



---

# ***REGLAMENTO DE JUEGO***

## ***DEL PADEL***

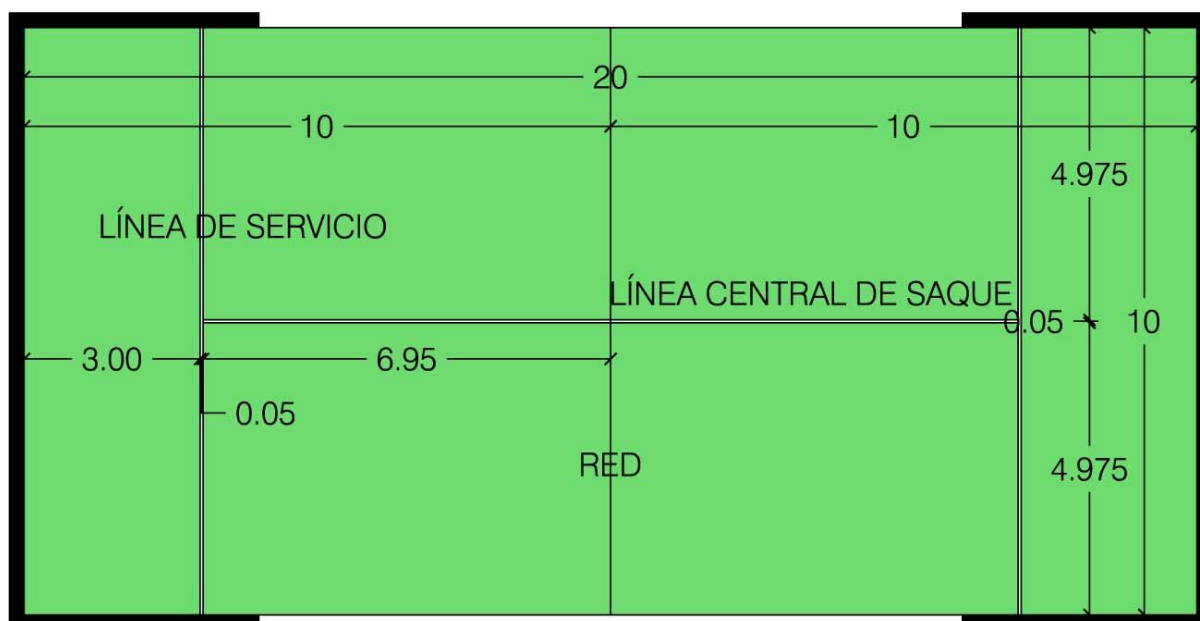
---

# LA PISTA

## DIMENSIONES

El área de juego es un rectángulo de 10 metros de ancho por 20 metros de largo (medidas interiores) con una tolerancia de 0.5%.

Este rectángulo está dividido en su mitad por una red. A ambos lados de ella, paralelas a la misma y a una distancia de 6,95 m están las líneas de servicio. El área entre la red y las líneas de servicio está dividida en su mitad por una línea perpendicular a estas, llamada línea central de saque, que divide esta área en dos zonas iguales. Todas las líneas tienen un ancho de 5 cm.



En las pistas cubiertas la altura mínima libre hasta el techo será de 6 metros en toda la superficie de la pista. Sin que exista ningún elemento (ej: focos) que invada dicho espacio.

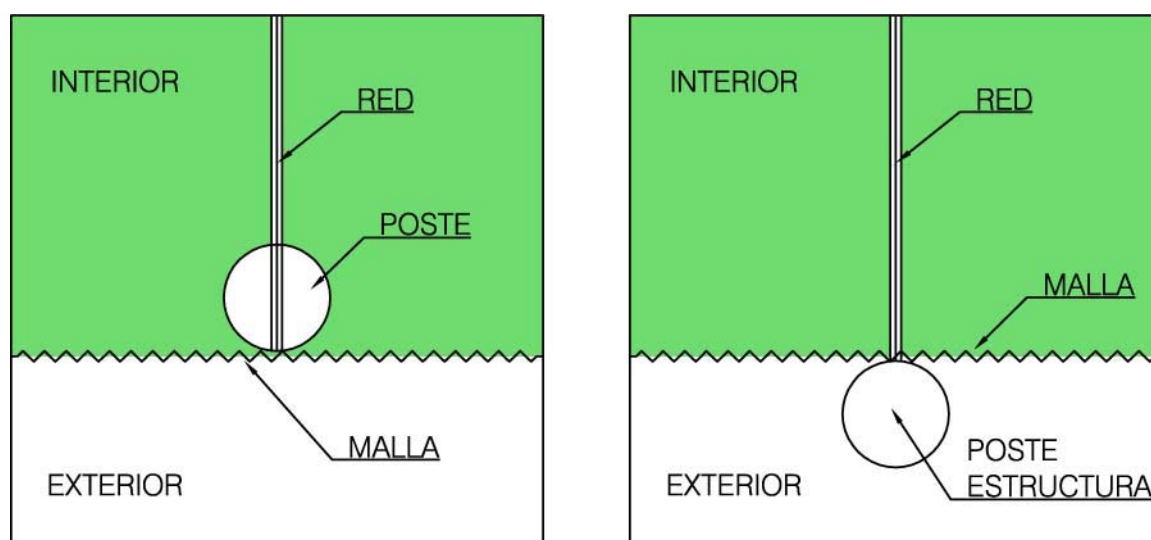
## RED

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.

Se encuentra suspendida por un cable metálico de diámetro máximo 0,01 metros, cuyos extremos están unidos a dos postes laterales de una altura máxima de 1.05 metros o de la propia estructura que lo sujetan y tensan (ver regla 19 del juego).

