



Reglamento de los clubes unidos de padel (CUP)

La CUP (Clubes Unidos de Padel) establece el siguiente reglamento como referencia para la organización de torneos en el estado afiliados a CUP.

Todos los Clubes afiliados a CUP deberán notificar al comité CUP sobre la realización de torneos a realizarse en sus instalaciones, para el beneficio general de todas las personas e instituciones involucradas.

El siguiente reglamento que CUP presenta busca proporcionar orden y estructura al circuito Jalisco, con el objetivo de ofrecer un estándar de calidad a nuestros afiliados.

Afiliación:

- Será requisito estar afiliado a la CUP para poder participar en el circuito CUP 2024.
- La afiliación CUP tendrá un costo de \$400 MXN.
- Si algún participante desea participar en alguna fecha del circuito CUP 2024 y no se encuentra afiliado, lo podrá realizar, pero no tendrá derecho a sumar puntos para el ranking CUP y no podrá participar al CUP MASTER FINAL.

Formato de Competencia:

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

Torneos:

La distribución de puntos de cada torneo CUP será la siguiente:

Cup Master Final Premier 1500

- Campeones: 1500 puntos
- Subcampeones: 1000 puntos
- Semifinalistas: 750 puntos
- Cuartos de final: 500 puntos

(Torneo de invitación/calificación de los mejores 16 jugadores del circuito CUP 2024).

Cabe mencionar que para poder ser participante del CUP MASTER FINAL PREMIER, serán los 16 afiliados con mejor ranking individual de cada categoría, siempre y cuando hayan participado como mínimo en un 50% de torneos celebrados por CUP. Todos los jugadores deberán cumplir con esta regla para poder ser seleccionados a este torneo. Si algún jugador cuenta con los



puntos necesarios para estar dentro de los 16 rankeados, pero no cuenta con el 50% de torneos, no podrá ser elegido para participar en el MASTER.

Cup Premier G1 1000

- Campeones: 1000 puntos
- Subcampeones: 700 puntos
- Semifinalistas: 500 puntos
- Cuartos de final: 300 puntos (si se juegan)
- Octavos de final: 250 puntos (si se juegan)
- Dieciseisavos de final: 200 puntos (si se juegan)

- Fase de grupos: 100 puntos

Esta estructura de puntos proporciona claridad y equidad, asegurando que los jugadores sean recompensados de manera adecuada en todas las fases del torneo, independientemente de la cantidad de rondas jugadas.

Categorías:

- Categorías
- Open
- Primera
- Segunda
- Tercera
- Cuarta
- Quinta
- Sexta
- Femenil A (Avanzado)
- Femenil B (Intermedio)
- Femenil C (Principiante)
- 50+ A (Avanzado)
- 50+ B (Intermedio)

Cada afiliado deberá de participar en su categoría correspondiente, de acuerdo a su nivel de juego.

En caso de que algún afiliado no se encuentre en su categoría correspondiente, la organización y/o árbitro general en turno podrá dar de baja a la pareja para un buen funcionamiento del torneo

Restricciones de Participación por Categorías



Por temas de ranking y organización del torneo, se establece que un jugador solo puede participar en una categoría por torneo, a menos que califique para jugar en alguna de las categorías de otros grupos permitidos según las siguientes agrupaciones:

Grupo 1: Open.

Grupo 2: Primera, Segunda, Tercera, Cuarta, Quinta y Sexta.

Grupo 3: Femenil A, Femenil B, Femenil C.

Grupo 4: Categorías infantiles: 16 y menores, 13 y menores, 10 y menores.

Grupo 5: Seniors A y Seniors B.

Un jugador puede inscribirse en un máximo de dos categorías por torneo, siempre y cuando cumpla con los requisitos para participar en dichas categorías. Esta flexibilidad está diseñada para permitir a los jugadores demostrar su habilidad en diferentes niveles y categorías de competencia, siempre respetando la integridad del torneo y el desarrollo equitativo de los participantes.

Inscripciones:

Las inscripciones deberán de hacerse por medio de la página web www.asociacioncup.com. Solo se tomarán en cuenta en los draws de juego a l@s jugadores que se hayan inscrito en tiempo y forma, este mismo será definido en la convocatoria de cada torneo celebrado.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Elaboración de Draws:

La elaboración de Draws y horarios será realizado por el equipo de Padel Now, será responsabilidad de los inscritos revisar la página web y chats de su respectiva categoría para poder tener conocimiento de los mismos.

