

PADEL TEAM
LEAGUE
play your game

ÍNDICE

1. PRÓLOGO
2. CLUB / SEDE
3. EQUIPO
 - 3.1. Capitán del equipo
 - 3.2. Jugadores
 - 3.3. Inscripción de jugadores
 - 3.4. Compartir jugadores
4. CATEGORÍAS Y DIVISIONES
5. SISTEMA DE COMPETICIÓN
6. JUGADORES
7. ENFRENTAMIENTOS
8. REGLAMENTO DE JUEGO
9. SISTEMA DE PUNTUACION DE JUGADORES
10. ACTA
11. FORMATO DE COMPETICIÓN
12. COMUNICACIÓN ENTRE LOS EQUIPOS Y ORGANIZACIÓN
13. APLAZAMIENTOS
14. ASCENSOS Y DESCENSOS
15. SANCIONES
16. SEGURO DE ACCIDENTE DEPORTIVO
17. BOLA OFICIAL
18. SORTEOS
19. RECLAMACIONES E INCIDENCIAS
20. COMITÉ DE COMPETICIÓN
21. INSCRIPCIONES
22. ORGANIZACIÓN
23. CALENDARIO DE COMPETICIÓN

ACTUALIZACIÓN 07/08/2025

1. PRÓLOGO

La presente normativa establece las reglas y directrices para la competición de PADEL TEAM LEAGUE-BULLPADEL (en adelante PTL). La PTL es una liga de pádel amateur que se divide en categorías Femenina y Masculina.

Nota: A menos que se especifique lo contrario, todas las referencias a "jugador" en esta normativa incluye a ambos sexos.

2. CLUB / SEDE

Los clubes que participen en la PTL deben cumplir con ciertos requisitos para garantizar un adecuado desarrollo de la competición. Estos requisitos incluyen:

1. El club o sede debe tener como mínimo dos pistas de pádel homologadas con sus respectivas medidas reglamentarias según la FIP.
2. Disponer de vestuarios adecuados y en óptimas condiciones.
3. Es importante destacar que todos los clubes participantes deben contar con un seguro de Responsabilidad Civil.
4. Los clubes serán sedes tanto de sus equipos oficiales como de equipos independientes.
5. El club participe en la competición será gestionado a través de la App (PADEL TEAM LEAGUE) y web www.padelteamleague.com
6. El club o sede local recibirá de cada jugador 6€ por participar en un enfrentamiento, lo que, suma una totalidad de 72€ (IVA incluido).
7. Ofertas de la competición o de los propios patrocinadores a lo largo de la competición.
8. El club o sede deberá asegurar la disponibilidad de pistas para el día y hora del enfrentamiento, donde se tendrá que disputar el enfrentamiento completo.

IMPORTANTE: en caso que haya una pista reservada por el tiempo de 90 minutos y la partida de competición PTL no haya finalizado, seguido la pista está reservado por un usuario hay dos factores a tener en cuenta:

- a. Los resultados se cierran a favor del equipo visitante. Es decir, si el equipo local gana 6-4 / 3-1 el resultado quedaría 6-4 / 3-6 / 0-6 a favor del visitante.
- b. Quedar de acuerdo entre ambos capitanes y disputar dicha partida antes de la siguiente Jornada.

Sedes Oficiales

En referencia a las Fases PlayOffs y Master Final, la organización seleccionará los clubes que albergarán estas fases. Estos clubes deben cumplir con ciertos requisitos para dar servicio a los jugadores y espectadores.

Si un club está interesado en convertirse en sede oficial de la PTL, puede comunicarse con la organización a través del número de teléfono 622115201 o enviar un correo electrónico a info@padelteamleague.com para solicitar más información.

3. EQUIPO

Un equipo estará compuesto por un capitán y un mínimo de siete jugadores. Sin embargo, el número máximo de jugadores que se pueden inscribir en un equipo es ilimitado.

3.1. Capitán del equipo

El capitán será el responsable principal de la gestión y representación del equipo.

- De inscribir al equipo en la competición, comunicarse con la organización y tomar decisiones en nombre del equipo.
- El capitán es responsable de garantizar que todos los jugadores estén disponibles y preparados para participar en los enfrentamientos programados.
- El capitán debe estar presente durante los enfrentamientos del equipo. En caso de que no pueda asistir, debe designar a otro miembro del equipo como capitán interino para que lo represente en ese momento.
- También tiene la responsabilidad de garantizar que todos los jugadores cumplan con las normas y reglamentos de la competición.
- Reportar a la organización cualquier situación o incidencia relacionada con la competición durante su transcurso.
- Se recomienda contar con al menos dos capitanes en cada equipo asegurando que las funciones necesarias para la organización de los enfrentamientos se realicen en tiempo y forma. De esta manera brinda mayor flexibilidad en caso de ausencia o imprevistos, garantizando la continuidad de la gestión sin interrupciones.
- Se recomienda que ambos equipos estén en el club 15 minutos antes de la hora pactada para disputar el enfrentamiento.
- Antes de cada enfrentamiento, es obligatorio que ambos capitanes presenten la documentación (DNI, NIE, carnet de conducir o pasaporte) que identifique a todos los jugadores participantes. Esta documentación se requerirá para certificar la alineación registrada y asegurar que los jugadores cumplen con los requisitos establecidos para participar en la competición.

En caso de una incidencia, si ninguno de los dos capitanes corrobora la documentación que identifica a sus jugadores y certifica las alineaciones, el resultado del enfrentamiento podría declararse nulo.

Si un jugador no presenta ninguna de la documentación mencionada, tendrá que enviar una foto de algunos de los documentos (DNI, NIE, carnet de conducir o pasaporte) vía email al capitán del equipo rival en un plazo de 24 horas desde la hora pactada del enfrentamiento. En caso contrario, será sancionado con la pérdida del enfrentamiento, y el equipo rival se favorecerá con 17 puntos. Los capitanes deberán realizar una foto del enfrentamiento para posteriormente demostrar la participación del jugador.

Además, en caso que el equipo rival no presente la documentación requerida, el capitán tendrá el derecho de negarse a disputar el enfrentamiento. En tal situación, se considerará que el equipo que no presentó la documentación ha perdido el enfrentamiento de manera directa. Esto se implementa como una medida para asegurar que todos los equipos cumplan con las normas establecidas, garanticen la transparencia y equidad en la competición.

- Es importante tener en cuenta que, una vez transcurrido el tiempo designado para realizar las alineaciones, el sistema bloqueará dicha acción. En este caso, el capitán deberá proporcionar la alineación a través del chat del enfrentamiento antes de su inicio. De esta manera, quedará constancia de la alineación y tanto el equipo rival como la organización podrán visualizar y contrastar con la documentación proporcionada. Esta medida permite asegurar la transparencia y verificación de las alineaciones antes de cada enfrentamiento.
- Antes de comenzar los partidos, el capitán del equipo visitante será responsable de abonar al capitán del equipo local la cantidad de 36€ (6€ por jugador) correspondiente a su equipo. A su vez, el capitán local será el encargado de abonar al club local el total de 72€ (IVA incluido) correspondiente a ambos equipos.
- Es importante destacar que, si el equipo visitante decide disputar únicamente dos partidos, el capitán del equipo debe notificar tanto a la "organización como al equipo rival" con al menos 48 horas de antelación. Esta notificación anticipada permitirá liberar la pista para que el club pueda utilizarla si fuese necesario.
Si el capitán visitante no realiza el aviso con la antelación requerida, será responsable de abonar la totalidad de la pista (24€) al club correspondiente.
- Si el equipo local, no presenta una o tres parejas sin avisar al rival y a la organización una vez fijada fecha en el enfrentamiento dentro de las 3 horas previas a la hora pactada del enfrentamiento, será sancionado con 24€ (partido) o 72€ (equipo completo). Dicho importe se lo queda el equipo afectado. A través del chat del enfrentamiento, los responsables de cada equipo deberán quedar de acuerdo para el abono de dicha sanción.
- Es responsabilidad del capitán asegurarse de alinear a sus jugadores según el orden establecido.

- Es responsabilidad del capitán local notificar a la organización cualquier modificación en la fecha o la hora de un enfrentamiento ya fijado. Esto debe hacerse con antelación, para garantizar que ambas partes estén informadas y puedan coordinarse adecuadamente.

3.2. Jugadores

- El capitán es quien debe inscribir a través de la App (PADEL TEAM LEAGUE) correctamente a los jugadores respetando los niveles de juego en cada división.
- Un equipo debe tener un mínimo de siete jugadores inscritos.
- No hay un límite máximo de jugadores que se pueden inscribir en el equipo.
- Ningún jugador podrá estar inscrito en dos equipos. Si por un error o no, algún jugador estuviera inscrito en dos o más equipos, pertenecerán al equipo con el que primero hayan jugado.

Se considerará alineación indebida si dicho jugador compitiera en diferentes equipos / clubes.

- El equipo debe asegurarse de contar con el número mínimo de jugadores requeridos para cada enfrentamiento. En caso de no cumplir con este requisito, podrían aplicarse sanciones.

3.3. Inscripción de jugadores

- El capitán del equipo es responsable de inscribir a los jugadores correctamente, proporcionando la información requerida por la organización.
- Queda prohibido que un jugador/a cambie de equipo una vez haya empezado la competición excepto en situaciones justificadas y de fuerza mayor quedando otorgada a la organización de la liga el poder de decisión si algún jugador por causas justificadas se quiere cambiar de equipo en el transcurso.
- Etiquetas de Jugador: Cada jugador contará con una etiqueta personal que indica la división a la que pertenece. Esta etiqueta garantiza que un jugador no pueda inscribirse en un equipo de una división inferior a la que le ha sido asignada por la organización. Si un jugador desea cambiar su etiqueta a una división inferior o superior en la siguiente temporada, deberá solicitarlo a la organización, que evaluará su desempeño basándose en las estadísticas de la temporada anterior.
Condiciones para la solicitud de cambio de etiqueta:
 - El jugador debe haber perdido al menos el 50% de los partidos durante la temporada anterior y bajo el criterio de la organización.
- Los jugadores pueden ser agregados al equipo en cualquier momento durante la competición, siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos y disputar un enfrentamiento.

