

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino



# Pádel

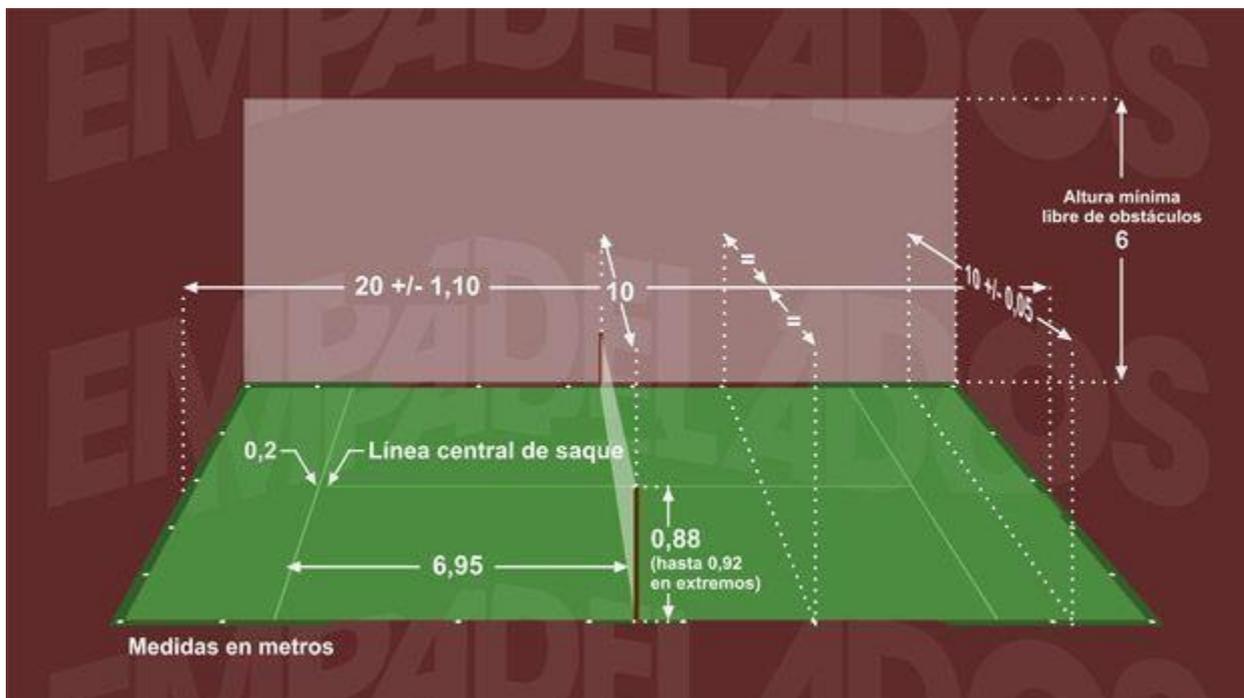
## Adecuaciones al reglamento

### LA PISTA

#### • DIMENSIONES

El área de juego es un rectángulo de 10 metros de ancho por 20 metros de largo (medidas interiores) con una tolerancia de 0,5%.

Este rectángulo está dividido en su mitad por una red. A ambos lados de ella, paralelas a la misma y a una distancia de 6,95 m están las líneas de servicio. El área entre la red y las líneas de servicio está dividida en su mitad por una línea perpendicular a estas, llamada línea central de saque, que divide esta área en dos zonas iguales. La línea central de saque se prolongará 20 cm más allá de la línea de servicio. Las dos mitades del campo deben ser absolutamente simétricas en lo que se refiere a superficies y trazado de líneas. Todas las líneas tienen un ancho de 5 cm. El color de las líneas debe ser preferencialmente blanco o negro, en contraste evidente con el color del suelo.



La altura mínima libre será de 6 metros en toda la superficie de la pista, sin que exista ningún elemento que invada dicho espacio (Ejemplo: focos). Para las nuevas construcciones se sugiere que la altura mínima libre sea de 8 metros en toda la superficie de la pista, sin que exista ningún elemento que invada dicho espacio.

- RED

La red tiene una longitud de 10 metros y una altura de 0,88 metros en su centro, elevándose en sus extremos hasta un máximo de 0,92 metros (con una tolerancia máxima de 0,005 metros).

