

Les Regles Oficials de la Federació Espanyola de Pàdel y Special Olympics Espanya (d'aquí en endavant regles FEP-SOE), regiran totes les competicions de Pàdel Special Olympics Espanya i de la Federació ACELL. Les regles FEP-SOE s'han creat basades en les de la Federació Internacional de Pàdel (FIP). Les regles de la FIP seran emprades excepte quan entrin en conflicte con las Regles Oficials de FEP-SOE. En tals casos, seran aplicades les Regles Oficials de FEP-SOE.

ÍNDEX

Introducció.

Secció A. Proves oficials.

1. Competició.
 - 1.1 Competició per parelles masculines o femenines.
 - 1.2 Competició per parelles mixtes.
 - 1.3 Competició per parelles unificades. Masculí, femení o mixt.
 - 1.4 Competició per equips masculins o femenins.
 - 1.5 Competició per equips mixtos.
 - 1.6 Competició per equips unificats. Masculins, femenins o mixtos.
 - 1.7 Divisions i nivells de joc.
2. Torneig individual de destreses
3. Proves adaptades.
4. Competició en cadira de rodes.

Secció B. Proves Individuals

Secció C. Reglament i adaptacions.

Secció D. Normes d'etiqueta i conducta.

SECCIÓ A – PROVES OFICIALS

Totes aquestes proves són les modalitats oficials de competició de pàdel que proposen FEP i SOE als Programes Autònoms,

1. COMPETICIÓ.

És la modalitat de participació en la qual els jugadors disputaran partits arbitrats segons el format de joc establert per l'organitzador de la prova o pel Director Tècnic de la competició. Per a poder participar en aquesta modalitat, els jugadors han de superar les Proves Preliminars gràcies a les quals quedarà establert el nivell en el qual participarà cada jugador en funció de la puntuació obtinguda en aquestes. La puntuació necessària en les proves preliminars per a poder participar en la modalitat COMPETICIÓ ha de ser igual o superior a 38 punts.

1.1 COMPETICIÓ PER PARELLES MASCULINES O FEMENINES

En aquesta competició poden participar parelles compostes per dos jugadors masculins o femenins. Els jugadors participaran en la categoria que els correspongui en funció de la qualificació ponderada obtinguda en els test de proves individuals de nivell.

NIVELL 1: nivell més alt de joc. Valoració de 6 a 8.0

NIVEL 2: nivell mitjà de joc. Valoració de 4 a 5.9

NIVEL 3: nivell baix de joc. Valoració de 3.0 a 3.9

1.2 COMPETICIÓ PER PARELLES MIXTES.

En aquesta competició poden participar parelles compostes per un jugador masculí i una jugadora femenina. Els jugadors participaran en la categoria que els correspongui en funció de la qualificació ponderada obtinguda en els test de proves individuals de nivell:

NIVELL 1: nivell més alt de joc. Valoració de 6 a 8.0

NIVEL 2: nivell mitjà de joc. Valoració de 4 a 5.9

NIVEL 3: nivell baix de joc. Valoració de 3.0 a 3.9

1.3 COMPETICIÓ PER PARELLES UNIFICADES.

Perquè una parella pugui inscriure's en la categoria de Pàdel Unificat ha d'estar composta per un jugador amb discapacitat intel·lectual i un company unificat (sense discapacitat intel·lectual), havent de tenir tots dos jugadors mateixa edat i mateix nivell de joc.

La parella de jugadors que competeixen en categoria unificada ha de complir els següents requisits:

- Un integrant de la parella ha de tenir una discapacitat intel·lectual diagnosticada.
- La diferència de puntuació obtinguda en les proves de nivell individuals entre els dos integrants de la parella no ha de ser superior al 15%.

Dins de la competició de pàdel unificat podem diferenciar les proves en:

- a) Masculines
- b) Femenines
- c) Mixtes.

1.4 COMPETICIÓ PER EQUIPS MASCULINS O FEMENINS.

Els equips de competició de pàdel es componen de 3 a 8 parelles masculines o femenines. Cada jugador realitzarà les proves individuals, sent d'aquesta manera catalogat en un dels 3 nivells de joc esmentat en les proves per parelles. Una vegada puntuats tots els jugadors dels dos equips que s'enfrontaran en cadascuna de les rondes, el Director Tècnic de la Competició organitzarà les parelles que s'enfrontaran en cadascun dels partits de manera que el sumatori de punts de cada parella enfrontada siguin el més aproximat possible.

1.5 COMPETICIÓ PER EQUIPS MIXTOS.

Els equips mixtos es componen de 3 a 8 parelles de jugadors. Perquè un equip pugui inscriure's en aquesta categoria ha de tenir de 3 a 8 jugadors masculins i de 3 a 8 jugadores femenines. Cada jugador realitzarà les proves individuals, sent d'aquesta manera catalogat en un dels 3 nivells de joc (no en proves adaptades). Una vegada puntuats tots els jugadors dels dos equips que s'enfrontaran en cadascuna de les rondes, la Direcció tècnica de la Competició organitzarà les parelles que s'enfrontaran en cadascun dels partits de manera que el sumatori de punts de cada parella enfrontada siguin el més aproximat possible, sent condició indispensable que les parelles siguin mixtes.

1.6 COMPETICIÓ PER EQUIPS UNIFICATS.

Aquests equips de competició es componen de 3 a 8 parelles. Perquè una parella pugui inscriure's en aquesta modalitat unificada, ha d'estar formada per un jugador amb discapacitat intel·lectual i un company unificat (sense discapacitat intel·lectual), havent de tenir tots dos jugadors mateixa edat i mateix nivell de joc. Una vegada valorats tots els jugadors dels dos equips que s'enfrontaran en cadascuna de les rondes, la Direcció tècnica de la Competició organitzarà les parelles que s'enfrontaran en cadascun dels partits de manera que el sumatori de punts de cada parella enfrontada siguin el més aproximat possible.

1.7 DIVISIONS I NIVELLS DE JOC.

Les diferents divisions que se contemplen per a la modalitat de competició seran les següents:

NIVELL I

Nivell Avançat: Es dirigeix a aquells esportistes que posseeixen un nivell de competència motriu alt, presentant un grau bàsic de domini tècnic respecte a les habilitats fonamentals de la modalitat esportiva de Pàdel (han practicat prèviament o s'estan iniciant en aquest esport).

- El jugador coneix i comprèn les normes de la competició i té un nivell d'autonomia elevat.
- L'esportista és conscient de la marxa del partit i és capaç de seguir el tanteig i els canvis de servei.
- Realitza el servei correctament en la majoria de les ocasions.
- És capaç de mantenir un piloteig ràpid i utilitzar els rebots en les parets amb correcció i criteri.
- És capaç de realitzar diferents cops ofensius o defensius.
- El jugador coneix tots els cops propis del pàdel i el seu ús.
- És capaç de controlar els diferents paràmetres del cop, a saber:
 - Altura
 - Direcció
 - Velocitat
 - Profunditat
 - Efectes

NIVELL II

Nivell Mig: Es dirigeix a aquells esportistes que posseeixen un nivell de competència motriu mitjà, presentant un mínim grau de familiarització respecte a les habilitats fonamentals de la modalitat esportiva de Pàdel (s'estan iniciant en aquest esport).

- El jugador compren les normes, però en ocasions hi ha que insistir o recordar aquestes normes.
- L'esportista no és capaç o li costa seguir el tanteig i els canvis de servei.
- El jugador coneix pràcticament tots els cops propis del pàdel i el seu ús.
- Realitza el servei correctament encara que en algun cas s'equivoqui.
- El jugador és capaç de mantenir un piloteig lent o moderat, així com utilitzar els rebots de paret en circumstàncies controlades.
- No sempre és capaç de realitzar diferents cops ofensius o defensius.
- No sempre és capaç de controlar els diferents paràmetres del cop, a saber:
 - Alçada
 - Direcció
 - Velocitat
 - Profunditat
 - Efectes

NIVELL III

Nivell Inicial: És el nivell més baix de participació en trobades de dobles, ja que pot haver-hi jugadors que participin a nivell individual en Proves Adaptades en el mateix esdeveniment.

Aquest Nivell està dirigit a aquells esportistes que posseeixen un nivell de competència motriu mig-baix amb més dificultats de comprensió i/o atenció. Per tant, necessiten un procés de familiarització més ampli per a iniciar-se en aquesta modalitat esportiva.

- El jugador no coneix les normes bàsiques, o li cuesta recordar-les o aplicar-les en el joc.
- El jugador no és capaç de seguir els canvis de servei ni el tanteig.
- L'esportista no sap utilitzar el servei correctament.
- L'esportista és capaç de realitzar un piloteig lent però no d'utilitzar els rebots amb paret.
- L'esportista necessita adaptacions de material d'acord amb el seu nivell psicomotriu. (Veure apartat de normativa).
- L'esportista no és capaç de controlar els diferents paràmetres del cop, a saber:
 - Alçada
 - Direcció
 - Velocitat
 - Profunditat
 - Efectes

2. TORNEIG INDIVIDUAL DE DESTRESSES.

És la modalitat de participació en la qual cada jugador realitzarà una bateria de proves individuals i la puntuació final obtinguda serà la suma de les diferents qualificacions obtingudes en aquestes proves.

El torneig individual de destreses està orientat a aquells jugadors que hagin una obtingut una puntuació inferior a 38 punts en les Proves Preliminars la qual cosa no els permet participar en la modalitat de competició.

Les proves del torneig individual de destreses són les mateixes que les Proves Preliminars (vegeu Secció B. Proves Preliminars).

3. PROVES ADAPTADES

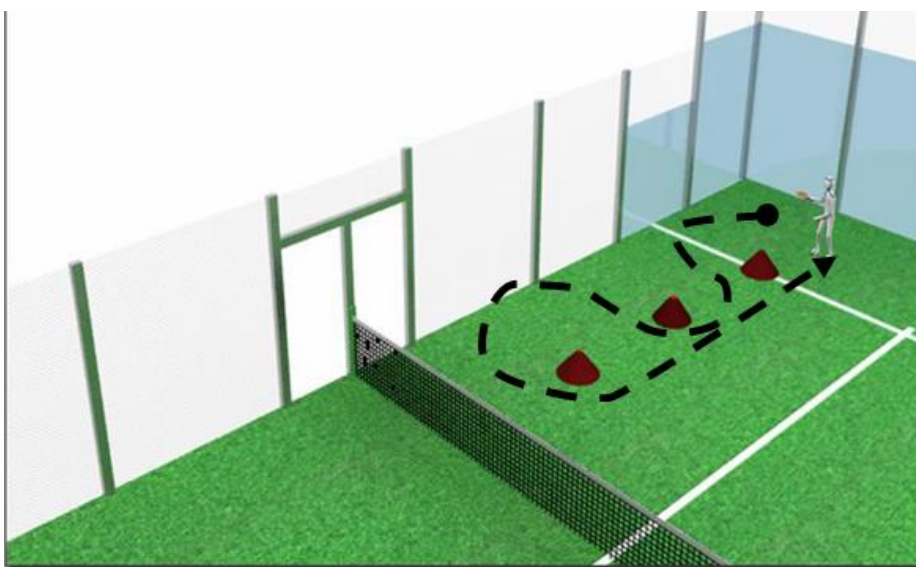
Les proves adaptades estan orientades a aquells jugadors que hagin obtingut una puntuació inferior a 15 punts en les Proves Preliminars.

És la modalitat de participació en la qual cada jugador realitzarà una bateria de proves individuals i la puntuació final obtinguda serà la suma de les diferents qualificacions obtingudes en aquestes proves.

Les següents proves proporcionen una competició significativa per a jugadors amb baix nivell d'habilitat.

1. Habilitat

- El jugador ha de desplaçar-se mantenint la pilota sobre la pala sense que aquesta caigui a través d'un circuit definit.



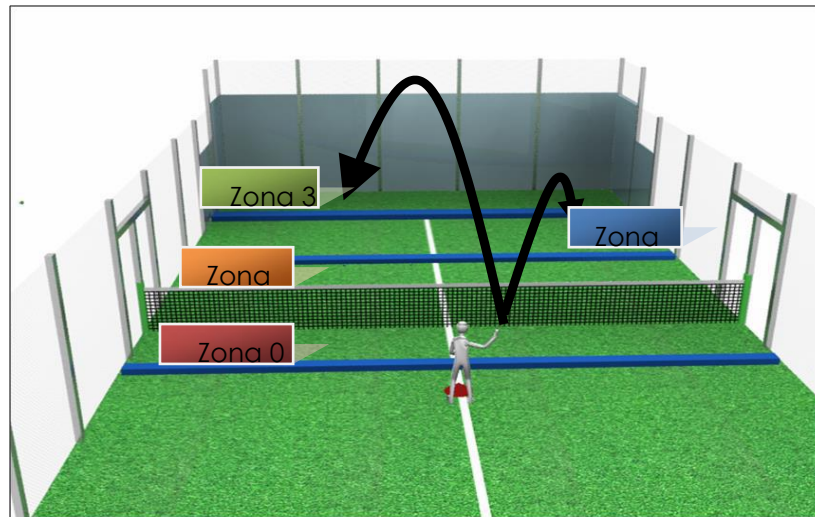
- Si la pilota cau a terra, el jugador ha de parar en el lloc on va caure i tornar a col·locar-la en la pala.
- Es tindrà en compte el temps com a criteri de puntuació.
- Es puntuarà de la següent manera:
 - Menys de 15 segons: 15 punts
 - Entre 15 i 25 segons: 10 punts
 - Més de 25 segons: 5 punts

2. Llançament

- El jugador ha de llançar 5 pilotes al costat oposat de la pista havent aquestes de passar d'una manera neta i sense tocar la xarxa.
- El costat oposat de la pista disposarà de tres àrees determinades dibuixades o assenyalades prèviament.
- Es tindrà en compte on pot la pilota per a assignar puntuació a l'exercici, sent la zona més pròxima la de menor puntuació i la més llunyana la de major puntuació.
 ZONA 0: cada pilota que boti en aquesta zona obtindrà una puntuació de 0.5 punts.
 ZONA 1: cada pilota que boti en aquesta zona obtindrà una puntuació d'1 punt.

ZONA 2: cada pilota que boti en aquesta zona obtindrà una puntuació d'1.5 punts.

ZONA 3: cada pilota que boti en aquesta zona obtindrà una puntuació de 2 punts.



3. Colpeix

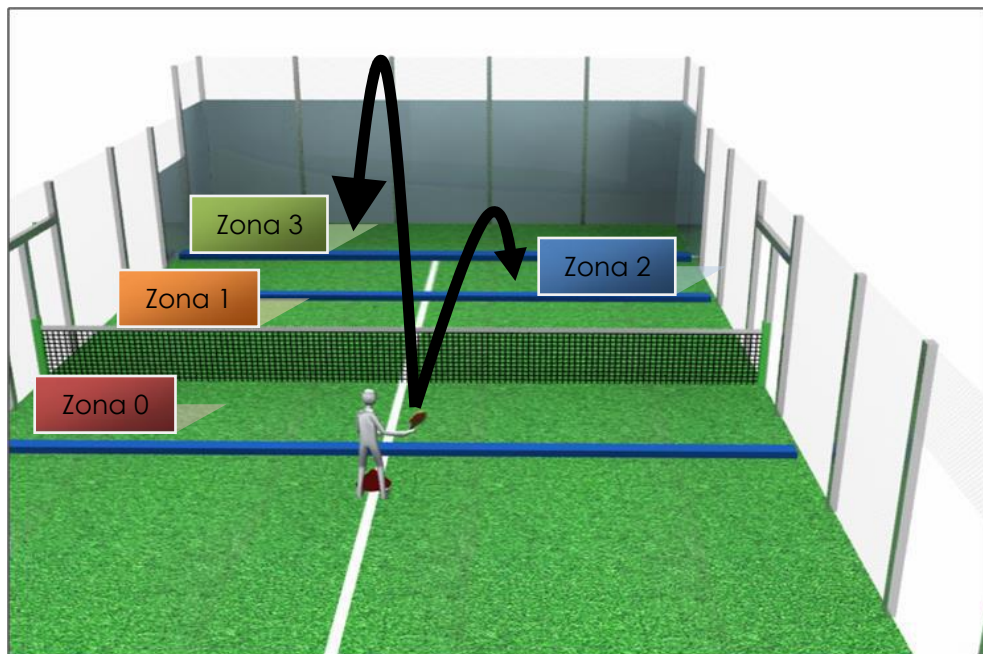
- L'alimentador llança 5 pilotes cap al jugador a banda i banda indistintament.
- El jugador ha d'impactar les pilotes amb la pala.
- Es tindrà en compte el nombre de boles que el jugador aconsegueix impactar per a assignar puntuació a l'exercici.

