogador para consultar os seus jogos, ranking, equipa e comunicações.
3. Receber Welcome Pack e participar nos sorteios e promoções que a organização realize durante a temporada.
4. Solicitar à organização esclarecimentos sobre qualquer aspeto da competição que afete a sua participação.

8.2 Obrigações dos jogadores

1. Cumprir o regulamento SNP.
2. Comparecer aos confrontos com um **documento oficial de identificação** (Cartão de Cidadão (CC), passaporte, carta de condução ou documento equivalente do país) e apresentá-lo ao capitão rival quando for requerido.
3. Cumprir as normas de comportamento desportivo em campo, nas instalações do clube sede e perante árbitros e rivais.
4. Acatar as decisões do juiz-árbitro e da organização.
5. Notificar imediatamente o seu capitão de qualquer incidência que afete a sua participação num confronto.



Caso um jogador não possa apresentar a documentação durante o confronto, disporá de um prazo de **8 horas** desde a hora oficial de início para enviar o documento através da zona privada web. Se, decorrido esse prazo, não tiver sido fornecida a documentação, a equipa será sancionada com a perda do confronto (ver Cap. 20).

9. Direitos e obrigações da organização SNP

9.1 Funções e obrigações da organização

1. Organizar e gerir todas as fases da competição SNP em Portugal conforme o presente regulamento.
2. Publicar e manter atualizado o **calendário oficial** da temporada na zona pública e privada da web.
3. Confirmar a inscrição de clubes, equipas, capitães e jogadores antes do início da competição.
4. Resolver as incidências, reclamações e consultas colocadas por clubes, equipas, capitães e jogadores nos prazos previstos pelo regulamento.
5. Aplicar as sanções constantes do Cap. 20 quando ocorram incumprimentos.
6. Garantir a rastreabilidade de resultados, classificações, rankings e movimentos de mercado.
7. Designar os **juizes-árbitros** e membros do **Comité de Competição, Comité Disciplinar e Comissão de Bola Oficial**.
8. Comunicar oficialmente qualquer alteração regulamentar com a antecedência adequada.

9.2 Poderes da organização

1. **Direito de admissão** sobre clubes, equipas, capitães e jogadores em qualquer momento.
2. **Verificação e validação** dos nomes das equipas.
3. **Alteração do calendário** por causas justificadas, comunicando as mudanças aos capitães com a antecedência possível.
4. **Resolução unilateral** de incidências não contempladas expressamente pelo regulamento, sempre dentro dos princípios de fidelidade regulamentar, equidade desportiva e boa-fé.
5. **Expulsão da competição** de clubes, equipas, capitães ou jogadores que incorram em infrações graves ou reiteradas.

Nota: o poder de resolução unilateral da organização no calendário (p. ex. quando duas equipas não chegam a acordo sobre a data) é um mecanismo organizativo distinto do adiamento unilateral entre equipas, eliminado na presente edição (ver Cap. 16).



10. Requisitos de clubes, sedes, equipas e jogadores

10.1 Clubes ou sedes

Para participar como clube ou sede oficial nas SNP, as instalações deverão cumprir os seguintes requisitos:

1. Dispor de um **mínimo de 2 campos de padel** habilitados para a disputa de confrontos em formato 3 duplas.
2. Os campos deverão encontrar-se em correto estado técnico, de segurança e de limpeza, conforme as especificações da Federação Internacional de Padel (FIP).
3. Garantir a **disponibilidade horária** dos campos durante as faixas oficiais de competição.
4. Fornecer a **bola oficial SNP** (ver Cap. 11) em todos os confrontos disputados como sede local.
5. Dispor de pessoal de atendimento disponível durante os confrontos.

As instalações deverão cumprir com as autorizações administrativas exigíveis em território português para a realização de competições de padel amateur..

10.2 Equipas

1. Cada equipa deverá ser composta por um **mínimo de 9 jogadores, sem limite máximo** de jogadores registados.
2. Para participar no **Master Internacional SNP**, que se disputa em formato 5 duplas, cada equipa deverá contar com um mínimo de **12 jogadores** registados.
3. Todos os jogadores da equipa deverão cumprir os requisitos individuais constantes do ponto 10.3.
4. Cada equipa deverá designar um **capitão** responsável perante a organização (ver Cap. 7).
5. As equipas poderão ser de três tipos:
 - **Equipas independentes** — não adscritas a um clube oficial; escolhem sede entre clubes oficiais.
 - **Equipas de Clube** — adscritas a um clube oficial SNP que atua como sede.
 - **Equipas filiais** — equipas adicionais de um mesmo clube, nos termos do Cap. 19.

10.3 Jogadores

Poderá participar qualquer jogador amateur corretamente inscrito numa equipa da competição. Aplicam-se **três limitações**:



- **A.** Limitação de jogadores que não poderão participar.
- **B.** Limitação por grupo (Grand Slam, 1.000, 500 e Future).
- **C.** Limitação por histórico de jogos (etiquetas de nível).

10.3.1 Limitação A — Exclusões gerais

Por ser uma competição de carácter amateur, **não poderá participar** nenhum jogador que se encontre em algum dos seguintes casos:

Federação Portuguesa de Pádel (FPP)

Resumo de limitações por categorias ou grupos. Os intervalos referem-se à posição na **Federação Portuguesa de Pádel (FPP)**, tomando como referência a classificação vigente à data de 11 de setembro de 2026:

Categoria masculina:

1-50: excluídos (não podem jogar)

51-200: Grand Slam

201-400: 1000

401-700: 500

Categoria feminina:

1-50: excluídas (não podem jogar)

51-125: Grand Slam

126-250: 1000

251-400: 500

As limitações poderão ser consultadas na web de cada federação correspondente.

Limitações por pontos FIP (Federação Internacional de Padel)

Aplicáveis à edição vigente:

Categoria masculina: - Jogadores com **3 pontos FIP ou mais** → excluídos da competição. - Jogadores com **1-2 pontos FIP** → só poderão jogar em Grand Slam.

Categoria feminina: - Jogadoras com **11 pontos FIP ou mais** → excluídas da competição. - Jogadoras com **1-10 pontos FIP** → só poderão jogar em Grand Slam.

Regra adicional (jogadores sem pontos FIP): qualquer jogador sem pontos FIP que tenha disputado alguma prova do circuito FIP nos **últimos 4 anos** (desde 1 de janeiro de 2023 em diante) só poderá participar na categoria Grand Slam. A única exceção é se o jogador iniciou a competição em Grand Slam regulamentarmente e desceu com a equipa, sem possibilidade de jogar noutra equipa distinta em categorias inferiores.



Outros casos de exclusão

1. Ter feito parte da **Seleção Nacional** de Portugal (categoria absoluta) na edição disputada anteriormente ao primeiro fecho de inscrição.
2. **Idade mínima 18 anos**, cumpridos no momento de jogar (não antes da maioridade).
3. Estar **sancionado vigente** pelas SNP e não ter cumprido a sanção.