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 color blanco, de anchura entre 5,0 y 6,3 cm una vez plegada, por su interior va el cable de sujeción a la red.

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

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

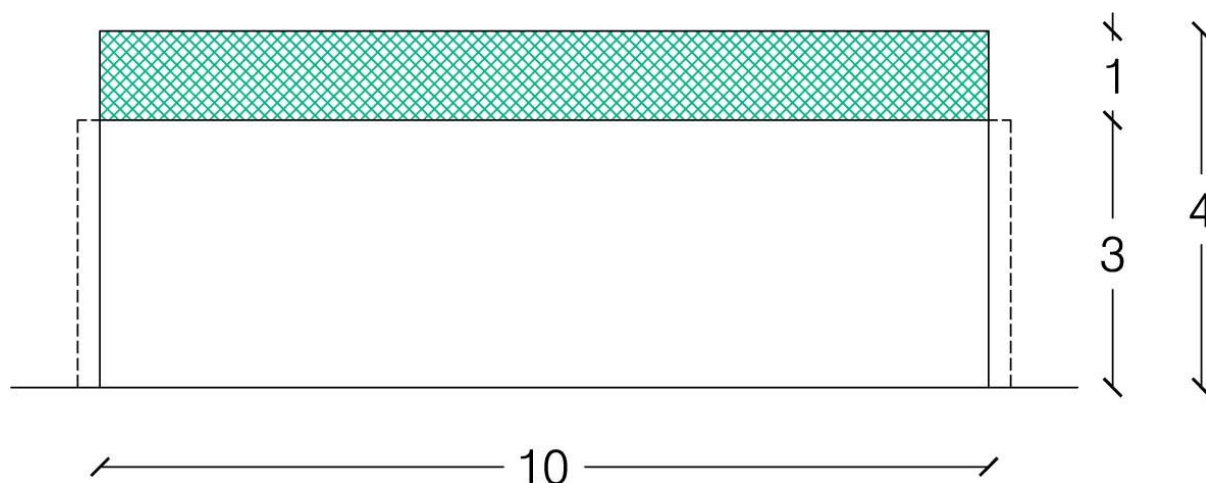
## CERRAMIENTOS

La pista está cerrada en su totalidad, por fondos de 10 metros de longitud interior y por laterales de 20 metros de longitud interior.

En todos los cerramientos se combinan zonas construidas con materiales que permiten un rebote regular de la pelota y zonas de malla metálica donde el rebote es irregular, de la siguiente manera:

### Fondos

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



### Laterales

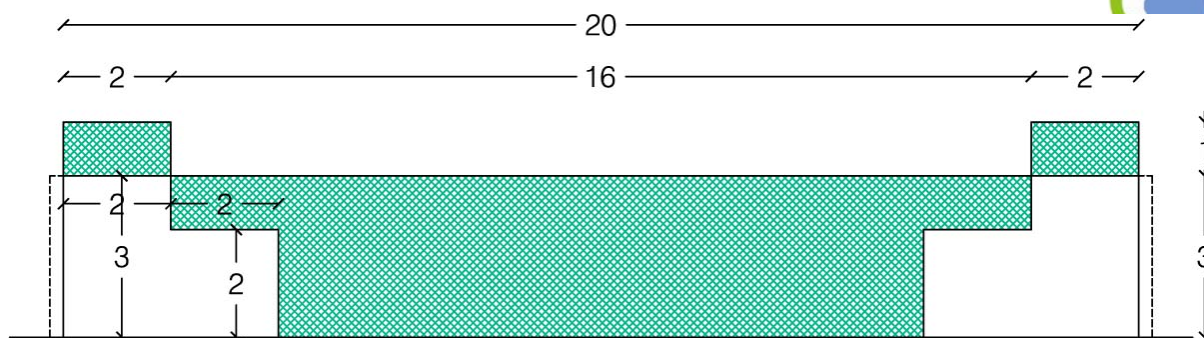
Reglamentariamente se admiten dos variantes en los cerramientos laterales:

#### *Variante 1*

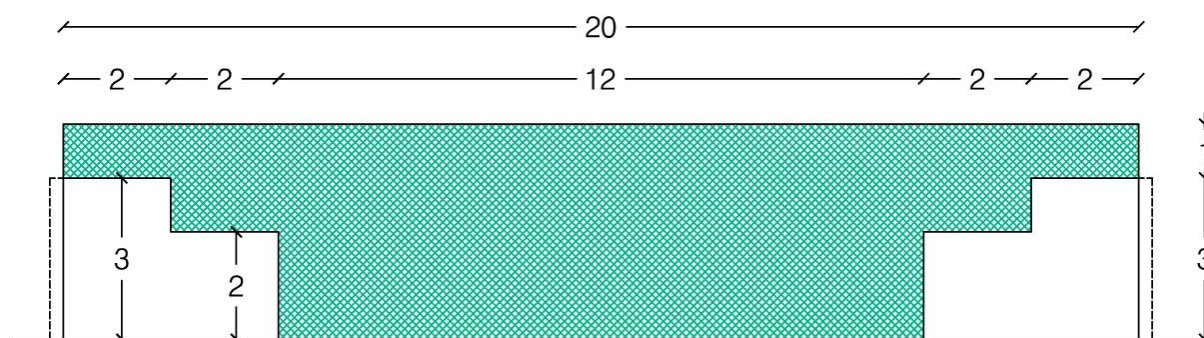
Compuesta por zonas escalonadas de pared o muro en ambos extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de longitud el primer paño y de 2 metros de altura por 2 metros de longitud el segundo paño. Y por zonas de malla metálica que completan el cerramiento hasta 3 metros de altura en los 16 metros centrales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

#### *Variante 2*

Compuesta por zonas escalonadas de pared o muro 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. Y por zonas de malla metálica que completan hasta 4 metros la altura en toda la longitud del cerramiento.



