



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



## Índice

### La pista

- Dimensiones
- Red
- Cerramientos
- Fondos
- Laterales
- Suelo
- Accesos
- Zona de seguridad y juego exterior
- Iluminación
- Orientación

### La pelota

### La pala

### Regla 1. PUNTUACIÓN

- Puntuación
- Muerte súbita o "Tie - break"
- Métodos de puntuación alternativos

### Regla 2. Los tiempos

### Regla 3. Posición de los jugadores

### Regla 4. Elección de campo y del servicio

### Regla 5. Cambios de campo

### Regla 6. El saque o servicio

### Regla 7. Falta de servicio

### Regla 8. El resto o devolución de saque

### Regla 9. Repetición del saque o Let de servicio

### Regla 10. Repetición de un punto o Let

### Regla 11. Interferencia

### Regla 12. Pelota en juego



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



**Regla 13. Punto perdido**

**Regla 14. Devolución correcta**

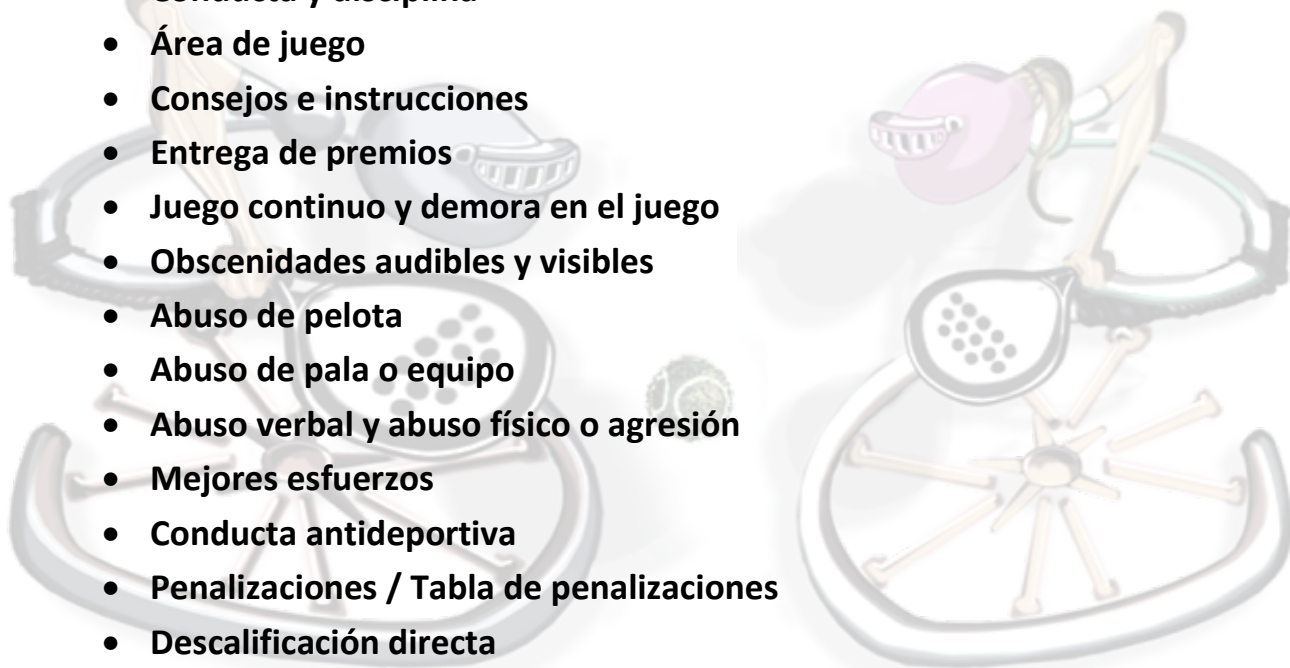
**Regla 15. Punto ganado**

**Regla 16. Juego autorizado fuera de la pista**

**Regla 17. Sustitución de pelotas**

## **Normas de etiqueta y conducta**

- Puntualidad
- Indumentaria
- Identidad
- Conducta y disciplina
- Área de juego
- Consejos e instrucciones
- Entrega de premios
- Juego continuo y demora en el juego
- Obscenidades audibles y visibles
- Abuso de pelota
- Abuso de pala o equipo
- Abuso verbal y abuso físico o agresión
- Mejores esfuerzos
- Conducta antideportiva
- Penalizaciones / Tabla de penalizaciones
- Descalificación directa





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



## La pista

El jugador en silla deberá prevenir el deterioro de las pistas y deberá proteger cualquier elemento de la silla de ruedas que pueda suponer un desperfecto para las pistas, en concreto deberá proteger:

- Las ruedas delanteras y protecciones metálicas que pudiese llevar.
- Las ruedas antivuelco traseras.
- El reposapiés.