Em qualquer caso que requeira interpretação ou não esteja contemplado no regulamento, a organização decidirá se o jogador pode participar.

10.3.2 Limitação B — Por grupo

Cada grupo aplica as seguintes limitações para assegurar o equilíbrio competitivo:

- **Grand Slam:** poderão jogar todos os jogadores que respeitem a Limitação A.
- **1.000 / 500 / Future:** ver tabela de Limitações (ponto 10.3.1).

Qualquer participação de um jogador fora da sua limitação correspondente considera-se **alinhamento indevido** e será sancionada (ver Cap. 20).

10.3.3 Limitação C — Etiquetas de nível

No início de cada edição, a organização atribui a cada jogador inscrito uma **etiqueta de nível** para toda a temporada segundo o seu histórico. **Não é permitido alinhar um jogador num nível inferior ao da sua etiqueta.** A etiqueta não muda durante a temporada.



Cr terios de atribu    

Situa����	Atribu���� de etiqueta
Jogador novo ou com 0-2 jogos na edi���� anterior	Future (a edi���� anterior com 0-2 jogos conta como n��o participa����; se tamb��m n��o participou na anterior baixa-se um n��vel adicional, e assim sucessivamente)
Jogador com hist��rico ≥ 3 jogos num mesmo grupo (edi���� anterior)	O grupo onde acumulou esses jogos, salvo altera����es por subida/descida da equipa
Jogador de equipa subida que ganhou a sua divis���� na Fase Regular ou Playoff com $> 35\%$ de jogos ganhos	Etiqueta do grupo superior ao ganho
Jogador de equipa subida que ganhou a sua Divis���� ou Playoff com $\leq 35\%$ de jogos	Etiqueta do grupo onde ganhou a divis���� ou Playoff (sem subir)
Jogador de equipa subida desde Grand Slam	Mant��m Grand Slam (n��o h�� grupo superior)
Jogador de equipa descida	Etiqueta do grupo inferior ao qual desce a sua equipa
Jogador de equipa que permanece e ganhou $> 35\%$ jogos	Etiqueta do mesmo grupo
Jogador de equipa que permanece e ganhou $\leq 35\%$ jogos	Etiqueta do grupo inferior

Nota: os confrontos de Master Nacional e Master Internacional SNP **n  o contam** para o c  lculo de etiquetas.

Preval  ncia e exce    es

- Quando um jogador acumule **hist  rico de ≥ 3 jogos** num mesmo grupo, a sua etiqueta SNP **prevalece** sobre qualquer outra limita       (exceto as exclus    es totais do ponto 10.3.1).
- Se um jogador participou antirregulamentarmente no seu primeiro torneio, n  o poder   acolher-se a esta preval  ncia.
- Dete       de jogador mal etiquetado (exceto duplica       de identidade):
 - O jogador    **retirado** da equipa se jogar em categoria inferior    sua etiqueta real.



- Pode inscrever-se noutra equipa do nível adequado.
 - A equipa não será sancionada se não voltar a alinhar o jogador em categoria inferior.
4. As reclamações sobre etiquetas canalizam-se segundo o procedimento geral (Cap. 22).
 5. Uma etiqueta detetada como errónea uma vez terminada a Fase Regular manterá a etiqueta inicialmente atribuída.

11. Bola oficial

11.1 Bola oficial 2026-27

A bola oficial das Series Nacionales de Pádel para a edição **2026-27** será a **LÖK SNP**. Todos os confrontos de todas as fases da competição (Fase Regular, Playoffs Regionais, Master Nacional e Master Internacional SNP) disputar-se-ão com a bola oficial.

11.2 Condições de utilização

1. Durante a **Fase Regular**, as bolas deverão ser **novas em cada jogo**: abrir-se-ão os 3 tubos oficiais (um por cada jogo do confronto) antes do início de cada jogo correspondente.
2. Durante os **Playoffs Regionais, Master Nacional e Master Internacional SNP**, será o **juiz-árbitro** quem determine se as bolas estão em condições ótimas para o jogo seguinte ou se cabe fornecer bolas novas, podendo em alguns casos utilizar-se as mesmas bolas em mais de um jogo consecutivo.
3. O clube sede local deverá fornecer um **tubo novo por cada jogo** que se vá disputar, independentemente de o confronto se jogar em um ou dois turnos.

11.3 Regime sancionatório do não uso da bola oficial

Sistema sancionatório aplicável

Quando o clube sede não forneça a bola oficial, poderão aplicar-se duas medidas corretoras **excludentes entre si**:

1. Medida corretora “Comissionado da Bola Oficial SNP”

A organização nomeará uma série de pessoas em cada zona que formarão o **Comissionado da Bola Oficial SNP**, que juntamente com os árbitros e delegados oficiais da competição poderão comparecer sem aviso prévio a qualquer confronto durante a Fase Regular para verificar o cumprimento. Se o Comissionado, os árbitros ou os delegados detetarem o incumprimento, aplicar-se-á ao clube sede infrator uma sanção de **45 €**, que deverá pagar à organização num prazo máximo de **7 dias**. Se não for efetivada em tempo e forma, o clube sede infrator poderá ser expulso da



competição sem opção de reembolso da inscrição, e a organização procurará um clube sede alternativo para as equipas afetadas.

Os 45 € obtidos dos clubes sancionados serão utilizados para cobrir o custo do próximo confronto da equipa visitante à qual não se forneceu a bola oficial. Se um clube sede incorrer por **segunda vez** no incumprimento, poderá ser expulso da competição.

2. Medida corretora “In Situ”

Esta medida aplicar-se-á de maneira imediata pelas duas equipas que vão disputar o confronto sem bola oficial. Ambas as equipas pagarão um total de **45 €** (22,5 € equipa local + 22,5 € equipa visitante) pelo confronto, em vez dos **90 €** (45 € local + 45 € visitante) habituais de um confronto normal de Fase Regular.

Procedimento de aplicação: 1. Tanto a equipa local como a visitante pagam 22,5 € cada uma. 2. O confronto disputa-se com total normalidade e será válido para todos os efeitos. 3. O capitão local ou visitante notificará a incidência à organização via email para info@snpadel.pt. 4. A organização advertirá o clube das consequências em caso de reincidência (incluída a possível migração das equipas para outro clube sede).

Se as equipas pagarem os 45 € habituais em vez dos 22,5 €, não poderão reclamar posteriormente a aplicação da sanção ao clube sede, uma vez que a sanção se executa no mesmo momento do pagamento.

12. Formato da competição

12.1 Formato dos confrontos

Cada confronto das fases nacionais (Fase Regular, Playoffs Regionais, Master Nacional) disputa-se em **formato de 3 duplas**: cada equipa apresenta 6 jogadores organizados em 3 duplas, que se defrontarão com as 3 duplas rivais emparelhando-se por ordem (Dupla 1 vs Dupla 1, Dupla 2 vs Dupla 2, Dupla 3 vs Dupla 3).

