

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN 2026-2027

NOMENCLATURAS Y DEFINICIONES.

-MLP. Major League Padel

-LRZ. Liga Regular Zonal: Conjunto de partidos a ida y vuelta entre los diferentes equipos que componen el grupo de una misma categoría dentro de su zona. Esta zona y grupos estarán determinadas bien por provincias, distancias entre clubes sede o según sea determinado por la organización para facilitar a los jugadores de la competición su desplazamiento y la menor pérdida de tiempo posible.

-PLAY OFF. Formato de enfrentamiento para definir el resultado final de la LRZ.

Existen tres formatos, los cuales están desarrollados en el punto 4.2.

-CLUB SEDE. Aquellas instalaciones en las que algún equipo juega la competición como local. Debe disponer de al menos 2 pistas de Pádel.

-EQUIPO. Conjunto de jugadores/as que disputan la competición dentro de un mismo conjunto y representados por el mismo capitán.

-CLUB: Conjunto de equipos filiales que pueden participar en la misma o en distintas categorías y que se inscriben bajo un mismo nombre. Un equipo filial es aquel que juega en la misma categoría, o bien en otra inferior, y que comparte un nombre en común, independientemente de que el patrocinador sea distinto en cada equipo, por ejemplo:

“MLP PATROCINADOR A” y “MLP PATROCINADOR B”

-CAPITÁN. Obligatoria mente deberá haber 2 CAPITANES por equipo durante toda la competición. Son los únicos representantes del equipo ante la organización y los encargados de cumplimentar alineaciones, también son los responsables de la inscripción completa de su equipo y de seleccionar una sede de juego en sus partidos como local.

- El capitán es la parte más importante del equipo, por eso debe conocer el reglamento a la perfección. Es el encargado de entablar conversación con el JA de su zona para resolver las dudas que pueda tener. En el caso de que su actitud hacia el reglamento sea de desconocimiento y, esto genere un perjuicio a la competición, se le podrá bloquear como tal, debiendo ejercer de capitán la o las otras personas designadas.

-MÁSTER FINAL. Fiesta final de la competición en la que participan los primeros clasificados en cada categoría y zona. La organización podrá otorgar un número indeterminado de WILD CARD con el objetivo de hacer el Máster Final una gran fiesta del pádel amateur, pudiendo establecer que estos equipos abonen por adelantado la inscripción de la temporada siguiente. El formato de competición asegurará 3 enfrentamientos en la fase de grupos más una fase final. Todos los enfrentamientos son gratuitos para todos los equipos. Los equipos participantes en el Máster Final de temporada estarán exentos del pago de las pistas.

-CATEGORÍA. Es la que establece el nivel de juego y existen 4: Base, Bronce, Plata y Oro.

-J.A. Juez Árbitro de la competición.

1. INTRODUCCIÓN

- La Major League Padel (MLP), es una competición destinada a fomentar la igualdad, en todos sus aspectos. Para ello, tratamos de vincular la competición permanentemente con nuestros Hashtags #x4iguales #elpádelquetujuegas que intenta reflejar el concepto de igualdad en todas sus vertientes y vincularlo con la terminología deportiva del Pádel.
- La competición, tendrá un formato por equipos, estará compuesta por cuatro categorías: Base, Bronce, Plata y Oro y, dentro de ellas, diferentes grupos si fuese necesario.
- Todo lo que no esté incluido en esta normativa o dé lugar a interpretación será resuelto por el Comité de Competición de MLP.
- La organización se reserva el derecho a realizar durante la temporada todas aquellas modificaciones del reglamento que considere oportunas para un mejor funcionamiento de esta competición.

2. CUOTA DE INSCRIPCIÓN, PLAZOS Y CALENDARIO.

2.1 Cuota de Inscripción Equipo.

-Se establece una cuota única de inscripción de 325€ IVA INCLUIDO por temporada a pagar por cada equipo a la organización de MLP, excepto la zona de Canarias que son 275€. Esta cuota será hasta el 30/06/2026, incluido. Desde esa fecha, la cuota será de 350€ IVA INCLUIDO.

-En la zona de Canarias será de 275€ en el primer plazo y de 300€ a partir del segundo.

- El pago de esta cuota incluye la participación en la competición, al menos, 6 enfrentamientos asegurados en LRZ y participación en el Máster Final, siempre que su clasificación lo permita. También incluye seguro de asistencia sanitaria individual para cada jugador del equipo y acceso a la App y/o web facilitada por la organización.

-Una vez abonada la cuota de inscripción, los equipos podrán darse de baja sin coste alguno, siempre antes de dar de alta su plantilla y previo a la inclusión de las plantillas en la póliza de seguro correspondiente. En caso contrario, se descontará 125€ en la posible devolución de la cuota de inscripción por los gastos de gestión originados.

-Una vez publicado/comunicado el calendario oficial de la competición en la App, o durante cualquier fase de la competición, la retirada de un equipo implica su renuncia a la devolución de la cuota de inscripción satisfecha a la organización.

-La retirada de la competición deberá ser siempre comunicada únicamente por el Capitán del equipo a info@majorpadel.com

2.2 Período de Inscripciones.

-El período de inscripción va desde el 15 de marzo de 2026, siendo la fecha límite para tener formalizada la misma, la que se establezca en función de cada zona de competición por la organización.

-La cuota de inscripción de un equipo deberá abonarse en un solo pago.

2.3 Calendario.

-La organización comunicará la composición de categorías y grupos en cada zona, con un mínimo de 7 días de antelación al inicio de la competición.

- MLP permite a los equipos cambiar las fechas asignadas en el calendario inicial, y para eso se establecerá un periodo que será indicado por el JA de cada zona.



-Se recuerda que, una vez publicado el calendario, cualquier retirada de la competición de un equipo acarrea la pérdida de la totalidad de su cuota de inscripción.

