

### **REGLA 1 - Medidas de la cancha o campo de juego**

El área de juego será un rectángulo de 20 mts. de largo por 10 mts. de ancho (medidas interiores), con una tolerancia de +/- 1,5%. Estará dividida en el medio por una red, suspendida por un cable metálico de un diámetro máximo de 0,01 m., cuyos extremos se hallarán atados a dos postes de sostén, cuyas caras interiores coincidirán con los límites laterales de la cancha. La altura de la red será de 0,95 mts. en los laterales (o extremos) y de 0,90 mts. en la faja central, y estará sujeta y mantenida tirante hacia abajo por una cinta de un ancho no mayor de 0,05 mts. (correa central). En cada uno de los fondos del área de juego habrá una pared en forma de U, conformada por un frontón trasero y dos medias paredes laterales las que apoyarán, respectivamente, sobre todo el largo del lado menor y los primeros cuatro metros de los lados mayores partiendo de los extremos y en dirección al centro (figura 4). La altura mínima de esas paredes deberá ser de 3 mts. y la máxima de 4 mts. Las paredes laterales pueden ser rectangulares: 3/4 mts. de altura y 4 mts. de ancho) o bien asemejar trapecios truncados (3/4 mts. de altura en el lado que apoya sobre el frontón, 2 mts. base superior, 4 mts. base inferior, y 1,50 mts. de altura como mínimo en el lado libre), tal como surge de la figura 3. Una tela o malla metálica deberá cubrir los laterales que quedan abiertos y subirá por encima de las paredes hasta una altura de 4 mts. (en tanto la de éstas resulte inferior) a lo largo de todo el perímetro, quedando de este modo completamente cerrado al campo de juego o bien hacerlo sólo parcialmente, más debiendo tener una altura mínima en sus laterales de 1,50 mts. (ver figura 2). En las canchas abiertas, el techo, tinglado o lo que haga sus veces no podrá estar ubicado a una altura inferior de los 6 mts. del suelo en toda la extensión de la cancha, en tanto que en todos los casos (canchas cubiertas o descubiertas) la altura libre de juego hasta la primera obstrucción será como mínimo de 6 mts. La malla de alambre puede ser de tipo artístico o romboidal; en ambos casos el tamaño de la abertura de la malla (medida de su diagonal) no debe ser inferior a 4,50 cm. ni superior a 5,75 cm. y debe tener una tensión tal que permita el rebote de la pelota sobre ella. Ambos lados de la red y paralelas a la misma, se demarcarán las líneas de servicio o saque de 5 cm. de ancho, a partir de 6,95 mts. de la red. El área entre la red y las líneas de servicio está dividida a la mitad por una línea perpendicular a éstas y definida como línea central de saque que divide el área en dos zonas iguales de izquierda a derecha. Todas las líneas deberán tener un ancho de 0,5 mts. y todas las medidas se tomarán desde la red o desde el centro de la línea central del saque.

NOTA: Se aceptará que dada la cantidad de canchas preexistentes al momento de redactarse este reglamento, se aceptará que en los laterales la altura mínima desde el piso sea de 5,50 (mts.) siempre respetando los 6 mts. en el centro de los courts

### **REGLA 2 - Instalaciones de la cancha**

Se considerarán tales: a) La red, los anclajes laterales fijos, a las paredes o a los postes que sostienen la red, el cable que sostiene la red, la banda en la parte superior de la red, la correa central, las paredes, la malla de alambre (incluida la parte de acceso) y el piso; y b) los postes de iluminación y las luces.

### **REGLA 3 - Las paletas**

La paleta deberá tener como máximo un largo de 45 cm. y una superficie de golpeo máxima de 26 cm. de ancho por 29 cm. de largo. La paleta estará perforada por un sinnúmero de hoyos de 9/11 mm. de diámetro cada uno. La superficie de la paleta debe ser plana y lisa. Deberá tener una soga o correa de sujeción a la muñeca como protección contra accidentes, recomendándose su uso, pero

no estando prohibido su uso, lo que implica que un jugador puede cambiar la paleta de mano durante el juego. Pelotas: Todas aquellas aprobadas por la A.P.A.