ZONA 0: cada pilota que boti en aquesta zona obtindrà una puntuació de 0.5 punts.

ZONA 1: cada pilota que boti en aquesta zona obtindrà una puntuació d'1 punt.

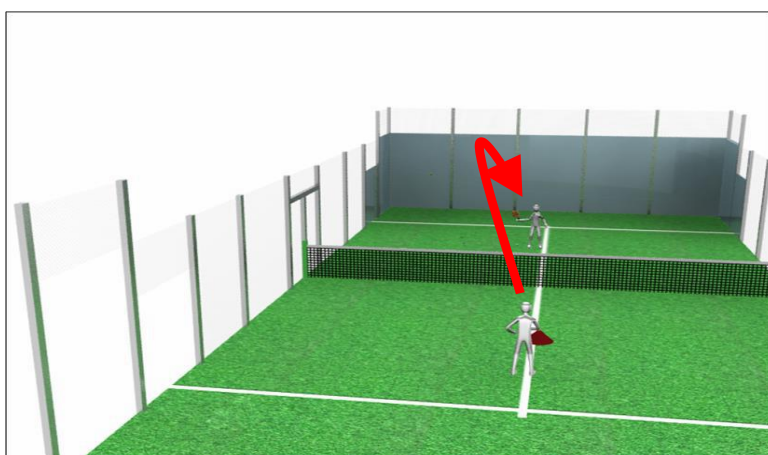
ZONA 2: cada pilota que boti en aquesta zona obtindrà una puntuació d'1.5 punts.

ZONA 3: cada pilota que boti en aquesta zona obtindrà una puntuació de 2 punts.



4. Recepció

- L'alimentador llança 5 pilotes cap al jugador.
- El jugador ha de retornar aquestes pilotes utilitzant totes dues mans.
- Si la pilota torna a caure a terra es comptarà el bot.
- El jugador no pot utilitzar el cos per a parar la pilota o secundar-la.
- Si el jugador atrapa la pilota sense bot es comptaran 2 punts.
- Si el jugador atrapa la pilota amb un bot es comptaran 1.5 punts.
- Si el jugador atrapa la pilota amb 2 bots es comptarà 1 punt.
- Si el jugador atrapa la pilota amb 3 o més bots es comptarà 0.5 punts.



5. Control de pilota 1

- El jugador haurà de botar la pilota contra el sòl ajudant-se de la pala procurant efectuar un cop per cada pot de la pilota amb el que es mantindrà una continuïtat en l'exercici.
- La puntuació obtinguda en la prova vindrà en funció de la quantitat de cops que efectuïn:
 - D'1 a 5 cops: 0,5 punts
 - De 6 a 10 cops: 1 punt
 - D'11 a 15 cops: 1,5 punts
 - Més de 15 cops: 2 punts



6. Control de pilota 2

- El jugador haurà de mantenir la pilota en l'aire colpejant amb la pala i procurant que no caigui a terra.
- La puntuació obtinguda en la prova vindrà en funció de la quantitat de cops que efectuïn:
 - D'1 a 5 cops: 0,5 punts
 - De 6 a 10 cops: 1 punt
 - D'11 a 15 cops: 1,5 punts
 - Més de 15 cops: 2 punts



7. Control de pilota 3

- El jugador haurà de colpejar cap amunt deixant que pot en el sòl i repetint la maniobra indefinidament per a mantenir una continuïtat en l'exercici.
- La puntuació obtinguda en la prova vindrà en funció de la quantitat de cops que efectuïn:
 - D'1 a 5 cops: 0,5 punts
 - De 6 a 10 cops: 1 punt
 - D'11 a 15 cops: 1,5 punts
 - Més de 15 cops: 2 punts



ACTA INDIVIDUAL DE DESTRESSES PROVES ADAPTADES

GRUP:		SÈRIE:			
		JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 3	JUGADOR 4
NOMS JUGADORS					
Nº	PROVA				
1	HABILITAT				
2	LLENÇAMENT				
3	RECEPCIÓ				
4	COLPEIG				
5	CONTROL BOLA 1				
6	CONTROL BOLA 2				
7	CONTROL BOLA 3				
PUNTUACIÓ FINAL:					
OBSERVACIONES:					

4. COMPETICIÓ EN CADIRA DE RODES

Competiran en aquesta modalitat tots els jugadors amb discapacitat intel·lectual que a més tinguin una discapacitat física i necessitin cadira de rodes per a desplaçar-se.

Cada jugador realitzarà una bateria de proves individuals i la puntuació final obtinguda serà la suma de les diferents qualificacions obtingudes en aquestes proves.

Les proves que realitzaran els jugadors que participin seran les mateixes que en la modalitat **Proves Adaptades**, però amb les següents modificacions:

1. Habilitat. Si fos necessari el jugador serà empès pel seu entrenador o per un voluntari per a realitzar el recorregut marcat.
2. La prova 7 Control de pilota 3 no estarà inclosa en aquesta modalitat de participació.

SECCIÓ B – PROVES INDIVIDUALS

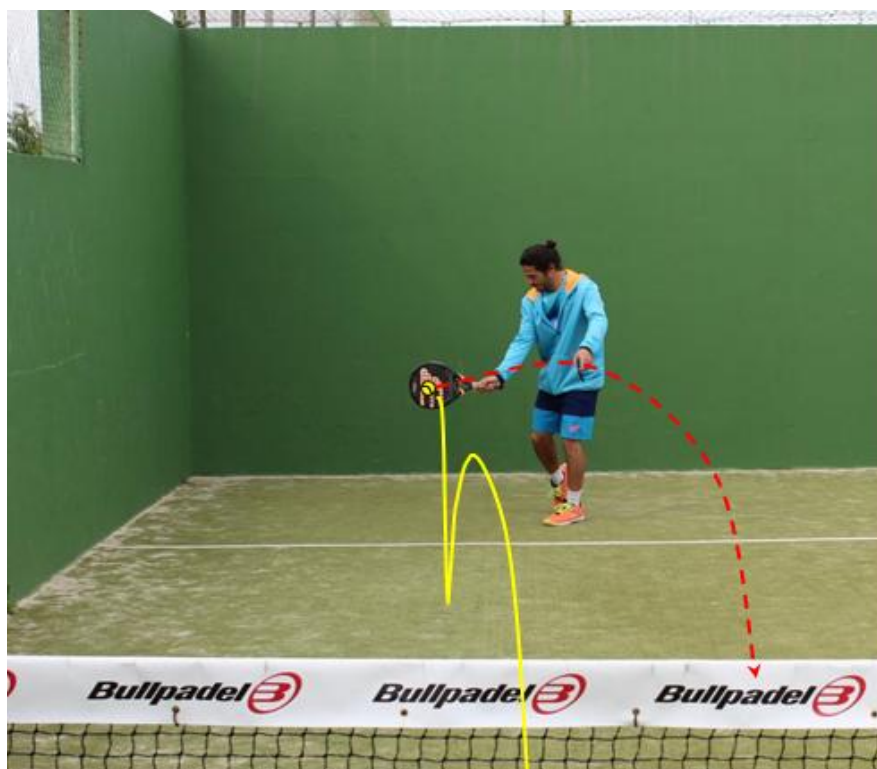
Abans de cada esdeveniment esportiu de pàdel cada jugador realitzarà una bateria de proves amb la finalitat de determinar el nivell de joc de cada esportista (document CIP que trobaràs en l'annex d'aquest reglament) i definir el tipus de prova en la qual participarà.

Aquells jugadors que tinguin una puntuació igual o inferior a 2.9 punts i igual i superior a 2.0 participaran en les proves individuals.

Cadascuna d'aquestes proves atorgarà una puntuació a cada jugador i la suma de les puntuacions de totes les proves determinarà la puntuació final. Les proves individuals són les següents:

Prova 1: Cop de dreta

- El jugador es para en el costat dret de la pista, en el camp contrari de l'alimentador. Aquest llança la pilota cap al costat dret del jugador.
- S'assigna un punt al jugador si retorna correctament la pilota cap al costat dret de l'alimentador. La pilota ha de passar la xarxa de manera neta sense fregar-la, i botar dins de la superfície vàlida per a assignar un punt.
- Es llançaran un total de 5 pilotes.



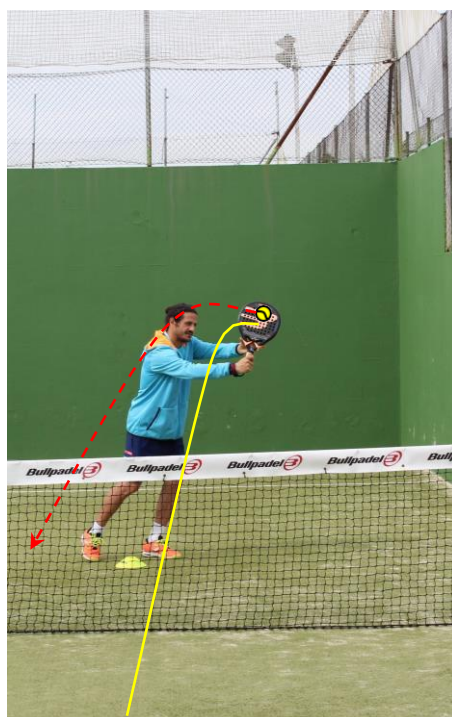
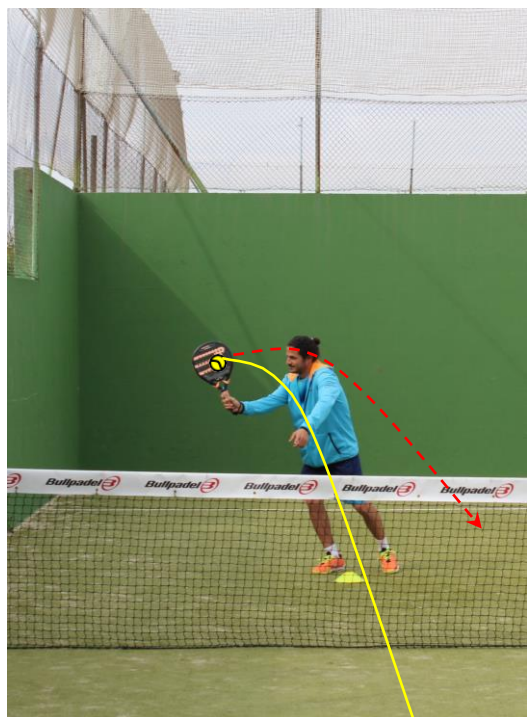
Prova 2: Cop de revés

- El jugador es para en el costat esquerre de la pista, en el camp contrari de l'alimentador. Aquest llança la pilota cap al costat dret del jugador.
- L'alimentador llança la pilota cap al costat esquerre de l'atleta.
- S'assigna un punt al jugador si retorna correctament la pilota cap al costat esquerre de l'alimentador. La pilota ha de passar la xarxa de manera neta sense fregar-la, i botar dins de la superfície vàlida per a assignar un punt.
- El jutge o voluntari llançarà un total de 5 pilotes.



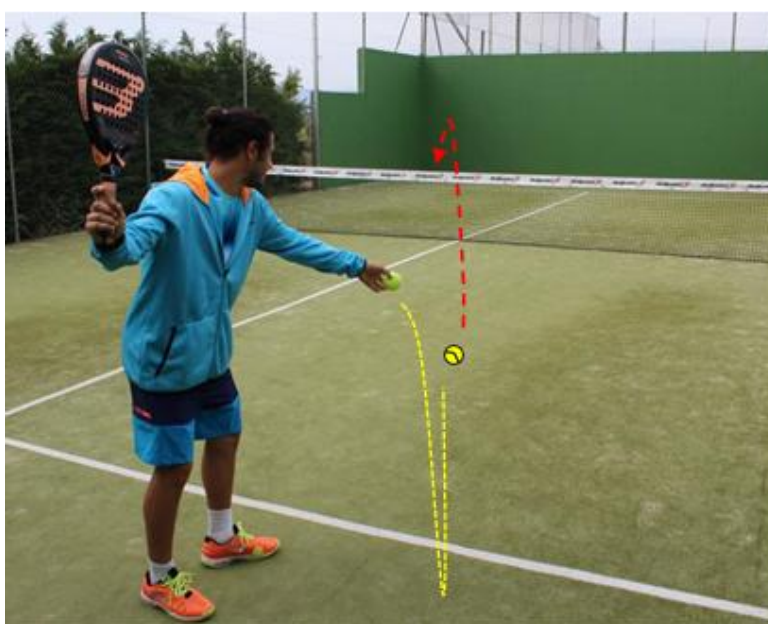
Prova 3: Volea de dreta i volea de revés

- El jugador es para a un costat de la pista i l'alimentador es para al costat oposat.
- L'alimentador llença un total de 5 pilotes cap al costat de la volea de dreta i 5 pilotes cap al costat de la volea de revés del jugador.
- S'assigna en punt al jugador si retorna correctament la pilota cap al costat de l'alimentador passant la xarxa de manera neta sense fregar-la i botant dins de la superfície vàlida.



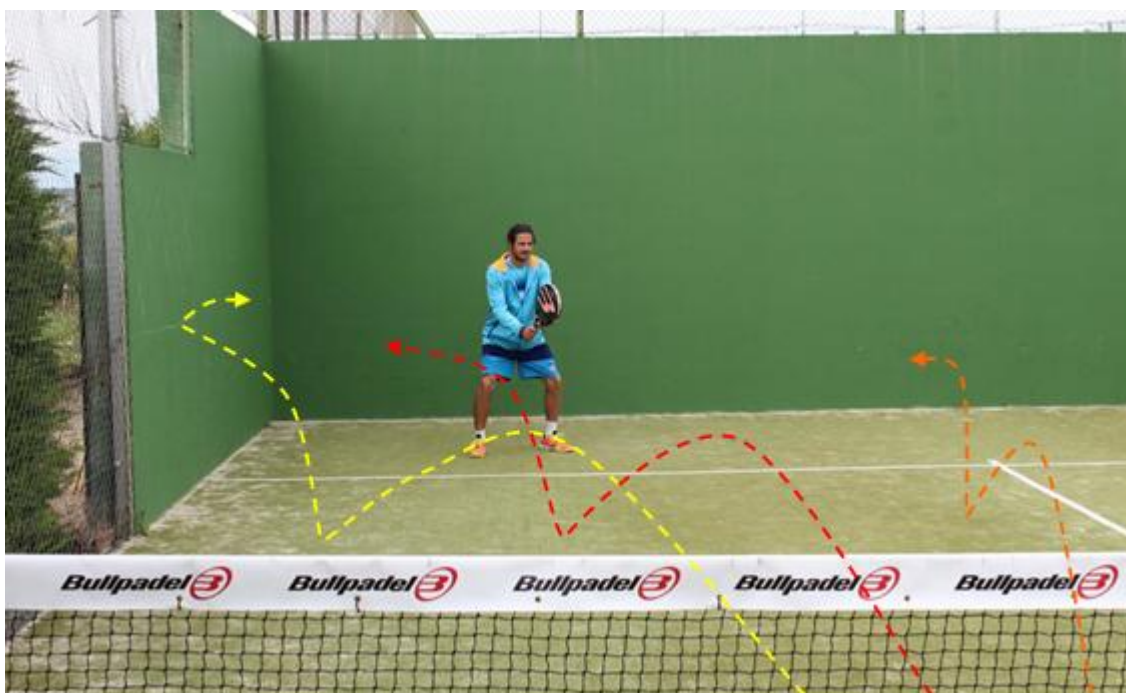
Prova 4: Servei

- L'alimentador es col·locarà en el costat oposat al jugador i l'indicarà a quina zona de la pista vol que faci el servei.
- El jugador disposarà de 5 pilotes per a realitzar els serveis.
- Es comptabilitzarà el nombre de serveis realitzats correctament al costat indicat pel jutge i s'assignarà un punt per cadascun d'ells.