Se encuentra suspendida por un cable metálico de diámetro máximo 0,01 metros, cuyos extremos están unidos a dos postes laterales de una altura máxima de 1,05 metros o de la propia estructura que lo sujetan y tensan.

El dispositivo de tensión del cable debe de estar concebido de tal modo que no se suelte de forma inesperada y no constituya un riesgo para los jugadores.

Los postes de la red tienen sus caras exteriores coincidiendo con los límites laterales de la pista (abertura, puerta o malla metálica). Pueden ser de sección circular o cuadrada pero tendrán sus aristas redondeadas.

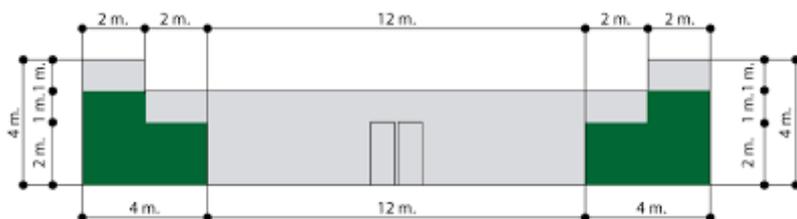
La red se remata con una banda superior de fondo blanco de anchura entre 5,0 y 6,3 cm que una vez plegada, por su interior va el cable de sujeción a la red. Podrá llevar una faja adicional con publicidad que no supere la anchura de 9,0 cm.

La red debe quedar totalmente extendida de manera que ocupe completamente todo el espacio entre los postes y la superficie de la pista, no dejando ningún espacio entre los extremos de la red y los postes, no obstante, no debe de estar tensa.

Los hilos constituyentes serán de fibras sintéticas y el ancho de malla será lo suficientemente reducido para evitar que la pelota pase a su través.

- CERRAMIENTOS

La pista está cerrada en su totalidad, por fondos de 10 metros de longitud interior y por laterales de 20 metros de longitud interior. En todos los cerramientos se combinan zonas construidas con materiales que permiten un rebote regular de la pelota y zonas de malla metálica donde el rebote es irregular, de la siguiente manera:



- FONDOS

Con 4 metros de altura total del cerramiento, compuesto por tres primeros metros de pared que puede ser de cualquier material transparente u opaco (cristal, ladrillo, etc.) siempre que sus características cumplan los requisitos indicados en el apartado “LATERALES” para las paredes, y un último metro de malla metálica

- **LATERALES**

Reglamentariamente se admiten dos variantes en los cerramientos laterales:

Variante 1

Compuesta por zonas escalonadas de pared en ambos extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de longitud el primer paño y de 2 metros de altura por 2 metros de longitud el segundo paño. Las zonas de malla metálica completan el cerramiento hasta 3 metros de altura en los 16 metros centrales y hasta 4 metros de altura en los dos metros extremos.

Variante 2

Compuesta por zonas escalonadas de pared en ambos extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de longitud el primer paño y de 2 metros de altura por 2 metros de longitud el segundo paño. Las zonas de malla metálica completan hasta 4 metros la altura en toda la longitud del cerramiento.

- **SUELO**

La superficie de la pista podrá ser de hormigón poroso, cemento, madera, materiales sintéticos, césped artificial, o cualquier otro que permita el bote regular de la pelota. El color del suelo debe ser solo uno, uniforme y claramente diferente del de las paredes, y preferencialmente verde, azul o pardo-terroso en sus variantes de tonalidades. El color del suelo negro puede ser aceptado solamente para instalaciones in-door.

El pavimento tendrá una planeidad tal que las diferencias de nivel interiores sean inferiores a 3 mm medidos con regla de 3 m (1/1000). En pavimentos no drenantes las pendientes de evacuación máxima transversal serán del 1% y siempre partiendo del centro hacia el exterior de la pista.

## **LA PELOTA**

La pelota deberá ser una esfera de goma con una superficie exterior uniforme de color blanco o amarillo. Su diámetro debe medir entre 6,35 y 6,77 cm y su peso estará entre 56,0 y 59,4 grs. Deberá tener un rebote comprendido entre 135 y 145 cm al dejarla caer sobre una superficie dura desde 2,54 m.

