# Términos y Condiciones de Uso - OpenPadel

**Última actualización: 4 de noviembre de 2026**
OpenPadel · Misiones, Argentina

Bienvenido a OpenPadel (en adelante, "la Aplicación"). Antes de utilizar nuestros servicios, por favor, lee atentamente los siguientes Términos y Condiciones (en adelante, "los Términos"). Al usar la Aplicación, con o sin cuenta, aceptas estar legalmente vinculado por estos Términos. Si no estás de acuerdo con alguna de las siguientes cláusulas, no debes utilizar la Aplicación.

## 1. Definiciones Clave

- **Usuario:** Toda persona que usa la Aplicación, tenga o no una cuenta: Jugador u Organizador.
- **Jugador:** Persona que se inscribe en torneos o pide reservas de cancha. Puede hacerlo sin cuenta, con su nombre y celular. Si el club le da acceso, crea su cuenta con su celular y un PIN propio (o con Google) para reservar, seguir sus torneos y ver el ranking.
- **Organizador (Club):** Complejo deportivo que usa la Aplicación, con una cuenta de administrador, para gestionar sus reservas, torneos y ranking.
- **Torneo:** Evento competitivo que un Organizador crea en la Aplicación.
- **Ranking:** Clasificación de los Jugadores de cada club, según los puntos que obtienen en sus torneos.

---

## 2. Funcionamiento de la Plataforma

OpenPadel es una herramienta tecnológica que conecta a **Organizadores** de torneos de pádel con **Jugadores**. La Aplicación facilita la gestión de inscripciones, la creación de cuadros de juego, el seguimiento de resultados y la administración de un sistema de ranking. La Aplicación actúa como intermediario tecnológico y no es parte de la organización de los eventos físicos.

---

## 3. Reglas para Organizadores de Torneos

Al crear un torneo en la Aplicación, el Organizador se compromete a:

- **Información Veraz:** Proveer datos precisos sobre el torneo, incluyendo fechas, horarios, ubicación, costos de inscripción y canchas a utilizar.
- **Definición de Modalidad:** Seleccionar correctamente la modalidad del torneo (ej. Eliminatoria Directa, Fase de Grupos + Playoff) al momento de la creación. La lógica de generación de cuadros se basará estrictamente en esta selección.
- **Gestión de Pagos:** La gestión de los cobros de inscripción es responsabilidad exclusiva del Organizador. La Aplicación provee una plataforma para gestionar las parejas confirmadas, las cuales el Organizador validará una vez recibido el pago.
- **Carga de Resultados:** Es responsabilidad del Organizador cargar los resultados de los partidos de manera precisa y oportuna para el correcto avance del cuadro y la posterior asignación de puntos para el ranking.

---

## 4. Reglas para Jugadores

Al inscribirse en un torneo, el Jugador acepta y entiende que:

- **Inscripción por Pareja:** La inscripción se realiza por pareja. Uno de sus integrantes completa el formulario de inscripción del torneo con sus datos (nombre, apellido, localidad y celular) y con los de su compañero, y elige la categoría cuando el torneo tiene más de una. No es necesario tener una cuenta en la Aplicación para inscribirse.
- **Aceptación de los Términos:** Para enviar la inscripción, quien la completa debe aceptar estos Términos, en su nombre y en el de su compañero, a quien se compromete a informar de ellos.
- **Veracidad de los Datos:** Quien completa la inscripción declara que los datos de ambos integrantes son verdaderos y que cuenta con el consentimiento de su compañero para compartirlos con el Organizador, que los usará para gestionar el torneo y comunicarse con la pareja.
- **Estado de la Inscripción:**
    1. Al enviar el formulario, la pareja queda **pre-inscripta**, a la espera de la confirmación del Organizador.
    2. El Organizador puede comunicarse con la pareja (por ejemplo, por WhatsApp) para coordinar el pago de la inscripción.
    3. La inscripción no es definitiva hasta que el **Organizador** la autoriza (generalmente, tras recibir el pago), momento en el que la pareja pasa a estado **confirmada** y participa del cuadro del torneo. El Organizador también puede rechazar una inscripción.
- **Conducta:** Se espera que todos los jugadores mantengan una conducta de respeto y juego limpio (fair play). Cualquier conducta antideportiva reportada al Organizador puede resultar en sanciones dentro del torneo.

