



DESARROLLO Y NORMAS DE JUEGO

ENFRENTAMIENTOS

1. Todo enfrentamiento se compone de tres partidas, todas ellas de parejas mixtas.
2. Existe un calendario establecido, colgado en la web y circulado a todos los capitanes de los equipos donde están detallados todos los enfrentamientos a disputar durante la fase de liga, tanto la ida como la vuelta.
3. Los jugadores, así como los capitanes de los equipos, deben llegar al club local con el suficiente tiempo de antelación como para que los capitanes puedan presentar a sus jugadores e indicar quien es pareja 1, 2 y 3. Se recomienda verificar junto al DNI a todo aquel jugador que el capitán contrario no conozca.
4. Durante el proceso indicado en el punto anterior, el **capitán local**, deberá acceder a la web www.lmape.es y cumplimentar la alineación de ambos equipos entrando en el apartado **Temporada 2026 / Alineaciones** (ver anexo A). En caso que no estuviera el capitán local, esta tarea puede hacerla el capitán visitante, ya que el formulario puede ser cumplimentado por uno de los dos. En caso de no haber ninguno de los dos capitanes, el local, debería haber nombrado un sustituto para este cometido, y en este caso, la alineación deberá enviarse por **Whatsapp al organizador, al número de móvil 694 245 697**, ya que este rol, solamente está autorizado para capitanes de equipo.
5. Una vez acabado el enfrentamiento o bien tranquilamente en casa, el **capitán local**, deberá acceder a la misma web, y comunicar el resultado de cada enfrentamiento, entrando en el apartado **Temporada 2026 / Resultado** (ver anexo B).
6. En el caso, que pudiera haber algún contratiempo al realizar lo indicado en los puntos 4 ó 5, ponerse en contacto con el organizador llamando o enviado un **Whatsapp al número de móvil 694 245 697**.
7. Se podrá jugar en cualquiera de los formatos detallados abajo. En caso de no jugar formato 3, se deberá comunicar al capitán contrario.
 - Formato 3 - Las tres partidas se juegan a la vez.
 - Formato 2/1 - Dos partidas comienzan a la vez y la tercera al acabar una de las dos primeras.
 - Formato 1/2 - Una partida juega al principio y las restantes en segundo turno.
8. Las partidas se deben jugar al mejor de tres sets.
9. La puntuación será la siguiente:
 - 4 puntos para la pareja 1
 - 3 puntos para la pareja 2
 - 2 puntos para la pareja 3
10. Si un enfrentamiento necesita ser aplazado porque así lo pidiera uno de los dos equipos, podrá hacerse siempre y cuando haya acuerdo entre equipos y el club que corresponda. En caso de aplazamiento, hay que comunicárselo a la organización, bien sea vía email o Whatsapp.



11. El equipo que solicite el cambio, deberá facilitar al equipo contrario que el enfrentamiento pueda llevarse a término.
12. Si por algún motivo justificado, algún partido en concreto (no todos) no se pudiera disputar en el fin de semana correspondiente o sucesivos, se podrá gestionar entre equipo local y visitante el competir cualquier otro día de la semana, pero el enfrentamiento deberá estar jugado antes de acabar bien sea la IDA o la VUELTA, con el fin de no dejar enfrentamientos pendientes.
13. En el caso descrito en el punto anterior y como aviso para los Clubes y los equipos, aclarar que de elegir una franja horaria con precio de pista diferente al de la competición, quedará a merced entre ellos el acuerdo sobre el precio que deberán pagar por la parte de la pista.
14. Si un enfrentamiento no pudiera ser disputado porque los equipos no se ponen de acuerdo, deberá comunicarse a la organización, enviando un correo electrónico a la siguiente dirección incidencias@lmape.es para intentar buscar una solución y de alguna manera se pueda disputar el enfrentamiento.
15. Si una vez empezado el enfrentamiento, y por causa justificada, se tuviera que suspender alguna y/o todas las partidas y hubiera que jugarlas en otra ocasión, se deberá disputar a la mayor brevedad posible en tiempo y según las normas establecidas por la organización.
16. El orden de juego como local y/o visitante puede cambiarse entre equipos si así lo acuerdan entre ellos.
17. Antes de acabar la fecha de finalización de la IDA y/o VUELTA deberán haberse jugado todos los enfrentamientos atrasados.
18. El inicio de los enfrentamientos podrá demorarse máximo 10 minutos respecto la hora establecida.
19. Cada jugador deberá pagar 6€ por su parte de pista. Este dinero se hará entrega directamente al capitán del equipo local y/o se pagará directamente en la recepción de club, como acuerden en el momento.
20. Si una, dos, o tres parejas no se presentan a jugar y no avisan 72h. antes de la hora fijada en el calendario, la partida se dará por perdida para las parejas que no se presenten cuya puntuación será de 6-0 – 6-0 y el importe total de las pistas deberá ser pagado por el equipo que no se presenta.
21. Por contra, si una, dos, o tres parejas no se presentan a jugar, pero avisan con 72h de antelación, la puntuación de 6-0 / 6-0 será tratado de igual forma que en el punto anterior, pero el importe de las pistas no deberá ser abonado, ya que se entiende que se deberá tratar como cualquier alquiler de pista que cualquier persona anula por un motivo u otro fuera de la competición.
22. Cualquier enfrentamiento que no se juegue por no haber acuerdo entre equipos, se tratará como enfrentamiento nulo no puntuando nada ninguno de los equipos.