La pelota deberá tener una presión interna entre 4,6 Kg y 5,2 Kg por cada 2,54 cm cuadrados. Cuando se juegue a más de 500 m de altitud sobre el nivel del mar, se pueden utilizar otro tipo de pelotas, siendo idénticas al tipo antes descrito excepto en que el rebote deberá ser de más de 121,92 cm y de menos de 135 cm.

## **LA PALA**

Se jugará con una pala reglamentaria de pádel por lo que la misma deberá ajustarse a cuanto se indica a continuación. La pala se compone de dos partes: cabeza y puño.

- Puño: largo máximo: 20 cm, ancho máximo (de cada una de las horquillas, sin considerar el espacio vacío entre ellas): 50 mm, grosor máximo: 50 mm.
- Cabeza: largo: variable. El largo de la cabeza más el largo del puño no puede exceder de 45,5 cm, ancho máximo: 26 cm, grosor máximo: 38 mm.

El largo del total de la pala, cabeza más puño, no podrá exceder de 45,5 centímetros.

La superficie destinada al golpeo estará perforada por un número no limitado de agujeros cilíndricos de 9 a 13 mm de diámetro cada uno en toda la zona central. Dentro de esa misma superficie podrá considerarse una zona periférica de 4 centímetros medidos desde el borde exterior de la pala, en donde los agujeros podrán tener otra forma o tamaño, siempre y cuando no afecten a la esencia del juego.

La superficie destinada al golpeo, igual en sus dos caras, podrá ser lisa o rugosa. La pala estará libre de objetos adheridos y otros dispositivos, que no sean aquellos utilizados sólo y específicamente para limitar o prevenir deterioros, vibraciones y distribuir el peso. Cualquier objeto o dispositivo debe ser razonables en medidas y colocación para tales propósitos.

La pala no puede ser motivo de distracción o molestia para los demás jugadores por lo que no podrá tener elementos reflectantes o sonoros que de cualquier modo alteren o puedan alterar el normal desarrollo del juego. Deberá tener un cordón o correa no elástica de sujeción a la muñeca como protección contra accidentes. Su uso será obligatorio. Este cordón deberá tener una longitud máxima de 35 centímetros.

La pala debe estar libre de cualquier tipo de dispositivo que pueda comunicar, avisar o dar instrucciones de cualquier tipo al jugador, ya sea de forma visible o audible, durante el transcurso de un partido.

## **REGLA 1. PUNTUACIÓN**

Cuando una pareja gana su primer punto se cantará "15". Al ganar su segundo punto se cantará "30". Al ganar su tercer punto se cantará "40" y con el cuarto punto ganado se cantará "juego", excepto si ambas parejas han ganado tres puntos, con lo que la puntuación recibe el nombre de "punto de oro". El que gane el tanto siguiente se adjudica el juego.

La pareja que gane cuatro juegos ganará el set. Los partidos se jugarán al mejor de tres sets (una pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido).

**TIE-BREAK DECISIVO DEL PARTIDO (7 PUNTOS):** Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un tiebreak para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set. La pareja que obtenga siete puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

## **REGLA 2. LOS TIEMPOS**

El o la Juez Árbitro dará por perdido el partido (WO) a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la pista preparado/s para jugar 10 minutos después de la hora prevista para el inicio del mismo, salvo aquellos casos en los que el o la Juez Árbitro considere que son consecuencia de fuerza mayor.

## **REGLA 3. POSICIÓN DE LOS JUGADORES**

Cada pareja de jugadores se colocará en cada uno de los campos, ubicados a uno y otro lado de la red. El o la jugadora que ponga la pelota en juego es el que saca (servidor/a) y el que contesta el o la que resta (restador/a). El o la jugadora que recibe puede colocarse en cualquier lugar de su campo, al igual que su compañero/a y el compañero/a del servidor.

## **REGLA 4. ELECCIÓN DE CAMPO Y DEL SERVICIO**

La elección de campo y el derecho a ser el que saque o el que reste en el primer juego, se decidirá por sorteo. La pareja que gane el sorteo podrá elegir entre: a) Sacar o restar, en cuyo caso la otra pareja elegirá el campo, o b) el campo, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a servir o restar, o c) solicitar a sus contrarios que elijan primero. Una vez decidido orden de saque y campo ambas parejas le comunicarán al Árbitro quien va a ser el primer sacador y el primer restador.

