



SERIES
NACIONALES
DE PADEL



NORMATIVA ***2026/2027***



**LA COMPETIZIONE DI PADEL AMATORIALE
PIÙ GRANDE AL MONDO**

Una competizione per tutti

WWW.SNPGALAXY.COM



Regolamento SNP Italia 2026-27

Regolamento Series Nacionales de Pádel · Stagione 2026-27	1
1. Introduzione.....	1
2. Fasi della competizione.....	1
3. Iscrizioni e assicurazione infortuni3.1 Iscrizioni.....	2
4. Diritti e obblighi dei Circoli o Sedi	3
5. Diritti e obblighi delle squadre indipendenti.....	4
6. Diritti e obblighi delle squadre dei Circoli.....	5
7. Diritti e obblighi dei capitani	5
8. Diritti e obblighi dei giocatori.....	6
9. Diritti e obblighi dell'organizzazione SNP	7
10. Requisiti di circoli, sedi, squadre e giocatori	8
11. Palla ufficiale	12
12. Formato della competizione.....	13
13. Struttura di divisioni e livelli	15
14. Organizzazione degli incontri della Fase Regular	16
15. Svolgimento degli incontri	18
16. Rinvio degli incontri.....	21
17. Squadre supplenti.....	22
18. Denominazione delle squadre, cambi di sede e diritto di ammissione.....	22
19. Mercato dei trasferimenti e giocatori delle squadre affiliate.....	23
20. Sanzioni.....	25
21. Infortuni e assicurazione infortuni	27
22. Reclami	28
23. Organi disciplinari, giudici arbitri e commissione palla ufficiale.....	30
24. Sospensione o cancellazione della competizione	31
25. Calendario della competizione.....	32
26. Ranking individuale.....	33
Disposizione finale	34



**SERIES
NACIONALES
DE PADEL**

Regolamento Series Nacionales de Pádel · Stagione 2026-27

Italia

Regolamento ufficiale Series Nacionales de Pádel · Italia · Stagione 2026-27

1. Introduzione

Le **Series Nacionales de Pádel (SNP)** sono una competizione destinata a promuovere il padel amatoriale. La competizione si disputa in formato a squadre ed è composta da una categoria maschile e una categoria femminile. In entrambe le categorie esisteranno diversi livelli o gruppi (Grand Slam, 1000, 500 e Future, ordinati dal maggiore al minore livello competitivo), che a loro volta si suddivideranno in divisioni.

Ogni aspetto non contemplato nel presente regolamento o che dia luogo a diverse interpretazioni sarà risolto dall'organizzazione delle Series Nacionales de Pádel.

2. Fasi della competizione

La stagione SNP 2026-27 si struttura nelle seguenti fasi:

2.1 Fase Regular

Sistema di campionato regionale in cui le squadre si affrontano con partite di **andata e ritorno** con le altre squadre della propria divisione all'interno della propria zona. La zona potrà essere determinata per province, distanze tra circoli o altri criteri che l'organizzazione stabilisca per facilitare gli spostamenti.

2.2 Playoffs Regionales

Una volta terminata la Fase Regular, le squadre di ciascuna zona disputeranno i Playoffs Regionales, purché esista un numero sufficiente di squadre, secondo quanto stabilito dall'organizzazione. Le squadre qualificate potranno accedere al Master Nacional secondo quanto stabilito dall'organizzazione, in funzione del numero di squadre iscritte in ciascuna categoria e gruppo.

2.3 Master Nacional

Fase a eliminazione nazionale in cui competono le squadre qualificate dalla Fase Regular e dai Playoffs Regionales. Le squadre vincitrici del Master Nacional ottengono il posto per il Master Internacional SNP.

Requisito di partecipazione: ogni giocatore deve aver disputato **almeno 1 partita** durante la Fase Regular nell'edizione vigente per poter partecipare al Master Nacional. Il Comitato di Competizione potrà valutare eccezioni per assenza medica giustificata o causa di forza maggiore.



2.4 Master Internacional SNP

Fase internazionale disputata dalle squadre vincitrici del Master Nacional di ciascun paese. **Il Master Internacional SNP si disputa in formato di 5 coppie per incontro**, per cui ogni squadra dovrà disporre di un minimo di **12 giocatori** registrati per partecipare. La partecipazione non è obbligatoria; in caso di rinuncia, il posto passerà al secondo classificato del Master Nacional, e se anche questo non accettasse, i posti saranno sorteggiati tra il resto dei partecipanti del Master Nacional dello stesso gruppo o livello.

Formato del Master Internacional SNP:

1. Le squadre qualificate di ciascuna categoria vengono suddivise in **gironi** (mini-campionato), potendosi aggiungere squadre di altri paesi SNP.
2. Il Master Internacional SNP si disputa in formato di 5 coppie, per cui ogni incontro distribuisce 12 punti: le coppie 1 e 2 valgono 3 punti ciascuna e le coppie 3, 4 e 5 valgono 2 punti ciascuna, come nel resto delle fasi delle SNP Spagna.
3. I vincitori di ciascun girone si qualificano per la fase a eliminazione della propria categoria.
4. Le partite si disputano al meglio dei 3 set con **Punto d'Oro** su tutti i punti di parità. Tie-break a 7 in tutti i set. Negli incontri a eliminazione già decisi senza terzo set iniziato, il terzo set viene sostituito da **super tie-break a 11 punti**.

L'organizzazione potrà ampliare il numero di posti e/o invitare squadre vincitrici di altri eventi qualora lo ritenga opportuno, comunicandolo preventivamente.

3. Iscrizioni e assicurazione infortuni

3.1 Iscrizioni

L'iscrizione si effettua **in forma individuale**.

Un giocatore si considera iscritto una volta completato il modulo di iscrizione su www.snpgalaxy.com e aver effettuato il pagamento entro il termine stabilito per la propria zona.

Le iscrizioni si effettueranno tramite l'area privata web di SNP durante il periodo stabilito nel calendario ufficiale. La quota di iscrizione è la seguente:

- Fase Regular: 45 € per giocatore (IVA incluso), che comprende:
 1. Calendario delle partite e organizzazione della competizione.
 2. Un minimo di 8 partite per squadra iscritta durante la Fase Regionale (4 in casa e 4 in trasferta). Possono esistere squadre che, eccezionalmente e per il fatto di trovarsi in divisioni di 4 squadre, disputino almeno 6 incontri.
 3. Area privata web per la gestione di squadre, trasferimenti, risultati e comunicazione.
 4. Sorteggi durante la competizione sia per giocatori che per capitani.
 5. Possibilità di qualificarsi al Master Nacional e al Master Internacional SNP.



6. **Welcome Pack SNP Galaxy Premium** con vantaggi e benefici esclusivi per i partecipanti.

- **Playoff Regionale:** Prezzo in attesa di conferma da parte dell'organizzazione. Il costo sarà applicato unicamente in funzione degli incontri effettivamente disputati da ciascuna squadra (IVA incluso).
- **Master Nacional:** incluso nella quota di Fase Regular (senza costo aggiuntivo).
- **Master Internacional SNP:** 20 € per giocatore (IVA incluso)

3.2 Assicurazione infortuni

Tutti i giocatori iscritti alle SNP saranno coperti da un'assicurazione infortuni durante lo svolgimento delle partite ufficiali della competizione. L'assicurazione copre i danni subiti a causa di un infortunio sportivo verificatosi durante un incontro ufficiale SNP su un campo abilitato per la competizione.

Copertura mediante polizza specifica stipulata dall'organizzazione SNP Italia con compagnia assicurativa autorizzata conformemente alla normativa italiana. Il dettaglio di coperture, limiti ed esclusioni sarà pubblicato nell'area privata web prima dell'inizio della competizione.

I giocatori dovranno essere correttamente registrati nel sistema prima di disputare qualsiasi incontro affinché la copertura assicurativa sia effettiva. L'organizzazione non si assume la responsabilità di incidenti occorsi a giocatori non registrati o che giochino al di fuori del quadro ufficiale della competizione.

4. Diritti e obblighi dei Circoli o Sedi

4.1 Diritti dei Circoli o Sedi

1. Ricevere dall'organizzazione tutti gli strumenti e il supporto necessari per la corretta organizzazione degli incontri che si disputano nelle proprie strutture.
2. Comparire pubblicato sul sito ufficiale delle SNP come circolo o sede ufficiale della competizione durante la stagione vigente.
3. Ricevere l'incasso integrale corrispondente al noleggio dei campi e delle palle ufficiali di ciascun incontro disputato nelle proprie strutture, conformemente al regolamento.
4. Accedere all'area privata web del circolo per consultare calendari, risultati, squadre assegnate e comunicazioni dell'organizzazione.
5. Usufruire dei benefici del **Welcome Pack SNP Galaxy Premium** assegnato ai circoli ufficiali.



4.2 Obblighi dei Circoli o Sedi

1. Disporre di un **minimo di 2 campi** abilitati per la disputa di incontri in formato 3 coppie.
2. Garantire la **prenotazione esclusiva** dei campi necessari per tutti gli incontri delle squadre alle quali offrono copertura come sede locale.
3. Fornire la **palla ufficiale** SNP in tutti gli incontri (vedi Cap. 11).
4. Garantire che le strutture rispettino le condizioni tecniche, di sicurezza e di pulizia adeguate per la disputa di partite ufficiali.
5. Rispettare le norme di comportamento sportivo e rispetto richieste dall'organizzazione ai circoli ufficiali.
6. Rispondere alle comunicazioni dell'organizzazione nei tempi e nelle modalità previste.