VARIANTE 1 (dimensiones interiores)



VARIANTE 2 (dimensiones interiores)

Las dimensiones dadas son desde el interior de la pista.

La malla metálica se coloca siempre alineada con la cara interior de las paredes o muros.

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. Si son de cristal, este debe cumplir la norma para vidrio templado UNE – EN 12150-1. A cualquier otro material deberá dársele un acabado superficial uniforme, duro y liso sin rugosidad alguna para que permitan el contacto, roce y deslizamiento de pelotas, manos y cuerpos.

La malla metálica deberá ser en forma de cuadrados (montada en forma 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 está 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 y su montaje se hace de forma cuadrada, no romboidal, 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.

## SUELO

La superficie de la pista podrá ser de hormigón poroso, cemento, materiales sintéticos o césped artificial, siempre que permita el bote regular de la pelota y evite el encharcamiento.

El color podrá ser verde, azul o pardo-terroso.

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% y siempre hacia el exterior de la pista.

Para Campeonatos Oficiales o Torneos incluidos en el Calendario Oficial de la Federación Española de Pádel, se exige que el suelo esté recubierto de césped artificial o moqueta y que el suelo no tenga pendientes de evacuación.

Los pavimentos sintéticos y de hierba artificial cumplirán los siguientes requisitos conforme con el Informe UNE 41958 IN "Pavimentos deportivos"

### REQUISITOS:

Absorción impactos (Reducción de fuerza)	$RF \geq 20\%$	Hierba artificial
Fricción	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Hierba artificial
Bote vertical de la Pelota	$\geq 80\%$	Hierba artificial Sintéticos
Relleno de Arena	$SiO_2 \geq 96\%$ $CaO \leq 3\%$ Cantos redondeados Granulometría: 80% peso $\varnothing 16mm - 1,25mm$ longitud visible fibra 2mm-3mm	Hierba artificial

## ACCESOS

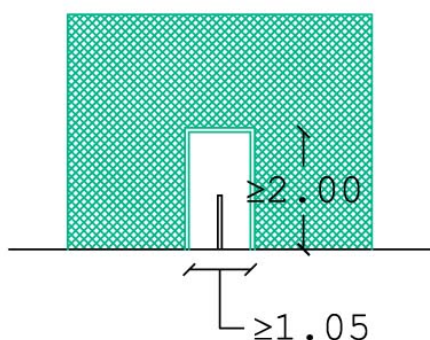
Los accesos a la pista son simétricos respecto al centro de la misma, estando situados en su/s lateral/es. Podrán existir 1 ó 2 aberturas por cada lado, con o sin puerta (ver regla 15 del juego).

Las dimensiones de las aberturas deben ser las siguientes:

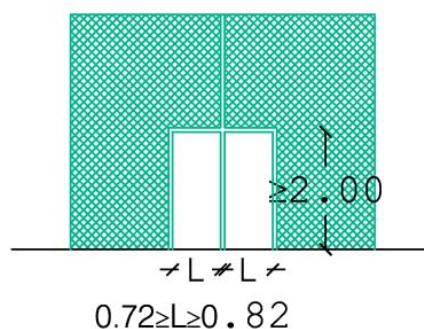
1. Con un solo acceso por lateral: el hueco libre ha de tener un mínimo de 1,05 x 2,00 metros. (Ver figura).
2. Con dos accesos por lateral: cada hueco libre ha de tener un mínimo de 0.72 x 2.00 metros y un máximo de 0,82 x 2,00 metros. (Ver figura).

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

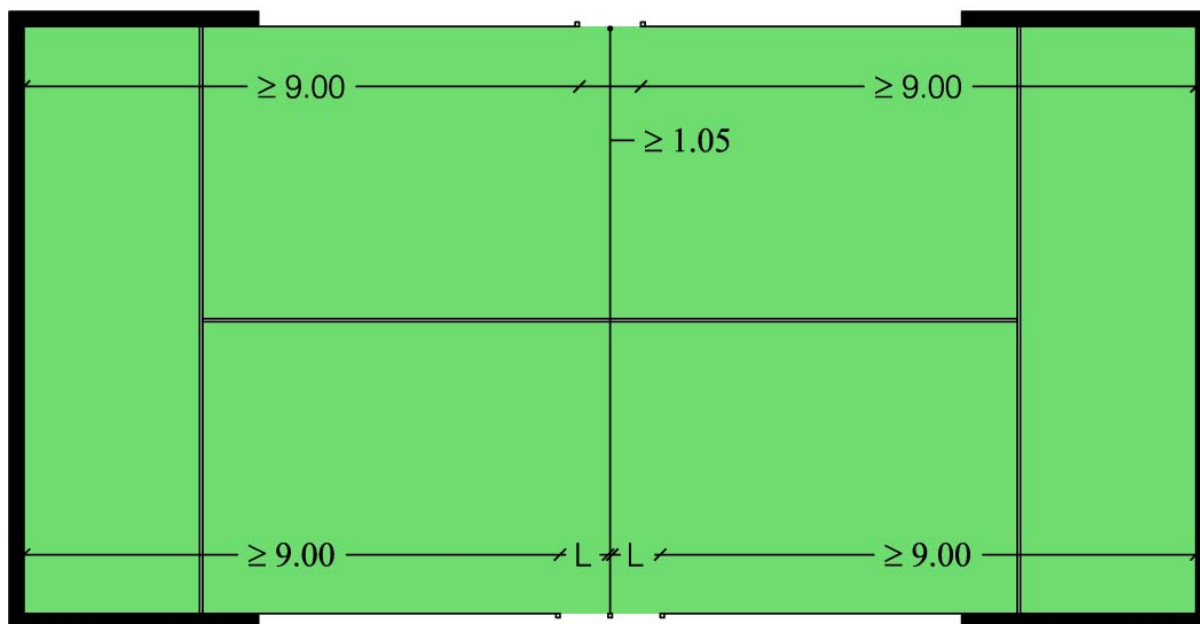
UN ACCESO



DOS ACCESOS



UN ACCESO



0.72 ≥ L ≥ 0.82  
DOS ACCESOS



La distancia mínima entre la pared del fondo y la cara más próxima de la abertura será de 9 metros.