#### **REGLA 4 - Las pelotas**

Deberán usarse únicamente las mismas tres pelotas durante cada set, a menos que el Comité del Torneo lo decida de otro modo. Ningún jugador podrá sustituir una de las tres pelotas en uso, por otra, fuera de esas tres durante un set no terminado, sin el permiso de los oficiales encargados del torneo.

#### **REGLA 5 - Dobles. Posición de los jugadores**

El padel tiene gran aceptación como juego de dobles, con dos jugadores en cada uno de los campos ubicados a cada lado de la red. Una pareja sirve, la otra recibe.

#### **REGLA 6 - Elección de lado y de servicio**

La elección del lado (o campo) y el derecho a servir primero o recibir en el primer juego, se decidirá por sorteo. El equipo que gane el sorteo podrá elegir o solicitar a su contrario que elija: a) El derecho de ser "servidor" o "recibidor", en cuyo caso el otro equipo elegirá el lado o, b) el lado, en cuyo caso el otro equipo elegirá el derecho a ser "servidor" o "recibidor".

#### **REGLA 7 - El saque o servicio**

El servidor deberá pararse con ambos pies detrás de la línea de saque y entre la pared y la línea central o saque (diagonalmente opuesto al área de saque adversaria que corresponda según la Regla 8). El servidor hará botar la pelota en el piso detrás de la línea de saque y después de ello, la golpeará con la paleta teniendo en cuenta que al hacerlo la pelota se encuentre debajo de la línea de la cintura. La cintura del jugador se considera en su ubicación física, esté el mismo parado o agazapado; por lo tanto en el momento del impacto, siempre la pelota debe estar bajo la línea de la cintura real del jugador. Al momento del impacto o su intento fallido, el saque se considera efectuado. La pelota se debe dejar caer y no darle ningún impulso.

#### **REGLA 8 - Saque alternando los campos**

Al hacer el saque el servidor, deberá estar parado alternativamente detrás de la línea de saque, de la mitad derecha e izquierda de la cancha, comenzando por la derecha en cada juego. La pelota que se sirve deberá pasar por arriba de la red sin tocarla, y tocar el suelo dentro del área de servicio que está situada diagonalmente opuesta, o sobre las líneas que delimitan dicha área de servicios, antes de poder ser contestada por el que recibe. Los saques se van alternando primeramente desde la parte trasera derecha de su cancha hacia el área de saque derecha del que recibe, después desde la parte posterior izquierda de su cancha, hacia el área de saque izquierda del que recibe, y así sucesivamente. Si el jugador que saca lo hace desde el lado equivocado y su error no es notado antes de ser contestado el saque, el punto habrá comenzado y será válido, pero posteriormente deberá sacar del lado correcto según puntuación. Si el que saca lo hace del lado equivocado y el error es detectado por el equipo que recibe después de que el saque ha sido efectuado y el equipo no intenta contestarlo, el que saca pierde el punto

#### **REGLA 9 - Falta de pie**

Mientras ejecute el servicio, el servidor deberá:

a) No cambiar su posición; caminando o corriendo; b) Mantener contacto con el suelo, con un pie o

parte de él cuando menos; c) Conservar ambos pies detrás de la línea de saque, cuidando de al hacerlo no pisarla.

NOTA: No se considerará que el servidor ha cambiado de posición y por ende se halla en falta, cuando efectúe: a) pequeños movimientos de los pies que no afecten materialmente la posición original tomada por él, y b) movimiento de un pie, siempre y cuando el otro pie mantenga su contacto original con el suelo.

### **REGLA 10 - Falta de servicio**

El servicio será falta si: a) El servidor infringe lo dispuesto por las reglas 7° y 9° (falta de pie y saque); b) El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla; c) Luego de servida la pelota pica fuera del área correcta de saque, la que incluye las líneas que la delimitan; d) luego de servida la pelota, pega en el compañero del servidor; e) luego de servida la pelota, pica en el piso y toca la malla de alambre antes del segundo pique; f) luego de servida la pelota toca alguna de las paredes del campo del servidor, aún cuando luego pase la red y bote en el área de servicio.

### **REGLA 11 - Recepción del saque**

El que recibe puede ubicarse en cualquier lugar del área de juego que le correspondiere (lado), al igual que su compañero y el del servidor, quienes también pueden tomar cualquier posición en sus lados respectivos. Al recibir el saque, no podrá contestar el servicio de aire, es decir golpear la pelota antes que la misma haya botado. Si lo hace pierde el punto.

