



REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETICIÓN

Circuito Individual de Pádel

Temporada 2026

Primera Edición · Basado en el Reglamento FIP
xTRES Padel (TRESKO VENTURES SL) · Barcelona

Preámbulo

SOLO PADEL es el primer circuito profesional de pádel individual del mundo, creado y organizado bajo el paraguas de xTRES Padel (TRESKO VENTURES SL). Este Reglamento establece las normas oficiales que rigen todas las competiciones del circuito SOLO PADEL, tomando como base el Reglamento vigente de la Federación Internacional de Pádel (FIP) e incorporando las adaptaciones propias del formato de juego individual.

El presente documento tiene carácter vinculante para todos los jugadores, árbitros y personal técnico que participen en cualquier prueba oficial del circuito. En todo aquello que no esté expresamente regulado en estas páginas, se aplicará el Reglamento de la FIP en su versión más actualizada.

Las dos grandes adaptaciones respecto al reglamento estándar de pádel en pareja son:

- Pista individual de 20 m × 6 m.
- Los partidos se disputan a un único set.

Sección I — La Pista y el Equipamiento

Artículo 1 — La Pista

1.1 Dimensiones generales. La pista de juego de SOLO PADEL tiene forma rectangular con unas medidas de **20 metros de longitud y 6 metros de anchura**, con una tolerancia de $\pm 0,5\%$. La pista queda dividida en dos mitades iguales de 10 m × 6 m por la red, tendida perpendicularmente a sus lados más largos.

1.2 Líneas. Todas las líneas tienen 5 cm de anchura y forman parte de la zona que delimitan:

- Línea de fondo: paralela a la red, en cada extremo de la pista.
- Líneas laterales: paralelas entre sí y perpendiculares a la red, a lo largo de los lados de la pista.
- Línea de saque: paralela a la red, situada a 6,95 metros de la misma en cada mitad de la pista.
- Línea central de saque: perpendicular a la línea de saque, que divide en dos partes iguales el espacio entre las líneas laterales en el área de saque.

1.3 Área de saque. Cada mitad de la pista contiene dos cuadros de saque:

- Cuadro de saque derecho (AD): delimitado por la red, la línea de saque, la línea central y la línea lateral derecha.
- Cuadro de saque izquierdo (AR): delimitado por la red, la línea de saque, la línea central y la línea lateral izquierda.

Cada cuadro de saque mide **3 metros de ancho × 6,95 metros de fondo**.

1.4 Paredes y vallado. La pista está cerrada en todos sus lados. Los fondos están cerrados mediante muros o paneles de cristal templado de al menos 3 metros de altura. Los laterales pueden ser de vallado metálico, cristal o combinación de ambos, con altura mínima de 3 metros. Las paredes y el vallado son parte activa del juego.

1.5 Superficie. La superficie de juego puede ser de césped artificial, hormigón poroso, moqueta u otro material homologado por la FIP. Debe ser no reflectante y garantizar la visibilidad de la pelota.

1.6 Iluminación. En recintos cubiertos o en competición nocturna, la iluminación mínima sobre la pista será de 500 lux medidos a nivel de suelo, uniforme en toda la superficie.

Artículo 2 — La Red

2.1 Características. La red divide transversalmente la pista por su parte central:

- Longitud mínima: 6,5 metros.
- Altura en el centro: 0,88 metros.
- Altura en los postes laterales: 0,92 metros.

2.2 Postes. Los postes se sitúan a 0,5 metros del exterior de cada línea lateral o están integrados en la estructura de la pista. Su altura máxima es de 1,05 metros.

2.3 Tensión. La red deberá estar correctamente tensada, sin huecos entre la red y el suelo ni entre la red y las paredes laterales. La cinta superior será paralela al suelo.

2.4 Pelota que toca la red. Durante el juego normal (no en el saque), si la pelota toca la red y pasa al campo contrario, el juego continúa con plena validez.