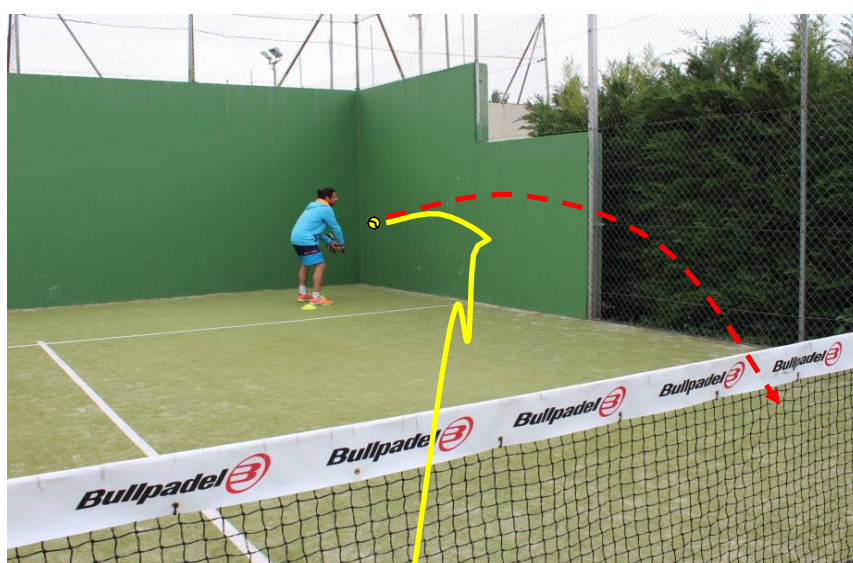
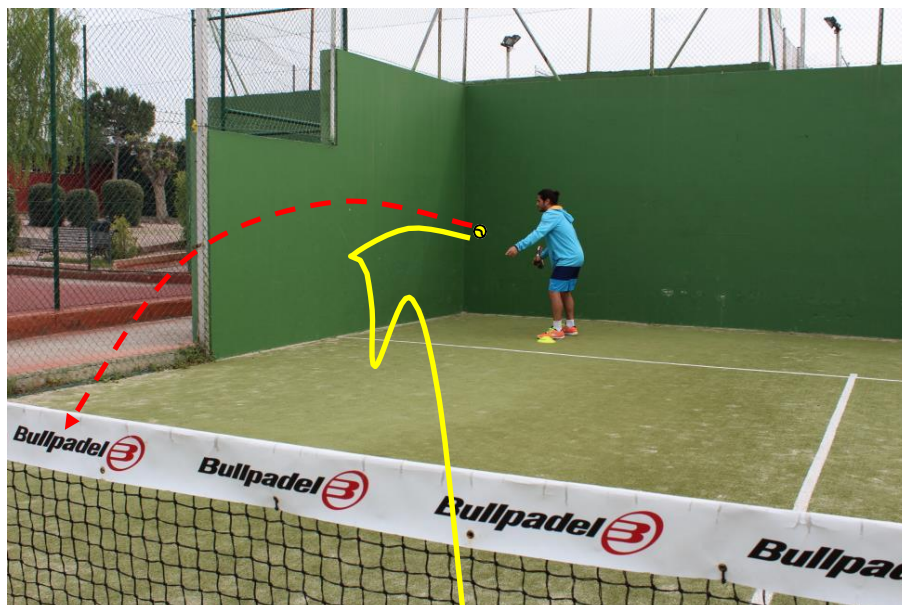
Prova 5: Resta

- El jugador es situarà en el costat oposat a l'alimentador.
- L'alimentador realitzarà 5 serveis a diferents zones de la pista a les quals el jugador haurà de respondre.
- Es comptabilitzarà el nombre de serveis retornats pel jugador correctament i s'assignarà un punt per cadascun d'ells.
- La velocitat del servei s'adaptarà al nivell de la categoria corresponent en la inscripció.



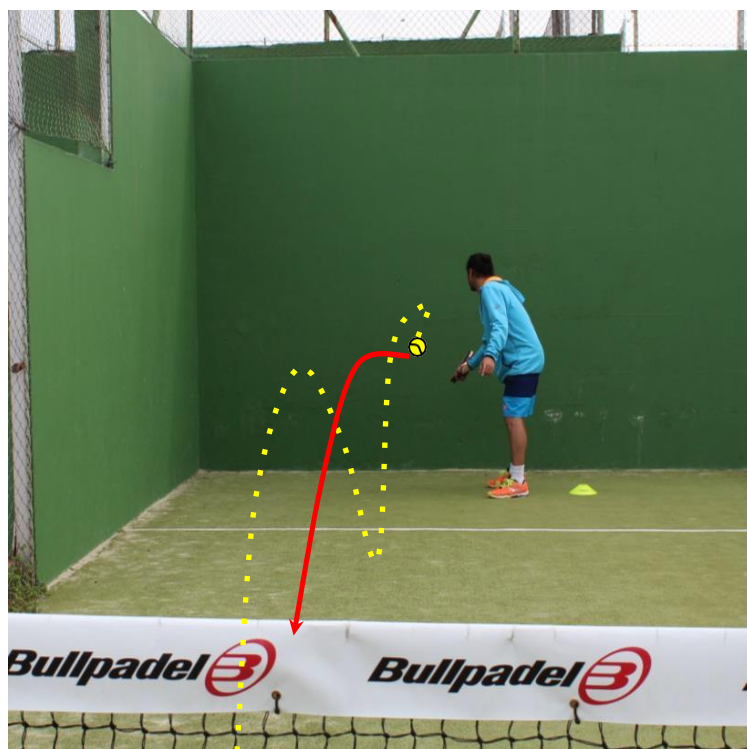
Prova 6: Rebot de paret lateral

- El jugador es para en un costat de la pista i l'alimentador s'atura en el costat oposat, llançant les pilotes al rebot de la paret lateral corresponent en funció del cop.
- El jugador podrà retornar la pilota a qualsevol part de la pista. La pilota ha de passar la xarxa de manera neta sense fregar-la, i botar dins de la superfície vàlida per a assignar un punt.
- El jutge o voluntari llançarà un total de 10 pilotes, a saber:
 - 5 pilotes a Paret lateral de dreta
 - 5 pilotes a Paret lateral de revés



Prova 7: Rebot de paret de fons

- El jugador s'atura en el costat dret de la pista i l'alimentador s'atura en el costat oposat, llençant les pilotes al rebot de la paret de fons del jugador.
- El jugador podrà retornar la pilota a qualsevol part de la pista. La pilota ha de passar la xarxa de manera neta sense fregar-la, i botar dins de la superfície vàlida per a assignar un punt.
- El jutge o voluntari llançarà un total de 10 pilotes, a saber:
 - 5 pilotes a Paret lateral de dreta
 - 5 pilotes a Paret lateral de revés



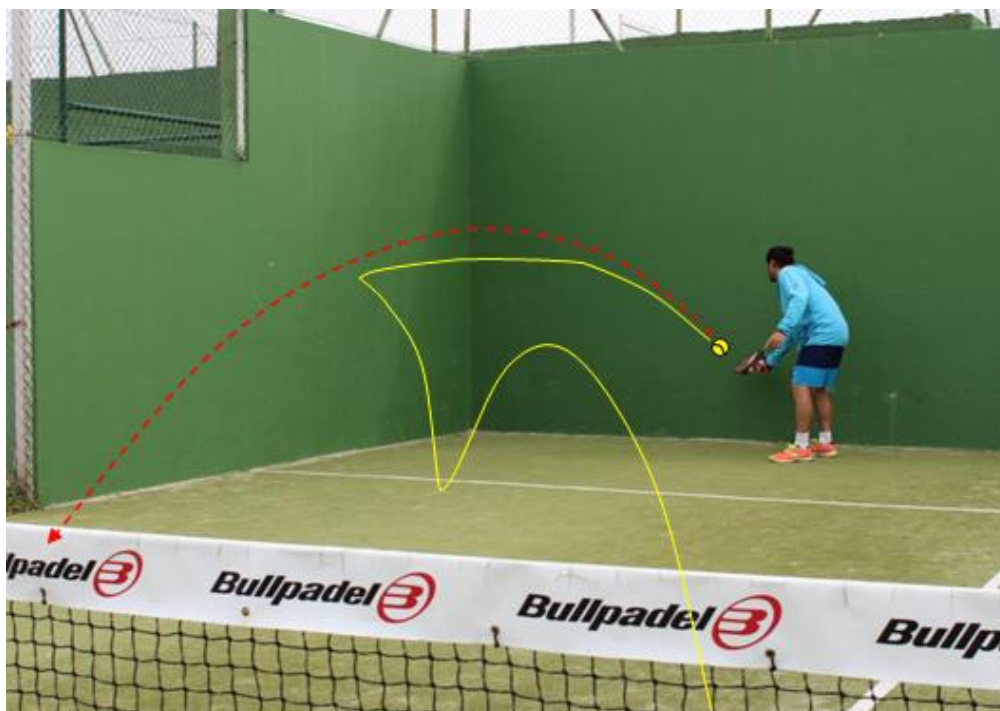
Prova 8: Cop de globus

- El jugador s'atura en el costat dret de la pista i l'alimentador es per a en el costat oposat.
- El jugador podrà retornar la pilota a qualsevol part de la pista. La pilota ha de passar la xarxa amb altura suficient per a sobrepassar l'altura del cap de l'alimentador.
- S'assigna un punt al jugador si retorna correctament la pilota en funció del paràgraf anterior.
- El jutge o voluntari llançarà un total de 5 pilotes.



Prova 9: Dobles rebots

- El jugador s'atura en el costat dret de la pista i l'alimentador s'atura en el costat oposat, llançant les pilotes al doble rebot de la paret.
- El jugador podrà retornar la pilota a qualsevol part de la pista. La pilota ha de passar la xarxa de manera neta sense fregar-la, i botar dins de la superfície vàlida per a assignar un punt.
- Es llançarà un total de 5 pilotes.



NOTA: En el cas de que una competició manqui de tècnics que facin d'alimentador, aquesta disposarà de voluntaris que podran llançar la pilota amb la mà des del mateix costat de la pista en el qual el jugador està realitzant la prova.



ACTA DE TORNEIG INDIVIDUAL DE DESTRESSES

ACTA INDIVIDUAL DE DESTRESSES PROVES ADAPTADES

GRUP:				SÈRIE:		
		JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 3	JUGADOR 4	
NOMS JUGADORS						
Núm	PROVA					
1	DRETA					
2	REVÉS					
3	VOLEA (DRETA I REVÉS)					
4	SERVEI					
5	RESTA					
6	PARET LATERAL (D. I R.)					
7	PARET FONS (D I R)					
8	GLOBUS					
9	DOBLE PARET					
PUNTUACIÓ FINAL						
OBSERVACIONS:						

GRUP:

1. Es destinarà un temps aproximat de 25-30 minuts per a observar els nivells dels jugadors.
2. Durant el temps d'observació els tècnics podran reclamar la presència de qualsevol esportista d'un altre grup per a comprovar el seu nivell.
3. Per a la realització dels grups finals l'organització tindrà en compte el temps d'observació, així com la puntuació obtinguda en les proves individuals.

PUNTUACIÓ FINAL:

La Puntuació Final del jugador està determinada per la suma de les puntuacions assolides a les 9 proves que formen les preliminars de Destreses.

ALTRES PROVES INDIVIDUALS

- A. Aquestes proves es realitzaran al marge de les proves individuals de nivell, amb la finalitat d'afermar encara més si cap el nivell de cada jugador.
- B. Les preliminars es poden realitzar amb Proves, amb Piloteig, o amb totes dues opcions. El director Tècnic de la Competició decidirà en cada esdeveniment l'opció triada.

PROVA 1 - COLPEIG DE LA PILOTA CONTRA LA PARET

L'esportista colpejarà la pilota de manera autònoma contra la paret de fons de la pista. Serà el propi esportista qui posi en joc la pilota mitjançant un cop de drete fent-la botar en el sòl (servei de pàdel); i des de la posició que millor li convingui. El Jutge o voluntari cronometrarà el temps que és capaç de mantenir la pilota en moviment sabent que:

- La pilota ha de rebotar directament en la paret de fons.
- Només pot botar una vegada en el sòl entre colpejo i colpejo.
- L'esportista té dues oportunitats per a realitzar aquesta prova, i qualificarà la millor d'elles.
- Aquest puntuarà en funció dels cops que el jugador aconsegueixi executar encara que també es tindrà en compte l'execució tècnica i la varietat de cops utilitzats.

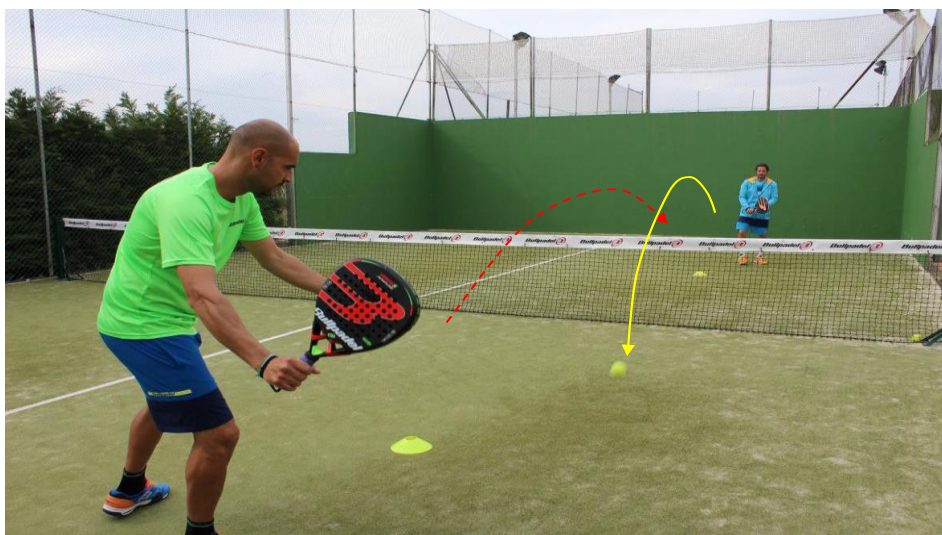


PROVA 2 – MANTENIR UN PELOTEIG CONTROLAT AMB EL RIVAL

En aquesta prova els jugadors han de col·locar-se cadascun a un costat de la xarxa i a uns tres metres de la mateixa i intercanviar cops procurant impactar amb la pilota que colpegen en un objectiu situat en el camp del rival.

Per la puntuació final es tindran en compte els següents aspectes:

- El número total de copejaments realitzats per ambdós jugadors.
- La varietat de copejaments utilitzats per cada jugador i l'execució tècnica dels mateixos.
- Els impactes aconseguits en l'objectiu marcat o la proximitat dels llançaments amb l'esmentat objectiu.

