



**ARGENTINA
PADEL TOUR**

Reglamento singles

2024

PRÓLOGO

El Comité de las Reglas del Pádel de Argentina Pádel Tour observará continuamente el juego y sus reglas y recomendará, cuando lo considere necesario, los cambios a la Asamblea, autoridad responsable en última instancia para efectuar cualquier cambio de las Reglas del Pádel, ateniéndose a lo establecido en los Estatutos. Nota: Excepto cuando se estipule de otro modo, toda referencia a “jugador” en estas Reglas del Pádel incluye ambos sexos.

LA PISTA:

Dimensiones

El área de juego es un rectángulo de 5 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. A ambos lados de ella, paralelas a la misma y a una distancia de 6,95 m están las líneas de servicio. El área entre la red y el fondo de la cancha está dividida en su mitad por una línea perpendicular a estas, llamada línea central, que divide esta área en dos zonas iguales. La línea central de saque se prolongará hasta el fondo de la cancha, convirtiéndose en el área de juego. Las dos mitades del campo deben ser absolutamente simétricas en lo que se refiere a superficies y trazado de líneas. Todas las líneas tienen un ancho de 5 cm. El color de las líneas debe ser preferencialmente blanco, en contraste evidente con el color del suelo. La altura mínima libre será de 6 metros en toda la superficie de la pista, sin que exista ningún elemento que invada dicho espacio (Ejemplo: focos). Para las nuevas construcciones se sugiere que la altura mínima libre sea de 8 metros en toda la superficie de la pista, sin que exista ningún elemento que invada dicho espacio.

RED:

1. La red tiene 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 (con una tolerancia máxima de 0,005 metros).
2. Se encuentra suspendida por un cable metálico de diámetro máximo 0,01 metros, cuyos extremos están unidos a dos postes laterales de una altura máxima de 1,05 metros o de la propia estructura que lo sujetan y tensan.
3. El dispositivo de tensión del cable debe de estar concebido de tal modo que no se suelte de forma inesperada y no constituya un riesgo para los jugadores.

4. Los postes de la red tienen sus caras exteriores coincidiendo con los límites laterales de la pista (abertura, puerta o malla metálica). Pueden ser de sección circular o cuadrada, pero tendrán sus aristas redondeadas.
5. La red se remata con una banda superior de fondo blanco de anchura entre 5,0 y 6,3 cm que una vez plegada, por su interior va el cable de sujeción a la red. Podrá llevar una faja adicional con publicidad que no supere la anchura de 9,0 cm.
6. La red debe quedar totalmente extendida de manera que ocupe completamente todo el espacio entre los postes y la superficie de la pista, no dejando ningún espacio entre los extremos de la red y los postes, no obstante, no debe de estar tensa.
7. Los hilos constituyentes serán de fibras sintéticas y el ancho de malla será lo suficientemente reducido para evitar que la pelota pase a su través.

CASO 1

¿Puede existir un espacio entre la malla metálica o el plano que la define y el poste de red? Decisión: NO.

CERRAMIENTOS:

La pista está cerrada en su totalidad, por fondos de 5 metros de longitud interior y por laterales de 20 metros de longitud interior. En todos los cerramientos se combinan zonas construidas con materiales que permiten un rebote regular de la pelota y zonas de malla metálica donde el rebote es irregular, de la siguiente manera: • FONDOS Con 4 metros de altura total del cerramiento, compuesto por tres primeros metros de pared que puede ser de cualquier material transparente u opaco (cristal, ladrillo, etc.) siempre que sus características cumplan los requisitos indicados en el apartado “LATERALES” para las paredes, y un último metro de malla metálica.

LATERALES:

Reglamentariamente se admiten dos variantes en los cerramientos laterales: 1.