- En caso de que un jugador cambie de equipo en la misma división, debe asegurarse de no haber disputado ningún partido con su equipo anterior durante la Fase League. En caso contrario, deberá permanecer en el equipo hasta que termine la temporada. La organización estudiará casos excepcionales.
- La edad mínima para participar en PTL es de 14 años (Nacidos en 2012).
- Todo jugador pertenecerá a la App y web PADEL TEAM LEAGUE donde dispondrán toda la información de la competición:
 - Estadísticas de juego
 - Ranking
 - Resultados de partidos
 - Noticias
 - Calendario
 - Sorteos a lo largo de la competición
 - Comunicación con organización
- Los jugadores deberán registrarse en la competición y asegurarse de que todos sus datos personales estén correctamente completados y coincidan en la ficha del jugador.

Limitaciones de Clasificaciones

En PTL existen ciertas limitaciones en cuanto a la clasificación de los jugadores. Estas limitaciones se establecen para garantizar un equilibrio competitivo y evitar la participación de jugadores con un nivel de juego muy superior al de la categoría en la que compiten.

Ranking de competiciones profesionales

Jugadores con más de 0 puntos en el ranking de las competiciones A1 Padel, FIP TOUR, Ultimate Padel Tour y Premier Padel sólo podrán participar en Primera División.

Un jugador que no cumple con las “Limitaciones de Clasificaciones” se considerará alineación indebida.

Limitaciones

No podrán participar en PTL aquellos jugadores que estén dentro de las siguientes posiciones:

PREMIER PADEL

Femenina

100 primeras posiciones

Masculina

150 primeras posiciones

FIP TOUR

Femenina

50 primeras posiciones

Masculina

100 primeras posiciones

A1 PADEL

Femenina

50 primeras posiciones

Masculina

100 primeras posiciones

Estas limitaciones en las clasificaciones permiten asegurar que los equipos estén conformados de manera equitativa y que no haya una ventaja significativa de nivel entre los jugadores de cada categoría. De esta manera, se promueve una competición justa y equilibrada para todos.

3.4. Compartir jugadores

a) En el caso que un club tenga varios equipos en una misma categoría (Femenina o Masculina), se permite utilizar hasta dos jugadores de una división inferior para cubrir un enfrentamiento en una división superior y alineados como tercera pareja con 0 puntos.

Se podrá realizar esta gestión las veces que sea necesario. Sin embargo, es importante tener en cuenta que una vez que un jugador gane dos enfrentamientos en la división superior, pasará a formar parte de ese equipo y no podrá volver a su división anterior. Se quedará solamente con los puntos obtenidos en la división superior.

Para solicitar el ascenso de un jugador a una división superior, el capitán o responsable del equipo debe notificarlo a la organización utilizando la sección "ENVIAR MENSAJE A ORGANIZADOR" en la aplicación PADEL TEAM LEAGUE. Una vez recibida la notificación, el jugador será dado de alta y alineado por la organización.

Es importante destacar que alinear a un jugador de una división superior en una división inferior no está permitido y se considerará como alineación indebida, por lo que se aplicarán las sanciones correspondientes.

b) El club que tenga más de un equipo en una misma división, podrá utilizar hasta dos jugadores las veces que necesite para cubrir alineaciones en dicho equipo. Al pertenecer a la misma división el jugador mantendrá su puntuación para ser alineado.

Para estos casos, el capitán deberá informar a la organización a través de la App (PADEL TEAM LEAGUE) en el apartado "ENVIAR MENSAJE A ORGANIZADOR". El jugador será dado de alta y alineado por la organización.

IMPORTANTE: Durante la Fase League, se podrá compartir jugadores entre los equipos del mismo club, pero no será posible compartir el mismo día. Es decir, ningún jugador podrá jugar el mismo día en más de una confrontación.

Se podrán compartir un máximo de dos jugadores para un enfrentamiento, sin importar la división a la que pertenezcan.

c) Un jugador puede cambiar de equipo en la misma división siempre y cuando no haya disputado ningún partido con su equipo precedente durante la Fase League. En caso contrario, si dicho jugador ha jugado al menos un partido durante la Fase League, deberá permanecer hasta que acabe la temporada. Igualmente, el capitán del equipo deberá escribir a través de la App en el apartado "ENVIAR MENSAJE A ORGANIZADOR".

d) Si un equipo ha jugado un enfrentamiento con una alineación indebida, se podría dar como perdido el enfrentamiento y 17 puntos a favor del equipo rival. Incluso, el equipo podría ser sancionado con menos 12 puntos de la clasificación general.

IMPORTANTE: Comité de competición estudiará la incidencia y aplicaría la sanción correspondiente si fuera necesario.

4. CATEGORÍAS Y DIVISIONES

La competición se divide en categorías Femenina y Masculina. Cada una de estas categorías está organizada en diferentes grupos o niveles, los cuales a su vez están subdivididos en divisiones.

CATEGORÍA FEMENINA

DIVISIONES NIVEL DE JUEGO	
Primera	Avanzado
Segunda Alto	Alto
Tercera	Medio-alto
Cuarta	Medio
Quinta	Iniciación-alto
Sexta	Iniciación

CATEGORÍA MASCULINA

DIVISIONES NIVEL DE JUEGO	
Primera	Avanzado
Segunda Alto	Alto
Tercera	Medio-alto
Cuarta	Medio
Quinta	Iniciación-alto
Sexta	Iniciación

a) Un equipo femenino está compuesto exclusivamente por mujeres, mientras que un equipo masculino está formado únicamente por hombres. Actualmente, no se contempla una categoría mixta en la competición.

- b) Es importante tener en cuenta que la organización se reserva el derecho de reubicar un equipo en una división diferente si considera que no está ubicado en el nivel adecuado. Esto se hace con el objetivo de garantizar un equilibrio en la competición y un funcionamiento correcto. Se realizará una reestructuración apropiada dentro del grupo correspondiente en los PlayOffs ya que durante la Fase League no se pueden realizar cambios de división una vez iniciada la competición.
- c) No se permite la coincidencia de dos equipos pertenecientes al mismo club en un mismo grupo, a menos que no haya otras opciones disponibles y esto sea evaluado y aprobado por la organización.
- d) La organización se reserva el derecho de formar los grupos según lo considere conveniente, sin necesariamente basarse en la proximidad geográfica.
- e) Añadimos Sexta División tanto para las Categorías Femenina como Masculina, destinada a jugadores de nivel iniciación. Se recomienda a los equipos que consulten con la organización para resolver cualquier duda sobre esta categoría o sobre otros niveles antes de proceder con la inscripción de los equipos.
- f) La organización se compromete a cumplir con la premisa de "JUEGA EN TU ZONA". Sin embargo, en aquellos casos en los que el número de equipos en una zona o categoría sea limitado, puede ser inevitable que un equipo deba desplazarse para disputar algún partido de la fase LEAGUE. Por ello, la organización se reserva el derecho de confeccionar los grupos en función de las necesidades de la competición.

5. SISTEMA DE COMPETICIÓN

La competición PTL consta de tres fases: Fase League, Fase PlayOffs y Fase Master Final.

Fase League Zonal:

Durante la Fase League, los equipos acumulan puntos en función de los resultados de sus enfrentamientos. Estos puntos determinarán la clasificación en cada grupo y serán utilizados para determinar los emparejamientos en las siguientes fases de la competición.

Es importante tener en cuenta que el formato y la estructura exacta de la Fase League pueden variar en función de las decisiones y criterios establecidos por la organización de la PTL.

- La Fase League se compone de una serie de jornadas en formato de liga, donde cada equipo se enfrenta a los demás equipos de su grupo dentro de su zona.
- El número de jornadas puede variar y generalmente se juegan en formato de ida y vuelta en grupo de 4 equipos. Es decir, cada equipo compite 6 jornadas. También existe la posibilidad de que las jornadas se programan de forma aleatoria en grupo de 7 equipos compitiendo 6 jornadas cada equipo..

- La asignación de los equipos a una zona se realiza teniendo en cuenta la distancia entre los clubes o por decisión de la organización, la cual busca minimizar los desplazamientos de los equipos en la medida de lo posible.
- **En la Temporada Verano 2025, no se podrán aplazar los enfrentamientos de la última jornada.** Los clubes outdoor deberán prever la posibilidad de inclemencias meteorológicas y contar con un club indoor como alternativa.
- **El equipo que no se presente a cualquiera de las dos últimas jornadas de la Fase League (W.O.) no podrá disputar las PlayOffs,** independientemente de la razón.
- Normalmente, los enfrentamientos se programan cada quince días, respetando los festivos locales de cada provincia. En ocasiones excepcionales, y debido a las limitaciones del calendario, es posible que haya dos jornadas consecutivas para garantizar el cumplimiento de las fechas establecidas.

Fase PlayOffs Zonal:

Para participar en la Fase PlayOffs se deberá competir todas las jornadas exceptuando una jornada.

- Todos los equipos clasificarán para la Fase PlayOffs, aunque dependiendo de su posición en el grupo, algunos equipos podrán clasificar directamente para el cuadro principal mientras que otros deberán disputar una fase previa para acceder al cuadro principal.
- La posición de un equipo en el cuadro de PlayOffs se determinará en función de los puntos obtenidos durante la Fase League, los partidos ganados y, en caso de empate, por la diferencia de sets y juegos. La clasificación se ordenará en base a estos criterios.
- **El equipo que no se presente a cualquiera de las dos últimas jornadas de la Fase League (W.O.) no podrá disputar las PlayOffs,** independientemente de la razón.
- Para poder competir en las Fases PlayOffs, es requisito que cada jugador haya participado al menos en un enfrentamiento durante la Fase League.
- A partir de los octavos de final, los equipos deberán presentar OBLIGATORIAMENTE las tres parejas. En caso de no hacerlo, se considerará como W.O. y el equipo será descalificado de la competición.
- Si un equipo clasificado para semifinales o finales no puede presentar las tres parejas en el día del enfrentamiento, quedará automáticamente descalificado de la fase en la que se encuentre.

El equipo que ocupaba la posición anterior en la clasificación tomará su lugar en la fase correspondiente (semifinal o final).

- **Ascenso automático del equipo ganador de PlayOffs:** El equipo ganador de los PlayOffs ascenderá automáticamente a la división superior para la siguiente temporada.

