



Reglamento de Padel

LA PISTA

REGLA 1

- El área de juego es un rectángulo de 10 metros de ancho por 20 metros de largo.
- Este rectángulo está dividido en su mitad por una red, suspendida por un cable metálico de diámetro máximo de 0,01 metros, que irá unido a unos postes laterales que sujetarán dicho cable.
- La altura de la red en su centro es de 0,88 metros, elevándose en sus extremos hasta un máximo de 0,92 metros.
- La distancia mínima entre los postes de la red es de 9,25 metros (luces internas).
- La línea de saque estará a una distancia de 3 metros del fondo de la pista.
- La pista está cerrada en su totalidad. En los fondos, por muros de una altura de 3 metros.
- Los laterales tendrán una pared con una longitud de 5 metros, descendiendo desde los 3 metros iniciales hasta el suelo, bien en escalón -pista europea-, bien en diagonal -pista americana- (ver croquis). Una red metálica cierra los laterales que queden abiertos y sube por encima de las paredes completando una altura total de 4 metros a lo largo de todo el perímetro. Dicha red metálica podrá colocarse en el borde interior de la pared (pista americana o "sin picos"), o remetiéndola hasta un máximo de 0,08 metros (pista europea o "con picos").
- En las pistas cubiertas, la altura hasta el techo será de 6 metros como mínimo.

LA PELOTA Y LA PALETA

REGLA 2

- La pelota es la específica del juego del Pádel.
- Se jugará con una paleta reglamentaria de Pádel.
- Será de obligado cumplimiento la utilización del cordón de seguridad de la paleta.

INICIO DEL JUEGO

REGLA 3

- Los jugadores estarán cada uno en una parte opuesta de la red.
- El jugador que lance la pelota por primera vez es el que saca, y el que contesta es el que resta.
- La elección del lado, y el derecho a ser el que saque o el que reste en el primer juego, se decidirá por suerte (cara o cruz). El que resulte ganador podrá elegir entre sacar o escoger campo.
- El Pádel se puede jugar en la modalidad de individual o dobles.

EL SERVICIO

REGLA 4

- El servicio debe ser efectuado de la manera siguiente :
 1. El que lo ejecute estará con ambos pies detrás de la línea de saque y entre la raya central de esta y la pared lateral, y lanzará la pelota por encima de la red directamente hacia el cuadro situado en el otro campo, en línea diagonal, y en primer lugar al que esté situado a su izquierda.
 2. El jugador botará la pelota detrás de la línea de saque. En el momento de golpear la pelota con su paleta, se considerará el saque efectuado.
 3. Un jugador manco podrá botar la pelota utilizando su paleta.

REGLA 5

- Durante toda la ejecución del servicio, el jugador que efectúe el saque queda obligado a:
 1. Sacar detrás de la línea de saque y entre la raya central de ésta y la pared lateral.
 2. Botar la pelota en la misma zona.
 3. No tocar con los pies la línea de saque ni pasarse al lado contrario, pues el saque es cruzado.
 4. En el momento del saque, el jugador deberá golpear la pelota por debajo de su cintura y tener, al menos, un pie en contacto con el suelo.
 5. El jugador no podrá cambiar de posición andando o corriendo.

NOTA ACLARATORIA: Se estimará que el jugador no ha cambiado de posición, andando o corriendo, si realiza pequeños movimientos con los pies que no afecten a la posición que ha adoptado inicialmente. La pelota servida debe pasar por encima de la red y tocar el suelo, dentro del cuadro de servicio que se halle diagonalmente opuesto o sobre una de las líneas que limitan dicho cuadro.

REGLA 6

- Si un servicio es ejecutado inadvertidamente desde la mitad no correspondiente, todos los tantos marcados en tal situación son correctos, pero el error de posición deberá ser corregido tan pronto sea descubierto.
-

REGLA 7

1. El que resta deberá esperar a que la pelota bote dentro del cuadro, y deberá golpearla antes de que bote por segunda vez.
2. La pelota podrá botar dos veces seguidas dentro del campo, o hacerlo después de haber dado en una de las paredes; en ambos casos el saque se considera bueno. Se exceptúa si da en la "esquina" o "canto".
3. Si la pelota lanzada por el que saca, pasara la red, botara en el campo contrario, y diera en cualquiera de las redes metálicas que delimitan el campo, sería considerada como falta.

