REGLAMENTO BÁSICO DE PÁDEL

(Según el Reglamento de disciplina deportiva y juego de la Federación Española de Pádel, revisado en el año 2010)

FEDERACION ESPAÑOLA DE PADEL

REGLA 1. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

PUNTUACION

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 “cero”,“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 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”.

REGLA 2. LOS TIEMPOS

Como norma, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicie el partido (cuando se efectúa el primer servicio) 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.

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.

REGLA 4. CAMBIOS DE CAMPO

Las parejas cambiarán de campo cuando la suma de los juegos de cada set sea número impar.
En el “tie break” los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos.

REGLA 5. EL SAQUE O SERVICIO

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

REGLA 6. FALTA DE SERVICIO

El servicio será falta si:

1. El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla.
2. La pelota bota fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan (las líneas son buenas).
3. La pelota golpea al servidor o a su compañero.
4. La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo bote.

REGLA 7. EL RESTO O DEVOLUCIÓN DE SAQUE

a) 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.

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

REGLA 8. REPETICION DEL SAQUE O "LET" DE SERVICIO

El servicio se repetirá (let) si:

1. a) La pelota toca la red o los postes que la sujetan (si estos 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.
2. b) La pelota después de tocar la red o los postes (si estos están dentro del área de juego) golpea a cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto.
3. c) Se efectúa cuando el restador no esta preparado.

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 9. REPETICIÓN DE UN PUNTO O "LET"

Un punto en disputa es "let" si:

1. a) La pelota se rompe durante el juego.
2. b) Cualquier elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista.
3. c) 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.

REGLA 10. 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 11. 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.

REGLA 12. 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
parte del campo contrario, incluida la malla metálica, mientras la pelota esté en juego.

REGLA 13. DEVOLUCIÓN CORRECTA

La devolución será correcta:

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

***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.
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.