- **Posible ascenso del segundo clasificado:** La organización se reserva el derecho de ascender al segundo finalista de los PlayOffs a la división superior, en función de la cantidad de equipos en cada división y de las necesidades organizativas de la competición. Este ascenso no será automático y quedará sujeto a la decisión de la organización.
- **Enfrentamiento (3er y 4º puesto) en los PlayOffs:** El equipo que logre la victoria el del tercer puesto recibirá un trofeo y tendrá la opción de disputar el Master Final si alguno de los finalistas declina su participación.
- **En las PlayOffs y Master Final,** solo el capitán del equipo podrá dar indicaciones a sus jugadores, y únicamente durante los cambios de lado en los juegos impares. El resto de los jugadores y el público deberán situarse detrás de los cristales de fondo. Cualquier comunicación con los jugadores o los rivales por parte de alguien que no sea el capitán será considerada como falta grave. A la segunda falta grave, el partido será dado por perdido al equipo infractor.

Para facilitar la identificación, la organización proporcionará una acreditación al capitán, que deberá recoger antes de comenzar el enfrentamiento y llevar en un lugar visible durante toda la jornada (excepto si el capitán es también jugador). La organización prestará especial atención al cumplimiento de esta norma para evitar situaciones desagradables.

- **Compartición de Jugadores entre Divisiones durante PlayOffs:**
 - a. **Límite de Jugadores Compartidos:**
 - Se permitirá la compartición de **hasta dos jugadores** de una división inferior para reforzar a un equipo de una división superior, siempre y cuando estos jugadores formen parte de la **tercera pareja** del equipo superior.
 - Del mismo modo, se permitirá la compartición de **hasta dos jugadores** de una misma división para reforzar a otro equipo de la misma división, teniendo en cuenta la puntuación de cada jugador.
 - b. **Condiciones para la Compartición:**
 - Los jugadores compartidos **no podrán volver a su equipo original** durante toda la duración de los **PlayOffs**. Una vez que un jugador es compartido, quedará vinculado al equipo que lo ha reforzado hasta el final de la fase de PlayOffs.
 - c. **Comunicación y Registro:**
 - La compartición de jugadores debe ser comunicada y registrada formalmente a través de los **canales oficiales de la organización** antes del inicio de los PlayOffs. Cualquier compartición no registrada será considerada inválida y podrá derivar en sanciones.
- En los enfrentamientos de PlayOffs, todos los capitanes deberán acudir a la mesa de la organización (jueces árbitros) 20 minutos antes del inicio de la competición. En ese momento, deberán presentar la alineación completa de su equipo y entregar la documentación personal (DNI, NIE, carnet de conducir o pasaporte) de cada jugador.

Se recomienda que los equipos estén en la sede del evento 30 minutos antes del inicio de la competición para asegurar un proceso fluido y cumplir con los requisitos necesarios para el correcto desarrollo de los enfrentamientos.

- Al finalizar la Fase PlayOffs, se realizará una ceremonia de entrega de trofeos a los tres primeros clasificados de cada categoría. Los equipos que hayan logrado las mejores posiciones en la competición serán reconocidos por su rendimiento y logros deportivos. Aquellos equipos que no estén presentes en la ceremonia no podrán recibir los obsequios correspondientes. (Mínimo 4 participantes por equipo).

Además, como parte de la celebración y para fomentar la participación de todos los integrantes de la Fase League, se llevarán a cabo varios sorteos en el lugar del evento. Estos sorteos ofrecerán la oportunidad de ganar material deportivo, el cual estará disponible para todos los participantes de la Fase League. El concursante deberá estar en situ y si ha sido adjudicado con un premio deberá presentar su documento identificativo (DNI, NIE, carnet de conducir o pasaporte).

Fase Master Final:

- Para la Fase Master Final de la competición PTL, se enfrentarán los dos mejores equipos de cada división de la Fase PlayOffs de cada zona. Estos equipos competirán entre sí para consagrarse campeones de la copa PADEL TEAM LEAGUE-BULLPADEL.
- Para participar en la Fase Master Final, recomendamos presentar un mínimo de siete jugadores que hayan disputado al menos un enfrentamiento durante la Fase League.
- En la Master Final, los equipos deberán presentar OBLIGATORIAMENTE las tres parejas en todos los enfrentamientos.
- Al igual que en los enfrentamientos de la Fase PlayOffs, todos los capitanes deberán acudir a la mesa de la organización (jueces árbitros) 20 minutos antes del inicio de la competición de la Fase Master Final. En este momento, deberán presentar la alineación completa de su equipo y entregar la documentación personal (DNI, NIE, carnet de conducir o pasaporte) de cada jugador. Se recomienda que los equipos estén en la sede 30 minutos antes del inicio de la competición, lo cual permitirá un proceso fluido y asegurará el cumplimiento de los requisitos necesarios para el correcto desarrollo de los enfrentamientos.
- Al igual que en la Fase PlayOffs, en la Master, solo el capitán del equipo podrá dar indicaciones a sus jugadores, y únicamente durante los cambios de lado en los juegos impares. El resto de los jugadores y el público deberán situarse detrás de los cristales de fondo (si es posible). Cualquier comunicación con los jugadores o los rivales por parte de alguien que no sea el capitán será considerada como falta grave. A la segunda falta grave, el partido será dado por perdido al equipo infractor.

Para facilitar la identificación, la organización proporcionará una acreditación al capitán, que deberá recoger antes de comenzar el enfrentamiento y llevar en un lugar

visible durante toda la jornada (excepto si el capitán es también jugador). La organización prestará especial atención al cumplimiento de esta norma para evitar situaciones desagradables.

- Al finalizar el evento, se llevará a cabo la entrega de trofeos y premios a los finalistas de cada categoría. Aquellos equipos que no estén presentes en la ceremonia no podrán recibir los obsequios correspondientes. (Mínimo 4 participantes por equipo).
- También se llevarán a cabo sorteos varios para todos los participantes. Estos sorteos ofrecerán la oportunidad de ganar diferentes premios y regalos relacionados con el pádel y la competición.

Situaciones Meteorológicas Adversas

Bajo condiciones meteorológicas adversas que puedan afectar la seguridad y la viabilidad de los enfrentamientos, la organización se reserva el derecho de realizar modificaciones en los cuadros y sedes oficiales tanto en los PlayOffs como en la Master Final.

Estas modificaciones tienen como objetivo garantizar la integridad de la competición y la seguridad de todos los participantes. La organización comunicará cualquier cambio en los cuadros y sedes de manera oportuna.

6. JUGADORES

En la PTL, se establecen las siguientes normas y directrices relacionadas con los jugadores:

1. Responsabilidad del capitán: El capitán del equipo es responsable de inscribir correctamente a los jugadores a través de la aplicación, asegurándose de respetar los niveles de juego en cada división.
2. Restricciones de nivel: Si un jugador excede el nivel de juego establecido para una división, la organización tomará las medidas adecuadas para garantizar el buen desarrollo de la competición. Esto puede incluir el cambio de división del jugador o la adopción de otras acciones necesarias.
3. Agregado de jugadores durante la Fase League: El capitán del equipo tiene la capacidad de agregar jugadores sin restricciones, siempre y cuando cumplan con los requisitos de nivel establecidos para cada división y no haya competido durante la temporada en otro equipo.
4. Cambio de equipo dentro de la misma división (otro club): Un jugador puede cambiar de equipo dentro de la misma división, siempre y cuando no haya disputado ningún partido con su equipo anterior durante la Fase League. El capitán del equipo debe comunicar este cambio a través de la aplicación y la organización evaluará el caso.
5. Permanencia en el equipo después de disputar partidos: Si un jugador ha disputado al menos un partido durante la Fase League, deberá permanecer en su equipo hasta el final de la temporada. El capitán del equipo debe comunicarse a través de la aplicación y la organización analizará el caso.

Estas reglas y directrices garantizan un adecuado control sobre la inscripción y participación de los jugadores, asegurando así la integridad y el equilibrio de la competición.

7. ENFRENTAMIENTOS

En cada enfrentamiento de la competición, se disputarán tres partidos, lo que equivale a tres parejas por equipo. Cada pareja tiene asignada una puntuación específica:

- Pareja N.º Uno: 8 puntos.
- Pareja N.º Dos: 5 puntos.
- Pareja N.º Tres: 4 puntos.

Estas puntuaciones se utilizan para determinar el resultado final del enfrentamiento y sumar puntos en la clasificación general de la competición. Cada pareja busca obtener la mayor puntuación posible en su partido para contribuir al éxito de su equipo.

Para los clubes que dispongan de dos pistas reglamentarias, será responsabilidad del club asegurar la disponibilidad de las pistas en el día y horario acordado (turnos consecutivos).

El capitán local debe indicar a través del chat del enfrentamiento al capitán visitante que el enfrentamiento se jugará en uno o dos turnos de juego, y especificar el número de partidos que se disputarán en cada turno.

Si en el primer turno solo se disputa un enfrentamiento, la pareja 2 será la que juegue en ese turno. En cambio, si se juegan dos enfrentamientos en el primer turno, el orden de juego será pareja 1 y pareja 3.

Es importante destacar que las parejas que jueguen en el segundo turno deben presentarse 30 minutos después de la hora oficial del enfrentamiento. Si llegan más tarde de la hora establecida, se les considerará como no presentados y se dará el partido como perdido para esa pareja.

Sin embargo, existe la posibilidad de modificar los turnos de las parejas si ambos capitanes están de acuerdo en hacerlo. Esto permite una cierta flexibilidad en la programación de los enfrentamientos, siempre y cuando haya consenso entre los capitanes.

Por otro lado, los clubes que cuenten con varios equipos podrán realizar las propuestas en dos turnos consecutivos según la disponibilidad de pistas. Es necesario informar al momento de realizar las propuestas.

IMPORTANTE

No se podrá disputar un enfrentamiento con una sola pareja. Si un equipo presenta únicamente una pareja, el enfrentamiento completo **se considerará WO**. Para que el enfrentamiento sea válido, será obligatorio presentar al menos dos parejas.

Enfrentamiento dos parejas:

En casos excepcionales, como la falta de jugadores o imprevistos de última hora, existe la opción de presentar únicamente dos parejas en un enfrentamiento, en lugar de las tres habituales.