-La competición buscará el máximo de los enfrentamientos a disputar por cada equipo, PLAY OFF incluido. Esto significa que, dependiendo de los equipos que haya en cada categoría, se podrán distribuir en grupos o en Ligas de todos contra todos, organizando el calendario en base a esa limitación temporal.

- La existencia de Play Off se anunciará al comienzo de la competición, como fecha límite la tercera jornada.

-La fecha y sede del Máster Final será elegida por la organización de MLP, en función de las necesidades logísticas y deportivas de la competición. Se comunicará a los capitanes con 3 meses de antelación a la fecha de su celebración.

3. PREINSCRIPCIÓN E INSCRIPCIÓN

De cara a proteger el espíritu de la competición y su correcto desarrollo, así como a fomentar nuestros valores de igualdad, la organización de MLP establece en esta edición la siguiente normativa interna.

3.1 Procedimientos.

3.1.1 Inscripción.

- Se recuerda que un equipo puede jugar en la categoría que desee, estimando MLP que cada equipo es responsable de inscribirse en la categoría más adecuada a su nivel y, por supuesto, confiando mucho en su criterio para que la competición sea lo más divertida posible.

-La organización se reserva el derecho de variar la categoría de juego de un equipo o jugador inscritos, en función de criterios de igualdad competitiva. En ese caso, se informará al capitán que podrá aceptar el cambio o retirar sin coste alguno su inscripción

- Se hará mediante acceso a la App facilitada por la organización e, inmediatamente, enviar el justificante de pago de la inscripción del equipo a la dirección info@majorpadel.com.

-El Capitán dará de alta en la App a la plantilla del equipo. Esto significa que deberá introducir en la App el nombre del equipo, la categoría en la que desea jugar y los datos completos del capitán, y la sede, hora y día de juego.

- Esta hora será la ordinaria para todas las jornadas, pudiendo variar en algunas jornadas por razones de aplazamientos.

-En el momento del cierre de la inscripción, la plantilla de un equipo deberá estar compuesta por un mínimo de 10 personas, y el máximo será de 25, y se deberán tener en cuenta estos criterios:

- La plantilla deberá estar conformada, durante toda la competición, por hombres y mujeres, siendo la diferencia máxima entre los sexos de 2 personas. Por ejemplo: 6 hombres y 8 mujeres, o viceversa.
- La edad mínima para poder participar en la competición es de 13 años. Una vez cumplidos, se podrá incluir en la plantilla a ese jugador/a.
- Se abrirá un plazo de 72 horas para que MLP y el resto de los equipos revisen las plantillas, pudiendo proponer mediante escrito a los mails de los J.A. de zona, el cambio de categoría de algún jugador o equipo. Los jugadores que se inscriban después de ese plazo deberán ser comunicados a MLP, la cual informará al resto de equipos implicados para que valoren el nivel del jugador.

- La organización se reserva el derecho a modificar la categoría de inscripción de cualquier equipo por criterios particulares de su nivel deportivo. Una vez notificado ese cambio de categoría, el equipo dispondrá de 5 días para renunciar a su inscripción si así lo desea. De haber realizado previamente algún pago, le será reembolsado en su totalidad.
- De cara a proteger la igualdad en la competición, los jugadores/as con puesto 45 o menos del ranking de su categoría absoluta en su federación masculina y del puesto 30 o menos del ranking en categoría absoluta femenina podrán participar en ella exclusivamente en categoría Oro.
- Los equipos que hayan ascendido deberán inscribirse en la categoría que se ganaron deportivamente. Cuando el equipo no supere el 50% de la plantilla que ascendió, podrá inscribirse en la categoría que desee.
- En el ANEXO I se especifican algunas cuestiones relativas a la categoría de los jugadores.

-Ningún jugador podrá pertenecer a la plantilla de dos equipos distintos salvo las excepciones definidas para equipos filiales que se detallan a continuación:

- Podrá alinear, como máximo, 2 jugadores/as de los equipos de la categoría inmediatamente inferior.
 - Esta alineación podría ser llevada a cabo por el JA de la zona.
- Si los/las jugadores/as son alineados/as con el equipo A (*el de superior categoría*) en DOS enfrentamientos a lo largo de la temporada, ya no podrán ser alineados/as con el equipo B (*el de inferior categoría*), en ningún enfrentamiento restante de la temporada en juego.
Por ejemplo, un jugador de bronce que juega dos partidos en categoría plata, no podrá volver a jugar en bronce, debiendo inscribirle en el equipo de plata para el resto de la competición.
- Una vez que haya disputado el enfrentamiento con el equipo de categoría superior, deberá darlo de baja de la plantilla de ese equipo de superior categoría. Esto será informado al Juez Árbitro por el capitán del equipo implicado nada más terminar el enfrentamiento.
- Un Club que tenga dos equipos en una misma categoría no podrá compartir jugadores/as entre esos equipos en ningún caso.
- En ningún caso ningún jugador de categoría superior podrá jugar en ningún equipo de categoría inferior.

3.1.2 Nuevas incorporaciones al equipo

-Todos los equipos podrán fichar nuevos jugadores/as una vez iniciada la competición, siempre siendo responsables con el nivel del/la jugador/a.

- Las nuevas incorporaciones deberán hacerse:

- Si la competición tuviera solo una vuelta, no se podrá incorporar jugadores una vez comenzada la jornada que supere la mitad del calendario. El sábado de la jornada de inicio de esa jornada ya estará prohibido fichar o sacar jugadores del equipo.
- Si la competición tuviera dos vueltas, antes del inicio de la segunda. El sábado de la jornada de inicio de segunda vuelta ya estará prohibido fichar o sacar jugadores del equipo.

-Una vez finalizado este plazo, el equipo no podrá incorporar ni dar de baja a jugadores/as, ni siquiera para la disputa de las fases finales, sea el formato que sea (*Final Match o Play Off*).