ALINEACIONES

1. Los jugadores podrán alinearse sin condiciones de puntos, con lo cual, las parejas jugarán de 1, 2 ó 3 indistintamente en función de cómo quiera alinear cada equipo.
2. Ningún jugador podrá repetir partida dentro de un mismo enfrentamiento.
3. La edad mínima para poder participar es de 14 años.
4. Aquellos equipos que tengan más de uno en una misma categoría y grupo, podrán compartir una chica, un chico o ambos de un equipo para el otro, pero siempre que sea necesario por falta de personal para poder cerrar un enfrentamiento. Se necesite chica o chico, deberán jugar de pareja 3 y en caso de haber tenido que poner una pareja completa, esa pareja deberá jugar juntos e igualmente de pareja 3.
5. Los equipos que tengan más de uno, pero en diferente categoría, podrán compartir una chica, un chico o ambos de un equipo para otro, pero:
 - siempre que sea de una categoría inferior a una superior, nunca al revés.
 - si se comparte un solo jugador, puede ser chica o chico.
 - si se comparten dos jugadores, deben ser chica y chico, nunca dos chicas o dos chicos.
 - en caso de dos jugadores, éstos deben jugar juntos.
 - sea como sea, siempre jugarán de pareja 3.
6. Los casos descritos anteriormente, solamente se podrá realizar durante la fase de LIGA, pero nunca se podrá compartir jugadores durante playoffs / finales.
7. Si un jugador de categoría inferior, juega en una categoría superior y gana dos partidas, ese jugador no podrá volver a su categoría inicial y se quedará en la categoría superior.
8. Se podrán fichar jugadores nuevos durante la fase de liga, ida y vuelta, pero nunca para los playoffs.



UNA VEZ EN LA PISTA

1. Hacer foto a las parejas de cada una de las pistas y enviarlas por Whatsapp a la organización.
2. El equipo local deberá abrir un bote de bolas para cada partida. Las bolas a utilizar deberán ser estrictas de pádel y estar aprobadas por la FIP (Federación Internacional de Pádel), como puedan ser Adidas, Babolat, Bullpadel, Dunlop, Head, Wilson, Adidas, Starvie, etc.
3. El tiempo de calentamiento mínimo obligatorio será de 5 minutos y no más de 10.
4. Decidir quién saca podrá hacerse mediante sorteo y/o con la típica “bola de saque”.
5. La pareja que gane la “bola de saque”, podrá decidir entre empezar sacando, ceder el saque a la pareja contraria o eligiendo el lado de pista en el que quiere empezar la partida. En caso de elegir lado de pista, la pareja contraria podrá decidir entre servir o restar.
6. Los juegos se puntúan tal y como se conocen:
 - Inicio: 0
 - Primer punto: 15
 - Segundo punto: 30
 - Tercer punto: 40
 - Cuarto punto: JUEGO
7. Si se llega a 40 iguales, se jugará a PUNTO DE ORO.
8. La pareja que primero gane 6 juegos con una diferencia mínima de 2, será quien gane el set.
9. En caso de llegar a 5 - 5, se deberá jugar dos juegos más ganando la pareja que consiga 7-5.
10. En caso de llegar a 6 - 6, se deberá jugar un “TIE-BREAK”.
11. Quien gane el “TIE-BREAK” ganará el set por 7-6 (no teniendo en cuenta cuales sean los puntos).
12. El juego fuera de la pista, estará autorizado cuando el espacio fuera de la pista cumpla con la normativa correspondiente, es decir, cuando a ambos lados de los laterales haya un hueco mínimo libre de 8 metros de largo (desde el centro de la puerta 4 metros a cada lado), 2 metros de ancho y 3 metros en altura.
13. El juego fuera de la pista, NO estará autorizado si no cumple la normativa descrita en el punto anterior.
14. Para hacer uso de juego exterior, además de cumplir el entorno lo arriba explicado, debe haber consenso entre los cuatro jugadores de una misma pista, de lo contrario, no se podrá jugar con juego exterior.
15. Entre puntos el tiempo máximo de paro permitido es de veinte 20 segundos.
16. El tiempo de descanso entre sets, será de 2 minutos.



