MLP CUP VALLADOLID 2026

Del 4 al 6 de Diciembre de 2026

VIP PADEL -VALLADOLID-

Reglamento del Torneo

CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Definición de las pruebas y normativas aplicables.

1. MLP CUP VALLADOLID (en adelante CUP) es una competición social de pádel por equipos mixtos que se celebrará en la localidad de Valladolid entre los días 4 y 6 de diciembre de 2026. El campeonato se jugará en:
   - VIP PADEL, C. De la Zanfona, 10, nave 2, Valladolid

2. En el presente reglamento se han establecido las siguientes definiciones:
   a. Equipo MLP: el 80% de su plantilla deberá estar inscrita en algún equipo que dispute las MLP LRZ.
   b. Jugador: cada miembro del equipo, ya sea mujer u hombre.
   c. Enfrentamiento: Conjunto de los 3 partidos (femenino, masculino y mixto)
   d. Partido: el disputado como femenino, o masculino o mixto.
   e. Set: Conjunto de juegos cuya suma será 6 o 7 (diferencia de dos)
   f. Juego: Conjunto de puntos.
   g. Supertiebreak: Set de 10 puntos con diferencia de 2 puntos.
   h. Punto de oro: Punto decisivo que se juega después del iguales (40-40) para decidir ese juego.
   i. MLP LRZ: Ligas zonales.
3. La organización se reserva el derecho de expulsar o cambiar de categoría (antes de la publicación de los cuadros) al equipo que consideren que la composición de sus plantillas no corresponde a la categoría en la que están inscritos.

CAPÍTULO II - Equipos y participantes.

Artículo 2. Equipos y participantes.

1. Los equipos deberán estar formados por un número mínimo de 7 participantes (salvo autorización expresa de la organización), y un máximo de 12 jugadores, debiendo haber un margen de +-2 entre hombres y mujeres.

2. En cada enfrentamiento, el equipo tendrá que inscribir a 6 participantes diferentes (mínimo 3 femeninos y 3 masculinos), pues, como norma general, se disputarán los 3 partidos a la vez. No se podrá repetir participante en ninguna categoría.

3. Está permitido exhibir publicidad tanto en la ropa de los participantes como en nombre del equipo, aunque dicha publicidad no puede referirse a ideas políticas o religiosas, ni violar la ley, la moral, las buenas costumbres o el orden público.

Artículo 3. Requisitos para la inscripción de los equipos.

1. La CUP la pueden jugar equipos de MLP o cualquier otro equipo que nunca haya jugado la MLP.
2. Las plantillas no tienen porque estár conformadas por los mismos jugadores que los equipos MLP, pues esta es una competición organizada por MLP pero ajena a las competiciones regulares.
3. Los equipos deben abonar la cantidad de 108 € para formalizar la inscripción. Esta cantidad se corresponde con el pago por adelantado de las pistas, pues participar en una CUP es gratuito.

   Los 108€ se corresponde con las pistas de la fase de grupos, por lo que si el equipo pasa a las rondas finales, deberá abonar en el propio club las pistas de esas rondas finales.

   En el caso de que un equipo se retire de la competición faltando 15 días o menos para el viernes de inicio de la competición, el dinero de las pistas no se reintegrará.
4. Los participantes solo pueden formar parte de un equipo.
5. Cualquier persona de 11 años o más puede inscribirse en la competición.
6. Los participantes deberán disputar la CUP en la categoría que está disputando la MLP LRZ o superior. Los jugadores que nunca hayan jugado MLP, deberán ajustar su nivel al de la categoría que pretendan jugar. Si por la competición se supiera que está en un nivel más bajo del apropiado, se podría determinar su cambio.
7. Debido a la necesidad de organización del CLUB, los cuadros deberán estar publicados una semana antes del torneo.

   Por este motivo, las plantillas deberán estar cerradas antes de la publicación de los cuadros.

   Cualquier modificación de las mismas solo será autorizada por la organización tras el estudio de los jugadores que se deseen inscribir.

Artículo 4. Capitán del equipo

1. Cada equipo tendrá un solo Capitán de Equipo y opcionalmente un Sub-capitán *(para las notificaciones del MLP y, eventualmente, de los capitanes de los otros equipos). Ambos serán los único que podrán comunicarse con el JA o la organización.*
2. El/la capitán del equipo podrá o no, ser un jugador/a de ese equipo.

3. Las obligaciones del Capitán del Equipo son las siguientes:

   a) Representar a su equipo ante el MLP y los demás equipos;

   b) comunicar a los miembros del equipo los horarios, reglas, etc.;

   c) Vigilar la puntualidad y deportividad de sus jugadores/as;

   d) Cumplir y hacer cumplir las reglas con sus jugadores/as;

   e) Confirmar la recepción y lectura de las comunicaciones enviadas por la organización, juez árbitro, o posiblemente los capitanes de los otros equipos;

   f) En cada eliminatoria, el Capitán del Equipo deberá introducir en la App con 15 minutos de antelación, la hoja de constitución del equipo para ese partido

   g) El Capitán del Equipo dará conocimiento del presente reglamento a su equipo con el fin de conocerlo y para que se acate;

   h) Cuando el Capitán del Equipo no pueda asistir al clasificatorio de su equipo, deberá informar a la organización en consecuencia (en persona o por teléfono) y podrá ser sustituido por el Sub-Capitán.

