



MAJOR
LEAGUE PADEL



REGLAMENTO DE JUEGO

REGLA 1. PUNTUACIÓN

- Los partidos se jugarán con la puntuación habitual del Reglamento de la Federación Internacional de Pádel, esto es:
 - 0-0 (cero – cero)
 - 15 – 0 (quince – cero)
 - 15 -15 (quince iguales)
 - 30 – 15 (treinta – quince)
 - 30 – 30 (treinta iguales)
 - 40 – 30 (cuarenta – treinta)
 - 40 – 40 (iguales)
 - Punto de oro
- “SUPER TIE BREAK” DECISIVO DEL PARTIDO
 - Es la sustitución del tercer set (cuando así se estipule)
 - Sacará la pareja que le toque sacar ese tercer set
 - Al ser sustituto de un set, se podrá cambiar el orden del servidor y la posición del restador respecto al set anterior.
 - Gana la pareja que consiga 10 puntos
 - Debe haber mínimo 2 puntos de diferencia
 - En el caso de haber cambio de pelotas, no se realizará en el “super tie break”.

REGLA 2. LOS TIEMPOS

Los jugadores serán eliminados por WO cuando no estén en la pista de juego pasados diez (10) minutos de la hora prevista para el inicio del partido.

En el caso de que la programación sea por turnos, la pareja perderá el partido pasado cinco (5) minutos desde la finalización del partido anterior.

El peloteo de cortesía entre las parejas del partido es obligatorio y durará cinco (5) minutos. El JA, cuando haya arbitraje en silla, informará de los tiempos del peloteo, siendo las voces de este peloteo las siguientes:

- Comienza el peloteo
- Quedan 3 minutos
- Queda 1 minuto
- Tiempo

Iniciado el encuentro, el juego será continuo exceptuando los tiempos máximos reglamentarios, que serán:



MAJOR
LEAGUE PADEL



- Veinte (20") segundos entre la finalización de un punto y el comienzo del siguiente.
 - o Este tiempo será también para el cambio de campo en el "tie break".
- Un minuto y medio (90") entre los juegos impares para cambiar de campo. El cambio del primer juego de cada set no permite descanso. Tampoco estará permitido el descanso en los cambios de campo del "tie break".
- Dos minutos (2') entre sets.
- Tres minutos (3') para la primera atención médica o del fisio en cualquier momento del partido. Este tiempo comienza desde que el personal sanitario inicia el tratamiento.
 - o En los dos siguientes cambios de campo y, durante el minuto y medio que duran cada uno, se podrá volver a tratar la lesión.
 - o El tiempo no es acumulable entre los/las integrantes de la pareja.
- Quince minutos (15') como máximo, para la atención médica cuando la lesión sea ajena a las consecuencias directas del juego. Esta atención será a mayores de las del apartado anterior.

En el caso de que la herida sea sangrante, el/la jugador/a no podrá continuar el juego.

Se concederá un tiempo razonable para que el/la jugador/a pueda cambiarse de ropa o calzado si por causas ajenas no pudiera seguir jugando con las prendas o calzado original.

Los descansos permitidos para ir al aseo o cambiarse de ropa serán avisados antes del encuentro por el Juez Árbitro a la pareja.

En los supuestos de suspensión del partido por causas ajenas a los/las jugadores/as y, cuando se reanude el mismo, se concederá el derecho a un peloteo de cortesía, que tendrá la siguiente duración:

- Suspensión de cinco a veinte minutos: tres minutos de peloteo
- Suspensión de más de veinte minutos: cinco minutos de peloteo

Tras la suspensión, el partido comenzará de la misma forma que se suspendió: puntuación, posición de los jugadores, turno de servicio y resto...

Si por circunstancias de luz haya que suspender el partido, se hará cuando la suma de los juegos sea par, con el objetivo de que la posición de los/las jugadores/as no varíe cuando haya que reanudarlo.

REGLA 3. POSICIÓN DE LOS JUGADORES

El partido se disputa entre dos parejas, situándose cada una a uno y otro lado de la red.

La persona que realiza el servicio (saque) es el/la servidor/a. La persona que recibe el servicio (saque) es el/la restador/a.

Cada jugador/a puede estar, dentro de la pista, en el lugar que desee desde que comience el partido, no pudiendo estar donde quiera la persona que realiza el servicio (saque).



