



## **Reglamento General y de Competencia**

La APJ emite el siguiente reglamento que servirá como base para la realización de torneos en el estado, todos los torneos que se jueguen en el estado deberán de ser informados y en su caso avalados por la APJ sin excepción, los clubes en el estado tendrán la libertad de organizar los torneos que deseen, sin embargo, para un mayor beneficio de todas las personas e instituciones involucradas será obligatorio avisar a la asociación la realización de estos.

Los lineamientos que a continuación emite la APJ son para darle orden y estructura al circuito en Jalisco, buscando ofrecer un estándar de calidad a nuestros socios y afiliados.

La APJ se reserva el derecho de mejorar estos estándares en cualquier momento siempre en beneficio del circuito.

### **Reglamento Asociación de Pádel en Jalisco**

La APJ publicará el calendario en su portal oficial donde también podrán afiliarse, inscribirse y ver toda la información relevante al día a día, como así también su ranking en tiempo real, y toda la información de los eventos.



## Afiliación

1. Podrá participar cualquier jugador en el circuito que este o no afiliado a la APJ.
2. La Afiliación tendrá un valor de \$ 400 por todo el año 2023, siendo la misma bonificada al 100% hasta el 30/06/2023, pasado ese tiempo el valor será lo mencionado anteriormente.
3. Todo participante en una competición autorizada incluida en el calendario oficial de la APJ que no esté AFILIADO podrá participar, pero deberá pagar una cuota de afiliación puntual a definir por cada torneo, así mismo no tendrá ningún beneficio mencionado en el punto anterior y no puntuará para el RANKING APJ, tampoco podrá participar en **Master Final** en caso de que hubiese calificado.



## **Formato de competencia:**

### **Torneos TR 500**

Se juega todo el torneo un mismo día (ver categorías), son 3 partidos al azar asegurados a un set, 6 iguales se jugará un tie-break a 7 puntos. Estos resultados nos llevan a una tabla general donde clasifican las mejores 8 parejas. Los 4tos de final se juegan en modo de liga, 1 vs 8; 2 vs 7; 3 vs 6; 4 vs 5. Siempre que se avance de rondas el mejor clasificado va con el peor clasificado.

### **Torneos TR 750**

Se juega una categoría un mismo día, son 3 partidos al azar asegurados a un set, 6 iguales se jugará un tie-break a 7 puntos. Estos resultados nos llevan a una tabla general donde clasifican las mejores 8 parejas. Ese mismo día se juegan los 4tos de final en modo de liga, 1 vs 8; 2 vs 7; 3 vs 6; 4 vs 5. El día final del torneo se juegan semis y final en la modalidad de 2 de 3 sets jugando un super tie-break a 10 puntos para definir el 3er set. Siempre que se avance de rondas el mejor clasificado va con el peor clasificado.

### **Torneos GS1000**

Se jugará a dos de tres sets con punto de oro en cada juego, en caso de empatar a 6 juegos iguales se jugará un tie-break a 7 puntos. Por cuestiones de causa de fuerza mayor (climatológicos, infraestructura, etc.) La organización podrá disponer



de que los partidos se jueguen a 2 de 3 sets, jugando un super tie-break a 10 puntos para definir el 3er set o cancelar el torneo y poner nueva fecha.

### **Torneos Major 1250**

Se jugará a dos de tres sets con punto de oro en cada juego, en caso de empatar a 6 juegos iguales se jugará un tie-break a 7 puntos. Por cuestiones de causa de fuerza mayor (climatológicos, infraestructura, etc.) La organización podrá disponer de que los partidos se jueguen a 2 de 3 sets, jugando un super tie-break a 10 puntos para definir el 3er set o cancelar el torneo y poner nueva fecha. Es un Upgrade en premios y kit de bienvenida a cargo del club.

### **Torneos**

#### **A. TORNEOS RELÁMPAGOS 500 PUNTOS: "TR 500"**

|                  |          |
|------------------|----------|
| Fase de Grupos   | 80 pts.  |
| Cuartos de Final | 200 pts. |
| Semifinal        | 300 pts. |
| Finalista        | 400 pts. |
| Campeón          | 500 pts. |

#### **Premios TR 500**

Con 16 parejas o más: Campeones \$6,000.00 + vales de patrocinadores,  
Subcampeones \$3,000.00 + vales de patrocinadores.\*

\* Estos premios son por categoría.