En caso de existir puertas, las manillas de estas deben estar colocadas por el exterior de la pista, sin que existan resaltes hacia el interior.

## ILUMINACIÓN

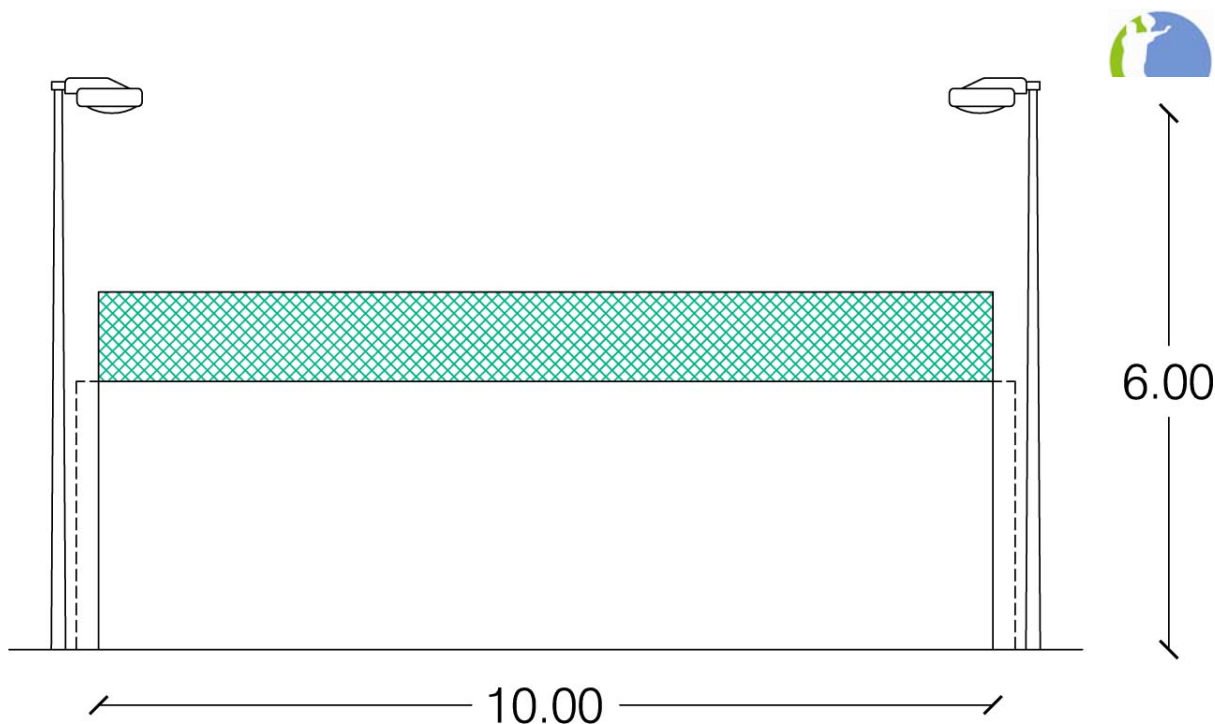
La iluminación artificial será uniforme y de manera que no dificulte la visión de los jugadores, del equipo arbitral ni de los espectadores. Cumplirá la norma UNE-EN 12193 "Iluminación de instalaciones deportivas" y contará con los siguientes niveles mínimos de iluminación:

NIVELES MÍNIMOS DE ILUMINACIÓN (exterior)	Iluminación horizontal	Uniformidad
	E med (lux)	E min/E med
Competiciones internacionales y nacionales	500	0,7
Competiciones locales, entrenamiento, uso escolar y recreativo	200	0,5

NIVELES MÍNIMOS DE ILUMINACIÓN (interior)	Iluminación horizontal	Uniformidad
	E med (lux)	E min/E med
Competiciones internacionales y nacionales	750	0,7
Competiciones locales, entrenamiento, uso escolar y recreativo	300	0,5

Los focos estarán situados fuera de la pista. La pista no cumplirá las condiciones que permitan el golpeo de la bola fuera de los límites de la misma si los focos invadieran las zonas libres de obstáculos mencionadas en la regla 15 del Reglamento de Juego. 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 será N-S admitiéndose una variación comprendida entre N-NE y N-NO

## LA PELOTA

---

Las pelotas oficiales serán solamente aquellas aprobadas por la F.E.P. para el deporte del Padel.

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

La pelota deberá tener una presión interna entre 4,6 Kg y 5,2 Kg por cada 2,54 cm cuadrados.

Cuando se juegue a más de 500 m de altitud sobre el nivel del mar, se pueden utilizar otro tipo de pelotas, siendo idénticas al tipo antes descrito excepto en que el rebote deberá ser de más de 121,92 cm y de menos de 135 cm.



# LA PALA

---

Se jugará con la pala reglamentaria de pádel, según homologación de la Federación Española de Pádel (F.E.P.). Las medidas máximas de la misma son 45,5 centímetros de largo, 26 centímetros de ancho y 38 milímetros de grosor de perfil.