-SUPUESTOS EXCEPCIONALES DE BAJAS Y NUEVAS INCORPORACIONES PASADO EL PLAZO:

- Lesión grave del jugador/a (*tiempo estimado de recuperación más de 2 meses indicado por el médico correspondiente*), se podrá incorporar a otro jugador y dar de baja a ese jugador lesionado.
- Cambio de domicilio en una provincia o Comunidad Autónoma distinta a la inicial del jugador/a

4. LA COMPETICIÓN.

-En cada edición todos los equipos jugarán una LIGA REGULAR ZONAL (LRZ).

-Los grupos de competición en la LRZ estarán formados por un mínimo de 4 equipos, garantizando de esta forma a todos los equipos, un mínimo de 6 enfrentamientos totales, siendo un mínimo de 3 como locales durante la LRZ.

-Una misma categoría puede tener varios grupos en una misma zona. La confección de los grupos es potestad de la organización de MLP, siguiendo criterios de igualdad competitiva y/o cercanía entre sedes.

- En cada categoría el 1º clasificado tendrá asegurada su presencia en el Máster Final, siempre que formalice la inscripción para el mismo.

-Una vez finalizada la LRZ, quedará definida la clasificación final de la temporada, esto es, el campeón absoluto de la MLP en cada zona por categoría, así como posibles ascensos y descensos de categoría de cara a la siguiente temporada.

-Esta clasificación final de LRZ se hará en función de los siguientes criterios:

4.1 CLASIFICACIÓN FINAL.

Es importante conocer que para ningún cálculo se tiene en cuenta el número de enfrentamientos ganados, pues en MLP se da importancia a los puntos conseguidos y no a los enfrentamientos ganados, valiendo igual cada punto conseguido en un 3-0 a favor, que el punto conseguido tras perder 1-2.

-La clasificación final general vendrá determinada por la siguiente fórmula:

Puntos obtenidos + bonus establecidos por MLP – sanciones

- En el supuesto de que un equipo no cumpla con estos mínimos de número de capitanes y jugadores, no tendrá opción al bonus X4 IGUALES.
- Al finalizar la LRZ, la organización aplicará los Bonus correspondientes en la clasificación general.
 - +2 puntos por haber jugado el 100% de la plantilla en al menos 1 enfrentamiento, y se denomina “BONUS X4IGUALES”.
 - +2 puntos por no aplazar ningún enfrentamiento, y se denomina “BONUS COMPROMISO”.

NOTA: Los bonus NO SE APLICARÁN cuando un equipo deje de presentarse a un enfrentamiento, ya sea el equipo completo o una de las parejas.

4.2 CLASIFICACIÓN FINAL DE CADA CATEGORÍA EN LRZ.

-Una vez aplicada la fórmula, la clasificación final se establece en función de los criterios que se indican a continuación.

- Si un equipo abandona la competición, significará que desaparecerá de la competición, por lo que todos los enfrentamientos jugados se eliminarán. Esto debe ser tenido muy en cuenta por todos los equipos, pues podría alterar la clasificación.

4.2.1 Categoría con un grupo: La correspondiente a la puntuación tras la disputa de todos los enfrentamientos, aplicados los bonus y solucionados los desempates.

- Si una zona tiene un sólo grupo de competición en LRZ por categoría, la clasificación final de ese grupo será la misma que la categoría en esa zona y el 1º clasificado será el campeón y obtiene plaza para el Máster Final.
- Se podría celebrar un Play Off, decisión que tomará la organización una vez vista la composición del grupo, lo que se anunciaría con el tiempo debido.

4.2.2 Categoría con más de un grupo. Esta fase se denominará Play Off.

2 GRUPOS POR CATEGORÍA:

- Campeón de Grupo 1º o A vs Subcampeón de Grupo 2º o B
- Campeón de Grupo 2º o B vs Subcampeón de Grupo 1º o A

-En el supuesto de EMPATE ENTRE DOS EQUIPOS: Resultado de ENFRENTAMIENTOS DIRECTOS:

-Si uno de los equipos no hubiera presentado a alguna pareja y/o equipo completo en alguno de los enfrentamientos de la temporada, el desempate se realizará a favor del equipo que presentó todas las parejas, independientemente del resultado que se diera en esos enfrentamientos entre ellos.

-Este criterio anterior será aplicable en todos los desempates, no entrando en ellos el equipo que hubiera dejado por presentar a alguna de las parejas y/o equipo completo.

-En el supuesto de TRIPLE EMPATE, este sería el orden de desempate:

- 1º- Mejor diferencia entre SETS ganados y perdidos entre los equipos implicados.
- 2º- Mejor diferencia entre el número de JUEGOS ganados y perdidos entre los equipos implicados.
- Los datos a tener en cuenta en estos dos primeros puntos son los resultados que se han obtenido entre los equipos que están empatados, descartando los resultados de los enfrentamientos con los equipos no implicados en el empate.
- 3º- Si el empate persistiera tras aplicar los dos primeros criterios, habría que contabilizar los resultados de toda la competición, esto es, incluyendo los enfrentamientos con los equipos que no están empatados.
- 4º- Sorteo (se determinará la forma del sorteo)

- Si el empate se deshace tras aplicar el primer criterio, no se utilizará el segundo.

- Si el empate se deshace tras aplicar el segundo criterio, no se utilizará el tercero.

- Si persiste el empate tras aplicar los tres criterios, se realizará a sorteo.

- Deshecho el triple empate, se volverá a realizar el mismo procedimiento para deshacer el resto de los empates.

- El ganador de la final será el campeón de esa categoría y obtiene plaza para el Máster Final.

-El equipo de la categoría superior, si no decide jugar ese Play Off o bien lo pierde, descenderá de categoría.