Con 12 parejas o mas: Campeones \$4,000.00 + vales de patrocinadores,  
Subcampeones \$2,000.00 + vales de patrocinadores.\*

\* Estos premios son por categoría.



Con 6 parejas o más: Campeones \$2,000.00 + vales de patrocinadores,  
Subcampeones conjunto de indumentaria.\*

\* Estos premios son por categoría.

### B. TORNEOS RELÁMPAGOS 750 PUNTOS: "TR 750"

|                  |          |
|------------------|----------|
| Fase de Grupos   | 120 pts. |
| Cuartos de Final | 250 pts. |
| Semifinal        | 400 pts. |
| Finalista        | 550 pts. |
| Campeón          | 750 pts. |

### Premios TR 750

Con 16 parejas o más: Campeones \$6,000.00 + vales de patrocinadores,  
Subcampeones \$3,000.00 + vales de patrocinadores.\*

\* Estos premios son por categoría.

Con 12 parejas o mas: Campeones \$4,000.00 + vales de patrocinadores,  
Subcampeones \$2,000.00 + vales de patrocinadores.\*

\* Estos premios son por categoría.

Con 6 parejas o más: Campeones \$2,000.00 + vales de patrocinadores,  
Subcampeones conjunto de indumentaria.\*

\* Estos premios son por categoría.

### C. TORNEOS GS 1000 PUNTOS

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Fase de Grupos   | 150 pts.  |
| Octavos de Final | 200 pts.  |
| Cuartos de Final | 350 pts.  |
| Semifinal        | 650 pts.  |
| Finalista        | 800 pts.  |
| Campeón          | 1000 pts. |

### GS 1000

La bolsa garantizada será de \$100,000.00 M.N.\* en premios. \* Sujeto a aforo.



#### **D. TORNEOS MAJOR 1250 PUNTOS**

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Fase de Grupos   | 200 pts.  |
| Octavos de Final | 300 pts.  |
| Cuartos de Final | 450 pts.  |
| Semifinal        | 750 pts.  |
| Finalista        | 950 pts.  |
| Campeón          | 1250 pts. |

#### **Major 1250**

La bolsa garantizada será MAYOR a \$100,000.00 M.N.\* en premios. \* Sujeto a aforo.

#### **E. TORNEO MÁSTER FINAL SGS1500 PUNTOS**

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Fase de grupos   | 300 pts.  |
| Cuartos de Final | 600 pts.  |
| Semifinal        | 800 pts.  |
| Finalista        | 1000 pts. |
| Campeón          | 1500 pts. |

#### **Máster Final 1500 puntos**

La bolsa para garantizar será de \$150.000 M.N.\* en premios. \* Sujeto a aforo.

En el máster final 1500 puntos, solo podrán participar las primeras 8 parejas del ranking siendo la puntuación individual (solo pueden participar los primeros 16 jugadores del ranking) aclarando que podrán participar siempre y cuando hayan jugado como mínimo el 50% de los torneos disputados, es decir, aunque un jugador tenga los puntos suficientes para poder participar en el MÁSTER FINAL, no estará



habilitado para disputarlo si no cumple con la regla anterior, por lo tanto, se libera el espacio para el jugador en la posición número 17 y así sucesivamente, en caso de que no se cumplan las 16 personas con el 50% de los torneos jugados el siguiente método de elección será el ranking.

El método de competencia en el **MÁSTER FINAL** será de dos grupos con cuatro parejas cada uno, donde jugaran en formato Round-Robin clasificando las mejores dos parejas de cada grupo a la fase de semifinales (eliminación directa) donde se cruza el primer lugar del grupo 1 vs el segundo lugar del grupo 2 y el primer lugar del grupo 2 vs el segundo lugar del grupo 1, los dos ganadores serán los que disputaran la final de **MÁSTER**.