MAJOR
LEAGUE PADEL



Los/as integrantes de la pareja deberán estar dentro de los límites de la pista en el momento de efectuarse el servicio (saque).

Una pareja puede decidir jugar dos contra uno, siempre que el miembro de la pareja que no desee disputar los puntos realice los golpes obligatorios, esto es, servir y restar, cuando le corresponda.

REGLA 4. ELECCION DE CAMPO Y DE SERVICIO

El sorteo se realizará por el Juez Árbitro en los partidos que se estipule con antelación. La pareja que resulte ganadora del sorteo podrá elegir una de las siguientes opciones:

1. Servir, con lo que la pareja que ha perdido el sorteo podrá elegir campo.
2. Restar, con lo que la pareja que ha perdido el sorteo podrá elegir campo.
3. Campo, con lo que la pareja que ha perdido el sorteo podrá elegir servir o restar.
4. Ceder el derecho de elegir a la pareja rival.

Decidido lo anterior, se deberá informar al Juez Árbitro que miembro de cada pareja será el primero en servir (para los partidos que haya Juez Árbitro de Silla).

En el caso de que hubiera que detener el calentamiento y abandonar la pista, cuando se vuelva a ella el resultado del sorteo estará vigente pero la pareja ganadora podrá elegir de nuevo de entre las cuatro opciones.

REGLA 5. CAMBIOS DE CAMPO

Las parejas realizarán un cambio de campo cuando la suma de los juegos disputados sea impar.

En el cambio de lado en el primer juego de cada set se permite recibir instrucciones del coach.

Este cambio durante la disputa del “tie break” será cada seis (6) puntos disputados.

En el supuesto de que no se haya realizado el cambio cuando corresponda, se deberá hacer cuando se descubra el error. Los puntos que se han disputado serán válidos. Si se ha cometido falta en un primer servicio y, se descubre el error, se realizará el cambio de lado y la falta estará vigente, por lo que deberá servir el segundo servicio.

Terminado un set, se cambiará de lado cuando la suma de los juegos sea impar. En caso contrario, se iniciará el set en el mismo lado que se acabó el anterior.

REGLA 6. EL SAQUE O SERVICIO.

Cada punto por disputar se inicia con el servicio (saque), que deberá realizarse de la siguiente manera:

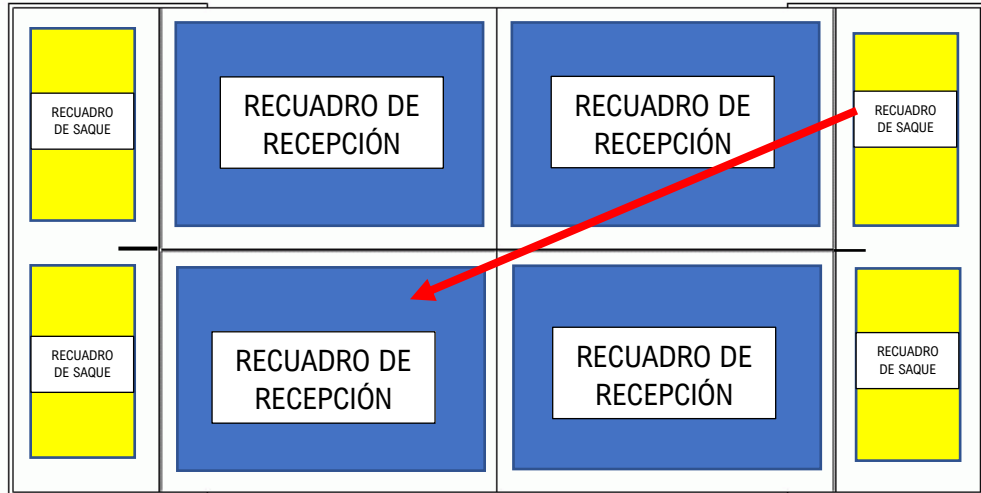
- La persona que lo realice deberá estar, hasta que golpee a la pelota, con ambos pies en el recuadro de saque que corresponda al punto a disputar. Esta zona



MAJOR
LEAGUE PADEL



de saque está delimitada por la línea central, la línea imaginaria que continúa la línea central y por la línea de saque (ver gráfico). Las líneas, incluida la imaginaria, no podrás ser pisadas en el momento de efectuar el saque.