3 GRUPOS POR CATEGORÍA:

- Se disputará un Play Off final entre el primer clasificado de cada grupo y el mejor segundo.
 - El mejor segundo se elegirá con el siguiente criterio:
 - 3 grupos compuestos del mismo número de equipos: El segundo que más puntos haya conseguido.
 - Si hubiera empate, se resolverá con la mejor diferencia de sets, y luego con la mejor diferencia de juegos. En último lugar, sorteo.
 - 3 grupos compuestos por diferente número de equipos: se dividirán los puntos conseguidos entre los enfrentamientos jugados.
 - Si hubiera empate, se resolverá con la mejor diferencia de sets, y luego con la mejor diferencia de juegos. En último lugar, sorteo.

- En el supuesto de que haya, al menos, 3 grupos para una misma categoría, se podría buscar no enfrentar en los Play Off a equipos que haya disputado la LRZ en el mismo grupo. Los cruces se establecerán según la puntuación obtenida en la clasificación de la LRZ (*el que más puntos vs el que menos puntos, y así sucesivamente*), pero intentando salvar la circunstancia indicada dentro de las posibilidades de los cruces.

- El ganador de la final será el campeón de esa categoría y obtiene plaza para el Máster Final.

4 GRUPOS POR CATEGORÍA.

- Se disputará una FINAL FOUR entre los equipos campeones de cada grupo. Habrá disputa del tercer y cuarto puesto.

- El campeón obtiene el campeonato de su categoría y zona y plaza para el Máster Final.

- El subcampeón disputará un enfrentamiento con el penúltimo de la categoría superior para determinar si se asciende y desciende de categoría, o bien se quedan en la que han disputado la temporada.

- La organización se reserva el derecho de variar el formato de Play Off con el posible objetivo de potenciar la competición y el número de enfrentamientos totales que pueda disputar cada equipo.

-En el supuesto de haber grupos dispares en número de equipos y de cara a la clasificación final, en aquellos grupos donde haya más equipos se deberá dividir en número de puntos conseguidos entre los enfrentamientos disputados.

4.3 MÁSTER FINAL.

-El Máster Final de MLP es una gran fiesta final de temporada donde participarán todos los equipos clasificados de cada Categoría y Zona, también aquellos equipos invitados por la organización y otros que no hayan participado en la temporada, pero que sí vayan a hacerlo en la próxima edición. Las clasificaciones que se den tras la finalización del Máster Final son independientes de la LRZ y no afectan a ascensos ni descensos. Las formas de acceso al Máster son las siguientes:

1. Ser campeones de la categoría de cada zona.
2. Ser invitados por MLP cumpliendo unos requisitos, los cuales se establecen en el reglamento del propio Máster.
3. Nuevos equipos interesados en participar en la competición de la temporada siguiente.

4.4. CAMPEONATOS REGIONALES O NACIONALES.

- Se podrá llevar a cabo un Campeonato Regional o Nacional en cada categoría entre los campeones, pudiendo incluir a los subcampeones cuando así la organización lo decida.

4.5 ASCENSO Y DESCENSO DE CATEGORÍAS.

- El ascenso se producirá en las categorías de BASE, BRONCE y PLATA.

- El primer clasificado de cada categoría ascenderá a la inmediatamente superior.
- MLP podrá determinar al comienzo de la competición la posibilidad de que asciendan más equipos, lo que habrá que anunciar ante del inicio de la primera jornada.

- El descenso se producirá en las categorías ORO, PLATA y BRONCE.

- El último clasificado de la LRZ descenderá a la categoría inmediatamente inferior.
- Cuando haya más de un grupo por categoría, el último de cada grupo podrá descender automáticamente, lo que se determinará al inicio de la competición.
- MLP podrá determinar al comienzo de la competición la posibilidad de que asciendan más equipos, lo que habrá que anunciar ante del inicio de la primera jornada.

- MLP podrá decidir zonas de competición en las que se podrá decidir que suban más equipos, lo cual se informará a su debido tiempo.

-MLP podrá decidir si el segundo de cada categoría disputa un enfrentamiento con el penúltimo de la categoría superior, lo cual se informará a su debido tiempo.

5. DESARROLLO DE LA JORNADA DE COMPETICIÓN.

5.1. Los enfrentamientos nunca podrán empezar antes de las 19:00 horas del viernes y más tarde de las 18:30 horas del domingo.

- Se podrán disputar enfrentamientos aplazados cualquier día de la semana, siempre que estén de acuerdo ambos equipos y el club donde se dispute el enfrentamiento.
- Si un enfrentamiento se juega en día y hora distinta a la prevista en la App, el equipo local será el responsable de no haberlo notificado a la organización. Si el cambio se realiza de manera urgente y acordada por los dos equipos, el equipo local tendrá que comunicarlo de manera urgente al J.A. por mail. El equipo local será sancionado con la pérdida del enfrentamiento por 6-0 en cada set de cada partido en el caso de que se juegue en día y hora distinta a la establecida.
- La ausencia a un enfrentamiento sin haberlo avisado por mail al equipo contrario y al Juez Árbitro con al menos de 72 horas para el inicio de este implica el abono de las pistas que no se utilicen por el equipo que se ausenta.
- Si una pareja o equipo no se presenta a jugar, el rival deberá subir igualmente la alineación, con el fin de que tenga opción al bonus final por alinear a sus jugadores.

5.2. Cada enfrentamiento pone en juego un total de 3 puntos para la clasificación final en LRZ. Cada partido de un enfrentamiento otorga 1 punto al equipo ganador del partido.

5.3. El orden para la disputa de los partidos en un enfrentamiento, como norma general, será en formato 1-2, siendo el 1 el partido mixto y, el 2 y el 3, el femenino y masculino respectivamente.