## **REGLA 5. CAMBIOS DE CAMPO**

Las parejas cambiarán de campo cuando la suma de los juegos disputados de cada set sea número impar. En el "tie break" los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos. Si se comete un error y no se produce el cambio de campo, los o las jugadores/as corregirán dicha situación tan pronto como sea descubierto el error, siguiendo el orden correcto. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos. En el caso en que al apercibirse del error se hubiese ya realizado un primer servicio en falta solo se tendrá derecho a un servicio más.

## **REGLA 6. EL SAQUE O SERVICIO**

Todos los puntos se inician con el saque. Si el primer saque es fallido se dispondrá de una segunda oportunidad. El saque debe efectuarse de la siguiente manera:

a) La personas que lo ejecute (el o la servidora) deberá estar en el momento de inicio del servicio con ambos pies detrás de la línea de saque, entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral (Recuadro de Saque) y que los o las mismas permanezcan en ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.

b) El o la servidora botará la pelota en el suelo para efectuar el saque dentro del recuadro de saque en que se encuentre.

c) El o la servidora queda obligada a no tocar con los pies la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central. Reglamento de Juego – FIP - Aplicación 01/01/2017 24 de 35

d) En el momento de golpear la pelota en el saque, ésta deberá estar a la altura o por debajo de la cintura, y el o la jugadora debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.

e) La pelota golpeada deberá pasar por encima de la red hacia el recuadro de recepción de saque situado en el otro campo, en línea diagonal, haciendo que el primer bote se produzca en dicho recuadro, que incluye las líneas que lo delimitan, y en primer lugar realizará el servicio sobre el recuadro de recepción de saque que esté situado a su izquierda y, terminado el punto, el siguiente servicio sobre el de su derecha, procediendo a partir de este momento alternativamente.

f) Al sacar, el o la jugadora no podrá andar, correr o saltar. Se estimará que el o la jugadora no ha cambiado de posición aunque realice pequeños movimientos con los pies que no afecte a la posición adoptada inicialmente.

g) En el momento de impactar la pelota o en un intento fallido con intención de golpearla, el saque se considerará efectuado.

h) Si un saque es ejecutado inadvertidamente desde el recuadro de saque no correspondiente, el error de posición deberá ser corregido tan pronto como se descubra. Todos los tantos obtenidos en tal situación son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, esta debe ser tenida en cuenta.

i) La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cuál de los o las componentes de la misma comenzará a servir. A su vez, al terminar el primer juego, la pareja que ha venido restando pasará a sacar eligiendo el o la jugadora que debe hacerlo y así alternativamente durante todos los juegos de un set. Una vez establecido el orden de servicio, este no puede ser alterado hasta el comienzo del siguiente set.

j) Si un o una jugadora saca fuera de su turno, el o la que hubiera tenido que sacar debe hacerlo en cuanto se descubra el error. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos, pero si ha habido Reglamento de Juego – FIP - Aplicación 01/01/2017 25 de 35 una sola falta de saque antes de apercibirse, ésta no debe ser tenida en cuenta. En el caso de que antes de apercibirse del error se haya terminado el juego, el orden de saque permanecerá tal como ha sido alterado, hasta la finalización del set.

k) El o la sacadora no efectuará el servicio hasta que el o la restadora no esté preparada. No obstante, el o la restadora se adaptará al ritmo razonable del o de la sacadora y estará lista para recibir el servicio cuando el o la sacadora lo esté para efectuarlo.

l) No se podrá alegar no haber estado listo/a para restar un servicio si se ha intentado devolverlo. Si se demuestra que el restador no estaba preparado, tampoco se podrá cantar falta.

## **REGLA 7. FALTA DE SERVICIO**

El servicio será falta si:

- a) El o la servidora infringe lo dispuesto en la Regla 6. El Saque o Servicio. Puntos del a) al f).
- b) El o la servidora falla la pelota totalmente al intentar golpearla.
- c) La pelota bota fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan (las líneas son buenas).
- d) La pelota golpea al o a la servidora, a su compañero/a o cualquier objeto que lleven consigo.
- e) La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo bote.
- f) La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y sale directamente por la puerta en una pista sin zona de seguridad y juego exterior.