El equipo que solo pueda presentar dos parejas deberá notificar obligatoriamente a través del chat del enfrentamiento y a la organización, indicando cuál es la pareja que no podrá presentar. Esa pareja se considerará como walk over (WO), adjudicando la puntuación correspondiente al equipo contrario.

Alineación: A pesar de jugar con solo dos parejas, **ambos equipos deberán registrar sus tres parejas en la alineación.**

Sanción: Si un equipo no presenta una pareja, aunque haya cumplido con el aviso en tiempo y forma, se le aplicará una sanción de -3 puntos en la clasificación general.

En caso de que un equipo no presente una pareja para competir y no avise 48 horas antes del enfrentamiento, se establece lo siguiente:

1. Equipo local no presenta pareja: En este caso, el equipo visitante solo deberá abonar una cantidad de 24€, que corresponde a 6€ por cada jugador del equipo local ausente. El capitán del equipo visitante deberá realizar este pago al capitán del equipo local.
2. Equipo visitante no presenta pareja: El capitán del equipo visitante deberá abonar los 24€ equivalente a las dos parejas que presenta (6€ por jugador), además deberá abonar 24€ en concepto de la pista que finalmente no podrá presentar.

Estas medidas se establecen como una compensación económica en caso de que un equipo no pueda completar su alineación y así evitar posibles perjuicios económicos para el equipo que sí se presenta.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que en caso de que el equipo decida jugar solamente dos partidos, el capitán deberá avisar tanto a la organización como al equipo rival de la alineación con al menos 48 horas de antelación. Esto brindará la oportunidad de liberar la pista para que el club pueda hacer uso de ella si es necesario.

Aunque se presente con dos parejas en lugar de tres, el enfrentamiento seguirá adelante con los partidos correspondientes, y se tendrán en cuenta las puntuaciones asignadas a cada pareja para determinar el resultado final del enfrentamiento y los puntos en juego.

Si el capitán no realiza el aviso con la antelación requerida, será responsable de abonar la totalidad del enfrentamiento al club correspondiente. Esta medida se implementa para garantizar una adecuada planificación y evitar inconvenientes tanto para el club como para los equipos involucrados.

Orden de juego:

Antes del comienzo de cada enfrentamiento, es obligatorio que ambos capitanes comprueben la documentación y asegurarse de que la alineación de las parejas se corresponda con el orden de juego registrado, garantizando que las parejas ingresen en pista y siempre comunicado por el capitán local.

En caso de una incidencia, si ambos capitanes no han corroborado correctamente la documentación que identifica a los jugadores y certifican las alineaciones antes del inicio del enfrentamiento, el resultado podría ser declarado como nulo.

Si ambos capitanes han corroborado correctamente la documentación que identifica a los jugadores y certifica las alineaciones antes del inicio del enfrentamiento, si surge una incidencia relacionada con las alineaciones o posteriormente cuando los jugadores ingresan en pista, el resultado será declarado como perdido para el equipo infractor.

El Comité de Competición será el encargado de resolver la incidencia y aplicar las normas correspondientes, tomando las decisiones pertinentes según las circunstancias.

8. REGLAMENTO DE JUEGO

El reglamento de juego en la competición PTL establece lo siguiente:

1. Acumulación de puntuaciones: Los jugadores comienzan con 0 puntos y van acumulando puntuaciones a medida que participan en enfrentamientos. Estas puntuaciones se basan en su desempeño en los partidos disputados.
2. Alineación de parejas: A partir de la primera jornada, las parejas se alinean en función de la puntuación obtenida en los enfrentamientos. La pareja con la mayor puntuación se ubicará como pareja número 1, seguida de la pareja número 2 y, por último, la pareja número 3.
3. Beneficios de la estructura de alineación basada en puntuaciones: Esta estructura permite una alineación más equilibrada y competitiva a medida que avanza la temporada, ya que se formarán enfrentamientos entre parejas de un nivel similar. Esto promueve una competición más justa para todos los participantes.
4. Punto de oro: Si ambas parejas han ganado tres puntos cada una y se llega al tanteo de "iguales", se jugará un punto decisivo denominado Punto de Oro. En este punto, la pareja receptora elige si desea recibir el servicio del lado derecho o izquierdo de la pista. Los jugadores de la pareja receptora no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo. La pareja que gane el punto de oro se llevará el juego.
5. En futuras ediciones, la normativa podrá ser modificada en base a situaciones producidas durante la competición para seguir mejorando el funcionamiento de esta.

Estas reglas y métodos de puntuación buscan asegurar un juego competitivo y emocionante, así como un equilibrio en la formación de los enfrentamientos.

9. SISTEMA DE PUNTUACION DE JUGADORES

¿Cómo se calcula la puntuación o ranking de cada jugador@?

Sistema de puntuación para el ranking individual:

- Partido ganado 1º Pareja en 2 sets = 1000 puntos.
- Partido ganado 1º Pareja en sets = 900 puntos.
- Partido ganado 2º Pareja en 2 sets = 800 puntos.
- Partido ganado 2º Pareja en 3 sets = 700 puntos.
- Partido ganado 3º Pareja en 2 sets = 600 puntos.
- Partido ganado 3º Pareja en 3 sets = 500 puntos.
- 100 puntos para cada jugador alineado en el equipo ganador del enfrentamiento.

Para los jugadores que no estén en la categoría más alta, se les aplicará un coeficiente reductor del 5% en la puntuación por cada categoría que se encuentre por debajo de la primera.

10. ACTA

En un enfrentamiento, es responsabilidad del capitán cumplimentar correctamente las alineaciones a través del acta virtual, disponible en la aplicación PADEL TEAM LEAGUE. Estas alineaciones deben ser completadas y enviadas hasta 10 minutos antes de la hora pactada para el inicio del enfrentamiento.

Es fundamental que el capitán se asegure de ingresar la información de manera precisa y completa, incluyendo los nombres de los jugadores que participarán en cada pareja. Esto permitirá tener una alineación adecuada y facilitará el desarrollo del enfrentamiento.

El capitán local será el responsable de ingresar los resultados y las fotografías del enfrentamiento.

Las fotografías deben incluir a ambas parejas en pista, asegurando que los jugadores sean claramente identificables. Estas fotos pueden subirse directamente en la aplicación correspondiente a cada pareja.

El cumplimiento de este proceso a través del acta virtual asegurará que tanto la organización como el equipo rival tengan acceso a la información necesaria antes del inicio del enfrentamiento, promoviendo una competición justa y transparente.

Se recomienda subir las fotos en cada enfrentamiento. Estas imágenes pueden ser de gran utilidad para verificar los participantes y resultados en caso de incidencias o discrepancias.

Una vez transcurridos los 10 minutos de la hora pactada para el enfrentamiento, el sistema bloqueará la posibilidad de realizar cualquier alineación. Como consecuencia, se restará automáticamente tres puntos a la clasificación general del equipo que no haya cumplido con la hora acordada.

- En este caso, el capitán deberá proporcionar la alineación (nombres completos) a través del chat del enfrentamiento, mientras que el capitán del equipo local deberá ingresar los resultados en el mismo chat para que quede constancia. Es importante tener en cuenta que esta gestión debe realizarse antes de las 23:59 h del mismo día del enfrentamiento.

Las alineaciones y resultados deben estar correctamente registrados antes del martes a las 12:00 h posterior al enfrentamiento. En caso contrario, el enfrentamiento se considerará perdido y se otorgarán 17 puntos a favor del equipo visitante. Por otro lado, si un enfrentamiento se declara como WO, el equipo que esté en condiciones de jugar debe haber registrado su alineación en el acta o notificarlo a la organización. Si no lo hace antes del martes posterior a la jornada, no podrá registrar la alineación más tarde.

Para garantizar la precisión de los datos, el capitán del equipo visitante tiene la opción de verificar que el enfrentamiento es correcto. Si hay algún error en la alineación o los resultados, puede comunicarlo a la organización antes del miércoles a las 12:00 h posterior al enfrentamiento.

Estas normas y procedimientos aseguran un desarrollo justo y ordenado de las competiciones de pádel, permitiendo resolver incidencias y mantener un registro adecuado de las alineaciones y observaciones de los partidos.

11. FORMATO DE COMPETICIÓN

Los equipos podrán elegir entre dos formatos de competición. Continuar con el sistema actual en el que el equipo local propone dos fechas para el enfrentamiento y el equipo visitante selecciona una de ellas, o bien optar por un calendario fijo.

Si se elige el formato de calendario fijo, los capitanes deberán comunicar a la organización, a través de la inscripción o antes del cierre de la misma, el día y la hora en que su equipo disputará todos sus partidos como local durante la Fase League. Una vez confirmada esta franja horaria y día de juego en el calendario, y publicados los cuadros, no podrán modificarse, salvo en los casos contemplados en el apartado de aplazamientos.

Al finalizar el periodo de inscripción, si un equipo no comunica su franja horaria dentro del plazo indicado, se entenderá que opta por el sistema de dos propuestas.

Es importante que el capitán del equipo local tenga en cuenta las restricciones de horario establecidas, como los días oficiales de competición:

- Viernes de 19:00 h a 21:00 h (inclusive).
- Sábados de 09:00 h a 20:00 h (inclusive).
- Domingos de 09:00 h a 19:00 h (inclusive).

A partir de esta elección, la organización establecerá un calendario que determinará qué equipos se enfrentarán en cada jornada y el período en el que se podrán jugar los enfrentamientos. En los casos en el que el enfrentamiento se compita a través del sistema de dos propuestas, es responsabilidad de los equipos llegar a un acuerdo sobre la fecha en la que disputarán el enfrentamiento y comunicarlo a la organización antes de la jornada correspondiente.

Este proceso de coordinación y comunicación debe realizarse obligatoriamente a través de la App, dentro del chat de cada enfrentamiento para asegurar que quede constancia de la fecha acordada. Es importante seguir este procedimiento para facilitar la organización de los enfrentamientos y mantener un registro claro y transparente de las fechas de juego.

¿Cómo se procede a gestionar la jornada del enfrentamiento con dos propuestas?

- a) El capitán del equipo local tiene la responsabilidad de ofrecer al capitán del equipo visitante dos propuestas de fechas y horarios en diferentes días, (no pueden realizarse las dos propuestas el mismo día en distinto horario) dentro del horario y jornada establecidos por la competición. Este proceso de ofrecimiento de fechas y horarios debe ser completado antes del lunes a las 14:00h previo al enfrentamiento.