### **REGLA 12 - Orden de los saques**

La pareja que tenga el derecho de servir en el primer juego de cada etapa, decidirá cuál de los compañeros comenzará a servir, y la pareja adversaria tiene el mismo derecho para el segundo juego. El compañero del jugador que sirvió en el primer juego servirá en el tercero. El compañero del jugador que sirvió en el segundo juego, servirá en el cuarto, y así en este orden en todos los juegos subsiguientes en una etapa. Una vez arreglado el orden de servicio no puede ser alterado durante esa etapa, pero puede cambiarse al comienzo de cada nueva etapa.

### **REGLA 13 - Orden de la devolución**

La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada etapa decidirá cuál de los jugadores recibirá el primer saque y la pareja contraria decidirá en forma similar en el segundo juego de cada etapa. Cada jugador recibirá durante el juego alternativamente el saque y una vez que el orden de éste haya sido decidido no podrá ser alterado durante esa etapa, pero sí lo podrá ser al principio de una nueva.

### **REGLA 14 - Servir fuera de turno**

Si un jugador sirvió fuera de su turno, el jugador que debía hacerlo servirá inmediatamente que se descubra el error, pero los puntos ganados o las faltas cometidas antes de dicho descubrimiento serán reconocidas. Si un juego ha sido completado antes del descubrimiento del error, el orden de servicio quedará en esa forma alterado.

### **REGLA 15 - Recibir fuera de término**

Si durante el juego el orden de recepción del saque es cambiado por el receptor, y el error no es notado de ser restado el saque, aquél quedará alterado hasta que haya terminado el juego en el cual se produjo el error, pero los jugadores deberán ocupar su posición originaria de receptores en el

juego subsiguiente de esa etapa en la cual les corresponde ser recibidores del saque.

### **REGLA 16 - Número de saques**

Se permitirá un saque adicional para el caso en que se falle el primero, el que se servirá desde el mis III o lado de la cancha en que se efectuó el anterior, a no ser que el servicio fuere "falta" por haber sido efectuado desde el lado indebido, en cuyo caso el servidor tendrá derecho a realizar un nuevo servicio desde el otro lado.

### **REGLA 17 - Preparación del que recibe**

El servidor no debe servir hasta tanto el equipo que recibe esté listo. Si el que recibe intenta devolver el servicio se lo considerará listo, al igual que a su compañero. Sin embargo, si el recibidor dio a entender que no estaba listo, no podrá luego reclamar una "falta" en el servicio conforme las reglas.

### **REGLA 18 - Saque que toca a un jugador**

Si luego de servida la pelota toca a quien recibe o a su compañero o a cualquier cosa que porten o lleven puesto antes que la misma haya botado, el que saca gana el punto. Por el contrario si la pelota toca al compañero del servidor o a cualquier cosa que porte o lleve puesto, el servicio se considera falta y dará derecho a un nuevo servicio conforme a la regla 16.

### **REGLA 19 - Vuelta**

En todos los casos que se considere "vuelta", se jugará nuevamente el punto.

El servicio es "vuelta" si:

- a) La pelota toca la red, postes de sostén de la misma (si están dentro del área de juego), correa central o banda y luego cae en el área de servicio correcta, siempre y cuando no toque la malla de alambre antes del segundo pique.
- b) Después de tocar la red, postes de sostén de la misma (si están dentro del área de juego), banda o correa centras la pelota toca cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto antes de picar en e suelo.
- c) Se efectúa cuando el equipo que recibe no está listo (ver regla 17).
- d) Si luego de botar en el campo contrario pega en la arista vertical donde finaliza la pared, en su unión con el alambre y desvía su trayectoria normal. El punto en disputa es "vuelta" si:
  - a) La pelota se rompe durante él.
  - b) Se lo interrumpe por algún evento imprevisto y ajeno a los jugadores.

NOTA: El jugador que durante el juego considere que se ha producido una de las situaciones que este Reglamento califica como "vuelta", deberá hacerlo saber de inmediato a sus oponentes y no permitir que el punto en disputa continúe, so pena de perder el derecho a hacerlo luego de que el mismo haya finalizado.