Cada categoría se abrirá con un mínimo de 9 parejas, de lo contrario se declarará desierta.

En el caso de que alguna categoría no cumpla con el cupo mínimo de inscritos mencionado anteriormente, la organización podrá determinar que se abra alguna categoría puntual si así lo considerara necesario por cuestiones de organización y a los fines de darle continuidad a las categorías con menor número de participantes, en caso de que se haga una categoría con menos de 9 parejas se dará un premio equivalente a las parejas inscritas.

Opciones en el caso de tener categorías con menos de 9 parejas:

- Se abre la categoría con condiciones generales y convencionales.



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

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

Fase de Grupos:

- Para el primer torneo de este circuito CUP todos los jugadores comenzarán sin puntos y sin ranking.
- En fase de grupos, estos mismos contarán con una cabeza de serie, el cual saldrá de acuerdo con el ranking publicado en la página oficial de la CUP.
- En la elaboración de grupos solo se rankean las cabezas de serie de cada grupo, el resto de los jugadores serán acomodados por medio del sistema de manera aleatoria. En caso de tener algún empate puntos entre 2 o más parejas, el criterio de desempate es de forma individual, es decir, el jugador que esté mejor clasificado en el ranking tomará una mejor posición en el cuadro arrastrando a su pareja, en caso de persistir el empate será el otro compañero quien lo defina. Si el empate continúa se sortearán los lugares entre las parejas empatadas.

Cuadros Finales:

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

Para el caso de 16vos de final los sembrados se acomodaron de la siguiente forma:

- 1 vs 32
- 2 vs 31
- 3 vs 30
- 4 vs 29
- 5 vs 28
- 6 vs 27
- 7 vs 26
- 8 vs 25
- 9 vs 24
- 10 vs 23
- 11 vs 22
- 12 vs 21
- 13 vs 20
- 14 vs 19



- 15 vs 18
- 16 vs 17

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

- 1 vs 16
- 2 vs 15
- 3 vs 14
- 4 vs 13
- 5 vs 12
- 6 vs 11
- 7 vs 10
- 8 vs 9

Para el caso de 4tos de final los sembrados se acomodarán de la siguiente forma:

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

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

Bloques de fase de grupos:

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

Grupo 1
Sembrado 1
Sorteo
Sorteo

Grupo 2
Sembrado 2
Sorteo
Sorteo

Sembrado 3
Grupo 3
Sorteo
Sorteo



10 PAREJAS: Los primeros lugares del grupo 1 y 2 pasan directo a semifinales, el otro primer lugar del grupo 3 pasa a cuartos de final junto a todos los segundos lugares de cada grupo.

Grupo 1
Sembrado 1
Sorteo
Sorteo

Grupo 2
Sembrado 2
Sorteo
Sorteo

Grupo 3
Sembrado 3
Sorteo
Sorteo
Sorteo

11 PAREJAS: Los primeros lugares del grupo 1 y 2 pasan directo a semifinales, el otro primer lugar del grupo 3 pasa a cuartos de final junto a todos los segundos lugares de cada grupo.

Grupo 1
Sembrado 1
Sorteo
Sorteo

Grupo 2
Sembrado 2
Sorteo
Sorteo
Sorteo

Grupo 3
Sembrado 3
Sorteo
Sorteo
Sorteo

12 PAREJAS: los primeros lugares de cada grupo pasaran a 4tos de final.

Grupo 1
Sembrado 1
Sorteo
Sorteo

Grupo 2
Sembrado 2
Sorteo
Sorteo

Grupo 3
Sembrado 3
Sorteo
Sorteo

Grupo 4
Sembrado 4
Sorteo
Sorteo



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

Cambio de parejas en el Draw:

- Se podrán hacer modificaciones de pareja antes del cierre de inscripciones.
- No se reembolsará el monto de inscripción una vez publicado el draw o grupos de competencia por parte de la CUP.
- Si por algún motivo se realiza un cambio de parejas sin autorización de la organización y/o CUP, la pareja será acreedora a una sanción por parte de la organización y en automático esa pareja queda fuera del cuadro de competencia.
- Se podrá hacer cambio de jugador una vez ya publicado el draw siempre y cuando exista la aprobación por parte del comité organizador y este tenga cuando mucho los mismos puntos en ranking, en caso de ser un jugador con mayor ranking, tendrá que esperar un visto bueno por parte todos los demás concursantes inscritos de la categoría ya publicada.
- Cualquier jugador que ya haya celebrado su primer partido, no podrá ser sustituido por ninguna causa durante el transcurso del torneo en competencia, como así también tomar la identidad de otra persona, en caso de que el comité compruebe alguna de las infracciones mencionadas anteriormente el jugador en falta será automáticamente descalificado y será sujeto a una sanción a determinar por la organización y/o CUP.

