



I Circuito de Pádel  
III Torneo de Barcelona  
6 de Junio

# REGLAMENTO

## DEL TORNEO

El torneo se registrá bajo las siguientes normas:

- El reglamento de juego a seguir será el oficial de la Federación Española de Pádel.
- En el torneo habrá dos categorías Nivel B (Intermedio) y C (Básico).
- Sistemas de juego: 1ª fase liguilla (grupos de 3,4 o 5 parejas) y 2ª fase cuadro directo.
- Los partidos se jugaran al mejor de un set normal, o de 9 juegos en función del número de inscritos y la final será a 2 set y super Tie-break a 10 en el tercero.
- En la fase de liguilla cada victoria valdrá 2 puntos y la derrota 0.
- En caso de empate a puntos en las liguillas el sistema de desempate será el siguiente:
  1. Enfrentamiento directo.
  2. Diferencia de juegos ganados y perdidos de los enfrentamientos directos.
  3. Diferencia de juegos ganados y perdidos resto de partidos del grupo.
  4. Si persiste el empate, sorteo.
- En función del número de participantes se determinará cuantas parejas pasan a la fase final después de la fase de grupos.
- Todos los jugadores deberán estar presentes en el club a las 9.50 de la mañana, para registrarse y recoger el wellcome pack. Los partidos darán comienzo a las 10:00.
- Si pasados 5 minutos de la llamada a una pareja a jugar, ésta no se presenta en pista, se aplicará la ausencia de competidor en el juego.



I Circuito de Pádel  
III Torneo de Barcelona  
6 de Junio

# REGLAMENTO

## DEL TORNEO

- La pareja ganadora de cada partido será la encargada de entregar bolas y ficha de resultado al juez árbitro.
- Las 4 parejas semifinalistas de la categoría B (Intermedio) se clasificarán para la Gran Final Interprovincial a celebrar en Septiembre en Madrid.
- En caso de que uno o los dos componentes de la pareja clasificada a la Gran Final no puedan asistir, será sustituida por las parejas que queden entre el 5 y el 8º puesto consecutivamente.
- Cualquier imprevisto que surja durante el torneo será resuelto por la organización y el juez arbitro cuya decisión será inapelable