Artículo 3 — La Pelota

3.1 Especificaciones. La pelota oficial de SOLO PADEL debe cumplir las especificaciones técnicas de la FIP:

- Diámetro exterior: entre 6,35 cm y 6,77 cm.
- Peso: entre 56,0 g y 59,4 g.
- Rebote: entre 135 cm y 145 cm al soltarse desde 2,54 m sobre superficie dura.
- Presión interna: entre 4,6 kg/cm² y 5,2 kg/cm².
- Color: amarillo opaco o blanco opaco.

3.2 Pelota oficial del circuito. La organización designará una marca y modelo de pelota oficial para cada temporada.

3.3 Cambio de pelotas. Por defecto, se cambia el bote de pelotas antes de que comience el partido y a continuación cada 9 juegos.

3.4 Pelota defectuosa. Si una pelota se daña de forma visible durante un punto, el árbitro declarará el punto nulo y ordenará repetirlo con pelota nueva. Si el daño se detecta entre puntos, se sustituye sin repetir el punto anterior.

Artículo 4 — La Pala

4.1 Especificaciones. La pala debe cumplir las especificaciones de la FIP:

- Forma libre, siempre que quepa dentro de un rectángulo de 45,5 cm × 26 cm.
- Longitud total (incluido el mango): máximo 45,5 cm.
- El área de golpeo debe ser perforada con orificios de entre 9 mm y 13 mm de diámetro.
- Material: rígido, no deformable, sin propiedades eléctricas o magnéticas.
- El mango debe ir provisto de una correa de seguridad que el jugador llevará en la muñeca durante el juego.

4.2 Inspección. La organización podrá inspeccionar las palas de cualquier jugador antes, durante o después de un partido.

4.3 Pala defectuosa. Si la pala sufre daños durante el juego, el árbitro concederá un tiempo razonable para sustituirla.

Sección II — Los Jugadores

Artículo 5 — Los Jugadores y su Equipamiento

5.1 Formato individual. SOLO PADEL es una competición estrictamente individual. Cada partido enfrenta a un único jugador contra otro. No existe la figura del compañero de equipo.

5.2 Elegibilidad. Para participar en competiciones oficiales del circuito SOLO PADEL, los jugadores deben:

- Estar inscritos en el ranking oficial del circuito.
- Cumplir los requisitos de nivel establecidos por la organización para cada categoría de prueba.
- Haber aceptado expresamente este Reglamento y el Código de Conducta del circuito.

5.3 Vestimenta. Los jugadores deberán vestir de forma apropiada para la competición deportiva. Las prendas no podrán contener mensajes ofensivos ni publicidad no autorizada por la organización. **Los dos jugadores deberán vestir con colores claramente diferenciados entre sí**, con el fin de facilitar su identificación en las grabaciones del evento. En caso de conflicto de colores, la elección corresponde al jugador de mayor ranking; si ninguno de los dos tiene ranking previo en el circuito, la elección se determina por sorteo.

5.4 Calzado. El calzado debe ser específico para pádel o tenis y adecuado para el tipo de superficie de la pista. Queda prohibido jugar descalzo.

5.5 Correa de seguridad. El jugador deberá llevar en todo momento la correa de seguridad de la pala en la muñeca durante el juego. Si la correa se rompe o se suelta durante un punto en disputa, el punto se adjudicará automáticamente al rival.

Sección III — Sistema de Puntuación

Artículo 6 — El Tanteo

6.1 Puntuación de los tantos. La puntuación dentro de cada juego sigue la nomenclatura tradicional del pádel:

| Tanto ganado | Puntuación |
|--------------|------------|
| 1.º | 15 |
| 2.º | 30 |
| 3.º | 40 |
| 4.º | Juego |

6.2 Iguales — Punto de Oro. Cuando ambos jugadores llegan a 40-40 en cualquier juego del set, **no se aplica la regla de ventaja**. En su lugar, se disputa un único punto decisivo denominado **Punto de Oro (Golden Point)**. El jugador que gane ese punto gana el juego.

△ El Punto de Oro se aplica únicamente en los juegos normales del set. El tiebreak (6-6 en juegos) sigue sus propias reglas descritas en el Artículo 8.