No está permitido el uso de sillas de ruedas deterioradas (cinturones, reposapiés, etc)

## 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.
- La altura mínima libre será de 6 metros en toda la superficie de la pista, sin que exista ningún elemento (Ej.: focos) 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).



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- Se encuentra suspendida por un cable metálico de diámetro máximo de 1 centímetro, 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 publicidad siempre que esta sea de un solo color.
- 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.
- No podrá haber espacio entre el poste de la red y la malla metálica.
- 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.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



## Fondos

- Con 4 metros de altura total del cerramiento, compuesto por tres primeros metros de pared y un último metro de malla metálica.

## 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.
  - Las dimensiones dadas son desde el interior de la pista. La malla metálica se coloca siempre alineada con la cara interior de las paredes.
  - Las paredes pueden ser de cualquier material transparente u opaco (cristal, ladrillo, etc.) siempre que ofrezcan la debida consistencia y un rebote de la pelota regular y uniforme. Cualquiera que sea el material deberá tener un acabado superficial uniforme, duro y liso sin rugosidad alguna para que permita el contacto, roce y deslizamiento de pelotas, manos y cuerpos.





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- El color de las paredes opacas debe ser sólo uno y de tonalidad verde, azul o pardo terrosa pero claramente diferente al color que tenga el suelo.
- Se permitirá la impresión o pintada de logotipos siempre que no haya más de uno por pared y su tamaño o colores no alteren o dificulten la visión de los jugadores.
- Para las pistas de cristal se deberán cumplir con las normas para vidrio templado:
  - Unión Europea: EN 12150-1. (Rev. 1. Aplicación 01/01/2010).
  - Otros países: consultar normativas propias.
- La malla metálica deberá ser romboidal o cuadrada, pudiendo ser de simple torsión o electrosoldada, siempre que el tamaño de su abertura (la medida de sus diagonales) no sea inferior a 5 cm. ni superior a 7,08 cm.
- Se recomienda que el grosor del diámetro del hilo de acero empleado esté entre 1,6 mm. y 3 mm, autorizándose hasta un máximo de 4 mm, debiendo tener una tensión tal que permita el rebote de la pelota sobre ella.
- Si se utilizase malla electrosoldada todos los puntos de soldadura deben quedar protegidos tanto en el interior de la pista como en el exterior, de modo que no puedan producir cortes o arañazos.
- Si la malla electrosoldada no está entrelazada su montaje se hará de forma cuadrada, no romboidal, y los hilos de acero paralelos al suelo deberán quedar en el interior de la pista y los verticales en el exterior.
- Si la malla fuese de simple torsión los tensores deberán colocarse en el exterior de la pista y también convenientemente protegidos. Las uniones o cosido entre los rollos de malla no deben presentar elementos punzantes.
- Tanto la malla electrosoldada como la de simple torsión deberán formar una superficie plana y vertical y mantenerse de tal modo que estas características no se pierdan.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- Se pueden instalar otras mallas o redes por encima de la malla reglamentaria pero si la pelota toca estos elementos se considerará fuera de juego.

## 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 (Rev. 1 Aplicación 01/01/2010).
- El color del suelo deberá ser sólo uno, claramente diferente del de las paredes, y de tonalidad verde, azul o pardo terrosa (Rev.1. Aplicación 01/01/2010).
- El pavimento tendrá una planeidad tal que las diferencias de nivel interiores sean inferiores a 3mm medidos con regla de 3m (1/1000).
- En pavimentos no drenantes las pendientes de evacuación máxima transversal serán del 1% o menor, y siempre partiendo del centro hacia el exterior de la pista.
- Los pavimentos sintéticos y de hierba artificial cumplirán los siguientes requisitos:
  - Unión Europea: conforme con el Informe UNE 41958 IN "Pavimentos deportivos".
  - Otros países: consultar normativas propias.
- **Requisitos**
  - Absorción impactos. Reducción de fuerza.
    - RF 20% hierba artificial
    - Fricción, entre 0,4 "μ" y 0,8"μ" en hierba artificial.
  - El bote vertical de la Pelota será mayor del 80%
    - Hierba artificial
    - Sintéticos
  - Relleno de Arena
    - SiO<sub>2</sub> al 96%
    - CaO al 3%



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- Cantos redondeados de granulometría del 80% del peso y  $\varnothing$ 16mm -1,25mm longitud visible.
- Fibra 2mm- 3mm