- Esta norma del 1/2 permite que un equipo dispute un enfrentamiento con 4 jugadores/as (2 Masculinos y 2 Femeninas), y que los que disputen el mixto, puedan repetir en el femenino y masculino.
- Los partidos 2 y 3 deberán jugarse a la vez siempre e inmediatamente al acabar el mixto, siempre que el club tenga disponibilidad de pistas. En caso contrario, a la hora más cercana a la hora inicial prevista para el mixto.
- La organización deja abierta la posibilidad de jugar en formato 2/1 o 3/0, siempre que ambos capitanes estén conformes. Si cualquiera de los capitanes NO está conforme, obligatoriamente se jugará como indica el reglamento. Este formato será siempre que el Club sede tenga disponibilidad de pistas en este formato.
- En los enfrentamientos que se disputen 1/2 o 2/1, el club sede podrá facilitar 2 botes de pelotas nuevas, utilizando las del partido mixto para el partido femenino. En los enfrentamientos que se disputan los 3 partidos a la vez, deberá facilitar 3 botes de bolas nuevos.

5.4. El Club Sede, cobrará un precio fijo de 72€ por enfrentamiento en concepto de pistas (36€ por equipo, tanto local, como visitante) (Esto no es aplicable a la zona de Canarias). El Club Sede estará obligado a dispensar agua a cada jugador y bolas a los equipos. Si se juega en formato 1/2, el club ofrecerá 2 botes de pelotas al equipo local, siendo utilizado uno de ellos para el mixto. En la zona de Canarias será el equipo local quien deba entregar las bolas.

- En el caso de que los partidos no se jueguen con la pelota oficial y/o no se ofrezca agua a los jugadores, el equipo visitante no estará obligado a abonar las pistas. Si el club sede se queda sin pelotas oficiales, deberá solicitarlas a la mayor brevedad posible, no pudiendo estar más de 2 jornadas sin ellas.
- Esto deberá anunciarse por el equipo visitante en el momento de la entrega de las bolas de otra marca y nunca después de la disputa del enfrentamiento, con el objetivo de que el club sede pueda tener opción de cambiarlas.

5.5. Todos los jugadores alineados, deberán presentarse a los enfrentamientos, como mucho, pasados 10 minutos de la hora prevista. Pasada esa hora, el equipo que no lo haya hecho perderá el enfrentamiento por 6-0 y 6-0 en los partidos en los que los jugadores no estuvieran presentes. **ESTA INCIDENCIA DEBERÁ SER PUESTA EN CONOCIMIENTO DEL JA EN EL MISMO MOMENTO QUE SUCEDA.**

- Los enfrentamientos podrán disputarse si un equipo solo presenta dos parejas, dando por perdido uno de los partidos. Si sucede esto, la pista reservada será abonada por el equipo que no presenta la pareja, aun habiendo avisado con 72 horas de antelación.
- El equipo que se no presente al enfrentamiento o, no lo haga con una de las parejas, se aplicará una sanción de 2 puntos.
- Si esta situación de no presentar al equipo al completo se produce por una segunda vez, será se aplicará una sanción de 5 puntos.
- El equipo rival deberá poner este hecho en conocimiento del J.A. de zona a la mayor brevedad posible.

5.6. Ningún equipo debe llevar acta en papel a la sede de juego. El acta se cumplimenta solo nada más introducir los resultados en la App, y este solo sirve de estadística y comprobación oficial de los jugadores que han participado. No hay que hacer nada oficial con él.

5.7. Los capitanes están obligados a cumplimentar en la App facilitada por la organización las 3 parejas de cada enfrentamiento hasta 15 minutos antes del inicio de este, no siendo visibles para los capitanes contrarios hasta ese momento. El incumplimiento de esta norma generará una sanción automática de -2 puntos para el equipo infractor.

- No existe causa justificada para no alinear antes de 15 minutos para el comienzo del enfrentamiento, ya que la alineación se puede dejar hecha en cualquier momento de la semana, por lo que no cabe alegaciones posibles por la sanción que se aplica. Cualquier incidencia que hubiera con la App se deberá poner en conocimiento del Juez Árbitro de la zona antes de 30 minutos respecto a la fecha de comienzo del enfrentamiento con el fin de que el JA pueda ayudar en la incidencia.

5.8. Antes de entrar en pista, los capitanes podrán solicitar el documento nacional de identidad al capitán contrario para comprobar la identidad de los jugadores. En el caso de no hacerlo y comenzar los partidos, los equipos implicados no podrán alegar alineación indebida, pero sí que podrán hacerlo otros equipos de la categoría y/o grupo en el plazo de 72 horas.

5.9. Al finalizar el enfrentamiento, el Capitán local será el encargado de cubrir los resultados siempre antes del domingo correspondiente al fin de semana del enfrentamiento a las 23:59h.

5.10. No se podrán disputar enfrentamientos una vez terminada la última jornada establecida para cada LRZ. El equipo responsable de que no se dispute ese enfrentamiento perderá el mismo por 3-0 (y 6-0 en cada set).

5.11. Cualquier lesión o incidencia durante un enfrentamiento, deberá ser comunicada por mail a la organización en las 6h posteriores al inicio de este a info@majorpadel.com. Toda acción contraria al procedimiento indicado por MLP será responsabilidad personal del interesado.

6. APLAZAMIENTOS

FUNDAMENTACIÓN:

-MLP es una competición que es fácil de jugar, pues sólo hacen falta 4 personas para disputar un enfrentamiento. Cuando se solicita un aplazamiento, ese equipo debe ponerse en el lugar del que no lo hace, ya que genera un trastorno organizativo para todas las partes. Es difícil pensar que en las plantillas no salgan 4 jugadores para disputar un enfrentamiento, por lo que el compromiso de los jugadores con el equipo y con la competición debe ser máximo y sobre todo con carácter solidario. Aun así, esta competición entiende que pueda surgir la necesidad de solicitar aplazamiento, por lo que se establece el siguiente procedimiento para llevarlo a cabo.

DEFINICIÓN DE APLAZAMIENTO:

-Aplazamiento es toda modificación de fecha y hora que implique que el enfrentamiento tenga que disputarse en fin de semana distinto al establecido al comienzo de la competición.

-La modificación podrá ser para adelantar o retrasar el enfrentamiento en fin de semana distinto a la fecha original del enfrentamiento.