Rispetto della normativa italiana in materia di sicurezza e igiene nelle strutture sportive, nonché di qualsiasi autorizzazione amministrativa richiesta per lo svolgimento di competizioni di padel sul territorio italiano.

L'inadempimento reiterato di questi obblighi potrà comportare la perdita dello status di circolo ufficiale e la perdita del diritto a percepire gli importi corrispondenti agli incontri disputati (vedi Cap. 20 Sanzioni).

5. Diritti e obblighi delle squadre indipendenti

Una **squadra indipendente** è quella che si iscrive alle SNP senza essere affiliata a un circolo ufficiale SNP. Queste squadre scelgono una sede di gioco tra i circoli ufficiali della propria zona.

5.1 Diritti delle squadre indipendenti

1. Iscriversi e partecipare alle SNP a parità di condizioni rispetto alle squadre dei Circoli.
2. Scegliere la propria sede di gioco tra i circoli ufficiali della zona, subordinatamente alla disponibilità.
3. Ricevere tutti gli strumenti di gestione (area privata web, supporto, comunicazioni) che l'organizzazione mette a disposizione delle squadre.
4. Usufruire del Welcome Pack SNP Galaxy Premium assegnato alla squadra.
5. Richiedere il cambio di sede in caso di inadempimento da parte della propria sede attuale dei suoi obblighi (vedi Cap. 18).

5.2 Obblighi delle squadre indipendenti

1. Rispettare integralmente il regolamento SNP.
2. Effettuare il pagamento dell'iscrizione nella Fase Regular e, se del caso, nelle fasi successive (Playoff Regionale, Master Nacional) entro i termini stabiliti.



3. Fornire la **formazione** di ciascun incontro entro il termine regolamentare (vedi Cap. 15).
4. Notificare immediatamente all'organizzazione qualsiasi incidenza relativa alla sede, ai giocatori o al calendario.
5. Comportarsi in modo sportivo e rispettoso con avversari, circoli, arbitri e organizzazione.

6. Diritti e obblighi delle squadre dei Circoli

Una **squadra di Circolo** è quella affiliata a un circolo ufficiale SNP, che assume il ruolo di sede per la squadra.

6.1 Diritti delle squadre dei Circoli

1. Gli stessi diritti delle squadre indipendenti.
2. Avere garantita la propria sede di gioco nel circolo al quale sono affiliate durante tutta la stagione.
3. Accesso alle **squadre affiliate** dello stesso circolo, nei termini previsti dal Cap. 19.

6.2 Obblighi delle squadre dei Circoli

1. Gli stessi obblighi delle squadre indipendenti.
2. Vigilare sul rispetto da parte del proprio circolo sede degli obblighi previsti dal Cap. 4.
3. Coordinarsi con il proprio circolo per garantire la disponibilità dei campi in ciascuna giornata come squadra di casa.

7. Diritti e obblighi dei capitani

Il **capitano** è la persona designata dalla squadra per esercitarne la rappresentanza ufficiale davanti all'organizzazione e al resto delle squadre durante la stagione.

7.1 Diritti del capitano

1. Accesso all'area privata web del capitano per gestire la squadra, la rosa, le formazioni, i risultati e le comunicazioni.
2. Ricevere informazioni ufficiali dall'organizzazione su calendario, sorteggi, modifiche regolamentari e comunicazioni rilevanti.
3. Richiedere cambi di data, iscrizioni e cancellazioni di giocatori e verifiche all'organizzazione entro i termini previsti.



4. Richiedere la presenza di un giudice arbitro in un determinato incontro, assumendone il relativo costo.
5. Richiedere l'autorizzazione di un **allenatore** per la propria squadra nei termini del Cap. 15.

7.2 Obblighi del capitano

1. Rispettare e far rispettare alla propria squadra il regolamento SNP.
2. Comunicare all'organizzazione il giorno e la fascia oraria scelti dalla propria squadra come squadra di casa prima della chiusura delle iscrizioni.
3. Concordare con il capitano avversario la data esatta di ciascun incontro entro i termini previsti dal Cap. 14.
4. Confermare la **formazione** della propria squadra nel sistema **15 minuti prima** dell'inizio di ciascun incontro (vedi Cap. 15).
5. In qualità di capitano di casa, inserire i **risultati** dell'incontro nell'area privata web entro le **24 ore** successive al termine dello stesso.
6. In qualità di capitano ospite, **validare i risultati** entro le 48 ore successive al termine dell'incontro.
7. Verificare l'identità di tutti i giocatori della squadra avversaria mediante documentazione ufficiale prima dell'inizio dell'incontro.
8. Assicurarsi che la squadra disponga dei giocatori necessari e della documentazione richiesta per ciascun incontro.
9. Rispondere alle comunicazioni dell'organizzazione nei tempi e nelle modalità previste.
10. Comportarsi in modo sportivo e rispettoso con giocatori, capitani, circoli, arbitri e organizzazione.

L'inadempimento degli obblighi del capitano potrà comportare le sanzioni previste dal Cap. 20.

8. Diritti e obblighi dei giocatori

8.1 Diritti dei giocatori

1. Essere coperti dall'assicurazione infortuni durante tutte le partite ufficiali della competizione.
2. Accedere all'area privata web del giocatore per consultare le proprie partite, il ranking, la squadra e le comunicazioni.
3. Ricevere il Welcome Pack e partecipare ai sorteggi e alle promozioni che l'organizzazione realizzi durante la stagione.
4. Richiedere all'organizzazione chiarimenti su qualsiasi aspetto della competizione che riguardi la propria partecipazione.



8.2 Obblighi dei giocatori

1. Rispettare il regolamento SNP.
2. Presentarsi agli incontri con un **documento ufficiale di identità** (carta d'identità, passaporto, patente di guida o documento equivalente del paese) e mostrarlo al capitano avversario quando richiesto.
3. Rispettare le norme di comportamento sportivo in campo, nelle strutture del circolo sede e nei confronti di arbitri e avversari.
4. Rispettare le decisioni del giudice arbitro e dell'organizzazione.
5. Notificare immediatamente al proprio capitano qualsiasi incidenza che riguardi la propria partecipazione a un incontro.

Nel caso in cui un giocatore non possa presentare la documentazione durante l'incontro, disporrà di un termine di **8 ore** dall'orario ufficiale di inizio per inviare il documento tramite l'area privata web. Se, trascorso tale termine, non è stata fornita la documentazione, la squadra sarà sanzionata con la perdita dell'incontro (vedi Cap. 20).

9. Diritti e obblighi dell'organizzazione SNP

9.1 Funzioni e obblighi dell'organizzazione

1. Organizzare e gestire tutte le fasi della competizione SNP in Italia conformemente al presente regolamento.
2. Pubblicare e mantenere aggiornato il **calendario ufficiale** della stagione nell'area pubblica e privata del sito web.
3. Confermare l'iscrizione di circoli, squadre, capitani e giocatori prima dell'inizio della competizione.
4. Risolvere le incidenze, i reclami e le richieste presentate da circoli, squadre, capitani e giocatori nei termini previsti dal regolamento.
5. Applicare le sanzioni previste dal Cap. 20 quando si verifichino inadempimenti.
6. Garantire la tracciabilità di risultati, classifiche, ranking e movimenti di mercato.
7. Designare i **giudici arbitri** e i membri del **Comitato di Competizione**, del **Comitato Disciplinare** e della **Commissione Palla Ufficiale**.
8. Comunicare ufficialmente qualsiasi modifica regolamentare con adeguato anticipo.

9.2 Poteri dell'organizzazione

1. **Diritto di ammissione** su circoli, squadre, capitani e giocatori in ogni momento.
2. **Verifica e validazione** dei nomi delle squadre.
3. **Modifica del calendario** per cause giustificate, comunicando i cambiamenti ai capitani con il maggiore anticipo possibile.



4. **Risoluzione unilaterale** di incidenze non contemplate espressamente dal regolamento, sempre nell'ambito dei principi di fedeltà regolamentare, equità sportiva e buona fede.
5. **Espulsione dalla competizione** di circoli, squadre, capitani o giocatori che incorrano in infrazioni gravi o reiterate.

Nota: il potere di risoluzione unilaterale dell'organizzazione riguardo al calendario (ad es. quando due squadre non raggiungono un accordo sulla data) è un meccanismo organizzativo distinto dal rinvio unilaterale tra squadre, eliminato nella presente edizione (vedi Cap. 16).

10. Requisiti di circoli, sedi, squadre e giocatori

10.1 Circoli o sedi

Per partecipare come circolo o sede ufficiale alle SNP, le strutture dovranno rispettare i seguenti requisiti:

1. Disporre di un **minimo di 2 campi da padel** abilitati per la disputa di incontri in formato 3 coppie.
2. I campi dovranno trovarsi in corretto stato tecnico, di sicurezza e di pulizia, conformemente alle specifiche della Federazione Internazionale di Padel (FIP).
3. Garantire la **disponibilità oraria** dei campi durante le fasce ufficiali di competizione.
4. Fornire la **palla ufficiale SNP** (vedi Cap. 11) in tutti gli incontri disputati come sede locale.
5. Disporre di personale di assistenza presente durante gli incontri.