- La persona que realice el servicio (saque) botará la pelota en el suelo del recuadro de saque que corresponda, debiendo realizar el golpeo cuando la pelota esté a la altura o por debajo de la cintura (ombligo).
Este golpeo (*contacto de la pala con la pelota*) deberá realizarse dentro del recuadro de saque que corresponda, nunca en el de al lado y nunca dentro del recuadro de recepción.
- Se deberá realizar el primer servicio desde el recuadro derecho de la pista y en diagonal hacia el recuadro de la izquierda del lado contrario de la pista (*ver flecha roja de la imagen anterior*)
- En el momento del golpeo, uno de los dos pies debe estar en contacto con el suelo.
- No se podrá andar, correr o saltar para realizar el servicio. Una vez adoptada la posición de los pies para realizar el saque, uno de los dos quedará fijo, pudiendo avanzar con el otro para realizar el servicio.
- El saque se entenderá realizado cuando se haya golpeado a la pelota o bien cuando se haya hecho la total intención de golpearla.
- El servicio debe hacerse cuando la persona que resta esté preparada, no pudiendo esta ralentizar el servicio de manera dolosa. No existe excusa por parte de la persona que resta si, una vez intentado restar, el mismo ha sido fallado.
- Si el saque se realiza desde el recuadro de saque que no corresponde con el punto en juego y, una vez disputado el punto, este será válido. En el supuesto de que el error se advierta tras una primera falta de servicio, esta será tomada en cuenta, por lo que se servirá desde el recuadro que corresponda con un segundo servicio.



MAJOR
LEAGUE PADEL



- El saque es alternativo entre las parejas, esto es, cada juego lo sirve una pareja distinta y un miembro distinto. Este orden de servicio deberá seguir hasta la finalización del set.
- Si durante un juego se advierte el error de que la persona que está realizando el servicio no es la que debe hacerlo, se corregirá en el momento. Todos los puntos disputados con válidos, pero no las faltas que se hayan cometido, por lo que a la persona que le corresponde legalmente hacer el servicio, dispondrá de todos sus servicios.

Si el error se descubre una vez terminado el juego, el orden de saque debe permanecer alterado hasta la finalización del set.

REGLA 7. FALTA DE SERVICIO

El servicio (saque) será falta cuando suceda:

- Lo establecido en la Regla 6, concretamente será falta cuando:
 - o No se tenga los pies en el recuadro de saque que corresponda.
 - o Se pisen las líneas, incluido la imaginaria de prolongación.
 - o Botar la pelota fuera del recuadro de saque que corresponda.
 - o Golpear a la pelota fuera del recuadro que corresponda.
 - o Se golpee a la pelota por encima de la cintura (ombligo).
 - o No se pase la pelota directamente (*sin tocar ninguna pared*) y en diagonal al recuadro de recepción que corresponda.
 - o Se muevan los dos pies en la acción de ejecución del servicio.
- Que no se golpee la pelota al intentar hacerlo.
- Que se golpee al propio servidor, a su compañero o a cualquier objeto que lleven los anteriores.
- Que la pelota, tras botar en el recuadro de recepción contrario y antes del segundo bote, golpee la malla metálica.
- Que la pelota, tras botar en el recuadro de recepción contrario, salga por la puerta y el juego exterior no esté permitido.

REGLA 8. EL RESTO O DEVOLUCIÓN DE SAQUE

La pareja debe decidir qué jugador/a será el que reste el primer punto del set (*lo hace indirectamente cuando informa al JA de la persona que servirá primero de cada pareja*), y esa persona será la que reciba el primer punto de cada juego que toque restar a la pareja. Este orden no se puede variar hasta que termine el set.

En el caso de que el resto lo realice una persona que no le corresponda, se deberá seguir con el orden alterado hasta la finalización de ese juego o "tie break", recuperando el orden original en el juego siguiente.