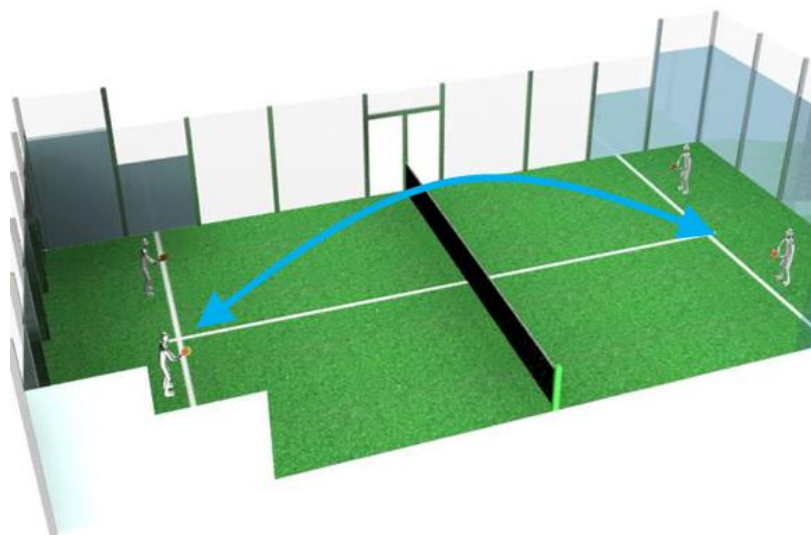


PROVA 3 – TIE BREAK

Els esportistes participaran en un Tie – Break. El Jutge o voluntari els enfrontarà en funció dels resultats obtinguts en la prova número 1 (colpejo de pilota contra la paret). La manera de joc és un Tie-Break ordinari on es qualificaran els següents aspectes:

- Col·locació a la pista.
- Comprensió de les regles bàsiques de joc: puntuació, ordre de sac, etc.
- Comportament i conducta vers els seus companys i jutges.

Després d'aquesta prova, el Director/a tècnic/a de la competició classificarà definitivament el jugador per la competició oficial.



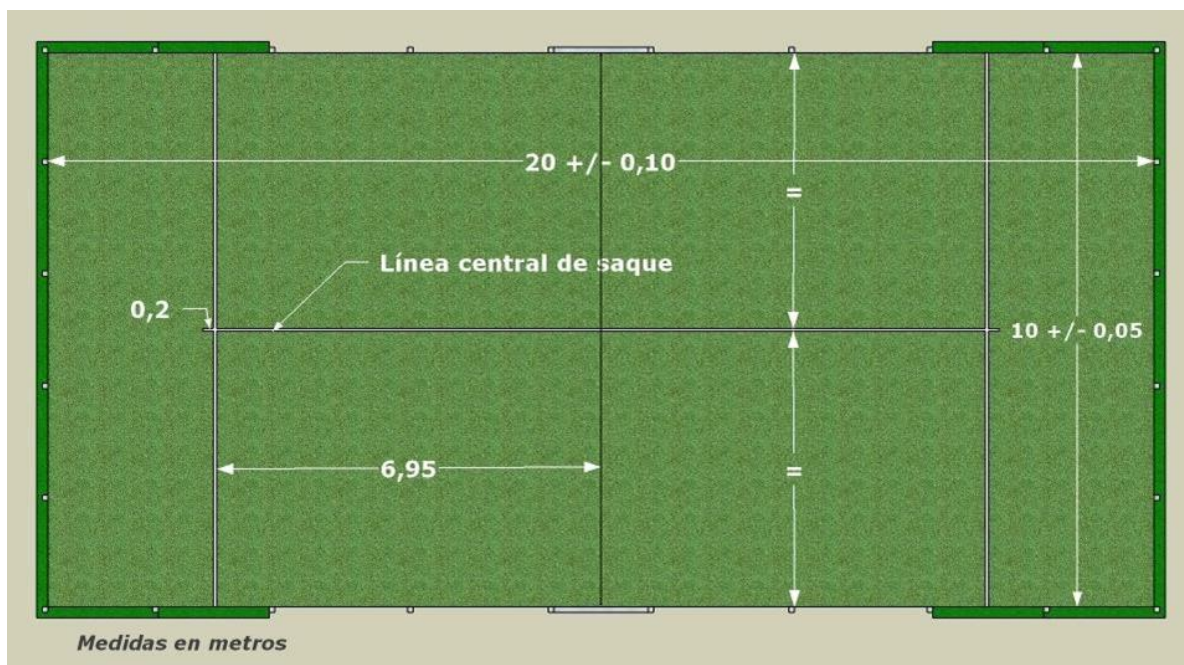
SECCIÓ C – REGLAMENT DE JOC PER AL PÀDEL ADAPTAT

1. LA PISTA

- DIMENSIONS**

L'àrea de joc és un rectangle de 10 metres d'ample per 20 metres de llarg (mesures interiors) amb una tolerància de 0.5%.

Aquest rectangle està dividit en la seva meitat per una xarxa. A banda i banda d'ella, paral·leles a la mateixa i a una distància de 6,95 m estan les línies de servei. L'àrea entre la xarxa i les línies de servei està dividida en la seva meitat per una línia perpendicular a aquestes, anomenada línia central de servei, que divideix aquesta àrea en dues zones iguals. La línia central de servei es prolongarà 20 cm. més enllà de la línia de servei. Les dues meitats del camp han de ser absolutament simètriques pel que fa a superfícies i traçat de línies. Totes les línies tenen un ample de 5 cm.



L'alçada mínima lliure serà de 6 metres en tota la superfície de la pista, sense que existeixi cap element (com llums) que envaeixin aquest espai.

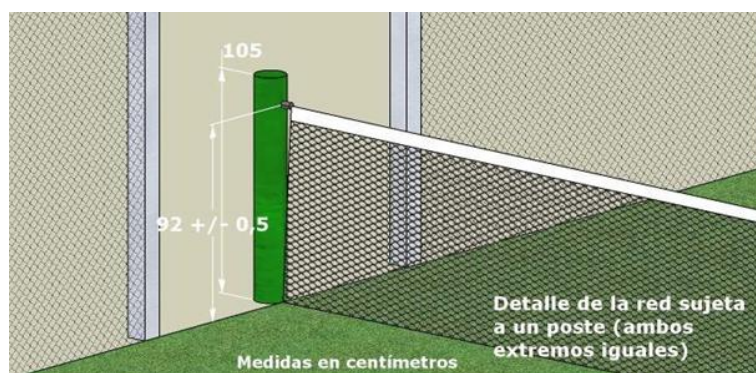


- **XARXA**

La xarxa té una longitud de 10 metres i una altura de 0,88 metres en el seu centre, elevant-se en els seus extrems fins a un màxim de 0,92 metres (amb una tolerància màxima de 0.005 metres).



Es troba suspesa per un cable metàl·lic de diàmetre màxim 0,01 metres, els extrems dels quals estan units a dos pals laterals d'una altura màxima de 1,05 metres o de la pròpia estructura que ho subjecten i tiben.

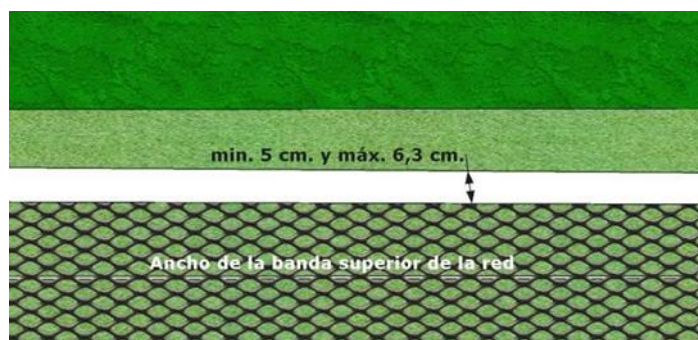


El dispositiu de tensió del cable ha d'estar concebut de tal manera que no es deixi anar de manera inesperada i no constitueixi un risc per als jugadors.

Els pals de la xarxa tenen les seves cares exteriors coincidint amb els límits laterals de la pista (obertura, porta o malla metàl·lica). Poden ser de secció circular o quadrada però tindran les seves arestes arrodonides.



La xarxa es remata amb una banda superior de fons blanc d'amplària entre 5,0 i 6,3 cm. que una vegada plegada, pel seu interior va el cable de subjecció a la xarxa. Podrà portar publicitat sempre que aquesta sigui d'un sol color.

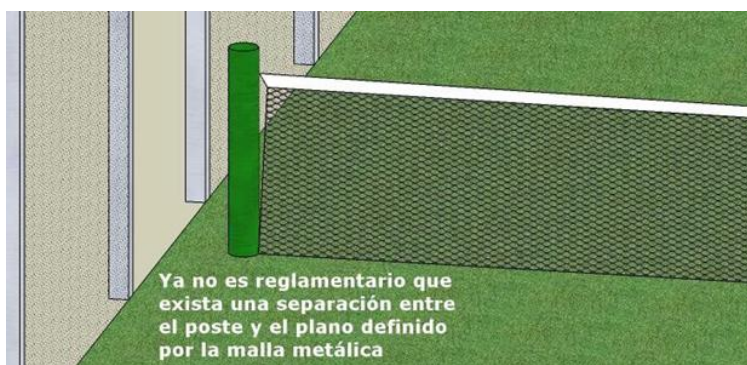


La xarxa ha de quedar totalment estesa de manera que ocupi completament tot l'espai entre els pals i la superfície de la pista, no deixant cap espai entre els extrems de la xarxa i els pals, no obstant això, no ha d'estar tibant.

Cas 1: Pot existir un espai entre la malla metàl·lica o el pla que la defineix i el pal de la xarxa? (veure figura)

Resposta: NO. Aquest tipus de pista ja no és reglamentària.

Els fils constituents seran de fibres sintètiques i l'amplada de malla serà suficientment reduïda per a evitar que la pilota passi al seu través.



- TANCAMENTS**

La pista està tancada íntegrament, per fons de 10 metres de longitud interior i per laterals de 20 metres de longitud interior.

En tots els tancaments es combinen zones construïdes amb materials que permeten un rebot regular de la pilota i zones de malla metàl·lica on el rebot és irregular, de la següent manera:

- FONS**

Amb 4 metres d'altura total del tancament, compost per tres primers metres de paret que pot ser de qualsevol material transparent o opac (cristall, maó, etc.) sempre que les seves característiques compleixin els requisits indicats en l'apartat "LATERALS" per a les parets, i un últim metre de malla metàl·lica.



- LATERALS

Reglamentàriament s'admeten dues variants en els tancaments laterals:

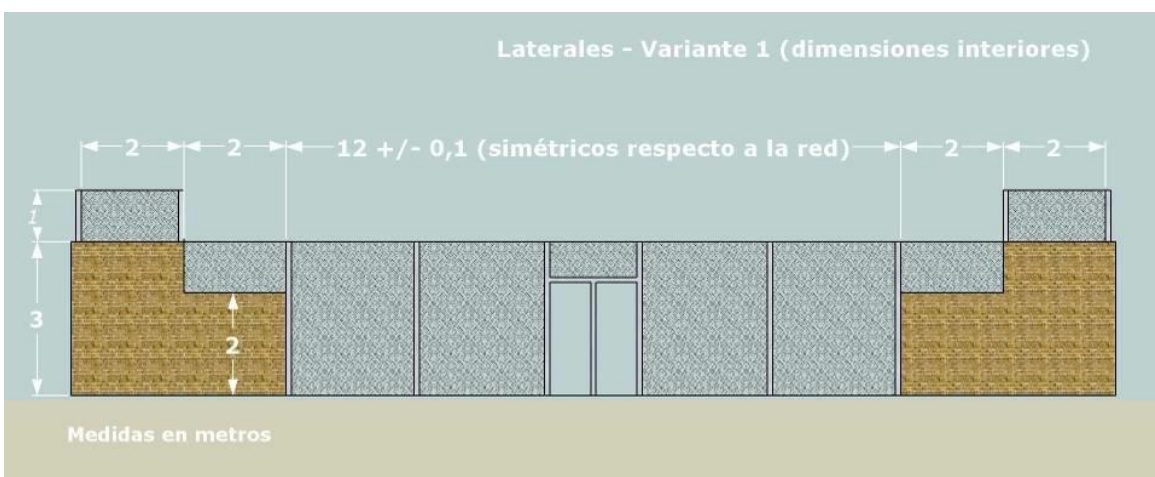
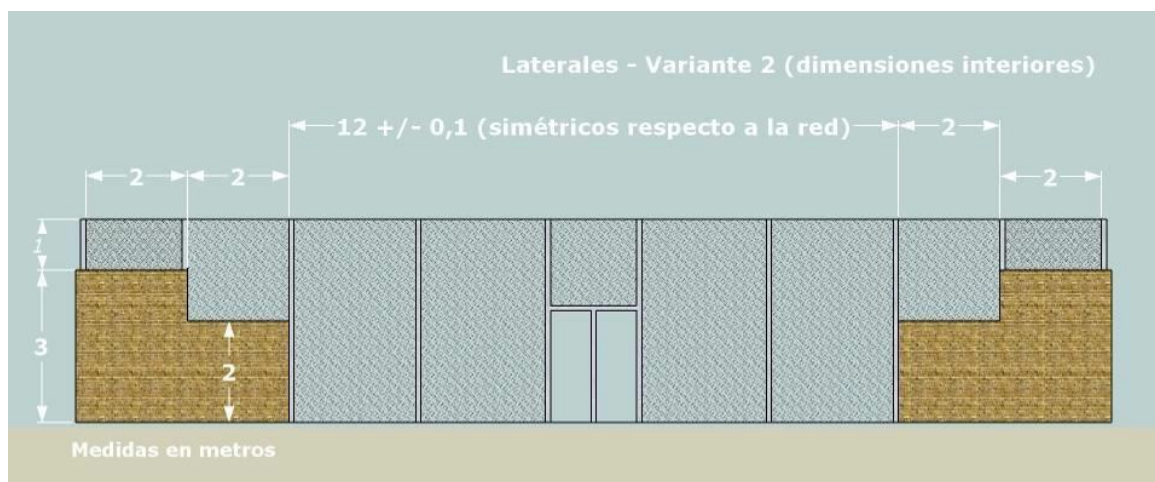
Variant 1

Composta per zones escalonades de paret en tots dos extrems, de 3 metres d'altura per 2 metres de longitud el primer drap i de 2 metres d'altura per 2 metres de longitud el segon drap. Les zones de malla metàl·lica completen el tancament fins a 3 metres d'altura en els 16 metres centrals i fins a 4 metres d'altura en els dos metres extrems.

Variant 2

Composta per zones escalonades de paret en tots dos extrems, de 3 metres d'altura per 2 metres de longitud el primer drap i de 2 metres d'altura per 2 metres de longitud el segon drap. Les zones de malla metàl·lica completen fins a 4 metres l'altura en tota la longitud del tancament.

Les dimensions donades són des de l'interior de la pista.



La malla metàl·lica es col·loca sempre alineada amb la cara interior de les parets.

Les parets poden ser de qualsevol material transparent o opac (cristall, maó, etc.) sempre que ofereixin la deguda consistència i un rebot de la pilota regular i uniforme.

Qualsevol que sigui el material haurà de tenir un acabat superficial uniforme, dur i llis sense cap rugositat perquè permeti el contacte, frec i lliscament de pilotes, mans i cossos. El color de les parets opaques ha de ser només un i de tonalitat verda, blava o marró terrosa però clarament diferent al color que tingui el sòl. Es permetrà la impressió o pintada de logotips sempre que no hi hagi més d'un per paret i la seva grandària o colors no alterin o dificultin la visió dels jugadors.

Per a les pistes de cristall s'hauran de complir amb les normes per a vidre temperat:

- Unió Europea: EN 12150-1.

La malla metàl·lica haurà de ser romboidal o quadrada, podent ser de simple torsió o electrosoldada, sempre que la grandària de la seva obertura (la mesura de les seves diagonals) no sigui inferior a 5 cm. ni superior a 7,08 cm. Es recomana que el gruix del diàmetre del fil d'acer emprat està entre 1,6 mm. i 3 mm., autoritzant-se fins a un màxim de 4 mm., havent de tenir una tensió tal que permeti el rebot de la pilota sobre ella.

Si s'utilitzés malla electrosoldada tots els punts de soldadura han de quedar protegits tant a l'interior de la pista com en l'exterior, de manera que no puguin produir corts o esgarrapades. Si la malla electrosoldada no està entrellaçada el seu muntatge es farà de forma quadrada, no romboidal, i els fils d'acer paral·lels al sòl hauran de quedar a l'interior de la pista i els verticals en l'exterior.

Si la malla anés de simple torsió els tensors hauran de col·locar-se en l'exterior de la pista i també convenientment protegits. Les unions o cosit entre els rotllos de malla no han de presentar elements punxants.