Le strutture dovranno rispettare le autorizzazioni amministrative richieste sul territorio italiano per lo svolgimento di competizioni di padel amatoriale.

10.2 Squadre

1. Ogni squadra dovrà essere composta da un **minimo di 9 giocatori, senza limite massimo** di giocatori registrati.
2. Per partecipare al **Master Internacional SNP**, che si disputa in formato 5 coppie, ogni squadra dovrà disporre di un minimo di **12 giocatori** registrati.
3. Tutti i giocatori della squadra dovranno rispettare i requisiti individuali previsti al punto 10.3.
4. Ogni squadra dovrà designare un **capitano** responsabile davanti all'organizzazione (vedi Cap. 7).
5. Le squadre potranno essere di tre tipi:
 - **Squadre indipendenti** — non affiliate a un circolo ufficiale; scelgono la sede tra i circoli ufficiali.



- **Squadre di Circolo** — affiliate a un circolo ufficiale SNP che funge da sede.
- **Squadre affiliate** — squadre aggiuntive di uno stesso circolo, nei termini del Cap. 19.

10.3 Giocatori

Potrà partecipare qualsiasi giocatore amatoriale correttamente iscritto in una squadra della competizione. Si applicano **tre limitazioni**:

- **A.** Limitazione dei giocatori che non potranno partecipare.
- **B.** Limitazione per gruppo (Grand Slam, 1.000, 500 e Future).
- **C.** Limitazione per storico di partite (etichette di livello).

10.3.1 Limitazione A — Esclusioni generali

Trattandosi di una competizione di carattere amatoriale, **non potrà partecipare** alcun giocatore che si trovi in una delle seguenti situazioni:

FIT (Federazione Italiana Tennis e Padel)

Riepilogo delle limitazioni per categorie o gruppi. Gli intervalli fanno riferimento alla posizione nella **Federazione Italiana Tennis e Padel (FIT)**:

Categoria maschile:

- **1000:** 2ª Categoria della Federazione
- **500:** 3ª Categoria della Federazione
- **FUTURE:** 4ª/5ª Categoria della Federazione e giocatori non classificati

Categoria femminile:

- **GRAND SLAM:** 2ª Categoria della Federazione
- **1000:** 3ª Categoria della Federazione
- **500:** 4ª Categoria della Federazione
- **FUTURE:** 5ª Categoria della Federazione e giocatrici non classificate

Le limitazioni potranno essere consultate sul sito web di ciascuna federazione corrispondente.

Limitazioni per punti FIP (Federazione Internazionale di Padel)

Applicabili all'edizione vigente:

Categoria maschile: - Giocatori con **3 punti FIP o più** → esclusi dalla competizione. - Giocatori con **1-2 punti FIP** → potranno giocare solo in Grand Slam.



Categoria femminile: - Giocatrici con **11 punti FIP o più** → escluse dalla competizione. - Giocatrici con **1-10 punti FIP** → potranno giocare solo in Grand Slam.

Regola aggiuntiva (giocatori senza punti FIP): qualsiasi giocatore senza punti FIP che abbia disputato una qualsiasi prova del circuito FIP negli **ultimi 4 anni** (dal 1° gennaio 2023 in poi) potrà partecipare solo alla categoria Grand Slam. L'unica eccezione è se il giocatore ha iniziato la competizione in Grand Slam regolamentarmente ed è retrocesso con la squadra, senza possibilità di giocare in un'altra squadra diversa in categorie inferiori.

Altri casi di esclusione

1. Aver fatto parte della **Nazionale Italiana** (categoria assoluta) nell'edizione disputata anteriormente alla prima chiusura delle iscrizioni.
2. **Età minima 18 anni**, compiuti al momento di giocare (non prima della maggiore età).
3. Essere **sanzionato con sanzione vigente** dalle SNP e non aver scontato la sanzione.

In qualsiasi caso che richieda interpretazione o che non sia previsto nel regolamento, l'organizzazione deciderà se il giocatore potrà partecipare.

10.3.2 Limitazione B — Per gruppo

Ciascun gruppo applica le seguenti limitazioni per assicurare l'equilibrio competitivo:

- **Grand Slam:** potranno giocare tutti i giocatori che rispettino la Limitazione A.
- **1.000 / 500 / Future:** vedi tabella delle Limitazioni per Regione (punto 10.3.1).

Qualsiasi partecipazione di un giocatore al di fuori della propria limitazione corrispondente si considera **formazione irregolare** e sarà sanzionata (vedi Cap. 20).

10.3.3 Limitazione C — Etichette di livello

All'inizio di ciascuna edizione, l'organizzazione assegna a ciascun giocatore iscritto un'**etichetta di livello** per tutta la stagione in base al proprio storico. **Non è consentito schierare un giocatore in un livello inferiore a quello della sua etichetta.** L'etichetta non cambia durante la stagione.



Criteri di assegnazione

Situazione	Assegnazione dell'etichetta
Giocatore nuovo o con 0-2 partite nell'edizione precedente	Future (l'edizione precedente con 0-2 partite conta come non partecipazione; se non ha partecipato nemmeno alla precedente si scende di un livello aggiuntivo, e così via)
Giocatore con storico ≥ 3 partite in uno stesso gruppo (edizione precedente)	Il gruppo in cui ha accumulato tali partite, salvo modifiche per promozione/retrocessione della squadra
Giocatore di squadra promossa che ha vinto la propria divisione nella Fase Regular o Playoff con > 35 % di partite vinte	Etichetta del gruppo superiore a quello vinto
Giocatore di squadra promossa che ha vinto la propria Divisione o Playoff con ≤ 35 % di partite	Etichetta del gruppo in cui ha vinto la divisione o Playoff (senza salire)
Giocatore di squadra promossa dal Grand Slam	Mantiene Grand Slam (non c'è gruppo superiore)
Giocatore di squadra retrocessa	Etichetta del gruppo inferiore a quello a cui retrocede la sua squadra
Giocatore di squadra che permane e ha vinto > 35 % delle partite	Etichetta dello stesso gruppo
Giocatore di squadra che permane e ha vinto ≤ 35 % delle partite	Etichetta del gruppo inferiore

Nota: gli incontri del Master Nacional e del Master Internacional SNP **non contano** per il calcolo delle etichette.

Prevalenza ed eccezioni

1. Quando un giocatore accumuli uno **storico di ≥ 3 partite** in uno stesso gruppo, la sua etichetta SNP **prevala** su qualsiasi altra limitazione (eccetto le esclusioni totali del punto 10.3.1).
2. Se un giocatore ha partecipato in modo irregolare al suo primo torneo, non potrà avvalersi di questa prevalenza.
3. Rilevamento di giocatore mal etichettato (eccetto duplicità di identità):
 - Il giocatore viene **ritirato** dalla squadra se gioca in una categoria inferiore alla sua etichetta reale.
 - Può iscriversi in un'altra squadra del livello adeguato.



- La squadra non sarà sanzionata se non schiera nuovamente il giocatore in una categoria inferiore.
- 1. I reclami sulle etichette vengono incanalati secondo la procedura generale (Cap. 22).
- 2. Un'etichetta rilevata come errata una volta terminata la Fase Regular manterrà l'etichetta inizialmente assegnata.

11. Palla ufficiale

11.1 Palla ufficiale 2026-27

La palla ufficiale delle Series Nacionales de Pádel per l'edizione **2026-27** sarà la **LÖK SNP**. Tutti gli incontri di tutte le fasi della competizione (Fase Regular, Playoffs Regionales, Master Nacional e Master Internacional SNP) si disputeranno con la palla ufficiale.

11.2 Condizioni d'uso

1. Durante la **Fase Regular**, le palle dovranno essere **nuove in ogni partita**: si apriranno i 3 tubi ufficiali (uno per ciascuna partita dell'incontro) prima dell'inizio di ciascuna partita corrispondente.
2. Durante i **Playoffs Regionales, il Master Nacional e il Master Internacional SNP**, sarà il **giudice arbitro** a determinare se le palle sono in condizioni ottimali per la partita successiva o se occorre fornire palle nuove, potendo in alcuni casi utilizzarsi le stesse palle in più di una partita consecutiva.
3. Il circolo sede locale dovrà fornire un **tubo nuovo per ciascuna partita** che si disputerà, indipendentemente dal fatto che l'incontro si giochi in uno o due turni.

11.3 Regime sanzionatorio del mancato uso della palla ufficiale

Sistema sanzionatorio applicabile

Quando il circolo sede non fornisca la palla ufficiale, potranno applicarsi due misure correttive **alternative tra loro** (l'applicazione di una esclude l'altra):

1. Misura correttiva “Commissario della Palla Ufficiale SNP”

L'organizzazione nominerà una serie di persone in ciascuna zona che formeranno il **Commissariato della Palla Ufficiale SNP**, che insieme agli arbitri e ai delegati ufficiali della competizione potranno recarsi senza preavviso a qualsiasi incontro durante la Fase Regular per verificare il rispetto della norma. Se il Commissariato, gli arbitri o i delegati rilevano l'inadempimento, si applicherà al circolo sede infrattore la sanzione di percepire **unicamente la metà dell'importo corrispondente al noleggio dei campi e**



delle palle nuove che dovrebbe abitualmente incassare in tale incontro, assumendo il circolo questa riduzione in modo immediato.