6.3 Elección de lado en el Punto de Oro. El jugador que resta tiene el derecho exclusivo de elegir en qué lado de la pista desea restar: cuadro derecho (AD) o cuadro izquierdo (AR). Esta elección debe comunicarse al árbitro y al rival antes de que el sacador bote la pelota.

Artículo 7 — Los Juegos y el Set

7.1 El juego. El jugador que gana 4 tantos primero gana el juego. Si el marcador llega a 3-3 (40-40), se aplica la regla del **Punto de Oro**: se disputa un único punto decisivo y el ganador de ese punto gana el juego. No existe la ventaja (deuce).

7.2 El set. Los partidos de SOLO PADEL se juegan a **un único set**. El primer jugador que consiga **6 juegos** con diferencia mínima de 2 gana el set y el partido. Si el marcador llega a 5-5, el set se prolonga hasta que uno de los jugadores alcance una ventaja de 2 juegos (resultado posible: 7-5). A 6-6 se disputa un tiebreak (Artículo 8).

7.3 Tiebreak a 6-6. Si el marcador de juegos llega a 6-6, se disputará un tiebreak. Ver Artículo 8.

7.4 El partido. El partido consiste en un único set. El jugador que gana el set gana el partido.

Artículo 8 — El Tiebreak

8.1 Activación. El tiebreak se juega cuando el marcador de juegos llega a 6-6 en el set.

8.2 Puntuación. La puntuación del tiebreak es numérica y correlativa: 1, 2, 3... El primer jugador en alcanzar **7 puntos**, con diferencia mínima de **2 puntos**, gana el tiebreak, el set y el partido. Si se llega a 6-6, el juego continúa hasta que uno de los jugadores logre una ventaja de 2 puntos.

8.3 Orden de saque en el tiebreak. El tiebreak lo inicia el jugador que realizó el primer saque al comienzo del partido. El primer jugador realiza 1 saque desde el cuadro derecho (AD) y a continuación se alternan bloques de 2 saques.

8.4 Cambio de lado en el tiebreak. Los jugadores cambian de extremo de la pista tras cada 6 puntos disputados en el tiebreak, y al finalizar el mismo.

Sección IV — El Saque

Artículo 9 — Normas del Saque

9.1 Sorteo inicial. Al inicio del partido, un sorteo determina quién tiene la primera elección. El ganador del sorteo puede elegir entre tres opciones: **sacar, restar o ceder la elección al rival** (en cuyo caso el rival elige libremente entre las mismas tres opciones). El jugador que no haya tenido la elección de sacar o restar elige el lado de la pista desde el que comenzará.

9.2 Alternancia del saque. El saque se alterna entre los dos jugadores juego a juego.

9.3 Cuadro de saque. El saque se realiza de forma cruzada, siempre hacia el cuadro diagonal del campo contrario:

- Desde el cuadro derecho (AD) cuando la suma de tantos de ambos jugadores es par (0-0, 0-30, 15-15, 30-0, 30-30...).
- Desde el cuadro izquierdo (AR) cuando la suma de tantos es impar (15-0, 0-15, 30-15, 15-30...).
- En el Punto de Oro (40-40), el cuadro lo determina la elección del restador (Artículo 6.3).

9.4 Posición del sacador. En el momento de inicio del golpeo, el sacador deberá tener un pie detrás de la línea de saque, situado entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral del Recuadro de Saque correspondiente. El sacador debe permanecer dentro de ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.

9.5 Ejecución del saque. El saque debe realizarse del siguiente modo:

- a) El sacador bota la pelota en el suelo detrás de su línea de fondo.
- b) En el momento de golpear la pelota, esta deberá encontrarse a la altura de la cintura o por debajo de ella, y el jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.
- c) La pelota debe cruzar la red y caer dentro del cuadro de saque diagonal correspondiente, sin tocar la línea central.

9.6 Dos intentos. El sacador dispone de dos intentos. Si falla el segundo, el punto se adjudica al restador.

9.7 Let en el saque. Si la pelota toca la red en el saque y cae en el cuadro correcto, el saque es let y se repite sin contar como falta.

