



Master Major League Padel

Reglamento del Torneo

VIGO (ESPAÑA) 3-4-5 DE JULIO DE 2026

CLUB PRINCIPAL: EL OLIVO PÁDEL

CLUB AUXILIAR: IPADEL FITNESS SPORT CLUB



CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Definición de las pruebas y normativas aplicables.

1. Major League Máster Padel (en adelante MLP) es una competición social de pádel por equipos mixtos que se celebrará en Vigo, España, los días 3, 4, 5 de julio de 2026. El campeonato se disputará en pistas cubiertas ubicadas en el club principal El Olivo Pádel, siendo auxiliado por el club Ipadel Fitness Sport Club.
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 Oro con 16 equipos**
 - **Categoría Plata con 32 equipos**
 - **Categoría Bronce con 32 equipos**
 - **Categoría Base con 16 equipos**
3. La disputa de los encuentros se regirá por el Reglamento de Juego publicado en la App del Máster.
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*), con un margen de más/menos 2 en diferencia de género.
2. En cada enfrentamiento, el equipo tendrá que inscribir a 6 participantes diferentes, siempre que se deban disputar los 3 partidos a la vez. No se podrá repetir participante en ninguna categoría. Los jugadores deberán jugar el Máster en la categoría que hayan disputado la MLP de su zona, pudiendo elegir jugar en una categoría superior.

El J.A. de la competición revisará las plantillas de cada equipo y comprobará donde ha jugado cada jugador. En el caso de detectar a un jugador fuera de su categoría, se lo comunicará al capitán para que proceda a su cambio.

En el supuesto de que un jugador dispute un partido en una categoría que no le corresponda, perderá el mismo por 6/0 y 6/0.

Los jugadores con ranking acorde a la normativa de su zona deberán ajustarse a la misma, no pudiendo jugar en la categoría que la normativa zonal prohíba.

De cara a proteger la igualdad en la competición, los jugadores/as con puesto 45 o menos del ranking de su federación masculina y del puesto 30 o menos del ranking en categoría femenina podrán participar en ella exclusivamente en categoría Oro.

En las zonas donde el ranking sea particular (*Asturias y Tenerife*), se ajustarán a ese ranking.

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.
4. La organización podrá realizar el número de invitaciones que considere oportunas para el Máster Final Internacional.



5. Los equipos invitados deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Realizar la inscripción en el evento antes del 30/04/2026.
- Para los equipos que no son ganadores de su zona, tener realizada en su totalidad la inscripción para la nueva temporada 26/27 de MLP antes del 16/05/25

Una vez concedida la invitación, cualquier renuncia a la misma implica la pérdida del pago correspondiente a la inscripción MLP 26/27.

Artículo 3. Requisitos para la inscripción de participantes.

1. El equipo deberá inscribirse en la categoría en la que ha disputado la competición en su zona.
2. Los participantes solo pueden formar parte de un equipo. Los jugadores que hayan disputado la LRZ MLP deberán disputar el Máster en la categoría que disputaron la primera competición.

Los jugadores deberán jugar el Máster en la categoría que hayan disputado la MLP de su zona, pudiendo elegir jugar en una categoría superior.

3. Cualquier persona de 13 años o más puede inscribirse en la competición. En el caso de tener menos años, la organización decidirá su inclusión o no en la misma.
4. Cada equipo podrá inscribir en el equipo a 2 jugadores que no hayan jugado la LRZ de MLP y/o máximo 2 jugadores de otro equipo no inscrito en el Máster y que haya disputado la LRZ de MLP en la misma o inferior categoría.

Estas inclusiones deberán ser comunicadas a los Juez Árbitro mediante whatsapp al 669765232 (Sergio) y 696835197 (Alfredo), los cuales comprobarán si la persona es de nivel apropiado para la categoría. Cada equipo deberá comunicarlo al J.A. de su zona.

5. Los equipos deberán tener disponibilidad completa para jugar desde el viernes 3 de julio a las 19.00 horas.



Artículo 4. Capitán del equipo

1. Cada equipo tendrá dos capitanes. Ambos serán los únicos que podrán comunicarse con el JA o la organización.
2. Los capitanes del equipo podrán 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 Máster se celebrará del 3 al 5 de julio de 2026.
2. Las horas establecidas en el presente reglamento son con el horario español peninsular.



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 designado como ganador del enfrentamiento.
3. 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 **PUNTOS OBTENIDOS, de mayor a menor puntuación.**

Al igual que la Liga regular, el punto conseguido en la derrota por 2-1 tiene mucho valor, y ese punto ayudará mucho a la clasificación final del equipo, por lo que la suma total de puntos conseguidos es el criterio a seguir, y no el número de enfrentamientos ganados.

5. En el caso de un empate **A PUNTOS**, 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 **EN ENFRENTAMIENTOS ENTRE 3 O MÁS EQUIPOS:**

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 cuyo formato se determinará en el lugar.

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

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.

6. El resultado de un partido por la retirada de un jugador por lesión se contabilizará de la siguiente manera:
 - a. Los juegos conseguidos por esa pareja se mantendrán.
 - b. La pareja que no se retira sumará los seis juegos en el set en juego y en los sets que estuvieran pendientes de jugar.

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.
2. La clasificación será determinada siguiendo los criterios del artículo 6.
3. En el supuesto de haber categorías con grupos dispares en número de equipos y, de cara a la clasificación final, se deberá dividir el número de puntos conseguidos entre los enfrentamientos disputados, hayando la media. Esa media es la que decidirá la clasificación. Si la media no solventa el triple empate, se deberán seguir los pasos del punto del artículo 6 para el triple empate.