O **Master Internacional SNP** disputa-se em **formato de 5 duplas** (regulação específica no Cap. 12.5).

12.2 Pontuação de cada confronto

Jogo	Pontos em jogo
Dupla 1 vs Dupla 1	3 pontos
Dupla 2 vs Dupla 2	3 pontos
Dupla 3 vs Dupla 3	2 pontos
Total confronto	8 pontos



Em todas as fases com sistema de liga (Fase Regular, fases de grupos no Master Nacional e Master Internacional SNP), valorizar-se-á de maneira prioritária a **soma total de pontos** obtidos em todos os jogos da fase.

12.3 Regras dos jogos

1. Todos os jogos disputar-se-ão à **melhor de 3 sets**.
2. Todos os pontos de iguais (40-40) resolver-se-ão mediante **Ponto de Ouro**. Não se aplicam vantagens em nenhum jogo.
3. Cada set decidir-se-á com **tie-break a 7 pontos com diferença de 2** em caso de empate a 6-6.
4. Quando um confronto eliminatório já esteja decidido e restem jogos por terminar sem terceiro set iniciado, esse terceiro set substituir-se-á por **super tie-break a 11 pontos com diferença de 2**.
5. Todos os jogos reger-se-ão pelo **Regulamento de Jogo aprovado pela Federação Internacional de Pádel (FIP)**, naquilo que não estiver previsto pelo presente regulamento.

12.4 Sistema de classificação

As equipas classificam-se em cada divisão por: 1. **Total de pontos** somados na fase. 2. **Confronto direto** entre equipas empatadas em pontos. 3. **Diferença entre sets ganhos e perdidos** entre equipas empatadas. 4. **Diferença entre jogos ganhos e perdidos** entre equipas empatadas. 5. **Diferença entre sets ganhos e perdidos** no conjunto da fase. 6. **Diferença entre jogos ganhos e perdidos** no conjunto da fase.

12.5 Master Internacional SNP — Formato 5 duplas

O Master Internacional SNP disputa-se em **formato de 5 duplas**: cada equipa apresenta 10 jogadores organizados em 5 duplas. Pontuação específica:

Jogo	Pontos em jogo
Duplas 1 e 2	3 pontos cada uma
Duplas 3, 4 e 5	2 pontos cada uma
Total confronto	12 pontos

Para participar no Master Internacional SNP, cada jogador deverá ter disputado pelo menos **1 jogo** durante a Fase Regular na edição vigente. Cada equipa poderá realizar um máximo de **3 novas incorporações** para o Master Internacional, conforme o previsto no Cap. 19.



13. Estrutura de divisões e níveis

13.1 Categorias e níveis

As SNP organizam-se em **duas categorias** (masculina e feminina), cada uma dividida em **quatro níveis** ou grupos:

Nível	Descrição
Grand Slam	Nível competitivo mais alto
1000	Nível alto
500	Nível médio
Future	Nível introdutório

Dentro de cada nível estabelecem-se **divisões** (1ª, 2ª, 3ª, etc.) em função do número de equipas inscritas e da sua distribuição por zonas.

13.2 Atribuição de equipas a níveis e divisões

O nível e a divisão de cada equipa determinam-se a partir de:

1. A **maior limitação de jogadores** entre os membros da equipa, segundo o sistema de etiquetagem SNP constante do Cap. 10.3.
2. O **histórico da equipa** em edições anteriores (subidas, descidas, permanência).
3. Os **rankings nacionais e internos** aplicáveis.
4. A **distribuição geográfica** e o número de equipas inscritas em cada zona.

13.3 Subidas e descidas

Ao terminar cada temporada:

1. A equipa campeã de cada divisão **sobe** automaticamente ao nível imediatamente superior, salvo limitações de vagas no nível de destino.
2. último classificado de cada divisão **desce** ao nível inferior.
3. A organização poderá ajustar os movimentos em função do número de equipas inscritas no início da temporada seguinte.

13.4 Restrições de coincidência

Duas equipas do mesmo clube inscritas na mesma divisão **não poderão coincidir**. A organização aplicará esta condição no sorteio inicial, na incorporação de equipas novas e nos movimentos por subidas e descidas.



14. Organização dos confrontos da Fase Regular

14.1 Comunicação do horário local

Antes do fecho da inscrição de cada zona, os capitães deverão comunicar através da zona privada web o **dia e hora escolhidos** para disputar os seus confrontos como locais. Uma vez confirmado, esse horário manter-se-á durante toda a temporada.

Dias e faixas válidas: os confrontos disputar-se-ão aos **sábados e domingos, das 09:00 às 19:00**. A organização poderá ajustar estas faixas em zonas concretas e comunicá-lo-á oficialmente via email aos capitães afetados.

A organização poderá ajustar estas faixas em zonas concretas e comunicá-lo-á oficialmente via email aos capitães afetados.

14.2 Alteração de datas

Uma vez fixada uma data no sistema, os capitães poderão alterá-la **de mútuo acordo** dentro da mesma jornada ou adiá-la cumprindo os requisitos do Cap. 16. O procedimento é:

1. O capitão visitante envia uma **proposta de alteração** através da zona privada web (secção de confrontos).
2. O capitão local **aceita ou rejeita** a proposta. Se não a aceitar, prevalecerá a data acordada inicialmente.
3. Se o capitão local aceitar a proposta com **menos de 72 horas** em relação à nova data, a alteração não terá validade e o confronto deverá disputar-se na data original. Se nenhum dos jogadores puder comparecer, notificar-se-á e marcar-se-á a falta de comparência na plataforma.

14.3 Reserva de campos

O capitão da equipa local será responsável por garantir com o seu clube sede a **reserva exclusiva** dos campos necessários para cada confronto acordado. Se um confronto não puder disputar-se porque o clube ou o capitão local não realizaram corretamente a reserva, a equipa local perderá o confronto por 0-8.

14.4 Falta de acordo entre capitães

Quando duas equipas não consigam chegar a acordo sobre a data de um confronto, a organização poderá **estabelecer unilateralmente a data e hora** do confronto como mecanismo organizativo de desbloqueio. Se uma ou ambas as equipas não comparecerem, aplicar-se-ão as sanções previstas no Cap. 20.

Esta faculdade da organização **não constitui um adiamento unilateral entre equipas**, que fica eliminado na presente edição (ver Cap. 16).



14.5 Sistema de turnos de jogo

O capitão local poderá organizar o confronto em **um ou dois turnos** de jogo:

Turno único — Os três jogos do confronto disputam-se simultaneamente.