## Accesos

- Los accesos a la pista están situados en los dos laterales o en uno solo y en cada uno de los laterales son simétricos en relación con el centro de los mismos.
- Podrán existir una o dos aberturas por lateral, con o sin puerta (ver Regla 16).
- Juego autorizado fuera de la pista) (Rev 1. Aplicación 01/01/2010).
- Si en una pista en que los huecos de acceso no tuvieran puertas, se hubiera montado sobre el suelo, en la parte inferior de los huecos, algún tipo de barra, metálica o de otro material, para reforzamiento de la estructura, se deberá entender que forma parte de la misma a todos los efectos reglamentarios.
- En el caso de que tal barra no existiera esa zona en la vertical de la estructura se considerará interior de la pista, con independencia de que tenga una línea pintada sobre ella.
- Las dimensiones de las aberturas deben ser las siguientes:
  - Con un solo acceso por lateral: el hueco libre ha de tener un mínimo de 1,05 x 2,00 metros y un máximo de 1,20 x 2,20 metros.
  - Con dos accesos por lateral: cada hueco libre ha de tener un mínimo de 0.72 x 2.00 metros y un máximo de 0,82 x 2,20 metros.

Nota: Las instalaciones de uso público han de cumplir la normativa de accesibilidad y supresión de barreras arquitectónicas para personas con movilidad reducida.

- Se considera que una pista es accesible si el acceso de hueco libre se encuentra entre los 82cm a 96cm y el suelo es liso y sin escalón de algún tipo.





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- Una pista se considera adaptada si en ancho del hueco de entrada alcanza o supera los 96 cm. y el suelo es liso y sin escalón de algún tipo.
- La distancia mínima entre la pared del fondo y la cara más próxima de la abertura será de 9 metros.
- Para mantener las dimensiones de entrada libre de 0,82m. o la distancia de 9m del fondo al marco de la abertura, se pueden instalar puertas con bisagras y manillas. En cualquier caso, los elementos que componen la puerta, bisagras y manillas deben estar colocadas por el exterior de la pista, sin que existan resaltes hacia el interior.
- **Zona de seguridad y juego exterior**
  - Cada uno de los laterales de la pista deberá tener dos aberturas de acceso.
  - No deberá existir ningún obstáculo físico fuera de la pista o que esté situado fuera de ella en un espacio mínimo de dos metros de ancho, cuatro metros de largo a cada lado y un mínimo de dos metros de altura (Rev 1. Aplicación 01/01/2010).
- **Iluminación**
  - La iluminación artificial será uniforme y de manera que no dificulte la visión de los jugadores, del equipo arbitral ni de los espectadores.
  - Cumplirá la norma de la Unión Europea: EN 12193 “Iluminación de instalaciones deportivas” y contará con los siguientes niveles mínimos de iluminación:
    - El nivel mínimo de iluminación horizontal en competición internacional y nacional será de 500 lux con 0,7 de uniformidad.
    - El nivel mínimo de iluminación horizontal en competición local y de entrenamiento será de 200 lux con 0,5 de uniformidad.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- En interiores, la iluminación horizontal en competición internacional y nacional será de 300 lux con 0,5 de uniformidad.
- En interiores, la iluminación horizontal en competición local y de entrenamiento será de 300 lux con 0,5 de uniformidad.
- En otros países: consultar normativas propias.
- Las columnas de iluminación estarán situadas fuera de la pista. Si las mismas estuviesen situadas en la zona de seguridad, el juego externo no estará permitido.
- La altura mínima medida desde el suelo hasta la parte inferior de los proyectores ha de ser de 6 metros.
- Para retransmisiones de TV color y grabación de películas se requiere un nivel de iluminancia vertical de al menos 1000 lux, no obstante este valor puede aumentar con la distancia de la cámara al objeto. Para mayor información debe consultarse la norma citada.
- **Orientación**
  - Se recomienda que el eje longitudinal del campo en instalaciones al aire libre sea N-S admitiéndose una variación comprendida entre N-NE y N-NO.

## **La pelota**

Las pelotas para su uso en las competiciones oficiales de la FIP serán aquellas aprobadas por esta y deberá tener:

- Forma de esfera, ser de goma y con una superficie exterior uniforme de color blanco o amarillo.
- un diámetro entre 6,35cm y 6,77 cm.
- un peso entre 56g y 59,4g.
- un rebote comprendido entre 135cm y 145cm al dejarla caer sobre una superficie dura desde 2,54 m.
- una presión interna entre 4,6 Kg y 5,2 Kg por cada 2,54cm cuadrados.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



Cuando se juegue a más de 500m 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 121,92cm y de menos de 135cm.

## La pala

Se jugará con la pala reglamentaria de pádel, por lo que la misma deberá ajustarse a cuanto se indica a continuación según homologación de la FIP.

La pala se compone de dos partes: cabeza y puño.