CAPÍTULO III - DESARROLLO DEL TORNEO

Artículo 5. Sistema de Competición

1. Se formarán grupos o equipos eliminatorios de competición, donde se sortearán las eliminatorias a disputar.
2. El equipo que en un enfrentamiento gane más partidos (2 o 3) será premiado como ganador del enfrentamiento.
3. En la fase de cada enfrentamieto, los partidos por victoria suman 1 puntos y por la derrota no se suma ningún punto.
4. La clasificación final se establece en función de los **PUNTOS OBTENIDOS ordenados de forma decreciente**

5. En el caso de un empate **A PUNTOS**, si existe un sistema de grupos, siempre se aplicarán los siguientes criterios en este orden:

   - Empate **ENTRE DOS EQUIPOS**, decidirá el enfrentamiento directo.

   - Empate **ENTRE TRES O MÁS EQUIPOS:**

   1º- Mejor diferencia entre SETS ganados y perdidos entre los implicados.

   2º- Mejor diferencia entre el número de JUEGOS ganados y perdidos entre los implicados.

   3º- Sorteo (se determinará la forma del sorteo)

Deshecho el triple empate, decidirá el enfrentamiento directo entre los equipos restantes.

6. Cuando un equipo no se presente al enfrentamiento, o se produzca la ausencia de alguno/a de sus participantes en alguno de los partidos que lo componen, no tendrá derecho a participar en el desempate.
   En este caso, se dará por perdido el partido a la pareja no presentada por 6/0 y 6/0.

7. El Reglamento de juego es el mismo que para la MLP LRZ (Ligas zonales), el cual estará disponible en la sección "documentos" de la App de Majos Leaue Pádel.

Artículo 6. Sistema de grupos

1. Dependiendo del número de equipos inscritos, la organización puede adoptar un sistema en el que los equipos participantes se dividan en grupos, que además se enfrentarán a todos contra todos, y se podrá disputar posteriormente una fase eliminatoria entre los mejores clasificados de cada grupo, determinando la organización, antes del inicio de la competición, el número de equipos clasificados por grupo para la siguiente fase.
2. La organización favorecerá la disputa de mínimo 3 enfrentamientos, siempre que el número de equipos inscrito lo permita.

Artículo 7. Fechas y horarios

1. Los horarios de juego se publicarán, como máximo, 2 días antes del inicio de la competición.
2. El torneo podrá comenzar el viernes a las 19:00 horas.
3. El sábado y domingo, se jugará a partir de las 09:30 horas
4. Los cuadros y horarios de los partidos podrán establecerse por los siguientes criterios:
   a. Día y hora preestablecida.
   b. Por turnos: Se establecerá el día y hora para el primer enfrentamiento de la jornada y los siguientes se disputarán al terminar los anteriores.
5. En circunstancias excepcionales, la organización podrá suspender total o parcialmente las pruebas y aumentar o reducir su duración.

Artículo 8. W.O. a los equipos y/o deportistas.

1. No se considera W.O. cuando, al menos, haya 6 deportistas (3 femeninos y 3 masculinos) para el enfrentamiento.
2. Se entiende que un equipo no está presentado, por lo que se aplicará el W.O. cuando:
   a. Hayan pasado 15 minutos de la hora prevista para el inicio del partido, cuando esté establecida la hora concreta del mismo.
   b. Haya acabado el enfrentamiento anterior y no se hayan presentado los participantes al JA (horarios por turnos)

La aplicación del WO para un equipo en un enfrentamiento se castigará con la pérdida de este por 3-0.

A efectos de clasificación, la derrota por WO se registrará en este encuentro con el resultado de 6/0, 6/0 en cada partido.

La retirada injustificada de un equipo durante una eliminatoria, una vez iniciada, o la negativa a iniciarla, será sancionada con W.O.

3. Cuando, durante la misma ronda, los W.O. sean cometidos por ambos equipos, se impondrán las sanciones correspondientes a ambos equipos, y ninguno de ellos será declarado ganador de la eliminatoria, no sumando puntos.

CAPÍTULO IV - DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Artículo 9. Antes de los enfrentamientos.

1. Cada Capitán elige las parejas que representarán a su equipo.
2. Cada Capitán deberá introducir en la app del torneo, hasta 15 min antes del inicio del enfrentamiento, las parejas que disputarán los enfrentamientos. Pasados estos 15 minutos, la app se bloqueará no permitiendo modificación alguna.
    a. No introducir la alineación a tiempo conlleva que el equipo infractor comience los sets del partido perdiendo 3-0 en los partidos en los que no se hubiera introducido.

Artículo 10. Orden de los enfrentamientos

1. El orden de los enfrentamientos será prioritariamente 3-0 (todos a la vez). Cuando no se puedan jugar todos al mismo tiempo será el siguiente:
    1. Partido femenino
    2. Partido masculino
    3. Partido mixto
2. Como norma general, cada partido se jugará al mejor de 3 sets, siendo el tercero un Super Tie a 10 juegos con ventaja de dos.
3. El sistema mencionado en el punto anterior podrá ser modificado por la Organización, si es necesario el correcto desarrollo de las pruebas. Este cambio tendrá que ser anunciado a los capitanes antes del inicio de las eliminatorias y tendrá que aplicarse a todas las eliminatorias de esa etapa y no se podrá aplicar de forma individual.
4. Durante los partidos, los participantes no pueden recibir instrucciones o consejos técnicos sobre el juego de alguien que no sea su propio compañero o el Capitán / Subcapitán del Equipo. Los/las capitanes/as solo pueden coachearles durante los cambios de campo en los juegos impares, incluidos el primer juego y los Tie break.

Artículo 11. Comunicación de resultados.

1. Los capitanes de los equipos que ganen el enfrentamiento tienen la obligación de llevar los botes de pelotas y el resultado de los partidos al Juez Árbitro.
   Por motivos de organización, se podrá decidir que el equipo ganador será el que suba el resultado a la APP a la mayor brevedad posible.