### **REGLA 20 - Pelota en juego**

La pelota está en juego desde el momento en que se efectuó el servicio (a no ser que haya sido falta o "vuelta ") y permanece en juego hasta que el tanto quede decidido. Esto ocurrirá cuando la pelota toque de aire las paredes ubicadas en el campo adversario, malla de alambre, pique dos veces en el piso, o bien cuando impulsada por jugador bote correctamente en el campo adversario y luego de traspasar los límites de la cancha impacta algún elemento u objeto extraño. Si una pelota pasara la red, picara en el campo contrario y se saliera de la cancha por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta, será tanto del jugador que lanzó la pelota.

Un jugador podrá golpear con la pelota en cualquiera de sus paredes ( de fondo o lateral) y hacer que ésta posteriormente pase por encima de la red al campo contrario. Esta modalidad no puede ser utilizada para realizar el servicio. Una pelota que pica en el ángulo formado por una de las paredes de la "U" y el suelo se considerará buena (la pelota familiarmente denominada "tronco" o "huevo" es buena).

### **REGLA 21 - Volea**

Todo jugador podrá devolver la pelota de volea.

### **REGLA 22 - Punto Perdido**

Un equipo pierde un tanto:

- a) Si la pelota pica por segunda vez en su campo antes que sea restada.
  - b) Si un jugador golpea la pelota de aire antes que la pelota haya traspuesto tres veces la red al ponerse en juego el tanto- **esta regla fue eliminada**
  - c) Si un jugador devuelve la pelota en tal forma que pega:  
\_de aire en cualquiera de las paredes del campo contrario o en la malla de alambre, o elemento ajeno a la cancha.  
\_en la red, sus postes de sustentación, banda o correa central y después no cae dentro del campo adversario.
  - d) Si un jugador toca o golpea la pelota más de una vez al regresarla ( doble golpe o acarreo ).
  - e) Si la pelota en juego toca al jugador o a cualquier cosa que lleva o usa, con excepción de la paleta.
  - f) Si un jugador, su paleta o cualquier cosa que porte o lleve puesto toca la red, postes de sustentación (si están dentro del área de juego), banda o correa central o el campo del adversario en cualquier momento mientras la pelota está en juego.
  - g) Si un jugador golpea la pelota y ésta toca alguna de las mallas o piso de su campo.
  - h) Si un jugador toma la pelota de aire antes que ésta haya cruzado a su campo.
- NOTA: No se considerará falta si un jugador golpea la pelota en su campo y luego de ello su paleta o alguna parte de su cuerpo pasa más allá de la red, siempre y cuando ella no haya sido tocada, ni sus adversarios ni el campo contrario.
- i) Si arrojase la paleta hacia la pelota, pegándole.
  - j) Si un jugador golpea la pelota y ésta pega en las lámparas de iluminación o en el techo o tinglado en el caso de canchas cubiertas.

### **REGLA 23 - Un solo golpe**

Al regresar la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, será ilegal y perderán el punto. (No se considera doble golpe cuando dos jugadores intentan pegarle simultáneamente, pero sólo uno golpea la pelota y el otro golpea la paleta de su compañero).

### **REGLA 24 - Pelota que golpea instalaciones**

Si la pelota en juego toca cualquiera de las instalaciones (regla 2ªa) después de haber picado dentro del área de juego, la pelota permanecerá en juego y podrá ser devuelta, mientras no haya picado por segunda vez en el mismo campo.

Excepción: Si la pelota pega en las lámparas de iluminación o en el techo en el caso de canchas cubiertas el punto termina (ver regla 21°).

NOTA: A los efectos aclaratorios, toda pelota que habiendo picado en el campo de juego toque la

malla metálica o alguna pared de la "U" hasta la altura de 4 mts. continúa en juego.

### **REGLA 25 - Interferencia**

Cuando un jugador sea molestado por cualquier cosa fuera de su control, con excepción de las instalaciones de la cancha o su compañero, el punto deberá repetirse (vuelta).

Si un jugador cometiese un acto que, en forma deliberada o involuntaria, molestara o estorbare a su adversario en la ejecución del golpe, perderá el punto en el primer caso (deliberadamente) y el punto será "vuelta" en el segundo (involuntariamente).

