



REGLAMENTO DE JUEGO OFICIAL DE PADBOL



REGLAMENTO DE JUEGO - ÍNDICE

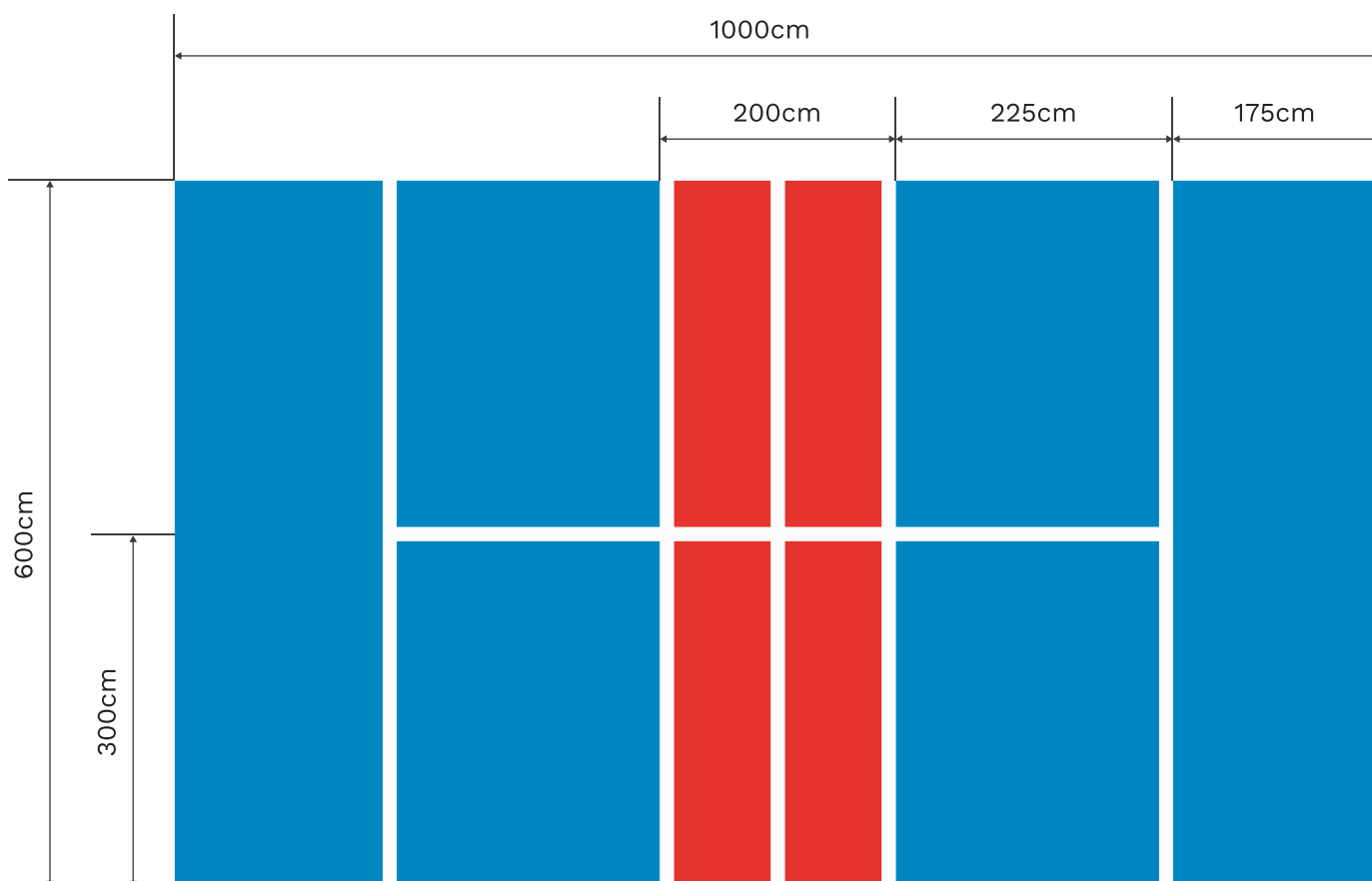
01. Medidas del Campo de Juego	p. 03
02. Instalaciones del Campo de Juego	p. 07
03. La Pelota	p. 08
04. Áreas o Zonas de Juego	p. 08
05. Jugadores	p. 10
06. Sorteo	p. 10
07. El servicio	p. 11
08. Falta de Saque	p. 12
09. Segundo Saque	p. 13
10. Vuelta ("Let") y Vuelta de Saque	p. 13
11. Preparación del que Recibe	p. 14
12. Saque que toca a un Jugador	p. 14
13. La Puesta en Juego	p. 14
14. Pelota en Juego	p. 15
15. Volea	p. 16
16. Devolución Correcta	p. 16
17. Punto Perdido	p. 18
18. La Pelota toca elementos fijos y permanentes	p. 19
19. Interferencias	p. 20
20. Situaciones Particulares	p. 20
21. Puntuación	p. 21
22. Cambios de Campo	p. 24
23. Continuidad del Juego	p. 24
24. Autoridades	p. 25
25. Cambios Recientes en las Reglas	p. 25