### **Categorías**

Las categorías reglamentarias de la APJ serán las siguientes:

- 1ra Mixta y Femenil
- 2da Mixta y Femenil
- 3ra Mixta y Femenil
- 4ta Mixta y Femenil
- 5ta Mixta y Femenil
- 6ta Mixta y Femenil
- Seniors +50
- Seniors +60



## **Lineamientos de Participación en cada Categoría**

Para identificar en que categoría pueden participar los jugadores se tiene que tomar en cuenta los siguientes lineamientos:

- Cada jugador participará en su categoría correspondiente a su nivel de juego y solo podrá participar en una sola categoría. Excepto en torneos de formato TR500 y TR750. En caso de no saber la categoría la podrán consultarla con el árbitro general de la APJ.
- En caso de que un jugador quede en una categoría que no corresponde, el árbitro general de la APJ podrá dar de baja a la pareja para un buen funcionamiento de la categoría y sin reembolso alguno.

## **Inscripciones**

Todas las inscripciones se deben de realizar en tiempo y forma, es obligatorio hacerla mediante el método actual, ahí mismo se les proporcionará los costos, la forma de pago y número de cuenta. (el cierre de inscripciones será 36HS anterior al comienzo del torneo)

## **Competiciones fuera de Jalisco:**

Todos los torneos fuera de Jalisco tendrán una normativa distinta en cuanto a la segmentación de parejas, adicional a la posibilidad de jugar, además de su categoría, la categoría inmediata superior, si y solo si, sin restricción alguna de horario y sin posibilidad de acceder al MÁSTER FINAL SGS 1500 en la categoría superior.



## **SISTEMA DE COMPETENCIA**

### **Elaboración de Cuadro**

La elaboración de los cuadros y horarios estará a cargo de la APJ y es obligación de los jugadores revisarlo en los medios oficiales (grupos de whatsapp).

### **Grupos GS1000 y Major 1250**

- Todos los grupos deberán de tener una cabeza de serie, el cual saldrá de acuerdo con el ranking publicado en la página oficial de la APJ.
- Para el primer torneo del año todos los jugadores empezaran sin puntos y sin ranking, de esta manera todos comienzan en igualdad de condiciones.
- Todas las categorías y jugadores deberán estar acomodados de acuerdo con el ranking obtenido después del primer torneo, en caso de algún empate en puntos entre 2 o más parejas, el criterio de desempate es de forma individual, es decir, el jugador que este mejor clasificado en el ranking tomará una mejor posición en el cuadro arrastrando a su pareja, en caso de persistir el empate será el otro compañero quien lo defina. Si el empate continúa se sortearán los lugares entre las parejas empatadas.
- La pareja número 1 de acuerdo al ranking deberá ocupar la cabeza de serie del grupo 1, la pareja número 2 del ranking deberá ocupar la cabeza de serie del grupo 2 y así sucesivamente hasta cubrir todos los grupos.
- En caso que los grupos de una misma categoría no tengan el mismo número de parejas, se elimina un resultado a las parejas de los grupos con mayor



número, el resultado que se elimina es el segundo mejor resultado, en caso que se tenga que eliminar un resultado y exista un default ganado, el resultado que se elimina es el default ganado.

### **Cuadros Finales GS1000 y Major 1250**

- La pareja ganadora del grupo 1 tomará la siembra 1 en el cuadro de finales, la pareja ganadora del grupo 2 tomará la siembra 2 en el grupo de finales, y así sucesivamente.
- La pareja sembrada en el número 1 siempre va por arriba de la llave, y la pareja número 2 siempre va por debajo de la llave.
- Para acomodar en el cuadro de finales a la pareja 3 se colocará por la parte superior de la llave y la pareja 4 se colocará por la parte inferior de la llave.

Para el caso de la ronda de 4tos de final los sembrados 5, 6, 7 y 8 se acomodan de la siguiente forma:

- 1 vs 8
- 2 vs 7
- 3 vs 6
- 4 vs 5

Para el caso de 8vos de final los sembrados se acomodarán de la siguiente forma:

- 1 vs 16



- 2 vs 15
- 3 vs 14
- 4 vs 13
- 5 vs 12
- 6 vs 11
- 7 vs 10
- 8 vs 9

Entendiendo que el sembrado 3 o 4 arrastra siempre toda su llave a la parte superior o inferior del cuadro de finales.

