



REGLAMENTO DEL JUEGO DE PADEL

FEDERACIÓN INTERNACIONAL PÁDEL F.I.P.

Revisión de aplicación 28.05.2021



ÍNDICE

	PÁGINA
ADELANTE	3
LA CANCHA	4
DIMENSIONES	4
NETO	5
CAJAS	6
TERMINA	6
LADOS	6
SUPERFICIE DEL SUELO	8
ACCESO	9
ÁREA DE SEGURIDAD Y JUEGO FUERA DE LA CANCHA	10
ILUMINACION	10
ORIENTACIÓN	11
LA PELOTA	11
LA PALA DE PADEL	12
REGLA 1. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO	13
PUNTUACIÓN	13
DESempate	13
MÉTODOS ALTERNATIVOS DE PUNTUACIÓN	14
REGLA 2. TIEMPOS	14
REGLA 3. POSICIÓN DE LOS JUGADORES	15
REGLA 4. ELECCIÓN DE ACOMPAÑANTES Y SERVICIO	15
REGLA 5. CAMBIOS DE LADO	15
REGLA 6. EL SERVICIO	15
REGLA 7. FALLA DE SERVICIO	17
REGLA 8. DEVOLUCIÓN DEL SERVICIO	17
REGLA 9. SERVICIO REPETIDO O "LET" Y "NET"	18
REGLA 10. PUNTO DE REPETICIÓN O "LET"	18
REGLA 11. INTERFERENCIA	19
REGLA 12. BOLA EN JUEGO	19
REGLA 13. PUNTO PERDIDO	19
REGLA 14. DEVOLUCIÓN CORRECTA	20
REGLA 15. PUNTO GANADO	20
REGLA 16. JUEGO FUERA DE LA PISTA AUTORIZADO	21
REGLA 17. CAMBIO DE BOLAS	21
NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA	22
PUNTUALIDAD	22
ATUENDO	22
IDENTIFICACIÓN	22
CONDUCTA Y DISCIPLINA	22
ÁREA DE PARTIDO.	22
CONSEJOS E INSTRUCCIONES.	22



□	PREMIO ENTREGA.	22
□	JUEGO CONTINUO O RETRASOS.	23
□	OBSCENIDADES AUDIBLES Y VISIBLES.	23
□	ABUSO DE PELOTA.	23
□	ABUSO DE RAQUETA O EQUIPO.	23
□	ABUSO O AGRESIÓN VERBAL Y FÍSICA.	23
□	MEJORES ESFUERZOS.	23
□	CONDUCTA COMO ANTIDeportiva.	23
□	SANCIONES / TABLA DE SANCIONES.	23
□	DESCALIFICACIÓN DIRECTA.	24



ADELANTE

La Federación Internacional de Pádel (en adelante, IPF) es el órgano rector del juego de pádel. Entre sus obligaciones está la de determinar el Reglamento del Pádel.

El [Comité de Reglas y Regulaciones](#) de la IPF monitorizará continuamente el juego y, cuando lo considere necesario, recomendará cambios en la Asamblea General, que es la máxima autoridad al realizar cualquier cambio en las Reglas, de conformidad con los Estatutos.

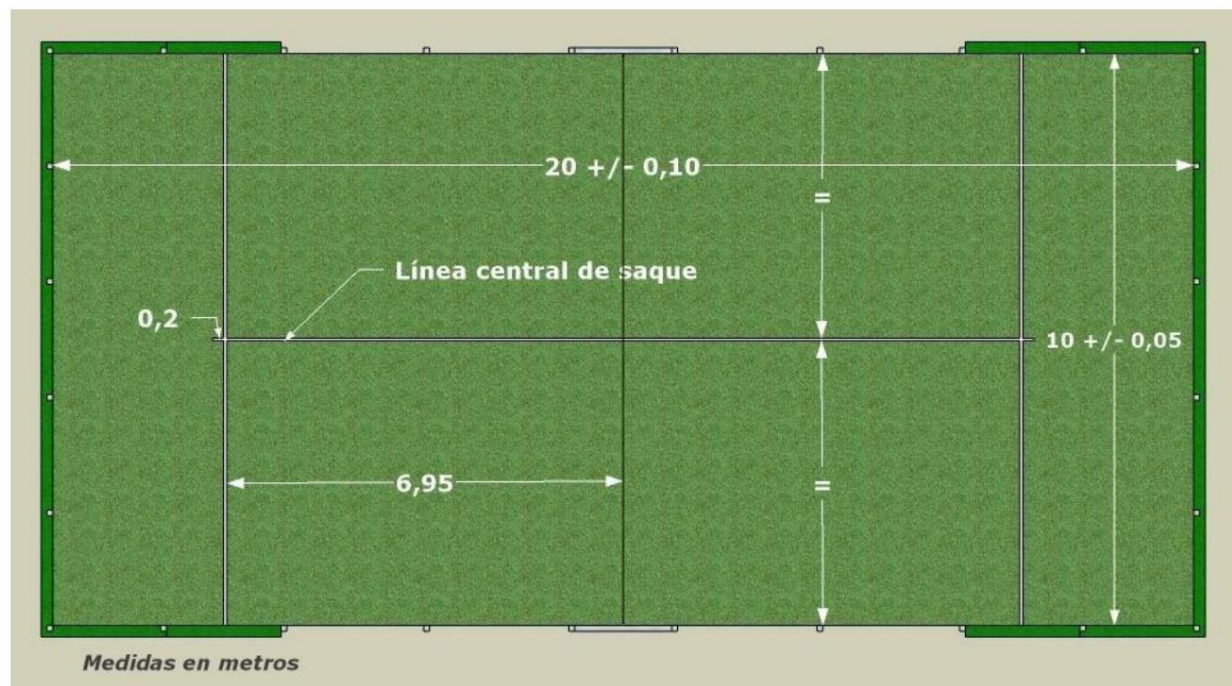
Nota: Excepto cuando se estipule lo contrario, todas las referencias a "jugador" en estas Reglas se refieren tanto a jugadores masculinos como femeninos.

LA CANCHA

• DIMENSIONES

La cancha es un rectángulo de 10 metros de ancho por 20 metros de largo (medidas interiores) con una tolerancia del 0,5%.

Este rectángulo está dividido por la mitad por una red. A ambos lados y paralelas a la red a una distancia de 6,95 m se encuentran las líneas de servicio. El área entre la red y las líneas de servicio está dividida por la mitad por una línea perpendicular llamada línea de servicio central. La línea de servicio central se extenderá 20 cm más allá de la línea de servicio. Cuando se hace referencia a la disposición de la superficie y de las líneas, las dos mitades de la cancha deben ser absolutamente simétricas. Todas las líneas deben tener un ancho de 5 cm. El color de las líneas es preferentemente blanco o negro, para un mejor contraste con el color de la superficie del piso.

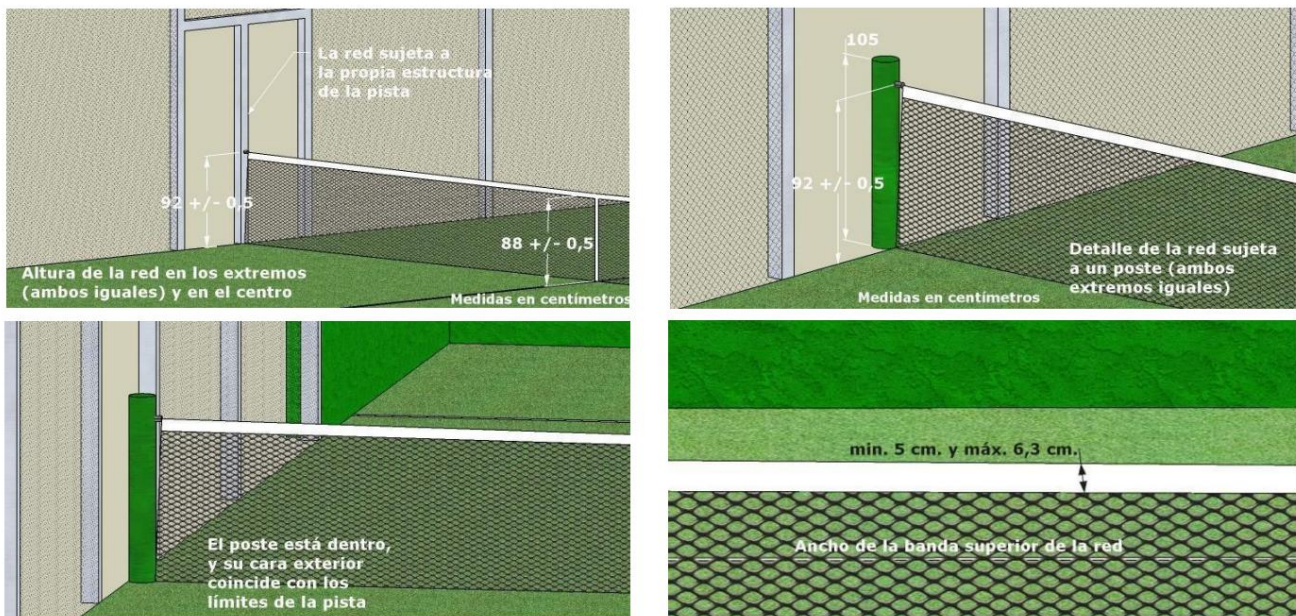


La altura mínima debe ser de 6 metros en toda la cancha. Sin elementos (es decir, focos) que obstruyan esta zona. En cuanto a las nuevas instalaciones se sugiere que la altura libre mínima sea de 8 metros en toda la cancha, sin elementos de obstrucción en esta zona.