Criterio de desempate:

- Enfrentamiento directo (Cuando el empate sea entre 2 parejas)
- Diferencia de sets.
- Diferencia de juegos.
- Más juegos ganados.
- Mejor posición del ranking de la pareja.

Default:

Se marcará al minuto 16 después de la hora señalada siempre y cuando la organización cuente con cancha disponible para celebrar el encuentro. En caso de lluvia deberán reportarse con el árbitro para conocer el nuevo horario, de no hacerlo se marcará DEFAULT.

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

El default se marcará para la pareja ganadora como 6/2, 6/2; y para la pareja perdedora 2/6 2/6.

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



Horarios:

- La organización puede programar un máximo de 2 partidos por día en cada categoría. (En caso de surgir algún factor climatológico se podrán programar 3 o más partidos por día).
- El tiempo máximo permitido para descanso entre partido y partido es de 15 minutos. Esta regla aplica tanto para la fase de grupos como para 16vos, 8vos, y 4tos de final. Para las fases de semifinal y final se podrá dar un descanso máximo de 30 minutos.
- Los jugadores de Primera fuerza y Open tendrán la exclusividad de las canchas principales.
- En el evento de que un jugador esté inscrito en más de una categoría, en la medida que esté permitido bajo las reglas del torneo, y surjan conflictos de horario para los partidos durante las fases de eliminación, la organización del torneo se reserva el derecho de ajustar los horarios para dar prioridad a la categoría de mayor nivel. Este ajuste se realizará para asegurar que la participación en las categorías de nivel superior no se vea afectada por compromisos simultáneos en otras categorías. Los jugadores y equipos afectados serán notificados de los cambios con la debida antelación.
- El cambio de horario de partidos después de la publicación de los draws, es responsabilidad del árbitro general, y sólo se autorizará el cambio bajo los siguientes puntos:
- Para hacer el cambio, los 4 jugadores implicados en el cambio tienen que estar de acuerdo y lo tienen que firmar por escrito.
- Para hacer el cambio lo tiene que autorizar el árbitro general del torneo y dependerá del espacio de canchas y horarios del torneo
- Se podrá jugar en alguna sede alterna únicamente por algún factor climatológico o por causas de fuerza mayor dentro de la organización
- Una vez hecho el cambio se tomará como horario oficial y se respetará como tal
- En caso de existir un problema entre jugadores por el cambio de horario, la organización tomará en cuenta el horario oficial.
- Por cuestiones de causa de fuerza mayor (climatológicos, infraestructura, etc.) La organización podrá disponer de que los partidos se jueguen a 2 de 3 sets, jugando un super tie-break para definir el 3er set o cancelar el torneo y poner nueva fecha. En Caso de Lluvia el Default será marcado al minuto 16 después de ser llamado el partido a cancha (cancha lista para jugar).
- En caso de que el partido sea suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, etc) al reiniciarse los jugadores tendrán derecho tener 3 minutos de calentamiento y el partido deberá de empezar exactamente dónde y cómo finalizó al suspenderse, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo jugador en el servicio, la misma ubicación en los campos y la misma relación en el orden de los saques y recepción.
- En caso de no poder concluir una jornada ya sea de fase de grupos o eliminatorias por cuestiones climatológicas la organización, director del torneo en turno y encargado del club sede, tendrán la obligación de reagendar los partidos suspendidos y partidos pendientes en base a la disponibilidad de canchas del día siguiente. Los horarios contemplados para los partidos serán a partir de:
- Lunes a Viernes a partir de las 7:00 horas hasta las 9:00 horas (para partidos reprogramados)
- Jueves y Viernes a partir de las 17:00 horas y hasta finalizar la última ronda.



- Sábados y domingos a partir de las 8:00 horas y hasta finalizar el torneo.