- En caso de que el cuadro final lo necesite, avanzarán los segundos lugares de los grupos, teniendo en cuenta el criterio de desempate para definir quienes de los segundos lugares son los mejores en base a resultados para ocupar los espacios requeridos.
- Si se diera el caso de que 2 parejas del mismo grupo se enfrenten nuevamente en la primera ronda del cuadro de finales, se tendrá que hacer el cambio de la siguiente manera: 5 por el 6 o 7 por 8.

### **Elaboración del Cuadro Pareja por Pareja**

Cada categoría se abrirá con un mínimo de 12 parejas, de lo contrario se declara desierta.

En el caso de la categoría de 1ra fuerza, esta podrá ser celebrada con un mínimo de 9 parejas, de lo contrario se declarará desierta.



En el caso de que alguna categoría no llegue a cubrir el cupo mínimo de inscritos detallado anteriormente, la APJ podrá determinar que se abra alguna categoría puntual si así lo considerara necesario por cuestiones de organización y a los fines de darle continuidad a las categorías con menor número de participantes, en caso de que se haga una categoría con menos de 12 parejas se dará un premio equivalente a las parejas inscritas.

Opciones en el caso de tener categorías con menos de 12 parejas:

- Se abre la categoría con condiciones generales y convencionales.
- Se declara desértica y no se opera.
- Se celebra la categoría, pero con balance de premios proporcional y acorde a los inscritos

La APJ tiene las facultades para decidir y determinar sobre cual alternativa celebrar en caso de así convenir los intereses de la comunidad

## Bloque 1

**6 PAREJAS:** 2 grupos (3-3). Los primeros 2 lugares de cada grupo pasan a semifinales.

| Grupo 1    | Grupo 2    |
|------------|------------|
| Sembrado 1 | Sembrado 2 |
| Sembrado 4 | Sembrado 3 |
| Sembrado 5 | Sembrado 6 |

**7 PAREJAS:** 2 Grupos (3-4), los 2 primeros lugares de cada grupo pasan a semifinales



| Grupo 1    | Grupo 2    |
|------------|------------|
| Sembrado 1 | Sembrado 2 |
| Sembrado 4 | Sembrado 3 |
| Sembrado 5 | Sembrado 6 |
|            | Sembrado 7 |

**8 PAREJAS:** 2 GRUPOS DE (4-4), Los de primeros lugares de cada grupo pasan a semifinales.

| Grupo 1    | Grupo 2    |
|------------|------------|
| Sembrado 1 | Sembrado 2 |
| Sembrado 4 | Sembrado 3 |
| Sembrado 5 | Sembrado 6 |
| Sembrado 8 | Sembrado 7 |



Para este bloque se toma la regla de la pareja ganadora del grupo (sembrado 1 y 2), y para los segundos lugares del grupo los enfrentamientos son cruzados, es decir, el segundo lugar del grupo 1 se enfrenta al primer lugar del grupo 2; el primer lugar del grupo 2 se enfrenta al segundo lugar del grupo 1.

## **Bloque 2**

**9 parejas:** 3 grupos (3-3-3), Los primeros lugares del grupo 1 y 2 pasan directo a semifinales, el otro primer lugar del grupo 3 pasa a cuartos de final junto a todos los segundos lugares de cada grupo.

| <b>Grupo 1</b>    | <b>Grupo 2</b>    | <b>Grupo 3</b>    |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Sembrado 1</b> | <b>Sembrado 2</b> | <b>Sembrado 3</b> |
| <b>Sembrado 6</b> | <b>Sembrado 5</b> | <b>Sembrado 4</b> |
| <b>Sembrado 7</b> | <b>Sembrado 8</b> | <b>Sembrado 9</b> |



**10 parejas:** 3 Grupos (3-3-4), Los primeros lugares del grupo 1 y 2 pasan directo a semifinales, el otro primer lugar del grupo 3 pasa a cuartos de final junto a todos los segundos lugares de cada grupo.