Duplo turno — O confronto disputa-se em dois turnos, respeitando as seguintes condições: 1. No primeiro turno poderão disputar-se 1 ou 2 jogos. 2. No segundo turno disputar-se-ão os jogos restantes (2 jogos se o primeiro turno foi de 1; 1 jogo se o primeiro turno foi de 2). 3. Os jogos do segundo turno poderão iniciar-se à medida que os campos forem ficando livres, sem que o início possa demorar mais de **60 minutos** em relação à hora oficial do confronto se se disputam em campos distintos. Se se disputam no mesmo campo que um jogo do primeiro turno, deverão esperar pela sua conclusão. 4. As duplas do segundo turno deverão apresentar-se no máximo **15 minutos** depois da hora oficial de início do confronto, com uma margem adicional de 15 minutos por imprevistos.

Uma vez iniciado um jogo num campo, deverá terminar-se no mesmo campo, salvo acordo dos 4 jogadores ou causa de força maior (meteorológica ou do campo).

14.6 Confrontos não disputados em prazo

Os confrontos que não tenham sido disputados antes do fim do prazo da Fase Regular (ida ou volta) serão estudados pelo Comité de Competição, que poderá declará-los como **nulos** (sem pontuação) ou **a favor de uma das equipas** segundo as circunstâncias e responsabilidades comprovadas.

Se uma equipa não disputar 2 confrontos numa fase (ida ou volta), ou se retirar com mais de metade dos confrontos pendentes, anular-se-ão todos os seus confrontos dessa fase e todas as equipas rivais pontuarão 0 pontos nos confrontos contra a referida equipa.

15. Desenvolvimento dos confrontos

15.1 Composição e ordem das duplas

Cada equipa apresenta 6 jogadores organizados em 3 duplas, identificadas como Dupla 1, Dupla 2 e Dupla 3. A ordem atribui-se automaticamente pelo sistema em função da **soma de pontos de ranking SNP** dos dois membros de cada dupla:

1. **Dupla 1:** a dupla com maior soma de pontos dos dois integrantes.
2. **Dupla 2:** a segunda com maior soma.
3. **Dupla 3:** a terceira com maior soma.

O capitão não pode alterar manualmente esta ordem. Poderá substituir um jogador a qualquer momento; após a substituição, o sistema recalculará a ordem das duplas. Em caso de empate de pontos entre duas duplas:

1. Aparecerá primeiro a dupla com o jogador que tenha **melhor ranking individual**.
2. Se persistir o empate, decidem-no os dois jogadores com **pior ranking individual** de cada dupla.



Os pontos de ranking atribuídos pelo sistema no momento do alinhamento são válidos para todos os efeitos, estejam ou não atualizados.

15.2 Fecho de alinhamentos

15 minutos antes do início oficial de cada confronto, ambos os capitães devem ter o alinhamento da sua equipa **definido, confirmado e completo** na ata digital do confronto, acessível a partir da zona privada web.

Se um capitão não tiver o alinhamento fechado em prazo, aplicar-se-á a **sanção por alinhamento fora de prazo: -2 pontos sobre a classificação geral** (ver Cap. 20).

Se um capitão tiver problemas técnicos para introduzir o alinhamento no sistema, poderá enviá-lo por email para info@snpadel.pt antes do prazo regulamentar, indicando claramente a ordem das duplas e nome e apelidos de cada jogador. O email deverá constar como recebido pela organização pelo menos 15 minutos antes do início oficial do confronto. Qualquer alinhamento enviado por email será estudado pela organização e validado posteriormente.

Recomendação: a organização aconselha fechar a ata no sistema com **24 horas de antecedência** para evitar incidências.

15.3 Verificação de identidade

Antes do início dos jogos, ambos os capitães devem verificar a identidade dos jogadores da equipa rival mediante documentação oficial (Cartão de Cidadão português, passaporte válido ou qualquer outro documento oficial de identificação emitido pelas autoridades portuguesas).

Se um jogador não fornecer documentação, dispõe de **8 horas** desde o início do confronto para enviá-la à organização através da zona privada web. Se, decorrido esse prazo, não tiver sido fornecida, a equipa será sancionada com a perda do confronto por **8-0**.

15.4 Bolas e pagamentos prévios ao confronto

1. O capitão local mostrará os **3 tubos novos** de bolas oficiais (LÖK SNP) que se utilizarão em cada um dos 3 jogos do confronto.
2. O capitão visitante pagará ao capitão local o valor correspondente ao aluguer de campos e bolas, e o capitão local transferi-lo-á ao clube sede. Cada jogador paga 7,50 € por jogo disputado durante a Fase Regular (valores idênticos à temporada 2025-26). No formato 3 duplas, dado que cada jogador disputa 1 jogo por confronto, cada equipa paga 45 € por confronto (6 jogadores × 7,50 €), sendo o total ao clube sede de 90 € por confronto (45 € local + 45 € visitante).
3. Se a uma das equipas faltar uma das três duplas, a equipa infratora pagará integralmente o valor do jogo não disputado.
4. Ambos os capitães apresentarão as duplas rivais que se defrontarão entre si, assegurando-se de que o emparelhamento coincide com a ata digital.



15.5 Treinador

Cada equipa poderá contar com um **treinador** autorizado pela organização. O treinador é a única pessoa que, sem ser jogador da equipa ou capitão, está habilitada a dar instruções aos membros da equipa durante os confrontos.

- O pedido de autorização realiza-se via email à organização indicando nome, apelidos, documento de identidade, email e telemóvel do treinador.
- A autorização não será oficial até à confirmação expressa da organização.
- Só se poderá ter **um treinador por equipa** (um mesmo treinador poderá exercer em várias equipas).
- Durante os jogos, as instruções só se poderão dar nas mudanças de lado e com os jogadores fora do campo.
- Qualquer comportamento antidesportivo do treinador poderá acarretar a cessação imediata da sua autorização.

15.6 Ordem de entrada em campo

A ordem de entrada em campo será **Dupla 1, Dupla 2 e Dupla 3**. Esta ordem pode ser alterada se ambos os capitães estiverem de acordo.

15.7 Introdução de resultados

Uma vez terminado o confronto:

1. O **capitão local** introduz os resultados dos 3 jogos na ata digital através da zona privada web, num prazo máximo de **24 horas** desde a hora oficial do confronto. Se não o fizer, aplicar-se-á a sanção de **-1 ponto** sobre a classificação geral (ver Cap. 20).
2. O **capitão visitante** valida os resultados num prazo máximo de **48 horas**. Se não se manifestar nesse prazo, os resultados considerar-se-ão validados automaticamente.
3. Se, passadas as 24 horas, o capitão local não tiver introduzido os resultados, o capitão visitante poderá introduzi-los.
4. Uma vez confirmada a ata ou decorrido o prazo de validação, **não se poderá realizar nenhuma reclamação** sobre o confronto, salvo a exceção do prazo de reclamações por "resultados não introduzidos em 24h" constante do Cap. 22.