9.8 Falta de saque. Constituye falta de saque cuando:

- d) La pelota no entra en el cuadro de saque correcto o cae fuera de la pista.
- e) La pelota toca la red y no supera el lado del restador correctamente.
- f) El sacador no ejecuta el saque conforme al Artículo 9.5.
- g) El sacador realiza el movimiento de saque pero no golpea la pelota.
- h) El sacador saca desde el cuadro incorrecto (salvo que ni el restador ni el árbitro lo adviertan).

9.9 Restador no preparado. Si el restador levanta la mano antes de que el sacador golpee la pelota, el árbitro declarará let y se repetirá el saque. No se podrá alegar no haber estado listo para restar un servicio si se ha intentado devolverlo. Si se demuestra que el restador no estaba preparado, tampoco se podrá cantar falta.

Sección V — Desarrollo del Juego

Artículo 10 — El Restador

10.1 Posición. El restador debe colocarse en el centro del cuadro de saque diagonal al que ocupa el sacador. Por ejemplo, si el sacador sirve desde el cuadro derecho (AD) de su mitad de pista, el restador se coloca en el centro del cuadro izquierdo (AR) de su propia mitad. El restador no puede cruzar la línea de saque ni rebasar la red antes de que el sacador golpee la pelota.

10.2 Elección de lado en el Punto de Oro. Cuando el marcador llega a 40-40, el restador debe comunicar su elección de cuadro (AD o AR) al árbitro antes de que el sacador bote la pelota.

Artículo 11 — La Pelota en Juego

11.1 Inicio del juego. La pelota entra en juego en el instante en que el sacador la golpea válidamente. Permanece en juego hasta que el árbitro declara el punto terminado o se produce un let.

11.2 Número de botes. La pelota solo puede botar una vez en el suelo antes de ser golpeada. Si bota dos o más veces, el punto se adjudica al rival.

11.3 Uso de las paredes propias. Después de botar en el suelo del propio campo, la pelota puede rebotar en las paredes o el vallado del propio campo antes de ser golpeada.

11.4 La pelota en el campo contrario. La pelota que, tras cruzar la red, bota en el campo contrario y rebota en las paredes del campo contrario es válida. El rival puede golpearla antes o después de ese rebote en la pared.

11.5 Pelota que sale de la pista. Si la pelota sale por encima del vallado o las paredes, el punto concluye a favor del jugador cuya pelota no ha salido.

11.6 Pelota que pasa por una abertura. Si la pelota sale a través de un defecto estructural, el árbitro declarará let y repetirá el punto.

11.7 Volea. El jugador puede golpear la pelota directamente sin bote previo, salvo en la devolución del saque, en la que la pelota deberá haber botado primero en el cuadro correcto. No se puede golpear la pelota hasta que esta haya pasado al propio campo. El jugador puede introducir la pala en el campo contrario únicamente si la pelota ha botado previamente en su propio campo.

11.8 Red durante el juego. Si la pelota toca la red durante el intercambio (no en el saque) y pasa al campo contrario, el juego continúa con plena validez.

Artículo 12 — El Let

12.1 Definición. Un let suspende el punto en curso. El punto debe repetirse en su totalidad, incluyendo el saque.

12.2 **Causas del let:

- i) La pelota toca la red en el saque y cae correctamente en el cuadro de saque (Artículo 9.7).
- j) El punto es interrumpido por causa de fuerza mayor (fallo de iluminación, objeto extraño en pista, etc.).
- k) El sacador saca antes de que el restador esté preparado (Artículo 9.9).
- l) Cualquier otra causa justificada a criterio del árbitro.
- m) El jugador que considere que se ha producido una situación de let deberá comunicarlo de inmediato al juez-árbitro sin permitir que el punto continúe. Si permite que el punto siga en disputa, pierde el derecho a solicitarlo posteriormente.
- n) Efectuada la petición de let, corresponde al árbitro determinar si es procedente. Si el árbitro la deniega, el jugador que la solicitó pierde el punto.