• NETO

1. La red debe tener 10 metros de largo y 0,88 de alto en el centro, subiendo a 0,92 metros en los extremos, con una tolerancia máxima de 0,005 metros
2. La red está suspendida por un cable metálico con un diámetro máximo de 0,01 metros; los extremos van adosados a dos postes laterales con una altura máxima de 1,05 metros. O una parte de la estructura de la cancha que permita la correcta suspensión y tensión.
3. El mecanismo utilizado para dar tensión al cable en la red debe estar diseñado de tal forma que no pueda aflojarse inesperadamente o constituir un riesgo para los jugadores.
4. El lado exterior de los postes de la red debe coincidir con los límites laterales de la cancha (abertura, entrada o valla metálica). Pueden ser circular o cuadrada, pero debe tener bordes redondeados.
5. La red debe taparse con una tira blanca que mida entre 5,0 y 6,3 cm una vez colocada, con el cable de tensión debajo. Esta superficie puede ser utilizada para publicidad, y también se puede agregar una franja adicional hasta un ancho de 9,00 cm.
6. La red debe estar completamente extendida para que llene el espacio entre los dos postes de la red y la superficie de la cancha, no puede haber espacios entre los extremos de la red y los postes. Sin embargo, no debe ser tenso.
7. La malla de la red debe ser de fibra sintética y el tejido lo suficientemente estrecho para que la pelota no pueda atravesarla.



CASO 1

¿Puede haber un espacio entre la valla metálica y el poste de la red? (ver diagrama)

Decisión: NO. Esta cancha no está construida de acuerdo con el reglamento.



• CAJAS

El patio debe estar completamente cerrado. Los extremos medidos desde el interior deben ser de 10 metros de largo y la longitud interior de los lados de 20 metros de largo.

Todas las áreas con juntas deben construirse con materiales que permitan un bote uniforme de la pelota y en áreas con cercas metálicas donde el bote no sea uniforme de la siguiente manera:

• TERMINA

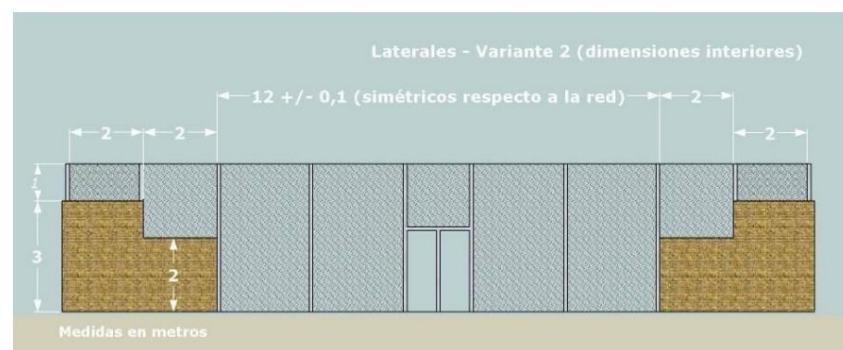
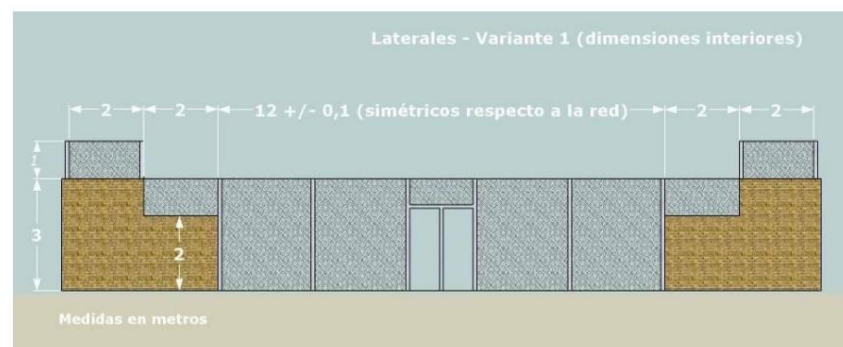
Una altura total de 4 metros cuyos primeros 3 m son de muro, que puede ser de cualquier material transparente o macizo (cristal, ladrillo, etc.) pero cuyas características deben cumplir con los requisitos indicados en el apartado "Lados" para muros, y el último 1 metro es valla metálica.



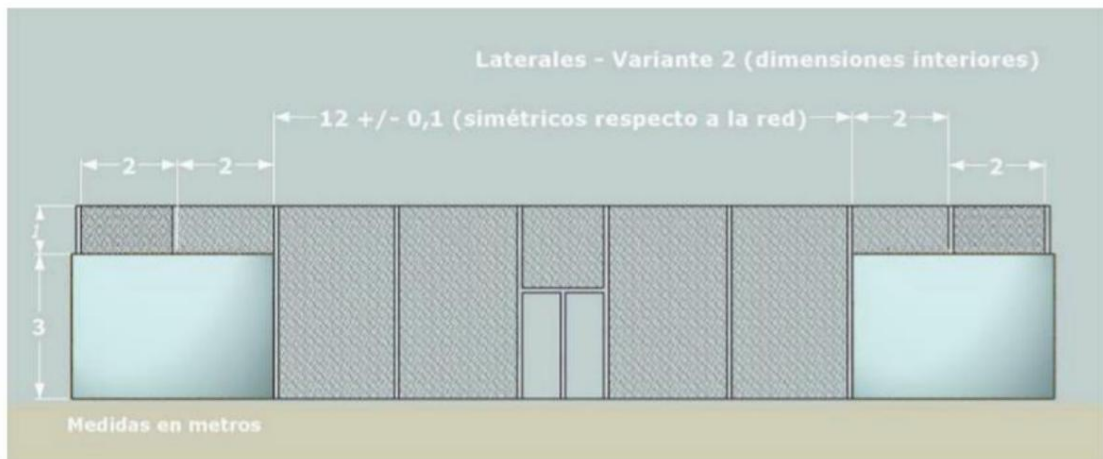
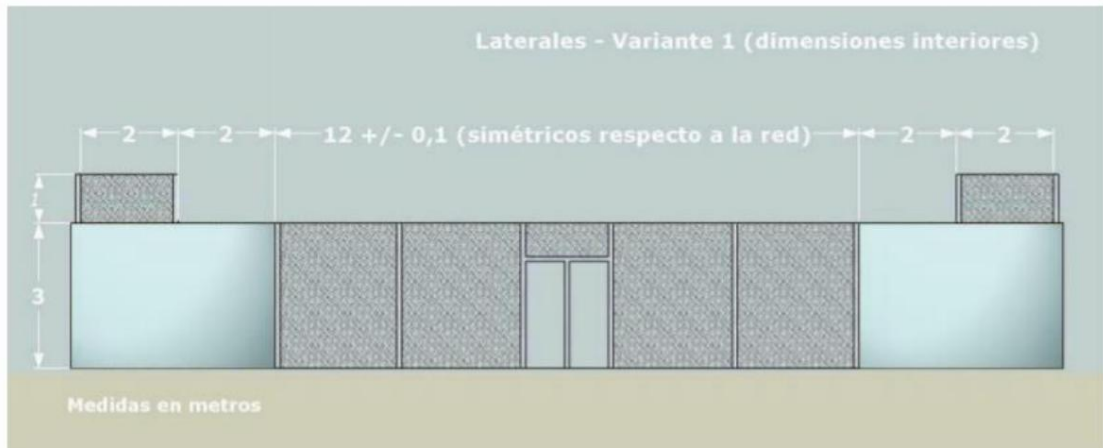
• LADOS

La regulación permite cuatro variaciones en los cerramientos laterales/laterales:

- a) **Variante 1:** Compuesta por zonas de muros escalonados en ambos extremos, el primer escalón de 3 metros de alto x 2 metros de largo y el segundo escalón de 2 metros de alto x 2 metros de largo. Completan el cerramiento zonas de vallado metálico de hasta 3 metros en el centro 6 metros y hasta 4 metros en ambos extremos.
- b) **Variante 2:** Compuesta por zonas de muros escalonados en ambos extremos, la primera capa de 3 metros de alto x 2 metros de largo y la segunda capa de 2 metros de alto x 2 metros de largo. Zonas de vallado metálico completan el recinto de hasta 4 metros de longitud. Las dimensiones dadas son desde el interior de la cancha.



c) **Variante 1 Cristal:** Compuesta por un área de pared en ambas zonas de anotación, de tres (3) metros de alto por cuatro (4) metros de largo, sin escalón. Áreas de malla metálica completan el recinto hasta cuatro (4) metros de altura en los dos (2) metros extremos. d) **Variante 2 Cristal:** Compuesta por un área de pared en ambas zonas de anotación, de tres (3) metros de alto por cuatro (4) metros de largo, sin escalón. Áreas de malla metálica de hasta cuatro (4) metros de altura completan el equilibrio del recinto.