Variante

- 1.** Compuesta por zonas escalonadas de pared en ambos extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de longitud el primer paño y de 2 metros de altura por 2 metros de longitud el segundo paño. Las zonas de malla metálica completan el cerramiento hasta 3 metros de altura en los 16 metros centrales y hasta 4 metros de altura en los dos metros extremos.
- 2.** Variante 2: Compuesta por zonas escalonadas de pared en ambos extremos, de 3 metros de altura por 2 metros de longitud el primer paño y de 2 metros de altura por 2 metros de longitud el segundo paño. Las zonas de malla metálica completan hasta 4 metros la altura en toda la longitud del cerramiento.
- 3.** Variante 1 Cristal: Compuesta por zonas de pared en ambos extremos, de 3 metros de altura por 4 metros de longitud, sin escalón. Las zonas de malla metálica hasta 4 metros de altura en los dos metros extremos.
- 4.** Variante 2 Cristal: Compuesta por zonas de pared en ambos extremos, de 3 metros de altura por 4 metros de longitud, sin escalón. Las zonas de malla metálica completan hasta 4 metros la altura en toda la longitud del cerramiento. Las dimensiones dadas son desde el interior de la pista. La malla metálica se coloca siempre alineada con la cara interior de las paredes. En el caso en que la malla metálica se encuentre fijada a un bastidor, la parte superior del mismo debe encontrarse libre de objetos extraños a su estructura metálica (ejemplo: cables, cajas de derivación eléctricas, artefactos de iluminación, etc.) Las paredes pueden ser de cualquier material transparente u opaco (cristal, ladrillo, etc.) siempre que ofrezcan la debida consistencia y un rebote de la pelota regular y uniforme. Cualquiera que sea el material deberá tener un acabado superficial uniforme, duro y liso sin rugosidad alguna para que permita el contacto, roce y

deslizamiento de pelotas, manos y cuerpos. El color de las paredes opacas debe ser solo uno, uniforme y de tonalidad preferencial verde, azul o pardo terrosa pero claramente diferente al color que tenga el suelo. Se permitirá la impresión o pintada de logotipos siempre que no haya más de uno por pared y su tamaño o colores no alteren o dificulten la visión de los jugadores. Para las pistas de cristal se deberán cumplir con las normas para vidrio templado: - Unión Europea: EN 12150-1. La malla metálica deberá ser romboidal o cuadrada, pudiendo ser de simple torsión o electrosoldada, siempre que el tamaño de su abertura (la medida de sus diagonales) no sea inferior a 5 cm ni superior a 7,08 cm. Se recomienda que el grosor del diámetro del hilo de acero empleado está entre 1,6 mm y 3 mm, autorizándose hasta un máximo de 4 mm, debiendo tener una tensión tal que permita el rebote de la pelota sobre ella. Si se utilizase malla electrosoldada todos los puntos de soldadura deben quedar protegidos tanto en el interior de la pista como en el exterior, de modo que no puedan producir cortes o arañazos. Si la malla electrosoldada no está entrelazada su montaje se hará de forma cuadrada, no romboidal, y los hilos de acero paralelos al suelo deberán quedar en el interior de la pista y los verticales en el exterior. Si la malla fuese de simple torsión los tensores deberán colocarse en el exterior de la pista y también convenientemente protegidos. Las uniones o cosido entre los rollos de malla no deben presentar elementos punzantes. Tanto la malla electrosoldada como la de simple torsión deberán formar una superficie plana y vertical y mantenerse de tal modo que estas características no se pierdan.

CASO 2

Si se continuase con el mismo tipo de malla por encima de los límites reglamentarios (ver variante 1 y 2) con objeto de evitar la salida de la pelota fuera de la pista, se recomienda colocar a partir de los 3 ó 4 m, según corresponda, una chapa de color blanco que permita diferenciar con claridad la

parte válida de juego de la que no lo es. La pelota que impacte en la chapa se considera fuera de juego.

SUELO:

- 1.** La superficie de la pista podrá ser de hormigón poroso, cemento, madera, materiales sintéticos, césped artificial, o cualquier otro que permita el bote regular de la pelota.
- 2.** El color del suelo debe ser solo uno, uniforme y claramente diferente del de las paredes, y preferencialmente verde, azul o pardo-terroso en sus variantes de tonalidades.
- 3.** El color del suelo negro puede ser aceptado solamente para instalaciones in-door.
- 4.** El pavimento tendrá una planeidad tal que las diferencias de nivel interiores sean inferiores a 3 mm medidos con regla de 3 m (1/1000).
- 5.** En pavimentos no drenantes las pendientes de evacuación máxima transversal serán del 1% y siempre partiendo del centro hacia el exterior de la pista. CASO 3 En pavimentos no drenantes será válida la pendiente del 0%.
- 6.** Los pavimentos sintéticos y de hierba artificial cumplirán los siguientes requisitos:

REQUISITOS:

Absorción impactos (Reducción de fuerza) RF 20% Hierba artificial Fricción 0,4
0,8 Hierba artificial Bote vertical de la Pelota 80% Hierba artificial Sintéticos
Relleno de Arena SiO₂ 96% CaO 3% Cantos redondeados
Granulometría: 80% peso 16mm-1,25mm longitud visible fibra 2mm-3mm Hierba artificial.