Partidos reprogramados:

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

Puntos de discusión:

Los jugadores son responsables de sus propios partidos, cuando un punto está en duda se repetirá con dos saques. Esto para fomentar el juego limpio, si el árbitro general fue testigo de ese punto podrá tomar la decisión. Por ningún motivo el público podrá definir el punto.

En caso de presentarse este problema en más de 2 ocasiones en el mismo partido, el árbitro general tendrá que designar un árbitro central y los jugadores estarán obligados a respetar las decisiones del árbitro central.

Entrega de resultados:

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

Pelota:

La pelota será designada por la organización.

Coaching:

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

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

- La pareja debe declarar a su entrenador a la organización (CUP), a más tardar, 1 hora antes de su partido.
- Para poder asesorar a sus jugadores durante un partido, el entrenador debe presentarse imperativamente e informar a la organización (CUP) antes del inicio del partido.
- Un entrenador puede asesorar a varias parejas que participan en el torneo (puede intervenir en cualquier cambio de lado durante el juego). Los consejos del entrenador solo se pueden dar a los cambios de lado.



- Una pareja no puede cambiar de entrenador durante el torneo; sólo el entrenador declarado a la organización (CUP) antes de la competición será asignado a la pareja considerada durante la duración del torneo.
- Durante un juego no arbitrado, el entrenador no debe en ninguna circunstancia intervenir durante las discusiones entre jugadores, en particular en el caso de que ocurra una disputa durante el juego.
- Durante un partido arbitrado, y en caso de disputa, el entrenador en ningún caso podrá intervenir ante el árbitro.
- En caso de comportamiento reprobable por parte del entrenador, el código de conducta se aplicará, de hecho, a la pareja que asesora.

Warnings / Amonestaciones:

- **Primera amonestación:** Verbal, el árbitro principal del torneo deberá interrumpir el juego después de que termine el punto y amonestar de forma verbal a la pareja (aunque la falta haya sido de forma individual).
- **Segunda Amonestación:** Punto en contra, si el jugador o jugadores continúan con una actitud antideportiva, el árbitro general del torneo deberá intervenir nuevamente el partido después de que termine un punto y sancionará a la pareja infractora quitándole un punto directamente en el marcador, en caso de no tener ningún punto en ese juego se le otorgará un punto a la pareja contraria. Dándose este caso tendrá que corregir el lado del saque correspondiente para que no se altere el lado de estos.
- **Tercera Amonestación:** Expulsión del partido de la pareja si, el jugador o jugadores continúan con una actitud antideportiva, el árbitro principal del torneo deberá detener el partido sin importar que la pelota esté en juego y expulsar del partido a la pareja infractora, dando como vencedores del partido a la pareja contraria. El marcador quedará a favor de los ganadores como si hubieran ganado todos los juegos después de la expulsión.
- **Descalificación directa:** En caso de agresión física o verbal grave, el árbitro podrá descalificar de forma inmediata al jugador o técnico autor de la falta. Si la descalificación es a un jugador, pierde automáticamente el partido y deberá de abandonar la competición. Si es un técnico, capitán o jugador acreditado los sancionados serán expulsados de la competición.

Tiempos – Cambios - Descansos – Lesiones

- Los jugadores tendrán un máximo de 5 minutos de calentamiento, una vez ya cumplido este tiempo de calentamiento el partido deberá de ser iniciado.
- El descanso entre sets será de 120 segundos.
- El descanso entre cambio de lado en juegos impares será de 90 segundos.
- El descanso entre juegos pares será de un máximo de 20 segundos.



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

Retiro por Lesión:

En caso de que algún jugador deba retirarse del partido debido a una lesión, el partido será otorgado a la pareja contraria. Se procederá de la siguiente manera:

- Puntuación Final: La pareja que se retire mantendrá los juegos que haya ganado hasta el momento de la lesión.
- Juegos Necesarios: A la pareja ganadora se le otorgarán los juegos necesarios para completar el set o el partido.

Ejemplo: Si un jugador se lesiona y el marcador estaba 4-2 a favor de la pareja que se retira, el partido finalizará con un marcador de 6-4 / 6-0 a favor de la pareja contraria.