Tant la malla electrosoldada com la de simple torsió hauran de formar una superfície plana i vertical i mantenir-se de tal manera que aquestes característiques no es perdin.

Cas 2: Si es continués amb el mateix tipus de malla per sobre dels límits reglamentaris (veure variants 1 i), amb objecte d'evitar la sortida de la pilota fora de la pista, es recomana col·locar a partir dels 3 ó 4 m, segons correspongui, una xapa de color blanc que permeti diferenciar amb claredat la part vàlida de joc de la que no ho és. La pilota que impacti a la xapa es considera fora de joc.

- TERRA

La superfície de la pista podrà ser de formigó porós, ciment, fusta, materials sintètics, gespa artificial o qualsevol altre que permeti el bot regular de la pilota.

El color del sòl ha de ser només un, clarament diferent del de les parets, i de tonalitat verda, blava o marró-terros.

El paviment tindrà una planitud tal que les diferències de nivell interiors siguin inferiors a 3 mm mesurats amb regla de 3 m (1/1000).

En paviments no drenants els pendents d'evacuació màxima transversal seran de l'1% i sempre partint del centre cap a l'exterior de la pista.

Cas 3: En paviments no drenants serà vàlid el pendent del 0%.

Els paviments sintètics i de gespa artificial compliran els següents requisits:

- Unió Europeo: conforme amb l'Informe UNE 41958 IN "Paviments esportius".
- Altres països: consultar normatives pròpies.

REQUISITS:

Absorció impactes (Reducció de força)	RF≥20%	Gespa artificial
Fricció	0,4≤μ≤0,8	Gespa artificial
Bot vertical de la Pilota	≥80%	Gespa artificial Sintètics
Farciment de sorra	SiO ₂ ≥96% CaO≤3% Cants arrodonits Granulometria: 80%peso Ø16mm-1,25mm longitud visible fibra 2mm-3mm	Gespa artificial

- ACCESSOS

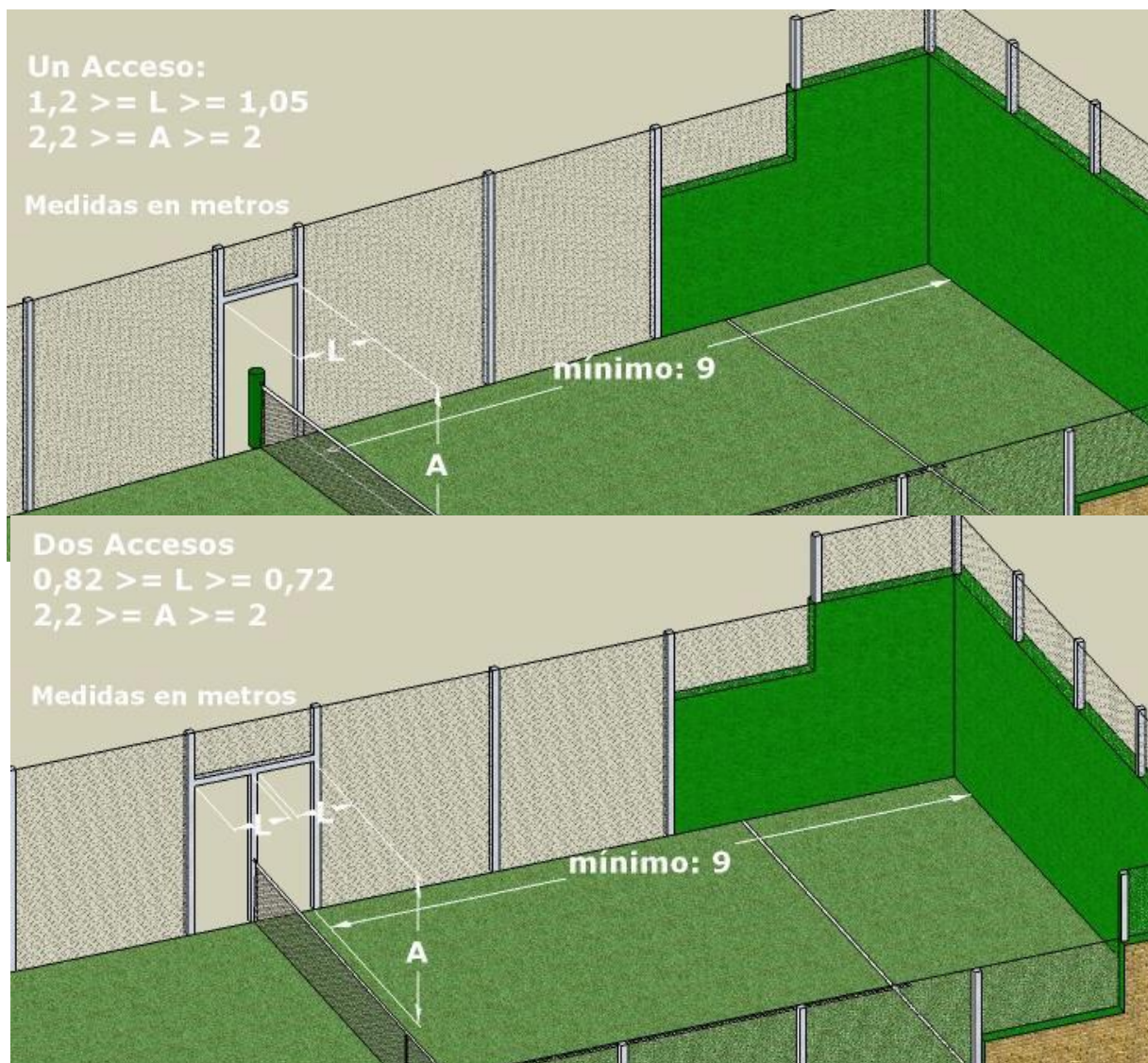
Els accessos a pistes estan situats en els dos laterals o en un només i cadascun dels laterals són simètrics en relació amb el centre dels mateixos. Podran existir una o dues apertures per lateral, amb o sense porta (veure regla 16 Joc autoritzat fora de la pista). Si en una pista en què els buits d'accés no tinguessin portes, s'hagués muntat sobre el sòl, en la part inferior dels buits, algun tipus de

barra, metàl·lica o d'un altre material, per a reforçament de l'estructura, s'haurà d'entendre que forma part de la mateixa amb caràcter general i efectes reglamentaris. En el cas que tal barra no existís aquesta zona en la vertical de l'estructura es considerarà interior de la pista, amb independència que tingui una línia pintada sobre ella.

Les dimensions de les apertures han de ser les següents.

- 1) Amb només un accés per lateral: el buit lliure ha de tenir un mínim de 1,05 x 2,00 metres i un màxim de 1,20 x 2,20 metres (veure figura).

- 2) Amb dos accessos per lateral, cada buit ha de tenir un mínim de 0,72 x 2,00 metres i un màxim de 0,82 x 2,20 metres (veure figura).



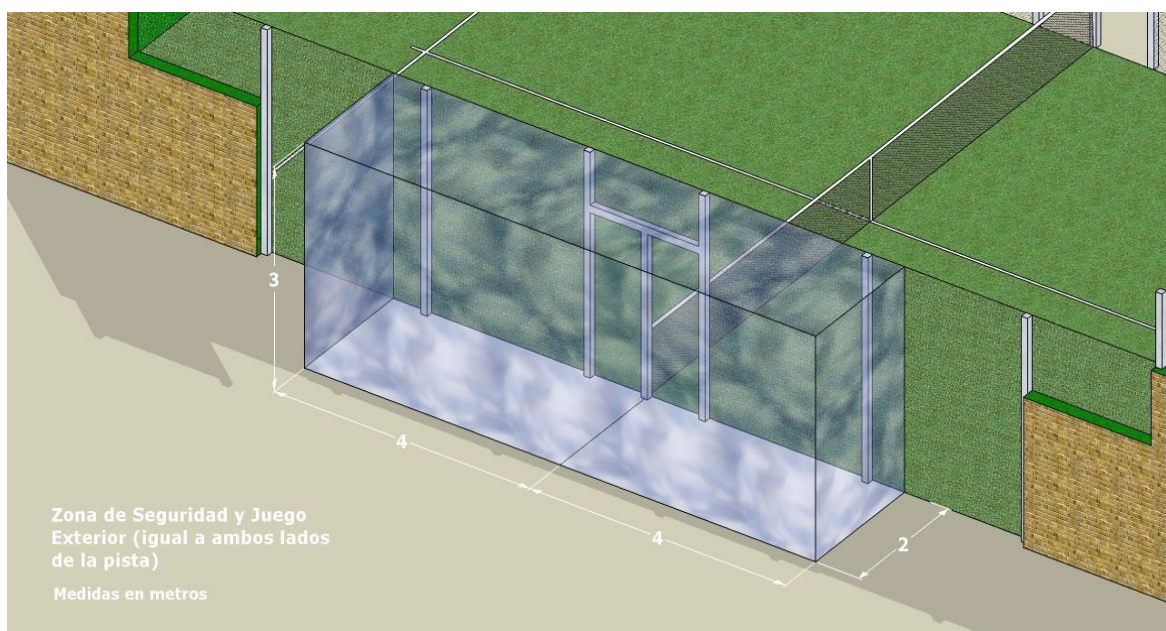
Nota: les instal·lacions d'ús públic han de complir la normativa d'accessibilitat i supressió de barreres arquitectòniques per a persones amb mobilitat reduïda.

La distància mínima entre la paret del fons i la cara més propera de l'apertura serà de 9 m.

En cas d'existir portes, les manetes d'aquestes han d'estar col·locades per l'exterior de la pista, sense que existeixin reguixos cap a l'interior.

- **ZONA DE SEGURETAT I JOC EXTERIOR**

Cadascun dels laterals de la pista haurà de tenir una o dues obertures d'accés. No haurà d'existir cap obstacle físic que impedeixi la sortida de la pista o que estigui situat fora d'ella en un espai mínim de dos metres d'ample, quatre metres de llarg a cada costat i un mínim de tres metres d'altura (veure il·lustració).



ATRAPAMENT

Haurà d'evitar-se que es pugui produir algun tipus d'atrapament en qualsevol lloc de l'estructura o en els components de la pista. Per a controlar les possibles zones d'atrapament s'utilitzarà un tast de 8 a 25 mm.

- **IL·LUMINACIÓ**

La il·luminació artificial serà uniforme i de manera que no dificulti la visió dels jugadors, de l'equip arbitral ni dels espectadors. Complirà la normativa:

- Unió Europea: EN 12193 "Il·luminació d'instal·lacions esportives" i comptarà amb els següents nivells mínims d'il·luminació:

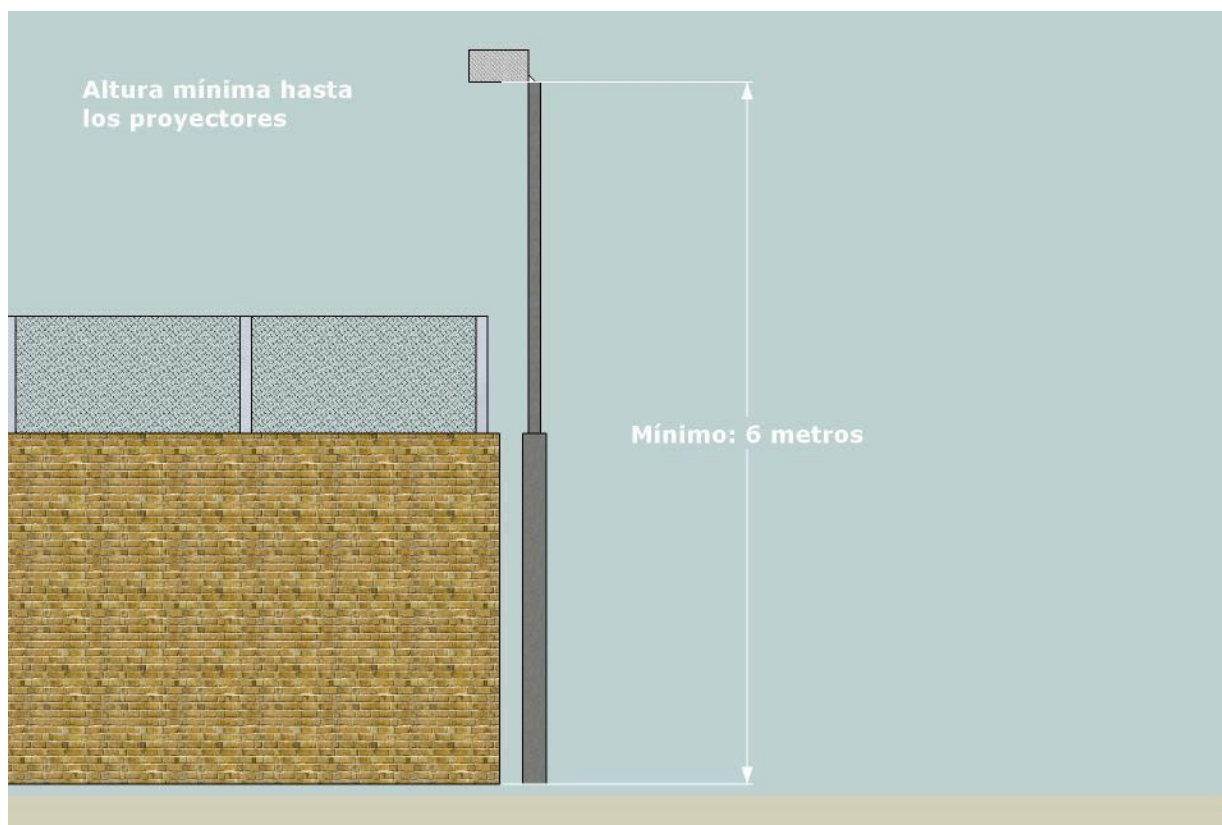
NIVELLS MÍNIMS D'IL·LUMINACIÓ (exterior)	Il·luminació horitzontal E med (lux)	Uniformitat E min/E med
Competicions internacionals i nacionals	500	0,7
Competicions locals, entrenament, ús escolar i recreatiu	200	0,5

NIVELLS MÍNIMS D'IL·LUMINACIÓ (interior)	Il·luminació horitzontal E med (lux)	Uniformitat E min/E med
Competicions internacionals i nacionals	750	0,7
Competicions locals, entrenament, ús escolar i recreatiu	300	0,5

→ Altres països: consulteu normatives pròpies

Les columnes de il·luminació estaran situades fora de la pista. Si les mateixes estiguessin situades en la zona de seguretat, el joc extern no estarà permès.

L'altura mínima mesura des del sòl fins a la part inferior dels projectors ha de ser de 6 metres.



Per a retransmissions de TV color i enregistrament de pel·lícules es requereix un nivell d'il·luminació vertical d'almenys 1000 lux, no obstant això aquest valor pot augmentar amb la distància de la càmera a l'objecte. Per a més informació ha de consultar-se la norma citada.

- **ORIENTACIÓ**

Es recomana que l'eix longitudinal del camp a les instal·lacions a l'aire lliure sigui N-S admetent-se una valoració compresa entre N-NE i N-NO.

2. LA PILOTA

La pilota serà comú en els nivells 1 i 2, mentre que en el 3 i en les proves adaptades canvien les seves qualitats (grandària, color i pressió).

CARACTERÍSTIQUES DE LA PILOTA ADAPTADA



La pilota adaptada haurà de ser una esfera de goma amb una superfície exterior uniforme de color groc i vermell. El seu diàmetre ha de mesurar $\pm 76\text{mm}$ i el seu pes estarà en 44 gr.

CARACTERÍSTIQUES DE LA PILOTA NORMALITZADA

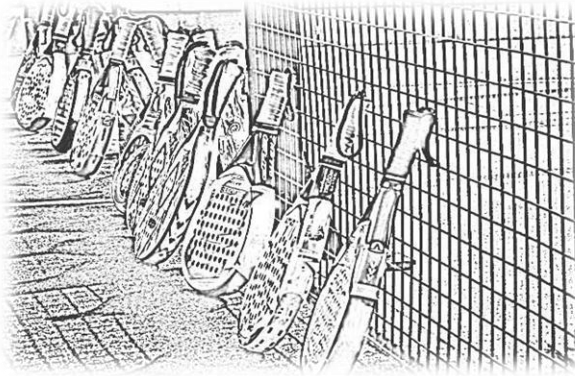


Les pilotes per al seu ús en les competicions oficials de la FIP seran aquelles aprovades per aquesta.