### - Puño:

- Largo máximo: 20cm.
- Ancho máximo: (de cada una de las horquillas, sin considerar el espacio vacío entre ellas) 50mm.
- Grosor máximo: 50mm.

### - Cabeza:

- Largo: variable. El largo de la cabeza más el largo del puño no puede exceder de 45,5cm
- Ancho máximo: 26cm.
- Grosor máximo: 38mm.

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

Al realizar el control de las medidas de la pala se permitirá una tolerancia en el grosor de la misma del 2,5 %.

La superficie destinada al golpeo estará perforada por un número no limitado de agujeros cilíndricos de 9 a 13mm de diámetro cada uno en toda la zona central.

Dentro de esa misma superficie podrá considerarse una zona periférica de 4 cm. medidos desde el borde exterior de la pala, en donde los agujeros



## REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



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. (Rev 1. Aplicación 01/01/2010)

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. (Rev 1. Aplicación 10/01/2010).

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.

- Se puede continuar jugando con una pala rota excepto si la rotura afecta al cordón de seguridad.
- Se puede cambiar de pala al finalizar un punto pero no se podrá cambiar mientras esté en juego el punto.





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



## 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 “iguales”. El tanto siguiente se denomina “ventaja” en favor del ganador y si el mismo vuelve a ganarlo se adjudica el juego. En caso de perderlo, se volvería a “iguales”. Y así sucesivamente hasta que uno de los participantes haya ganado dos puntos consecutivos.
- La pareja que primero gane 6 juegos, siempre con un mínimo de 2 de ventaja, se anotará el set. En caso de empate a 5 juegos se deberán jugar dos más, hasta ganar por 7-5, pero si se produce un empate a 6 juegos se aplicará el "tie-break" o desempate.
- Los partidos se jugarán al mejor de tres sets (una pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido).
- En el caso de empate a un set, y siempre que se haya establecido previamente, se podrá jugar el tercer set sin aplicar el “tie break” o desempate es decir, si se produce empate a seis juegos, ganará aquel que consiga dos de diferencia.
- **Muerte súbita o “tie break”**
  - Durante el “tie break”, se cantan los puntos “0”, “1”, “2”, “3”, etc.
  - El “tie break” lo ganará el primero que llegue a 7 puntos, siempre y cuando lo haga con 2 de ventaja, por lo tanto la pareja gana el “juego” y el “set”.
  - Si es necesario, el “tie break” continuará hasta que se consiga dicho margen.
  - El “tie break” se iniciará sacando el jugador al que le corresponda hacerlo según el orden seguido en el set y lo hará desde el lado derecho de su pista, jugándose un solo punto. A continuación, y respetando siempre el orden de saque mencionado



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



anteriormente, se jugarán dos puntos, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente.

- El vencedor del “tie break” se anotará el set por 7-6.
- En el set siguiente empezará a sacar un jugador de la pareja que no hubiera empezado sacando el “tie break”.

## • Métodos de puntuación alternativos

Método de tanteo “sin ventaja” (Punto de oro).

- Un juego se puntúa de la siguiente manera, inicio en “cero”, primer punto - “15”, segundo punto - “30”, tercer punto - “40”, cuarto punto - “juego”.
- Si ambas parejas han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de “iguales” y se jugará un punto decisivo denominado punto de oro.
- La pareja restadora elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista. Los componentes de la pareja restadora, no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo. La pareja que gane el punto decisivo ganará el juego (Rev 1. Aplicación 01/01/2010).
- En mixtos, el jugador que sea del mismo sexo que el sacador restará el punto decisivo, pero los jugadores de la pareja restadora no pueden cambiar de posiciones para recibir el punto decisivo.

Método de tanteo “set a cuatro” (miniset).

- La pareja que gane cuatro juegos ganará el set, siempre que le lleve dos juegos de ventaja como mínimo a los contrarios.
- Si ambas partes alcanzan un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un “tie break” de desempate.

Método de tanteo “tie break decisivo” (7 puntos).

- Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un “tie break” para decidir el ganador del partido. Este “tie break” decisivo sustituye al último set.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- La pareja que obtenga siete puntos ganará el “tie break” y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

Método de tanteo “tie break decisivo” (10 puntos).

- Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un “tie break” para decidir el ganador del partido. Este “tie break” decisivo sustituye al último set.
- La pareja que obtenga diez puntos ganará el “tie break” y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

Nota 1: Cuando se utilice el “tie break” decisivo para sustituir el set final continuará el orden de servicio original, aunque se podrá cambiar dentro de la pareja el orden del servidor y la posición del restador.

Nota 2: No se cambiarán las pelotas al comienzo del “tie break” decisivo del partido ni aunque correspondiera hacerlo.