15.8 Confusão nos emparelhamentos

Se durante um confronto se detetar uma confusão nos emparelhamentos (duplas a jogar em campos errados):

1. **Antes** de se iniciar algum dos jogos afetados, proceder-se-á a repetir os jogos com as duplas corretas.
2. Se a confusão se detetar **uma vez iniciado** um jogo afetado, esse jogo terá total validade.



15.9 Lesões durante o confronto

Se um jogador se retirar durante um jogo por lesão ou outro motivo, o jogo continuará considerando-se perdido pela dupla retirada, completando na ata os jogos pendentes necessários a favor da dupla rival até dar o jogo por terminado.

15.10 Juiz-árbitro em Fase Regular

Qualquer equipa poderá solicitar a presença de um juiz-árbitro num confronto determinado, enviando o pedido para info@snpadel.pt. O custo adicional será 60 € (mais impostos aplicáveis) e entender-se-á formalizado após o pagamento confirmado pela organização.

15.11 Master Nacional e Master Internacional SNP

Durante o Master Nacional e o Master Internacional SNP:

1. Os capitães deverão comparecer na mesa do juiz-árbitro **15 minutos antes** da hora oficial com os documentos de identidade dos jogadores.
2. Os **6 jogadores** (ou 10 no caso do Master Internacional SNP) deverão estar no clube 15 minutos antes da hora oficial.
3. Os turnos de jogo serão determinados pelo **juiz-árbitro** segundo a disponibilidade de campos.
4. O sistema de convocatórias, alinhamentos e resultados será idêntico ao da Fase Regular.
5. Os capitães deverão comunicar os resultados ao juiz-árbitro imediatamente ao terminar o confronto. Se não o fizerem num prazo de **10 minutos**, considerar-se-á confronto perdido para ambas as equipas, com desqualificação da competição.

16. Adiamento de confrontos

16.1 Mecanismos admitidos

Um confronto da Fase Regular poderá adiar-se unicamente por duas causas, descritas em seguida. **Não se admite o adiamento unilateral entre equipas.**

16.1.1 Causa de força maior (chuva, falta de luz, rutura de rede ou outra causa alheia aos participantes)

Quando concorra uma destas circunstâncias durante o confronto, os participantes suspenderão o jogo durante **20 minutos** à espera de poder resolver a incidência. Se, passados esses 20 minutos, não for possível reatar e, conforme o regulamento, não puder garantir-se a disputa em dois turnos (Cap. 14.5), o jogo ficará adiado, e deverá reatar-se com o mesmo resultado que refletia o marcador quando se suspendeu.



No caso de chuva, para que um jogo possa suspender-se e adiar-se deverá comprovar-se a impossibilidade real de prática do jogo, sendo imprescindível que a bola não ressalte corretamente em alguma parte do campo.

16.1.2 Mútuo acordo entre capitães

Os capitães de ambas as equipas poderão acordar o adiamento de um confronto sempre que se cumpram os requisitos do presente capítulo. O acordo deve formalizar-se por escrito através da zona privada web ou por email para info@snpadel.pt, comunicando a nova data e hora com o capitão rival em cópia.

16.2 Regras comuns a todo o adiamento

1. **Nunca se poderão ter mais de 2 confrontos adiados** por equipa.
2. A **data limite** para disputar um confronto adiado será a estipulada como **fim da Fase Regular (ida ou volta)** no calendário oficial.
3. As equipas com **mais de 2 jornadas não disputadas** em data oficial serão sancionadas com a **impossibilidade de somar pontos** no confronto de data mais distante no tempo (a mais próxima do arranque da competição), e deverão pagar aos clubes locais **120€** caso não disputem os referidos confrontos (ver secção de sanções).
4. Os confrontos da Fase Regular fixados para a **última jornada** (ida ou volta) **não se poderão adiar**, salvo força maior aprovada expressamente pela organização. Recomenda-se ter disputados todos os confrontos antes do último fim de semana de cada jornada.
5. Um confronto já adiado **não pode voltar a adiar-se**, salvo autorização excecional da organização.
6. Todos os adiamentos devem ser notificados à organização pelo capitão local via email ou zona privada web, indicando a nova data e hora acordada.

16.3 Fases eliminatórias

Nas fases eliminatórias (**Playoffs Regionais, Master Nacional e Master Internacional SNP**), em caso de não poder disputar-se um confronto por incidência ou força maior, será a **organização da competição** quem determine as soluções oportunas. A competição não se deterá.

16.4 Adiamento unilateral — Eliminado

O adiamento unilateral entre equipas fica **suprimido** do presente regulamento. Qualquer referência prévia a esta figura em versões anteriores deixa de ter efeito.



17. Equipas suplentes

Quando uma equipa cause baixa durante a temporada (por retirada ou sanção) e se incorpore uma equipa suplente no seu lugar, a equipa entrante **herdará a pontuação e a classificação** da equipa substituída. A incorporação será efetiva uma vez a organização a comunique às equipas da divisão afetada.

A organização poderá realizar **ajustes na pontuação** ou **anular jornadas prévias** da equipa substituída se o considerar necessário para preservar o correto funcionamento da competição.

18. Denominação de equipas, mudanças de sede e direito de admissão

18.1 Escolha de sede

As equipas escolherão a sua sede no início de cada edição e deverão mantê-la como local durante toda a temporada, salvo que a sede incumpra as suas obrigações (ver Cap. 4). Nesse caso, a equipa afetada poderá denunciá-lo à organização; se esta confirmar o incumprimento, a equipa poderá solicitar a mudança de sede.

18.2 Denominação

A organização reserva-se o direito de verificação e validação dos nomes de cada equipa. Se um nome não for validado, a organização contactará o capitão para a sua alteração.

18.3 Direito de admissão

A organização reserva-se o **direito de admissão** sobre clubes, equipas, capitães e jogadores em qualquer momento da temporada. Poderá expulsar da competição qualquer clube, equipa, capitão ou jogador que incumpra o regulamento ou incorra em condutas contrárias ao espírito desportivo das SNP.

19. Mercado de contratações e jogadores de equipas filiais

19.1 Mercado de contratações em Fase Regular

Durante o período de Fase Regular, as equipas poderão incorporar jogadores sempre que se cumpram os seguintes requisitos:

Jogadores de nova incorporação

Têm de estar dentro dos parâmetros e limites estabelecidos pelo regulamento SNP (Cap. 10.3, secção jogadores).



Jogadores provenientes de outra equipa SNP

Só poderão ser contratados por uma nova equipa se **não tiverem disputado nenhum jogo** com a sua equipa de proveniência na edição vigente. Uma vez que um jogador tenha disputado um jogo com uma equipa, só poderá jogar nessa equipa até ao final da temporada, salvo o previsto para jogadores de equipas filiais (ponto 19.2).