Se la sanzione non viene resa effettiva nei tempi e nelle modalità previste, il circolo sede infrattore potrà essere espulso dalla competizione senza possibilità di rimborso dell'iscrizione, e l'organizzazione cercherà un circolo sede alternativo per le squadre interessate.

Gli importi risultanti dalla riduzione applicata saranno utilizzati per compensare il costo del prossimo incontro della squadra ospite alla quale non è stata fornita la palla ufficiale. Se un circolo sede incorre per la **seconda volta** nell'inadempimento, potrà essere espulso dalla competizione.

2. Misura correttiva "In Situ"

Questa misura si applicherà in modo immediato dalle due squadre che disputeranno l'incontro senza palla ufficiale. Le squadre pagheranno **unicamente il 50%** del costo dei campi e delle palle nuove che spetterebbe loro abitualmente, anziché l'importo completo di un normale incontro di Fase Regular.

Procedura di applicazione: 1. Le squadre pagano al circolo sede il 50% del costo abituale dei campi e delle palle nuove. 2. L'incontro si disputa con totale normalità e sarà valido a tutti gli effetti. 3. Il capitano di casa o ospite notificherà l'incidenza all'organizzazione via email a info@snpadel.it. 4. L'organizzazione avvertirà il circolo delle conseguenze in caso di recidiva (compresa la possibile migrazione delle squadre a un altro circolo sede).

Se le squadre pagano l'importo completo dell'incontro, non potranno reclamare successivamente l'applicazione della sanzione al circolo sede, poiché la sanzione si esegue nel medesimo momento del pagamento.

12. Formato della competizione

12.1 Formato degli incontri

Ogni incontro delle fasi nazionali (Fase Regular, Playoffs Zonali, Master Nacional) si disputa in **formato di 3 coppie**: ogni squadra presenta 6 giocatori organizzati in 3 coppie, che si affronteranno con le 3 coppie avversarie accoppiandosi per ordine (Coppia 1 vs Coppia 1, Coppia 2 vs Coppia 2, Coppia 3 vs Coppia 3).

Il **Master Internacional SNP** si disputa in **formato di 5 coppie** (regolamentazione specifica nel Cap. 12.5).



12.2 Punteggio di ciascun incontro

Partita	Punti in palio
Coppia 1 vs Coppia 1	3 punti
Coppia 2 vs Coppia 2	3 punti
Coppia 3 vs Coppia 3	2 punti
Totale incontro	8 punti

In tutte le fasi con sistema di campionato (Fase Regular, fasi a gironi nel Master Nacional e nel Master Internacional SNP), si valuterà in via prioritaria la **somma totale dei punti** ottenuti in tutte le partite della fase.

12.3 Regole delle partite

1. Tutte le partite si disputeranno al **meglio dei 3 set**.
2. Tutti i punti di parità (40-40) si risolveranno mediante **Punto d'Oro**. Non si applicano i vantaggi in nessun game.
3. Ogni set si deciderà con **tie-break a 7 punti con differenza di 2** in caso di parità a 6-6.
4. Quando un incontro a eliminazione sia già deciso e restino partite da terminare senza terzo set iniziato, quel terzo set sarà sostituito da **super tie-break a 11 punti con differenza di 2**.
5. Tutte le partite saranno disciplinate dal **Regolamento di Gioco approvato dalla Federazione Internazionale di Padel (FIP)**, per quanto non previsto dal presente regolamento.

12.4 Sistema di classifica

Le squadre si classificano in ciascuna divisione per: 1. **Totale dei punti** sommati nella fase. 2. **Scontro diretto** tra squadre a pari punti. 3. **Differenza tra set vinti e persi** tra squadre a pari punti. 4. **Differenza tra partite vinte e perse** tra squadre a pari punti. 5. **Differenza tra set vinti e persi** nel complesso della fase. 6. **Differenza tra partite vinte e perse** nel complesso della fase.



12.5 Master Internacional SNP — Formato 5 coppie

Il Master Internacional SNP si disputa in **formato di 5 coppie**: ogni squadra presenta 10 giocatori organizzati in 5 coppie. Punteggio specifico:

Partita	Punti in palio
Coppie 1 e 2	3 punti ciascuna
Coppie 3, 4 e 5	2 punti ciascuna
Totale incontro	12 punti

Per partecipare al Master Internacional SNP, ogni giocatore dovrà aver disputato almeno **1 partita** durante la Fase Regular nell'edizione vigente. Ogni squadra potrà effettuare un massimo di **3 nuovi inserimenti** per il Master Internacional, conformemente a quanto previsto dal Cap. 19.

13. Struttura di divisioni e livelli

13.1 Categorie e livelli

Le SNP si organizzano in **due categorie** (maschile e femminile), ciascuna suddivisa in **quattro livelli** o gruppi:

Livello	Descrizione
Grand Slam	Livello competitivo più alto
1000	Livello alto
500	Livello medio
Future	Livello introduttivo

All'interno di ciascun livello si stabiliscono **divisioni** (1^a, 2^a, 3^a, ecc.) in funzione del numero di squadre iscritte e della loro distribuzione per zone.

13.2 Assegnazione delle squadre a livelli e divisioni

Il livello e la divisione di ciascuna squadra si determinano a partire da:

1. La **maggiore limitazione dei giocatori** tra i membri della squadra, secondo il sistema di etichettatura SNP previsto dal Cap. 10.3.
2. Lo **storico della squadra** nelle edizioni precedenti (promozioni, retrocessioni, permanenza).
3. I **ranking nazionali e interni** applicabili.
4. La **distribuzione geografica** e il numero di squadre iscritte in ciascuna zona.



13.3 Promozioni e retrocessioni

Al termine di ciascuna stagione:

1. La squadra campione di ciascuna divisione **viene promossa** automaticamente al livello immediatamente superiore, salvo limitazioni di posti nel livello di destinazione.
2. L'ultimo classificato di ciascuna divisione **retrocede** al livello inferiore.
3. L'organizzazione potrà adeguare i movimenti in funzione del numero di squadre iscritte all'inizio della stagione successiva.

13.4 Restrizioni di coincidenza

Due squadre dello stesso circolo iscritte nella stessa divisione **non potranno coincidere**. L'organizzazione applicherà questa condizione nel sorteggio iniziale, nell'inserimento di nuove squadre e nei movimenti per promozioni e retrocessioni.

14. Organizzazione degli incontri della Fase Regular

14.1 Comunicazione dell'orario di casa

Prima della chiusura delle iscrizioni di ciascuna zona, i capitani dovranno comunicare tramite l'area privata web il **giorno e l'ora scelti** per disputare i propri incontri come squadra di casa. Una volta confermato, tale orario si manterrà durante tutta la stagione.

Giorni e fasce valide: gli incontri si disputeranno il **sabato e la domenica, dalle 09:00 alle 19:00**. L'organizzazione potrà adeguare queste fasce in zone specifiche e lo comunicherà ufficialmente via email ai capitani interessati.

L'organizzazione potrà adeguare queste fasce in zone specifiche e lo comunicherà ufficialmente via email ai capitani interessati.

14.2 Modifica delle date

Una volta fissata una data nel sistema, i capitani potranno modificarla **di comune accordo** all'interno della stessa giornata o rinviarla rispettando i requisiti del Cap. 16. La procedura è:

1. Il capitano ospite invia una **proposta di cambio** tramite l'area privata web (sezione incontri).
2. Il capitano di casa **accetta o rifiuta** la proposta. Se non l'accetta, prevarrà la data concordata inizialmente.
3. Se il capitano di casa accetta la proposta con **meno di 72 ore** rispetto alla nuova data, la modifica non sarà valida e l'incontro dovrà disputarsi nella data originale. Se nessuno dei giocatori potesse presentarsi, si notificherà e si segnerà la mancata comparizione sulla piattaforma.



14.3 Prenotazione dei campi

Il capitano della squadra di casa sarà responsabile di garantire con il proprio circolo sede la **prenotazione esclusiva** dei campi necessari per ciascun incontro concordato. Se un incontro non può disputarsi perché il circolo o il capitano di casa non hanno effettuato correttamente la prenotazione, la squadra di casa perderà l'incontro per 0-8.

14.4 Mancato accordo tra capitani

Quando due squadre non riescano a mettersi d'accordo sulla data di un incontro, l'organizzazione potrà **stabilire unilateralmente la data e l'ora** dell'incontro come meccanismo organizzativo di sblocco. Se una o entrambe le squadre non si presentano, si applicheranno le sanzioni previste dal Cap. 20.

Questa facoltà dell'organizzazione **non costituisce un rinvio unilaterale tra squadre**, che è eliminato nella presente edizione (vedi Cap. 16).