Es importante que el capitán del equipo local tenga en cuenta las restricciones de horario establecidas, como los días oficiales de competición: viernes de 19:00 h a 21:00 h (inclusive), sábados de 09:00 h a 20:00 h (inclusive) y domingos de 09:00 h a 19:00 h (inclusive).

Este plazo límite permite que el capitán del equipo visitante tenga suficiente tiempo para revisar y elegir una de las dos opciones propuestas antes de la hora límite establecida. Esta comunicación anticipada y clara entre los capitanes de ambos equipos facilita la organización y programación de los enfrentamientos de manera efectiva.

- b) El capitán del equipo visitante tiene la oportunidad de elegir una de las dos fechas y horarios propuestos por el capitán del equipo local. Este proceso de elección debe realizarse dentro del plazo límite establecido, que es el martes a las 14:00 h previo al enfrentamiento.

El capitán del equipo visitante debe revisar detenidamente las opciones presentadas por el capitán del equipo local y tomar una decisión antes de la hora límite mencionada. Esta elección permitirá establecer definitivamente la fecha y horario del enfrentamiento.

Si el capitán del equipo local **no realiza correctamente las dos propuestas de fechas** dentro del plazo reglamentario, su equipo **perderá automáticamente el enfrentamiento** con un resultado de **17-0 a favor del equipo visitante**. Este resultado se aplicará de forma automática por el sistema.

Si el capitán del equipo visitante **no selecciona una de las dos fechas propuestas** dentro del plazo establecido, su equipo **perderá automáticamente el enfrentamiento** con un resultado de **17-0 a favor del equipo local**. Este resultado se aplicará de forma automática por el sistema.

Toda comunicación relacionada con la propuesta y selección de fechas debe realizarse **exclusivamente a través del chat oficial del enfrentamiento**. Cualquier comunicación externa no será válida a efectos de la organización.

Reprogramación del Enfrentamiento:

Si, posteriormente a la aplicación de un resultado automático de 17-0, ambos equipos llegan a un acuerdo y fijan una fecha para disputar el enfrentamiento, el resultado anterior se **reseteará automáticamente** y el partido se disputará desde **0-0**.

Los capitanes deberán tener en cuenta que una vez establecida una fecha para el enfrentamiento, sólo se podrá aplazar si ambos equipos están de acuerdo. En caso de que no lleguen a un acuerdo y una de las partes no pueda disputar el enfrentamiento en la fecha establecida, ese equipo perderá el enfrentamiento.

Por otro lado, si el equipo local ha optado por un **calendario fijo**, deberá tener en cuenta lo siguiente:

1. Modificación de Horarios:

- Una vez publicados los horarios, **no será posible modificarlos**, salvo que el equipo local llegue a un **acuerdo previo** con el equipo rival para disputar el enfrentamiento en una fecha y hora diferentes a las estipuladas.
- Este acuerdo debe ser comunicado y confirmado por ambas partes a través del **chat oficial del enfrentamiento** o por los medios establecidos por la organización.

2. Falta de Acuerdo e Incomparecencia:

- En caso de que no se alcance un acuerdo entre los equipos y una de las partes no pueda disputar el enfrentamiento en la fecha y hora establecidas, el equipo que no se presente **perderá automáticamente el enfrentamiento**.

3. Responsabilidad de los Equipos:

- Los equipos son responsables de asegurar su disponibilidad para los horarios fijados en el calendario. La organización no se hará responsable de los inconvenientes derivados de la falta de acuerdo entre los equipos o de la incomparecencia de uno de ellos

Todos aquellos enfrentamientos que no se hayan disputado una vez hayan finalizado las fechas estipuladas por la organización, serán estudiados por el Comité de Competición y podrán ser declarados como nulos o a favor de uno u otro equipo si se estima oportuno debido a que ninguno o alguno de los capitanes haya gestionado la eliminatoria como corresponde en tiempo y forma según todas las variantes que ofrece la normativa de la competición.

Según la normativa establecida, si una pareja llega tarde a su partido, pero la otra pareja está de acuerdo en esperar más allá de los 15 minutos de la hora pactada, se considera que ambos equipos han aceptado un retraso en el inicio del partido. En este caso, es importante tener en cuenta que una vez que se ha iniciado el partido, las reglas establecen que ambas parejas deben respetar el resultado final, independientemente de cualquier reclamo posterior debido a la tardanza.

Si una pareja no se presenta dentro de los 15 minutos siguientes a la hora pactada y llega más tarde, y el equipo rival decide no disputar el enfrentamiento, se considerará que la pareja ha perdido el partido. En este caso, se otorgarán los puntos al equipo rival conforme al orden de la

pareja no presentada. Además, el equipo infractor deberá cubrir el costo total de la pista (24€). Si no se realiza el pago en un plazo de 7 días, el equipo será eliminado de la competición.

Es importante cumplir con todas las variantes y disposiciones establecidas en la normativa de la competición para garantizar un desarrollo justo y adecuado de los enfrentamientos. Esto incluye la correcta gestión de los enfrentamientos en tiempo y forma, respetando las fechas y los procedimientos establecidos.

Si se detecta que alguno de los capitanes no ha cumplido con las obligaciones establecidas en la normativa, el Comité de Competición tomará las medidas apropiadas para garantizar la integridad y el buen funcionamiento de la competición.

El equipo que no se presente a cualquiera de las dos últimas jornadas de la Fase League (W.O.) no podrá disputar el PlayOffs, independientemente de la razón.

NOTA:

Si ambos capitanes están de acuerdo, se puede adelantar un enfrentamiento a una fecha anterior a la programada. Esto puede ser útil en situaciones donde ambos equipos tienen disponibilidad y desean jugar el enfrentamiento antes de la fecha prevista.

Es importante que ambos capitanes se comuniquen y acuerden el adelanto a través del chat del enfrentamiento, y que informen la fecha a la organización para que se realicen los ajustes necesarios en el calendario y se registre correctamente la nueva fecha de disputa.

El adelanto de un enfrentamiento brinda flexibilidad a los equipos y les permite gestionar su participación de manera conveniente, siempre y cuando se cumpla con el acuerdo mutuo y se informe adecuadamente a la organización.

ENFRENTAMIENTO NULO

Cuando ambos equipos no logran disputar el enfrentamiento dentro de las fechas permitidas y no llegan a un acuerdo para gestionar un aplazamiento dentro del plazo establecido, el Comité de Competición puede declarar el enfrentamiento como nulo.

12.COMUNICACIÓN ENTRE LOS EQUIPOS Y ORGANIZACIÓN

La comunicación entre los equipos se llevará a cabo exclusivamente a través de la aplicación PADEL TEAM LEAGUE, utilizando el chat correspondiente a cada enfrentamiento. Es importante utilizar este medio de comunicación designado para que quede constancia de todas las gestiones realizadas en tiempo y forma.

El uso del chat de la aplicación PADEL TEAM LEAGUE permitirá documentar y registrar adecuadamente cualquier comunicación entre los equipos, lo que será de gran ayuda para resolver futuras incidencias o consultas relacionadas con el enfrentamiento. Además,

garantizará la transparencia y la trazabilidad de las conversaciones y acuerdos entre los capitanes de los equipos.

Cualquier comunicación realizada fuera de la aplicación PADEL TEAM LEAGUE no será válida para la competición. Por lo tanto, se insta a los capitanes a utilizar exclusivamente el chat de la aplicación para mantener una comunicación efectiva y oficial dentro del marco de la competición.

Cuando la gestión de propuesta y validación de fechas de un enfrentamiento se realice fuera del plazo establecido, pero ambos capitanes lleguen a un acuerdo para disputar el enfrentamiento a través del chat de la aplicación, será responsabilidad del capitán del equipo local comunicar a la organización la fecha y hora acordadas. Esto se realizará a través del apartado "ENVIAR MENSAJE A ORGANIZADOR" en la aplicación.

Es fundamental que el capitán del equipo local informe a la organización sobre la fecha y hora acordadas para el enfrentamiento. De esta manera, la organización podrá fijar oficialmente la fecha pactada y los capitanes podrán gestionar el enfrentamiento donde podrán proceder a poner la alineación en tiempo y forma, respetando los plazos establecidos por la competición. Esta comunicación es vital para que la organización tenga constancia de la fecha y hora acordadas y pueda llevar un registro adecuado de los enfrentamientos programados.

13. APLAZAMIENTOS

Durante la Fase League Zonal, se permitirá aplazar un enfrentamiento solamente si ambos capitanes están de acuerdo. En caso de que se acuerde el aplazamiento, el enfrentamiento deberá ser reprogramado y disputado en el siguiente viernes, sábado o domingo. No se permitirá disputar el enfrentamiento en una fecha diferente a las mencionadas.

Si en el calendario de competición hay dos jornadas consecutivas, el enfrentamiento se disputará en el siguiente viernes, sábado o domingo de la segunda jornada. No se podrá disputar en otra fecha.

Esta medida se implementa para asegurar una competición fluida y programada, evitando retrasos innecesarios y facilitando la organización de los partidos dentro de un marco de tiempo establecido.

1. Gestión de aplazamientos:

- a. El capitán del equipo local podrá proponer el aplazamiento de un enfrentamiento al capitán del equipo visitante, antes del lunes a las 14:00h de la semana previa a la fecha programada en el calendario. Junto con la propuesta de aplazamiento, deberá ofrecer dos fechas alternativas. El capitán del equipo visitante tendrá hasta el martes a las 14:00h para aceptar o rechazar cualquiera de las dos opciones.
- b. El capitán del equipo visitante podrá solicitar el aplazamiento del enfrentamiento al capitán del equipo local a través del chat del partido. Si el capitán del equipo local no

confirma el aplazamiento antes del martes a las 14:00h, se entenderá que la solicitud ha sido rechazada, y el equipo visitante deberá elegir una de las propuestas de fecha original ofrecidas por el equipo local antes de ese mismo plazo.