## **Regla 2. Los tiempos**

- El 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 Juez Árbitro considere que son consecuencia de fuerza mayor.
- Para partidos programados por turnos, se considera que se inicia un nuevo partido, 5 minutos después de la finalización del anterior.
- El peloteo de cortesía con los contrarios, será de 5 minutos y obligatorio.
- Como norma, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicie el partido (cuando se efectúa el primer servicio)



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



hasta que se acabe, por lo tanto el partido nunca deberá suspenderse o retrasarse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas o reciba instrucciones o consejos.

- Entre puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos.
- Cuando los jugadores cambien de lado al final de un juego, se concederá un máximo de noventa (90) segundos. Después del primer juego de cada set y durante un tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.
- Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo.
- Los tiempos anteriores empiezan en el momento en que acaba un punto y finalizan cuando se inicia el servicio del siguiente punto.
- Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que resuelva el problema.
- ***El ajuste o reparación de la silla de ruedas no puede exceder de los 20 minutos de duración.***
- ***Cualquier modificación no podrá exceder de 10 minutos.***
- Anunciándolo antes del partido se podrá permitir un número limitado de descansos para ir al aseo o cambiarse de ropa.
- Se concederán 20 segundos para los cambios de campo en el “tie break”.
- Si un partido debe ser suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, accidente, etc.) al reiniciarse el partido las parejas tendrán derecho a un peloteo de cortesía de acuerdo a lo siguiente:
  - o Hasta cinco minutos de suspensión no hay peloteo.
  - o De 5 a 20 minutos de suspensión, tres minutos de peloteo.
  - o Más de 20 minutos de suspensión, cinco minutos de peloteo. (Rev 1. Aplicación 01/01/2010)
- El partido deberá comenzar exactamente dónde y cómo finalizó al suspenderse, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



jugador en el servicio, la misma ubicación en los campos y la misma relación en el orden de saques y restos.

- Si la suspensión se debe a la falta de luz natural, se deberá parar el partido cuando la suma de juegos sea par en el set que se esté jugando, para que al reiniciarlo queden ambas parejas en el mismo lado que cuando se produjo la suspensión (Rev1. Aplicación 01/01/2010).
- En el caso de que un jugador se lesione o esté afectado por una condición médica tratable se le otorgarán 3 minutos para su atención o recuperación, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos descansos, pero dentro del tiempo reglamentario. Si la suspensión se realiza durante un descanso el jugador podrá recibir asistencia médica dentro de dicha suspensión pero será de 3 minutos, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos descansos, pero dentro del tiempo reglamentario (Rev 1. Aplicación 01/01/2010)
- Esta atención solo podrá dispensarse una vez por cada jugador y no se podrá ceder este derecho a su compañero.
- En caso de un accidente que no sea consecuencia directa del juego, y que afecte a alguno de los jugadores, el Juez Árbitro, a su criterio, podrá conceder un tiempo para su atención, que no exceda en ningún caso de 15 minutos.
- Si un jugador tiene alguna herida sangrante no podrá continuar el juego.

### **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 jugador que ponga la pelota en juego es el que saca (servidor) y el que contesta el que resta (restador).
- El jugador que recibe puede colocarse en cualquier lugar de su campo, al igual que su compañero y el compañero del servidor. Un jugador no podrá estar fuera del campo al iniciarse el saque.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



## 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:
  - o Sacar o restar, en cuyo caso la otra pareja elegirá el campo.
  - o El campo, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a servir o restar.
  - o 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

- Podrá no efectuarse cambio de lado si ninguna de las parejas se siente perjudicada por el sol, viento, luz, etc.
- Si la pista planteara dificultades importantes para efectuar el cambio de lado de los jugadores en silla de ruedas, será potestad del juez árbitro establecer la frecuencia de los cambios.

## 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:
  - El que lo ejecute (el servidor) 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 mismos permanezcan en ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.
- **Al inicio del Servicio el jugador debe mantener la o las ruedas delanteras por detrás de la línea de saque.**



## REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- El servidor botará la pelota en el suelo para efectuar el saque dentro del recuadro de saque en que se encuentre.
  - El jugador que tenga dificultad para realizar el saque con la mano podrá utilizar la pala para botar la pelota en el saque.
- El servidor queda obligado a no tocar con los pies (las ruedas delanteras) la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central.
- En el momento de golpear la pelota en el saque, esta deberá estar a la altura o por debajo de la cintura, y el jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.
  - El jugador golpeará la pelota por debajo de los hombros.
- 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.
- Al sacar, el jugador no podrá andar, correr o saltar. Se estimará que el jugador no ha cambiado de posición aunque realice pequeños movimientos con los pies que no afecte a la posición adoptada inicialmente.
  - El jugador al servicio, durante la realización del mismo, no podrá cambiar su posición por medio de movimientos o giros. No se considerará que haya cambiado de posición, si se produjeran ligeros movimientos de las ruedas, que no afecten a la posición adoptada inicialmente. Los jugadores en silla de ruedas, no podrán efectuar el saque en movimiento.
- En el momento de impactar la pelota o en un intento fallido con intención de golpearla, el saque se considerará efectuado.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- 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.
- La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cuál de los 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 jugador 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.
- Si un jugador saca fuera de su turno, el 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 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.
- El sacador no efectuará el servicio hasta que el restador no esté preparado. No obstante, el restador se adaptará al ritmo razonable del sacador y estará listo para recibir el servicio cuando el sacador lo esté para efectuarlo.
- 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.

## **Regla 7. Falta de servicio**

El servicio será falta si:

- El servidor infringe lo dispuesto en la Regla 6. El Saque o Servicio. Puntos del a) al f).





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla.
  - Si el servidor golpea parcialmente la bola con la pala. En caso de no tocar la pala o que la bola golpee las piernas o la silla del jugador que sirve, antes de ser golpeada por la pala, se repetirá el punto.
- La pelota bota fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan (las líneas son buenas).
- La pelota golpea al servidor, a su compañero o cualquier objeto que lleven consigo.
  - Será punto del que sirve si golpea al jugador que resta siempre que este esté dentro del área de saque.
  - Será punto del que resta si le golpea la bola del sacador, antes de tocar el suelo, siempre que el restador se encuentre situado fuera del recuadro de saque.
- La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo bote.
  - La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del tercer bote.
- 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.
  - Si la pelota bota 1 o 2 veces en el recuadro de recepción de saque y sale directamente por la puerta.

## Regla 8. El resto o devolución de saque

- El jugador 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.
  - El jugador en silla 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 tercera vez.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- 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 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.
- Si al jugador que resta o a su compañero les golpeará la pelota o la tocan con la pala antes de que hubiera botado, se considerará tanto del jugador al servicio.
  - **Si el jugador se encuentra fuera del área de Servicio, es fallo del jugador que sirve.**

## Regla 9. Repetición del saque o Let de servicio

El servicio se repetirá (let):

- Si el jugador que sirve falla completamente el golpeo de la bola al intentar realizar el saque.
- **Si el jugador que sirve lanza la pelota y esta toca sus piernas o la silla antes de que la bola golpee la pala.**
- Si la pelota toca la red **o los postes** que la sujetan y luego cae en el área de servicio del restador, siempre y cuando no toque la malla metálica antes del tercer bote.
- La pelota toca la red o los postes que la sujetan y luego cae en el área de servicio del restador, siempre y cuando no toque la malla metálica antes del segundo bote (Rev 1. Aplicación 01/01/2010).



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- la pelota toca la red o los postes que la sujetan y luego cae en el área de servicio del restador, siempre y cuando no toque la malla metálica antes del tercer bote.
- 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.
- Se efectúa cuando el restador no está preparado (Regla 6k). Si el "let" se produjera en el primer servicio, este deberá repetirse. Si se produjera en el segundo servicio, el que saca tendrá derecho sólo a un saque más.

## Regla 10. Repetición de un punto o Let

Un punto en disputa es "let" si:

- La pelota se rompe durante el juego.
- Cualquier elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista.
- En general, cualquier interrupción del juego debida a situaciones imprevistas y ajenas a los jugadores.
- El jugador 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 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.
  - Si no hay voluntad en un jugador y a este se le suelta algún elemento de seguridad o sujeción (cinturón de cintura o pies, fijadores de respaldo, etc) o si una de las piernas cae y toca el suelo.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



## 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 Árbitro, en el primer caso, concederá el tanto al contrincante y en el segundo ordenará la repetición del tanto, "let", cuando el jugador que haya molestado lo haya ganado.

## 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 o **antes de que bote en el suelo por tercera vez en caso de sillas de ruedas.**

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:

- Si un jugador 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.
- Si durante el juego se canta Let, la repetición del punto comienza con dos saques.





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- *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 cuatro jugadores, pudiendo estos tocarlo o agarrarse a él.
- Si la pelota bota por segunda vez antes de ser devuelta. (Rev 1.Aplicación 01/01/2010)
  - **Si la pelota bota por tercera vez antes de ser devuelta.**
- 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 (**por tercera vez**) o toque un elemento externo ajeno a la pista.
- Si devuelve la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red.
- Si un jugador 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.
- Si un jugador 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.
- Si un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).
- 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.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- la silla de ruedas se considera como parte del cuerpo del jugador, por lo que tampoco podrá ser tocada.
- Si la pelota impacta en cualquiera de los componentes de la pareja o de su equipación, excepto la pala, después de haber sido golpeada por uno de los jugadores contrarios.
- salvo en el caso de que en el saque, la pelota golpee a un restador que este fuera del área de servicio.
- Si un jugador 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.
- Si toca la pelota, lanzando contra ella la pala.
- Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.
- Al devolver la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores de la pareja, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, perderán el punto.