Todas las dimensiones son desde el interior de la cancha.

El cerramiento metálico se coloca siempre en línea con el lado interior del muro. En el caso de que el cerramiento metálico sea fijo a marco, su parte superior debe estar libre de elementos que no formen parte de la estructura metálica (es decir: cables, cajas eléctricas, artefactos de iluminación, etc.).

Las paredes pueden ser de cualquier material transparente u opaco (vidrio, ladrillo, etc.) pero siempre con la consistencia correcta y que asegure un rebote uniforme de la pelota. Cualquiera que sea el material, debe tener una superficie uniforme, dura y completamente lisa, que permita el contacto corporal o el deslizamiento de las bolas. El color de las paredes opacas debe ser de un color uniforme y preferentemente de tono verde, azul o terracota, y claramente diferente al color de la superficie del suelo. Se permitirá la impresión o pintura del logotipo, pero no más de uno para una sola pared y con dimensiones y colores que no interfieran con la visión del jugador. Las canchas de vidrio deben cumplir con los estándares para vidrio templado/placa:

- Unión Europea: EN 12150-1.
- Otros países: Deben consultar sus propias normas

El cerco metálico deberá estar formado por romboides o cuadrados simplemente torcidos o soldados pero siempre con orificios (medida diagonal) no menores de 5 cm ni mayores de 7,08 cm. El grosor recomendado del cable es entre 1,6 mm y 3 mm. Con un máximo de 4 mm y una tensión que permite que la pelota rebote sobre él.

Si se utiliza una guía soldada, todos los puntos de soldadura deben protegerse en ambos lados para evitar cortes o rayones. Si esta soldado



la malla no es entrelazada, debe ser en cuadrados no romboides. Los hilos metálicos paralelos deben estar en el interior y los hilos verticales en el exterior.

Si la valla es simplemente torcida, el mecanismo de torsión debe estar en el exterior de la cancha y convenientemente protegido. Las uniones o costuras no deben tener bordes afilados o puntiagudos.

Ambos tipos de vallas metálicas deben formar una superficie plana y vertical y deben garantizar que se mantengan siempre las características anteriores.

CASO 2

Si se considera necesario aumentar la altura de la valla metálica por encima de los límites estipulados (variante 1 y 2) para evitar que la pelota salga de la cancha. Se debe colocar una tira de metal blanco a 3 m o 4 m correspondientemente para diferenciar claramente un punto válido de uno no válido durante el partido. Si la pelota golpea la tira de metal blanco, se considera eliminado.

• SUPERFICIE DEL TERRENO

1. La superficie de la cancha debe ser y puede ser de hormigón poroso o cemento, material sintético o césped artificial, siempre que que permite un rebote regular de la pelota y evita la acumulación de agua.
2. Los colores permitidos y preferentes son el verde, el azul o el terracota, o sus diversas tonalidades afines y ser uno solo y uniforme para la toda la superficie del suelo y claramente diferente del color de la superficie de la pared.
3. El color de la superficie del piso negro podría aceptarse solo para instalaciones en el interior.
4. El nivel de la superficie debe ser tal que las diferencias en los niveles interiores sean inferiores a 3 mm medidos con una regla de 3 m. (1/1000).
5. Para superficies sin drenaje la pendiente de evacuación transversal máxima debe ser del 1% desde el centro hacia los bordes exteriores de La corte..

CASO 3

En superficies no drenantes se aceptará una pendiente del 0%.

6. Para las superficies de césped sintético y artificial se deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Unión Europea: Conforme a la UNE 41958 IN. Superficie deportiva
- Otros países: Deben consultar sus propias normas.

REQUISITOS

Absorción de impacto (Reducción de fuerza)	$FR \geq 20\%$	Césped artificial
Fricción	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Césped artificial
Rebote vertical de la pelota	$\geq 80\%$	Césped artificial Superficies sintéticas

Recarga de arena	$\text{SiO}_2 \geq 96\%$ $\text{CaO} \leq 3\%$ Bordes redondeados Granulometría: 80% peso $\Phi 16\text{mm} - 1,25\text{ mm}$ Longitud de fibra visible 2 mm - 3 mm	Césped artificial
------------------	---	-------------------

• ACCESO

Los accesos a la cancha se colocan en ambos lados laterales o solo en uno de ellos y deben ser simétricos con el centro. Puede haber uno o dos a cada lado, con o sin puerta (ver regla 16 del juego, juego fuera de la cancha).

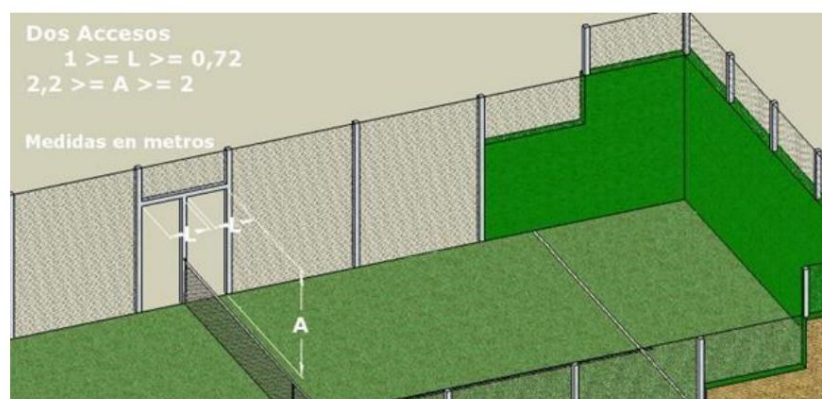
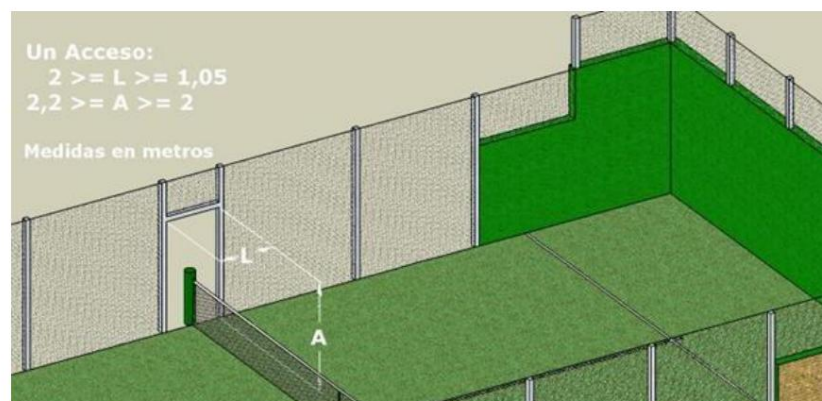
En un patio sin puerta, se instala en el suelo, en la zona correspondiente al acceso al patio, algún tipo de viga o conducto metálico o de otro material para reforzar toda la estructura, se considerará como parte de la cerca. marco para cualquier referencia de aplicación de la normativa vigente. En el caso de que no haya ningún elemento instalado en el suelo, la proyección vertical del marco de la cerca indicará el borde interior de la cancha, independientemente de si hay una línea firmada o pintada o no.

Las dimensiones de acceso deben ser las siguientes:

- Con un acceso lateral por lado la abertura debe tener un mínimo de 1,05 x 2,00 metros y un máximo de 2,00 x 2,20 m (Ver esquema).
- Con dos accesos laterales por lado las aberturas deben tener un mínimo de 0,72 x 2,00 m y un máximo de 1,00 x 2,20 m (Ver esquema).

Nota: Las instalaciones públicas deben cumplir con las normas de acceso, rejillas de supresión y rejillas arquitectónicas para minusválidos.