La pala estará perforada por un número no limitado de agujeros de 9 a 13 mm de diámetro cada uno en toda la zona central. En una zona periférica máxima de 4 centímetros medidos desde el borde exterior de la pala, los agujeros podrán tener un mayor diámetro, largo o forma siempre y cuando no afecten a la esencia del juego.

La superficie de golpeo podrá ser plana, lisa o rugosa, no excediendo de 30 centímetros de largo y 26 centímetros de ancho.

El marco, incluido el mango, 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 deben ser razonables en medidas y colocación para tales propósitos.

Deberá tener un cordón o correa de sujeción a la muñeca como protección contra accidentes. Su uso será obligatorio. Este cordón deberá tener una longitud máxima de 35 centímetros.

# EL JUEGO

---

## *INICIO DEL JUEGO*

### **REGLA 1. POSICION DE LOS JUGADORES**

Cada pareja de jugadores se colocará en cada uno de los campos, ubicados a cada 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 del servidor, quienes también pueden situarse en cualquier posición en sus respectivos campos.



Las parejas cambiarán de lado cuando la suma de los juegos de cada set sea número impar. Si se comete un error y no se produce el cambio de lado, los jugadores corregirán dicha situación tan pronto como sea descubierto el error, siguiendo el orden correcto.

El tiempo máximo de descanso en los cambios de lado será de 90 segundos.

## **REGLA 2. ELECCIÓN DE LADO Y DEL SERVICIO**

La elección de lado 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:

- Sacar o restar, en cuyo caso la otra pareja elegirá el lado, o
- El lado, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a servir o restar, o
- Solicitar a sus contrarios que elijan primero.

## *EL SAQUE O SERVICIO*

### **REGLA 3. EL SAQUE O SERVICIO**

El saque debe efectuarse de la siguiente manera:

a) 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 línea central de saque y la pared lateral. Lanzará la pelota por encima de la red hacia el recuadro situado en el otro campo, en línea diagonal, haciendo que bote en dicho recuadro o sobre una de las líneas que lo delimitan, y en primer lugar al rival que esté situado a su izquierda.

b) El servidor botará la pelota en el suelo detrás de la línea de saque y entre la línea central y la pared lateral.

c) Un jugador manco podrá botar la pelota utilizando para ello su pala.

d) El servidor queda obligado a no tocar con los pies la línea de saque ni a invadir la zona que estaría delimitada por la continuación de la línea central, ya que el saque es cruzado.

e) En el momento del saque, el jugador deberá golpear la pelota a la altura o por debajo de su cintura, considerando aquella en el momento del golpeo, y tener al menos un pie en contacto con el suelo.

f) 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.

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



h) Si un saque es ejecutado inadvertidamente desde la mitad 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 contarse.

#### **REGLA 4. FALTA DE SERVICIO**

El servicio será falta si:

- a) El servidor infringe lo dispuesto por la Regla 3 (saque o servicio).
- b) El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla.
- c) Luego de servida, la pelota bota fuera del área de servicio del restador, la que incluye las líneas que la delimitan (las líneas son buenas).
- d) Luego de servida la pelota golpea a su compañero.
- e) Luego de servida y pasada la red, la pelota bota en el campo contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo bote (sólo para el saque).
- f) Luego de servida, la pelota toca alguna de las paredes del campo del servidor, aun cuando pase la red y bote en el área de servicio.
- g) Si bota defectuosamente la pelota y haciendo la intención no la puede golpear o la vuelve a recoger.
- h) Si tarda más de 25 segundos en sacar después de haber terminado el tanto anterior.

#### **REGLA 5. ORDEN DE SAQUES**

La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cual de los compañeros comenzará a servir. Al terminar el primer juego, la pareja que ha venido restando pasa a sacar 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.

Al empezar cada set, la pareja que le corresponde sacar decidirá cual de los dos jugadores efectuará el saque y de ahí en adelante lo harán por turno, sacando uno en cada juego.

Si un jugador saca fuera de su turno, el que hubiera tenido que sacar debe hacerlo apenas descubierto 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 contarse. 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.

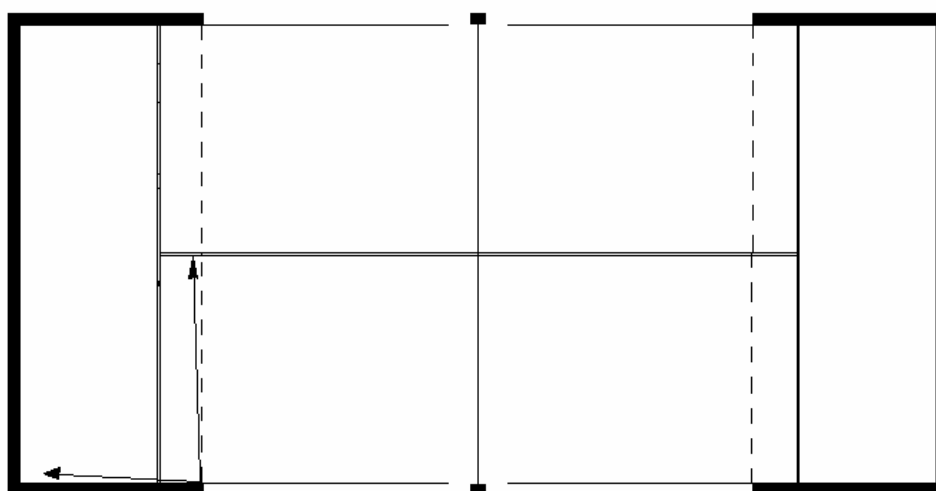
## EL RESTO O DEVOLUCIÓN

### REGLA 6. EL RESTO O DEVOLUCIÓN

a) El jugador que resta deberá esperar a que la pelota bote dentro de su área de servicio y deberá golpearla antes del segundo bote.

b) Si la pelota botara dos veces seguidas dentro del campo, aun haciéndolo después de haber dado en una de las paredes, el saque se considerará tanto para el que sirve.

