

ANEXO III

REGLAMENTO Y ADAPTACIONES DE COMPETICIÓN CPTO. MADRID DE LIGA DE PADEL 2024



ÍNDICE.

1.- NORMATIVA GENERAL.

2.- PRUEBAS Y ASPECTOS TÉCNICOS.

2.1.- CPTO. ABSOLUTO COMPETICIÓN.

2.2.- CPTO. INCLUSIÓN.

2.3.- CPTO. ABSOLUTO ADAPTADA.

2.4.- CPTO. PRUEBAS HABILIDADES.

2.4.1.- PRUEBAS A DISPUTAR.

2.4.2.- PUNTUACIONES POR PRUEBA.

3.- PREMIACIONES.

4.- SANCIONES.

1.- NORMATIVA GENERAL.

La competición se regirá por la normativa de competición de la Federación Española de Pádel (Reglamento de Juego revisión 28-05-2021) y las adaptaciones realizadas en esta normativa.

1.1- TERRENO DE JUEGO. MATERIAL DE JUEGO.

Para cualquier aspecto relacionado con la pista, pelotas y palas de juego se seguirá el Reglamento de Juego de Pádel anteriormente mencionado.

1.2.- PUNTUACIONES.

1.2.1 PUNTUACIÓN DE UN JUEGO. CON O SIN VENTAJA.

1.- Como regla general 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"

Con el cuarto punto ganado se cantará "juego",

2. 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. En la competición Absoluta Competición se jugará con este formato.

3.- En competición Adaptada se jugará "sin Ventaja", con el tanteo en "iguales" solo se jugará un siguiente punto decisivo (Punto de Oro), quien lo gane ganará el juego.

1.2.2 PUNTUACIÓN DE UN SET. CON "TIE-BREAK"

1.- Los partidos se disputarán a 1 o varios set según nivel de juego. Con "tie-break" en todos los set a disputar.

2.-En competición, la pareja que primero gane 6 juegos, siempre con un mínimo de 2 de ventaja (6-4), se anotará el set. En caso de empate a juegos finalizando el set (6-6), se aplicará el "tie-break" o desempate para ganar el set.

3.-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.

1.2.3 "TIE-BREAK" O MUERTE SUBITA.

1. Durante el tie-break, se cantan los puntos “cero”, “1”, “2”, “3”, etc.
2. 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.
3. 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.
4. El vencedor del "tie-break" se anotará el set .
5. En el set siguiente empezará a sacar el jugador de la pareja que no hubiera empezado sacando el “tie break”.

1.3 LOS TIEMPOS.

1.-El Juez Árbitro dará por perdido el partido (WO) a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la pista preparado/s para jugar 10 minutos después de la hora prevista para el inicio del mismo, salvo aquellos casos en los que el Juez Árbitro considere que son consecuencia de fuerza mayor.

1.3.1 CALENTAMIENTO. EL PELOTEO.

1.-El peloteo de cortesía con los contrarios, será de 5 minutos y obligatorio. Si un partido debe ser suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, accidente, etc.) al reiniciarse el partido las parejas tendrán derecho a un peloteo de cortesía de acuerdo a lo siguiente:

Hasta cinco minutos de suspensión no hay peloteo.

De 5 a 20 minutos de suspensión, tres minutos de peloteo.

Más de 20 minutos de suspensión, cinco minutos de peloteo.

2.- El partido deberá comenzar exactamente donde y como 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 saques y restos.

1.3.2 JUEGO CONTINUO.

1.-Como norma general, 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.

1.3.3 TIEMPOS DE CAMBIOS DE CAMPO.

- 1.-Entre puntos (final de uno y inicio del siguiente) el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos.
- 2.-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.
- 3.-Se concederán 20 segundos para los cambios de campo en el “tie break”.
- 4.-Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo.