NO ES APLAZAMIENTO:

- No se considerará aplazamiento, a efectos del bonus, cuando se solicita poder disputar ese enfrentamiento en el mismo fin de semana de disputa de la jornada.

-Esta petición la podrá hacer cualquier equipo.

-Tampoco es aplazamiento cuando es el club sede, por cuestiones organizativas, el que obliga a cambiar de fecha u hora el enfrentamiento, entendiéndose que no solo es perjudicado el equipo visitante, sino también el local. En este caso habrá que proponer igualmente 2 fechas por parte del equipo local.

FECHA LÍMITE PARA DISPUTAR EL ENFRENTAMIENTO APLAZADO:

-Los enfrentamientos aplazados deberán disputarse antes del comienzo de la última jornada de LRZ. Esto significa que los resultados de la última jornada son los que decidirán la clasificación final, y no los resultados de los enfrentamientos aplazados.

-Las jornadas aplazadas no se podrán disputar en los periodos vacacionales estipulados en el calendario escolar de la zona de competición, a no ser que entre los capitanes haya acuerdo expreso.

OTRAS NORMAS DE LOS APLAZAMIENTOS:

-Cada 3 jornadas de competición, podrá haber una semana de descanso para poder disputar posibles aplazamientos, siempre que las fechas lo permitan por la duración de la competición.

-Un equipo podrá tener, como máximo y a la vez, dos enfrentamientos aplazados sin nueva fecha establecida, dando igual si son solicitados por el propio equipo o se los han solicitado otros equipos. Cuando esos dos enfrentamientos aplazados ya tengan nueva fecha cerrada, podrán solicitar o bien solicitarles nuevos aplazamientos.

-No se permiten aplazamientos "Parciales" de los enfrentamientos. Es decir, los tres partidos de cada enfrentamiento deberán disputarse en el día y hora marcados y aceptados por capitanes y organización, no pudiendo disputarse ninguno de los 3 partidos correspondientes a cada enfrentamiento, fuera de ese día y hora asignado.

¡MUY IMPORTANTE!

TODOS LOS APLAZAMIENTOS deberán ser solicitados VIA MAIL al Juez Árbitro de cada zona y, además, al capitán contrario.

PROPUESTA DE FECHAS DE LOS APLAZAMIENTOS:

-Independientemente de quien solicite el aplazamiento, será el capitán del equipo que actúe como local en cada enfrentamiento, el encargado de proponer 2 fechas alternativas.

- Estas fechas tienen que ser en fines de semana distintos.

-No se puede proponer fechas de aplazamientos cuando el rival ya tuviera marcado otro enfrentamiento, debiendo existir un margen de 8 horas entre enfrentamientos del mismo día.

-Si el aplazamiento está derivado por organización interna del club sede, no se tendrá en cuenta para el BONUS COMPROMISO. Se deberá indicar en el mail el motivo por el que el club sede no dispone de fechas (por ejemplo, coincide con otras competiciones, hay un torneo de fin de semana...)

- El proceder en este caso es el mismo que si fuera un aplazamiento ordinario.

PLAZO PARA SOLICITAR LOS APLAZAMIENTOS:

-La solicitud enviada por mail al JA poniendo en copia al rival debe hacerse antes de que faltan 72 horas para el enfrentamiento.

-Si el equipo que solicita el aplazamiento es el equipo local, en el mail de solicitud deberá proponer ya las 2 fechas y, en el plazo de 3 días, el equipo visitante deberá aceptar una de ellas.

-El equipo visitante debe elegir una de las fechas propuestas por el equipo local, no pudiendo solicitar otras fechas nuevas por no ser las primeras de su agrado.

- En resumen, en el plazo de 3 días, tiene que haber nueva fecha para ese enfrentamiento.

-Si el que solicita el aplazamiento es el equipo visitante, el equipo local tiene 3 días para proponer 2 fechas y horas en distintos fines de semana, debiendo elegir una de ellas el equipo visitante en el plazo de 3 días.

- En resumen, en el plazo de 6 días, tiene que haber nueva fecha para ese enfrentamiento.

PROCEDIMIENTO RESUMEN DE LOS APLAZAMIENTOS.

Ver el Anexo II

APLAZAMIENTOS MAL GESTIONADOS.

El J.A. se reserva el derecho a intervenir cuando se detecte o sea informado de que hay mala fe en la gestión de algún aplazamiento o propuesta de fechas alternativas, pudiendo siempre ser quien fije un día y hora para la disputa de un enfrentamiento, que deberá ser acatada por ambos capitanes. Asimismo, se reserva el derecho de aplicar una sanción de 2 puntos a cualquiera de los equipos al respecto de este tema.

APLAZAMIENTO DE LAS DOS ÚLTIMAS JORNADAS:

-Entre la penúltima y última jornada habrá una semana de descanso para la disputa de posibles aplazamientos, sobre todo para dar cabida a aplazamientos de las dos últimas jornadas.

-NO SE PODRÁN APLAZAR enfrentamientos de **LAS DOS ÚLTIMAS JORNADAS**, EXCEPTO si son para jugarlos en el fin de semana que existe libre entre ambas jornadas.

-Excepcionalmente y, cuando el resultado de un enfrentamiento de la última jornada no implique trastorno a la clasificación final, ya sea para el ascenso, descenso o puesto para el Play Off, se podrá autorizar por la organización su disputa después de la última jornada.

7. HORARIO DE ATENCIÓN DE LOS JUECES ÁRBITROS.

- El **HORARIO DE ATENCIÓN** a los capitanes por parte de los J.A. es **DE 12:00 A 18:00 HORAS**, de lunes a domingo, rogando que **NO SE ENVÍEN MENSAJES AL TELÉFONO DEL JUEZ ÁRBITRO** ni antes ni después de esas horas.

-Todas las dudas o discrepancias que hubiere en la aplicación de este reglamento se deberán resolver enviando un whatsapp al Juez Árbitro para que pueda ser resuelta a la mayor brevedad posible.