Lucky Loser:

En el marco del torneo, si durante la fase de grupos una pareja se ve imposibilitada de continuar en competencia debido a una lesión ocurrida en el transcurso del juego, este incidente será tratado como un abandono del torneo. Bajo estas circunstancias, aun cuando la pareja lesionada hubiese acumulado los méritos suficientes para avanzar a la siguiente etapa del torneo, será descalificada y no podrá proceder a rondas posteriores. En su lugar, la pareja que le siga en la clasificación dentro del mismo grupo —y que no hubiera calificado bajo condiciones normales— será promovida a la siguiente ronda.



Esta pareja promovida será denominada como "Lucky Loser" (Perdedor Afortunado), aprovechando esta oportunidad única para continuar en la competición a pesar de no haberse clasificado inicialmente por méritos propios. Esta regla asegura la continuidad del torneo permitiendo que otras parejas tengan la oportunidad de avanzar en el torneo bajo circunstancias excepcionales.

Interrupción durante puntos:

Si en un partido el punto es interrumpido por un factor externo al juego, este tendrá que ser pausado y el punto tendrá que repetirse, el jugador que esté sirviendo tendrá de nuevo 2 saques más para poder reiniciar el punto. En el caso de que a un jugador se le caiga parte del equipo ya sea gorra, lentes, reloj, bola del short, la pareja tendrá una advertencia (de acuerdo con el protocolo de amonestaciones de este reglamento) y el punto deberá de repetirse, si esto vuelve a suceder a la misma pareja, la pareja será penalizada con un punto en contra.

Si a un jugador se le ha soltado la pala, perderá el punto inmediatamente y tendrá que cambiar de pala.

Ascensos y descensos:

En caso de que un jugador cuente con 3 campeonatos consecutivos o 5 durante el circuito en calendario 2024, será ascendido en automático a una categoría superior.

Al ascender de categoría el jugador mantendrá el 50% de los puntos del ranking obtenidos en la categoría previa.

Al descender de categoría el jugador perderá el 100% de los puntos del ranking obtenidos en la categoría previa.

Requisitos y Obligaciones de l@s jugadores:

- Es requisito y obligación de cada jugador hacer el trámite de inscripción de cada torneo de forma puntual y oportuna a través de la página web de la CUP.
- Es responsabilidad de cada uno de los jugadores investigar los horarios de sus partidos en la página web o redes sociales de la CUP.
- El jugador se hace completamente responsable al elegir su compañero de juego y tiene que estar consciente de que, si por algún motivo el compañero con el que está oficialmente inscrito en el cuadro no puede jugar, en automático es default y no se reembolsará la cuota de inscripción.
- El jugador tiene que ser responsable de respetar los horarios establecidos y presentarse de forma puntual para disputar sus partidos.
- Es responsabilidad de todos los jugadores registrarse en la mesa de control al llegar a las instalaciones del club sede para confirmar su presencia y quedar en espera de la cancha, si el



jugador no registra su llegada y pasan 15 minutos después de la hora del partido se aplicará el default.

- Todas las parejas son responsables de presentarse (los 2 jugadores a confirmar su asistencia en la mesa de control)
- Es responsabilidad de los jugadores presentarse en cancha asignada por mesa de control, teniendo como máximo 3 minutos. Si alguno de los participantes no se presenta en cancha y el tiempo de tolerancia de 4 minutos ha concluido el árbitro general del torneo tiene la obligación de aplicar el default a la pareja incompleta.

Código de Conducta:

Todos los códigos cumplen el mismo objetivo: mantener de forma razonable y educada la conducta de los jugadores y sus acompañantes. Todos los jugadores participantes de todos los torneos del circuito deberán de acatar las siguientes normas:

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

Violencia Física o Verbal:

Cualquier acto de violencia física o verbal no será tolerado en el circuito CUP. Las infracciones serán sancionadas según lo determine el Comité Disciplinario del circuito, con castigos que pueden incluir:

- Expulsión inmediata del partido.
- Expulsión del torneo en curso.
- Prohibición de participar en varios torneos como medida disciplinaria.

En caso de reincidencia, el jugador podría ser dado de baja del circuito anual.



Código de Vestimenta:

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

Deslinde de responsabilidades:

Cualquier punto no especificado en el presente reglamento de competencia será analizado y revisado por la organización (CUP) de forma individual para los fines que este requiera. Ni el club sede ni la organización (CUP) serán responsables de cualquier accidente o lesión que pudiera presentar durante el desarrollo del evento, esto será considerado como riesgo deportivo.