- c. En caso de que el enfrentamiento haya sido aplazado, el capitán del equipo local, a través del chat del enfrentamiento deberá ofrecer dos propuestas en días diferentes (viernes, sábado o domingo) con tiempo hasta el lunes a las 14:00h posterior a la jornada aplazada. Seguidamente, el capitán visitante podrá elegir una de las dos propuestas realizadas por el capitán local con tiempo límite hasta el martes a las 14:00h posterior a la jornada aplazada.
- d. Si el capitán del equipo local no realiza correctamente las dos propuestas de diferentes fechas y dentro del tiempo establecido, perderá el enfrentamiento con 17 puntos a favor del equipo visitante. Si el capitán del equipo visitante no selecciona una de las dos fechas propuestas por el capitán del equipo local dentro del tiempo reglamentario, perderá el enfrentamiento con 17 puntos a favor del equipo local. Toda comunicación se realizará a través del chat del enfrentamiento.

Si posteriormente ambos equipos están de acuerdo y fijan una fecha para el enfrentamiento, se reseteará el resultado y se disputará desde cero.

- e. Los días y horarios oficiales para la competición son viernes de 19:00h a 21:00h (inclusive), sábados de 09:00h a 20:00h (inclusive) y domingos de 09:00h a 19:00h (inclusive). Si se produce un aplazamiento, el equipo local deberá notificarlo a la organización a través de la App (PADEL TEAM LEAGUE) en el apartado "ENVIAR MENSAJE A ORGANIZADOR".
- f. Una vez establecida una fecha para el enfrentamiento, sólo se podrá aplazar si ambos equipos están de acuerdo. En caso de que no lleguen a un acuerdo y una de las partes no pueda disputar el enfrentamiento en la fecha establecida, ese equipo perderá el enfrentamiento.

2. Condiciones para enfrentamientos reprogramados

1. Responsabilidad del Equipo Local en Aplazamientos:

- En caso de aplazamiento de un enfrentamiento, el equipo local será responsable de garantizar que el partido reprogramado se dispute en condiciones adecuadas, teniendo en cuenta la previsión meteorológica y las posibles condiciones adversas.

2. Uso de Instalaciones Indoor:

- Si la fecha de aplazamiento coincide con una previsión meteorológica adversa (lluvia, nieve, viento extremo, etc.), el equipo local deberá contar con un club indoor para disputar el enfrentamiento en la fecha reprogramada.
- El partido no podrá volver a aplazarse por motivos meteorológicos si el equipo local dispone de una instalación indoor adecuada.

3. Falta de Instalación Indoor:

- Si el equipo local no cuenta con una instalación indoor y las condiciones meteorológicas impiden la disputa del partido en la fecha reprogramada, el equipo local perderá automáticamente el enfrentamiento con un resultado de 17-0 a favor del equipo visitante. Este resultado se aplicará de forma automática por el sistema.

4.Excepciones:

- En casos excepcionales debidamente justificados (por ejemplo, cierre de instalaciones indoor por motivos ajenos al equipo local), la organización podrá evaluar la situación y tomar una decisión al respecto, que podrá incluir la reprogramación del partido o la exención de sanciones. Sin embargo, esto no será automático y quedará sujeto a la valoración de la organización junto con el comité de competición.

5.Responsabilidad Compartida:

- El equipo local podrá proponer al equipo visitante un **intercambio de sede** si el equipo visitante dispone de un **club indoor** para disputar el partido en la fecha reprogramada..

3. Criterios específicos:

- Si un equipo no puede disputar el enfrentamiento en la fecha original, se podrá aplazar por mutuo acuerdo. Si en la nueva fecha acordada por el contrario es el otro equipo el que tampoco puede presentarse al aplazado, el enfrentamiento será declarado como nulo.
- Si en ambas fechas es el mismo equipo el que no puede presentar alineación, el enfrentamiento será declarado como W.O. en su contra.

En la Temporada Invierno 2025-26, no se podrán aplazar los enfrentamientos de la última jornada. Los clubes outdoor deberán prever la posibilidad de inclemencias meteorológicas y contar con un club indoor como alternativa.

4. Partidos aplazados por lluvia o causas ajenas:

- a. En caso de causas ajenas a los participantes, como cortes de luz, lluvia, viento, etc., se deberá suspender el partido durante veinte minutos para intentar solucionar la incidencia. Si después de ese tiempo no hay solución, el enfrentamiento se aplazará, manteniendo los mismos jugadores, alineaciones y el último resultado del marcador. Sin embargo, se podrá comenzar de 0 si ambos equipos están de acuerdo. El capitán del equipo local deberá notificar a la organización las causas a través de la App (PADEL TEAM LEAGUE) en el apartado "ENVIAR MENSAJE A ORGANIZADOR".

Si el juego no se ha disputado, se pueden realizar nuevas alineaciones.

- b. Si los equipos no han disputado el enfrentamiento aplazado antes de dicha fecha puntuará 0 puntos para ambos.
- c. Si no se ha disputado el enfrentamiento aplazado, la organización estudiará el caso y tomará las medidas necesarias.
- d. En el caso de que un partido se dispute en unas pistas descubiertas y se encuentre en condiciones climáticas adversas, como lluvia insistente o fuerte viento, se permitirá el aplazamiento unilateral del partido bajo las siguientes condiciones:
- Alrededor de tres horas antes del inicio del partido, si se registra lluvia o fuerte viento y el pronóstico del tiempo indica condiciones desfavorables (probabilidad de lluvia superior al 40% con más de 2 mm de precipitación o ráfagas de viento superiores a 80 km/h).
 - También se permitirá el aplazamiento si existe una alerta meteorológica naranja o roja en el momento programado para el partido.
 - El capitán del equipo que desee aplazar el partido deberá ponerse en contacto a través del chat del enfrentamiento con su rival, también tendrá que enviar un mensaje a la organización durante el intervalo horario establecido anteriormente para acordar el aplazamiento. En caso de desacuerdo, se consultará al juez árbitro para que tome una decisión.
 - En caso de no haber notificación previa, los capitanes y jugadores deberán estar presentes en la pista. Solo se permitirá el aplazamiento si los capitanes llegan a un acuerdo, a menos que la pista se vuelva impracticable debido a la acumulación de charcos.
- e. Es importante seguir estas pautas y mantener una comunicación clara entre los capitanes y la organización para garantizar un desarrollo justo y seguro de los partidos en condiciones climáticas adversas.

El equipo local deberá informar al equipo visitante con suficiente anticipación sobre la situación y las alternativas disponibles. Asimismo, se recomienda utilizar la App (PADEL TEAM LEAGUE) para comunicar y gestionar los cambios de ubicación y horarios del enfrentamiento debido a la previsión de lluvia.

- f. En caso de aplazar un enfrentamiento debido a la lluvia y el equipo rival ya se encuentra en camino, es responsabilidad del capitán del equipo local estar presente en el club para demostrar la indisponibilidad de uso de las pistas. Si el capitán del equipo local no se encuentra en el club y no puede proporcionar evidencia de la situación, se considerará que el equipo local ha perdido el enfrentamiento.

Es importante que el capitán del equipo local esté preparado para demostrar la imposibilidad de jugar en las pistas debido a la lluvia, ya sea a través de imágenes, videos u otros medios que respalden su afirmación. Esto garantizará una resolución justa y evitará malentendidos entre los equipos.

Todos los enfrentamientos aplazados tendrán que ser notificados a la organización por el capitán, es importante seguir estas pautas y comunicarse a través de la App (PADEL TEAM LEAGUE) para garantizar una correcta gestión del aplazamiento y mantener un registro oficial de todas las comunicaciones relacionadas con los enfrentamientos.

Todos aquellos enfrentamientos que no se hayan disputado una vez hayan finalizado las fechas estipuladas por la organización para jugar la Fase League de ida o vuelta, serán estudiados por el Comité de Competición y podrán ser declarados como nulos o a favor de uno u otro equipo si se estima oportuno debido a que ninguno o alguno de los capitanes haya gestionado la eliminatoria como corresponde en tiempo y forma según todas las variantes que ofrece la normativa de la competición.

14. ASCENSOS Y DESCENSOS

1. Ascenso Automático del equipo ganador de PlayOffs:

- El equipo ganador de los playoffs ascenderá automáticamente a la división superior para la siguiente temporada.

2. Posible Ascenso del Segundo clasificado:

- La organización se reserva el derecho de ascender al segundo finalista de los playoffs a la división superior, en función de la cantidad de equipos en cada división y de las necesidades organizativas de la competición. Este ascenso no será automático y quedará sujeto a la decisión de la organización.

3. Etiquetas de División por Jugador:

- Cada jugador contará con una etiqueta personal que definirá su división actual.
- Los jugadores que asciendan de división verán modificada su etiqueta para reflejar su nueva categoría.

4. Actualización de Etiquetas:

- La organización será responsable de actualizar las etiquetas de los jugadores que asciendan o desciendan de división.

5. Criterios de Ascenso y Descenso:

- Además de los ascensos derivados de los PlayOffs, la organización podrá establecer otros criterios para ascensos y descensos entre divisiones, como el rendimiento durante la temporada, la puntuación acumulada.

Descenderán para la próxima temporada equipos que durante la fase league no consigan obtener al menos 15% de la media de la de puntos de su división. A excepción de la quinta división.

6. Transparencia y Comunicación:

- La organización comunicará de manera clara y transparente los criterios de ascenso y descenso, así como cualquier cambio en las etiquetas de los jugadores, para garantizar que todos los participantes estén informados.

Esta normativa tiene como objetivo fomentar la competitividad, reconocer el esfuerzo de los equipos y jugadores que destacan en los playoffs, y mantener un equilibrio adecuado entre las divisiones de la competición.