| Grupo 1    | Grupo 2    | Grupo 3     |
|------------|------------|-------------|
| Sembrado 1 | Sembrado 2 | Sembrado 3  |
| Sembrado 6 | Sembrado 5 | Sembrado 4  |
| Sembrado 7 | Sembrado 8 | Sembrado 9  |
|            |            | Sembrado 10 |

**11 parejas: 3 Grupos (3-4-4),** Los primeros lugares del grupo 1 y 2 pasan directo a semifinales, el otro primer lugar del grupo 3 pasa a cuartos de final junto a todos los segundos lugares de cada grupo.

| Grupo 1    | Grupo 2     | Grupo 3     |
|------------|-------------|-------------|
| Sembrado 1 | Sembrado 2  | Sembrado 3  |
| Sembrado 6 | Sembrado 5  | Sembrado 4  |
| Sembrado 7 | Sembrado 8  | Sembrado 9  |
|            | Sembrado 11 | Sembrado 10 |



**12 parejas: 4 Grupos (3-3-3-3)**, Los 2 primeros lugares de cada grupo pasan a 4tos de final.

| Grupo 1    | Grupo 2     | Grupo 3     | Grupo 4     |
|------------|-------------|-------------|-------------|
| Sembrado 1 | Sembrado 2  | Sembrado 3  | Sembrado 4  |
| Sembrado 8 | Sembrado 7  | Sembrado 6  | Sembrado 5  |
| Sembrado 9 | Sembrado 10 | Sembrado 11 | Sembrado 12 |

**NOTA:** Cualquier asunto relacionado con la elaboración de los cuadros no considerado en este reglamento o considerado como extraordinario, será resuelto por el organizador y árbitro general del torneo, en conjunto con el de la APJ.

### **Cambio de Parejas en el Cuadro**

- Se podrán hacer modificaciones de pareja antes del cierre de inscripciones.
- No se reembolsará el monto de inscripción una vez publicado el cuadro o grupos de competencia por parte de la APJ.
- Si por algún motivo se realiza un cambio de parejas sin autorización de la APJ, la pareja será acreedora a una sanción por parte de la APJ y en automático esa pareja queda fuera del cuadro de competencia.
- Se podrá hacer cambio de jugador una vez ya publicado el draw siempre y cuando exista la aprobación por parte del comité organizador APJ y este tenga cuando mucho los mismos puntos en ranking.



- Cualquier jugador que ya haya disputado su primer partido debidamente inscripto, no puede ser sustituido por ninguna causa durante el transcurso del torneo en competencia, como así también tomar la identidad de otra persona, en caso que el comité compruebe alguna de las infracciones mencionadas anteriormente el jugador en falta será automáticamente descalificado y será sujeto a una sanción a determinar por la APJ.

### **Criterio de Desempate**

1. Enfrentamiento directo (Cuando el empate sea entre 2 parejas).
2. Diferencia de sets.
3. Diferencia de juegos.
4. Mas juegos ganados.
5. Mejor posición del ranking de la pareja.

### **Default**

El árbitro del torneo tiene la obligación de marcar el default al minuto 16 a cualquier pareja, en cualquier categoría, a partir del horario establecido en el cuadro (El default se marcará teniendo o no teniendo cancha disponible).

Es responsabilidad de todos los jugadores registrarse en mesa de control al llegar a las instalaciones del club sede para confirmar su presencia y quedar en espera de



la cancha, si el jugador no registra su entrada y pasan 15 min después de su hora de partido se aplicará el default.

Una vez marcado el default este será irrevocable, aunque los jugadores se pongan de acuerdo.

El default se marcará para la pareja ganadora como 6/0, 6/0; y para la pareja perdedora 0/6 0/6 en los torneos denominados GS1000 y en los torneos TR 500 y TR 750 el default se marcará como 6/3 para la pareja ganadora y 3/6 para para la pareja perdedora.

En caso de que una pareja no se pueda presentar a su partido debe comunicarlo al árbitro general, en este caso el árbitro marcará el default y avisará a la otra pareja para que el partido no se llevará a cabo.

**Caso Default en partidos reprogramados y/o suspendidos por fuerza mayor:**  
Se marcará default si no llegan a su partido dentro de los 15 minutos de tolerancia, con un marcador de 6/0 6/0 en contra y en caso de ser un partido ya empezado se les asignarán los games consecutivos que necesite la pareja para ganar el partido. Por ejemplo si un partido suspendido va 6/1 y 3/0 a favor de X y alguno de la pareja X no llega el partido lo tienen perdido por 1/6 6/3 6/0.