12.3 Let no aplicable. Fuera del saque, no existe let por pelota que toque la red. La pelota que roza la red y pasa al campo contrario sigue en juego.

Artículo 13 — Puntos Ganados y Faltas

13.1 **El jugador gana el punto cuando su rival:

- o) No devuelve la pelota antes de que bote dos veces en su propio campo.
- p) Devuelve la pelota fuera de los límites de la pista.
- q) Golpea la pelota más de una vez seguida con la pala (doble golpe).
- r) Golpea la pelota directamente a la red sin que supere la malla.
- s) Toca la red, los postes o el área del oponente con la pala, el cuerpo o la vestimenta.
- t) La pelota golpea su cuerpo o vestimenta, dentro o fuera de la pista.
- u) Obstaculiza deliberada o involuntariamente el golpe del oponente.
- v) Comete doble falta de saque.

13.2 Obstaculización. Si un jugador impide a su rival golpear la pelota, el árbitro declarará el punto a favor del jugador obstaculizado si fue deliberada, o let si fue involuntaria y el jugador obstaculizado hubiera podido llegar a la pelota.

Sección VI — Procedimientos de Partido

Artículo 14 — Calentamiento

14.1 Tiempo de calentamiento. Antes del inicio de cada partido, los jugadores disponen de **5 minutos** de calentamiento oficial en la pista asignada. Este tiempo debe utilizarse de forma cooperativa, no competitiva.

14.2 Comienzo del partido. Transcurrido el tiempo de calentamiento, el árbitro convoca a los jugadores para el inicio. Cualquier retraso injustificado podrá ser sancionado conforme al Artículo 18.

Artículo 15 — Cambio de Lado y Descansos

15.1 Cambio de lado. Los jugadores cambian de extremo al final del primer juego y posteriormente al final de cada juego impar (3.º, 5.º, 7.º, etc.). Durante el tiebreak, cambian de lado cada 6 puntos.

15.2 Duración del cambio de lado. El tiempo máximo para el cambio de lado es de **90 segundos** desde la finalización del último punto.

15.3 Descanso entre juegos. El tiempo máximo de descanso entre juego y juego (sin cambio de lado) es de **20 segundos** desde la finalización del último punto.

15.4 Tiempo médico. Un jugador puede solicitar un tiempo médico tratable de hasta **3 minutos**. Si el fisioterapeuta determina que la dolencia requiere atención inmediata, el jugador puede solicitar los 3 minutos en ese mismo instante. Si la dolencia no requiere atención inmediata, deberá ser atendida durante el siguiente cambio de lado con descanso. El jugador puede continuar recibiendo tratamiento en los dos cambios de lado posteriores si así lo necesita.

15.5 Tiempo de vestuario. Un jugador puede ausentarse de la pista una vez por set, en el cambio de lado, por un máximo de **3 minutos**, a criterio del árbitro.

15.6 Retraso deliberado. Cualquier retraso injustificado fuera de los tiempos establecidos podrá ser sancionado conforme al Artículo 18.

Artículo 16 — Coaching y Comunicación Externa

16.1 El coaching está permitido. Los jugadores de SOLO PADEL pueden recibir instrucciones de su entrenador o acompañante durante los cambios de lado y los descansos reglamentarios autorizados. El coaching durante el desarrollo de un punto queda expresamente prohibido.

16.2 Coaching no intrusivo. El entrenador debe permanecer fuera de la pista en la zona habilitada a tal efecto. No puede interrumpir el juego ni comunicarse con el jugador mientras el punto está en disputa.

16.3 Comunicación con el árbitro. Los jugadores solo pueden dirigirse al árbitro entre puntos o durante un descanso autorizado. Toda comunicación debe realizarse en tono respetuoso.

Sección VII — El Juez-Árbitro

Artículo 17 — El Juez-Árbitro

17.1 Figura única. Cada prueba del circuito SOLO PADEL contará con un juez-árbitro, que es la máxima y única autoridad durante todo el evento. No existen jueces de línea ni supervisores adicionales. Todas las decisiones son responsabilidad exclusiva del juez-árbitro.