19.2 Equipas filiais

Definição

Uma **equipa filial** é uma equipa adicional inscrita por um mesmo clube oficial SNP. As equipas filiais partilham infraestrutura e clube sede, mas competem de forma independente.

Movimentos entre equipas filiais

Um jogador poderá passar de uma equipa filial a outra do mesmo clube sempre que se cumpram estes requisitos:

1. A equipa de origem deve ter **terminado a Fase Regular** num grupo inferior ou numa divisão inferior dentro do mesmo grupo.
2. O movimento deve respeitar os **limites de etiquetagem SNP** da equipa de destino (Cap. 10.3).
3. A operação deve formalizar-se na zona privada web durante o período habilitado para os movimentos entre filiais.

Coincidência na mesma divisão

Duas equipas filiais do mesmo clube inscritas na mesma divisão **não poderão defrontar-se** entre si. A organização aplicará esta condição no sorteio e em qualquer movimento posterior.

19.3 Requisito de participação no Master Nacional

Para participar no **Master Nacional**, cada jogador deverá ter disputado **pelo menos 1 jogo** durante a Fase Regular da edição vigente.

Exceção por baixa médica: os jogadores que tenham participado na edição anterior das SNP na mesma equipa, jogando um mínimo de 2 confrontos na Fase Regular anterior, e que na edição vigente não tenham conseguido alcançar o mínimo de 1 jogo por **baixa médica justificada**, poderão participar mediante autorização prévia do Comité de Competição. A baixa médica deve compreender um prazo igual ou superior a **80% do tempo total da Fase Regular**. Os justificativos médicos deverão ser remetidos por email para info@snpadel.pt com pelo menos **72 horas** de antecedência ao confronto no qual o jogador vá participar.



O Comité de Competição poderá, em circunstâncias excepcionais, modificar o mínimo de jogos exigidos para equipas que, por causa justificada, não tenham jogado um número suficiente de confrontos.

19.4 Incorporações para o Master Internacional SNP

Composição de equipa para o Master Internacional (países com formato de 3 duplas)

As disposições deste artigo serão de aplicação exclusiva aos países onde os confrontos se disputam sob o formato de três (3) duplas.

1. Toda a equipa deverá contar com um plantel mínimo de doze (12) jogadores.
2. Para participar no Master Internacional, cada equipa deverá dispor de pelo menos nove (9) jogadores que tenham disputado um mínimo de um (1) jogo durante a fase regular com a referida equipa.
3. As equipas que não alcancem o referido mínimo poderão completar o seu plantel com jogadores provenientes de outras equipas SNP, sempre que tenham disputado pelo menos um (1) jogo durante a fase regular, pertençam à mesma categoria e nível, e cumpram os restantes requisitos estabelecidos no presente Regulamento.
4. As equipas que disponham de nove (9) ou mais jogadores com pelo menos um (1) jogo disputado durante a fase regular poderão incorporar até três (3) jogadores de nova inscrição, sempre de acordo com as limitações previstas neste Regulamento.
5. Em nenhum caso poderão realizar-se mais de três (3) novas incorporações para esta fase final.
6. Se entre as incorporações figurar pelo menos um (1) jogador de nova inscrição que não tenha participado previamente na competição, a equipa não poderá ultrapassar os treze (13) jogadores.
7. Os jogadores incorporados deverão cumprir os limites de etiquetagem SNP (Cap. 10.3).
8. No caso de **equipas filiais**, permitir-se-á que um jogador proveniente de uma equipa filial do mesmo clube passe à equipa principal, sempre que a equipa de origem tenha terminado a Fase Regular num grupo ou divisão inferior ao de destino.
9. Cada nova incorporação receberá automaticamente do sistema uma pontuação equivalente à do **5º jogador** da equipa de destino, tomando como referência a lista de jogadores inscritos no Master Internacional SNP.

A organização poderá modificar o sistema ou as datas de incorporação se o considerar oportuno, comunicando-o aos capitães com pelo menos **10 dias de antecedência**.



20. Sanções

20.1 Princípios gerais

Os capitães serão responsáveis pelo cumprimento do regulamento SNP por parte da sua equipa. Os clubes serão responsáveis pelo cumprimento das obrigações que lhes correspondam como sedes locais.

Se se detetarem irregularidades no desenvolvimento da competição, a organização poderá sancionar a equipa ou clube infrator com as medidas previstas neste capítulo. As sanções poderão incluir a **perda de pontos**, a **perda do confronto**, a **exclusão de fases eliminatórias** ou a **expulsão da competição**, sem direito a reembolso da inscrição, segundo a gravidade e a reiteração da infração.

20.2 Quadro de sanções · Formato 3 duplas

Infração	Sanção
Alinhamento fora de prazo (não fechado 15 min antes do confronto)	-2 pontos sobre a classificação geral
Alinhamento indevido (jogador não autorizado, etiqueta incorreta)	Perda do confronto 0-8
Resultados não introduzidos pelo capitão local em 24 h	-1 ponto sobre a classificação geral
Falta de documentação de identidade de um jogador (não fornecida em 8 h)	Perda do confronto 0-8
Falta de comparência de uma dupla ao jogo (espera máxima 15 min)	Perda dos pontos do jogo correspondente
Falta de comparência da equipa completa	Perda do confronto 0-8 + obrigação de jogar como visitante o próximo jogo como local
Não reserva de campos pelo clube ou capitão local	Perda do confronto 0-8 para a equipa local
Mais de 2 jornadas não disputadas em data oficial	Impossibilidade de somar pontos no confronto mais distante + 120 € aos clubes locais afetados
Não uso de bola oficial	Medidas corretoras do Cap. 11.3 (Plantel A ou B segundo país)
Predeterminação de resultados ou falsificação de atas	Expulsão imediata da competição sem reembolso
Conduta antidesportiva grave (jogador, capitão ou treinador)	Cessaçãõ imediata da autorização e/ou expulsão



20.3 Sanções específicas do Master Internacional SNP · Formato 5 duplas

Por se disputar em formato 5 duplas, as seguintes infrações do Master Internacional SNP levam sanções diferenciadas:

Infração	Sanção
Alinhamento fora de prazo no Master Internacional SNP (5 duplas)	-5 pontos sobre a classificação geral
Resultados não introduzidos em 24 h no Master Internacional SNP (5 duplas)	-2 pontos sobre a classificação geral

20.4 Sanções a clubes sede

Os clubes sede que incumpram as suas obrigações (Cap. 4.2) poderão ser sancionados com:

1. A perda total ou parcial do direito a receber o valor dos confrontos disputados na sua sede.
2. A perda do estatuto de clube oficial SNP.
3. A emigração forçosa das equipas atribuídas a outro clube sede.
4. A expulsão definitiva da lista de clubes SNP, sem reembolso da inscrição realizada.