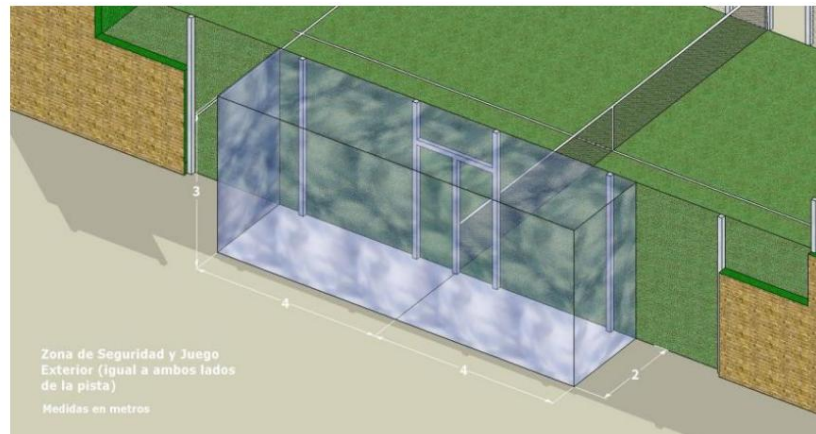
En caso de puertas existentes, las manillas deben colocarse por el exterior y no sobresalir por el interior.



• ÁREA DE SEGURIDAD Y JUEGO FUERA DE LA CANCHA

Para el juego fuera de la cancha, cada lado de la cancha debe tener 2 puntos de acceso. No puede haber ningún obstáculo fuera de la cancha dentro de un área de no menos de 2 metros de ancho y 4 metros de largo a cada lado y un mínimo de 3 metros de alto (ver diagrama).

El acceso debe estar protegido en sus tres lados: lateral y superior, así como el poste de la red, con un producto amortiguador del contacto de los jugadores (es decir: goma esponjosa, caucho, neopreno, etc.) con un espesor no menor de 2 cm. Estas protecciones deben ir firmemente fijadas a la estructura metálica y a los postes, con suficiente sujeción o velcro para garantizar la eficacia del cojín antichoque y también para reducir al máximo la interferencia al juego por su proyección a la pista. espacio interior.



• ILUMINACIÓN

La luz artificial debe ser uniforme y colocada de forma que no cause dificultades de visión a los jugadores, al equipo de árbitros o al público. Deben cumplir con las siguientes normas

- Unión Europea: EN 12193 "Iluminación de instalaciones deportivas" y tener los siguientes niveles mínimos de iluminación (**Otros países deben consultar sus propias normas**):

NIVELES MÍNIMOS DE ILUMINACIÓN (Exterior)	Horizontal iluminación E con (lux)	Uniformidad E mín/E med
Competiciones Nacionales e Internacionales	500	0,7
Competiciones locales, entrenamiento, escuela y uso recreativo	200	0,5

NIVELES MÍNIMOS DE ILUMINACIÓN (interior)	Horizontal iluminación E con (lux)	Uniformidad E mín/E med
Competiciones Nacionales e Internacionales	750	0,7
Competiciones locales, entrenamiento, escuela y uso recreativo	300	0,5

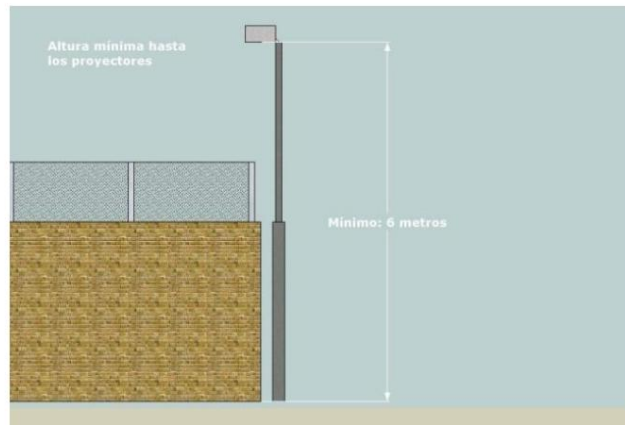
Los postes de luz deben estar ubicados fuera de la cancha. Si estos caen dentro del área de seguridad, no se permitirá el juego fuera de la cancha.

Las luces deben tener una altura mínima desde el suelo hasta la parte inferior de los proyectores de 6 metros.

En cuanto a las nuevas instalaciones se sugiere que tengan una altura mínima desde el suelo hasta la parte inferior de los proyectores de luz de 8 metros si se instalan dentro de la cancha considerando la proyección vertical de las paredes laterales de la cancha.

Se pueden instalar diferentes alturas de iluminación para las luces instaladas fuera de las paredes

de la cancha. Para transmisiones de televisión y grabación de películas, se necesita un nivel de iluminación vertical de al menos 1000 lux. Sin embargo, esto podría aumentar con la distancia del objeto a la cámara. Para más información de lo anterior consultar la norma citada.



• ORIENTACIÓN

La recomendación para el eje longitudinal de la cancha en instalaciones al aire libre es NS admitiendo una variación entre N-NE y N-NW

LA PELOTA

Las pelotas utilizadas para las competiciones oficiales son las homologadas por la IPF para el juego de Padel.

1. La pelota debe ser una esfera de goma con una superficie exterior uniforme en blanco o amarillo. Su diámetro debe medir entre 6,35 y 6,77 cm y su peso entre 56,0 y 59,4 grms.
2. El bote se entiende entre 135 y 145 cm cuando se deja caer sobre una superficie dura desde una altura de 2,54 m
3. La pelota debe tener una presión interna de entre 4,6 Kg y 5,2 Kg por 2,54 cm cuadrados.
4. Cuando el juego se desarrolle a más de 500 m sobre el nivel del mar, podrá utilizarse otro tipo de balón. Estos deben ser idénticos a lo anterior excepto en el rebote que debe ser mayor a 121.92 cm y menor a 135 cm.





LA PALA DE PADEL

1. El juego se juega con una raqueta fabricada de acuerdo con las siguientes normas.
2. La raqueta se compone de dos partes: Cabeza y mango.
3. Mango: largo máximo: 20 cm, ancho máximo (de garganta, sin considerar el espacio libre entre ellos): 50 mm, máximo espesor: 50 mm.
4. Cabeza: longitud variable. El largo de la cabeza más el largo del mango no podrá exceder de 45,5 cm, ancho máximo: 26 cm, espesor máximo: 38 mm.
5. La longitud total de la pala, cabeza más mango, no podrá exceder de 45,5 centímetros.
6. Al realizar un control de medidas de palas, se permitirá una tolerancia del 2,5% en el espesor.
7. La superficie de golpeo de la raqueta está perforada por un número ilimitado de agujeros cilíndricos de entre 9 y 13 mm cada uno en la zona central. Alrededor del borde en un área de no más de 4 cm (medidos desde el borde de la raqueta) los agujeros pueden tener un diámetro mayor o una forma diferente con un largo y ancho variable sin que esto afecte la esencia del juego.
8. Ambos lados de la raqueta deben ser planos pero pueden ser lisos o ásperos.
9. La raqueta debe estar libre de cualquier objeto o dispositivo adherido a ella que no se utilice específicamente para limitar o evitar el deterioro, la vibración y la distribución del peso. Como tales, deben tener un tamaño y posicionamiento razonables. La raqueta no podrá representar una especie de confusión o perturbar a todos los demás jugadores, entonces no podrá tener ninguna superficie reflectante o elementos sonoros que puedan modificar de alguna manera el normal desarrollo del juego.
10. La raqueta debe tener un cordón no elástico de una longitud máxima de 35 cm fijado en el mango que debe colocarse alrededor de la muñeca. como protección contra accidentes. Su uso es obligatorio.
11. La raqueta no podrá tener ningún dispositivo visible o audible que pueda comunicar, advertir o dar instrucciones al jugador, durante el transcurso de un juego.

CASO 1

Durante el juego, un jugador rompe accidentalmente su raqueta. ¿Puede continuar el juego en estas circunstancias?

Decisión: Sí, salvo que se haya roto el cordón de seguridad de la muñeca o la pala se haya vuelto peligrosa.

CASO 2

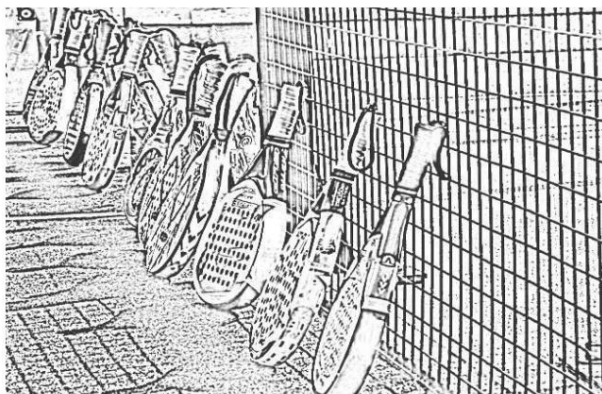
¿Se permite al jugador usar más de una raqueta durante un juego?

Decisión: Sí, pero no durante un punto.

CASO 3

¿Se puede incorporar a la raqueta una batería que afecte a las características de juego?