15. SANCIONES

En el caso de incumplimiento de las normativas y regulaciones establecidas, se podrán aplicar sanciones correspondientes. A continuación, se mencionan algunos ejemplos de posibles sanciones, aunque es importante tener en cuenta que estas pueden variar según las reglas específicas de la competición y la decisión de la organización:

1. **Puntos de penalización:** Se pueden restar puntos al equipo infractor en la clasificación general como consecuencia de una conducta antideportiva, incumplimiento de normas o retrasos injustificados.
 - **Incumplimiento de plazos de gestión de enfrentamientos:** Por no realizar correctamente las propuestas de fechas, no responder dentro del tiempo establecido, o no presentarse al enfrentamiento sin aviso previo, se podrían restar una determinada cantidad de puntos.
 - a) En caso de que el capitán del equipo local no realice la comunicación de la hora pactada de un enfrentamiento a la organización antes del comienzo de la jornada establecida, se aplicará una sanción de -6 puntos en la clasificación general.
 - b) Si el capitán de un equipo no ha realizado debidamente las alineaciones en el acta virtual diez minutos antes de la hora pactada para el enfrentamiento, se le aplicará una sanción de restar -3 puntos de la clasificación general.
 - c) En el caso de que el capitán del equipo local no realice correctamente las dos propuestas de diferentes fechas dentro del tiempo establecido, se considerará como un incumplimiento de las normas y el equipo local perderá el enfrentamiento. En este caso, se otorgarán 17 puntos a favor del equipo visitante.
 - d) De manera similar, si el capitán del equipo visitante no selecciona una de las dos fechas propuestas por el capitán del equipo local dentro del plazo reglamentario, también se considerará como un incumplimiento y el equipo visitante perderá el enfrentamiento. En este caso, se asignará 17 puntos a favor del equipo local.
 - **Conducta antideportiva:** Por comportamientos inapropiados durante los partidos, como insultos, agresiones físicas o actitudes no deportivas, se podrían aplicar puntos de penalización.
 - **Uso indebido de jugadores:** Si un equipo alineó a jugadores que no cumplen con los requisitos establecidos (por ejemplo, jugar en una categoría superior sin autorización),

podría ser sancionado con puntos de penalización. En este caso se restará -3 puntos de la clasificación general.

2. Pérdida de puntos o enfrentamientos:

- a) Si un equipo no cumple con las obligaciones establecidas, como presentar la documentación requerida para disputar un enfrentamiento, podría ser sancionado con la pérdida de puntos o incluso considerarse como enfrentamiento perdido.
- b) En el caso de que el capitán del equipo local no realice correctamente las dos propuestas de diferentes fechas dentro del tiempo establecido, se considerará como un incumplimiento de las normas y el equipo local perderá el enfrentamiento. En este caso, se otorgarán 17 puntos a favor del equipo visitante.
- c) De manera similar, si el capitán del equipo visitante no selecciona una de las dos fechas propuestas por el capitán del equipo local dentro del plazo reglamentario, también se considerará como un incumplimiento y el equipo visitante perderá el enfrentamiento. En este caso, se asignará 17 puntos a favor del equipo local.
- d) Si una pareja no se presenta dentro de los 15 minutos desde la hora pactada, se considerará que han perdido el partido. En este caso, se otorgarán puntos al equipo rival según el orden de la pareja no presentada. Por ejemplo, si es la primera pareja la que no se presenta, el equipo rival recibirá 8 puntos. Si es la segunda pareja, recibirán 5 puntos, y si es la tercera pareja, recibirán 4 puntos.
- e) Si dos parejas del mismo equipo no se presentan dentro de los 15 minutos desde la hora pactada, se dará por perdido el enfrentamiento completo. En esta situación, el equipo rival sumará 17 puntos a su favor, siempre y cuando haya presentado debidamente las tres parejas.
- f) Si el enfrentamiento se divide en dos turnos y el capitán local no ha notificado al equipo rival, podría resultar en la pérdida del enfrentamiento completo o cualquier otra medida que decida el comité de competición.
- g) En el caso de que se produzca una equivocación al entrar en la pista y las parejas no correspondan con la alineación previamente establecida, se considerará que el enfrentamiento se da por perdido para el equipo infractor.

3. Suspensión de jugadores o equipos: En situaciones graves de infracciones o conductas inapropiadas, la organización puede tomar la decisión de suspender a jugadores o incluso a equipos completos de la competición, impidiendo su participación en futuros enfrentamientos.

- a) **El equipo que no se presente a cualquiera de las dos últimas jornadas de la fase league (W.O.) no podrá disputar el PlayOffs, independientemente de la razón.**

4. **Alineación indebida:** En un enfrentamiento, se considera una infracción a las normas de la competición. Una alineación indebida puede ocurrir cuando:

1. Un equipo presenta un jugador que no cumple con los requisitos establecidos y excede el nivel de juego permitido para esa división.
2. No completar la alineación y participar en un enfrentamiento con un jugador que no está registrado en el equipo.
3. También puede ocurrir cuando un jugador no se presenta en el orden correcto de la alineación o cuando se coloca a un jugador en una posición diferente a la asignada.

Las sanciones por alineaciones indebidas pueden variar dependiendo de las reglas y políticas específicas de la competición. Algunas posibles sanciones pueden incluir:

- Pérdida del enfrentamiento: Si se detecta una alineación indebida, el equipo responsable puede recibir una derrota automática, lo que significa que el equipo rival obtendrá los puntos asignados del enfrentamiento.
- Pérdida de puntos: Además de la pérdida del enfrentamiento, el equipo responsable de la alineación indebida puede recibir una penalización de puntos en la clasificación general de la competición. La cantidad de puntos que se resten puede variar dependiendo de las reglas específicas de la competición. El número máximo de penalización será -12 puntos de la clasificación general.

Es importante destacar que las sanciones por alineaciones indebidas deben ser aplicadas de manera justa y equitativa, asegurándose de que se respeten los principios de competencia y de que se mantenga la integridad de la competición. La organización o el comité de competición son los encargados de evaluar y aplicar las sanciones correspondientes en caso de alineaciones indebidas.

Estas medidas se implementan para garantizar que los capitanes cumplan con sus responsabilidades en cuanto a la programación y acuerdos de fechas, asegurando así un desarrollo adecuado de la competición y evitando retrasos o falta de comunicación.

5. Sanciones económica por incomparecencia

1. Sanción por Incomparecencia del Equipo Visitante:

- Si el equipo visitante **no se presenta** a un enfrentamiento una vez fijada la fecha, deberá abonar la **totalidad del coste del enfrentamiento (72€)**, correspondiente a las tres partidas, al equipo rival.
- Si el equipo rival (local) **no pone facilidades** para disputar el enfrentamiento en caso de que todavía no se haya fijado una fecha concreta, se podrá reconsiderar la aplicación de la sanción económica al equipo visitante. En estos casos, la organización evaluará la situación y decidirá si se exime total o parcialmente del pago.

2. Aplazamiento y Segunda Incomparecencia:

- Si un enfrentamiento queda **aplazado** por acuerdo entre el equipo visitante y el equipo local debido a la falta de jugadores del equipo visitante, y en la **fecha reprogramada** el equipo visitante **vuelve a no presentarse**, deberá abonar nuevamente el **coste completo del enfrentamiento (72€)** al equipo local, a menos que exista una justificación de fuerza mayor aprobada por la organización.
3. **Protección Económica para los Clubes Locales:**
- Esta normativa tiene como objetivo **proteger económicamente a los clubes locales**, garantizando que no sufran pérdidas derivadas de las jornadas estipuladas como local cuando el equipo visitante no se presenta. Además, busca fomentar la **responsabilidad y el compromiso** de todos los equipos.
4. **Excepciones por Fuerza Mayor:**
- En casos de fuerza mayor debidamente justificados (emergencias médicas, condiciones meteorológicas extremas, etc.), la organización evaluará la situación y podrá **eximir al equipo visitante de la sanción económica** o reducir el importe a abonar. El equipo visitante deberá presentar pruebas documentales (informes médicos, fotos, etc.) para validar su justificación.
5. **Reciprocidad en las Obligaciones:**
- Si el local deberá proporcionar facilidades para llevar a cabo el enfrentamiento.
6. **Proceso de Pago y Plazos:**
- El pago de la sanción deberá realizarse a través de los **medios establecidos por la organización** y en un plazo máximo de **7 días naturales** desde la fecha del enfrentamiento no disputado.
 - El equipo afectado (local o visitante) deberá notificar la incidencia a la organización a través del **chat oficial del enfrentamiento** o por los canales habilitados.
7. **Registro y Cumplimiento:**
- La organización supervisará el cumplimiento de esta normativa y llevará un registro de las sanciones aplicadas. En caso de incumplimiento del pago, el equipo infractor podrá enfrentar sanciones adicionales, como descalificación en la competición y la **inhabilitación para participar en futuras ediciones** de la competición.
8. **Flexibilidad y Mediación:**
- En casos de desacuerdo o circunstancias especiales, la organización actuará como mediadora para encontrar soluciones equilibradas que prioricen la **justicia competitiva y el respeto entre los equipos**.

La organización de la competición será responsable de establecer y aplicar las sanciones de acuerdo con sus políticas y reglamentos internos.

16. SEGURO DE ACCIDENTE DEPORTIVO

El seguro de accidente deportivo es obligatorio para todos los jugadores que participen en la competición PTL. El seguro cubre los accidentes que ocurran durante la celebración de los partidos de la PTL y está regulado por el Real Decreto 849/1993.

PROTOCOLO DE ACTUACIÓN EN CASO DE ACCIDENTE DEPORTIVO

Comunicación del accidente

El jugador accidentado deberá enviar un mensaje a través de la App de la competición desde la opción “Contactar” especificando:

Datos del accidentado

- Nombre y apellidos.
- DNI o NIE.
- Causa y hora del accidente.

IMPORTANTE:

Cualquier siniestro debe ser comunicado en un plazo máximo de **6 horas** desde el momento en que ocurrió el accidente.

Los siniestros notificados fuera de este plazo serán rechazados por la aseguradora y no se podrá acceder a la cobertura del seguro.

Solamente se garantizan los accidentes ocurridos en la competición PADEL TEAM LEAGUE, no en desplazamientos.

Es imprescindible que los datos registrados en la ficha del jugador/a (nombre completo, correo electrónico, DNI y teléfono) sean correctos y coincidan exactamente con los datos proporcionados en la App y en el documento oficial de identidad (DNI).

En caso de discrepancia, el jugador/a perderá el derecho a la cobertura del seguro de accidente deportivo

ASISTENCIA URGENTE

Se entiende por urgencia como tal, la atención sanitaria cuya demora pueda comportar un agravamiento de la lesión, dolor extremo o necesidad de acudir inmediatamente en el momento posterior al accidente. Se podrá asistir al centro sanitario más próximo y una vez superada la primera asistencia de urgencias, el jugador deberá comunicar de inmediato su circunstancia a la organización a través de la App en “Contactar” para la apertura del expediente y ser trasladado a un centro médico concertado.

Tras analizar el expediente se le dará respuesta al asegurado y se le autorizará las asistencias, si fueran objeto de coberturas.