1.3.4 TIEMPO POR INCIDENCIAS, LESIONES Y/O ACCIDENTES..

- 1.-Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que resuelva el problema.
- 2.-Anunciándolo antes del partido se podrá permitir un número limitado de descansos para ir al aseo o cambiarse de ropa.
- 3.-En el caso de que un jugador se lesione o esté afectado por una condición médica tratable se le otorgarán 3 minutos para su atención o recuperación, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos descansos, pero dentro del tiempo reglamentario. Si la suspensión se realiza durante un descanso el jugador podrá recibir asistencia medica de 3 minutos dentro de dicha suspensión, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos descansos, pero dentro del tiempo reglamentario. Esta atención solo podrá dispensarse una vez por cada jugador y no se podrá ceder este derecho a su compañero.
- 4.-En caso de un accidente que no sea consecuencia directa del juego, y que afecte a alguno de los jugadores, el Juez Árbitro, a su criterio, podrá conceder un tiempo para su atención, que no exceda en ningún caso de 15 minutos.
- 5.-Si un jugador tiene alguna herida sangrante no podrá continuar el juego.

1.4.- ELECCIÓN Y CAMBIO DE CAMPO.

1.4.1 ELECCION POR SORTEO.

1.-La elección de campo y el derecho a ser el que saque o el que reste en el primer juego, se decidirá por sorteo. La pareja que gane el sorteo podrá elegir entre:

- a) Sacar o restar, en cuyo caso la otra pareja elegirá el campo, o
- b) el campo, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a servir o restar, o
- c) solicitar a sus contrarios que elijan primero.

2.-Una vez decidido orden de saque y campo ambas parejas le comunicarán al Árbitro quien va a ser el primer sacador y el primer restador.

3.-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.

1.4.2 CAMBIO DE CAMPO.

- 1. Las parejas cambiarán de campo cuando la suma de los juegos disputados de cada set sea número impar.
- 2. En el “tie break” los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos.
- 3. Si se comete un error y no se produce el cambio de campo, los jugadores corregirán dicha situación tan pronto como sea descubierto el error, siguiendo el orden correcto. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos. En el caso en que al apercibirse del error se hubiese ya realizado un primer servicio en falta solo se tendrá derecho a un servicio más.

1.5 SITUACIONES DE JUEGO.

Las parejas que participen podrán ser masculinas, femeninas o mixtas jugando sin diferencia de sexos. Los aspectos relacionados con el saque, resto, repeticiones de saque o punto, interferencias, puntos perdidos y devoluciones de saque y punto se decidirán siguiendo las reglas mencionadas en esta normativa.

2.- PRUEBAS Y ASPECTOS TÉCNICOS.

2.1. CAMPEONATO ABSOLUTA COMPETICIÓN.

2.1.1. Sistema de Competición.

La competición en esta categoría se basará en un formato de Liga que se basará en enfrentamientos entre las parejas participantes (todos contra todos).

En caso de empate a 40 en un juego, se jugará con Punto de tanteo con ventaja (una pareja debe conseguir ventaja y punto).

En caso de empate a juegos (6-6) se jugará con “tie-break”

En caso de empate a un set el segundo se jugará, en caso de empate, con “tie-break”

2.1.2. Duración de los partidos de Liga.

Los partidos se jugarán al mejor de tres sets (una pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido), de 6 (seis) juegos cada set.

2.1.3. Puntuación en la Liga.

Equipo vencedor del partido: 3 puntos.

Equipo perdedor del partido: 1 punto.

2.1.4. Empate en clasificación final de Liga.

En caso de que dos o más parejas estén empatados a puntos, para clasificar se seguirán los siguientes criterios en este orden:

A.1- Enfrentamiento directo entre dos parejas empatadas. Ganador primer puesto.

En caso de empate a puntos entre más de dos parejas donde el apartado A.1 no decida el desempate entre ellas se decidirá por los siguientes pasos:

A.2- Diferencia entre juegos de cada una de las parejas (numero de juegos a favor menos el numero de juegos en contra de todos los partidos disputados) El mayor numero de juegos obtendrá las mejores posiciones.

B.-Si el empate sigue existiendo entre mas de dos parejas se dirimirá por la pareja que tenga mayor numero de juegos anotados a su favor.