8. NORMATIVA DE LOS PLAY OFFS FINALES.

-Los Play Off se ajustarán a lo establecido en la normativa. Como norma general, se jugarán en formato 3-0, habiendo sido este el formato más ágil para la celebración de este formato de competición. Si MLP estimara que se debe jugar 1-2, se informará a su debido tiempo.

-Aquellos equipos que no se presenten a los Play Off, perderán los partidos por 6/0 y 6/0, pudiendo implicar el descenso de categoría si fuera en el formato de Play Off por el descenso.

- No presentar a una de las parejas en cualquier formato de Play Off implica la pérdida del enfrentamiento.

-La ausencia a un enfrentamiento sin haberlo avisado por mail al equipo contrario y al Juez Árbitro con menos de 72 horas para el inicio, implica el abono de la totalidad de las pistas.

-Cada enfrentamiento podrá ser disputado por parejas distintas, pues no dejan de ser como jornadas normales, pero agrupadas en un fin de semana.

-No introducir la alineación antes de 15 minutos sobre la hora prevista del enfrentamiento significa la pérdida de este.

9. SANCIONES DISCIPLINARIAS

-La alineación indebida en cualquiera de los partidos del enfrentamiento conllevará la pérdida del partido 6-0 y 6-0.

- Por alineación indebida se entiende toda aquella presencia en los partidos de jugadores/as que no aparecen en la App para la disputa de ese enfrentamiento.
- En el caso de que se confirme la alineación indebida, el/la participante será avisado la primera vez, y sancionado/a con la expulsión de la competición la segunda vez.
- Se recuerda que, una vez comenzados los partidos, los equipos implicados no podrán alegar alineación indebida, pero sí que podrán hacerlo otros equipos de la categoría y/o grupo en el plazo de 72 horas.

En el caso de que el equipo contrario participe de esa alineación indebida, será sancionado con 2 puntos siempre que se demuestre que conocía esta situación.

En el caso de que se produzca en los enfrentamientos de play off, la sanción al jugador se ejecutará en la temporada en juego y para la temporada siguiente.

-Si un jugador abandona el partido antes de que este termine o, estando en el club presentado se fuera de este sin que se pueda comenzar el partido, esa pareja lo perderá 6-0 y 6-0, y conllevará la sanción de 1 punto.

- Cuando se produzca una lesión, el resultado que se debe introducir en la App es el que estaba en ese momento en el marcador, y luego subir el que hiciera falta para terminar el partido. Por ejemplo, si hay una lesión cuando el resultado es 4-2 en el primer set, se deberá subir un 6-2 y 6-0.

-El equipo o pareja que no se presente a un enfrentamiento cerrado en fecha y hora deberá abonar las pistas valoradas en 72€ (*si es la ausencia total del equipo*), o bien 24€ (*por pareja ausente*) cuando avise faltando menos de 72 horas. El pago deberá hacerlo al club sede antes de la disputa de la siguiente jornada, la cual no podrá disputar si no lo ha realizado. La no disputa del enfrentamiento siguiente por impago tendrá las consecuencias de perder por 3-0 (6-0 y 6-0 en cada partido) y sancionado con -5 puntos. Si repitiese esta actitud, sería expulsado de la competición sin derecho a devolución de la cuota de inscripción.

-No se podrá disputar un enfrentamiento con una sola pareja. En este caso, el enfrentamiento se dará por perdido por 3-0 (6-0 en cada set).

-Jugar un enfrentamiento en lugar, o día u hora distinta a la establecido en el calendario sin que se haya notificado al J.A., implica la pérdida del enfrentamiento al equipo local por 3-0 (6/0 en cada set).

-El proceder para el abono de las pistas por parte del equipo que no se ha presentado es el siguiente:

- El equipo que se presenta lo pondrá en conocimiento del Juez Árbitro para incoar expediente de sanción.
- El Club Sede podrá solicitar el cobro de las pistas que no se han ocupado a MLP en el mail del J.A. de cada zona (mail de baja hasta nueva fecha) indicándole la forma y lugar de pago de las pistas.
- MLP se lo comunicará al equipo no presentado para que proceda al abono de las pistas en la forma y lugar que el Club Sede haya establecido.
- El Club Sede comunicará al Juez Árbitro el abono, o, no, de las pistas, para que el JA no permita disputar el siguiente enfrentamiento al equipo deudor.
- De seguir con el impago tras la celebración de esta jornada, el equipo será expulsado.

- Si un equipo fichara a jugadores que, reconocidamente son superiores a la categoría en la que se inscriben, en especial haciendo mención de los monitores de pádel con reconocido prestigio, será sancionado con tres puntos. Si además jugarán en algún enfrentamiento, el enfrentamiento se dará por perdido 6-0 y 6-0 en cada set y 5 puntos de sanción.

-El equipo local deberá estar pendiente de que su club tenga las pistas reservadas para el enfrentamiento. En el caso de que éstas sean exteriores, deberá estar pendiente de que las mismas se encuentran en perfecto estado. De lo contrario, deberá informar al equipo rival de que el enfrentamiento no se puede disputar por inclemencias meteorológicas.

-Si el equipo visitante tuviera que esperar más de 45 minutos para la disputa del enfrentamiento, no deberá abonar las pistas. Si la demora superara los 60 minutos, se dará por perdido el enfrentamiento al equipo local. Antes de hacer efectiva esta medida, MLP estudiará los motivos de la demora, pudiendo eximir de responsabilidad al Club dependiendo de lo que se justifique.

10. PROCEDIMIENTO SANCIONADOR

-El procedimiento se podrá iniciar de oficio por investigación realizada para la propia organización.

