



Masters Major League

Del 24 al 26 de junio de 2022

Póvoa de Varzim

Portugal

Reglamento del Torneo

CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Definición de las pruebas y normativas aplicables.

1. Major League Master Padel (en adelante MLP) es una competición social de pádel por equipos mixtos que se celebrará en Póvoa de Varzim, Portugal, los días 24, 25 y 26 de junio de 2022. El campeonato se disputará en 13 campos cubiertos: 4 en el Club da Praia, 6 en el Indoor y 3 en Esposende Club.

Las ubicaciones de los Clubes son:

- Mais Padel - Clube da Praia - Rua do Varzim Sport Clube, nº 161 - Póvoa de Varzim.
 - Mais Padel - Indoor - Rua da Estrada Nova, nº 584 - Póvoa de Varzim.
 - Esposende Club, Rua Dr. Francisco Sá Carneiro, 251 4740-600 Esposende
2. En el presente reglamento se han establecido las siguientes definiciones:
 - a. Participante: cada miembro del equipo, ya sea mujer u hombre.
 - b. Enfrentamiento: Conjunto de los 3 partidos (femenino, masculino y mixto)
 - c. Partido: el disputado como femenino, o masculino o mixto.
 - d. Set: Conjunto de juegos cuya suma será 6 o 7 (diferencia de dos)
 - e. Juego: Conjunto de puntos.
 - f. Supertiebreak: Set de 10 puntos con diferencia de 2 puntos.
 3. El torneo estará dividido en las categorías tradicionales de MLP con el límite de equipos siguiente:
 - Categoría Bronce - 10 equipos (16 max)
 - Categoría Plata - 10 equipos (16 max)
 - Categoría Oro - 9 equipos (12 max)
 3. La disputa de los encuentros se regirá por el Reglamento de Juego publicado en la web de MLP.



4. La organización se reserva el derecho de expulsar o cambiar de categoría (antes de la publicación de los cuadros) al equipo que consideren que su juego no corresponde a la categoría en la que están anotados.

CAPÍTULO II - Equipos y participantes.

Artículo 2. Equipos y participantes.

1. Los equipos deberán estar formados por un número mínimo de 8 participantes (salvo autorización expresa de la organización), debiendo ser, al menos el 50% mujeres.
2. En cada enfrentamiento, el equipo tendrá que inscribir a 6 participantes diferentes (mínimo 3 femeninos y 3 masculinos), siempre que se deban disputar 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 participantes.

1. Los participantes solo pueden formar parte de un equipo.
2. Cualquier persona de 11 años o más puede inscribirse en la competición.

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. Fechas.

1. El Masters se celebrará del 24 al 26 de junio de 2022.

Artículo 6. 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 enfrentamiento, los partidos por victoria suman 1 punto y por la derrota no se suma ningún punto.
4. La clasificación final se establece en función de los resultados obtenidos por los equipos ordenados de forma decreciente.
5. En el caso de un empate, si existe un sistema de grupos, siempre se aplicarán los siguientes criterios en este orden:
 - Enfrentamiento directo en caso de empate **entre solo dos equipos.**
 - Empate entre 3 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
6. Estos criterios se aplican secuencialmente siempre que quede el empate. En el momento en que uno o más equipos ya no estén empatados y otros equipos permanezcan empatados, los criterios de desempate comenzarán de nuevo en el orden establecido para romper el empate que aún persiste.
UNA VEZ DETERMINADO EL PRIMER PUESTO TRAS EL MULTIPLE DESEMPATE, VOLVERÁ A COMENZAR EL ORDEN DE CRITERIO SI FUESE NECESSARIO DETERMINAR EL SEGUNDO PUESTO.
7. Cuando uno de los equipos haya sido penalizado por no presentarse, por renunciar o por presentar un número insuficiente de participantes, será excluido del grupo de desempate y colocado en el último lugar entre los equipos empatados, los resultados de los partidos en los que participe no se tendrán en cuenta para romper el empate entre los equipos restantes en el grupo empatado, el desempate se decidirá únicamente sobre la base de los resultados



producidos en las eliminatorias entre los equipos empatados. **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.**

Artículo 7. 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.

Artículo 8. Fechas y horarios

1. Los horarios de juego se publicarán, como máximo, 2 días antes del inicio de la competición.
2. El torneo comenzará el viernes 24 de junio a las 19:00 horas en Portugal.
3. Sábado 25 y domingo 26 de junio de diciembre a partir de las 09:00 horas en Portugal.
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 9. 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 documentos de identidad de los/las 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 se registrará en este encuentro con el resultado de 6/0 6/0.

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.

CAPÍTULO IV - DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Artículo 10. Antes de los playoffs.

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.
3. El/la capitán del equipo, se personará ante el JA cuando llegue al Club y le entregará los documentos de identidad de los/las participantes, siempre que sean solicitados por la organización.

Artículo 11. Orden de los enfrentamientos

1. El orden de los enfrentamientos, cuando no se puedan jugar todos al mismo tiempo será el siguiente:
 1. Partido femenino
 2. Partido masculino
 3. Partido mixto
2. Cada partido se jugará al mejor de 3 sets con Super Tie-break a 10 puntos en el 3er set y Punto de oro en el 40 iguales.

En 1/4 de final, semifinales, finales, así como en el 3º y 4º puesto, los partidos se pueden jugar al mejor de 3 sets con Punto de Oro (esta decisión depende de la organización del MLP).

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. El ganador del enfrentamiento será el equipo que más partidos gane.
5. Durante los partidos, los/las 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 coachearlos durante los cambios de campo en los juegos impares, incluidos el primer juego y los tie break.



Artículo 12. Comunicación de resultados.

1. **Los capitanes de los equipos que ganen el enfrentamiento** tienen la obligación de llevar el bote de pelotas al JA e informar del resultado, que será introducido por la organización a la mayor brevedad posible.
2. **El capitán del equipo vencedor notificará por WhatsApp al teléfono del JA (669765232) el resultado inmediatamente tras la finalización del enfrentamiento** mediante el formato establecido por la organización, para que la organización pueda llevar una correcta disponibilidad de las pistas y horarios, y que la formación de los cruces sea lo más ágil posible.
3. El modelo de WhatsApp para enviar es el siguiente:

ENFRENTAMIENTO
EQUIPO "-----" vs EQUIPO "-----"
GANA ENFRENTAMIENTO EQUIPO "-----"
P1 FEMENINO: 6/0 7/5
P2 MASCULINO: 6/7 2/6
P3 MIXTO: 6/0 2/6 10/7

Una vez que el JA introduzca el resultado en la App, este enviará un "ok" al capitán que envió el resultado dando conformidad al mismo.

Artículo 13. Servicios disponibles.

La organización podrá contar con servicio de fisioterapia para aquellos/as participantes que sufrieran lesión durante la disputa de los partidos. La presencia en pista del fisioterapeuta deberá estar informada al JA, que contabilizará el tiempo de atención según lo establecido en el Reglamento de la Federación Internacional de Pádel.