17.2 Funciones. El juez-árbitro es responsable de:

- w) Controlar el desarrollo de todos los partidos y velar por el cumplimiento de este Reglamento.
- x) Cantar las faltas de saque, las bolas fuera y los lets que observe directamente.
- y) Aplicar las sanciones disciplinarias según el Artículo 18.
- z) Controlar los tiempos de descanso y cambio de lado.
- aa) Decidir en cualquier situación no prevista en este Reglamento, en consonancia con el espíritu del mismo.

17.3 Irreversibilidad de las decisiones. Las decisiones del juez-árbitro sobre hechos del juego (pelota dentro/fuera, falta de saque, let, etc.) son definitivas e inapelables. Las controversias de naturaleza reglamentaria —aquellas que no versan sobre hechos del juego sino sobre la interpretación o aplicación de una norma— se resolverán conforme al Artículo 17.4.

17.4 Decisiones de interpretación reglamentaria. Cuando se produzca un error de aplicación del reglamento o una controversia sobre su interpretación, el jugador puede solicitar al juez-árbitro que fundamente su decisión. El juez-árbitro resolverá aplicando el presente Reglamento y, en su defecto, el Reglamento FIP vigente. Su resolución en materia reglamentaria es igualmente definitiva.

Sección VIII — Conducta del Jugador

Artículo 18 — Código de Conducta

18.1 Principios generales. Los jugadores de SOLO PADEL deben mantener en todo momento un comportamiento deportivo, respetuoso y ejemplar hacia el rival, el juez-árbitro, el personal de la organización y el público asistente.

18.2 **Conductas prohibidas:

- bb) Insultar, amenazar o realizar gestos ofensivos hacia el rival, el juez-árbitro, el público o cualquier persona presente.
- cc) Golpear, lanzar o destruir la pala, la pelota u objetos del entorno de forma inapropiada.
- dd) Retrasar deliberadamente el juego más allá de los tiempos reglamentarios.
- ee) Abandonar la pista sin autorización del juez-árbitro durante el partido.
- ff) Interrumpir o comunicarse con el rival mientras el punto está en disputa.
- gg) Usar lenguaje obsceno, blasfemo u ofensivo.
- hh) Comportarse de cualquier modo que dañe la imagen del circuito SOLO PADEL.

18.3 **Escala de sanciones:

| Sanción | Consecuencia | Aplicación |
|---------------------------------------|--------------------|--|
| 1.^a — Warning | Advertencia verbal | Primera infracción leve. No conlleva pérdida de punto. |
| 2.^a — Point Penalty | Punto al rival | Segunda infracción o primera infracción grave. |
| 3.^a — Game Penalty | Juego al rival | Tercera infracción o infracción muy grave. |
| 4.^a — Default | Descalificación | Cuarta infracción o comportamiento gravemente antideportivo. |

18.4 Descalificación inmediata. En casos de agresión física o comportamiento manifiestamente contrario a la ética deportiva, el juez-árbitro puede aplicar la descalificación directa sin advertencias previas.

Sección IX — Disposiciones Específicas SOLO PADEL

Artículo 19 — Resumen de Adaptaciones respecto al Reglamento FIP

Las dos adaptaciones fundamentales de SOLO PADEL respecto al Reglamento estándar de la FIP prevalecen sobre cualquier norma general de la FIP que entre en contradicción con ellas.

LAS 2 REGLAS CLAVE DE SOLO PADEL

01 PISTA INDIVIDUAL — 20 m × 6 m

La pista tiene 20 metros de longitud y 6 metros de anchura. Los cuadros de saque miden 3 m × 6,95 m cada uno.

02 UN ÚNICO SET

El partido se disputa a un único set. Gana el primer jugador en alcanzar 6 juegos con 2 de diferencia (o 7-5). A 6-6, tiebreak normal hasta 7 puntos (diferencia mínima de 2).