La pilota haurà de ser una esfera de goma amb una superfície exterior uniforme de color blanc o groc. El seu diàmetre haurà de mesurar entre 6,35 i 6,77 cm i el seu pes estarà entre 56,0 i 59,4 gr. Haurà de tenir un rebot comprés entre 135 i 145 cm al deixar-la caure sobre una superfície dura des de 2,54 m.

La pilota haurà de tenir una pressió interna entre 4,6 kg i 5,2 kg per cada 2,54 cm².

Quan es jugui a més de 500 m d'altitud sobre el nivell del mar es poden utilitzar altre tipus de pilotes, sent idèntiques al tipus abans descrit excepte en que el rebot haurà de ser de més de 121,92 cm i de menys de 135 cm.



3. LA PALA

Es jugarà amb una pala reglamentària de pàdel, pel que la mateixa haurà d'ajustar-se a quant s'indica a continuació.

Igual que amb la pilota, la pala serà comuna per als nivells 1 i 2, mentre que per al nivell 3 i les proves adaptades canvien les seves qualitats (grandària, pes i material).

La pala es compon de dues parts: cap i puny.

- Puny: llargada màxima, 20 cm; amplada màxima (de cadascuna de les forquetes, sense considerar l'espai buit entre elles), 50 mm; gruix màxim, 50 mm.
- Cap: llargada, variable. El llarg del cap més el llarg del puny no pot excedir de 45,5 cm; ample màxim, 26 cm; gruix màxim: 38 mm.

El llarg del total de la pala, cap més puny, no podrà excedir de 45,5 centímetres. En realitzar el control de les mesures de la pala es permetrà una tolerància en el gruix de la mateixa del 2,5%.

La superfície destinada al colpejo estarà perforada per un nombre no limitat de forats cilíndrics de 9 a 13mm de diàmetre cadascun en tota la zona central. Dins d'aquesta mateixa superfície podrà considerar-se una zona perifèrica de 4 centímetres mesurats des de la vora exterior de la pala, on els forats podran tenir una altra forma o grandària, sempre que no afectin l'essència del joc.

La superfície destinada al colpejo, igual en les seves dues cares, podrà ser llisa o rugosa.

La pala estarà lliure d'objectes adherits i altres dispositius, que no siguin aquells utilitzats només i específicament per a limitar o prevenir deterioracions, vibracions i distribuir el pes. Qualsevol objecte o dispositiu ha de ser raonables en mesures i col·locació per a tals propòsits. La pala no pot ser motiu de distracció o molèstia

per als altres jugadors pel que no podrà tenir elements reflectors o sons que de qualsevol manera alterin o puguin alterar el normal desenvolupament del joc.

Haurà de tenir un cordó o corretja no elàstica de subjecció a la nina com a protecció contra accidents. El seu ús serà obligatori. Aquest cordó haurà de tenir una longitud màxima de 35 centímetres.

La pala ha d'estar lliure de qualsevol mena de dispositiu que pugui comunicar, avisar o donar instruccions de qualsevol tipus al jugador, ja sigui de manera visible o audible, durant el transcurs d'un partit.

Cas 1: Durant el transcurs del joc, un jugador trenca accidentalment la pala. Pot continuar jugant amb la pala en aquestes condicions?

Decisió: Si el que s'ha trencat és el cordill de seguretat perd el tant en aquest moment i no pot continuar el joc.

Cas 1: Durant el transcurs del joc, un jugador trenca accidentalment la pala. Pot continuar jugant amb la pala en aquestes condicions?

Decisió: Sí, excepte que es trenqui el cordill de seguretat o que el trencament converteixi la pala en un element perillós. Si és la pala la que s'ha trencat queda a criteri de l'àrbitre determinar si aquesta s'ha convertit en un element perillós o no. Si ho fos no pot ser utilitzada i el jugador perd el tant; si no ho fos, és el jugador qui decideix si canvia la pala trencada, però no abans que el tant finalitzi.

Cas 2: Es permet que un jugador utilitzi més d'una pala durant el joc?

Decisió: Sí. No es permet durant el punt.

Cas 3: Pot incorporar-se a la pala una pila (bateria) que afecti a les seves característiques de joc?

Decisió: No. Una pila (bateria) està prohibida, ja que és una font d'energia, com una cèl·lula solar o altres accessoris similars.

4. PUNTUACIÓ

REGLA 1 – PUNTUACIÓ

En competicions de nivell 1 la manera de joc serà el mateix que en pàdel de la FEP, com es reflecteix a continuació:

Quan una parella gana el seu primer punt es cantarà "15". En guanyar el seu segon punt es cantarà "30". En guanyar el seu tercer punt es cantarà "40" i amb el quart punt guanyat es cantarà "joc", excepte si totes dues parelles han guanyat tres punts, amb el que la puntuació rep el nom de "iguals". En aquest moment, la parella que no està traient pot triar sobre quin jugador es traurà el següent punt, i el vencedor d'aquest punt guanyarà el joc. Es coneix aquesta manera de joc com a "punt d'or".

La parella que primer guanyi 6 jocs, sempre amb un mínim de 2 d'avantatge, s'anotará el set. En cas d'empat a 5 jocs s'hauran de jugar dos més, fins a guanyar per 7-5, però si es produeix un empat a 6 jocs s'aplicarà el "tie-break" o desempat.

Els partits es jugaran al millor de tres sets (una parella necessita guanyar dos sets per a fer-se amb el partit).

En el cas d'empat a un set, i sempre que s'hagi establert prèviament, es podrà jugar el tercer set sense aplicar el "tie-break" o desempat és a dir, si es produeix empat a sis jocs, guanyarà aquell que aconsegueixi dos de diferència.

MORT SÚBITA O "TIE-BREAK"

Durant el "tie-break", es canten els punts "zero", "1", "2", "3", etc.

El "tie-break" ho guanyarà el primer que arribi a 7 punts, sempre que ho faci amb 2 d'avantatge, per tant la parella gana el "joc" i el "set". Si és necessari, el tie-break continuarà fins que s'aconsegueixi aquest marge.

El "tie break" s'iniciarà traient el jugador al qual li correspongui fer-lo segons l'ordre seguit en el set i el farà des del costat dret de la seva pista, jugant-se un sol punt. A continuació, i respectant sempre l'ordre de servei esmentat anteriorment, es jugaran dos punts, començant a fer-ho des del costat esquerre, i així successivament.

El vencedor del "tie-break" s'anotará el set per 7-6.

En el set següent començarà a treure un jugador de la parella que no hagués començat traient el "tie break".

En el Nivell 3, el modus de joc serà el següent:

Cas 1: Qui començarà traient el "tie break"?

Decisió: El jugador que va començar traient a l'inici del set. Excepte que ocorri el recollit en la Regla 6, apartat j).

SETS A QUATRE O MINI SET:

La parella que guanyi quatre jocs guanyarà el set, sempre que li porti dos jocs d'avantatge com a mínim als contraris. Si totes dues parts aconseguixen un tanteig de quatre jocs iguals, es jugarà un "tie-break" de desempat.

TIE-BREAK DECISSIU DEL PARTIT (10 PUNTS):

Quan el tanteig d'un partit arribi a un set iguals, es jugarà un tie-break per decidir el guanyador del partit. Aquest tie-break decisiu substitueix a l'últim set.

La parella que obtingui deu punts guanyarà el tie-break i el partit, sempre que ho faci amb un marge de dos punts.

NOTA 1: Quan es faci el "tie-break" decisiu per a substituir el set final:

- Continuarà l'ordre de servei original, encara que es podrà canviar dins de la parella l'ordre de servidor i la posició del restador.

NOTA 2: No es canviaran les pilotes al començament del "tie-break" decisiu del partit ni tot i que correspongués fer-ho.

REGLA 2 – ELS TEMPS

El jutge àrbitre donarà per perdut el partit (WO) a qualsevol de les parelles el/s jugador/s de les quals no estiguin preparat/s per a jugar 10 minuts després de l'hora prevista per l'inici del mateix, tret aquells casos en els que el jutge àrbitre considerés que són conseqüència de força major.

Cas 1: En el cas de la programació d'horaris per torns, es considerarà com a hora prevista per a l'inici del partit cinc minuts després de la finalització de l'anterior.

El piloteig de cortesia amb els contraris serà de 5 minuts i obligatori.

Com a norma, el joc haurà de ser continu, des del primer moment en el que s'iniciï el partit (quan s'efectuï el primer servei) fins que s'acabi, així doncs, el partit mai haurà de suspendre's o retratar-se amb el propòsit de permetre que un jugador recuperi forces o rebi instruccions o consells.

Entre punts el temps màxim permès és de vint (20) segons.

Quan els jugadors canviïn de costat al final del joc, es concedirà un màxim de noranta (90) segons. Després del primer joc de cada set i durant un tie-break, el joc serà continu i els jugadors canviaran de costat sense cap descans.

Al final de cada set es concedirà un descans de cent-vint (120) segons com a màxim.

Els temps anteriors comencen en el moment en que s'acabi un punt i finalitzen quan s'inicia el servei del següent punt.

Si per circumstàncies alienes a la voluntat del jugador, la seva roba, calçat o equip necessari es trenca o necessita reemplaçar-se, es concedirà un temps addicional raonable al jugador perquè resolgui el problema.

Anunciant-ho abans del partit es podrà permetre un nombre limitat de descansos per a anar al lavabo o canviar-se de roba.

Es concediran 20/30 segons per als canvis de camp en el "tie-break".

Si un partit ha de ser suspès per raons alienes als jugadors (pluja, falta de llum, accident, etc.) en reiniciar-se el partit les parelles tindran dret a un piloteig de cortesia d'acord amb el següent:

- Fins a cinc minuts de suspensió no hi ha piloteig.
- De 5 a 20 minuts de suspensió, tres minuts de piloteig.
- Més de 20 minuts de suspensió, cinc minuts de piloteig.

El partit haurà de començar exactament on i com va finalitzar en suspendre's, és a dir, amb el mateix joc i puntuació, el mateix jugador en el servei, la mateixa ubicació en els camps i la mateixa relació en l'ordre de serveis i restes.

Si la suspensió es deu a la falta de llum natural, s'haurà de parar el partit quan la suma de jocs sigui parell en el set que s'està jugant, perquè en reiniciar-ho quedin totes dues parelles en el mateix costat que quan es va produir la suspensió.

En el cas que un jugador es lesioni o estigui afectat per una condició mèdica tractable se li atorgaran 3 minuts per a la seva atenció o recuperació, podent tornar a rebre-la en els pròxims dos descansos, però dins del temps reglamentari. Si la suspensió es realitza durant un descans el jugador podrà rebre assistència mèdica de 3 minuts dins d'aquesta suspensió, podent tornar a rebre-la en els pròxims dos descansos, però dins del temps reglamentari.

Si un jugador resultés lesionat per un pilotada de la parella contrària, i segons el parer de l'àrbitre estigués justificat donar-li un temps per a recuperar-se, podrà disposar de fins a un minut abans de reprendre el joc. Si no fos suficient podrà acollir-se a l'indicat en el paràgraf anterior.

Si en la competició es compta amb la presència oficial de metge o fisioterapeuta els tres minuts començaran a explicar-se des del moment en què s'iniciï l'atenció al jugador.

Aquesta atenció només podrà dispensar-se una vegada per cada jugador i no es podrà cedir aquest dret al seu company.

En cas d'un accident que no sigui conseqüència directa del joc, i que afecti a algun dels jugadors, el Jutge Àrbitre, al seu criteri, podrà concedir un temps per a la seva atenció, que no excedeixi en cap cas de 15 minuts. I ACABARÀ QUAN EL PROFESSIONAL DIGUI QUE JA ES POT REPRENDE EL JOC SENSE ESPERAR AQUESTS 15 MINUTS.

Si un jugador té alguna ferida sagnant no podrà continuar el joc. NO PETITES RASCADES.

Cas 1: ¿Li compta torn d'atenció a un jugador en cas d'accident que no sigui conseqüència directa del joc?

Decisió: No, no li compta.

Cas 2: ¿Quin temps de descans o interrupció pot haver entre el primer i segon servei?

Decisió: Cap, el joc ha de ser continu.

REGLA 3 - POSICIÓ DELS JUGADORS

Cada parella de jugadors es col·locarà en cadascú dels camps, ubicats a un costat i l'altre de la xarxa. El jugador que posi la pilota en joc és el que treu(servidor) i el que contesta el que resta (restador).

El jugador que rep pot col·locar-se en qualsevol lloc del seu camp, al igual que el seu company i el company del servidor.

Cas 1: ¿Pot algun jugador estar fora del terreny de joc mentre s'efectua el servei?

Decisió: No, no pot.

Cas 2: ¿Es permet que un component de la parella jugui sol envers els seus contraris?

Decisió: Sí, si el company roman en el camp i saca i resta quan li correspon.

REGLA 4 – ELECCIÓ DE CAMP I DEL SERVEI

L'elecció de camp i el dret a ser el que servei o el que resti en el primer joc, es decidirà per sorteig. La parella que guanyi el sorteig podrà triar entre:

- a) Treure o restar, i en aquest cas l'altra parella triarà el camp, o
- b) El camp, i en aquest cas l'altra parella triarà el dret a servir o restar, o
- c) Sol·licitar als seus contraris que triïn primer.

Una vegada decidit ordre de servei i camp totes dues parelles li comunicaran a l'Àrbitre qui serà el primer sacador i el primer restador.

Cas 1: ¿Tenen ambdues parelles dret a una nova elecció si es deté l'escalfament i els jugadors abandonen la pista?

Decisió: Sí. El resultat del sorteig original es manté, però ambdues parelles poden fer noves eleccions.

REGLA 5 – CANVIS DE CAMP

les parelles canviaran de camp quan la suma dels jocs disputats de cada set sigui número imparell.

En el "tie-break" els jugadors canviaran de camp cada 6 tants.

Si es comet un error i no es produeix el canvi de camp, els jugadors corregiran aquesta situació tan aviat com sigui descobert l'error, seguint l'ordre correcte. Tots els punts

comptats abans d'advertir-se l'error són vàlids. En el cas en què en advertir-se de l'error s'hagués ja realitzat un primer servei en falta només es tindrà dret a un servei més.

Cas 1: Al final d'un set tenim un descans de 120 segons. Per a iniciar el següent set ¿tenim que canviar de camp?

Decisió: Si la suma del numero de jocs del set finalitzat és imparell, SÍ. En cas que sigui parell, NO.

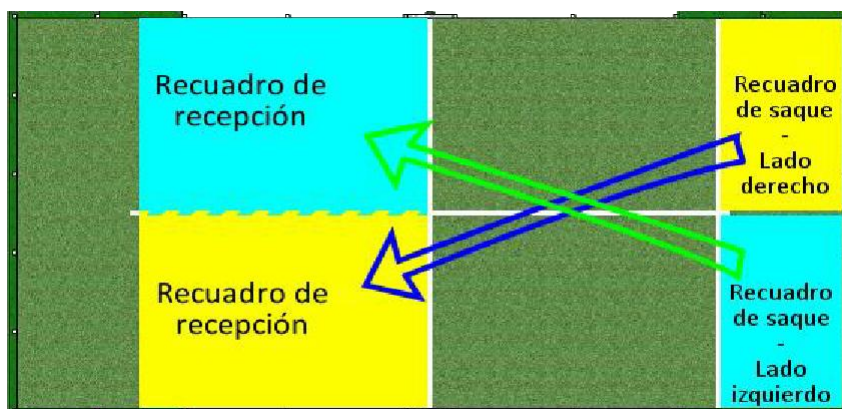
Cas 2: Al finalitzar el primer joc de cada set, hem de canviar de camp. ¿tenim dret a un descans?