Decisión: NO. Una batería está prohibida. Al igual que una celda solar u otros accesorios similares, se consideran una fuente de energía.





REGLA 1. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

• PUNTAJE

Opción 1

1. Al primer punto ganado se llamará "15", al segundo punto ganado "30", al tercer punto "40" y al cuarto "juego". Excepto, si cada pareja ha ganado tres puntos, en cuyo momento se cantará "dos". El siguiente punto ganó "ventaja" y si la misma pareja gana el siguiente punto ganan el juego. Si se pierde el punto, la puntuación volverá a "dos". Y así sucesivamente hasta que una pareja de jugadores haya ganado los dos puntos consecutivos que se necesitan para ganar el juego.
2. La primera pareja que gane 6 juegos, siempre con una ventaja mínima de 2, ganará el set. En caso de empate (empate) a los 5 juegos los jugadores deberán jugar dos juegos más, para ganar por 7-5. No obstante, en caso de empate a 6 juegos se aplicará "tie-break" o muerte súbita.
3. El partido es al mejor de tres sets. Se deben ganar dos de los tres sets para ganar el partido.
4. En caso de empate a un set cada uno, y siempre previamente establecido, el tercer set podrá jugarse sin "tie-break" por lo que, si hay un empate a los seis juegos, gana la pareja que obtiene una diferencia de dos juegos.

opcion 2

1. El "sin ventaja" (punto de oro). La puntuación llamada es la del servidor de la siguiente manera:

- No tiene sentido	"Amar"
- Primer punto	"15"
- Segundo punto	"30"
- tercer punto	"40"
- Cuarto punto	"Juego"

2. Si ambas parejas de jugadores han ganado tres puntos, se llamará a cada "dos" y se jugará un punto decisivo llamado "punto de oro". La pareja receptora elegirá si recibir el servicio por el lado derecho o izquierdo de la cancha. La pareja receptora no puede cambiar de posición para recibir el punto decisivo. La pareja que gana el punto gana el partido.
3. En los partidos mixtos, en el punto decisivo el jugador receptor será del mismo sexo que el servidor. Pero los jugadores receptores no pueden cambiar de posición para recibir el saque.

• TIE-BREAK

1. Durante el desempate, se cantan los puntos "cero", "1", "2", "3", etc.
2. El "tie-break" lo ganarán los primeros jugadores en ganar 7 puntos, siempre que sea con 2 puntos de ventaja y por tanto el "juego" y el "conjunto". Si es necesario, el desempate continúa hasta que se obtiene este margen.
3. El "tie break" lo iniciará el jugador al que le toque sacar según el orden seguido en el set. A este jugador solo se le sacará un servicio desde el lado derecho de la cancha. Los dos puntos siguientes serán servidos por los jugadores del equipo contrario respetando el orden de saque anterior y sacando desde la izquierda. Luego de esto los jugadores servirán dos puntos consecutivos hasta el final del "tiebreak" siempre respetando el orden de servicio.
4. Un set de "tie-break" se ganará por 7-6.
5. El siguiente set lo iniciará el jugador de la pareja que no haya iniciado el saque en el "tie-break".

CASO 1

¿Quién comienza sirviendo en un "tie break"?

Decisión: El jugador que comenzó a sacar al comienzo del set. Excepto en las circunstancias establecidas en la Regla 6, sección 10.



• MÉTODOS ALTERNATIVOS DE PUNTUACIÓN

1. PUNTUACIÓN EN UN SET

a) CUATRO JUEGOS O MINI SET:

La pareja que gane cuatro juegos gana el set, con un margen mínimo de dos juegos. Si ambas parejas empatan a cuatro juegos cada una, se jugará un desempate.

b) TIE-BREAK PARA DEFINIR LAS MATEMÁTICAS (HASTA 7 PUNTOS):

Cuando el marcador sea un set, se jugará un juego de tie-break para decidir el ganador. Este tie-break es definitivo y reemplaza al último set.

La primera pareja en ganar siete puntos gana el desempate y el partido, siempre que haya un margen mínimo de 2 puntos.

c) SUPER TIE-BREAK PARA DEFINIR EL PARTIDO (HASTA 10 PUNTOS):

Cuando el marcador sea un set para todos, se jugará un juego de tie-break para decidir el ganador. Este tie-break es definitivo y reemplaza al último set. La primera pareja en ganar diez puntos gana el desempate y el partido, siempre que haya un margen mínimo de 2 puntos.

Nota 1:

Cuando se utiliza el "tie break" del partido para reemplazar el set final: Se mantendrá el orden original del servicio, aunque los jugadores pueden cambiar el orden del servidor y el del receptor.

Nota 2:

No se cambiarán las bolas al comienzo del "tie break", incluso si se debe realizar un cambio de bolas.

REGLA 2. TIEMPOS

1. El árbitro del torneo otorgará un partido perdido por "walk over" (WO), contra jugadores que no están en la cancha listos para jugar 10 minutos después de la hora oficial de inicio del partido. Excepto en los casos en que el árbitro considere una "fuerza mayor".

CASO 1

Al programar partidos uno tras otro. Se considera que el inicio del siguiente partido es 5 minutos después del final del anterior.

2. Habrá un calentamiento obligatorio de 5 minutos entre jugadores.
3. Según la norma, el partido debe ser continuo, desde que comienza (primer servicio) hasta que finaliza. Por lo tanto un partido nunca debe suspenderse o retrasarse para permitir que un jugador se recupere, reciba instrucciones o consejos.
4. Se permite un máximo de veinte (20) segundos entre puntos.
5. Se concederá un máximo de noventa (90) segundos para cambiar de lado. Después del primer juego de cada set y durante un tie-break, jugará será continua y los jugadores cambiarán de lado sin descanso.
6. Se concederá un tiempo máximo de descanso de ciento veinte (120) segundos al final de cada set.
7. El tiempo de descanso antes mencionado comienza desde que termina un punto hasta que comienza el siguiente punto con el saque.
8. Si debido a circunstancias imprevistas, la ropa, los zapatos o el equipo de un jugador necesita ser reemplazado por un período de tiempo adicional (dentro de lo razonable) se le permitirá al jugador resolver el problema.
9. Se puede hacer un anuncio antes del partido que permita un número limitado de descansos para ir al baño o para cambiarse de ropa.
10. Se concederán 20 segundos para cambios de lado en un "tie break".
11. Si un partido tiene que ser suspendido por lluvia, falta de luz, accidentes, etc., cuando se reinicia el partido los jugadores tienen derecho a un calentamiento de acuerdo con lo siguiente: a) hasta 5 minutos de suspensión. Sin calentamiento. b) Suspensión de 5 a 20 minutos. Calentamiento de 3 minutos. c) Más de 20 minutos de suspensión. 5 minutos de calentamiento
12. El partido comenzará exactamente donde terminó antes de ser suspendido. Con respecto a: el juego, marcador, jugador a sacar, mismo lugar en la cancha y mismo orden de saque y devolución.
13. Si la suspensión se debe a la falta de luz, el partido debe detenerse en un número par de juegos en el set que se está jugando, para que cuando se reanude el partido ambas parejas estén en el mismo lado en el que estaban cuando se detuvo el juego.
14. En caso de lesión o condición médica tratable, se concederá al jugador un descanso de 3 minutos para su tratamiento, que podrá repetirse en los dos cambios de lado siguientes pero dentro del tiempo reglamentario. Si la lesión es durante el cambio de lado el jugador podrá recibir atención médica de los 3 minutos antes mencionados y podrá repetir el proceso durante los dos siguientes cambios de lado pero dentro del tiempo reglamentario.
15. La atención médica sólo se dará una vez a cada jugador y no podrá ser cedida a su acompañante.



16. En caso de un accidente como resultado indirecto del juego, pero que afecte a uno de los jugadores, el árbitro del torneo podrá, a su discreción, otorgar un período de tiempo para el tratamiento que no exceda los 15 minutos.
17. Si un jugador tiene una herida sangrante, no podrá continuar el partido.

CASO 1

En el caso de un accidente indirecto de un jugador que luego necesita atención médica, ¿cuenta como uno de los tiempos permitidos?

Decisión: NO, no lo hace.

CASO 2

¿Cuánto tiempo de descanso o interrupción puede haber entre el primer y el segundo servicio?

Decisión: Ninguna, el juego debe ser continuo.

REGLA 3. POSICIÓN DE LOS JUGADORES

1. Cada pareja de jugadores estará a cada lado de la red en la cancha. El jugador que está sacando (servidor) pone la pelota en juego y el jugador en diagonal frente a dicho jugador (receptor) recibe la pelota servida.
2. El jugador que recibe puede estar en cualquier parte de su lado de la cancha, al igual que su compañero y el compañero de los servidores.