**NOTA:** No se considera doble toque cuando dos jugadores intentan golpear la pelota simultáneamente pero sólo uno la golpea y el otro golpea la pala de su compañero.

- Si el jugador que golpea la pelota dentro de la pista lo hace con uno o los dos pies fuera del terreno de juego, salvo que esté autorizado el *Juego fuera de la pista*.
- El jugador comete falta en su segundo saque.
  - En la modalidad de silla de ruedas no está permitido que el jugador pueda perder el contacto con la silla.
  - Por otra parte, desde el comienzo será de obligado cumplimiento el anclaje mediante cinturones, cinchas o rastreles, tanto de pies como de cintura. No está permitido por tanto, el roce del pie con el suelo de la pista con la intención de frenar o de impulsarse voluntariamente.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



## Regla 14. Devolución correcta

La devolución será correcta:

- Si después de golpeada la pelota es voleada por cualquiera de los jugadores de la pareja contraria o les da en el cuerpo o en alguna parte de la ropa o en la propia pala.
- 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.
- Si la pelota bota en el campo contrario y después toca la malla metálica o alguna de las paredes.
- 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.
- Si la pelota toca la red o sus postes, y después bota en el campo contrario.
- 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).
- 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.
- 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.
- 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).



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- *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.

El juego continua a pesar de que la pelota pueda tocar algún objeto del suelo, del campo contrario.

## **Regla 15. Punto ganado**

- 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.
- Si la pelota tras botar en el campo contrario, se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana de un muro.

## **Regla 16. Juego autorizado fuera de la pista**

Los jugadores están autorizados a salir de la pista y estando fuera golpear la pelota siempre que la pista cumpla las condiciones establecidas en el apartado de “la pista, zona de seguridad y juego exterior”.

*No se contempla la posibilidad que un jugador en silla de ruedas pueda salir de la pista, esta situación sería imposible si el acceso a la pista mantiene la norma convencional de 0,82m. máximo de abertura, o si hay algún escalón en el acceso.*

*Por otra parte, sería prácticamente imposible que el jugador no rozara el poste o la red en su salida, por lo que perdería el punto.*

*Las pistas adaptadas no cuentan con 2 aberturas por lateral de las mismas características, como exige la regla del apartado Pista, Zona de Seguridad y Juego Exterior.*





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



*Si, aun así, se pudiera contemplar la salida en alguna pista con características especiales, debe contemplarse la regla del “tercer bote”.*

## **Regla 17. Sustitución de pelotas**

Los organizadores de una competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

- la marca y el modelo de pelotas a utilizar;
- el número de pelotas a utilizar en el juego (2 ó 3);
- el cambio de pelotas estipulado, si lo hubiese.

Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer escogiendo una de las siguientes alternativas para cada partido:

- Después de un número determinado impar de juegos. El peloteo de cortesía cuenta como dos juegos y el “tie break” como uno para el cambio de pelotas. No se hará un cambio de pelotas al principio de un “tie break”. En dicho caso, el cambio de pelotas se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente.
- Al principio de un set.
- En los casos en que las pelotas deban ser cambiadas después de un número determinado de juegos y no lo sean en la secuencia correcta, se corregirá el error cuando tenga que servir nuevamente la pareja que debería haberlo hecho con las pelotas nuevas, antes de producirse dicho error. Después de ello, las pelotas serán cambiadas de manera que el número de juegos entre los cambios de pelota sea el originalmente previsto.
- Cuando una pelota se pierda, se rompa, o por cualquier otra circunstancia se deteriorase lo suficiente para diferenciarse de las otras el Árbitro supervisará que la que se reponga esté en las mismas condiciones que las que se encuentran en juego. De no ser así, cambiará el juego completo de pelotas. Debe exigirse que se disponga de dos pelotas por lo menos para poder iniciar el punto



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



## Normas de etiqueta y conducta

### • Puntualidad

- Los partidos se sucederán sin demora en los horarios anunciados de juego.
- El horario de los partidos se deberá publicar con el tiempo suficiente, siendo obligación del jugador del mismo.
- El orden de juego no podrá ser cambiado sin la autorización del Juez Árbitro del torneo.

