

REGLAMENTO DE PADEL

Si es apropiado, las sugerencias o preguntas acerca de las Reglas pueden enviarse por correo electrónico a sionproductorax@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Este reglamento ha sido extraído de la WPT (World Padel Tour), es decir que a continuación respetando el formato de juego comentaremos brevemente los puntos que consideramos importantes y algunas adaptaciones que hemos adquirido.

Se requiere que los jugadores actúen responsablemente en toda ocasión para poder conseguir un juego divertido, atractivo y sobre todo seguro. Así promover y ser ejemplos del juego limpio y el buen espíritu deportivo.

1 El Juego

1.1 Anotación de puntos; una pareja anota un punto cuando uno de sus componentes lanza la pelota al campo contrario y la pelota pica dos veces en el suelo.

Una pareja anota un punto cuando el equipo rival realiza una de las siguientes acciones:

- a. Un jugador lanza la pelota directamente contra una pared del campo contrario sin que pique
- b. Un jugador lanza la pelota fuera de la pista sin haber picado antes en el suelo.
- c. Un jugador toca la red o el campo contrario.
- d. Un jugador toca la pelota con el cuerpo u otro objeto distinto a la paleta.
- e. Uno o ambos jugadores golpean la pelota dos veces seguidas.

1.2 En un sorteo se define qué equipo inicia como servidor o restador y cuál comienza el juego.

1.3 Los jugadores NO están habilitados y/o autorizados a salir de la pista/cancha, para golpear y continuar el juego, ya que la infraestructura no la misma, no es apta.

2 Puntos, juegos y sets

2.1 PUNTO DE ORO al llegar al 40-40. Al llegar al Deuce, la pareja que está al resto elegirá si recibe el servicio del lado del iguales o del lado de la ventaja. La pareja que gane el punto conseguirá ganar el juego.

2.2 El partido se juega al mejor de 3 (tres) sets. La pareja que primero gana 3 (tres) juegos es la ganadora del set.

2.3 Si llegasen a empatar, a un set, se aplicará en el 3er set por jugar las reglas del desempate llamado *tie-break*. La pareja que obtenga siete puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

3 Tiempos

3.1 El Juez dará por perdido el encuentro a aquella pareja que no esté preparada en la pista 10 minutos antes de la hora marcada. El Juez podrá no cumplir esta regla si lo considera de fuerza mayor.

3.2 Una vez presentados en la pista en ese intervalo de tiempo el peloteo debe durar 5 minutos, obligatoriamente.

3.3 Durante el desarrollo del enfrentamiento, no existirán tiempos extras para que los jugadores se recuperen o reciban instrucciones externas. Teniendo en cuenta este aspecto, y recordando que los puntos se dividen en juegos y sets, estos son los tiempos más destacados durante el partido que te presentamos de manera resumida:

a 120 segundos entre sets.

b 20 segundos entre juegos.

c Al cambiar de lado al final de un juego, los jugadores tienen hasta 60 segundos para hacerlo.

3.4 Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que resuelva el problema.

4 Penalizaciones y tabla de penalizaciones

4.1 Los comportamientos, actitudes y gestos agresivos y antideportivos de los jugadores, que revistan una especial gravedad, cuando se dirijan al Juez Árbitro, Árbitro, oponentes, compañero, espectadores o cualquier persona relacionada con el torneo. Se juzgará como abuso verbal el insulto, así como cualquier expresión oral que, sin ser considerada insulto, lleve intrínseco el menosprecio o notoria jocosidad.

4.2 La infracción en el transcurso del partido de cualquiera de los aspectos mencionados será sancionada por el Juez/Árbitro de la competición de acuerdo con la Tabla de Penalizaciones que se expone a continuación.

Tabla de Penalizaciones:

A.	Primera infracción:	Advertencia
B.	Segunda infracción:	Advertencia con pérdida de punto.
C.	Tercera infracción:	Advertencia con descalificación.

Las infracciones de los dos componentes de la pareja e incluso del técnico acreditado de los mismos, son acumulables.

4.3DESCALIFICACIÓN DIRECTA.

En caso de infracción muy grave (agresión física o verbal muy grave) el

Juez/Árbitro podrá determinar la descalificación inmediata del jugador o técnico que ha cometido la falta. Si la descalificación recae sobre un jugador que esté jugando un partido, pierde el partido y el jugador descalificado tiene que abandonar la competición. Si recae sobre un técnico, capitán o jugador acreditados o inscritos en la competición que se esté celebrando quedan descalificados y tienen que abandonar la misma.