---

## 5. Modalidades de Torneo y Reglas de Desempate

La Aplicación soporta, entre otras, las siguientes modalidades:

- **Eliminatoria Directa (Playoff):** Las parejas se enfrentan en un cuadro de eliminación. La pareja que pierde un partido queda eliminada del torneo. El sorteo puede ser aleatorio o por ranking (cabezas de serie), según lo defina el Organizador.
- **Fase de Grupos + Playoff (Round Robin):** Las parejas se dividen en grupos y juegan "todos contra todos" dentro de su grupo. Los mejores equipos de cada grupo avanzan a una fase de Eliminatoria Directa.
    - **Puntos por Partido en Fase de Grupos:** Cada partido otorga **3 puntos a la pareja ganadora** y **1 punto a la pareja perdedora**. La tabla de posiciones de cada grupo se ordena por puntos.
    - **Criterios de Desempate en Fase de Grupos:** En caso de empate en puntos en la tabla de posiciones de un grupo, se aplicarán los siguientes criterios de desempate en estricto orden de prioridad:
        1. **Mayor cantidad de Partidos Ganados.**
        2. **Mejor Diferencia de Sets** (Sets a favor menos Sets en contra).

3. **Mejor Diferencia de Games** (Games a favor menos Games en contra).
4. **Resultado del partido disputado entre las parejas empatadas** (enfrentamiento directo).

---

## 6. Responsabilidad del Usuario

- Quien completa una inscripción o un pedido de reserva es responsable de que los datos sean verdaderos.
- Quien tiene cuenta debe cuidar su PIN o contraseña y no compartirlos. Si olvida el PIN, el club puede darle uno temporal.
- **Reservas:** La reserva queda firme cuando el club la confirma. Si el Jugador cancela con menos de 3 horas de anticipación, tiene que pagarla. El cobro lo hace el club.
- El pago de inscripciones y reservas se hace directamente con el Organizador. OpenPadel no cobra ni se hace responsable por esas transacciones.

---

## 7. Limitación de Responsabilidad

OpenPadel es una plataforma de software y no se hace responsable por:

- Lesiones o accidentes ocurridos durante los torneos.
- Cancelaciones, cambios de horario o disputas relativas a la organización del evento físico, las cuales son responsabilidad del Organizador.
- Disputas entre jugadores por resultados o reglas de juego, las cuales deben ser resueltas aplicando el reglamento oficial de pádel (ver Anexo A).

---

## 8. Anexo A: Reglamento Oficial de Pádel

Para resolver cualquier disputa sobre reglas específicas del juego no contempladas en estos Términos (ej: reglas de saque, puntuación, medidas de la cancha), se utilizará como referencia y autoridad final el reglamento oficial de la Federación Internacional de Pádel (FIP). Se puede consultar una versión actualizada en su sitio web oficial.

Al aceptar estos Términos y Condiciones, el Usuario confirma que ha leído, entendido y aceptado todas las cláusulas aquí presentes.

## Anexo B: Resumen del Reglamento de Juego (Basado en FIP)

Este es un resumen de las reglas más importantes del pádel para referencia rápida de los jugadores. Para disputas oficiales o situaciones no cubiertas aquí, el **Reglamento de Juego de la FIP** será la autoridad final.

#### 1. La Puntuación

La puntuación es idéntica a la del tenis: **15, 30, 40 y Juego**.

- **Set:** El primer equipo en ganar 6 juegos con una diferencia de 2, gana el set (ej. 6-4, 7-5).

- **Tie-Break (Desempate):** Si el marcador llega a 6-6 en juegos, se juega un "tie-break". Gana el primero en llegar a 7 puntos con una diferencia de 2.
- **Punto de Oro (Regla Oficial FIP):** Cuando el marcador llega a **40-40 (Iguales)**, se juega un único punto decisivo llamado "Punto de Oro". El equipo que recibe (restador) elige de qué lado de la pista (derecho o izquierdo) quiere recibir el saque. La pareja que gana ese punto, gana el juego. **No hay ventaja.**

**2. El Saque (Servicio)**

El saque es una de las jugadas con más reglas específicas:

- **Posición:** El jugador que saca debe tener ambos pies detrás de la línea de saque.
- **Bote:** Debe hacer botar la pelota una vez en el suelo, detrás de la línea, antes de golpearla.
- **Altura del Golpe:** El golpe a la pelota debe ser a la altura de la cintura o por debajo de ella. Nunca por encima.
- **Dirección:** El saque debe ser cruzado, en diagonal, y la pelota debe botar en el recuadro de saque del oponente.
- **"Let" (Net):** Si la pelota toca la red y luego bota en el recuadro correcto, el saque se repite. Se dispone de los mismos saques que se tenían.
- **Faltas de Saque:**
  - Si la pelota no bota en el recuadro correcto, es falta (primer o segundo servicio).
  - Si después de botar en el recuadro correcto, la pelota toca la reja metálica lateral antes del segundo bote, es falta. (Sí puede tocar la pared de cristal/blindex).
- Se disponen de **dos intentos** para el servicio (primer y segundo saque).

