

REGLAMENTO DEPORTIVO

Versión 1.0

1. Inicio del Partido

Cada partido inicia con claridad para evitar discusiones.

1.1 Volado Inicial

Antes de empezar, se hace un **volado**.

El ganador puede elegir:

- **Saque o resto,**
- **o**
- **Lado de cancha.**

Lo que no elija el ganador, lo elige la otra pareja.

Ejemplos claros:

- Gano el volado → elijo **sacar** → la otra pareja elige **lado**.
- Gano el volado → elijo **lado** → la otra pareja elige **sacar o recibir**.

1.2 Calentamiento

Máximo 5 **minutos** en cancha, para que la jornada avance.

2. Duración de Partidos y Puntaje

Los torneos WAP son ágiles y dinámicos. El formato puede cambiar según la competencia.

2.1 Formato estándar WAP

- **1 set a 6** (con punto de oro).
- En caso de 6-6 → **tiebreak a 7**.

2.2 Sistema de Puntuación (para tabla de grupos)

- **Victoria:** 2 puntos
- **Derrota:** 1 punto
- **WO / no presentación:** 0 puntos
- **Lesión:** se registra el marcador tal como va (asumiendo que la pareja lesionada ya no suma más puntos).

Ejemplo:

Iban 5-2. Se lesiona un jugador.

Resultado final:

6-2

3. Composición de Grupos

La organización de grupos depende del número de parejas inscritas.

Aquí está la guía WAP:

Parejas inscritas	Distribución recomendada
4-5	1 grupo único
6	2 grupos de 3
7	1 grupo de 4 + 1 grupo de 3
8	2 grupos de 4
9-adelante	grupos de 3 o 4 (según logística)

3.1 Razón deportiva

- Buscamos que todos jueguen **la mayor cantidad posible de partidos**, pero sin atrasar el torneo.

- Evitamos grupos desbalanceados y "grupos de la muerte".
-

4. Avance a Eliminación Directa (Cuadros / Llaves)

El número de parejas que avanzan a eliminación directa **puede variar según el torneo**, ya que cada formato tiene necesidades distintas.

4.1 ¿Cuántos pasan?

En la mayoría de los torneos WAP, **avanzan 2 parejas por grupo**.

Sin embargo, algunos formatos pueden incluir:

- Mejores terceros
- Repechaje
- Llaves compactas (solo finales)
- Eliminación directa sin grupos

Cada torneo publicará **su formato oficial** antes de iniciar.

4.2 ¿Por qué puede cambiar?

Porque no todos los torneos tienen:

- El mismo número de parejas
- El mismo tiempo disponible
- El mismo número de canchas
- El mismo nivel competitivo

Adaptamos el sistema para que **todos jueguen lo justo** y la competencia fluya.

4.3 Criterios de Desempate WAP

En caso de empate en la tabla:

1. Puntos
2. Juegos ganados

3. Diferencia de sets
4. Diferencia de games
5. Dominio

Ejemplo:

- | Dos parejas tienen 2-1 en partidos.
 - | Pareja A: +5 en sets
 - | Pareja B: +2 en sets
 - | → Pasa A.
-

5. Sembrado de Grupos — Método Snake (WAP Standard)

El sistema de sembrado se utiliza para crear grupos equilibrados **solo cuando existe un ranking oficial actualizado**.

Si **no hay ranking**, los grupos se forman **al azar**.

5.1 Ejemplo con 16 parejas

- **Grupo A:** S1, S8, S9, S16
- **Grupo B:** S2, S7, S10, S15
- **Grupo C:** S3, S6, S11, S14
- **Grupo D:** S4, S5, S12, S13

5.2 ¿Por qué el snake?

- Evita juntar a los más fuertes en un mismo grupo.
- Es transparente y fácil de entender.
- Puedes publicarlo en la app para total claridad.

5.3 ¿Qué pasa si un jugador o pareja es nueva y no tiene ranking?

Los jugadores nuevos se colocan como:

- **No sembrados** (se sortean al azar después de acomodar a todas las parejas sembradas)
- A menos que exista evidencia deportiva previa (liga WAP, histórico del club, circuitos, etc.) que justifique una ubicación especial.

Esta regla mantiene el torneo justo sin favorecer a nuevos ni castigar a nadie por ser principiante.

6. Cruces en Eliminación (Llaves)

Los cruces de eliminación directa se definen **por torneo**.

Cada evento publicará su **llave oficial** antes de iniciar la fase de eliminación, y esa es la que se sigue.

Regla general WAP

- Siempre que el formato lo permita, se busca **evitar rematches** de fase de grupos hasta la final.
- Idealmente, los **primeros** de grupo van por un lado del cuadro y los **segundos** por el otro.

Cuando no se puede evitar rematches

- Cuando avanzan **mejores terceros** o la estructura es limitada, los rematches pueden ser inevitables.
- En esos casos, la prioridad es mantener la llave **lo más equilibrada posible**.

Nota final

La estructura exacta de los cruces depende del formato, número de parejas y logística del torneo.

Lo importante: **la llave se publica antes de jugarse** y se respeta tal cual.

7. Lesiones en Eliminación Directa

- Si la lesión ocurre **durante el partido**, se marca el marcador como va.
 - Si ocurre **antes de iniciar**, la pareja lesionada pierde por WO.
 - La mesa puede evaluar situaciones especiales de fuerza mayor.
-

8. Movimientos de Cancha

La app muestra cancha **tentativa**.

La cancha **oficial** es la que indique mesa al momento.

Ejemplo claro:

- | Tu app dice "Cancha 3 – 6:20 pm"
 - | Mesa dice "Juegan en Cancha 4 YA"
 - | → Se juega en Cancha 4.
 - | La app es referencia. Mesa es autoridad.
-

9. Reglas de Juego en Cancha

Para evitar malos entendidos:

9.1 Marcadores

- Los jugadores deben cantar el marcador antes de cada punto.
- Si hay duda:
 - Se regresa al marcador **más bajo** en el que ambas parejas coincidan.

9.2 Punto de oro

Todo juego se define con punto de oro.

La pareja que resta elige el lado.

9.3 Pelotas dudosas

Si no estás 100% seguro, la pelota es buena.

Somos amateurs. Juega honesto.

10. Comentarios Finales

El objetivo es simple:

| “Torneos claros. Juegos justos. Cero caos.”

We All Padel garantiza la mejor experiencia posible usando reglas accesibles, transparentes y pensadas para que todos disfruten competir.