## **Horarios**

- La APJ puede poner un máximo de 2 partidos por día en cada categoría. (En caso de surgir algún factor climatológico se podrán programar 3 o más partidos por día)



- El tiempo máximo permitido para descanso entre partido y partido es de 15 minutos en zona de grupos. Esta regla aplica en 45 minutos para las fases finales (eliminación directa) \*.

**\*Para las fases de semifinal y final se podrá dar un descanso máximo de 60 minutos.**

- Los jugadores de primera fuerza tendrán la exclusividad de las canchas principales.
- El cambio de horario de partidos después de la publicación de los cuadros de juego de la APJ, es responsabilidad del árbitro general, y solo se autorizará el cambio bajo los siguientes puntos:
  1. Para hacer el cambio, los 4 jugadores implicados en el cambio tienen que estar de acuerdo y lo tienen que dejar asentado mediante un grupo de whatsapp.
  2. Para hacer el cambio lo tiene que autorizar el árbitro general del torneo y dependerá del espacio de canchas y horarios del torneo.
  3. Se podrá jugar en alguna sede alterna únicamente por algún factor climatológico o por causas de fuerza mayor dentro de la organización.
  4. Una vez hecho el cambio se tomará como horario oficial y se respetará como tal.
  5. En caso de existir un problema entre jugadores por el cambio de horario, la APJ tomará en cuenta el horario oficial.



Por cuestiones de causa de fuerza mayor (climatológicos, infraestructura, etc.) La organización podrá disponer de que los partidos se jueguen a 2 de 3 sets, jugando un super tie-break para definir el 3er set o cancelar el torneo y poner nueva fecha.

En caso que el partido sea suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, etc) al reiniciarse los jugadores tendrán derecho tener 3 minutos de calentamiento y el partido deberá de empezar exactamente dónde y cómo finalizó al suspenderse, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo jugador en el servicio, la misma ubicación en los campos y la misma relación en el orden de los saques y recepción.

En caso de no poder concluir una jornada ya sea de fase de grupos o eliminatorias por cuestiones climatológicas la APJ, director del torneo en turno y encargado del club sede, tendrán la obligación de reagendar los partidos suspendidos y partidos pendientes en base a la disponibilidad de canchas del día siguiente.

### **Partidos reprogramados**

Se podrán hacer reprogramaciones de partidos a disputarse siempre y cuando exista una aprobación entera refiriéndose a ambas parejas a enfrentarte y VoBo del comité organizador APJ además de disponibilidad por parte de las instalaciones.

### **Punto de Discusión**

Los jugadores son responsables de sus propios partidos, cuando un punto está en duda se repetirá con dos saques. Esto para fomentar el juego limpio, si el árbitro



general fue testigo de ese punto podrá tomar la decisión. Por ningún motivo el público podrá definir el punto.

En caso de presentarse este problema en más de 3 ocasiones en el mismo partido, el árbitro general tendrá que designar un árbitro y los jugadores estarán obligados a respetar las decisiones del árbitro.

### **Entrega de Resultados**

Es responsabilidad de la pareja ganadora entregar en mesa de control los resultados y pelotas al finalizar el partido.

### **La Pelota**

La pelota oficial en cualquier evento tendrá que ser avalada por la APJ.

El tipo de pelota designada va a ser en función a las condiciones específicas en donde se celebre cada enfrentamiento.

### **Coaching**

Queda autorizado por la APJ el coaching durante los partidos, pero solo en los cambios de lado o al finalizar el set. (solo por una persona) Es decir solo una persona a la vez puede acercarse a dar instrucciones técnico-tácticas a los jugadores.

- El coach deberá de tener obligatoriamente una identificación que lo avale para dicha función.