NOTA: Esta última regla es sólo para el saque.

REGLA 8

- El que saca, tendrá derecho a un segundo servicio si hubiera cometido falta en el primero.
-

REGLA 9

- El que saca, no debe hacerlo hasta que el que resta está preparado, y si el que resta no está preparado y no hace tentativa alguna para devolver el saque, el que saca no puede reclamar falta, aunque el saque hubiera sido bueno; así como el que resta no puede reclamar aunque el saque hubiera sido malo.
-

REGLA 10

- Todo servicio que sea bueno, pero que haya tocado la red, se considerará como "net" y deberá repetirse.
 - Si el "net" se produjera en el segundo servicio, el que saca tendrá derecho sólo a un saque más.
 - Se considera "net" el servicio que da en la red y bota dos veces en el campo antes de tocar la tela metálica.
-

REGLA 11

- El Arbitro puede mandar repetir un tanto, en cuyo caso, el que saque tendrá derecho a dos servicios.
-

REGLA 12

- Al terminar el primer juego, el que ha venido restando pasa a sacar, y viceversa. Y así, alternativamente en todos los juegos subsiguientes del partido.
 - Si un jugador saca fuera de turno, el jugador que hubiera debido sacar, debe hacerlo apenas descubierto el error. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos, pero si ha habido una sola falta del saque antes de advertirse, ésta no debe contarse. En el caso de que antes de percatarse del error se haya terminado el juego, el orden de saque debe permanecer tal y como ha sido alterado.
 - Si durante un juego, el orden en que restan el saque es alterado por la pareja que resta, deberá continuar en esta forma hasta el final del juego en que se ha producido la equivocación. Pero en los juegos subsiguientes de aquel set, la pareja adoptará la colocación escogida al iniciar el mismo.
-

REGLA 13

1. Si el jugador que resta estuviera dentro de su cuadro de saque, y allí le golpeará la pelota o él la tocara con la paleta antes de que ésta hubiera botado, se considerará tanto del jugador que hubiera efectuado el servicio.
 2. Si en el transcurso del juego un jugador golpeará al contrario con la pelota, se considerará que el jugador golpeado (bien haya sido en su cuerpo o en sus ropas), habrá perdido el tanto.
-

REGLA 14

- En los dobles, al empezar cada set, la pareja que saca decidirá cuál de los dos jugadores efectuará el saque, y de ahí en adelante lo harán por turno, sacando cada juego uno de ellos.
-

REGLA 15

- La pareja que tenga que recibir el servicio en cualquiera de los sets, decidirá cuál de los dos debe restar el primer servicio, y dicho jugador continuará recibiendo el primer servicio de cada juego hasta la terminación del set, es decir, que el jugador que resta no podrá cambiar el lado dentro de un mismo set.

REGLA 16

1. Cuando un jugador gana su primer tanto, se le asigna la puntuación de 15; ganando el segundo, su puntuación se eleva a 30; cuando gana el tercero la puntuación alcanza a 40 para dicho jugador, y al cuarto tanto el jugador gana el "juego". Si cada uno de los jugadores ha ganado tres puntos, se le da el nombre de "iguales"; el primer tanto conseguido inmediatamente después se denomina "ventaja" en favor del jugador que lo ha ganado; si el mismo jugador gana el tanto siguiente, gana el "juego"; si, contrariamente lo pierde, se anuncia otra vez "iguales", y así sucesivamente hasta que uno de los jugadores haya marcado dos puntos más que el otro; entonces, gana el juego.
2. El jugador que gana primero seis juegos, gana un set; a no ser que el contrario haya ganado cinco, en cuyo caso deberá jugarse un juego más, y si consigue siete juegos gana el set. Si empatan a seis juegos:
 1. ganará el set el que consiga dos juegos de diferencia.
 2. se aplicará la muerte súbita (regla 19).

Los jugadores deberán cambiar de campo cuando la suma de los juegos de un set sea impar.

