

# REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIAS

Versión 1.0

---

## 1. Propósito del Reglamento

Queremos torneos **justos, claros y sin dramas**.

Este documento explica cómo funciona la operación general en **cualquier** torneo organizado por We All Padel.

Si juegas con WAP, juegas con reglas que cuidan tu experiencia y la de todos.

---

## 2. Mesa de Control — La Autoridad del Evento

La mesa de control es nuestro “VAR humano”: la autoridad del evento.

Su objetivo es **agilizar, organizar y resolver**.

### 2.1 Funciones de Mesa de Control

- Asignar y **cambiar canchas** cuando sea necesario.
- Ajustar horarios en caso de retrasos, clima, lesiones o logística.
- Validar resultados y resolver dudas.
- Determinar si procede un **Walkover (WO)**.

### 2.2 Importante para jugadores

- Las decisiones de mesa de control son **definitivas**.
- La app muestra horarios y cancha **tentativa**, pero **la cancha oficial es la que indique mesa**.

### **Ejemplo real:**

- | La app muestra cancha 3, pero mesa te manda a cancha 4 para evitar retrasos.
- | Juegas en cancha 4. No hay discusión.

## **2.3 Conducta hacia el personal**

- Cero tolerancia a insultos, gritos, presión indebida o faltas de respeto.
  - Cualquier agresión verbal o actitud hostil = **expulsión inmediata del torneo sin reembolso.**
- 

# **3. Puntualidad y Tiempos de Tolerancia**

El torneo debe fluir. La puntualidad es clave.

## **3.1 Tiempos oficiales**

- Llega **10 minutos antes** de tu partido.
- Tolerancia total:
  - **5 minutos otorgados por mesa,**
  - **5 minutos otorgados por la pareja rival** (opcional: pueden darlos o no).

## **3.2 ¿Qué pasa si llego tarde?**

- Si no estás en cancha dentro del tiempo de tolerancia → la mesa **puede marcar WO.**
- No importa si “ya venías llegando”, tu partido empieza con lo que determina mesa.

### **Ejemplo:**

- | Partido a las 7:00 pm
- | 7:05 pm → límite otorgado por mesa
- | 7:10 pm → límite otorgado por rival

| Llegas 7:12 pm → WO automático.

---

## 4. Walkover (WO) / Forfeit

Un WO significa que una pareja **no se presentó** o **no puede jugar** dentro de los tiempos establecidos.

El WO no es castigo: es una herramienta para que el torneo no se detenga.

### 4.1 ¿Quién decide?

El WO es **exclusivamente** decisión de mesa de control.

Ni la app, ni los jugadores, ni el rival pueden marcarlo de manera unilateral.

### 4.2 Excepción por fuerza mayor

We All Padel entiende que somos **amateurs** y que, a veces, pasan cosas **fuerza mayor**.

Por esta razón, mesa de control puede **evitar un WO** cuando exista una causa extraordinaria y comprobable siempre y cuando sean tiempos razonables y no represente un atraso importante al programa.

**Ejemplo real:**

| Un jugador era médico y estaba en una cirugía que se retrasó. Llegó 15 minutos tarde, pero era una situación de fuerza mayor y mesa permitió jugar.

### 4.3 ¿Cuándo aplica esta excepción?

- Emergencias
- Retrasos ajenos al jugador
- Razones médicas o de seguridad

### 4.4 ¿Cuándo no aplica?

- “Salí tarde del trabajo.”
- “No encontraba estacionamiento.”

- "Se me olvidó la hora."
- "Estaba calentando en otra cancha."
- "No quería jugar en esa cancha."

| Regla WAP:

| Las excepciones existen para ser justas, no para abrir la puerta al caos.

## 4.5 Marcador del WO

- Pareja no presentada → 0 puntos
  - Marcador: 0–6 / 0–6 (o equivalente al formato)
- 

# 5. Conducta y Juego Limpio

Aquí venimos a competir, no a pelear.