ACCESOS:

Los accesos a la pista están situados en los dos laterales o en uno solo y en cada uno de los laterales son simétricos en relación con el centro de los mismos. Podrán existir una o dos aberturas por lateral, con o sin puerta (ver regla 16. Juego autorizado fuera de la pista). Si en una pista en que los huecos de acceso no tuvieran puertas, se hubiera montado sobre el suelo, en la parte inferior de los huecos, algún tipo de barra, metálica o de otro material, para reforzamiento de la estructura, se deberá entender que forma parte de la misma a todos los efectos reglamentarios. En el caso de que tal barra no existiera esa zona en la vertical de la estructura se considerará interior de la pista, con independencia de que tenga una línea pintada sobre ella. Las dimensiones de las aberturas deben ser las siguientes: - Con un solo acceso por lateral: el hueco libre ha de tener un mínimo de 1,05 x 2,00 metros y un máximo de 2,00 x 2,20 metros.

ZONA DE SEGURIDAD Y JUEGO EXTERIOR:

Cada uno de los laterales de la pista deberá tener dos aberturas de acceso. No deberá existir ningún obstáculo físico que impida la salida de la pista o que esté situado fuera de ella en un espacio mínimo de dos metros de ancho, cuatro metros de largo a cada lado y un mínimo de tres metros de altura (ver gráfico). Las aberturas deberán encontrarse protegidas en sus tres lados: laterales y superior, así como los postes de fijación de la red, con un producto de amortiguación contra golpes (ej: goma-espuma, goma, neoprene, etc.) de un espesor no inferior a 2 cm. Dichas protecciones deberán encontrarse adecuadamente sujetadas a la estructura metálica y a los postes con numerosas fajas de velcro u otro sistema, para que su función de amortiguación sea eficaz y al mismo tiempo su presencia tenga el menor

impacto posible sobre el juego debido a su proyección sobre las caras internas de la pista.

LA PELOTA:

Las pelotas para su uso en las competiciones oficiales de la Argentina Pádel Tour serán aquellas aprobadas por esta. 1. 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 6,77 cm y su peso estará entre 56,0 y 59,4 grs. 2. Deberá tener un rebote comprendido entre 135 y 145 cm al dejarla caer sobre una superficie dura desde 2,54 m. 3. La pelota deberá tener una presión interna entre 4,6 Kg y 5,2 Kg por cada 2,54 cm cuadrados. 4. Cuando se juegue a más de 500 m de altitud sobre el nivel del mar, se pueden utilizar otro tipo de pelotas, siendo idénticas al tipo antes descrito excepto en que el rebote deberá ser de más de 121,92 cm y de menos de 135 cm.

LA PALA

1. Se jugará con una pala reglamentaria de pádel por lo que la misma deberá ajustarse a cuanto se indica a continuación. 2. La pala se compone de dos partes: cabeza y puño. 3. Puño: largo máximo: 20 cm, ancho máximo (de cada una de las horquillas, sin considerar el espacio vacío entre ellas): 50 mm, grosor máximo: 50 mm. 4. Cabeza: largo: variable. El largo de la cabeza más el largo del puño no puede exceder de 45,5 cm, ancho máximo: 26 cm, grosor máximo: 38 mm. 5. El largo del total de la pala, cabeza más puño, no podrá exceder de 45,5 centímetros. 6. Al realizar el control de las medidas de la pala se permitirá una tolerancia en el grosor de la misma del 2,5 %. 7. La superficie destinada al golpeo estará perforada por un número no limitado de agujeros cilíndricos de 9 a 13 mm de diámetro cada uno en toda la zona central. Dentro de esa misma

superficie podrá considerarse una zona periférica de 4 centímetros medidos desde el borde exterior de la pala, en donde los agujeros podrán tener otra forma o tamaño, siempre y cuando no afecten a la esencia del juego. 8. La superficie destinada al golpeo, igual en sus dos caras, podrá ser lisa o rugosa. 9. La pala 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 debe ser razonables en medidas y colocación para tales propósitos. La pala no puede ser motivo de distracción o molestia para los demás jugadores por lo que no podrá tener elementos reflectantes o sonoros que de cualquier modo alteren o puedan alterar el normal desarrollo del juego. 10. Deberá tener un cordón o correa no elástica de sujeción a la muñeca como protección contra accidentes. Su uso será obligatorio. Este cordón deberá tener una longitud máxima de 35 centímetros. 11. La pala debe estar libre de cualquier tipo de dispositivo que pueda comunicar, avisar o dar instrucciones de cualquier tipo al jugador, ya sea de forma visible o audible, durante el transcurso de un partido.