CASO 1

¿Puede un jugador estar fuera de la cancha durante el servicio?

Decisión: NO.

CASO 2

¿Se le permite a uno de los dos jugadores monopolizar todo el juego?

Decisión: SI, si el jugador permanece en su cancha. Pero todos los jugadores deben sacar y recibir según el reglamento cuando sea su turno.

REGLA 4. ELECCIÓN DE ACOMPAÑANTES Y SERVICIO

1. La elección de los extremos o lados, quién sirve primero y quién recibe debe decidirse lanzando una moneda. La pareja que gana el toss puede elegir entre:
 - a) Sirviendo o recibiendo primero. En cuyo caso la otra pareja elegirá el bando.
 - b) Lado de la cancha para el primer juego. En cuyo caso la otra pareja puede optar por sacar o recibir
 - c) Solicitar que los contrarios elijan primero.
2. Una vez decidido el orden de saque y los extremos (lados), ambas parejas le indican al árbitro quién será el primero en sacar y recibir.

CASO 1

¿Tienen los jugadores derecho a elegir nuevamente si el juego se detiene durante el calentamiento y los jugadores abandonan la cancha?

Decisión: SI. El resultado del lanzamiento original permanece, pero ambos jugadores pueden hacer una nueva elección.

REGLA 5. CAMBIOS DE LADO

1. Los jugadores deben cambiar de bando después del primer, tercer y posteriores juegos impares del set.
2. En el "tie break" los jugadores cambiarán de lado cada 6 puntos.
3. Si se produce un error y los jugadores no cambian de lado (lado), la corrección debe hacerse tan pronto como se descubra el error, siguiendo el orden correcto. Todos los puntos ganados antes de que se descubriera el error son válidos. En el caso de que el error se descubra después de un primer servicio defectuoso, al servidor solo le queda un servicio restante.

CASO 1

Al final de un set tenemos un período de descanso de 120 segundos. ¿Tenemos que cambiar de lado para empezar el siguiente set?

Decisión: Si el número total de juegos jugados hasta el período de descanso suman un número impar, SÍ. Si suman un número par, NO.

CASO 2

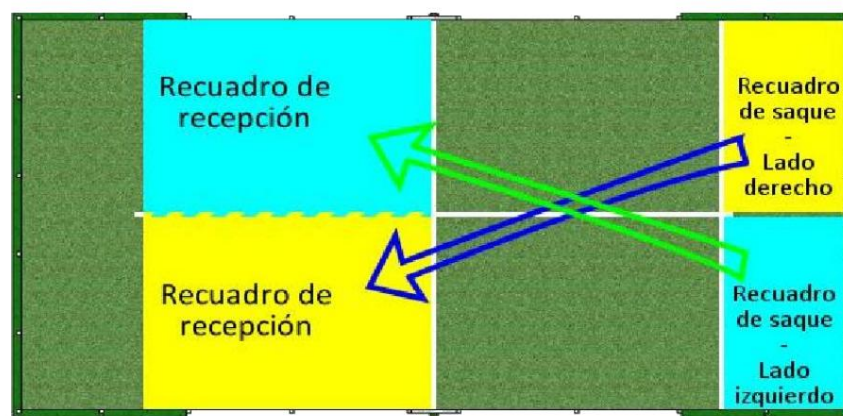
Al final del 1er juego de cada set tenemos que cambiar de lado, ¿se nos permite un período de descanso?

Decisión: NO, el juego debe ser continuo.

REGLA 6. EL SERVICIO

Todos los puntos comienzan con el servicio. Si el primer servicio no es válido, el servidor puede realizar un segundo servicio. Debe tener lugar de la siguiente manera:

1. Al comienzo del saque el jugador que saca debe situarse con ambos pies detrás de la línea de saque, entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral (cajón de saque) y debe permanecer allí hasta que la pelota haya sido servida.
2. El servidor deberá botar la pelota en el suelo dentro del cuadro de servicio en el que se encuentre para realizar el servicio.
3. El servidor no podrá tocar con los pies la línea de servicio, ni la línea central imaginaria.
4. La altura de la pelota servida debe estar a la altura o por debajo del nivel de la cintura al momento de golpearla, y el jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.
5. La pelota es servida desde el lado derecho de la cancha, debe pasar en diagonal sobre la red hacia la caja receptora de servicio de la persona que recibe la pelota. Debe rebotar dentro de las líneas que limitan este recuadro. En primera instancia el saque debe ir al cajón del receptor ubicado a su lado izquierdo, y cuando uno de los lados gana el punto, es el momento del siguiente servicio y la pelota debe ir al cajón del receptor ubicado a su lado derecho, y así sucesivamente alternativamente.



6. Un jugador no puede caminar, correr o saltar mientras sirve. Los pequeños movimientos de los pies que no afecten a la posición de servicio adoptada serán aceptados.
7. En el momento en que se haga contacto con la pelota, o en un intento intencional de golpearla, se considerará saque.
8. Si se realiza un servicio sin darse cuenta desde el lado equivocado, el error deberá corregirse tan pronto como se descubra. Todos los puntos son válidos, pero se debe tener en cuenta una falta en el primer servicio.
9. Antes de comenzar cada set los jugadores podrán elegir cuál de ellos sacará primero durante el set. Una vez que el pedido ha sido establecido no podrá modificarse hasta el comienzo del siguiente set.
10. Si un jugador saca fuera de su turno, el jugador que debería haber sacado debe hacerlo tan pronto como se descubra el error. Todos los puntos ganados



antes del error son válidos. Si ha habido un solo fallo de servicio hasta el momento del error no se tendrá en cuenta. En el caso de que el juego haya terminado antes de que se descubra el error, el orden de servicio se mantendrá hasta la conclusión del set.

11. El servidor no servirá hasta que el jugador que recibe esté listo. Sin embargo, el jugador que recibe se adaptará dentro de lo razonable al ritmo del servidor y estará listo para recibir el servicio cuando el servidor esté listo para servir.
12. No será posible alegar una llamada de "no listo" si se ha hecho un intento de devolver el servicio. Por el contrario, si se puede demostrar que el receptor no estaba listo, no se puede llamar a una "falta".

CASO 1

¿Cuál es la altura máxima a la que un jugador que dobla la pierna puede golpear una pelota cuando saca?

Decisión: En o por debajo de la altura de su cintura en ese momento.

REGLA 7. FALLA DE SERVICIO

1. El servicio es defectuoso si:

a) El servidor infringe la Regla 6 "El Servicio", puntos 1) a 6). b) El servidor no alcanza la pelota cuando intenta golpearla. c) La pelota rebota fuera del cuadro de servicio del receptor (las líneas se cuentan como buenas). d) La pelota golpea al servidor, a su acompañante o a cualquier objeto usado o portado por cualquiera de ellos. e) La pelota rebota en la caja de servicio del receptor y toca la cerca metálica alrededor de la cancha antes del segundo bote. f) La pelota rebota en la caja de servicio del receptor y rebota fuera de la cancha directamente a través de las puertas de una cancha sin zona de seguridad. y por tanto sin autorización de juego extrajudicial.

CASO 1

Saqué y la pelota golpeó la pared, una luz o la cerca en mi lado de la cancha, luego pasó por encima de la red hacia la caja de servicio del receptor antes de rebotar en el suelo. ¿Es bueno este servicio?

Decisión: NO, es una falta.

CASO 2

He sacado un globo y la pelota rebota en el área del receptor y se va directamente fuera de la cancha por encima de la valla metálica.

¿Es esto una falta?

Decisión: NO.

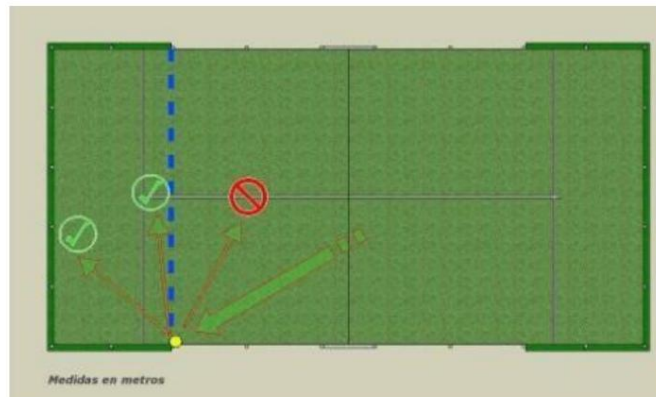
REGLA 8. DEVOLUCIÓN DEL SERVICIO

1. El jugador que recibe tendrá que esperar a que la pelota rebote dentro de su caja receptora de servicio y golpearla antes de que rebote. en el suelo por segunda vez.
2. Los jugadores receptores en el primer juego de cada set decidirán quién será el primero en recibir; este jugador seguirá recibiendo el primer servicio de cada juego hasta el final del set.
3. Cada jugador recibirá el saque alternativamente durante el juego y una vez decidido el orden no podrá ser alterado durante ese set o tie-break pero sí al comienzo de un nuevo set.
4. Si durante un partido o tie-break, el orden de recepción es alterado por los jugadores receptores, deberán continuar de esta manera hasta el final del juego o tie-break en el que se produjo el error. En los siguientes juegos de ese set, los jugadores adoptarán las posiciones seleccionadas inicialmente.
5. Si la pelota golpea a uno de los jugadores receptores o a sus raquetas mientras recibe un servicio antes de que rebote, se considerará un punto en favor del servidor.