En caso de que la pelota dé en la "esquina" o "pico" que está en la unión del muro con la malla metálica, el saque sólo se considerará válido si, tras botar en el suelo y dar en el mencionado "pico", saliera oblicuamente en dirección al que resta, poniendo como límite el rebasar la línea imaginaria que discurre desde el pico hasta el otro pico.



c) Si el jugador que resta golpeará la pelota antes de que bote en el área de servicio o antes de que el servicio sea falta, perderá el tanto.

### REGLA 7. ORDEN DE LA DEVOLUCIÓN

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, pero sí lo podrá hacer al principio de un nuevo set.

Si durante un juego, el orden de resto es alterado por la pareja que devuelve el servicio, el error se corregirá en el momento en el que se descubra. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos. En los juegos siguientes de aquel set, la pareja adoptará la colocación escogida al iniciar el mismo.



## **REGLA 8. NÚMERO DE SAQUES**

El jugador que saca tendrá derecho a un segundo servicio si el primero no hubiera sido válido. Este segundo servicio se sacará desde el mismo lado en que se efectuó el anterior y a continuación del primero.

## **REGLA 9. PREPARACIÓN DEL QUE RECIBE**

El jugador que saca no debe hacerlo hasta que quien está al resto se encuentre preparado. Si el restador no lo está, ni hace tentativa alguna para la devolución, el jugador al servicio deberá repetir el saque. El jugador al resto puede parar el juego si no estuviera preparado.

Ambos jugadores, el que saca y el que resta, deberán respetar el tiempo máximo entre tanto y tanto de 25 segundos (regla 4 – h).

## **REGLA 10. SAQUE QUE TOCA A UN JUGADOR**

Si al jugador que resta o a su compañero les golpeará la pelota o la tocarán con la pala antes de que hubiera botado, se considerará tanto del jugador al servicio.

## **REGLA 11. REPETICION DE UN TANTO. "LET"**

El servicio se repetirá (let) si:

a) La pelota toca la red o los postes que la sujetan (si están dentro del área de juego) y luego cae en el área de servicio del restador, siempre y cuando no toque la malla metálica antes del segundo bote.

b) La pelota después de tocar la red o los postes (si están dentro del área de juego) golpea a cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto.

c) Se efectúa cuando el restador no está preparado (Regla 9).

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.

Un punto en disputa es "let" si:

a) La pelota se rompe durante el juego.

b) Si el juego se interrumpe por alguna situación imprevista y ajena 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 permitir que el punto en disputa continúe, so pena de perder el derecho de hacerlo luego de que el mismo haya finalizado.

El árbitro puede mandar repetir un tanto, en cuyo caso el jugador al saque tendrá derecho a dos servicios.



## **REGLA 12. INTERFERENCIA**

Cuando un jugador sea molestado por cualquier cosa fuera de su control, con excepción de las instalaciones de la pista o su compañero, el punto deberá repetirse, "let".

Si 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.

## *LA PUNTUACIÓN*

## **REGLA 13. PUNTUACION**

Cuando una pareja gana su primer punto se contará 15. Al ganar su segundo punto se contarán 30. Al ganar su tercer punto se contarán 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 empate a 6 juegos, ganará aquel que consiga dos de diferencia o, en caso de haberse establecido previamente, se aplicará el "tie-break" o desempate (Regla 14).

Los partidos podrán ser al mejor de 3 o 5 sets. En los partidos al mejor de 5 sets existe la posibilidad de un descanso adicional de 10 minutos, después del tercero, siempre que lo solicite al menos una de las parejas.

## **REGLA 14. MUERTE SÚBITA O "TIE-BREAK"**

Cuando previamente se haya establecido, en caso de empate a 6 juegos se jugará una muerte súbita o "tie-break".

El "tie-break" lo ganará el primero que llegue a 7 puntos, siempre y cuando lo haga con 2 de ventaja.



En el "tie-break" comenzará a sacar el jugador al que le corresponda en el caso de no haber habido "tie-break" y lo hará desde el lado derecho de su pista, sacando una sola vez. A continuación sacará el contrario 2 veces, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente.

Los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos., teniendo 25 segundos para ello.

El vencedor de la muerte súbita o "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 la muerte súbita.

## *DURANTE EL JUEGO*

### **REGLA 15. PELOTA EN JUEGO**

La pelota será golpeada alternativamente por uno u otro jugador de cada pareja.