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 3 de julio a las 19:00 horas.
3. Sábado 4 y domingo 5 de julio a partir de las 09:00 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 9. W.O. a los equipos y/o deportistas.

1. Se considerará W.O. cuando un jugador, parejas o el equipo al completo no se presenten al enfrentamiento cuando hayan pasado 15 minutos de la hora prevista para el inicio del partido, cuando esté establecida la hora concreta del mismo.

La aplicación del WO en un enfrentamiento se castigará con la pérdida del partido en el que no se presente el jugador o pareja y la derrota se debe registrar en cada encuentro con el resultado de 6/0 6/0.

En el caso de que un equipo no presente a una de las parejas, se le aplicará una sanción de 1 punto en la clasificación final de la fase regular, y no podrá optar al desempate en el caso de que se diera.

Si la ausencia se produce en dos de los enfrentamientos, ese equipo no jugará la Fase final, pasando a la misma el equipo clasificado a continuación.

2. La retirada injustificada de un equipo durante una eliminatoria, una vez iniciada, o la negativa a iniciarla, será sancionada con W.O. En este caso de retirada de un equipo, se eliminarán todos los encuentros jugados por el mismo.



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 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.
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.
4. Los equipos rivales no verán la alineación del equipo contrario hasta que falten 15 minutos para la hora prevista.
5. No subir la alineación antes de 15 minutos se considera enfrentamiento perdido.

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 mixto
 2. Partido masculino
 3. Partido femenino
2. Cada partido, como norma general, se jugará al mejor de 3 sets. En caso de empate a un set, el tercero se jugará con Super Tie-break a 10 puntos (con ventajas de dos puntos) y Punto de oro en el 40 iguales.

A efectos de cómputo de juegos, el SuperTie deberá subirse en la App como (1-0) para el equipo que lo gane.



La organización podrá optar por establecer que el 3er set sea un MINI SET DE 4 JUEGOS.

En 1/4 de final, semifinales, finales, así como en el 3º y 4º puesto, los partidos podrían disputarse al mejor 2 de sets + Supertie a 10 puntos con ventaja de dos (esta decisión depende de la organización del MLP).

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.

3. El ganador del enfrentamiento será el equipo que más partidos gane, otorgando 1 punto a cada partido que se gane y 0 puntos al partido perdido.
4. 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.
5. Los cuadros de competición se publicarán con el tiempo debido, y la explicación de los mismos se hará en un documento aparte. son los siguientes:
Siguiendo la filosofía X4iguales sobre la búsqueda de la disputa del mayor número de enfrentamientos posibles a los equipos participantes, en el supuesto de que un equipo manifieste que no se presentará a la primera ronda del Play Off final, esta plaza la ocupará el segundo equipo clasificado.

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 J.A. (Juez Árbitro) e informar del resultado**, que será introducido por la organización a la mayor brevedad posible.
2. Se podrá decidir que sean los equipos los que introduzcan los resultados, todo ello dependiendo de las instalaciones en las que se celebre el MASTER.



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.

NORMAS MÁS IMPORTANTES DEL MÁSTER

- ANTES DE 15 MINUTOS PARA EL COMIENZO DEL ENFRENTAMIENTO, DEBERÁN ESTAR SUBIDAS LAS ALINEACIONES A LA APP.

¡¡ ATENCIÓN!! NO SUBIR LA ALINEACIÓN ANTES DE 15 MINUTOS DEL COMIENZO DEL ENFRENTAMIENTO SUPONE LA PÉRDIDA DEL MISMO.

- LOS CAPITANES DE CADA EQUIPOS tienen que presentarse al J.A. 15 minutos antes del enfrentamiento.

- Si lo hacen, y su rival también está, podrán estar en pista antes de la hora, pues iremos metiendo según vayan quedando libre las pistas.

- El J.A. podrá solicitar los DNIs de los jugadores. Esto también lo podrá hacer el capitán del equipo contrario en el caso de que el J.A. no lo haga.

- El J.A. irá metiendo equipos en pista según la hora de presentación ante él.

- Esto es algo que los turnos de juego siguiente agradecerán mucho, piensa que tu podrías ser uno de esos equipos.

- El resultado del partido y el bote de pelotas lo lleva a la mesa LA PAREJA DEL EQUIPO QUE GANA.

- Debe hacerlo a la mayor brevedad posible para dejar la pista libre y que puedan entrar las parejas del enfrentamiento siguiente, independientemente de que el resto de parejas de su equipo siga jugando.

PARTIDOS A 2 SETS + SUPERTIE A 10 PUNTOS EN EL 3º

LA LESIÓN DE UNA PAREJA SE CONTABILIZA DE LA SIGUIENTE MANERA:

LA PAREJA GANADORA SUMA LOS 6 JUEGOS DEL SET QUE SE ESTÁ DISPUTANDO Y LA PAREJA QUE SE RETIRA SE QUEDARÁ CON LOS JUEGOS ACABADOS.
SI QUEDARA ALGÚN SET POR JUGAR, SERÁ 6/0.

CLASIFICACIÓN FINAL:

EN CASO DE EMPATE A PUNTOS TRAS FINALIZAR LA CLASIFICACIÓN DE GRUPOS, ATENDER A LOS CRITERIOS DEL REGLAMENTO.