CASO 1

En el caso de las canchas antiguas con picos verticales en la unión entre la pared y la reja metálica, es decir, la pared y la reja no están en el mismo plano, cuando la pelota golpea la "esquina" o "saliente", el saque solo se realizará. ser

considerado válido si; Tras rebotar en el suelo y chocar contra el mencionado "reborde", sale en ángulo en dirección al receptor siendo el límite la línea imaginaria que va de un reborde al otro (ver diagrama).



CASO 2

: Si la pelota rebota dos veces dentro del cuadro de servicio del receptor, incluso si entre rebotes tocó la pared, se considera un punto para el servidor.

CASO 3

El jugador que recibe el balón no puede jugar una volea aunque se encuentre fuera del área de recepción del servicio.

REGLA 9. SERVICIO REPETIDO O "LET" Y "NET"

1. El servicio será "neto" si:

- a) La pelota servida toca la red o los postes de apoyo y luego cae en la caja de servicio del receptor, siempre que no toque la valla metálica antes del segundo rebote.
- b) El balón después de tocar la red o los postes (si éstos se encuentran dentro del área de juego) golpea a cualquier jugador o artículo portado o puesto.

2. Se repetirá (dejará) el servicio si:

- a) La pelota servida cuando el receptor no está listo (Regla 6 - 11). b)

Si hay un "let" en el primer servicio, debe repetirse el punto completo, entonces el servidor tiene derecho a tener dos (2) servicios. c) Si la "net" o "let" es en el segundo servicio, el servidor tendrá solo el derecho de repetir el segundo servicio

CASO 1

Pongo la pelota en juego, toca la red y el primer bote es en el área del receptor, con el segundo bote la pelota sale fuera de la cancha por la abertura. ¿Esto es "let" o culpa?

Decisión: Un "let" si la pelota se puede jugar fuera de la cancha. Si no es una falla.

REGLA 10. PUNTO DE REPETICIÓN O "LET"

1. Un punto en disputa es un "let" si:

- a) La pelota se parte durante el juego.
- b) Cualquier elemento ajeno al juego invade el área de la cancha. c)

En general, cualquier interrupción del partido por situaciones inesperadas ajenas a los jugadores.



d) Si un jugador considera que, de acuerdo con el reglamento, se ha producido una situación de "let", debe informar al árbitro de inmediato. si la jugada continúa el jugador pierde el derecho a "let". e) Una vez solicitado el "let", el Árbitro decide si procede. Si no, el jugador pierde el punto.

CASO 1

¿Qué sucede si mi primer servicio es una falta, durante el punto posterior al segundo servicio se canta un "let"?

Decisión: Se repite todo el punto con derecho a 2 servicios.

REGLA 11. INTERFERENCIA

La interferencia es cuando un jugador con una acción deliberada o involuntaria, desanima a un oponente durante la ejecución de un tiro. El Árbitro, en primera instancia, "interferencia deliberada", otorgará el punto al contrario, y en el segundo caso, "interferencia involuntaria", se sancionará "let" y se repetirá el punto.

REGLA 12. BOLA EN JUEGO

1. La pelota será golpeada alternativamente por cada pareja de jugadores.
2. La pelota estará en juego desde el momento en que se realiza un servicio válido hasta que se canta "let" o se determina el marcador.
3. Si la pelota en juego golpea cualquier parte de la cancha después de haber rebotado en el terreno del oponente, permanecerá en juego y deberá ser devuelto antes de que rebote por segunda vez.
4. Las partes de la cancha mencionadas anteriormente se refieren al interior de las paredes, la cerca de malla metálica que encierra la cancha, el suelo, la red y los postes de la red. La malla y el marco en su totalidad serán considerados como parte del cerco.

CASO 1

Si la pelota golpea el marco de la cerca en la parte superior, ¿se debe continuar el juego?

Decisión: Si la pelota rebota en la parte superior del marco de la cerca "está bien" y el juego tiene que continuar, ya sea en el caso de que la pelota regrese al lado interno de la cancha, o salga a la cancha y se está permitido el juego fuera de la cancha.

REGLA 13. PUNTO PERDIDO

1. Los jugadores perderán un punto si:

- a) Cualquiera de los jugadores, sus raquetas o cualquier cosa usada o llevada toca la red, los postes de la red, el cable de tensión o cualquier parte de la cancha del oponente mientras la pelota está en juego b) Juego fuera de la cancha autorizado. Por encima de 0,92 metros, y sólo si está autorizado, el poste vertical divisorio en las puertas se considera una zona neutral para cualquiera de los cuatro jugadores, pueden tocarla o aferrarse a ella.
- c) La pelota rebota por segunda vez antes de ser devuelta. d) Cuando la pelota, después de botar, sobrepase el límite marcado (perímetro exterior) de la cancha (lateral o final) o atraviese la puerta. e) Juego fuera de la cancha autorizado. Cuando la pelota, después de botar correctamente, sale fuera de la cancha por encima de la pared de fondo. Si pasa por encima de la pared lateral o atraviesa la puerta, el punto se pierde cuando la pelota rebota por segunda vez o toca cualquier elemento no relacionado con la cancha. f) Si el jugador golpea la pelota antes de que haya pasado por encima de la red. g) Si un jugador devuelve la pelota, ya sea directamente o golpeándola contra las paredes de su cancha y sin botar primero golpea las paredes de la cancha contraria, la valla metálica o cualquier elemento no relacionado o situado en el suelo de los contrarios. corte. h) Si un jugador devuelve una pelota, ya sea directamente o fuera de las paredes de su cancha y la pelota pega en la red o postes de la red y luego directamente en una de las paredes de la cancha contraria, la cerca o cualquier elemento no relacionado o ubicado en el terreno del tribunal contrario. i) Si un jugador golpea la pelota dos veces. (Doble golpe).
- j) Si después de golpear la pelota toca al jugador que juega la pelota, a su acompañante o cualquier cosa que lleven los jugadores. k) Si la pelota pega en cualquier parte de los jugadores o de su equipamiento distinta de la raqueta después de ser golpeada por el equipo contrario.
- l) Si un jugador golpea la pelota y esta toca la valla metálica, cualquier parte del suelo de su propio lado de la cancha, o cualquier elemento no relacionado con la cancha ubicado en el suelo de su propio lado de la cancha.



m) Si se golpea la pelota con una raqueta lanzada contra ella. n) Si algún jugador salta la red mientras se juega el punto. o) Si ambos jugadores golpean simultánea o consecutivamente la pelota, se perderá el punto. La pelota sólo puede ser jugada por un miembro del equipo.

NB: No se considera un doble golpe cuando un par de jugadores intentan golpear la pelota simultáneamente, uno la golpea y el otro golpea la raqueta de su compañero.

p) Si el jugador que golpea la pelota tiene uno, ambos pies o cualquier parte del propio cuerpo fuera de su campo. A menos que se haya producido un juego fuera de la cancha. autorizado. q)

Un jugador sirve dos faltas consecutivas.

CASO 1

¿Qué pasa si la pelota después de botar correctamente en mi cancha no rebota fuera de la cancha debido a la red adicional que a veces se coloca sobre la cerca metálica?

Decisión: Has perdido el punto.

REGLA 14. DEVOLUCIÓN CORRECTA

1. La devolución es correcta si:

- a) Después de ser golpeado, el balón es voleado por cualquiera del equipo contrario. O si golpea cualquier parte del cuerpo, ropa o incluso la raqueta.
- b) La pelota después de ser golpeada rebota directamente en la cancha contraria o golpea primero la pared en la cancha de los jugadores y luego rebota en el campo del oponente. c)
- La pelota rebota en el campo contrario y luego golpea la valla metálica o una de las paredes. d) Como consecuencia de la dirección y fuerza con que se golpea la pelota, esta rebota en el campo contrario y luego sale fuera de la cancha, golpea el techo, las luces o cualquier otro objeto ajeno a la cancha. e) El balón toca la red o los postes de la red y luego cae en el campo contrario. f) La pelota en juego golpea un objeto ubicado en el suelo de la cancha de los oponentes que no está relacionado o no forma parte de la cancha (por ejemplo, otra pelota). g) Después de golpear la pelota, esta rebota correctamente en el campo de oposición, regresa al campo de servidores momento en el que el oponente la golpea. Siempre que ni el jugador, ni ninguna parte de su indumentaria o raqueta haya tocado la red, los postes o el campo contrario de los contrarios y la pelota cumpla lo dispuesto en los puntos a) a f) anteriores.
- h) La pelota es "scoopeada" o empujada se considerará devolución correcta siempre que el jugador no la haya golpeado dos veces, el impacto se produzca durante el mismo movimiento y la salida natural de la pelota no varíe sustancialmente. i) La pelota devuelta bota en el campo contrario en el ángulo donde la pared se une al suelo (una esquina). (Esto se llama familiarmente un "huevo" y se considera válido).
- j) Juego fuera de la cancha autorizado. Si la pelota es golpeada desde fuera de la cancha la devolución será válida si se cumplen los puntos anteriores a esta Regla. cumplido.