14.5 Sistema di turni di gioco

Il capitano di casa potrà organizzare l'incontro in **uno o due turni** di gioco:

Turno unico — Le tre partite dell'incontro si disputano simultaneamente.

Doppio turno — L'incontro si disputa in due turni, rispettando le seguenti condizioni: 1. Nel primo turno si potranno disputare 1 o 2 partite. 2. Nel secondo turno si disputeranno le partite rimanenti (2 partite se il primo turno è stato di 1; 1 partita se il primo turno è stato di 2). 3. Le partite del secondo turno potranno iniziare man mano che i campi si liberano, senza che l'inizio possa ritardare più di **60 minuti** rispetto all'orario ufficiale dell'incontro se si disputano su campi diversi. Se si disputano sullo stesso campo di una partita del primo turno, dovranno attenderne il termine. 4. Le coppie del secondo turno dovranno presentarsi al massimo **15 minuti** dopo l'orario ufficiale di inizio dell'incontro, con un margine aggiuntivo di 15 minuti per imprevisti.

Una volta iniziata una partita su un campo, dovrà terminare sullo stesso campo, salvo accordo dei 4 giocatori o causa di forza maggiore (meteorologica o del campo).

14.6 Incontri non disputati nei termini

Gli incontri che non siano stati disputati prima della fine del termine della Fase Regular (andata o ritorno) saranno esaminati dal Comitato di Competizione, che potrà dichiararli **nulli** (senza punteggio) o **a favore di una delle squadre** a seconda delle circostanze e delle responsabilità accertate.

Se una squadra non disputa 2 incontri in una fase (andata o ritorno), o si ritira con più della metà degli incontri in sospeso, saranno annullati tutti i suoi incontri di quella fase e tutte le squadre avversarie totalizzeranno 0 punti negli incontri contro tale squadra.



15. Svolgimento degli incontri

15.1 Composizione e ordine delle coppie

Ogni squadra presenta 6 giocatori organizzati in 3 coppie, identificate come Coppia 1, Coppia 2 e Coppia 3. L'ordine viene assegnato automaticamente dal sistema in funzione della **somma dei punti di ranking SNP** dei due membri di ciascuna coppia:

1. **Coppia 1:** la coppia con la maggiore somma di punti dei due componenti.
2. **Coppia 2:** la seconda con la maggiore somma.
3. **Coppia 3:** la terza con la maggiore somma.

Il capitano non può alterare manualmente questo ordine. Potrà sostituire un giocatore in qualsiasi momento; dopo la sostituzione, il sistema ricalcolerà l'ordine delle coppie. In caso di parità di punti tra due coppie:

1. Comparirà per prima la coppia con il giocatore che ha il **miglior ranking individuale**.
2. Se la parità persiste, la decidono i due giocatori con il **peggiore ranking individuale** di ciascuna coppia.

I punti di ranking assegnati dal sistema al momento della formazione sono validi a tutti gli effetti, siano essi aggiornati o meno.

15.2 Chiusura delle formazioni

15 minuti prima dell'inizio ufficiale di ciascun incontro, entrambi i capitani devono avere la formazione della propria squadra **definita, confermata e completa** nel referto digitale dell'incontro, accessibile dall'area privata web.

Se un capitano non ha la formazione chiusa nei termini, si applicherà la **sanzione per formazione fuori termine: -2 punti sulla classifica generale** (vedi Cap. 20).

Se un capitano ha problemi tecnici per inserire la formazione nel sistema, potrà inviarla via email a info@snpadel.it prima del termine regolamentare, indicando chiaramente l'ordine delle coppie e nome e cognome di ciascun giocatore. L'email dovrà risultare ricevuta dall'organizzazione almeno 15 minuti prima dell'inizio ufficiale dell'incontro. Qualsiasi formazione inviata via email sarà esaminata dall'organizzazione e validata successivamente.

Raccomandazione: l'organizzazione consiglia di chiudere il referto nel sistema con **24 ore di anticipo** per evitare incidenti.

15.3 Verifica dell'identità

Prima dell'inizio delle partite, entrambi i capitani devono verificare l'identità dei giocatori della squadra avversaria mediante documentazione ufficiale (Carta d'Identità italiana, passaporto in corso di validità o qualsiasi altro documento ufficiale di identità emesso dalle autorità italiane).

Se un giocatore non fornisce documentazione, dispone di **8 ore** dall'inizio dell'incontro per inviarla all'organizzazione tramite l'area privata web. Se, trascorso tale termine, non è stata fornita, la squadra sarà sanzionata con la perdita dell'incontro per **8-0**.



15.4 Palle e pagamenti precedenti all'incontro

1. Il capitano di casa mostrerà i **3 tubi nuovi** di palle ufficiali (LÖK SNP) che si utilizzeranno in ciascuna delle 3 partite dell'incontro.
2. Il capitano ospite pagherà al capitano di casa l'importo corrispondente al noleggio dei campi e delle palle, e il capitano di casa lo trasferirà al circolo sede.
3. Se a una delle squadre manca una delle tre coppie, la squadra infrattore pagherà integralmente l'importo della partita non disputata.
4. Entrambi i capitani presenteranno le coppie avversarie che si affronteranno tra loro, assicurandosi che l'accoppiamento coincida con il referto digitale.

15.5 Allenatore

Ogni squadra potrà disporre di un **allenatore** autorizzato dall'organizzazione. L'allenatore è l'unica persona che, senza essere giocatore della squadra o capitano, è abilitata a dare istruzioni ai membri della squadra durante gli incontri.

- La richiesta di autorizzazione si effettua via email all'organizzazione indicando nome, cognome, documento d'identità, email e cellulare dell'allenatore.
- L'autorizzazione non sarà ufficiale fino alla conferma espressa dell'organizzazione.
- Si potrà avere un **solo allenatore per squadra** (uno stesso allenatore potrà operare in più squadre).
- Durante le partite, le istruzioni si potranno dare solo nei cambi di campo e con i giocatori fuori dal campo.
- Qualsiasi comportamento antisportivo dell'allenatore potrà comportare la revoca immediata della sua autorizzazione.

15.6 Ordine di ingresso in campo

L'ordine di ingresso in campo sarà **Coppia 1, Coppia 2 e Coppia 3**. Questo ordine può essere modificato se entrambi i capitani sono d'accordo.

15.7 Inserimento dei risultati

Una volta terminato l'incontro:

1. Il **capitano di casa** inserisce i risultati delle 3 partite nel referto digitale tramite l'area privata web, entro un termine massimo di **24 ore** dall'orario ufficiale dell'incontro. Se non lo fa, si applicherà la sanzione di **-1 punto** sulla classifica generale (vedi Cap. 20).
2. Il **capitano ospite** valida i risultati entro un termine massimo di **48 ore**. Se non si pronuncia entro tale termine, i risultati si considereranno validati automaticamente.
3. Se trascorse le 24 ore il capitano di casa non ha inserito i risultati, il capitano ospite potrà inserirli.



4. Una volta confermato il referto o trascorso il termine di validazione, **non si potrà presentare alcun reclamo** sull'incontro, salvo l'eccezione del termine di reclami per "risultati non inseriti in 24h" prevista dal Cap. 22.

15.8 Confusione negli accoppiamenti

Se durante un incontro si rileva una confusione negli accoppiamenti (coppie che giocano su campi sbagliati):

1. **Prima** dell'inizio di una qualsiasi delle partite interessate, si procederà a ripetere le partite con le coppie corrette.
2. Se la confusione si rileva **una volta iniziata** una partita interessata, quella partita avrà totale validità.

15.9 Infortuni durante l'incontro

Se un giocatore si ritira durante una partita per infortunio o altro motivo, la partita continuerà considerandosi persa dalla coppia ritirata, completando nel referto i game rimanenti necessari a favore della coppia avversaria fino a considerare la partita conclusa.

15.10 Giudice arbitro nella Fase Regular

Qualsiasi squadra potrà richiedere la presenza di un giudice arbitro in un determinato incontro, inviando la richiesta a info@snpadel.it. Il costo aggiuntivo sarà di 60 € (più imposte applicabili) e si intenderà formalizzato dopo il pagamento confermato dall'organizzazione.

15.11 Master Nacional e Master Internacional SNP

Durante il Master Nacional e il Master Internacional SNP:

1. I capitani dovranno presentarsi al tavolo del giudice arbitro **15 minuti prima** dell'orario ufficiale con i documenti d'identità dei giocatori.
2. I **6 giocatori** (o 10 nel caso del Master Internacional SNP) dovranno essere nel circolo 15 minuti prima dell'orario ufficiale.
3. I turni di gioco saranno determinati dal **giudice arbitro** in base alla disponibilità dei campi.
4. Il sistema di convocazioni, formazioni e risultati sarà identico a quello della Fase Regular.
5. I capitani dovranno comunicare i risultati al giudice arbitro immediatamente al termine dell'incontro. Se non lo fanno entro un termine di **10 minuti**, si considererà incontro perso per entrambe le squadre, con squalifica dalla competizione.