El/la jugador/a que reste el servicio del contrincante, deberá esperar a que la pelota bote en el recuadro de recepción. Después deberá golpearla antes de que bote por segunda vez. Si no se deja botar la pelota por primera vez en el recuadro de recepción, o bien la

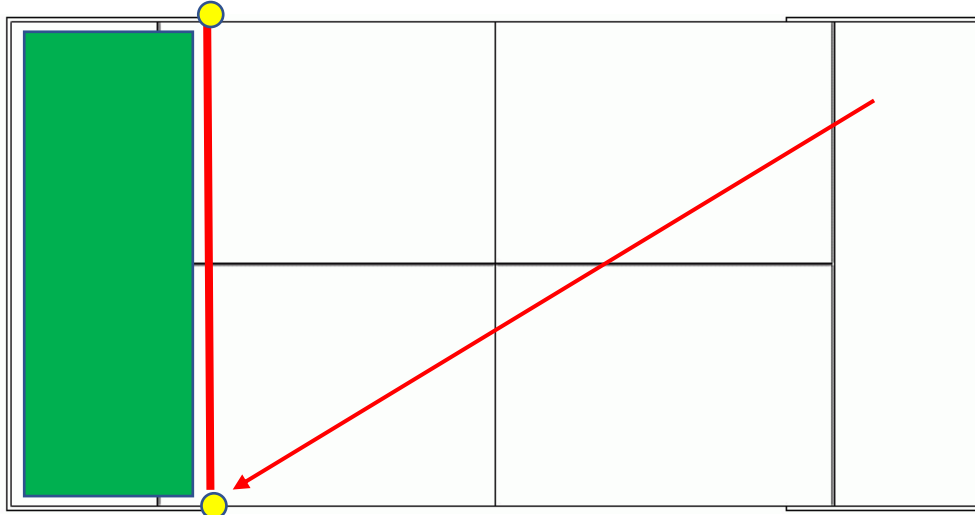


MAJOR
LEAGUE PADEL



pelota golpea al compañero de la persona que resta o a su pala, el punto será ganado por la pareja que sirve.

Si la pelota, tras ser servida por el servidor, golpea en el conocido “pico” (*punto amarillo de la imagen siguiente*), pero su trayectoria supera la línea imaginaria (*línea roja de la imagen*) que une los dos “picos” y va en dirección a la zona verde de la imagen, será considerada como buena, por lo que la pelota deberá ser disputada por la pareja que resta.



Si la pelota, tras el servicio del rival, bota dos veces en el recuadro de recepción de saque, es punto para la pareja que sirve (*es el conocido como saque-dejada*).

REGLA 9. REPETICIÓN DE SAQUE “LET” o “NET” DE SERVICIO.

“NET” significa red en inglés. Son todas aquellas situaciones en las que el servidor tiene dos servicios nuevos, por ejemplo:

- Cuando se realiza el primer servicio y la bola toca la red o los postes que la sujetan, y no toca la malla metálica antes del segundo bote.
- Cuando se realiza el servicio y la bola toca la red o los postes que la sujetan, y después toca a cualquiera de los miembros de la pareja que resta, o a los objetos o prendas que portan.

“LET” de servicio es repetir el punto cuando el restador no está preparado.

Si este supuesto y los dos de “NET” se dieran en el segundo servicio, el servidor solo repetirá el segundo servicio (*no tiene dos más*).

En el supuesto de que la pelota, tras el servicio, tocara la red o los postes que la sujetan, luego el primer bote lo diera en el recuadro de recepción y el segundo fuera de la pista, será considerado como falta cuando el juego exterior no estuviera permitido (*es como si no hubiera hueco de la puerta y tocara la red que allí hubiera*). Si estuviera el juego exterior permitido (*esto es, la moqueta se extendería fuera de la pista 2 metros*), sería “LET” (repetir el servicio).



MAJOR
LEAGUE PADEL



REGLA 10. REPETICIÓN DE UN PUNTO O “LET”.

“LET” durante el juego significa repetición del punto. Esta repetición se puede generar por las siguientes causas:

- Porque la pelota se haya roto durante el transcurso del punto.
- Cualquier elemento extraño invada la pista de juego durante la disputa del punto.
- Cualquier otra incidencia que pueda entorpecer la normal disputa del punto y que sea ajena o imprevista a los jugadores/as.

Cualquier miembro de la pareja puede cantar “LET” cuando considere que se ha producido un hecho que sirva para argumentarlo. En este supuesto, no deberá seguir disputando el punto y se lo hará saber al Juez Árbitro a la mayor brevedad posible. En el caso de seguir disputándolo, perderá el derecho de solicitar “LET” al Juez Árbitro.