### • Indumentaria

- El jugador deberá presentarse a jugar con ropa y calzado deportivo adecuados, no permitiéndose camisetas de tirantes ni trajes de baño. En caso de no cumplirlo será advertido de la falta, debiendo subsanarla, si no lo hiciese será descalificado.
- En las competiciones por equipos se recomienda que los jugadores lleven la misma vestimenta, aunque no es obligatorio.
- Los jugadores pueden utilizar el calzado, vestimenta, y palas que deseen, siempre que sean reglamentarias.
- En los torneos internacionales el equipo arbitral deberá llevar una indumentaria que permita su identificación.

**El jugador se presentará con la silla de ruedas en condiciones, indumentaria correcta y todos los anclajes que determina la normativa anterior.**

### • Identidad

- Los participantes deberán acreditar, cuando así lo solicite el Juez Árbitro, su identidad, nacionalidad, edad y en general cualquier otra circunstancia directamente relacionada con la competición, mediante la presentación de los documentos oportunos.

### • Conducta y disciplina

- Todo jugador deberá comportarse de forma cortés y educada durante todo el tiempo que permanezca en el ámbito de cualquier competición, aunque no esté participando en ella, y respetar a cualquier persona que se encuentre en la misma.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- Los técnicos, al igual que los jugadores, deberán comportarse adecuadamente, teniendo en cuenta que las sanciones que los Árbitros pudieran aplicar a aquellos en el partido se acumularán a las que pudieran recibir los jugadores.
- **Área de juego**
  - El jugador, o jugadores, no podrán dejar el área de juego durante un partido, incluido el peloteo, sin la autorización del Árbitro. Entendiéndose por Área de Juego la pista y los espacios contiguos que la delimitan.
- **Consejos e instrucciones**
  - Cada pareja de jugadores podrá recibir consejos e instrucciones durante un partido de un técnico debidamente acreditado, tanto en las competiciones por parejas como en las de por equipos y siempre que se produzcan en los tiempos de descanso.
- **Entrega de premios**
  - Los jugadores o equipos que disputen la final de un torneo deberán participar en la entrega de premios que se realizará al finalizar la competición, a menos que no puedan hacerlo por lesión o indisposición comprobadas, o imposibilidad razonable.
- **Juego continuo y demora en el juego**
  - Una vez iniciado el partido, el juego debe ser continuo y ningún jugador podrá demorarlo sin causa razonable más allá de los tiempos permitidos en la Regla 2, del Reglamento de Juego.
- **Obscenidades audibles y visibles**
  - Obscenidad audible se define como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas como de mala educación u ofensivas y ser dichas claramente y con suficiente fuerza para ser oídas por el Juez Árbitro, espectadores y organizadores del torneo.
  - Por obscenidades visibles hay que entender la realización de signos o gestos con las manos, y/o pala o bolas que comúnmente tengan significado obsceno u ofendan a gente razonable.



# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- **Abuso de pelota**
  - Los jugadores no podrán en ningún momento tirar violentamente, en cualquier dirección, una pelota fuera de la pista, o pasarla agresivamente al otro lado de la red mientras no está en juego.
- **Abuso de pala o equipo**
  - Los jugadores no podrán en ningún momento arrojar intencionadamente ni golpear de forma violenta con la pala o de otro modo el suelo, la red, la silla del Árbitro, las paredes, la malla metálica o cualquier otro elemento de las instalaciones.
- **Abuso verbal y abuso físico o agresión**
  - 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.
- **Mejores esfuerzos**
  - Todos los jugadores deberán realizar sus mejores esfuerzos para ganar el partido en el que esté participando.
- **Conducta antideportiva**
  - Los jugadores en todo momento deben comportarse de una manera deportivamente correcta evitando cualquier acción que vaya en contra del espíritu deportivo, o de la competición o, en general, del respeto a las normas establecidas o al juego limpio.
- **Penalizaciones / Tabla de penalizaciones**
  - (Rev 1. Aplicación 01/01/2010) 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.
  - Con independencia de lo anterior el Comité de Competición podrá imponer otras posibles sanciones por el mismo hecho, resultado de la aplicación del Reglamento de Disciplina Deportiva.





# REGLAMENTO DE PÁDEL (F.I.P) Y MODIFICACIONES A.P.S.



- Tabla de Penalizaciones:
  - o Primera infracción: Advertencia.
  - o Segunda infracción: Advertencia con pérdida de punto.
  - o Tercera infracción: Advertencia con descalificación.
- Las infracciones de los dos componentes de la pareja e incluso del técnico acreditado de los mismos, son acumulables (Rev 1. Aplicación 01/01/2010).
- **Descalificación 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.

**Este reglamento estará en vigor a partir del 01 de enero de 2020 y podrá ser objeto de modificación, en caso necesario.**