16. Rinvio degli incontri

16.1 Meccanismi ammessi

Un incontro della Fase Regular potrà essere rinviato unicamente per due cause, descritte di seguito. **Non è ammesso il rinvio unilaterale tra squadre.**

16.1.1 Causa di forza maggiore (pioggia, mancanza di luce, rottura della rete o altra causa estranea ai partecipanti)

Quando concorra una di queste circostanze durante l'incontro, i partecipanti sospenderanno la partita per **20 minuti** in attesa di poter risolvere l'incidenza. Se trascorsi tali 20 minuti non è possibile riprendere e, conformemente al regolamento, non si può garantire la disputa in due turni (Cap. 14.5), la partita resterà rinviata, e dovrà riprendere con lo stesso risultato che rifletteva il tabellone quando è stata sospesa.

Nel caso di pioggia, affinché una partita possa essere sospesa e rinviata dovrà accertarsi l'impossibilità reale di praticare il gioco, essendo indispensabile che la palla non rimbalzi correttamente in qualche parte del campo.

16.1.2 Comune accordo tra capitani

I capitani di entrambe le squadre potranno concordare il rinvio di un incontro purché siano rispettati i requisiti del presente capitolo. L'accordo deve essere formalizzato per iscritto tramite l'area privata web o via email a info@snpadel.it, comunicando la nuova data e ora con il capitano avversario in copia.

16.2 Regole comuni a ogni rinvio

1. **Non si potranno mai avere più di 2 incontri rinviati** per squadra.
2. La **data limite** per disputare un incontro rinviato sarà quella stabilita come **fine della Fase Regular (andata o ritorno)** nel calendario ufficiale.
3. Le squadre con **più di 2 giornate non disputate** nella data ufficiale saranno sanzionate con l'**impossibilità di totalizzare punti** nell'incontro con la data più lontana nel tempo (la più vicina all'avvio della competizione), e dovranno pagare ai circoli di casa **120€** nel caso in cui non disputino tali incontri (vedi sezione sanzioni).
4. Gli incontri della Fase Regular fissati per l'**ultima giornata** (andata o ritorno) **non si potranno rinviare**, salvo forza maggiore approvata espressamente dall'organizzazione. Si raccomanda di aver disputato tutti gli incontri prima dell'ultimo fine settimana di ciascuna giornata.
5. Un incontro già rinviato **non può essere nuovamente rinviato**, salvo autorizzazione eccezionale dell'organizzazione.
6. Tutti i rinvii devono essere notificati all'organizzazione dal capitano di casa via email o area privata web, indicando la nuova data e ora concordata.



16.3 Fasi a eliminazione

Nelle fasi a eliminazione (**Playoffs Zonali, Playoffs Regionales, Master Nacional e Master Internacional SNP**), in caso di impossibilità di disputare un incontro per incidenza o forza maggiore, sarà l'**organizzazione della competizione** a determinare le soluzioni opportune. La competizione non si fermerà.

16.4 Rinvio unilaterale — Eliminato

Il rinvio unilaterale tra squadre è **soppresso** dal presente regolamento. Qualsiasi riferimento precedente a questa figura in versioni anteriori cessa di avere effetto.

17. Squadre supplenti

Quando una squadra si ritira durante la stagione (per ritiro o sanzione) e si inserisca una squadra supplente al suo posto, la squadra subentrante **eredita il punteggio e la classifica** della squadra sostituita. L'inserimento sarà effettivo una volta che l'organizzazione lo comunichi alle squadre della divisione interessata.

L'organizzazione potrà effettuare **aggiustamenti nel punteggio o annullare giornate precedenti** della squadra sostituita qualora lo ritenga necessario per preservare il corretto funzionamento della competizione.

18. Denominazione delle squadre, cambi di sede e diritto di ammissione

18.1 Scelta della sede

Le squadre sceglieranno la propria sede all'inizio di ciascuna edizione e dovranno mantenerla come sede di casa durante tutta la stagione, salvo che la sede non adempia ai propri obblighi (vedi Cap. 4). In tal caso, la squadra interessata potrà denunciarlo all'organizzazione; se questa conferma l'inadempimento, la squadra potrà richiedere il cambio di sede.

18.2 Denominazione

L'organizzazione si riserva il diritto di verifica e validazione dei nomi di ciascuna squadra. Se un nome non viene validato, l'organizzazione contatterà il capitano per la sua modifica.

1

18.3 Diritto di ammissione

L'organizzazione si riserva il **diritto di ammissione** su circoli, squadre, capitani e giocatori in qualsiasi momento della stagione. Potrà espellere dalla competizione qualsiasi circolo, squadra, capitano o giocatore che violi il regolamento o incorra in condotte contrarie allo spirito sportivo delle SNP.



19. Mercato dei trasferimenti e giocatori delle squadre affiliate

19.1 Mercato dei trasferimenti nella Fase Regular

Durante il periodo della Fase Regular, le squadre potranno inserire giocatori purché siano rispettati i seguenti requisiti:

Giocatori di nuovo inserimento

Devono rientrare nei parametri e nei limiti stabiliti dal regolamento SNP (Cap. 10.3, sezione giocatori).

Giocatori provenienti da un'altra squadra SNP

Potranno essere ingaggiati da una nuova squadra solo se **non hanno disputato alcuna partita** con la propria squadra di provenienza nell'edizione vigente. Una volta che un giocatore ha disputato una partita con una squadra, potrà giocare solo in quella squadra fino al termine della stagione, salvo quanto previsto per i giocatori delle squadre affiliate (punto 19.2).

19.2 Squadre affiliate

Definizione

Una **squadra affiliata** è una squadra aggiuntiva iscritta da uno stesso circolo ufficiale SNP. Le squadre affiliate condividono infrastruttura e circolo sede, ma competono in modo indipendente.

Movimenti tra squadre affiliate

Un giocatore potrà passare da una squadra affiliata a un'altra dello stesso circolo purché siano rispettati questi requisiti:

1. La squadra di origine deve aver **terminato la Fase Regular** in un gruppo inferiore o in una divisione inferiore all'interno dello stesso gruppo.
2. Il movimento deve rispettare i **limiti di etichettatura SNP** della squadra di destinazione (Cap. 10.3).
3. L'operazione deve essere formalizzata nell'area privata web durante il periodo abilitato per i movimenti tra squadre affiliate.

Coincidenza nella stessa divisione

Due squadre affiliate dello stesso circolo iscritte nella stessa divisione **non potranno affrontarsi** tra loro. L'organizzazione applicherà questa condizione nel sorteggio e in qualsiasi movimento successivo.



19.3 Requisito di partecipazione al Master Nacional

Per partecipare al **Master Nacional**, ogni giocatore dovrà aver disputato **almeno 1 partita** durante la Fase Regular dell'edizione vigente.

Eccezione per assenza medica: i giocatori che abbiano partecipato all'edizione precedente delle SNP nella stessa squadra, giocando un minimo di 2 incontri nella Fase Regular precedente, e che nell'edizione vigente non abbiano potuto raggiungere il minimo di 1 partita per **assenza medica giustificata**, potranno partecipare previa autorizzazione del Comitato di Competizione. L'assenza medica deve comprendere un periodo pari o superiore all'**80% del tempo totale della Fase Regular**. I giustificativi medici dovranno essere inviati via email a info@snpadel.it con almeno **72 ore** di anticipo rispetto all'incontro al quale il giocatore parteciperà.

Il Comitato di Competizione potrà, in circostanze eccezionali, modificare il minimo di partite richieste per squadre che, per causa giustificata, non abbiano giocato un numero sufficiente di incontri.

19.4 Inserimenti per il Master Internacional SNP

Composizione della squadra per il Master Internacional (paesi con formato di 3 coppie)

Le disposizioni del presente articolo si applicheranno esclusivamente ai paesi in cui gli incontri si disputano nel formato di tre (3) coppie.

1. Ogni squadra dovrà disporre di una rosa minima di dodici (12) giocatori.
2. Per partecipare al Master Internacional, ogni squadra dovrà disporre di almeno nove (9) giocatori che abbiano disputato un minimo di una (1) partita durante la fase regular con tale squadra.
3. Le squadre che non raggiungano tale minimo potranno completare la propria rosa con giocatori provenienti da altre squadre SNP, purché abbiano disputato almeno una (1) partita durante la fase regular, appartengano alla stessa categoria e livello, e rispettino gli altri requisiti stabiliti dal presente Regolamento.
4. Le squadre che dispongano di nove (9) o più giocatori con almeno una (1) partita disputata durante la fase regular potranno inserire fino a tre (3) giocatori di nuova iscrizione, sempre in conformità con le limitazioni previste dal presente Regolamento.
5. In nessun caso potranno effettuarsi più di tre (3) nuovi inserimenti per questa fase finale.
6. Se tra gli inserimenti figura almeno un (1) giocatore di nuova iscrizione che non abbia partecipato precedentemente alla competizione, la squadra non potrà superare i tredici (13) giocatori.
7. I giocatori inseriti dovranno rispettare i limiti di etichettatura SNP (Cap. 10.3).
8. Nel caso di **squadre affiliate**, si consentirà che un giocatore proveniente da una squadra affiliata dello stesso circolo passi alla squadra principale, purché la squadra di origine abbia terminato la Fase Regular in un gruppo o divisione inferiore a quello di destinazione.