C.- Si el empate sigue existiendo entre mas de dos parejas se dirimirá por la pareja que tenga menor numero de juegos anotados en su contra.

D.- En caso de persistir el empate se reconocerá a las parejas empatadas la misma posición en la liga.

Si en cualquiera de los pasos A.2, B,C y/o D se produjera un desempate y solo quedaran dos parejas empatadas, se volvería automáticamente al punto A.1 "enfrentamiento personal" para resolver ese empate.

2.3. CAMPEONATO ABSOLUTA ADAPTADA.

2.3.1. Sistema de Competición.

La competición en esta categoría se basará en un formato de Liga que se basará en enfrentamientos entre las parejas participantes (todos contra todos).

En caso de empate a 40 en un juego, se jugará con Punto de tanteo sin ventaja (Punto de Oro).

En caso de empate a juegos (6-6) se jugará con “tie-break”

2.3.2. Duración de los partidos de Liga.

Los partidos se jugarán al vencedor de un set (una pareja necesita ganar seis juegos para hacerse con el partido con ventaja de dos sobre el adversario).

2.3.3. Puntuación en la Liga.

Equipo vencedor del partido: 3 puntos.

Equipo perdedor del partido: 1 punto.

2.3.4. Empate en clasificación final de Liga.

En caso de que dos o más parejas estén empatados a puntos, para clasificar se seguirán los siguientes criterios en este orden:

A.1- Enfrentamiento directo entre dos parejas empatadas. Ganador primer puesto.

En caso de empate a puntos entre más de dos parejas donde el apartado A.1 no decida el desempate entre ellas se decidirá por los siguientes pasos:

A.2- Diferencia entre juegos de cada una de las parejas (numero de juegos a favor menos el numero de juegos en contra de todos los partidos disputados) El mayor numero de juegos obtendrá las mejores posiciones.

B.- Si el empate sigue existiendo entre mas de dos parejas se dirimirá por la pareja que tenga mayor numero de juegos anotados a su favor.

C.- Si el empate sigue existiendo entre mas de dos parejas se dirimirá por la pareja que tenga menor numero de juegos anotados en su contra.

D.- En caso de persistir el empate se reconocerá a las parejas empatadas la misma posición en la liga.

Si en cualquiera de los pasos A.2, B,C y/o D se produjera un desempate y solo quedaran dos parejas empatadas, se volvería automáticamente al punto A.1 "enfrentamiento personal" para resolver ese empate.

2.4. CAMPEONATO PRUEBAS HABILIDADES.

2.4.1. Sistema de Competición.

La competición en esta categoría se basará en un formato individual cuyo vencedor es el que acumule mayor número de puntuación a la hora de realizar seis pruebas.

2.4.2. Pruebas del Campeonato.

1ª RONDA	A.1- GOLPE DERECHA	A.2.- GOLPE DERECHA EN MOVIMIENTO
	B.1- GOLPE IZQUIERDA	B.2.- GOLPE REVES EN MOVIMIENTO
2ª RONDA	C.- SAQUE	D.- GOLPE TRAS PARED DE FONDO DERECHA
	E.- VOLEA	F.- GOLPE TRAS PARED DE FONDO IZQUIERDA

2.4.3. Puntuación de pruebas.

En cada prueba el deportista contará con 3 bolas golpeadas de la siguiente manera:

Bola bien ejecutada: 3 puntos.

Bola valida ejecutada: 2 puntos.

Bola mal ejecutada: 1 puntos.

En las pruebas de primera ronda **A.1 y B.1** de la segunda ronda, la puntuación será la siguiente:

1.- **Bola bien ejecutada:** Devuelve y bota en el cuadrado de saque del campo contrario después del golpeo.

2.- **Bola Valida ejecutada:** Devuelve y bota en el suelo del campo contrario (no en el cuadrado anterior) después del golpeo.

3.- **Bola mal ejecutada:** No llega a botar correctamente en el campo contrario después del golpeo.