### **REGLA 8. EL RESTO O DEVOLUCIÓN DE SAQUE**

- a) El o la jugadora que resta deberá esperar a que la pelota bote dentro de su recuadro de recepción de saque y golpearla antes de que bote en el suelo por segunda vez.
- b) La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada set decidirá cuál de sus dos integrantes comenzará a restar, y dicho jugador continuará recibiendo el primer servicio de cada juego hasta la terminación del set. Cada jugador/a recibirá durante el juego alternativamente el saque y una vez que el orden haya sido decidido, no podrá ser alterado durante ese set o tie-break pero sí lo podrá hacer al principio de un nuevo set. Si durante un juego o tie-break, el orden de resto es alterado por la pareja que devuelve el servicio, deberá continuarse de esta forma hasta el final del juego o tie-break en el que se ha producido la equivocación. En los juegos siguientes de aquel set, la pareja adoptará la colocación escogida al iniciar el mismo.
- c) Si al o a la jugadora que resta o a su compañero/a les golpeará la pelota o la tocarán con la pala antes de que hubiera botado, se considerará tanto del o de la jugadora al servicio.

### **REGLA 9. REPETICION DEL SAQUE O “LET” Y “NET” DE SERVICIO**

El servicio será “net” si:

- a) La pelota toca la red o los postes que la sujetan y luego cae en el área de servicio del o de la restadora siempre y cuando no toque la malla metálica antes del segundo bote.
- b) La pelota después de tocar la red o los postes (si estos están dentro del área de juego) golpea a cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto. El servicio se repetirá (let) si:
- c) Se efectúa cuando el o la restadora no está preparado (Regla 6k).

Si el “let” se produce en el primer servicio se repetirá el punto completo, por lo tanto el o la servidora tendrá derecho a dos (2) servicios. Si el “net” o “let” se produce en el segundo servicio sólo se repetirá el segundo servicio.

## **REGLA 10. REPETICIÓN DE UN PUNTO O “LET”**

Un punto en disputa es "let" si:

- a) La pelota se rompe durante el juego.
- b) Cualquier elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista. Reglamento de Juego – FIP - Aplicación 01/01/2017 28 de 35
- c) En general, cualquier interrupción del juego debida a situaciones imprevistas y ajenas a los o las jugadoras.

El o la jugadora que durante el juego considere que se ha producido una de las situaciones que el reglamento califica como "let", deberá hacerlo saber de inmediato al o a la Juez Árbitro y no dejar que el punto en disputa continúe. Si lo permitiera perderá el derecho a hacerlo posteriormente. Efectuada la petición de “let” le corresponde al Árbitro decidir si es procedente, si no lo fuese el peticionario perdería el punto.

## **REGLA 11. INTERFERENCIA**

Se considera interferencia cuando un jugador comete una acción, ya sea deliberada o involuntaria, que moleste a su contrincante para la ejecución de un golpe. El o la Árbitro, en el primer caso, “interferencia voluntaria”, concederá el tanto al o a la contrincante y en el segundo caso, “interferencia involuntaria”, ordenará la repetición del punto (“let”).

## **REGLA 12. PELOTA EN JUEGO**

La pelota será golpeada alternativamente por cada una de las parejas.

La pelota estará en juego desde el momento en que se efectúe un servicio válido hasta que se cante “let” o el tanto quede decidido.

Si la pelota en juego golpea cualquiera de los elementos de la pista después de haber botado sobre el suelo del campo que corresponda, permanecerá en juego y deberá ser devuelta antes de que bote en el suelo por segunda vez.

Se consideran elementos de la pista a las caras internas de las paredes, la malla metálica que cierra la pista, el suelo, la red y los postes de la red. El bastidor que enmarca las mallas electrosoldadas se considera a todos los efectos como malla metálica.

## **REGLA 13. PUNTO PERDIDO**

Una pareja perderá el tanto:

- a) Si un o una jugadora de la pareja, su pala o cualquier objeto que lleve consigo, toca alguna parte de la red, incluidos los postes, o el terreno de la parte del campo contrario, incluida la malla metálica, mientras la pelota esté en juego. 1. Juego autorizado fuera de la pista. A partir de los 0,92 metros, y sólo en el caso de que esté autorizado el juego fuera de la pista, el poste vertical medianero entre puertas se considera zona neutral para los o las cuatro jugadoras, pudiendo estos/as tocarlo o agarrarse a él.
- b) Si la pelota bota por segunda vez antes de ser devuelta.
- c) Cuando la pelota, después de botar en el campo propio correctamente, salga por encima de los límites superiores (perímetro exterior) de la pista (fondo y lateral) o por la puerta. 1. Juego autorizado fuera de la pista. Cuando la pelota, después de botar en el campo propio correctamente, salga por encima de la pared del fondo de la pista. Si saliera por encima de la pared lateral o por la puerta se pierde el tanto cuando bote en el suelo por segunda vez o toque un elemento externo ajeno a la pista.
- d) Si devuelve la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red.
- e) Si un o una jugadora devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que, sin botar previamente, golpee cualquiera de las paredes del campo contrario, la malla metálica o algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.
- f) Si un o una jugadora devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que pegue en la red o en sus postes y después, directamente en cualquiera de las paredes del campo contrario, o en la malla metálica o en algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.
- g) Si un o una jugadora golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque). Reglamento de Juego – FIP - Aplicación 01/01/2017 30 de 35
- h) Si después de golpear la pelota uno de los miembros de la pareja ésta toca al propio jugador, a su compañero o a cualquier objeto que lleven consigo.
- i) Si la pelota impacta en cualquiera de los o las componentes de la pareja o de su equipación, excepto la pala, después de haber sido golpeada por uno o una de las jugadoras contrarias.
- j) Si un o una jugadora golpea la pelota y esta toca alguna de las mallas metálicas o terreno de su propio campo o en algún objeto ajeno a la pista que este situado sobre el suelo del campo propio.
- k) Si toca la pelota, lanzando contra ella la pala.
- l) Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.

m) Al devolver la pelota sólo un o una jugadora podrá golpearla. Si ambos jugadores/as de la pareja, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, perderán el punto. NOTA: No se considera doble toque cuando dos jugadores/as intentan golpear la pelota simultáneamente pero sólo uno/a la golpea y el otro golpea la pala de su compañero/a.

n) Si el o la jugadora que golpea la pelota dentro de la pista lo hace con uno o los dos pies o cualquier parte de su cuerpo fuera del terreno de juego, salvo que esté autorizado el Juego fuera de la pista.

o) El o la jugadora comete falta en su segundo saque.

#### **REGLA 14. DEVOLUCIÓN CORRECTA**

La devolución será correcta: Si después de golpeada la pelota es voleada por cualquiera de los o las jugadoras de la pareja contraria o les da en el cuerpo o en alguna parte de la ropa o en la propia pala.

a) Si la pelota después de golpeada bota directamente en campo contrario o impacta primero en una de las paredes del campo propio y a continuación bota directamente en el campo contrario. Reglamento de Juego – FIP - Aplicación 01/01/2017 31 de 35

b) Si la pelota bota en el campo contrario y después toca la malla metálica o alguna de las paredes.

c) Si como consecuencia de la dirección y la fuerza del golpe, la pelota bota en el campo contrario y se sale de los límites de la pista, o pega en el techo o en los focos de la iluminación, o en cualquier objeto ajeno a los elementos de la pista.

d) Si la pelota toca la red o sus postes, y después bota en el campo contrario.

e) Si la pelota en juego impacta en algún objeto situado en el suelo del campo contrario y que sea ajeno a ese mismo juego (por ejemplo otra bola).

f) Si la pelota tras botar en el campo propio retorna al campo del que la lanzó y es golpeada en campo contrario, siempre y cuando, el jugador o alguna parte de su ropa o la pala no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios y la pelota cumpla lo indicado en los puntos a) a f) anteriores.

g) Si se "acuchara" o se empuja la pelota se considerará correcta la devolución siempre que el jugador no la haya golpeado dos veces, el impacto se efectúe durante un mismo movimiento y no varíe sustancialmente la salida natural de la pelota.

h) Si la pelota devuelta bota en campo contrario en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes y el suelo, se considerará devolución correcta. (La bola familiarmente denominada "huevo" es buena).

i) Juego autorizado fuera de la pista. Si la pelota se golpea desde fuera de la pista la devolución será válida si se cumple lo indicado en los puntos anteriores de esta Regla.

## **REGLA 15. PUNTO GANADO**

- a) Si la pelota tras botar en el campo contrario, se saliera de la pista por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta.
  
- b) Si la pelota tras botar en el campo contrario, se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana de un muro.