Artículo 20 — Vigencia, Revisión y Entrada en Vigor

20.1 Entrada en vigor. Este Reglamento entra en vigor en la Temporada 1 de SOLO PADEL (junio de 2026) y es de aplicación en todas las competiciones oficiales del circuito.

20.2 Autoridad interpretativa. Cualquier duda sobre la interpretación de este Reglamento será resuelta por la Dirección del circuito SOLO PADEL, cuya decisión será definitiva.

20.3 Modificaciones. La organización se reserva el derecho de modificar, completar o actualizar este Reglamento entre temporadas o ante circunstancias extraordinarias. Los cambios serán comunicados con un mínimo de 30 días de antelación.

20.4 Normativa supletoria. En todo aquello no regulado expresamente en este Reglamento, se aplicará el Reglamento de la FIP en su versión vigente más reciente, siempre que no contradiga las disposiciones específicas de SOLO PADEL.

20.5 Aceptación. La participación en cualquier competición oficial del circuito SOLO PADEL implica la aceptación plena e incondicional de este Reglamento y del Código de Conducta del circuito.

Sección X — Sistema de Ranking SOLO PADEL

Artículo 21 — Puntos de Ranking — Circuito SOLO PADEL

El Ranking SOLO PADEL es la clasificación oficial de jugadores del circuito. Se actualiza tras cada prueba oficial y determina la elegibilidad para acceder a las distintas fases de los torneos y a la Master Final. Los puntos se denominan ****Puntos SOLO****.

Open — Torneos de circuito

| Resultado | Puntos SOLO |
|------------------|--------------------------|
| Campeón | 1.000 Puntos SOLO |
| Finalista | 750 Puntos SOLO |
| Semifinalistas | 500 Puntos SOLO |
| Cuartos de final | 200 Puntos SOLO |

Master Final — Prueba de cierre de temporada

| Resultado | Puntos SOLO |
|------------------|--------------------------|
| Campeón | 3.000 Puntos SOLO |
| Finalista | 1.750 Puntos SOLO |
| Semifinalistas | 1.000 Puntos SOLO |
| Cuartos de final | 500 Puntos SOLO |

Artículo 22 — Cálculo, Defensa de Puntos y Clasificación

22.1 Base de cálculo. El ranking de cada jugador se calcula sumando los Puntos SOLO obtenidos en sus **5 mejores torneos** disputados en los últimos 12 meses naturales. Solo se contabilizan pruebas oficiales del circuito SOLO PADEL (Opens y Master Final).

22.2 Defensa de puntos. Los puntos obtenidos en una prueba caducan transcurridos 12 meses desde la fecha de celebración de esa prueba. Si en ese periodo el jugador ha disputado más de 5 torneos, únicamente se contabilizan los 5 con mayor puntuación.

22.3 Clasificación para la Master Final. Los 8 jugadores clasificados para la Master Final son los **2 finalistas de cada uno de los 4 Opens disputados** (campeón y subcampeón de cada Open). No existe clasificación por ranking acumulado para acceder a la Master Final: la plaza se obtiene exclusivamente llegando a la final de un Open.

22.4 Restricción Temporada 1 (2026). En la Temporada 1, cada jugador puede inscribirse y participar en un máximo de **1 Open**. La plaza en la Master Final queda vinculada al resultado de ese único Open disputado.

22.5 Desempate en la Master Final. En el supuesto de que un jugador ya clasificado para la Master Final vuelva a llegar a una final de Open (lo que en Temporada 1 no puede ocurrir por la restricción del artículo 22.4), su plaza se cederá al siguiente finalista disponible no clasificado.

22.6 Actualización del ranking. El ranking se actualiza oficialmente en las 48 horas posteriores a la finalización de cada prueba. La organización publicará el ranking actualizado en el canal oficial del circuito.

22.7 Penalizaciones de ranking. Las descalificaciones por conducta grave (Default) podrán conllevar, a discreción de la organización, la pérdida total o parcial de los puntos obtenidos en esa prueba.

*SOLO PADEL · xTRES Padel (TRESKO VENTURES SL) · Barcelona, 2026
Documento oficial — Primera edición*