9. Ciascun nuovo inserimento riceverà automaticamente dal sistema un punteggio equivalente a quello del **5° giocatore** della squadra di destinazione, prendendo come riferimento l'elenco dei giocatori iscritti al Master Internacional SNP.

L'organizzazione potrà modificare il sistema o le date di inserimento qualora lo ritenga opportuno, comunicandolo ai capitani con almeno **10 giorni di anticipo**.

20. Sanzioni

20.1 Principi generali

I capitani saranno responsabili del rispetto del regolamento SNP da parte della propria squadra. I circoli saranno responsabili del rispetto degli obblighi loro spettanti come sedi locali.

Se si rilevano irregolarità nello svolgimento della competizione, l'organizzazione potrà sanzionare la squadra o il circolo infrattore con le misure previste dal presente capitolo. Le sanzioni potranno comprendere la **perdita di punti**, la **perdita dell'incontro**, l'**esclusione dalle fasi a eliminazione** o l'**espulsione dalla competizione**, senza diritto a rimborso dell'iscrizione, a seconda della gravità e della reiterazione dell'infrazione.

20.2 Quadro delle sanzioni · Formato 3 coppie

Infrazione	Sanzione
Formazione fuori termine (non chiusa 15 min prima dell'incontro)	-2 punti sulla classifica generale
Formazione irregolare (giocatore non autorizzato, etichetta errata)	Perdita dell'incontro 0-8
Risultati non inseriti dal capitano di casa in 24 h	-1 punto sulla classifica generale
Mancanza di documentazione d'identità di un giocatore (non fornita in 8 h)	Perdita dell'incontro 0-8
Mancata comparizione di una coppia alla partita (attesa massima 15 min)	Perdita di 4 punti della partita
Mancata comparizione dell'intera squadra	Perdita dell'incontro 0-8 + obbligo di giocare in trasferta la partita successiva prevista come squadra di casa
Mancata prenotazione dei campi da parte del circolo o del capitano di casa	Perdita dell'incontro 0-8 per la squadra di casa



Infrazione	Sanzione
Più di 2 giornate non disputate nella data ufficiale	Impossibilità di totalizzare punti nell'incontro più lontano + 120 € ai circoli di casa interessati
Mancato uso della palla ufficiale	Misure correttive del Cap. 11.3 (Modello A o B a seconda del paese)
Predeterminazione dei risultati o falsificazione dei referti	Espulsione immediata dalla competizione senza rimborso
Condotta antisportiva grave (giocatore, capitano o allenatore)	Revoca immediata dell'autorizzazione e/o espulsione

20.3 Sanzioni specifiche del Master Internacional SNP - Formato 5 coppie

Trattandosi di una competizione disputata in formato 5 coppie, le seguenti infrazioni del Master Internacional SNP comportano sanzioni differenziate:

Infrazione	Sanzione
Formazione fuori termine nel Master Internacional SNP (5 coppie)	-5 punti sulla classifica generale
Risultati non inseriti in 24 h nel Master Internacional SNP (5 coppie)	-2 punti sulla classifica generale

20.4 Sanzioni ai circoli sede

I circoli sede che non adempiano ai propri obblighi (Cap. 4.2) potranno essere sanzionati con:

1. La perdita totale o parziale del diritto a percepire l'importo degli incontri disputati nella propria sede.
2. La perdita dello status di circolo ufficiale SNP.
3. La migrazione forzata delle squadre assegnate a un altro circolo sede.
4. L'espulsione definitiva dall'elenco dei circoli SNP, senza rimborso dell'iscrizione effettuata.

20.5 Sanzioni ai giocatori individuali

I giocatori che incorrano in condotte antisportive, falsificazione di identità o qualsiasi altra infrazione grave potranno essere sanzionati con:

1. **Sospensione temporanea** dalla competizione per un numero di partite o giornate determinato dal Comitato Disciplinare.



2. **Inabilitazione** a partecipare a edizioni future delle SNP.
3. **Espulsione immediata** dalla competizione vigente senza diritto a rimborso.

20.6 Squadre che non terminano la competizione

Le squadre che non terminino nei termini la competizione (Fase Regular, Playoffs o Master Nacional) saranno **escluse dal Master Nacional** e, se del caso, dal Master Internacional SNP. Una volta pubblicati i tabelloni del Master Nacional, le squadre che non si presentino saranno sanzionate con l'impossibilità di iscriversi all'edizione successiva salvo il pagamento della sanzione corrispondente stabilita dall'organizzazione.

20.7 Applicazione di sanzioni cumulate

Quando una stessa squadra, circolo o giocatore accumuli **due o più sanzioni** in una stessa stagione, l'organizzazione potrà aggravare la sanzione corrispondente al successivo inadempimento e, in ultima istanza, espellere l'infrattore dalla competizione.

21. Infortuni e assicurazione infortuni

21.1 Infortuni durante l'incontro

Se un giocatore si infortuna o è costretto a ritirarsi durante una partita ufficiale, l'incontro continuerà normalmente, considerandosi persa dalla coppia ritirata la partita in corso, conformemente a quanto previsto dal Cap. 15.9.

21.2 Copertura dell'assicurazione infortuni

Tutti i giocatori correttamente iscritti alle SNP sono coperti dall'assicurazione infortuni sportivi stipulata dall'organizzazione per la competizione. La copertura si applica unicamente durante gli incontri ufficiali disputati su campi abilitati per la competizione.

Copertura mediante polizza specifica stipulata dall'organizzazione SNP Italia con compagnia assicurativa autorizzata conformemente alla normativa italiana. Il dettaglio di coperture, limiti ed esclusioni sarà pubblicato nell'area privata web prima dell'inizio della competizione.

21.3 Procedura in caso di infortunio

1. **Notifica immediata** dell'infortunio al capitano della squadra interessata e al capitano avversario.
2. **Assistenza sanitaria** iniziale nella sede stessa se le circostanze lo consentono.



3. Se l'infortunio richiede assistenza medica esterna, contattare il servizio telefonico di assistenza indicato nella polizza, pubblicato nell'area privata web prima dell'inizio della stagione per attivare la copertura.
4. **Denuncia di infortunio** inviata all'organizzazione entro un termine massimo di **72 ore** dall'accaduto, via email a info@snpadel.it, allegando referto medico iniziale.
5. L'organizzazione trasmetterà la denuncia alla compagnia assicurativa e darà seguito alla pratica.

21.4 Esclusioni

Restano esclusi dalla copertura assicurativa:

1. Giocatori **non registrati** nel sistema al momento dell'infortunio.
2. Partite disputate **al di fuori del quadro ufficiale** della competizione SNP.
3. Infortuni derivanti da **condotte antisportive** dell'infortunato stesso.
4. Qualsiasi altra esclusione specifica prevista dalle condizioni della polizza stipulata per il paese.

22. Reclami

22.1 Termine dei reclami nella Fase Regular

Il termine per presentare qualsiasi reclamo relativo a un incontro della Fase Regular scade alle **ore 23:59 della domenica della giornata** in cui si è verificata l'incidenza oggetto di reclamo.

Trascorso tale termine, **non saranno ammessi nuovi reclami** su incidenze di quella giornata, salvo l'eccezione del punto 22.2.

22.2 Eccezione — Reclamo per risultati non inseriti in 24 ore

La sanzione per risultati non inseriti in 24 ore (-1 punto, Cap. 20.2) potrà essere reclamata **al di fuori del termine ordinario** del punto 22.1, fino alle ore 23:59 della domenica successiva alla scadenza del termine di 24 ore.

22.3 Procedura di reclamo

1. Il reclamo si invierà via email a info@snpadel.it con oggetto identificativo (divisione, giornata, squadre coinvolte).
2. Dovrà includere:
 - Dati della squadra e del capitano reclamante.
 - Descrizione precisa dell'incidenza.



- Prove ed evidenze (foto, screenshot, comunicazioni, testimoni).
 - Richiesta concreta (rettifica del risultato, applicazione della sanzione, ecc.).
3. L'organizzazione accuserà ricevuta del reclamo entro un termine massimo di **5 giorni lavorativi**.
 4. Il **Comitato di Competizione** risolverà il reclamo entro un termine massimo di **15 giorni lavorativi** dalla ricezione.
 5. La decisione sarà comunicata via email al capitano reclamante.

22.4 Reclami sull'etichettatura dei giocatori

I reclami riguardanti le etichette di livello SNP assegnate ai giocatori (Cap. 10.3) dovranno essere inviati entro i termini pubblicati dall'organizzazione prima dell'inizio di ciascuna fase. Se si riceve un reclamo fondato nei tempi e nelle modalità previste, l'organizzazione procederà alla modifica dell'etichetta qualora corrisponda.

22.5 Reclami inammissibili

Non saranno ammessi:

1. Reclami presentati **fuori termine** (salvo l'eccezione del 22.2).
2. Reclami privi **dell'identificazione completa** della squadra e del capitano reclamante.
3. Reclami che non forniscano **evidenze** minime che giustifichino il motivo.
4. Reclami su incidenze già risolte dal Comitato di Competizione con decisione definitiva.
5. Reclami sulla chiusura e validazione del referto digitale, una volta trascorso il termine di validazione (Cap. 15.7), salvo l'eccezione del 22.2.