17. En caso de llegar al tercer set, y por algún motivo justificado no se pudiera jugar, este set y bajo acuerdo entre ambos equipos, puede ser reemplazado por un "SUPER TIE-BREAK" ya que es decisivo para el partido y en ese caso deberá ser al mejor de 10 puntos con diferencia de 2, ejemplos de algunas causas justificadas:
18. Riesgo de lluvias, aire, calor y/o frío extremo.
19. Lesión parcial de uno de los jugadores.
20. Riesgo de finalización del tiempo disponible de la pista y posibilidad de no acabar el encuentro.
21. Cualquier otra causa objetiva, de sentido común, deportividad etc.
22. NO ES OBLIGATORIO el cambio de lado de pista dentro de la disputa de un mismo set, pero si se decide jugar haciendo cambios de pista en los juegos impares el tiempo máximo para realizar el cambio será de 90 segundos. Se llevará a cabo el cambio de pista en cuanto uno de los cuatro jugadores así lo pida.
23. NO ES OBLIGATORIO el cambio de lado de pista jugando los "tie-break", pero si se decide jugar haciendo cambios de pista cada 6 puntos, se hará el cambio sin ningún descanso. Se llevará a cabo el cambio de pista en cuanto uno de los cuatro jugadores así lo pida.
24. Si algún jugador se siente indispuesto por algún motivo o necesita asistencia bien sea por indumentaria, golpe, lesión parcial etc. se le permitirá el tiempo necesario siempre y cuando actúe con sentido común.
25. En caso que la atención deba ser repetitiva, se deberá plantear la situación entre capitanes y tomar la acción que se considere, por si procediera dar por finalizar la partida.
26. Si por algún motivo de los jugadores, de las pistas, del entorno o lo que sea, se tuviera que parar una partida y/o el enfrentamiento entero y pudiera volver a ser reanudado, deberá hacerse exactamente desde donde se paralizó, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo jugador en el servicio, la misma ubicación y la misma relación en el orden de saques y restos.
27. Si un jugador tiene alguna herida sangrante, no podrá continuar jugando salvo que una cura paralice el sangrado.
28. Todos los jugadores deberán hacer uso del cordón que lleva la pala, ajustándolo a la muñeca al tratarse de un elemento de seguridad. Si algún jugador se niega a hacer este uso, la pareja contraria está en su derecho de retirarse de la partida haciendo wo al equipo contrario y el resultado sería de 6-0 / 6-0 para la partida en cuestión.
29. Si durante una partida, un equipo se retira porque no puede seguir jugando, el set que estuviera en juego se decidirá a favor de la pareja contraria. El resultado se otorgará dando 6 juegos a la pareja contraria a la retirada y la pareja que se retira se quedará con los juegos que tenga en el momento de la retirada. En caso de estar disputándose para llegar a 7-5 este marcador será el otorgado a favor de la pareja no retirada y de 7-6 en caso de haber rebasado ya el marcador posible del 7-5.
30. En caso que el retiro sea en el primer set, el segundo será un 6 – 0 en contra de la pareja retirada.



31. Durante el desarrollo de la partida, solamente el capitán o una persona asignada será quien podrá dirigirse a los jugadores para marcar directrices, animar, comentar la partida etc. y podrá hacerse durante el tiempo asignado para los cambios de lado de pista, bien sea entre juegos y/o entre sets.
32. Queda totalmente prohibido hablar con los jugadores fuera de lo indicado en el punto anterior.
33. En caso de bola dudosa, se reiniciará el punto con dos bolas de saque para quien esté sirviendo en ese momento de la duda.
34. A cualquier acuerdo que se deba llegar por una situación propia de la partida, deberá ser consensuada entre los cuatro jugadores que hay dentro de la pista. Nadie de fuera tiene autorización a decidir por ellos, salvo que desde dentro de la pista se requiera alguna aclaración a personas externas que sirvan y ayuden a tomar alguna decisión.
35. Por respeto a los jugadores y en honor a la deportividad, toda persona que quiera animar podrá hacerlo, pero siempre con respeto y educación y sin hacer comentarios y/o gritos que puedan molestar al equipo contrario.