Cualquier prueba o tratamiento realizado sin la autorización previa de la compañía correrá por cuenta del asegurado.

Si el/la jugador/a informa del siniestro, pero no utiliza el seguro en el momento del accidente y, en su lugar, acude a un centro médico por cuenta propia, la aseguradora no asumirá la cobertura del siniestro. En este caso, la competición tampoco se responsabilizará del accidente.

¿Qué se entiende por accidente deportivo?

El término accidente deportivo se refiere exclusivamente a las lesiones corporales traumáticas que tienen su origen en una causa ajena a la voluntad del deportista, externa, fortuita, súbita, violenta y sin patología ni alteración anatómica previa.

Se incluyen exclusivamente los ocurridos durante la celebración en la competición PADEL TEAM LEAGUE.

Las Asistencias Médicas cubiertas por la póliza serán prestadas en centros médicos o por facultativos concertados por la entidad.

COBERTURAS

Asistencia sanitaria

- Gastos de Asistencia Sanitaria en centros concertados por el Asegurador Ilimitada
- Gastos de Asistencia Sanitaria en centros ajenos 1.800€
- Gastos de Primera Prótesis 900€
- Gastos Transporte Sanitario 750€

Invalidez

- Invalidez Pte. por accidente. Baremo 100% (1) 12.000€

Muerte

- Muerte por accidente 6.000€
- Gastos de sepelio por accidente menores de 14 años 6.000€
- Anticipo pago del impuesto sobre sucesiones 1.500

RECORDATORIO IMPORTANTE

La póliza de la competición PTL se rige según el Real Decreto del 4 de junio de 849/1993, por la cual, se incluyen las lesiones por accidente deportivo tales como por traumatismo puntual, violento, súbito y externo, durante la práctica del pádel, siempre que no sean debidos a lesiones crónicas y/o preexistentes; se excluyen también las enfermedades o patologías crónicas derivadas de la práctica habitual del deporte, por micro traumatismos repetidos, tales como tendinitis y bursitis crónica, artrosis o artritis, hernias discales, y en general cualquier patología degenerativa.

Precio del seguro

Por jugador 6,00€ / Temporada.

La competición se compone de dos temporadas anuales.

- Invierno: desde octubre a marzo
- Verano: desde marzo a septiembre.

Para realizar el abono del seguro de la Temporada Invierno 2025-26 hay tiempo desde el inicio de la competición y su duración es hasta el 08 de marzo de 2026.

Todo jugador que esté participando en PTL está asegurado desde que se inscribe hasta que acabe la temporada.

Se establece por una duración de 6 meses.

En caso de aplazamiento será prorrogable.

Entidad aseguradora

Seguros Catalana Occidente, S.A. de Seguros y Reaseguros, Sociedad Unipersonal

Domicilio social en España Paseo de la Castellana, 4 28046 Madrid.

17. BOLA OFICIAL RECOMENDADA

La bola oficial es **Bullpadel Tournament Pro**. Se recomienda su uso pero no es obligatorio. Se recomienda dado que en los PlayOffs y la Master se disputarán con éste modelo.

El equipo local es quien deberá aportar los tres botes de bolas nuevas en cada enfrentamiento.

Distribuidor tienda PADELPOINT

Oferta exclusiva a 75€ el cajón de 24 botes (72 unds).

Para comprar el cajón deberá introducir el código **PADELPOINT12**

www.tiendapadelpoint.com

IMPORTANTE:

Se deberán abrir 3 botes de bolas nuevas de pádel en cada enfrentamiento.

Si el equipo local no cumple con la obligación de proporcionar las bolas nuevas y reglamentarias, el capitán del equipo visitante tiene derecho a exigir las. Si el equipo local persiste en no proporcionarlas, el capitán visitante debe comunicar la situación a la organización a través del apartado "ENVIAR MENSAJE A ORGANIZADOR". En este caso, el equipo local recibirá una sanción de cinco puntos menos en la clasificación. Esta medida se toma para asegurar que se cumplan las normas y garantizar condiciones de juego justas para ambas partes.

18. SORTEOS

Durante la competición de PTL, se llevarán a cabo sorteos de material deportivo y otros premios ofrecidos por los patrocinadores. Estos sorteos estarán abiertos a todos los participantes de la competición, brindando la oportunidad de ganar diversos premios relacionados con el pádel y otros productos relacionados.

Los detalles específicos de los sorteos, incluyendo los premios y las fechas de celebración, serán comunicados por la organización de la PTL a lo largo de la competición.

19. RECLAMACIONES E INCIDENCIAS

Ante cualquier reclamación por incumplimiento de la normativa de PTL, es importante que el responsable del equipo afectado se comunique con la organización de la competición lo antes posible. Esto se puede hacer a través del apartado "Enviar mensaje a la organización" en la aplicación de PTL, enviando un correo electrónico a cc@padelteamleague.com, o utilizando el formulario de contacto disponible en la aplicación.

El Comité de Competición será el encargado de resolver cualquier incidencia o reclamación recibida. Se tomará en consideración la reclamación y se tomarán las medidas necesarias para asegurar el cumplimiento de la normativa y garantizar la equidad en la competición.

Es importante tener en cuenta que el tiempo límite para presentar una reclamación será hasta el siguiente lunes a las 14:00h posterior al enfrentamiento en cuestión. Después de este plazo, la incidencia prescribirá y no se podrán realizar reclamaciones relacionadas con ese enfrentamiento en particular.

La organización de PTL se compromete a responder a las reclamaciones y resolver las incidencias de manera oportuna y justa, buscando siempre el correcto desarrollo de la competición y la satisfacción de todos los participantes.

20.COMITÉ DE COMPETICIÓN

El juez árbitro de PTL será el encargado de hacer cumplir e interpretar la normativa durante la competición. Además, tomará decisiones sobre cualquier incidencia, aún en el caso de que no estuviese en la normativa.

Es importante cumplir con todas las variantes y disposiciones establecidas en la normativa de la competición para garantizar un desarrollo justo y adecuado de los enfrentamientos. Esto incluye la correcta gestión de los enfrentamientos en tiempo y forma, respetando las fechas y los procedimientos establecidos.

Si se detecta que alguno de los capitanes no ha cumplido con las obligaciones establecidas en la normativa, el Comité de Competición tomará las medidas apropiadas para garantizar la integridad y el buen funcionamiento de la competición.

Toda la comunicación relacionada con las incidencias deberá realizarse exclusivamente a través del correo electrónico y no se realizan comunicaciones ni explicaciones por vía telefónica. Todo debe quedar registrado por escrito para garantizar la transparencia y trazabilidad de las decisiones tomadas.

La dirección del Email: cc@padelteamleague.com

21. INSCRIPCIONES

Para participar en la competición de PTL, se requiere realizar una inscripción.

Inscripción: Primer equipo 150€, a partir del segundo equipo 125€. (PRECIOS SIN IVA)

La inscripción de los equipos de competición se realizará dentro de las fechas establecidas para dicho proceso.

Para que la inscripción quede completada, será necesario abonar el importe correspondiente.

Una vez inscrito el equipo, el capitán recibirá un correo electrónico con instrucciones para aceptar la inscripción, descargar la App y enviar el enlace para que los jugadores puedan registrarse. A través de la App, el capitán podrá gestionar su equipo.

En caso de inscribir varios equipos, se podrán beneficiar de descuentos aquellos que pertenezcan a un mismo club.

Para acceder a estos descuentos, el responsable deberá inscribir a todos los equipos al mismo tiempo y realizar el pago total en un único abono.

Para realizar el pago conjunto de inscripción se puede realizar tanto por transferencia como por la web con tarjeta.

Número de cuenta: Banco La Caixa IBAN ES42 2100 5510 07 0200117636

Una vez realizado el pago de la inscripción y el equipo haya disputado una jornada, no se devolverá el importe de dicha inscripción.

PlayOffs PTL-BULLPADEL

- . Se abona 6€ por jugador/partida.
- . Final y tercer/cuarto puesto de los PlayOffs no se abona.
- . Un enfrentamiento mínimo por equipo.
- . Trofeos para los equipos campeones, subcampeones y tercer clasificado.
- . Sorteo de material deportivo y de los propios patrocinadores para los jugadores participantes.
- . Pistas y bolas nuevas **Bullpadel Tournament Pro** en cada partida.

Master Final PTL-BULLPADEL

- . Se abonará 15€ por jugador..
- . Dos enfrentamientos mínimo, por equipo.
- . Premios para los componentes del equipo participantes (en situ).
- . Trofeos para los equipos campeones, subcampeones.
- . Sorteo de material deportivo y de los propios patrocinadores para los jugadores participantes.

. Pistas y bolas nuevas **Bullpadel Tournament Pro** en cada partida.

22. ORGANIZACIÓN

La organización de PTL es la entidad responsable de asegurar el cumplimiento y la interpretación adecuada de la normativa durante toda la competición. Su papel principal es garantizar el correcto desarrollo de la liga y tomar decisiones sobre cualquier incidencia o situación que pueda surgir, incluso si no está explícitamente contemplada en la normativa.

Es importante que los equipos y jugadores respeten y acaten las decisiones y directrices establecidas por la organización, y en caso de tener alguna duda o incidencia, se comuniquen con la organización a través de los canales designados para resolver cualquier situación de manera adecuada y justa.

La organización dispone de una página web www.padelteamleague.com y app “PADEL TEAM LEAGUE” en Google Play y App Store para el buen funcionamiento de la competición. Toda la comunicación entre la organización y capitanes o responsables de los equipos se hará a través de la App (PADEL TEAM LEAGUE).

Atención al cliente

Horario: de lunes a jueves de 10:00h a 19:00h.

Viernes de 10:00h a 22:00h / sábados y domingos de 09:00h a 22:00h

Administración

Horario: de lunes a viernes de 9:00h a 16:00h.

Atención al cliente

Para contactar con nuestro servicio de atención al cliente, le ofrecemos las siguientes vías:
App PADEL TEAM LEAGUE (Descarga en Google Play o App Store).

info@padelteamleague.com

TELÉFONO T. 622115201

Comité de Competición

cc@padelteamleague.com

Marketing

marketing@padelteamleague.com

23. CALENDARIO DE COMPETICIÓN

- Temporada de verano: Desde marzo a septiembre
- Temporada de invierno: Desde octubre a marzo