20.5 Sanções a jogadores individuais

Os jogadores que incorram em condutas antidesportivas, falsificação de identidade ou qualquer outra infração grave poderão ser sancionados com:

1. **Suspensão temporária** da competição por um número de jogos ou jornadas determinado pelo Comité Disciplinar.
2. **Inabilitação** para participar em edições futuras das SNP.
3. **Expulsão imediata** da competição vigente sem direito a reembolso.

20.6 Equipas que não terminam a competição

As equipas que não terminem em prazo a competição (Fase Regular, Playoffs ou Master Nacional) serão **excluídas do Master Nacional** e, se aplicável, do Master Internacional SNP. Uma vez publicados os quadros do Master Nacional, as equipas que não compareçam serão sancionadas com a impossibilidade de se inscreverem na edição seguinte salvo pagamento da sanção correspondente que a organização determine.

20.7 Aplicação de sanções acumuladas

Quando uma mesma equipa, clube ou jogador acumule **duas ou mais sanções** numa mesma temporada, a organização poderá agravar a sanção correspondente ao incumprimento seguinte e, em último caso, expulsar o infrator da competição.



21. Lesões e seguro de acidentes

21.1 Lesões durante o confronto

Se um jogador se lesionar ou se vir obrigado a retirar-se durante um jogo oficial, o confronto continuará com normalidade, considerando-se perdido pela dupla retirada o jogo em curso, conforme o previsto no Cap. 15.9.

21.2 Cobertura em caso de acidentes (licença FPP)

Todos os jogadores corretamente inscritos na SNP Portugal estão cobertos em caso de acidentes através da licença federativa da FPP, obrigatória para participar. A cobertura aplica-se conforme as condições da referida licença.

A organização não contrata apólice adicional: as condições, limites e exclusões são as definidas pela FPP na licença de cada jogador.

21.3 Procedimento perante um acidente

1. **Notificação imediata** do acidente ao capitão da equipa afetada e ao capitão rival.
2. **Assistência sanitária** inicial na própria sede se as circunstâncias o permitirem.
3. Se a lesão requerer atenção médica externa, contactar o 112 e recorrer aos serviços de saúde locais; a cobertura gere-se conforme a licença federativa FPP do jogador.
4. **Participação de acidente** remetida à organização num prazo máximo de **72 horas** desde o sucedido, via email para info@snpadel.pt, anexando relatório médico inicial.
5. A organização registará a incidência; a tramitação da cobertura, se aplicável, realiza-se através da licença federativa FPP do jogador.

21.4 Exclusões

As coberturas, limites e exclusões são as definidas pela FPP na licença de cada jogador, que habitualmente excluem:

1. Jogadores **não registados** no sistema no momento do acidente.
2. Jogos disputados **fora do quadro oficial** da competição SNP.
3. Lesões derivadas de **condutas antidesportivas** do próprio lesionado.
4. Qualquer outra exclusão específica constante das condições da licença federativa FPP.



22. Reclamações

22.1 Prazo de reclamações em Fase Regular

O prazo para apresentar qualquer reclamação relacionada com um confronto da Fase Regular termina às **23:59 horas do domingo da jornada** em que se tenha produzido a incidência objeto de reclamação.

Decorrido esse prazo, **não se admitirão novas reclamações** sobre incidências dessa jornada, salvo a exceção do ponto 22.2.

22.2 Exceção — Reclamação por resultados não introduzidos em 24 horas

A sanção por resultados não introduzidos em 24 horas (-1 ponto, Cap. 20.2) poderá ser reclamada **fora do prazo ordinário** do ponto 22.1, até às 23:59 horas do domingo posterior ao vencimento do prazo de 24 horas.

22.3 Procedimento de reclamação

1. A reclamação enviar-se-á por email para info@snpadel.pt com assunto identificativo (divisão, jornada, equipas implicadas).
2. Deverá incluir:
 - Dados da equipa e capitão reclamante.
 - Descrição precisa da incidência.
 - Provas e evidências (fotos, capturas, comunicações, testemunhas).
 - Pedido concreto (retificação de resultado, aplicação de sanção, etc.).
3. A organização acusará a receção da reclamação num prazo máximo de **5 dias úteis**.
4. O **Comité de Competição** resolverá a reclamação num prazo máximo de **15 dias úteis** desde a receção.
5. A resolução será comunicada por email ao capitão reclamante.

22.4 Reclamações sobre etiquetagem de jogadores

As reclamações referentes a etiquetas de nível SNP atribuídas a jogadores (Cap. 10.3) deverão ser remetidas dentro dos prazos publicados pela organização antes do início de cada fase. Se se receber uma reclamação fundamentada em tempo e forma, a organização procederá à alteração da etiqueta se corresponder.

22.5 Reclamações inadmissíveis

Não serão admitidas:



1. Reclamações apresentadas **fora de prazo** (salvo a exceção do 22.2).
2. Reclamações sem **identificação completa** da equipa e capitão reclamante.
3. Reclamações que não aporem **evidências** mínimas que justifiquem o motivo.
4. Reclamações sobre incidências já resolvidas pelo Comité de Competição numa resolução firme.
5. Reclamações sobre o fecho e validação da ata digital, uma vez decorrido o prazo de validação (Cap. 15.7), salvo a exceção do 22.2.

22.6 Recurso

As resoluções do Comité de Competição poderão ser objeto de recurso perante o **Comité Disciplinar** (Cap. 23) num prazo de **5 dias úteis** desde a sua comunicação. A resolução do Comité Disciplinar será firme e esgotará a via interna SNP.

23. Órgãos disciplinares, juizes-árbitros e comissão de bola oficial

23.1 Comité de Competição

O **Comité de Competição SNP** é o órgão responsável por:

1. Resolver as questões disciplinares e de competição que surjam durante a temporada.
2. Interpretar o presente regulamento quando uma situação dê lugar a interpretação.
3. Aplicar as sanções constantes do Cap. 20.
4. Tomar **decisões in situ** durante a Fase Regular, os Playoffs Regionais, Master Nacional e Master Internacional SNP quando as circunstâncias o requeiram.
5. Ter o poder de decisão sobre qualquer figura do órgão disciplinar em todas as questões que afetem a competição.

Naquilo que não estiver previsto pelo presente regulamento, será de aplicação o regulamento SNP geral e, subsidiariamente, as regras e regulamentos da Federação Internacional de Pádel (FIP).

23.2 Comité Disciplinar

O **Comité Disciplinar SNP** é o órgão de segunda instância que resolve os recursos apresentados contra as resoluções do Comité de Competição. As suas resoluções esgotam a via interna SNP.



23.3 Juízes-árbitros

Os **juízes-árbitros** designados pela organização são os responsáveis por:

1. A direção técnica dos confrontos nos quais estejam presentes (Master Nacional, Master Internacional SNP e Fase Regular quando seja solicitado expressamente).
2. A verificação de identidades dos jogadores e o controlo da documentação.
3. A validação da ata de competição e os resultados de cada jogo.
4. A decisão sobre o estado das bolas oficiais nos Playoffs Regionais, Master Nacional e Master Internacional SNP.
5. A aplicação in situ das medidas disciplinares que correspondam.