PUNTUACIÓN:

Punto de oro

1. Método de tanteo “sin ventaja” (Punto de oro). Un juego se puntúa de la siguiente manera con el tanteo del sacador cantado en primer lugar: - ningún punto: “cero” - primer punto: “15” - segundo punto: “30” - tercer punto: “40” - cuarto punto: “juego” 2. Si ambos jugadores han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de “iguales” y se jugará un punto decisivo denominado punto de oro. El jugador restador elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista. El jugador que gane el punto decisivo ganará el juego.

MUERTE SÚBITA O "TIE-BREAK" :

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, el jugador 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.

SISTEMA DE JUEGO:

El partido se disputará al mejor de 3 sets cortos a 4 games.

En el caso que ambos jugadores hayan ganado un set, el partido se definirá en un super tie break a 10 puntos, con una diferencia de 2 puntos.

En el caso que ambos jugadores lleguen a 3 games cada uno, el set se definirá con un tie break a 7 puntos.

En el caso que una pelota bote en el piso correctamente en juego y por cualquier motivo o circunstancia rebote en la pared lateral y su segundo pique sea fuera del límite marcado por la línea central del campo, se considera mala pelota.

En el caso que una pelota bote en el piso correctamente en juego y por cualquier motivo o circunstancia rebote en la malla de alambre lateral y esta bola pique fuera de los límites delimitados por la línea central, esta pelota es buena.

El cuadro será integrado por 16 jugadores, todos ellos serán por invitación de la Organización de Argentina Pádel Tour. La entrada al cuadro se efectuará

manteniendo el ranking oficial del torneo. El cuadro tendrá el siguiente formato:



El certamen contará con un bote a repartir de \$1.000.000, el cual se repartirá de la siguiente manera:

PRIZE MONEY

PREMIO		\$1.000.000	
INSTANCIA	TOTAL	%	JUGADOR
CAMPEÓN	\$300.000	30%	\$300.000
FINALISTA	\$200.000	20%	\$200.000
SEMIS	\$150.000	15%	\$75.000
CUARTOS	\$170.000	17%	\$42.500
OCTAVOS	\$180.000	18%	\$22.500

REGLA 2:

LOS TIEMPOS

1. El Juez Árbitro dará por perdido el partido (WO) a cualquiera de los jugadores que 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.

CASO 1

En el caso de la programación de horarios por turnos se considerará como hora prevista para el inicio del partido cinco minutos después de la finalización del anterior

2. El peloteo de cortesía con el contrario será de 5 minutos y obligatorio.

3. Como norma, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicie el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acabe por lo tanto el partido nunca deberá suspenderse o retrasarse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas o reciba instrucciones o consejos.
4. Entre puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos.
5. Cuando los jugadores cambien de lado al final de un juego, se concederá un máximo de noventa (90) segundos. Después del primer juego de cada set y durante un tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.
6. Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo.
7. Los tiempos anteriores empiezan en el momento en que acaba un punto y finalizan cuando se inicia el servicio del siguiente punto.
8. 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.
9. Anunciándolo antes del partido se podrá permitir un número limitado de descansos para ir al aseo o cambiarse de ropa.
10. Se concederán 20 segundos para los cambios de campo en el “tie break”.
11. 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:
12. Hasta cinco minutos de suspensión no hay peloteo.
13. De 5 a 20 minutos de suspensión, tres minutos de peloteo.
14. Más de 20 minutos de suspensión, cinco minutos de peloteo.
15. 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.

REGLA 3:

POSICIÓN DE LOS JUGADORES

1. Cada jugador 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). Ambos jugadores deben estar en posición diagonal y alternando el lado derecho y el lado izquierdo de la cancha, según corresponda.

REGLA 16:

JUEGO AUTORIZADO FUERA DE LA PISTA

Los jugadores están autorizados a salir de la pista y estando fuera golpear la pelota siempre que la pista cumpla las condiciones establecidas.

CONDUCTA Y DISCIPLINA:

Todo jugador deberá comportarse de forma cortés y educada durante todo el tiempo que permanezca en el ámbito de cualquier competición, aunque no esté participando en ella, y respetar a cualquier persona que se encuentre en la misma. Los técnicos, al igual que los jugadores, deberán comportarse adecuadamente, teniendo en cuenta que las sanciones que los Árbitros pudieran aplicar a aquellos en el partido se acumularán a las que pudieran recibir los jugadores.

JUEGO CONTINUO Y/O DEMORA EN EL JUEGO:

Una vez iniciado el partido, el juego debe ser continuo y ningún jugador podrá

demorarlo sin causa razonable más allá de los tiempos permitidos en la Regla 2.



**ARGENTINA
PADEL TOUR**