CASO 1

Según el punto f) si la pelota rebota en un objeto en el suelo del campo contrario la devolución es correcta. Y además, he ganado el punto?

Decisión: NO, el juego continúa

REGLA 15. PUNTO GANADO

1. El punto se gana si:

- a) Si después de botar en el campo contrario la pelota sale fuera del campo por un hueco de la valla metálica o queda atascada en dicho hueco.
- b) Si después de botar en el campo contrario, la pelota queda atascada en la superficie plana horizontal en la parte superior de la pared.



REGLA 16. JUEGO FUERA DE LA PISTA AUTORIZADO

Los jugadores están autorizados a salir de la cancha para jugar el balón siempre que la cancha cumpla con las condiciones establecidas en el apartado relativo a "La Cancha", zona de seguridad y juego fuera de la cancha.

REGLA 17. CAMBIO DE BOLAS

1. Los organizadores del concurso deberán anunciar con antelación lo siguiente:

- a) a) La marca y tipo de bolas. b) b) El número de balones a utilizar en el partido (2 ó 3). c) c) Política de cambio de pelota, si la hubiere. Los cambios de pelota, si los hubiere, deberán hacerse utilizando una de las siguientes alternativas para cada partido: d) Después de un número impar de juegos establecido. El período de calentamiento se cuenta como dos juegos y el "tie break" como uno, para el cambio de bolas.
- e) No se realizará un cambio de pelota al comienzo de un "tie break". En este caso el cambio de bolas se retrasará hasta el inicio del segundo juego del set siguiente. f) Al comienzo de un set. g) En los casos en que los cambios de bolas deban ocurrir después de un número establecido de juegos y no lo sean, el error deberá corregirse cuando sea el turno del equipo que debió sacar con bolas nuevas antes de que ocurriera el error. Después de esto, los balones se cambiarán durante el partido como se anticipó originalmente. h) Cuando una bola se pierda, rompa o esté suficientemente deteriorada y difiera de las demás, el Árbitro supervisará el cambio con una bola en las mismas condiciones que las que están en juego. En caso contrario, se hará un partido completo de bolas de bolas. Es obligatorio tener disponibles al menos dos bolas para iniciar el punto.



NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA

• PUNTUALIDAD

Los partidos se sucederán uno tras otro sin demora según los tiempos que se muestran en los horarios de los partidos. Los horarios de los partidos se publicarán con tiempo suficiente y los jugadores están obligados a informarse. El orden de los partidos no se puede cambiar sin la autorización del árbitro del torneo.

• VESTIMENTA

Los jugadores llevarán ropa y calzado deportivo adecuado. No se permiten camisetas sin mangas ni trajes de baño. El incumplimiento dará lugar a que se dé una falta. Si no se rectifica el jugador será descalificado.

Se recomienda que los equipos que jueguen en competiciones, aunque no estén obligados a llevar la misma indumentaria.

Los jugadores podrán utilizar el calzado, la indumentaria y las raquetas que deseen siempre que sean reglamentarios.

En los torneos internacionales el equipo de Árbitros debe portar algo que los identifique.

• IDENTIFICACIÓN

Los participantes deberán identificarse dando su identidad, nacionalidad y edad y en general cualquier otra documentación relacionada con la competición cuando así lo solicite el Juez de Torneo.

• CONDUCTA Y DISCIPLINA

Los jugadores se comportarán cortésmente y respetarán a otras personas durante cualquier competencia, ya sea que participen o no.

Los entrenadores, al igual que los jugadores, se comportarán adecuadamente, considerando que a las de los jugadores se pueden sumar las sanciones que les pueda aplicar el Árbitro en el partido.

• ÁREA DE PARTIDO.

Los jugadores no pueden abandonar el área de juego durante un partido, incluido el calentamiento, sin la autorización del árbitro. Se entiende por área de juego la cancha y sus alrededores.

• CONSEJOS E INSTRUCCIONES.

Los jugadores y equipos podrán recibir consejos e instrucciones durante un partido por parte de un entrenador debidamente acreditado, durante las competiciones por equipos y por parejas, siempre que se desarrollen en los tiempos de descanso.

• PREMIO DE ENTREGA.

Los jugadores o equipos que jueguen la final de un partido deberán participar en la entrega de premios que se celebre al final de la competición, salvo que no puedan hacerlo por lesión comprobada, indisposición o causa justificada.



- JUEGO CONTINUO O RETRASOS.

Un partido una vez comenzado debe ser continuo y ningún jugador puede demorarlo sin causa razonable más allá de los tiempos permitidos en la Regla 2 del presente Reglamento.

- OBSCENIDADES AUDIBLES Y VISIBLES.

La obscenidad audible se define como el uso de palabras bien conocidas y entendidas como ofensivas y pronunciadas lo suficientemente alto como para ser escuchadas por el árbitro, los espectadores y los organizadores de la competencia.

Las obscenidades visibles se definen como signos o gestos realizados con las manos, raquetas, pelotas o cualquier otra parte del cuerpo que comúnmente tienen un significado obsceno o ofenden a personas razonables.

- ABUSO DE BALÓN.

Los jugadores no pueden lanzar o golpear la pelota con violencia, en cualquier dirección, fuera de la cancha o hacia los jugadores del otro lado de la red cuando no estén en juego.

- ABUSO DE RAQUETA O EQUIPO.

Los jugadores no podrán en ningún momento lanzar, golpear deliberadamente con su pala de pádel cualquier parte de la pista, suelo, red, silla del árbitro, paredes, valla metálica o cualquier otro elemento de las instalaciones.

- ABUSO O AGRESIÓN VERBAL Y FÍSICA.

Se tratarán con especial gravedad las conductas, actitudes y gestos agresivos, antideportivos de los jugadores, cuando se realicen hacia el Juez Principal, Árbitro, adversarios, acompañantes, espectadores o cualquier persona relacionada con el torneo. Serán juzgadas las agresiones verbales, los insultos e igualmente cualquier expresión oral que, sin ser considerada insultante, sea despectiva o intrínseca a una conducta de menosprecio.

- MEJORES ESFUERZOS.

Todos los jugadores deben esforzarse al máximo para ganar el partido en el que participan.

- CONDUCTA ANTIDEPORTIVA.

Los jugadores deberán en todo momento comportarse como deportistas evitando cualquier actuación que vaya en contra del espíritu deportivo, la competición o en general el respeto a las normas establecidas o al juego limpio.

- PENALIZACIONES / TABLA DE PENALIZACIONES.

La infracción durante el transcurso del partido de cualquiera de los aspectos antes mencionados será sancionada por el Juez/Árbitro de competición de acuerdo con la siguiente Tabla de Penalizaciones. Independientemente de lo anterior, el Comité de Competición informará en el Acta del Torneo de la situación planteada y podrá solicitar a la Comisión Disciplinaria que verifique la posibilidad de imponer otras sanciones por la misma infracción, como consecuencia de la aplicación del Reglamento de Disciplina Deportiva.

Tabla de Penalizaciones:



- a) Primera infracción: Advertencia
- b) Segunda infracción: Amonestación con pérdida de puntos.
- c) Tercera infracción: Amonestación con descalificación

NOTA: Las infracciones de ambos jugadores e incluso del entrenador acreditado serán acumulables.

• **DESCALIFICACIÓN DIRECTA.**

En caso de infracción muy grave (agresión física o verbal grave) el Juez/Árbitro autorizará la descalificación inmediata del jugador o entrenador que haya cometido la falta. El jugador descalificado pierde el partido y no puede continuar en la competencia. Si un técnico acreditado, el capitán u otro jugador de la competición que se está celebrando es descalificado, deberá retirarse del torneo.

Las revisiones incluyeron:

Calgary (Canadá) 26/08/2008

Palma de Mallorca (Spain) 24/10/2014

Sevilla (España) 15/10/2009

Riviera Maya (México) 12/01/2010

Cascais (Portugal) 18/11/2016

Roma (Italia) 28/05/2021