- La pareja debe declarar a su entrenador a la APJ, a más tardar, 1 hora antes de su partido.
- Para poder asesorar a sus jugadores durante un partido, el entrenador debe presentarse imperativamente e informar a la APJ antes del inicio del partido.
- Un entrenador puede asesorar a varias parejas que participan en el torneo (puede intervenir en cualquier cambio de lado durante el juego). Los consejos del entrenador solo se pueden dar a los cambios de lado.
- Una pareja no puede cambiar de entrenador durante el torneo; sólo el entrenador declarado a la APJ antes de la competición será asignado a la pareja considerada durante la duración del torneo.
- Durante un juego no arbitrado, el entrenador no debe bajo ninguna circunstancia intervenir durante las discusiones entre jugadores, en particular en el caso de que ocurra una disputa durante el juego.
- Durante un partido arbitrado, y en caso de disputa, el entrenador en ningún caso podrá intervenir ante el árbitro.
- En caso de comportamiento reprobable por parte del entrenador, el código de conducta se aplicará, de hecho, a la pareja que asesora.

### **Amonestaciones**

Cualquier acto o comentario por parte de los jugadores que el árbitro general considere falta o código de conducta antideportiva será sancionado con amonestaciones de la siguiente manera:

- **Primera amonestación (1er WARNING):** Verbal, el árbitro principal del torneo deberá interrumpir el juego después de que termine el punto y amonestar de forma verbal a la pareja (aunque la falta haya sido de forma individual).
- **Segunda Amonestación (2do WARNING):** Punto en contra, si el jugador o jugadores continúan con una actitud antideportiva, el árbitro general del torneo deberá intervenir nuevamente el partido después de que termine un punto y



sancionará a la pareja infractora quitándole un punto directamente en el marcador, en caso de no tener ningún punto en ese juego se le otorgará un punto a la pareja contraria. Dándose este caso tendrá que corregir el lado del saque correspondiente para que no se altere el lado de los mismos.

- **Tercera Amonestación (3er WARNING):** Expulsión del partido de la pareja si, el jugador o jugadores continúan con una actitud antideportiva, el árbitro principal del torneo deberá detener el partido sin importar que la pelota este en juego y expulsar del partido a la pareja infractora, dando como vencedores del partido a la pareja contraria. El marcador quedará a favor de los ganadores como si hubieran ganado todos los juegos después de la expulsión.
- **Descalificación directa:** En caso de agresión física o verbal grave, el árbitro podrá descalificar de forma inmediata al jugador o técnico autor de la falta. Si la descalificación es a un jugador, pierde automáticamente el partido y deberá de abandonar la competición. Si es un técnico, capitán o jugador acreditado los sancionados será expulsados de la competición.

### **Tiempos – Cambios - Descansos – Lesiones**

- Los jugadores tendrán un máximo de 5 minutos de calentamiento, una vez ya cumplido este tiempo de calentamiento el partido deberá de ser iniciado.
- El descanso entre sets será de 120 segundos.
- El descanso entre cambio de lado en juegos impares será de 90 segundos.



- El descanso entre juegos pares será de un máximo de 20 segundos.
- Después del primer juego y durante la muerte súbita, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.
- Entre punto y punto se tiene un máximo de 20 segundos para dar inicio al siguiente punto
- En caso de sufrir una lesión se le otorgarán 3 minutos para su atención o recuperación, pudiendo volver a recibirla en el próximo cambio de lado, con un tiempo máximo de 5 minutos.
- En caso de sufrir un calambre muscular durante un partido un jugador puede recibir tratamiento para los calambres solo durante el tiempo asignado para el cambio de lado. (Los jugadores no pueden recibir un tiempo muerto médico por calambres musculares). Si el jugador no puede continuar jugando debido a calambres musculares severos, el jugador puede perder los puntos o juegos necesarios para llegar a un cambio de lado para recibir tratamiento. Puede haber 2 tratamientos por jugador en 2 cambios de lado para tratar los calambres musculares en un partido, no necesariamente consecutivos, tiempo máximo 5 minutos. Si el árbitro/supervisor determina que el tratamiento se ha utilizado para romper la concentración del oponente y ganar juegos, se puede emitir una infracción del código por conducta antideportiva.
- Si un jugador está sangrando, el árbitro principal deberá detener el partido lo antes posible. El médico del torneo, en su caso, evaluará el origen del sangrado y solicitará un tiempo muerto médico para su tratamiento si fuera necesario. El árbitro principal puede conceder hasta un total de 15 minutos para garantizar el control de la hemorragia. Si se ha derramado sangre sobre o en las instalaciones



de la cancha, el juego no podrá reanudarse hasta que la mancha de sangre se haya limpiado adecuadamente

### **Interrupción durante puntos**

Si en un partido el punto es interrumpido por un factor externo al juego, este tendrá que ser pausado y el punto tendrá que repetirse, el jugador que este sirviendo tendrá de nuevo 2 saques más para poder reiniciar el punto.