En las pruebas de primera ronda **A.2 y B.2**, el jugador se desplazará de un cono a otro y golpeará la bola. La puntuación será la siguiente:

- 1.- *Bola bien ejecutada*: Devuelve y bota en la zona delimitada del campo contrario después del golpeo.
- 2.- *Bola Valida ejecutada*: Devuelve y NO bota en la zona delimitada del campo contrario después del golpeo aunque si dentro del campo.
- 3.- *Bola mal ejecutada*: No llega a botar correctamente en el campo contrario después del golpeo.

En las pruebas de segunda ronda **D y F**, el jugador golpeará la bola tras golpear esta en la pared de fondo. La puntuación será la siguiente:

- 1.- Bola bien ejecutada: Devuelve y bota en el campo contrario después del golpeo.
- 2.- Bola mal ejecutada: No llega a botar correctamente en el campo contrario después del golpeo.

La puntuación de la prueba de la segunda ronda **E** tendrá la siguiente puntuación:

- 1.- Bola bien ejecutada: Devuelve y bota en el campo contrario después del golpeo.
- 2.- Bola mal ejecutada: No llega a botar correctamente en el campo contrario después del golpeo.

En la prueba **C** de la segunda ronda la bola estará bien ejecutada cuando el jugador realice un saque correcto según el Reglamento del juego del Pádel. El resto sería mal ejecutada.

Las bolas serán lanzadas por una misma persona ajena a los deportistas para todos ellos, a ser posible de la federación.

Se permitirá un peloteo previo al inicio de las pruebas. Tras este se realizarán las tres bolas de cada prueba seguidas pudiendo tener tiempo de descanso y/o colocación entre ellas de no mas de 1 minuto.

2.1.4. Empate en clasificación final de Campeonato.

En caso de jugadores empatados a puntos al finalizar la competición para clasificar se reconocerá el mismo puesto a cada uno de los empatados a puntos.

3.- PREMIACIONES.

Los jugadores o equipos que disputen las competiciones ofertadas obtendrán las siguientes premiaciones al finalizar la competición:
Medallas para primer y segundo puesto para cada nivel de participación.

4.- SANCIONES.

Todos los jugadores deberán realizar sus mejores esfuerzos para ganar el partido en el que esté participando, además, 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. En caso de no ser así se aplicarán una serie de sanciones;
.La infracción en el transcurso del partido de cualquiera de los aspectos mencionados mas adelante será sancionada de acuerdo con la Tabla de Penalizaciones que se expone a continuación.

4.1 ASPECTOS A SANCIONAR EN EL JUEGO.

- 1.-Uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas como de mala educación u ofensivas y ser dichas claramente y con suficiente fuerza para ser oídas espectadores y organizadores del torneo.
- 2.-Realización de signos o gestos con las manos, y/o pala o bolas que comúnmente tengan significado obsceno, agresivo, antideportivo u ofendan a gente razonable.
- 3.- 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.
- 4.-Arrojar intencionadamente y/o golpear de forma violenta con la pala el suelo, la red, las paredes, la malla metálica o cualquier otro elemento de las instalaciones.
- 5.- Agresión física, o intento de agresión, a cualquier persona relacionada con el torneo.

Tabla de Penalizaciones EN EL JUEGO:

- a) Primera infracción: Advertencia
- b) Segunda infracción: Advertencia con pérdida de punto.
- c) Tercera infracción: Advertencia con pérdida de partido.
- d) Cuarta infracción: Descalificación (expulsión de la competición).

En caso de infracción muy grave (agresión física o verbal muy grave) se producirá 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.

4.2.- ASPECTOS A SANCIONAR FUERA DEL PARTIDO DE JUEGO.

- 1.-No presentación al partido correspondiente de uno o dos jugadores de una pareja.

Tabla de Penalizaciones FUERA DEL PARTIDO DE JUEGO:

- a) Única Infracción: La pareja no presentada perderá el partido por un tanteo de 6-0, 6-0 en el nivel de competición. En el nivel adaptada se puntuará a favor de la pareja presentada por un tanteo de 6-0.

En ambos casos esa puntuación acarreará 3 punto para la pareja ganadora pero 0 puntos para la pareja no presentada en el partido.