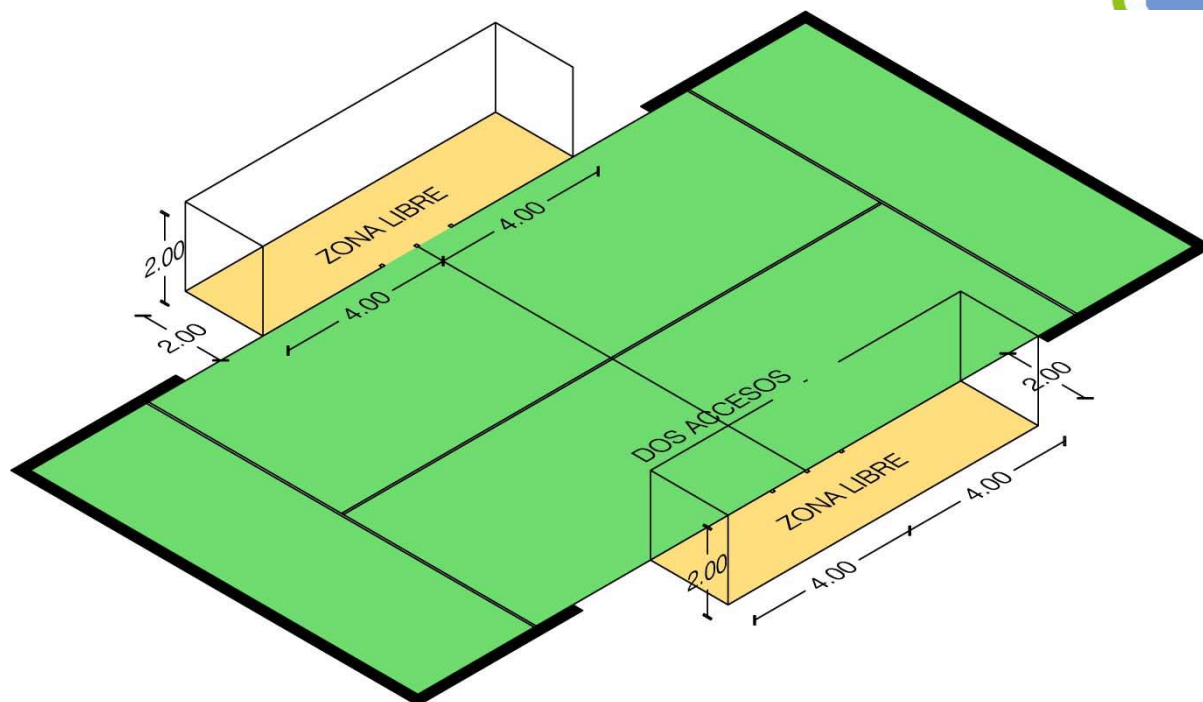
La pelota está en juego desde el momento en que se efectúe el servicio (a no ser que haya sido falta o "let"), y permanece en juego hasta que el tanto quede decidido. Esto ocurrirá cuando la pelota toque directamente las paredes del campo contrario, o la malla metálica, o bote dos veces en el suelo, o bien, cuando impulsada por un jugador bote correctamente en el campo contrario y se salga de los límites superiores (perímetro exterior) de la pista (fondo y lateral).

Si la pelota sale por el fondo el tanto habrá terminado en el momento en que la pelota sobrepase el límite superior o impacte en las redes suplementarias a la malla metálica que se colocan en algunas pistas". También terminará el tanto en el momento en que la pelota impacte en las redes suplementarias a la malla metálica que se encuentran en los laterales de la pista."

NOTA: Los jugadores están autorizados a salir de la pista y golpear la pelota mientras ésta no haya botado por segunda vez cuando esta salga por el lateral y la pista cumpla las siguientes condiciones:

- Cada uno de los laterales de la pista deberán tener 2 aberturas de acceso.
- Cada una de esas aberturas deberá tener un máximo de 0.82 x 2 metros y un mínimo de 0.72 x 2 metros.
- No deberá existir ningún obstáculo físico fuera de la pista en un espacio mínimo de 2 metros de ancho, 4 metros de largo a cada lado y un mínimo de 2 metros de altura desde la altura de la red.





Si la pelota pasa la red, bota en el campo contrario, se sale de los límites de la pista y vuelve al campo de juego por haber golpeado cualquier objeto ajeno a la pista, se considerará que el jugador que lanzó fuera la pelota gana el tanto, aunque el contrario pudiera devolverla.

Si la pelota pasara la red y, 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, o se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana del muro, será tanto del jugador que lanzó la pelota.

Un jugador podrá golpear con la bola en cualquiera de sus paredes y hacer que ésta pase por encima de la red y bote en el campo contrario, excepto para realizar el servicio.

Una pelota que bote en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes de la "U" y el suelo, se considerará buena. (La bola familiarmente denominada "huevo" es buena).

## **REGLA 16. VOLEA**

Todo jugador podrá devolver la pelota de volea, con excepción del saque.

## **REGLA 17. PELOTA QUE GOLPEA EN LOS ELEMENTOS DE LA PISTA**

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 siempre que estos se encuentren dentro del área de juego.



Si la pelota en juego golpea cualquier de los elementos de la pista después de haber botado en el campo, la pelota permanecerá en juego y deberá ser devuelta antes de que bote por segunda vez en su campo. El bastidor que enmarca las mallas electro soldadas se considera a todos los efectos como malla metálica.

Si la pelota pega en los focos de iluminación o en el techo, en el caso de pistas cubiertas, el punto termina.

## **REGLA 18. DEVOLUCIÓN CORRECTA**

La devolución será correcta:

a) Si la pelota toca la red, sus postes (si están dentro del área de juego), y después bota en el campo contrario.

b) Si la pelota tras botar en su campo e impactar en una de las paredes vuelve al campo del que la lanzó, y el jugador la golpea, siempre y cuando, él o parte alguna de su ropa o la pala no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios.

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

d) Si la pelota en juego impacta en algún objeto situado en el suelo del campo contrario ajeno a ese mismo juego (otra bola, cualquier detalle de la indumentaria o incluso la pala). El punto se lo anotará el jugador que ha golpeado la pelota.

e) Si la pelota bota en el campo contrario y después toca la malla metálica o alguna de las paredes. El contrario deberá devolverla antes de que bote por segunda vez en su campo.

f) Las pelotas "acucharadas" o empujadas se considerarán buenas siempre que el jugador no las haya golpeado dos veces y el impacto se efectúe durante un mismo movimiento.