- También podrá incoarse, tras recibir reclamación por parte de cualquier equipo, sea implicado en el enfrentamiento o no, y será estudiada por parte de la organización por si procediera la incoación del expediente disciplinario, siempre que las reclamaciones no hayan superado las 72 horas desde su comisión.
- Incoado el mismo, se dará plazo de alegaciones al equipo presuntamente infractor para que, en el plazo de 3 días naturales, alegue lo que estime oportuno.
- Tenidas en cuenta las versiones de ambos equipos, la organización determinará lo que estime oportuno, dando cuenta a ambas partes en el plazo máximo de 1 mes.

11. NORMATIVA DE JUEGO

- Cada partido se disputará al mejor de 3 sets, con “tie break” en los dos primeros y, en caso de empate a 1 set, se jugará un supertie a 10 puntos con ventaja de dos. En todos los sets habrá “Punto de Oro”. Cuando la organización lo establezca, podría implementarse el sistema de ventajas.

-El resto en el punto de oro en el partido mixto se podrá realizar a cualquier jugador, dando igual el sexo de quienes sirven o restan.

-Si por cualquier circunstancia, algunos de los partidos no se disputan acorde a la normativa, en el caso de empate a puntos al finalizar la temporada, los equipos implicados no participarán del desempate.

12. JUECES ÁRBITRO.

-Existe un reglamento de juego basado y actualizado en el Reglamento Internacional de Pádel que está disponible en la web de MLP. El reglamento ha sido elaborado por Jueces Árbitros federados. Cualquier duda sobre su interpretación durante la disputa de un partido, podrá ser resuelta por el JA (Juez Árbitro) de la zona mediante el "whatsapp", nunca por mail (el mail solo para aplazamientos):

- Sergio (669765232) en la zona de Galicia Sur, Asturias, Palencia-Valladolid, Madrid, Gran Canaria, Tenerife, La Palma.
 - **Mail: direcciondeportiva@majorpadel.com**
- Pablo (660873854) en la zona de Galicia Norte, Cantabria, León, Salamanca, Cadiz, Granada.
 - **Mail: juezarbitro@majorpadel.com**

13. PREMIOS

-El primer clasificado de la categoría ORO, obtiene la inscripción gratuita en la misma categoría en la siguiente temporada.

-El primer clasificado de la categoría PLATA, obtiene el 50% de descuento en la inscripción en la categoría superior (ascenso) en la siguiente temporada.

-El primer clasificado de la categoría BRONCE, obtiene el 50% de descuento en la inscripción en la categoría superior (ascenso) en la siguiente temporada.

ANEXO I

El objetivo de este anexo es establecer la categoría mínima en la que debe participar un/una participante en la competición LRZ.

La organización, cuando considere que se desequilibra la competición y sus valores, se reservará el derecho a fijar la categoría mínima de cualquier jugador/a.

Los criterios a seguir serán los siguientes:

- Cualquier jugador con título de "monitor/instructor de pádel" reconocido en el territorio donde se desarrolla la competición, o sin título y que se dedique "profesionalmente" a impartir clases de pádel, deberán jugar en la categoría de ORO o en la más alta de la zona.
- Si la organización observara/supiera que su nivel es inferior, podrá acordar incluirle en otra categoría acorde a su nivel.
- Los jugadores Rankeados en cualquier circuito profesional, deberán jugar obligatoriamente en la categoría ORO.
- Los jugadores/as que hayan formado parte de las selecciones autonómicas en los últimos 3 años en las categorías Veteranos M/F, Absoluto M/F, Junior M/F y Cadete M/F, solo podrán jugar en la categoría ORO.
- En Asturias, un equipo que no esté en categoría oro no podrá tener más de 1 jugador entre los 30 primeros del ranking ni más de 1 jugadoras entre las 20 primeras del ranking. Además, los jugadores/as que hayan formado parte de las selecciones autonómicas en



los últimos 3 años en las categorías Veteranos M/F, Absoluto M/F, Junior M/F, solo podrán jugar en la categoría ORO.

ANEXO II -PROCEDIMIENTO DE APLAZAMIENTOS-

1º. Por parte del equipo solicitante, se solicitará al equipo contrario por vía privada (Teléfono / WhatsApp) el mail del capitán.

- Por razones de protección de datos, los mails de los participantes no figurarán públicos.

2º El equipo solicitante enviará un MAIL al capitán contrario y pondrá en copia al J.A. de su zona de juego antes de 72 horas para el enfrentamiento.

Los mails de los Jueces Árbítrros son:

- Sergio: direcciondeportiva@majorpadel.com
- Pablo: juezarbitro@majorpadel.com

El texto del mail debe contener estos datos mínimos:

- SOLICITA EQUIPO LOCAL:
 - Soy XXXXXX, capitán del equipo XXXXX de Plata Tenerife, y solicito el aplazamiento del enfrentamiento contra el equipo XXXX que se disputa el 20/08/2026, proponiendo como nuevas fechas el 12/12/2027 a las 12:00 horas y el 19/12/2027 a las 18:00 horas.
- SOLICITA EQUIPO VISITANTE:
 - Soy XXXXXX, capitán del equipo XXXXX de Plata Tenerife, y solicito como visitante el aplazamiento del enfrentamiento contra el equipo XXXX que se disputa el 20/08/2026.

Tanto una como otra forma, deben cumplir estos mínimos:

1. Sí o sí se debe comunicar por mail poniendo en copia al rival y a MLP (direcciondeportiva@majorpadel.com o juezarbitro@majorpadel.com).
2. Sí o sí lo debe hacer el capitán que solicita el aplazamiento.
3. Sí o sí se debe hacer con 72 horas de antelación.

3º Recibido el mail, el JA anulará la fecha en la App.

4º Una vez pasado el plazo de 3 o 6 días y se haya elegido nueva fecha, el Juez Árbitro pondrá en la App la nueva fecha.

5º Si uno de los equipos incumple los plazos establecidos será sancionado con la pérdida del enfrentamiento por 3-0 (6-0 y 6-0 en cada partido).

6º Las jornadas aplazadas y con nueva fecha ya establecida no podrán volverse a aplazar. El equipo que solicite ese re-aplazamiento, perderá el enfrentamiento.