Si el Juez Árbitro considera que la situación no es motivo de “LET”, la pareja cuyo/a miembro cantó el “LET” perderá el punto.

Si se canta un “LET” durante el juego que ha sido iniciado con un segundo servicio, se repetirá el juego con dos servicios nuevos.

REGLA 11. INTERFERENCIA.

Cuando un/a miembro de la pareja realiza una acción que moleste a su rival, ya sea voluntaria o involuntaria, el Juez Árbitro, a iniciativa propia o de la pareja rival, parará el punto y, dependiendo de si esta es voluntaria o involuntaria, la pareja que ha generado la interferencia perderá o ganará el punto, respectivamente.

REGLA 12. PELOTA EN JUEGO.

La pelota deberá ser golpeada alternativamente por cada una de las parejas.

Una vez realizado un servicio válido y, mientras el punto no se termine o se genere una situación de “LET” (interferencia), el punto se considerará que está en juego.

Una vez que la pelota ha sido servida y, tras botar en el recuadro de recepción contrario, esta puede golpear cualquiera de las partes que compone la pista (*paredes, red, postes*), debiendo ser devuelta al campo contrario antes del segundo bote.

Realizado el resto, la pelota deberá botar en el campo contrario antes de golpear cualquiera de las partes de la pista (*paredes, red, postes, malla metálica, bastidor de la malla metálica*).



MAJOR
LEAGUE PADEL



Si la pelota bota en el bastidor (parte alta de la malla) la bola seguirá en juego excepto que salga de los límites de la pista y el juego exterior no estuviera permitido. Si bota en el bastidor y entra a la pista, la pelota se considera buena y deberá seguir disputándose.

REGLA 13. PUNTO PERDIDO.

Una pareja perderá el punto cuando:

- Cuando se realice el servicio y, tras botar una vez en el cuadro de recepción, salga por la puerta y bote por segunda vez fuera de la pista, siempre que haya juego exterior autorizado.
- La pelota bote dos veces antes de ser devuelta al campo contrario.
- Cuando se cometa falta en el segundo servicio.
- Uno/a de sus miembros, su pala, su ropa o sus objetos toque la red, los postes que la sujetan, el campo o la malla contraria mientras el punto esté en juego.
 - o Saltar la red y sobrepasarla antes de que bote por segunda vez es punto perdido para la pareja que invade el campo contrario.
 - o Se considera que el punto está en juego mientras la pelota no bote dos veces o salga de la pista cuando el juego exterior no esté permitido.
 - o El poste que separa las puertas de entrada a las pistas, siempre que el mismo mida más de 0,92 metros, se considera neutral para ambas parejas, por lo que podrá ser tocado siempre que el juego exterior esté permitido.
- Cuando la pelota bota en el campo de la pareja que debe devolverla y después sale de los límites de la pista cuando el juego exterior no estuviera permitido. Si lo estuviera y saliera por las paredes laterales, se perderá el punto cuando bote por segunda vez o toque algún elemento que se encuentre fuera de la pista.
- Si devuelve la pelota antes de que haya sobrepasado la red.
- Si devuelve la pelota golpeando una de las paredes propias (no la malla) y antes de botar en el campo contrario golpea las paredes o malla de ese campo.
 - o Lo mismo sucede si la pelota golpeara la red o los postes que la sujetan y luego tocara las paredes o la malla del campo contrario antes del primer bote.
- Si golpea a la pelota y, antes de cruzar al campo contrario, esta toca la malla del campo propio o cualquier objeto que haya sobre el suelo propio.
- Si un/a miembro de la pareja golpea dos veces la pelota.



MAJOR
LEAGUE PADEL



- Si la pelota, una vez golpeada por uno/a de los/las miembros de la pareja, toca al propio jugador, a su compañero/a (o a los objetos o prendas que porte) antes de cruzar al campo contrario.
- Si la pelota, tras la devolución de la pareja rival, golpea a cualquiera de los/las miembros de la pareja (o las prendas u objetos que porten excepto la pala).
- Si lanza la pala contra la pelota. La pala deberá estar en todo momento sujeta con la mano del/la jugador/a (*podrá soltarla después de golpear la pelota*)
- Cuando la pelota es golpeada, simultánea o consecutivamente, por ambos/a miembros de la pareja antes de ser devuelta al campo contrario.
 - o Golpear la pala del compañero que sí golpea la pelota no se considera doble toque de pareja.