## 5.1 Comportamientos aceptados

- Celebrar puntos sin burlas.
- Preguntar dudas a mesa con respeto.
- Mantener actitud deportiva con rivales y staff.

## 5.2 Comportamientos NO aceptados

- Burlas, empujones, insultos o gritos.
  - Discutir marcadores a gritos en cancha.
  - Provocar a rivales o a mesa.
  - Intentar alterar resultados.
- 

# 6. Lesiones y Retiro del Partido

Si hay una lesión, la prioridad es la salud del jugador.

## **6.1 ¿Qué pasa si alguien se lesiona durante el partido?**

- Se detiene el juego unos minutos.
- Si no puede continuar → el partido termina **con el marcador tal como va**, asumiendo que la pareja lesionada ya no suma más puntos.

**Ejemplo:**

| Iban 4–3 ganando. Se lesionó un rival.

| Resultado final: 6–3.

## **6.2 ¿Y si se lesioná antes del partido?**

- Si la pareja no puede presentarse → WO.

---

# **7. Reclamos y Aclaraciones**

Las dudas se resuelven aquí, no en redes sociales ni después del torneo.

## **7.1 Forma correcta de reclamar**

- Pide hablar con mesa con calma.
- Explica tu caso en menos de 3 minutos.
- Mesa responde y decide.

## **7.2 Límites**

- Los reclamos deben hacerse **antes de iniciar tu siguiente partido**.
- No se reabre un partido que ya fue reportado oficialmente.
- Decisión final: mesa + comité deportivo.

**Ejemplo:**

| "En el juego anterior marcamos mal un punto, quiero modificar el marcador."

| Si el partido ya está oficializado → no se cambia.

---

## 9. Reporte de Jugadores Fuera de Nivel (“Cachirules”)

En We All Padel queremos torneos **justos y disfrutables**.

Si una pareja está claramente fuera de su nivel, eso afecta al grupo, a la experiencia y al torneo completo.

Por eso existe este mecanismo oficial de reporte.

### 9.1 ¿Qué se puede reportar?

- Jugadores que, por nivel, **no deberían estar en esa categoría**.
- Parejas que dominan con una diferencia exagerada y repetida.
- Casos donde hay evidencia clara de desequilibrio competitivo.

Este no es un sistema para quejarse por perder, sino para **detectar anomalías reales**.

### 9.2 ¿Quién puede hacer el reporte?

- Cualquier jugador de la categoría.
- El reporte es **confidencial**.
- Se puede hacer directamente con la mesa o por mensaje privado (según instrucción del torneo).

### 9.3 ¿Cómo funciona el proceso?

1. Mesa recibe el reporte.
2. Si se acumulan **2 o más reportes independientes**, se abre una **evaluación del caso**.
3. La mesa revisa:
  - Resultados del jugador
  - Diferencias de sets y games
  - Historial en otros torneos WAP

- Opinión deportiva del comité
4. La mesa toma una decisión final.

## 9.4 ¿Qué decisiones puede tomar mesa?

Dependiendo del torneo y su formato:

- Mantener al jugador en la categoría.
- Recomendar ascenso para el **siguiente evento**.
- Ajustar siembra o grupos para equilibrio.
- En casos extremos, **mover al jugador a una categoría superior** (si el formato lo permite).
- Registrar al jugador como "**evaluación especial**" para futuros torneos.

Regla WAP:

No castigamos el talento. Ajustamos los niveles para que todos compitan en paz.

## 9.5 Lo que NO es este sistema

- No es para quejarse porque "me tocó fuerte".
- No es para mover jugadores por conveniencia.
- No es para manipular grupos.
- No es para reclamar partidos ya jugados.

**Es un sistema para torneos justos, no para dramas.**

---

# 9. Notas Finales

We All Padel organiza torneos para que **todos disfruten competir en serio, sin caos**.

Este reglamento existe para proteger la experiencia y mantener el juego limpio.

We All Padel

“Pádel justo. Pádel organizado. Pádel que se disfruta.”