Decisió: NO, no hi ha descans. NO ES PODEN REBRE INSTRUCCIONS I SÍ ÉS PERMÈS BEURE I ASSECAR-SE LA SUOR.

REGLA 6 – EL SERVEI

En competicions de nivell I, la manera de realitzar el servei serà el següent: Tots els punts s'inicien amb el servei. Si el primer servei és fallit es disposarà d'una segona oportunitat. El servei ha d'efectuar-se de la següent manera:

- El que ho executi (el servidor) haurà d'estar en el moment d'inici del servei amb tots dos peus darrere de la línia de servei, entre la prolongació imaginària de la línia central de servei i la paret lateral (Requadre de Servei) i que els mateixos romanguin en aquest espai fins que la pilota sigui colpejada.
- El servidor botarà la pilota en el sòl per a efectuar el servei dins del requadre de servei en què es trobi.
- El servidor queda obligat a no tocar amb els peus la línia de servei, ni la línia imaginària continuació de la línia central.
- En el moment de colpejar la pilota en el servei, aquesta haurà d'estar a l'altura o per sota de la cintura, i el jugador ha de tenir almenys un peu en contacte amb el sòl.
- La pilota colpejada haurà de passar per sobre de la xarxa cap al requadre de recepció de servei situat en l'altre camp, en línia diagonal, fent que el primer pot es produeixi en aquest requadre, que inclou les línies que ho delimiten, i en primer lloc realitzarà el servei sobre el requadre de recepció de servei que estigui situat a la seva esquerra i, acabat el punt, el següent servei sobre el de la seva dreta, procedint a partir d'aquest moment alternativament.



- f) Al treure, el jugador no podrà caminar, córrer o saltar. S'estimarà que el jugador no hagi canviat de posició encara que faci petits moviments amb els peus que no afecti a la posició adoptada inicialment.
- g) En el moment d'impactar la pilota o en un intent fallit amb intenció de colpejar-la, el servei es considerarà efectuat.
- h) Si un servei és executat inadvertidament des del requadre de servei no corresponent, l'error de posició haurà de ser corregit tan aviat com es descobreixi. Tots els punts obtinguts en tal situació són vàlids, però si hi ha hagut una sola falta de servei abans d'advertir-se, aquesta ha de ser tinguda en compte.
- i) La parella que tingui el dret a servir en el primer joc de cada set, decidirà com dels components de la mateixa començarà a servir. Al seu torn, en acabar el primer joc, la parella que ha vingut restant passarà a treure triant el jugador que ha de fer-lo i així alternativament durant tots els jocs d'un set. Una vegada establert l'ordre de servei, aquest no pot ser alterat fins al començament del següent set.
- j) Si un jugador treu fora del seu torn, el que hagués hagut de treure ha de fer-ho quan es descobreixi l'error. Tots els punts comptats abans d'advertir-se l'error són vàlids, però si hi ha hagut una sola falta de servei abans d'advertir-se, aquesta no ha de ser tinguda en compte. En el cas que abans d'advertir-se de l'error s'hagi acabat el joc, l'ordre de servei romandrà tal com ha estat alterat, fins a la finalització del set.
- k) El sacador no efectuarà el servei fins que el restador no estigui preparat. No obstant això, el restador s'adaptarà al ritme raonable del sacador i estarà llest per a rebre el servei quan el sacador ho estigui per a efectuar-lo.

- l) No es podrà al·legar no haver estat llest per a restar un servei si s'ha intentat retornar-lo. Si es demostra que el restador no estava preparat, tampoc es podrà cantar falta.

Al Nivell 3 jugador disposa de fins a 3 serveis per posar en joc la pilota.

Cas 1: ¿A quina alçada màxima podrà impactar la bola un jugador que flexioni les cames en el moment del servei?

Decisió: A la que en aquest moment estigui situada la seva cintura o per sota d'ella.

REGLA 7 – FALTA DE SERVEI

El servei serà falta si:

- a) El servidor infringeix el que es disposa en la Regla 6. El Servei o Servei. Punts de l'a) al f).
- b) El servidor falla la pilota totalment en intentar colpejar-la.
- c) La pilota bota fora del requadre de recepció de servei, que inclou les línies que el delimiten (les línies són bones).
- d) La pilota colpeja al servidor, al seu company o qualsevol objecte que portin amb si.
- e) La pilota bota en el requadre de recepció de servei contrari i toca la malla metàl·lica que delimita el camp abans del segon pot.
- f) La pilota bota en el requadre de recepció de servei contrari i surt directament per la porta en una pista sense zona de seguretat i joc exterior.

Cas 1: He tret i la pilota, abans de botar per primer cop al terra ha tocat alguna de les parts del meu camp o la malla metàl·lica o un focus, però passa la xarxa i bota en el requadre de recepció del servei contrari, ¿És bo el servei?

Decisió: No, és falta.

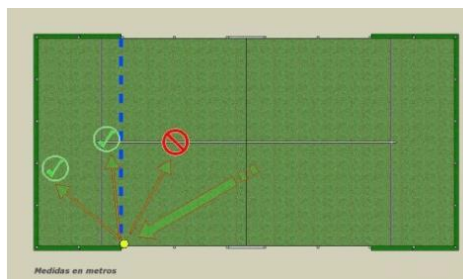
Cas 2: Trec de globus i la pilota després de botar en el requadre de recepció de servei contrari surt directament de la pista per sobre de la malla. ¿És falta?

Decisió: NO.

REGLA 8 – EL RESTE O DEVOLUCIÓ DEL SERVEI

- El jugador que resta ha d'esperar a que la pilota boti dins del seu requadre de recepció de servei i colpejar-la abans de que boti en el terra per segona vegada.
- La parella que rep el servei en el primer joc de cada set decidirà quin dels seus dos integrants començarà a restar, i aquest jugador continuarà rebent el primer servei de cada joc fins a l'acabament del set.
Cada jugador rebrà durant el joc alternativament el servei i un cop que l'ordre hagi quedat decidit, no podrà ser alterat durant aquest set o tie-break però sí ho podrà ser a l'inici d'un nou set.
Si durant un joc o tie-break l'ordre de restada és alterat per la parella que torna el servei, haurà de continuar-se d'aquesta forma fins al final del joc o tie-break en el que s'ha produït l'equivocació. En els jocs següents a aquest set, la parella adoptarà la col·locació escollida a l'iniciar el mateix.
- Si al jugador que resta o al seu company els colpegés la pilota o la toquessin amb la pala abans que hagués botat, es considerarà tant del jugador al servei.

Cas 1: En el cas de les antigues pistes on es troben algunes amb pics verticals a la unió de la paret i la malla, és a dir la paret i la malla no estan clarament en el mateix pla, quan la pilota doni a la "cantonada" o "pic", el servei només es considerarà vàlid si, després de botar en el sòl i donar en l'esmentat "pic", sortís obliquament en direcció al que resta, posant com a límit el depassar la línia imaginària que discorre des del pic fins a l'altre pic (veure gràfic).



Cas 2: Si la pilota botés dues vegades seguides dins del requadre de recepció del servei del restador, encara que entre els dos bots hagués tocat la paret, el servei es considerarà tant per al servei..

Cas 3: El jugador a la resta en cap cas pot fer volea a la pilota fins i tot encara que es trobés fora del requadre de recepció del servei.

Ni el jugador a la resta ni el seu company poden fer volea a la pilota en cap cas tot i que aquesta es trobés fora del requadre de recepció del servei.

REGLA 9 – REPETICIÓ DEL SERVEI O “LET DE SERVEI”

El servei es repetirà (let) si:

- a) La pilota toca la xarxa o els postes que la subjecten i després cau a l'àrea de servei del restador sempre i quan no toqui la malla metàl·lica abans del segon bot.
- b) La pilota després de tocar la xarxa o els postes (si aquests estan dins de l'àrea de joc) colpeja a qualsevol oponent o article que portin o duen posat.
- c) S'efectua quan el restador no està preparat (Regla 6k).

Si el “let” es produïx en el primer servei, aquest haurà de repetir-se tantes vegades com es fes en aquest primer servei. Si es produïx en el segon servei, el que treu tindrà dret a només un servei més, aquest haurà de repetir-se tantes vegades com es produïx en aquest segon servei.

Cas 1: Poso la pilota en joc, toca la xarxa i el primer bot ho fa en el requadre de recepció que correspon i el segon sortint per la porta, fora de la pista. ¿Es considera “let” o falta?

Decisió: Serà “let” si es pot jugar la pilota fora de la pista en cas contrari és falta.

REGLA 10 – REPETICIÓ D'UN PUNT O “LET”

Un punt en disputa és “let” si:

- a) Si la pilota es trenca durant el joc.
- b) Qualsevol element estrany al partit que s'està jugant envaeix l'espai de la pista.
- c) En general, qualsevol interrupció del joc deguda a situacions imprevistes i alienes als jugadors.

El jutge àrbitre que durant el joc consideri que s'ha produït una de les situacions que el reglament qualifica com a "let", haurà de parar el punt en disputa. Si ho permetés perdrà el dret a fer-ho posteriorment.

Efectuada la petició de let li correspon a l'àrbitre decidir si és procedent, si no ho fos el peticionari perdria el punt.

Cas 1: Si he comés una falta en el primer servei i he iniciat el punt amb el segon servei, ¿què passa si durant aquest punt es canta un "let"?

Decisió: Es repeteix el punt amb dret a dos serveis.

REGLA 11 – INTERFERÈNCIA

Es considera interferència quan un jugador comet una acció, ja sigui deliberada o involuntària, que molesti al seu contrincant per a l'execució d'un cop, l'Àrbitre, en el primer cas, concedirà el punt al contrincant i en el segon ordenarà la repetició del punt, "let", quan el jugador que hagi molestat l'hagi guanyat.

Cas 1: Es produeix una interferència involuntària i al poc temps es torna a produir la mateixa interferència. ¿Pot continuar considerant-se involuntària?

Decisió: Només es considera involuntària la primera interferència, tret que es produeixin circumstàncies excepcionals a criteri només de l'àrbitre.

REGLA 12 – PILOTA EN JOC

La pilota serà colpejada alternativament per cadascuna de les parelles.

La pilota estarà en joc des del moment en el què s'efectui un servei vàlid fins a que es canti "let" o el tant quedi decidit.

Si la pilota en joc colpeja qualsevol dels elements de la pista després d'haver botat sobre el sòl del camp que correspongui, romandrà en joc i haurà de ser retornada abans que boti en el sòl per segona vegada.

Es consideren elements de la pista les cares internes de les parets, la malla metàl·lica que tanca la pista, el sòl, la xarxa i els pals de la xarxa. El bastidor que emmarca les malles electrosoldades es considera amb caràcter general com a malla metàl·lica.

Cas 1: Si la pilota bota sobre la part alta del bastidor que forma la malla, ¿ha de continuar el joc?

Decisió: Si bota sobre el bastidor és bona i es deu jugar tant i torna cap a l'interior de la pista com, en els casos en què està permès el joc exterior, si ho ha cap a fora.

REGLA 13 – PUNT PERDUT

Una parella perdrà el tant:

- a) Si un jugador de la parella, la seva pala o qualsevol objecte que porti amb si, toca alguna part de la xarxa, inclosos els pals, o el terreny de la part del camp contrari, inclosa la malla metàl·lica, mentre la pilota estigui en joc.
 - 1. Joc autoritzat fora de la pista. A partir dels 0.92 metres, i només en el cas que estigui autoritzat el joc fora de la pista, el pal vertical mitger entre portes es considera zona neutral per als quatre jugadors, podent aquests tocar-ho o agarrar-se a ell.
- b) Si la pilota bota per segona vegada abans de ser retornada.
- c) Quan la pilota, després de botar en el camp propi correctament, surti per sobre dels límits superiors (perímetre exterior) de la pista (fons i lateral) o per la porta.
 - 1. Joc autoritzat fora de la pista. Quan la pilota, després de botar en el camp propi correctament, surti per sobre de la paret del fons de la pista. Si sortís per sobre de la paret lateral o per la porta es perd el punt quan pot en el sòl per segona vegada o toc un element extern aliè a la pista.
- d) Si retorna la pilota abans que aquesta hagi sobrepassat la xarxa.
- e) Si un jugador retorna la pilota, bé directament o colpejant primer en les parets del seu camp de tal forma que, sense botar prèviament, colpegi qualsevol de les parets del camp contrari, la malla metàl·lica o algun objecte aliè a la pista que no estigui situat sobre el sòl del camp contrari.
- f) Si un jugador retorna la pilota, bé directament o colpejant primer en les parets del seu camp de tal forma que pegui en la xarxa o en els seus pals i després, directament en qualsevol de les parets del camp contrari, o en la malla metàl·lica o en algun objecte aliè a la pista que no estigui situat sobre el sòl del camp contrari.
- g) Si un jugador colpeja dues vegades seguides la pilota (doble toc).

Ha de tenir-se en compte que quan es colpeja la pilota amb la suficient potència perquè després d'haver botat en camp contrari retorni al camp propi pot existir dubte raonable que el jugador rival hagi aconseguit tocar la pilota en el seu intent de jugar-la. A aquest efecte el jugador que intenta jugar la pilota i l'aconsegueix amb dificultat ha de dir en alta veu "vaig tocar" per a aclarir possibles dubtes.

- h) Si després de colpejar la pilota un dels membres de la parella aquesta toca al propi jugador, al seu company o a qualsevol objecte que portin amb si.
- i) Si la pilota impacta en qualsevol dels components de la parella o del seu equipament, excepte la pala, després d'haver estat colpejada per un dels jugadors contraris.
- j) Si un jugador colpeja la pilota i aquesta toca alguna de les malles metàl·liques o terreny del seu propi camp o en algun objecte aliè a la pista que aquest situat sobre el sòl del camp propi.
- k) Si toca la pilota, llançant contra ella la pala.
- l) Si salta per sobre de la xarxa mentre el punt està en joc.
- m) En retornar la pilota només un jugador podrà colpejar-la. Si tots dos jugadors de la parella, ja sigui simultàniament o consecutivament colpegen la pilota, perdran el punt.

NOTA: No es considera doble toc quan dos jugadors intenten colpejar la pilota simultàniament però només un la colpeja i l'altre colpeja la pala del seu company.

- n) Si el jugador que colpeja la pilota dins de la pista el fa amb un o els dos peus fora del terreny de joc, tret que estigui autoritzat el Joc fora de la pista.
- o) El jugador comet falta en el seu segon servei.

Cas 1: ¿Què passa si la pilota després de botar en el meu camp correctament no surt de la pista per colpejar en la xarxa suplementària que es posa en algunes ocasions per sobre de la malla reglamentària?

Decisió: Has perdut el punt.

Cas 2: ¿Perd el punt el jugador que ha colpejat la pilota quan tenia els seus recolzaments dins de la pista però surt d'ella per la inèrcia de la carrera?

Decisió: No, la jugada és vàlida.

REGLA 14 – DEVOLUCIÓ CORRECTA

La devolució serà correcta:

- Si després de colpejada la pilota qualsevol dels jugadors de la parella contrària fa una volea o els dona en el cos o en alguna part de la roba o en la pròpia pala.
- Si la pilota després de colpejada bota directament en camp contrari o impacta primer en una de les parets del camp propi i a continuació bota directament en el camp contrari.
- Si la pilota bota en el camp contrari i després toca la malla metàl·lica o alguna de les parets.
- Si a conseqüència de la direcció i la força del cop, la pilota bota en el camp contrari i se surt dels límits de la pista, o pega en el sostre o en els focus de la il·luminació, o en qualsevol objecte aliè als elements de la pista.
- Si la pilota toca la xarxa o els seus pals, i després bota en el camp contrari.
- Si la pilota en joc impacta en algun objecte situat en el sòl del camp contrari i que sigui aliè a aquest mateix joc (per exemple una altra bola).
- Si la pilota després de botar en el camp propi retorna al camp del qual la va llançar i és colpejada en camp contrari, sempre que, el jugador o alguna part de la seva roba o la pala no hagi tocat la xarxa, els seus pals o el camp dels contraris i la pilota compleixi l'indicat en els punts a) a f) anteriors.
- Si s'empeny la pilota es considerarà correcta la devolució sempre que el jugador no l'hagi colpejat dues vegades, l'impacte s'efectuï durant un mateix moviment i no variï substancialment la sortida natural de la pilota.