22.6 Ricorso

Le decisioni del Comitato di Competizione potranno essere impugnate davanti al **Comitato Disciplinare** (Cap. 23) entro un termine di **5 giorni lavorativi** dalla loro comunicazione. La decisione del Comitato Disciplinare sarà definitiva ed esaurirà la via interna SNP.



23. Organi disciplinari, giudici arbitri e commissione palla ufficiale

23.1 Comitato di Competizione

Il **Comitato di Competizione SNP** è l'organo responsabile di:

1. Risolvere le questioni disciplinari e di competizione che si presentino durante la stagione.
2. Interpretare il presente regolamento quando una situazione dia luogo a interpretazione.
3. Applicare le sanzioni previste dal Cap. 20.
4. Prendere **decisioni sul posto** durante la Fase Regular, i Playoffs Regionales, il Master Nacional e il Master Internacional SNP quando le circostanze lo richiedano.
5. Avere il potere decisionale su qualsiasi figura dell'organo disciplinare in tutte le questioni che riguardino la competizione.

Per quanto non previsto dal presente regolamento, si applicherà il regolamento SNP generale e, in via sussidiaria, le regole e i regolamenti della Federazione Internazionale di Padel (FIP).

23.2 Comitato Disciplinare

Il **Comitato Disciplinare SNP** è l'organo di secondo grado che risolve i ricorsi presentati avverso le decisioni del Comitato di Competizione. Le sue decisioni esauriscono la via interna SNP.

23.3 Giudici arbitri

I **giudici arbitri** designati dall'organizzazione sono responsabili di:

1. La direzione tecnica degli incontri in cui sono presenti (Master Nacional, Master Internacional SNP e Fase Regular quando richiesto espressamente).
2. La verifica delle identità dei giocatori e il controllo della documentazione.
3. La validazione del referto di competizione e dei risultati di ciascuna partita.
4. La decisione sullo stato delle palle ufficiali nei Playoffs Regionales, nel Master Nacional e nel Master Internacional SNP.
5. L'applicazione sul posto delle misure disciplinari che corrispondano.

23.4 Commissione Palla Ufficiale SNP

La **Commissione Palla Ufficiale SNP** è il gruppo di persone designato dall'organizzazione in ciascuna zona per verificare il rispetto della normativa sulla palla ufficiale (Cap. 11). I suoi membri, insieme ad arbitri e delegati ufficiali, potranno recarsi senza preavviso a qualsiasi incontro della Fase Regular per verificare l'uso della palla ufficiale e informare l'organizzazione delle incidenze rilevate.



23.5 Delegati ufficiali

L'organizzazione potrà designare **delegati ufficiali** con funzioni di rappresentanza e supervisione in zone, giornate o incontri specifici. Le loro funzioni saranno comunicate espressamente al momento della designazione.

24. Sospensione o cancellazione della competizione

24.1 Cause di sospensione o cancellazione

L'organizzazione potrà **sospendere temporaneamente o cancellare definitivamente** la competizione (nella sua totalità o in una parte specifica: zona, divisione o categoria) quando concorra una delle seguenti cause:

1. **Forza maggiore** (catastrofe naturale, pandemia, crisi sanitaria, decisione amministrativa che impedisca lo svolgimento di eventi sportivi).
2. **Insufficienza di iscrizioni** che impedisca di garantire un minimo di squadre per lo svolgimento sportivo della competizione.
3. **Inadempimento generalizzato** da parte di circoli, squadre o giocatori che comprometta la sostenibilità della competizione.
4. **Decisione dell'organizzazione** a fronte di circostanze eccezionali debitamente giustificate.

24.2 Comunicazione e conseguenze

L'organizzazione comunicherà la sospensione o cancellazione ai capitani delle squadre interessate, ai circoli sede e al pubblico generale attraverso i canali ufficiali. La comunicazione includerà:

1. **Ambito** della sospensione o cancellazione (parziale o totale).
2. **Termine previsto**, se del caso, per la ripresa.
3. **Trattamento di iscrizioni, punteggi e classifiche** accumulate fino al momento.
4. **Politica di rimborsi** applicabile, conformemente alle condizioni di iscrizione accettate dai partecipanti.

24.3 Ripresa

Se la causa della sospensione scompare, l'organizzazione potrà riprendere la competizione. I punteggi e le classifiche esistenti al momento della sospensione potranno essere mantenuti, ricalcolati o annullati secondo quanto determinato dal Comitato di Competizione.



25. Calendario della competizione

25.1 Calendario ufficiale stagione 2026-27

Le date specifiche (giornate, chiusure ed eventi) saranno pubblicate nell'area privata web prima della chiusura del periodo di iscrizione e saranno aggiornate in questo stesso capitolo. La tabella seguente riporta i periodi orientativi confermati alla data di pubblicazione del presente regolamento.

Struttura generale comune ai 4 paesi:

Tappa	Periodo orientativo
Iscrizioni	Si chiude prima dell'inizio della Fase Regular (date specifiche nell'area privata web)
Fase Regular · Andata	Ottobre 2026 – dicembre 2026 (date specifiche da confermare)
Fase Regular · Ritorno	Gennaio 2027 – febbraio 2027 (date specifiche da confermare)
Playoffs Regionales	Febbraio 2027 (orientativo, soggetto al numero di squadre iscritte)
Master Nacional	Marzo – aprile 2027 (date specifiche da confermare)
Master Internacional SNP	Maggio – Giugno 2027 (date specifiche da confermare)
Cerimonia di chiusura	Giugno 2027 (data da confermare)

25.2 Modifiche del calendario

L'organizzazione potrà adeguare il calendario per cause giustificate (climatologia, disponibilità dei campi, decisioni amministrative, ecc.). Qualsiasi modifica sarà comunicata ai capitani con il maggiore anticipo possibile via email e area privata web.

25.3 Chiusure di termini critici

Indipendentemente dal calendario specifico del paese, i seguenti termini sono **inderogabili**:

1. Chiusura delle **iscrizioni** prima dell'inizio della Fase Regular.
2. Chiusura delle **formazioni** 15 minuti prima di ciascun incontro (Cap. 15.2).
3. Chiusura dell'**inserimento dei risultati** 24 ore dopo l'incontro (Cap. 15.7).
4. Chiusura della **validazione dei risultati** 48 ore dopo l'incontro (Cap. 15.7).
5. Chiusura del **termine dei reclami** alle ore 23:59 della domenica della giornata (Cap. 22.1).



26. Ranking individuale

26.1 Definizione

Il **ranking individuale SNP** misura il rendimento competitivo di ciascun giocatore nel corso della stagione. Riflette la posizione relativa del giocatore all'interno della propria categoria (maschile o femminile) e livello (Grand Slam, 1000, 500 o Future).

26.2 Calcolo del ranking

Il ranking si calcola a partire da:

1. **Punti ottenuti** in ciascuna partita ufficiale disputata nella Fase Regular, Playoffs Zonali, Master Nacional e Master Internacional SNP.
2. **Risultato della partita** (vittoria, sconfitta, set vinti e persi).
3. **Livello della partita** a seconda del gruppo in cui è stata disputata (Grand Slam apporta più punti di Future).
4. **Coefficiente della fase** (le partite del Master Internacional SNP apportano più di quelle della Fase Regular).
5. **Penalizzazioni** per sanzioni applicate al giocatore o alla sua squadra secondo il Cap. 20.

26.3 Aggiornamento

Il ranking si aggiorna automaticamente nell'area pubblica e privata del sito web dopo la validazione dei risultati di ciascuna giornata. Le modifiche manuali da parte dell'organizzazione (correzioni, sanzioni, aggiustamenti) si rifletteranno ugualmente nel ranking.

26.4 Uso del ranking

Il ranking individuale si utilizza per:

1. Ordinare le **coppie** all'interno di ciascuna squadra in ciascun incontro (Cap. 15.1).
2. Assegnare le **etichette di livello SNP** ai giocatori (Cap. 10.3).
3. Calcolare il **punteggio dei nuovi inserimenti** al Master Internacional SNP (Cap. 19.4).
4. Stabilire **ranking pubblici** per categoria, livello e zona, accessibili dal sito web SNP.

26.5 Reclami sul ranking

Qualsiasi discrepanza sul ranking individuale dovrà essere comunicata all'organizzazione via email a info@snpadel.it entro il termine generale dei reclami



(Cap. 22). L'organizzazione verificherà i calcoli e procederà alla correzione qualora corrisponda.

26.6 Ranking della squadra

In aggiunta al ranking individuale, le SNP mantengono un **ranking di squadre** che riflette la classifica di ciascuna squadra all'interno della propria divisione. Questo ranking si utilizza per le promozioni, le retrocessioni, i sorteggi e la composizione dei Playoffs Zonali e del Master Nacional.

Disposizione finale

Il presente regolamento entra in vigore nella stagione **2026-27** e sostituisce tutte le versioni anteriori pubblicate per l'Italia. Qualsiasi modifica durante la stagione sarà comunicata ufficialmente dall'organizzazione con adeguato anticipo.

Ogni situazione non contemplata espressamente nel presente regolamento sarà risolta dall'organizzazione delle Series Nacionales de Pádel, conformemente ai principi di fedeltà regolamentare, equità sportiva e buona fede.