En el caso de que a un jugador se le caiga parte del equipo ya sea gorra, lentes, reloj, bola del short, la pareja tendrá una advertencia (de acuerdo al protocolo de amonestaciones de la APJ) y el punto deberá de repetirse, si esto vuelve a suceder a la misma pareja, la pareja será penalizada con un punto en contra.

### **Ascensos y descensos**

- Serán cada 6 meses a excepción de que el árbitro general determine que algún jugador está muy fuerte en alguna categoría.
- El jugador que ascienda pasará con el 50% de sus puntos acumulados en su categoría anterior.
- El jugador que desciende de categoría, descenderá con 0 puntos aunque hayan sido obtenidos en la categoría superior.

### **Requisitos y Obligaciones**

- Es requisito y obligación de cada jugador hacer el trámite de inscripción de cada torneo de forma puntual y oportuna a través de la página web de la APJ.



- Es responsabilidad de cada uno de los jugadores investigar los horarios de sus partidos en la página web o redes sociales de la APJ.
- El jugador se hace completamente responsable al elegir su compañero de juego y tiene que estar consciente de que, si por algún motivo el compañero con el que está oficialmente inscrito en el cuadro no puede jugar, en automático es default y no se reembolsará la inscripción.
- El jugador tiene que ser responsable de respetar los horarios establecidos y presentarse de forma puntual para disputar sus partidos.
- Es responsabilidad de todos los jugadores registrarse en la mesa de control al llegar a las instalaciones del club sede para confirmar su presencia y quedar en espera de la cancha, si el jugador no registra su llegada y pasan 15 minutos después de la hora del partido se aplicará el default.
- Todas las parejas son responsables de presentarse (los 2 jugadores a confirmar su asistencia en la mesa de control)
- Es responsabilidad de los jugadores presentarse en cancha asignada por mesa de control, teniendo como un máximo de 4 minutos. Si alguno de los participantes no se presenta en cancha y el tiempo de tolerancia de 5 minutos a concluido el árbitro general del torneo tiene la obligación de aplicar el default a la pareja incompleta.



### **Código de Conducta**

- Respetar los horarios establecidos y presentarse puntual para disputar sus partidos.
- Respetar a todos los jugadores, espectadores, organizadores de torneo y socios de los clubes, y guardar un comportamiento adecuado dentro y fuera de las canchas e instalaciones de los clubes sedes.
- Respetar cualquier decisión tomada por el árbitro general del torneo que tenga bases en el presente reglamento.
- Estar presentes en la entrega de trofeos si eres ganador de alguna categoría, en caso de no estar presente se tendrá que comunicar a la APJ para recibir su premio, mismo que tendrá una vigencia de 15 días después de finalizar el torneo.
- Queda terminalmente prohibido que un jugador haga uso de la fuerza para provocar o lastimar a su adversario, si se da el caso es obligación del árbitro general amonestar al jugador. Si la situación continua el jugador será expulsado sin replica alguna.

### **Código de Vestimenta**

Todos los jugadores deberán de postar la vestimenta adecuada para jugar al pádel, de no ser así no se les permitirá participar.



### **Deslinde de responsabilidades**

Cualquier punto no especificado en el presente reglamento de competencia será analizado y revisado por la APJ de forma individual para los fines que este requiera.

Ni el club sede ni la APJ serán responsables de cualquier accidente o lesión que llegase a presentar durante el desarrollo del evento, esto será considerado como riesgo deportivo.

NOTA: Este reglamento anula los anteriores reglamentos, la publicación de este reglamento fue el 20 de MAYO de 2025.