**3. Durante el Punto**

- **Un solo bote:** La pelota solo puede botar una vez en el propio campo antes de ser devuelta.
- **Volea:** Se puede golpear la pelota de volea (sin que bote), siempre que no se invada el campo contrario.
- **Uso de las Paredes Propias:** Un jugador puede golpear la pelota después de que esta haya rebotado en cualquiera de sus paredes (de fondo o lateral), pero no en la reja metálica.
- **Pelota "Mala" (Punto perdido):**
  - Si la pelota bota dos veces en tu campo.
  - Si golpeas la pelota y esta toca directamente la red, las paredes del campo contrario, o la reja metálica del campo contrario **sin haber botado antes**.
  - Si la pelota te toca a ti o a tu compañero en cualquier parte del cuerpo.
  - Si tocas la red o sus postes con la pala, el cuerpo o la ropa mientras la pelota está en juego.

**4. Devolución y Paredes**

- Una vez que la pelota bota en el campo contrario, puede rebotar en las paredes o reja de ese campo y seguir en juego. El jugador debe devolverla antes de que bote por segunda vez en el suelo.

- **Salida de la Pista:** Si la pelota, después de botar en el campo contrario, sale de la pista, los jugadores están autorizados a salir de la misma para intentar devolverla mientras no haya botado por segunda vez.

---

## Reglas Clave Adicionales y Situaciones Comunes en Torneos

**1. La Red y la Invasión de Campo**

- **Tocar la Red:** Es una de las reglas más estrictas. Si un jugador, su pala o su ropa toca cualquier parte de la red (incluyendo los postes y la faja central) mientras la pelota está en juego, **pierde el punto automáticamente**. No hay excepciones.
- **Pasar la Pala por Encima de la Red:** Un jugador **NO puede** golpear la pelota en el campo contrario. La única excepción es para continuar el golpe: si golpeas la pelota en tu campo y, por la inercia del movimiento, tu pala cruza la red (sin tocarla), la jugada es válida.
- **Devolución con Efecto ("Dormilona"):** Si un jugador golpea la pelota con tanto efecto que, después de botar en tu campo, esta regresa hacia el campo del oponente, **se te permite cruzar la red con la pala para golpearla** antes de que vuelva a cruzar.

**2. La Reja Metálica (El Alambrado)**

- **Saque:** Se reitera que si en el saque la pelota bota en el cuadro correcto y luego toca la reja metálica, **es falta**. (Si toca la pared de cristal, es buena).
- **Durante el Punto (Campo Contrario):** Si golpeas la pelota y esta, sin botar primero en el suelo del campo rival, toca la reja metálica, **pierdes el punto**.
- **Uso de la Reja Propia ("Contrapared"):** Un jugador **NUNCA** puede usar su propia reja metálica para devolver la pelota al campo contrario. Solo se pueden usar las paredes de cristal o muro. Si la pelota toca tu reja después de golpearla, pierdes el punto.

**3. Obstrucción y Repetición del Punto ("Let")**

- **Estorbo o Molestia:** Si un jugador, de manera involuntaria, molesta a un oponente para ejecutar un golpe (por ejemplo, se cruza en su camino), se debe cantar **"Let"** y el punto se repite. Si la molestia es considerada voluntaria, el jugador que la comete pierde el punto.
- **Pelota de Otra Pista:** Si una pelota de una cancha adyacente entra en la tuya mientras se está jugando un punto, el punto **debe repetirse obligatoriamente**. No se puede esperar a ver si la pelota molesta o no; se detiene el juego y se repite el punto.

**4. Golpes y Situaciones Especiales**

- **Doble Golpe:** Se considera falta si un jugador golpea la pelota dos veces en un mismo movimiento. La excepción es si el doble golpe es accidental y producto de una sola intención de golpeo (un "arrastre" involuntario).
- **Pelota al Cuerpo:** Si la pelota golpea a cualquier jugador (en la mano, el brazo, el cuerpo) antes de botar, el equipo del jugador golpeado **pierde el punto**. La única excepción es la mano que sujeta la pala, que se considera parte de la misma.
- **Sacarla "por 3" o "por 4":** Si un remate hace que la pelota bote en el campo contrario y salga de la pista por encima de la pared lateral (3 metros) o la del fondo (4 metros), el punto sigue en juego. Los oponentes tienen permitido salir de la pista para devolverla.

**5. Cambios de Lado**

- Los jugadores deben cambiar de lado de la pista al final del **primer, tercer, quinto** y así sucesivamente en todos los juegos impares de cada set.
- En el **tie-break**, los jugadores cambian de lado cada **6 puntos**.

**© 2026 OpenPadel · Misiones, Argentina. Todos los derechos reservados.**