## **REGLA 19. PUNTO PERDIDO**

Una pareja perderá el tanto:

a) 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. Se considera parte integrante de la red el poste vertical medianero situado en las pistas sin puertas hasta una altura de 0.92 metros desde el suelo. A partir de los 0.92 metros el poste vertical medianero se considera zona neutral para los cuatro jugadores, pudiendo estos tocarlo o agarrarse a él.

b) Si la pelota bota por segunda vez en su campo antes de ser devuelta.



c) Si devuelve la pelota de volea antes de que ésta haya sobrepasado la red.

d) Si un jugador devuelve la pelota de tal forma que pega directamente en cualquiera de las paredes del campo contrario, en la malla metálica o en algún objeto ajeno a la pista.

e) Si un jugador devuelve la pelota, pega en la red o en sus postes y después no bota dentro del campo contrario.

f) Si un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).

g) Si la pelota que está en juego toca al jugador o a cualquier objeto que lleve consigo, excepto la pala.

h) Si un jugador golpea la pelota y esta toca alguna de las mallas metálicas o terreno de su propio campo.

i) Si toca la pelota, lanzando contra ella la pala.

j) Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.

k) Al volver 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.

## **REGLA 20. (TRANSITORIA)**

En algunas pistas, entre los postes que sujetan la red y la red metálica queda un espacio. Si la pelota pasara por dicho espacio, sólo será considerada buena si a juicio del Arbitro ha pasado a una altura superior a la de la red.

## **REGLA 21. CONTINUIDAD DEL JUEGO**

El partido deberá ser continuo a partir del primer saque hasta terminar, excepto:

a) En los períodos de descanso permitidos (Regla 1).

b) En los cambios de campo (Regla 1).

c) En los partidos jugados a 5 sets, donde podrá haber un descanso de 10 minutos (Regla 13).

d) El partido nunca deberá suspenderse, retrasarse o interferirse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas o reciba instrucciones o consejos (excepto en los tiempos permitidos).



El juez árbitro será el que determine dicha suspensión, retraso o interferencia. No habrá tolerancia para la pérdida natural de facultades. Quedarán a criterio del juez árbitro aquellos casos como resultado de accidentes.

Si un partido debe ser suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, etc.) al reiniciarse el partido las parejas tendrán derecho a un precalentamiento o peloteo de acuerdo a lo siguiente:

- a) Hasta cinco minutos de suspensión no hay calentamiento.
- b) De 6 a 20 minutos de suspensión, tres minutos de calentamiento.
- c) Más de 21 minutos de suspensión, cinco minutos de calentamiento.

El partido deberá comenzar exactamente donde y como finalizo al suspenderse, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo 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, se deberá parar el partido cuando la suma de juegos sea par en el set que se este jugando, para que al reiniciarlo queden ambas parejas en el mismo lado que cuando se produjo la suspensión.

## **REGLA 22. SUSTITUCIÓN DE PELOTAS**

La sustitución de las pelotas durante un partido será la reglamentada en las Normativas Técnicas de la F.E.P.

Se juega con tres pelotas, que no podrán ser sustituidas a menos que la normativa así lo indique o con el permiso del juez árbitro del torneo.

En los casos en que las pelotas deban ser cambiadas después de un número determinado de juegos y no son cambiadas en la secuencia correcta, el error deberá ser corregido 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 corregido.

Cuando se pierde una pelota, 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.



# 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 informarse del mismo. El orden de juego no podrá ser cambiado sin la autorización del juez árbitro del torneo.

El juez árbitro dará por concluido un partido si uno de los jugadores o, en el caso de las competiciones por equipos, el equipo no está en la pista preparado para jugar 10 minutos después de la hora previamente fijada para el inicio del mismo, dando ganadora a la pareja o equipo contrarios.

## INDUMENTARIA.

El jugador deberá presentarse a jugar con su equipo limpio y en condiciones, no permitiéndose camisetas sin mangas ni trajes de baño. En caso de no cumplirlo será advertido de la falta, debiendo reemplazar la prenda por otra reglamentaria. En caso contrario será descalificado.

## 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.

### 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.

### Entrega de premios.

Los jugadores o equipos que disputen la final de un torneo deberán participar en la entrega de premios que se realizará a continuación del mismo, a menos que no puedan hacerlo por lesión o indisposición comprobadas, o imposibilidad razonable.

### Demoras injustificadas.

Se permitirán 25 segundos entre punto y punto y 90 segundos para el cambio de lado. Si el jugador no está listo para reanudar el juego al contar "tiempo", el árbitro podrá advertirle.

El tiempo establecido para el peloteo previo a un partido será de 5 minutos.



En el caso de que un jugador se lesione, comprobándose que no puede continuar el juego, se le otorgarán 3 minutos para su atención o recuperación. Si la suspensión se realiza durante un cambio de lado el jugador podrá recibir asistencia medica dentro de dicha suspensión, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos cambios de lado, pero dentro del tiempo reglamentario de 90 segundos por cada cambio. La pérdida de condición física y lesiones a causa de ésta, tirones, calambres, etc. serán motivo de falta de continuidad del 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 sus manos, y/o pala o bolas que comúnmente tengan significado obsceno u ofendan a gente razonable.

#### 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.

Los jugadores no podrán en ningún momento arrojar intencionadamente ni golpear la pala contra el suelo de forma violenta, ni contra la red, la silla del árbitro, las paredes, la malla metálica o cualquier otro elemento de la pista.

#### 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 respecto a todo este.

La violación de cualquiera de los aspectos mencionados será penalizada por el juez árbitro de la competición. Estas normas de conducta son aplicables en todos los torneos, en sus diversas ramas y categorías, afectando a todos los jugadores participantes en competiciones de la F.E.P. (Reglamento de Disciplina Deportiva de la F.E.P. en vigor).

22/05/2004