- i) Si la pilota retornada bota en camp contrari en l'angle (cantonada) format per una de les parets i el sòl, es considerarà devolució correcta. (La bola familiarment denominada "ou" és bona).
- j) Joc autoritzat fora de la pista. Si la pilota es colpeja des de fora de la pista la devolució serà vàlida si es compleix l'indicat en els punts anteriors d'aquesta Regla.

Cas 1: Segons el punt f) si la pilota bota sobre un objecte que hi fos sobre el sòl del camp contrari la devolució és correcta, però a més ¿he guanyat el punt?

Decisió: No, el punt continua.

REGLA 15 – PUNT GUANYAT

- a) Si la pilota després de botar en el camp contrari, se sortís de la pista per algun buit o desperfecte de la xarxa metàl·lica o bé es quedés enganxada en aquesta.
- b) Si la pilota després de botar en el camp contrari, es quedés immòbil en la superfície horitzontal plana d'un mur.
- c) Si la pilota, després de botar en el camp contrari, es quedés immòbil sobre una superfície horitzontal com la part alta del bastidor de la malla metàl·lica.

Cas 1: Si es quedés immòbil sobre la superfície horitzontal plana d'un mur, ¿també seria punt guanyat?

Decisió: En competicions oficials no pot passar perquè la pista no seria reglamentària.

REGLA 16 – JOC AUTORITZAT FORA DE LA PISTA

Els jugadors estan autoritzats a sortir de la pista i estant fora colpejar la pilota sempre que la pista compleixi les condicions establertes en l'apartat de La Pista, Zona de Seguretat i Joc Exterior.

REGLA 17 – SUBSTITUCIÓ DE PILOTES

Els organitzadors d'una competició han d'anunciar per endavant el següent:

- a) La marca i el model de les pilotes a utilitzar;
- b) El número de pilotes a utilitzar en el joc (2 ó 3);
- c) El canvi de pilotes estipulat, si l'hagués.

Els canvis de pilotes, si els hagués, es poden fer escollint una de les següents alternatives per a cada partit:

1. Després d'un número determinat imparell de jocs. El piloteig de cortesia compta com dos jocs i el "tie-break" com un per al canvi de pilotes.
No es farà un canvi de pilotes al principi d'un "tie-break". En aquest cas, el canvi de pilotes es retardarà fins al començament del segon joc del set següent.
2. Al principi d'un set.

En els casos en què les pilotes hagin de ser canviades després d'un nombre determinat de jocs i no ho siguin en la seqüència correcta, es corregirà l'error quan hagi de servir novament la parella que hauria d'haver-lo fet amb les pilotes noves, abans de produir-se aquest error. Després d'això, les pilotes seran canviades de manera que el nombre de jocs entre els canvis de pilota sigui l'originalment previst.

Si, com en el paràgraf anterior, les pilotes han de ser canviades després d'un nombre determinat de jocs i es produeix una suspensió o ajornament del partit que exigeixi reprendre el mateix amb el piloteig de cortesia es tindrà en compte el nombre de jocs que falten per al canvi de boles. Si només anessin un o dos el piloteig de cortesia s'iniciés amb boles noves i es mantindran, a partir d'aquest moment, els canvis originalment previstos.

Quan una pilota es perdi, es trenqui, o per qualsevol altra circumstància es deteriorés prou per a diferenciar-se de les altres l'Àrbitre supervisarà que la que es reposi estigui en les mateixes condicions que les que es troben en joc. De no ser així, canviarà el joc complet de pilotes. Ha d'exigir-se que es disposi de dues pilotes almenys per a poder iniciar el punt.

SECCIÓ D – NORMES D'ETIQUETA I CONDUCTA

• PUNTUALITAT.

Els partits se succeiran sense demora en els horaris anunciats de joc. L'horari dels partits s'haurà de publicar amb el temps suficient, sent obligació del jugador informar-se d'aquest. L'ordre de joc no podrà ser canviat sense l'autorització del Jutge Àrbitre del torneig.

• INDUMENTÀRIA.

El jugador haurà de presentar-se a jugar amb roba i calçat esportiu adequats, no permetent-se samarretes de tirants ni vestits de bany. En cas de no complir-ho serà advertit de la falta, havent d'esmenar-la, si no ho fes serà desqualificat. En les competicions per equips es recomana que els jugadors portin la mateixa vestimenta, encara que no és obligatori.

Els jugadors poden utilitzar el calçat, vestimenta, i pales que desitgin, sempre que siguin reglamentàries.

En tots els tornejos, l'equip arbitral haurà de portar una indumentària que permeti la seva identificació. Els àrbitres hauran de presentar-se uniformats d'acord amb la *FEP.

• IDENTITAT.

Els participants hauran d'acreditar, quan així ho sol·liciti el Jutge Àrbitre, la seva identitat, nacionalitat, edat i en general qualsevol altra circumstància directament relacionada amb la competició, mitjançant la presentació de l'Acreditació.

Tot jugador haurà de comportar-se de manera cortesa i educada durant tot el temps que romangui en l'àmbit de qualsevol competició, encara que no estigui participant en ella, i respectar a qualsevol persona que es trobi en aquesta.

Els tècnics, igual que els jugadors, hauran de comportar-se adequadament, tenint en compte que les sancions que els Àrbitres poguessin aplicar a aquells en el partit s'acumularan a les que poguessin rebre els jugadors.

• ÀREA DE JOC.

El jugador, o jugadors, no podran deixar l'àrea de joc durant un partit, inclòs el piloteig, sense l'autorització de l'Àrbitre. Entenent-se per Àrea de Joc la pista i els espais contigus que la delimiten.

• CONSELLS I INSTRUCCIONS.

Cada parella de jugadors podrà rebre consells i instruccions durant un partit d'un tècnic degudament acreditat, tant en les competicions per parelles com en les de per equips i sempre que es produeixin en els temps de descans.

- **LLIURAMENT DE PREMIS.**

Tots els jugadors o equips que participin en un esdeveniment hauran de participar del lliurament de premis que es realitzarà en finalitzar la competició, tret que no puguin fer-ho per lesió o indisposició comprovades, o impossibilitat raonable.

- **JOC CONTINU I/O DEMORA EN EL JOC.**

Una vegada iniciat el partit, el joc ha de ser continu i cap jugador podrà demorar-lo sense causa raonable més enllà dels temps permesos en la Regla 2, del Reglament de Joc.

- **OBSCENITATS AUDIBLES I VISIBLES.**

Obscenitat audible es defineix com l'ús de paraules comunament conegudes i enteses com de mala educació o ofensives i ser dites clarament i amb suficient força per a ser sentides pel Jutge Àrbitre, espectadors i organitzadors del torneig.

Per obscenitats visibles cal entendre la realització de signes o gestos amb les mans, i/o pala o boles que comunament tinguin significat obscè o ofenguin a gent raonable.

- **ABÚS DE PILOTA.**

Els jugadors no podran en cap moment tirar violentament, en qualsevol direcció, una pilota fora de la pista, o passar-la agressivament a l'altre costat de la xarxa mentre no està en joc.

- **ABÚS DE PALA O EQUIP.**

Els jugadors no podran en cap moment llançar intencionadament ni colpejar de manera violenta amb la pala o d'una altra manera el sòl, la xarxa, la cadira de l'Àrbitre, les parets, la malla metàl·lica o qualsevol altre element de les instal·lacions.

- **ABÚS VERBAL I ABÚS FÍSIC O AGRESSIÓ.**

Els comportaments, actituds i gestos agressius i antiesportius dels jugadors, que revesteixin una especial gravetat, quan es dirigeixin al Jutge Àrbitre, Àrbitre, oponents, company, espectadors o qualsevol persona relacionada amb el torneig. Es jutjarà com a abús verbal l'insult, així com qualsevol expressió oral que, sense ser considerada insult, porti intrínsec el menyspreu o notòria jocositat.

- **MILLORS ESFORÇOS.**

Tots els jugadors hauran de fer els seus millors esforços per a guanyar el partit en el qual estigui participant.

- **CONDUCTA ANTIESPORTIVA.**

Els jugadors en tot moment han de comportar-se d'una manera esportivament correcta evitant qualsevol acció que vagi en contra de l'esperit esportiu, o de la competició o, en general, del respecte a les normes establertes o al joc net.

• PENALITZACIONS/ TAULA DE PENALITZACIONS.

La infracció en el transcurs del partit de qualsevol dels aspectes esmentats serà sancionada pel Jutge/Àrbitre de la competició d'acord amb la Taula de Penalitzacions que s'exposa a continuació. Amb independència de l'anterior el Comitè de Competició podrà imposar altres possibles sancions pel mateix fet, resultat de l'aplicació del Reglament de Disciplina Esportiva.

Taula de Penalitzacions

Primera infracció	Advertència
Segona infracció	Advertència amb pèrdua de punt
Tercera infracció	Advertència amb desqualificació

Les infraccions dels dos components de la parella i fins i tot del tècnic acreditat dels mateixos, són acumulables.

• DESCUALIFICACIÓ DIRECTA.

En cas d'infracció molt greu (agressió física o verbal molt greu) el Jutge/Àrbitre podrà determinar la desqualificació immediata del jugador o tècnic que ha comès la falta. Si la desqualificació recau sobre un jugador que fos jugant un partit, perd el partit i el jugador desqualificat té que abandonar la competició. Si recau en un tècnic, capità o jugador acreditats o inscrits a la competició que s'estigués celebrant queden desqualificats i tenen que abandonar aquesta.

Conclusió:

Filosofia de Competició en la Federación Española de Pádel, Special Olympics i la Federació ACELL

REGLA DE L'ESFORÇ HONEST:

REGLA D'HONESTEDAT, ESFORÇ, ESPORTIVITAT I JOC NET

Aquesta Regla està en el cor d'una competició justa i constructiva en Special Olympics.

L'equip tècnic serà responsable de reforçar aquesta regla durant la competició, tant en rondes preliminars o de divisions com en les rondes finals.

Per a una competició justa, els entrenadors han de demanar als seus esportistes que participin honestament i s'esforcin al màxim amb cadascú dels partits o sèries, tant en preliminars com en competició de finals.

El cap d'entrenadors és el responsable de la conducta del seu equipo en esports col·lectius, i de l'esforç dels seus atletes i correccions si fossin necessàries en esports individuals.

Durant una competició, les possibles sancions que podrien imposar l'equip tècnic o el Comitè de Competició si s'observés alguna irregularitat o violació d'aquesta regla podrien ser:

EN ESPORTS D'EQUIP I INDIVIDUALS SENSE MARQUES O PUNTUACIONS:

- 1. Suspensió de l'entrenador cap de la resta de la competició.**
- 2. Pèrdua dels punts acumulats.**
- 3. Ajustar la classificació final de l'equip o esportista a la ronda de medalles.**
- 4. Retirada i desqualificació de l'equip o de l'esportista.**

El jutge àrbitre portarà en tot moment la puntuació així com el correcte desenvolupament del joc.

- Filosofia de Competició en FEP – SOE - F.ACELL**

"LA COMPETICIÓ HA DE SER EQUILIBRADA, JUSTA, DIGNA I EN IGUALTAT DE CONDICIONS".

ANEXE: FORMULARI DE CALIFICACIÓ INDIVIDUAL DE PÀDEL – CIP

FORMULARI - Valoració de Pàdel Omplir un per cada jugador/a

Club	
Cognoms Esportista	
Nom Esportista	
Nom de l'evaluator/a	
Data valoració	
Valoració final	

SEXE

☐ MASCULÍ

☐ FEMENÍ

A. Dreta		
Realitza cops de dreta febles i insegurs	2	Escollir la puntuació que millor descriu el nivell d'habilitat de l'esportista
Realitza cops de dreta amb poc control de direcció	3	
La dreta té control de direcció	4	
La dreta té suficient control per a mantenir un intercanvi de cops de dreta	5	
Manté un colpeix amb control i és capaç de realitzar i tornar globus de dreta	6	
És capaç de realitzar cops tallats de dreta ofensius	7	
Utilitza correctament la dreta, el globus i el cop tallat de dreta en relació amb el joc	8	
PUNTUACIÓ:		

B. Revés		
Realitza cops de revés febles i insegurs	2	Escollir la puntuació que millor descriu el nivell d'habilitat de l'esportista
Realitza cops de revés amb poc control de direcció	3	
El revés té control de direcció	4	
El revés té suficient control per a mantenir un intercanvi de cops de revés	5	
Manté un colpeix curt i és capaç de realitzar i tornar globus de revés	6	
És capaç de realitzar cops tallats de dreta ofensius	7	
Utilitza correctament el revés, el globus i el cop tallat de revés en relació amb el joc	8	
PUNTUACIÓ:		

C. Volees		
Realitza volees febles evitant pujar a la xarxa	2	Escollir la puntuació que millor descriu el nivell d'habilitat de l'esportista
Realitza volees sense control i només de dreta	3	
Realitza volees amb control de direcció de dreta i amb menys control de revés	4	
Realitza volees amb control de dreta i de revés	5	
Realitza volees ofensives amb efecte tallat de dreta	6	
Realitza volees ofensives amb efecte tallat de dreta i de revés	7	
Realitza volees d'amortiguació de dreta i de revés	8	
PUNTUACIÓ:		

D. Servei		
Executa el servei sense control	2	Escollir la puntuació que millor descrigui el nivell d'habilitat de l'esportista
Realitza el servei sense controlar la direcció	4	
Dirigeix la bola al realitzar el servei	6	
Executa el servei amb efecte tallat	7	
Realitza el servei amb efecte tallat, direcció i potència	8	
PUNTUACIÓ:		
E. Rematada		
No és capaç de colpejar la pilota per dalt	3	Escollir la puntuació que millor descrigui el nivell d'habilitat de l'esportista
Colpeja la bola d'una forma irregular i inconscient	4	
Realitza la rematada amb control i consistència	5	
És capaç de dirigir la bola amb la rematada	6	
És capaç de realitzar la rematada amb efecte tallat	7	
Realitza la rematada amb efecte i potència	8	
PUNTUACIÓ:		
F. Rebots		
No aconsegueix colpejar la pilota si ve d'un rebot de paret	3	Escollir la puntuació que millor descrigui el nivell d'habilitat de l'esportista
Aconsegueix colpejar la pilota amb paret lateral, però no amb paret de fons	4	
Aconsegueix tornar els rebots de paret de fons	5	
Aconsegueix mantenir un piloteig utilitzant paret lateral i de fons	6	
És capaç de tornar la pilota quan ve d'un rebot de doble paret	7	
És capaç de pilotejar utilitzant rebots d'1 ó 2 parets	8	
PUNTUACIÓ:		
G. Transicions i desplaçaments		
Posició estàtica; no es mou vers la bola	2	Escollir la puntuació que millor descrigui el nivell d'habilitat de l'esportista
Només es mou un o dos passos per a realitzar els cops	3	
Es mou cap a la pilota però no recupera la posició	4	
Després del colpeig recupera la posició	5	
Es desplaça bé cap endavant en transició ofensiva però no recupera en transició defensiva	6	
Es desplaça bé en ambdues transicions, ofensiva i defensiva	8	
PUNTUACIÓ:		

PUNTUACIÓ
Total:
(PUNTUACIÓ
màxima = 56)

0

QUALIFICACIÓ GLOBAL (Puntuació total / 7)

0

(PUNTUACIÓ
màxima = 8)

Nivells de competició suggerits pels esportistes	Valoració de 0-1.9	Atleta pot competir a:	Proves Adaptades
	Valoració de 2,0 - 2,9	Atleta pot competir a:	Torneig destreses/Inicial
	Valoració de 3.0 - 3.9	Atleta pot competir a:	Nivell inicial
	Valoració de 4.0 - 5.9	Atleta pot competir a:	Nivell intermig
	Valoració de 6 - 8.0	Atleta pot competir a:	Nivell avançat