

REGLAS DE JUEGO DE PADEL

1. LA PISTA

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, suspendida por un cable metálico de diámetro máximo de 0,01 metros, cuyos extremos estarán unido a dos postes laterales que sujetarán dicho cable.

La red tendrá 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. Los postes de la red, que saldrán de la superficie de la pista, tendrán sus caras interiores coincidiendo con los límites laterales de la pista.

La pista está cerrada en su totalidad. En cada uno de los fondos, por paredes o muros, en forma de "U", con una altura de 3 metros. Las paredes laterales podrán ser rectangulares, de 3 metros de altura y 4 metros de longitud o bien en escalón (europea) o en diagonal (americana), con un descenso hasta los 2 metros iniciales. (Ver anexo 1). Las paredes o muros podrán ser de cristal, de ladrillo u otros materiales transparentes u opacos siempre que ofrezcan la debida consistencia y un rebote de la pelota, regular y uniforme.

Una malla metálica cierra los laterales que queden abiertos y sube por encima de las paredes, completando una altura total de 4 metros a lo largo de todo el perímetro. Dicha malla metálica podrá colocarse en el borde interior de la pared (pista americana o "sin picos") o remetiéndola hasta un máximo de 0,08 metros (pista europea o "con picos").

En las paredes laterales también se admite reglamentariamente una altura conjunta de 4 metros durante los 2 primeros a contar desde el fondo de la pista, y los 16 metros restantes con una altura de 3 metros, tal y como reflejan los anexos 2, 3 y 4.

La malla metálica puede ser de tipo rectangular o romboidal. en ambos casos el tamaño de la abertura de la malla (la medida de sus diagonales) no debe ser inferior a 4.5 centímetros ni superior a 5,75 centímetros, debiendo tener una tensión tal que permita el rebote de la pelota sobre ella.

A ambos lados de la red y paralelas a la misma estarán las líneas de servicio, a una distancia de 3 metros de las paredes del fondo de la pista. 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 este área en dos zonas iguales. Todas las líneas tendrán un ancho de 5 centímetros. La superficie de la pista podrá ser de quick, cemento, materiales sintéticos o césped artificial, siempre que permitan el bote regular de la pelota. El color podrá ser verde, azul o pardo-terroso.

Al menos, en uno de los laterales, deberá tener una puerta o espacio abierto para entrar y salir de la pista.

En las pistas cubiertas la altura hasta el techo será de 6 metros como mínimo en toda la superficie de la pista.

2·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 6,67 cm y su peso estará entre 56,7 y 58,5 grs. Deberá tener un rebote comprendido entre 135 y 147 cm al dejarla caer sobre una superficie dura desde 2,54 m. Sometida la pelota a una carga de 8,165 Kg. deberá deformarse entre 5,8 y 7,4 mm en movimiento hacia delante y entre 8,9 y 10,8 mm en movimiento hacia atrás. Se realizarán tres lecturas, dos de las cuales no podrán diferir en más de 0,8 mm.

Cuando se juega a más de 1.290 m de altitud sobre el nivel del mar, se pueden utilizar dos tipos adicionales de pelotas. El primer tipo es idéntico a los antes descritos excepto en que el rebote deberá ser de más de 121,92 cm y de menos de 135 cm y deberá tener una presión interna mayor que la presión externa. El segundo tipo es idéntico a los antes descritos excepto en que deberá tener un rebote de más de 135 cm y menor de 147 cm, teniendo una presión interna aproximadamente igual a la presión externa debiendo haber sido aclimatada durante 60 días o más a la altitud del torneo específico en el cual será usada.

3·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 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.

4·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 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. ELECCION 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.

5·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 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 no 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.

6·EL RESTO O DEVOLUCIÓN

REGLA 6. EL RESTO O DEVOLUCION

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", 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.

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 DEVOLUCION

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, deberá continuarse de esta forma hasta el final del juego 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.

REGLA 8. NUMERO 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.

REGLA 9. PREPARACION DEL QUE RECIBE

El que saca no debe hacerlo hasta que quien está al resto se encuentre preparado y si no lo está, ni hace tentativa alguna para la devolución, el jugador al servicio no puede reclamar el tanto aunque el saque fuera bueno. De igual forma, el que resta no puede reclamar en caso de que el saque hubiera sido malo. El jugador al resto puede parar el juego si no estuviera preparado.

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) sí:

- a) La pelota toca la red o los postes que la sujetan (sí 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" sí:

- 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.

7-LA PUNTUACION

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 SUBITA 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.

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.

8·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 después de traspasar los límites de la pista, botara por segunda vez.

Un jugador podrá lanzar la pelota al campo contrario haciendo que bote en el mismo y posteriormente se salga del límite superior 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.

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, 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 ALGUNA INSTALACION

Si la pelota en juego golpea cualquier de las instalaciones después de haber botado en el campo, la pelota permanecerá en juego y podrá ser devuelta antes de que bote por segunda vez en su campo.

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

REGLA 18. DEVOLUCION 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 las instalaciones 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.

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 (esto último se exceptúa en competiciones por equipos).

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 21. SUSTITUCION 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.

9·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.

Consejos e instrucciones.

Los jugadores no podrán recibir consejos e instrucciones durante un partido, salvo del capitán del equipo en las competiciones por equipos. 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. de Julio de 1999).