SANCIONES

Los Capitanes son los responsables de velar por el cumplimiento de la normativa por parte de todos los integrantes de su equipo, tanto cara a la organización como en los enfrentamientos locales o visitantes, en caso de incumplimiento, la organización tiene el derecho de sancionar tal cual se puede ver detallado a continuación:

INFRACCIÓN	HECHOS	SANCIÓN	PUNTOS
Agresión, insultos, malas conductas, comentarios obscenos, gestos de menosprecio etc.	Hechos ocurridos entre jugadores dentro de la pista	Expulsión directa de la competición del jugador o jugadores que provocan la situación.	
Agresión, insultos, malas conductas, comentarios obscenos, gestos de menosprecio etc.	Hechos ocurridos entre equipos fuera de la pista	Expulsión directa de la competición del equipo infractor. Si ambos equipos proceden de igual forma, ambos equipos serán expulsados	
Gestos con pala, bolas, o cualquier objeto.	Golpear con violencia con la pala y/o con pelotas cualquier parte de la red, cristales, a personas o cualquier parte de las instalaciones.	Expulsión directa de la competición del jugador o jugadores que provocan la situación.	
No presentarse a un enfrentamiento.	No presentarse a jugar y no haber avisado	W/O para todas aquellas partidas afectadas y retirada de puntos sobre la clasificación general y deberá pagar el importe íntegro de las pistas que se han quedado sin uso.	-2
	No presentarse a jugar avisando pero fuera de plazo para soltar las pistas	El enfrentamiento quedará pendiente. Las importe íntegro de las pistas deberá pagarlo el equipo que no se presenta (salvo que el club decida no cobrarlas). El enfrentamiento deberá disputarse y en caso que no se pueda por motivos de fecha, se considerará el caso como W/O.	
Alineación indebida.	Alinear una pareja incumpliendo la normativa	Sanción con retirada de puntos sobre la clasificación general	-2
Alineación indebida <u>reiterada</u> .	Alinear <u>por segunda</u> vez a una pareja incumpliendo la normativa	Sanción con retirada de puntos sobre la clasificación general	-4
Falsificaciones	Falsificar DNI o cualquier documento en beneficio de equipo.	En caso de ser una actuación realizada por el capitán y/o cualquier otra persona y aceptada por los implicados, todos los involucrados serán expulsados de la competición.	
Bola incorrecta	No abrir botes de bolas nuevas.	Sanción con retirada de puntos sobre la clasificación general	-2

Cualquier incidencia que haya que comunicar a la organización sobre este apartado de sanciones, se hará enviado un correo electrónico a incidencias@lmape.es comunicando lo sucedido poniendo siempre en copia del correo al capitán del equipo contrario con el fin que ambas partes puedan defender su postura y de esa forma, tomar las acciones oportunas más justas para ambas partes.



BUENAS CONDUCTAS

En todo momento se deberá mostrar respeto hacia todo aquello que rodea a la competición, a las personas que forman directamente los equipos contrarios, responsables y/o empleados de los clubs a los que se vaya a competir, acompañantes de los jugadores y cualquier persona que esté alrededor de nosotros.

Al igual que tú te has trasladado al club para disputar el enfrentamiento, lo ha hecho quien tienes delante en la pista, con lo cual, trata siempre de poner de tu parte para ganarte un amigo, aunque contrincante durante el tiempo que duren los dos o tres sets que vas a poder disputar con él.

Al rival se le deberá mostrar siempre las ganas de competir, y hay que hacerlo de una forma sana, deportiva y sea cual sea el marcador, ya que el motivo de ir por delante o por detrás en el marcador, no es culpa de nadie, sino fruto de un cúmulo de circunstancias, con lo cual, tratándose de un deporte amateur, siempre deberemos disfrutar de la práctica de aquello que nos gusta y que hemos decido practicar.

Cuando acabes la partida, si ganaste, saluda y anima al contrincante, y si no ganaste, sino que aprendiste, de igual forma, saluda al contrincante y dale las gracias porque seguro que algo positivo podrás sacar de la partida.