### **REGLA 26 - Devolución correcta**

La devolución es correcta:

- a) Si la pelota toca la red, sus postes de sustentación (si están dentro del área de juego), banda o correa central y después pica en el campo adversario.
- b) Si la pelota luego de botar en su campo regresa por encima de la red hacia el campo adversario y el jugador inclinándose sobre la red la golpea, siempre y cuando él o parte alguna de su ropa o paleta no haya tocado la red, sus postes de sustentación (si están dentro del área de juego), banda o correa central o campo contrario o adversarios.
- c) Si como consecuencia de la dirección y violencia del golpe la pelota pica en el campo adversario y tras pasar los límites del court o en el caso de canchas cubiertas pega en el techo o en las lámparas de iluminación o cualquier otro objeto extraño al campo e instalaciones del juego.
- d) Si la pelota al picar por primera vez toca a otra que estaba en el suelo y una de las dos indistintamente es devuelta al campo contrario antes que pique de nuevo. En caso de no poder ser devuelta por el que dejó la pelota en el suelo, en razón del mal pique producido por tocar la otra pelota, se le dará por perdido el punto a éste por no sacarla antes de ponerse en juego el tanto.
- e) Si una pelota en juego pica en el campo y después toca la malla de alambre o cualquiera de las paredes (laterales o posterior), podrá jugarse siempre y cuando no pique en el campo por segunda vez antes de ser golpeada por el jugador .

### **REGLA 27 - Puntuación**

La puntuación de cada juego y la de las etapas o sets será igual a la del tenis pudiendo los partidos ser al mejor de tres o cinco sets. Cuando empata en 6 games puede jugarse una "muerte súbita" (TIE BREAK). Ganará el primero que haga 7 tantos, teniendo en cuenta que deberá hacerlo con 2 de ventaja. Sacará en primer lugar el jugador al que le corresponda, en caso de no haber habido tie break, y lo hará desde el lado derecho de su cancha, sacando una sola vez. A continuación sacará el contrario 2 veces, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo y así sucesivamente. El ganador del tie break se considera que ha ganado el set por 7-6.

En el set siguiente empezará a sacar un jugador de la pareja que no empezó sacando la muerte súbita. Excepcionalmente en los torneos por eliminación de corta duración el partido podrá ser disputado a un ser de 9 juegos. De igualarse en 8 juegos, la definición del partido se hará por tie-break.

### **REGLA 28 - Cuándo cambiar de campo**

Los equipos cambiarán de lado cuando la suma de los juegos sea número impar.

### **REGLA 29 - Continuidad del juego**

E] partido deberá ser continuo a partir del primer saque hasta terminar la serie, excepto:

- a) Período de descanso permitido por los oficiales del torneo.

- b) Al cambiar de lado después de un juego, donde se permitirá una interrupción máxima de un minuto a los jugadores para secarse, cambiar de equipo, descansar, etc.
- c) En los partidos jugados al mejor de cinco sets podrá haber un descanso adicional de diez minutos, después del tercer set, cuando al menos uno de los jugadores así lo solicite.
- d) El partido nunca deberá suspenderse, retardarse o interferirse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas, reciba instrucciones o consejo. El juez será el que determine dicha suspensión, retraso o interferencia y después de un aviso podrá sancionar con la pérdida de un punto y hasta podrá descalificar al jugador. No habrá tolerancia para la pérdida natural de facultades tal como calambres, mareo o falta de aire. Quedarán a criterio del juez aquellos casos como resultado de accidentes.

NOTA 1: En caso de un accidente, una caída, un encuentro contra la pared o poste, un tobillo torcido o casos similares, se podrá permitir una suspensión que no exceda de 10 minutos. Se perderá el partido en casos de no continuar inmediatamente al terminar dicho período.

NOTA 2: Si la ropa del jugador, el calzado o el equipo se desajusta de tal forma que no le permita jugar, se podrá aplicar lo previsto en la nota lo las sanciones de la regla 29.

ACLARACION: Si un partido debe ser suspendido por razones ajenas a los jugadores (por lluvia, falta de luz, etc. ) al reiniciarse: a) los equipos tendrán derecho a precalentarse y b) el partido deberá empezar exactamente dónde y cómo finalizó 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 los saques y recepción.

**Asociación de Padel Argentina**