REGLA 14. DEVOLUCIÓN CORRECTA

Será considerada devolución correcta:

- Cuando la pelota, una vez golpeada, pasa la red y bota directamente en el campo contrario.
- Cuando la pelota, una vez golpeada, toca las paredes del campo de la pareja que golpea, pasa la red y bota directamente en el campo contrario.
- Cuando la pelota bota en el campo contrario y luego toca la malla o las paredes.
- Cuando la pelota bota en el campo contrario y luego sale de los límites de la pista, o golpea en el techo o focos de iluminación, o en cualquier otro objeto que haya fuera de ella.
- Cuando toca la red o sus postes y luego bota en campo contrario.
- Cuando la pelota golpee en algún objeto que haya en el suelo contrario y no sea parte del juego, por ejemplo, una bola de repuesto. El punto continua hasta que la pelota bote dos veces en el suelo, considerándose ese golpeo en el objeto que está en el suelo como bote a todos los efectos.
- Cuando la pelota, una vez golpeada por el rival y debido a la fuerza con la que se ha hecho, esta toca en la pared de fondo y vuelve a la red, golpeándola en el campo contrario, sin que la red o los postes sean tocados por el/la jugador/a. Es la conocida como “dormilona”.
- Cuando se “acuchare” la pelota y la dirección de esta sea la natural que hubiere tomado en el caso de no haberse “acucharado”.
- Cuando la pelota bota en el encuentro entre las paredes y el suelo (bola huevo). En este caso la bola tomará una parábola ascendente. Si la dirección de la bola fuera claramente la red, no será “bola huevo”.
- Cuando se golpee a la pelota desde fuera de la pista y el juego exterior esté permitido.

REGLA 15. PUNTO GANADO

Será punto ganado para la pareja que golpea la pelota:



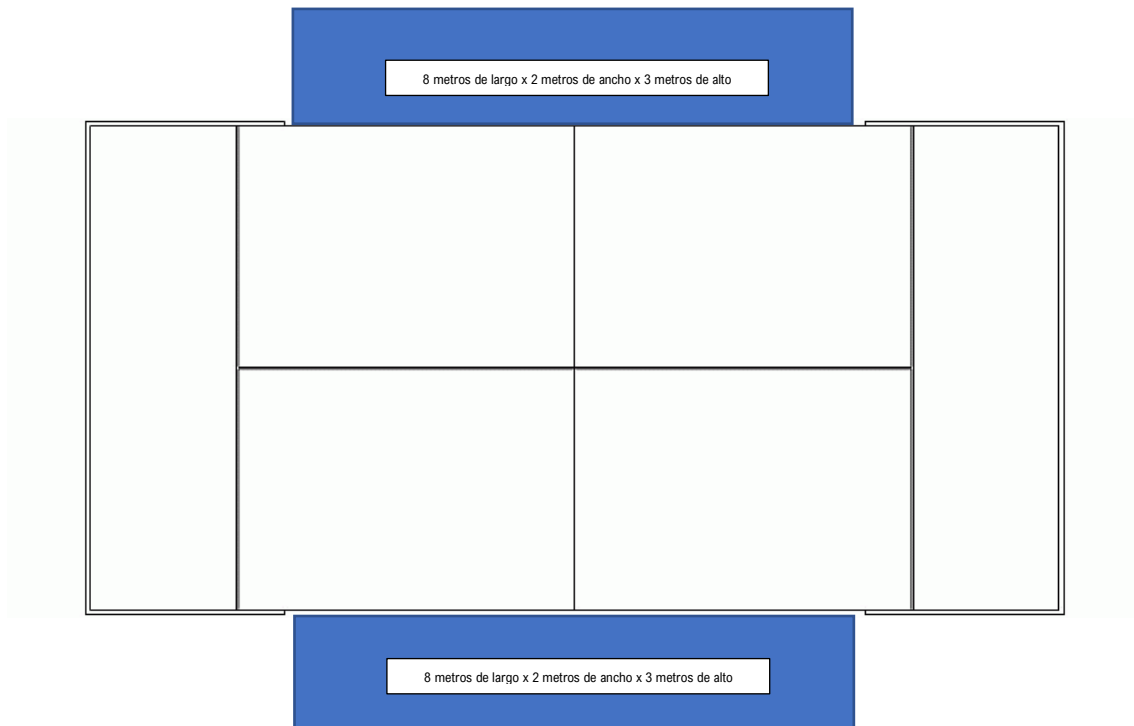
MAJOR
LEAGUE PADEL



- Cuando, tras botar la pelota en el campo contrario, salga por la pared de fondo (*sacarla por cuatro*), aun estando el juego exterior permitido.
- Cuando la pelota, tras ser golpeada, queda enganchada en la malla o saliera por un hueco que hubiera en ella.
- Cuando, tras botar en el campo contrario, se queda inmóvil en la parte alta del muro o pared.
- Cuando la pelota bota en el campo contrario y luego golpea en el techo o focos de iluminación, o en cualquier otro objeto que haya fuera de ella.
- Cuando el juego exterior esté permitido, será punto ganado cuando la pelota bota en el campo contrario y luego sale de los límites de la pista, golpeando en el techo, focos de iluminación, o en cualquier otro objeto que haya fuera de ella (sillas, sombrillas, publicidad...).
- Cuando la pelota bote en el campo contrario y por su efecto el segundo bote sea en el campo o paredes propias.
- Cuando, tras botar en el campo contrario, vuelve al campo de quien golpeó y toca la malla de este campo, aunque el rebote favorezca al rival y pudiese disputar la pelota.

REGLA 16. JUEGO AUTORIZADO FUERA DE LA PISTA

El juego fuera de la pista estará permitido y se avisará con antelación, cuando a ambos lados de la puerta de salida de las misma exista un espacio libre de obstáculos de 8 metros de largo, 2 metros de ancho y 3 de altura.





MAJOR
LEAGUE PADEL



Cuando haya juego exterior permitido, se podrá:

- Salir de la pista
- Salir de la pista y golpear la pelota con uno o ambos pies fuera de ella.

REGLA 17. JUEGO NO AUTORIZADO FUERA DE PISTA

El juego fuera de la pista no estará permitido y se avisará con antelación, cuando a ambos lados de la puerta de salida de las misma exista un espacio libre de obstáculos inferior a 8 metros de largo, 2 metros de ancho y 3 de altura.

Cuando no haya juego exterior permitido, no se podrá:

- Golpear la pelota con ninguna parte del cuerpo fuera de los límites de la pista.

Sí se podrá salir de ella, debido a la inercia del movimiento, tras golpear la pelota dentro de los límites de la pista.

REGLA 18. SUTITUCIÓN DE PELOTAS.

Las pelotas a utilizar durante un partido deberán ser cambiadas cuando así se estipule y deberá ser informado previamente al partido.

La información que se debe ofrecer es la siguiente:

- Marca y modelo de pelotas
- Cuantas pelotas se utilizarán durante el juego
- Cuando la hubiera, se establecerá la secuencia de cambio de pelotas, que deberá ser una de las siguientes opciones:
 - Después de un determinado número impar de juegos disputados.
 - El calentamiento cuenta como dos juegos
 - Por lo tanto, las secuencias 32xpodrían ser cada 7 y 9 juegos; 9 y 11 juegos; 11 y 13 juegos...
 - El “tie break” cuenta como un juego.
 - Nunca se realizará el cambio de pelotas al inicio del “tie break”. Si la secuencia coincidiera así, el cambio se realizará en el comienzo del segundo juego del set siguiente.
 - Si el cambio no se realizara por alguna cuestión, este deberá hacerse cuando vuelva a servir la pareja que hubiera tenido que hacerlo con bolas nuevas en la secuencia original.
Hecha la rectificación, comenzará la secuencia original desde el juego de rectificación.
 - Al comienzo de un set
- Si durante un juego alguna de las pelotas perdiera sus cualidades respecto a las otras, deberá reponerse por otra que esté en circunstancias similares a la



MAJOR
LEAGUE PADEL



- que quedan en juego. De no ser posible, el juego de pelotas será cambiado en la totalidad.
- Será obligatorio que para la disputa del punto haya al menos dos pelotas disponibles en la pista.

NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA

PUNTUALIDAD

Los partidos comenzarán a la hora prevista. Es responsabilidad del organizador publicar con la antelación suficiente el cuadro con los horarios. Es responsabilidad de los/las jugadores/as conocer estos horarios y estar en la pista de juego con la antelación suficiente para que no se produzca retraso.

El orden de juego no podrá ser alterado a no ser que el Juez Árbitro lo autorice.

INDUMENTARIA

Cada jugador/a deberá presentarse a jugar con ropa apropiada para la práctica del pádel, no pudiendo hacerlo con ropa de baño ni camiseta de tirantes. En el caso de incumplimiento, será advertido de la falta y, en el caso de no subsanarlo, será descalificado/a.

En las competiciones por equipos, los/las integrantes del mismo procurarán vestir la misma equipación.

El equipo arbitral deberá vestir una indumentaria que permita su identificación cuando arbitren los torneos internacionales.

IDENTIDAD

Los participantes deberán acreditar mediante la documentación oportuna y, cuando el Juez Árbitro así lo solicite, su identidad, nacionalidad, edad o cualquier otra circunstancia relacionada directamente con la competición.

CONDUCTA Y DISCIPLINA

Todo/a jugador/a y técnico deberá comportarse de manera cortés y educada mientras esté involucrado/a en la competición, respetando a cualquier persona que se encuentre en la misma.



MAJOR
LEAGUE PADEL



Se debe recordar que las sanciones que se pudieran aplicar a los técnicos son acumulables a las que pudiera recibir la pareja a la que asiste.

ÁREA DE JUEGO

Los/as jugadores no podrán abandonar la pista ni los espacios contiguos sin que el Juez Árbitro lo autorice, incluyendo el peloteo.

CONSEJOS E INSTRUCCIONES

En los tiempos de descanso, la pareja que esté disputando el encuentro podrá recibir los consejos que sean necesarios por parte de su técnico, que estará debidamente acreditado.

ENTREGA DE PREMIOS

Todos/as los/as miembros de las parejas o equipos participantes deberán participar de la entrega de premios que se realice al finalizar la competición. Podrá ausentarse por lesión u otra circunstancia razonable y comprobable.

JUEGO CONTINUO Y SIN DEMORA

Una vez comenzado el partido, el juego debe ser continuo y no podrá ser demorado, sin causa justificada, a excepción de los tiempos reglamentarios establecidos en la REGLA 2.

OBSCENIDADES AUDIBLES Y VISBLES

Por obscenidad audible se conoce a aquellas expresiones comúnmente conocidas y entendidas como muestras de nula y/o mala educación o por ser claramente ofensivas y que sean emitidas con la fuerza y voluntariedad suficiente para que el Juez Árbitro, público y organizadores puedan oírlas.

Por obscenidad visible se conoce a todos aquellos gestos o signos realizados con las manos, con la pala o pelotas y que tenga socialmente significado obsceno u ofenda a gente razonable.

ABUSO DE PALA U OTRO MATERIAL

No se podrá mostrar forma violenta alguna ni arrojar la pala ni golpear ningún objeto de los que conforman las instalaciones del torneo.

ABUSO VERBAL O FÍSICO (AGRESIÓN)



MAJOR
LEAGUE PADEL



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.

Ejemplo: lanzar una pelota contra el cuerpo del rival a una velocidad considerada excesiva por su potencial peligro.

MEJORES ESFUERZOS.

Todos los jugadores deberán realizar sus mejores esfuerzos para ganar el partido en el que esté participando.

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.

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.

La infracción en el transcurso del partido de cualquiera de los aspectos mencionados será sancionada por el Juez Árbitro (JA) 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 indicar en el Acta de Incidencias lo sucedido y solicitar al Comité de Disciplina el estudio para imponer otras posibles sanciones por el mismo hecho, resultado de la aplicación del Reglamento de Disciplina Deportiva.

Tabla de Penalizaciones:

Primera infracción: Advertencia

Segunda infracción: Advertencia con pérdida de punto.

Tercera infracción: Advertencia con descalificación.

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

DESCALIFICACIÓN DIRECTA.

En caso de infracción muy grave (agresión física o verbal muy grave) el Juez Árbitro (JA) 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.



MAJOR
LEAGUE PADEL