REGLA 17

- Los partidos podrán ser al mejor de tres o cinco sets.
-

REGLA 18

1. Los jugadores podrán descansar cuando se cambie de lado, es decir, en los juegos impares, y podrán hacerlo teniendo en cuenta que desde la terminación del juego anterior, hasta que el juego está preparado para el juego siguiente, transcurrirá un tiempo máximo de un minuto.
 2. En los partidos jugados al mejor de cinco sets, podrá hacerse un descanso adicional de diez minutos después del tercer set, cuando al menos uno de los jugadores así lo solicite.
-

MUERTE SÚBITA

REGLA 19

- Cuando se empatan a 6 juegos, puede jugarse una muerte súbita.
 - Ganará el primero que consiga 7 tantos, teniendo en cuenta que deberá hacerlo con 2 de ventaja.
 - Sacará en primer lugar el jugador al que le correspondiera, en caso de no haber habido muerte súbita, y lo hará desde el lado derecho de su pista, sacando una sola vez. A continuación sacará el contrario 2 veces, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente.
 - Los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos.
 - El vencedor de la muerte súbita se considera que ha ganado el set por 7-6.
 - En el set siguiente, empezará sacando el jugador que no hubiera empezado sacando la muerte súbita.
-

DURANTE EL JUEGO

REGLA 20

1. El jugador que golpee dos veces seguidas la pelota, perderá el tanto.
2. Las pelotas acucharadas o empujadas, se considerarán buenas siempre que el jugador no las haya golpeado dos veces, y realice un solo "swing".

REGLA 21

- El jugador perderá el tanto:
 1. Si el jugador o su paleta (esté o no en su mano), o cualquier objeto que lleve consigo, toca cualquier parte de la red, incluidos los postes o el terreno de la parte del campo contrario (incluida la malla metálica), mientras la pelota esté en juego.
 2. Si devuelve la pelota antes de que ésta haya pasado la red.
 3. Si toca la pelota, lanzando contra ella la paleta.
 4. Si la pelota que está en juego le toca a él o a cualquier objeto que lleve consigo, excepto la paleta.
 5. Si salta por encima de la red mientras el punto está en disputa.
 6. Los jugadores están autorizados a salir de la pista y golpear la pelota mientras esta no haya botado por segunda vez.
-

REGLA 22

- Si un jugador comete un acto, ya sea deliberado o involuntario, que a juicio del Arbitro moleste a su contrincante para efectuar la devolución, el Arbitro, en el primer supuesto, concederá el tanto al contrincante, y en el segundo, ordenará que el tanto vuelva a ser jugado cuando el jugador que ha molestado haya ganado el tanto.
-

REGLA 23

1. Una pelota que bota sobre o rozando la línea, se considerará como caída en el campo limitado por aquella línea.
 2. Una pelota que bote en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes de la "U" y el suelo, se considerará buena. (La pelota familiarmente denominada "huevo", es buena).
-

REGLA 24

1. El jugador podrá lanzar la pelota al campo contrario haciendo que bote en dicho campo, y posteriormente se salga del límite de la pista.
 2. Si la pelota considerada en el caso anterior volviera al campo de juego, por haber golpeado un árbol o cualquier objeto ajeno a la pista, se considerará que el jugador que lanza fuera, gana el tanto, aunque el contrario pudiera devolvérsela.
 3. Si una pelota pasara la red, botara en el campo contrario, se saliera de la pista por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta, será tanto del jugador que lanzó la pelota.
-

REGLA 25

- El jugador podrá devolver la pelota de volea, con excepción del saque. (La modalidad saque-fondo, es decir, no poder volearse la devolución del servicio, podrá adoptarse por el país que lo desee).
 - La pelota no podrá botar más de una vez en el suelo. Una vez que la pelota haya botado en el suelo, podrá hacerlo en la pared y/o en la red metálica ; en cualquier caso, el jugador deberá devolverla antes de que la pelota bote por segunda vez en el campo.
-

REGLA 26

- Si un jugador golpeará con violencia una pelota y esta botará en el campo contrario, golpeará en una de las paredes, y volviera al campo del que lanzó, se considerará "tanto", si el contrario no la hubiera tocado.
 - Un jugador podrá golpear con la pelota en cualquiera de sus paredes y hacer que esta, posteriormente, pase por encima de la red y que bote en el campo contrario.
 - Si la pelota lanzada por un jugador tocara la red metálica antes de pasar la red, y botara en el campo contrario, se considerará que había sido mala del que la lanzó.
-

REGLA 27

- En algunas pistas, entre los postes que sujetan la red y la red metálica, queda un espacio; si la pelota pasara por dicho espacio, será buena sólo si a juicio del Arbitro ha pasado a una altura superior a la de la red.