23.4 Comissão de Bola Oficial SNP

A **Comissão de Bola Oficial SNP** é o grupo de pessoas designado pela organização em cada zona para verificar o cumprimento do regulamento de bola oficial (Cap. 11). Os seus membros, juntamente com árbitros e delegados oficiais, poderão comparecer sem aviso prévio a qualquer confronto da Fase Regular para comprovar a utilização da bola oficial e informar a organização das incidências detetadas.

23.5 Delegados oficiais

A organização poderá designar **delegados oficiais** com funções de representação e supervisão em zonas, jornadas ou confrontos concretos. As suas funções serão comunicadas expressamente no momento da designação.

24. Suspensão ou cancelamento da competição

24.1 Causas de suspensão ou cancelamento

A organização poderá **suspender temporariamente** ou **cancelar definitivamente** a competição (na sua totalidade ou numa parte concreta: zona, divisão ou categoria) quando concorra alguma das seguintes causas:

1. **Força maior** (catástrofe natural, pandemia, crise sanitária, decisão administrativa que impeça a realização de eventos desportivos).
2. **Insuficiência de inscrições** que impeça garantir um mínimo de equipas para o desenvolvimento desportivo da competição.
3. **Incumprimento generalizado** por parte de clubes, equipas ou jogadores que comprometa a viabilidade da competição.
4. **Decisão da organização** perante circunstâncias excecionais devidamente justificadas.



24.2 Comunicação e consequências

A organização comunicará a suspensão ou cancelamento aos capitães das equipas afetadas, aos clubes sede e ao público geral através dos canais oficiais. A comunicação incluirá:

1. **Alcance** da suspensão ou cancelamento (parcial ou total).
2. **Prazo previsto**, se aplicável, para o reatamento.
3. **Tratamento de inscrições, pontuações e classificações** acumuladas até ao momento.
4. **Política de reembolsos** aplicável, conforme as condições de inscrição aceites pelos participantes.

24.3 Reatamento

Se a causa da suspensão desaparecer, a organização poderá reatar a competição. As pontuações e classificações existentes no momento da suspensão poderão manter-se, recalcular-se ou anular-se segundo determine o Comité de Competição.

25. Calendário de competição

25.1 Calendário oficial temporada 2026-27

As datas concretas (jornadas, fechos e eventos) publicar-se-ão na zona privada web antes do fecho do período de inscrição e atualizar-se-ão neste mesmo capítulo. A tabela seguinte contém os períodos orientativos confirmados à data de publicação deste regulamento.

Estrutura geral comum aos 4 países:

Marco	Período orientativo
Inscrições	Fecha antes do início da Fase Regular (datas concretas na zona privada web)
Fase Regular · Ida	Outubro 2026 – dezembro 2026 (datas concretas pendentes de confirmar)
Fase Regular · Volta	Janeiro 2027 – fevereiro 2027 (datas concretas pendentes de confirmar)
Playoffs Regionais	Fevereiro 2027 (orientativo, sujeito ao número de equipas inscritas)
Master Nacional	Março – abril 2027 (datas concretas pendentes de confirmar)
Master Internacional SNP	Maio – Junho 2027 (datas concretas pendentes de confirmar)
Ceremónia de encerramento	Junho 2027 (data pendente de confirmar)



25.2 Alterações do calendário

A organização poderá ajustar o calendário por causas justificadas (climatologia, disponibilidade de campos, decisões administrativas, etc.). Qualquer alteração comunicar-se-á aos capitães com a maior antecedência possível via email e zona privada web.

25.3 Fechos de prazo críticos

Independentemente do calendário específico do país, os seguintes prazos são **inamovíveis**:

1. Fecho de **inscrições** antes do início da Fase Regular.
2. Fecho de **alinhamentos** 15 minutos antes de cada confronto (Cap. 15.2).
3. Fecho de **introdução de resultados** 24 horas após o confronto (Cap. 15.7).
4. Fecho de **validação de resultados** 48 horas após o confronto (Cap. 15.7).
5. Fecho de **prazo de reclamações** 23:59 horas do domingo da jornada (Cap. 22.1).

26. Ranking individual

26.1 Definição

O **ranking individual SNP** mede o rendimento competitivo de cada jogador ao longo da temporada. Reflete a posição relativa do jogador dentro da sua categoria (masculina ou feminina) e nível (Grand Slam, 1000, 500 ou Future).

26.2 Cálculo do ranking

O ranking calcula-se a partir de:

1. **Pontos obtidos** em cada jogo oficial disputado na Fase Regular, Playoffs Regionais, Master Nacional e Master Internacional SNP.
2. **Resultado do jogo** (vitória, derrota, sets ganhos e perdidos).
3. **Nível do jogo** segundo o grupo no qual se disputou (Grand Slam aporta mais pontos que Future).
4. **Coeficiente da fase** (os jogos do Master Internacional SNP aportam mais que os da Fase Regular).
5. **Penalizações** por sanções aplicadas ao jogador ou à sua equipa segundo o Cap. 20.

26.3 Atualização

O ranking atualiza-se automaticamente na zona pública e privada da web após a validação dos resultados de cada jornada. As alterações manuais por parte da organização (correções, sanções, ajustes) refletir-se-ão igualmente no ranking.



26.4 Uso do ranking

O ranking individual utiliza-se para:

1. Ordenar as **duplas** dentro de cada equipa em cada confronto (Cap. 15.1).
2. Atribuir **etiquetas de nível SNP** aos jogadores (Cap. 10.3).
3. Calcular a **pontuação de novas incorporações** ao Master Internacional SNP (Cap. 19.4).
4. Estabelecer **rankings públicos** por categoria, nível e zona, acessíveis a partir da web SNP.

26.5 Reclamações sobre o ranking

Qualquer discrepância sobre o ranking individual deverá comunicar-se à organização via email para info@snpadel.pt dentro do prazo geral de reclamações (Cap. 22). A organização verificará os cálculos e procederá à correção se corresponder.

26.6 Ranking da equipa

Adicionalmente ao ranking individual, as SNP mantêm um **ranking de equipas** que reflete a classificação de cada equipa dentro da sua divisão. Este ranking utiliza-se para as subidas, descidas, sorteios e composição dos Playoffs Regionais e Master Nacional.

Disposição final

Este regulamento entra em vigor na temporada **2026-27** e substitui todas as versões anteriores publicadas para Portugal. Qualquer alteração durante a temporada será comunicada oficialmente pela organização com a antecedência adequada.

Toda a situação não contemplada expressamente neste regulamento será resolvida pela organização das Series Nacionales de Pádel, conforme os princípios de fidelidade regulamentar, equidade desportiva e boa-fé.