1. Medidas del Campo de Juego

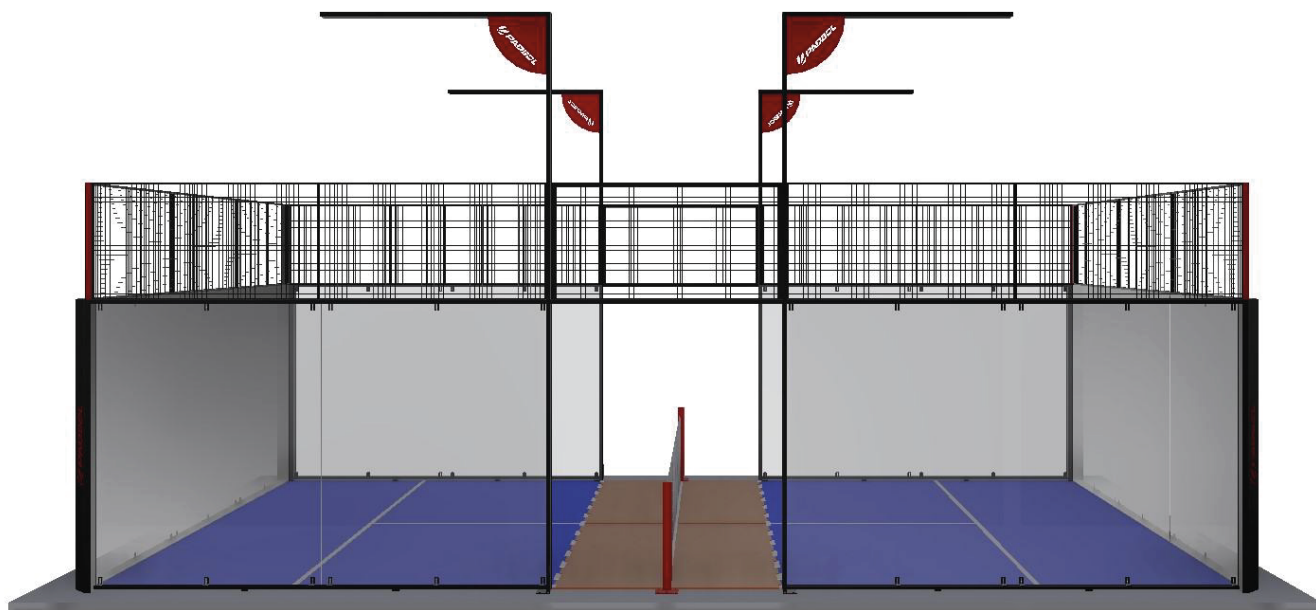
El campo de juego de Padbol, denominado también como “cancha” o “pista” tendrá las siguientes medidas y características:

1.1 El área de juego será un rectángulo libre de 1000 centímetros de largo por 600 centímetros de ancho (medidas interiores), admitiéndose un margen en más o en menos de hasta un 8 %. Estará dividido transversalmente por una red que impedirá el paso de la pelota y permitirá la visión a través de toda su extensión, suspendida por un cable metálico de un diámetro máximo de 1 centímetro, cuyos extremos se hallarán sujetos a dos postes de sostén, y sus caras interiores coincidirán con los límites laterales de la cancha o pista. La red también podrá sostenerse mediante fijaciones laterales que la sujete, por ejemplo, a una pared o a una columna que se halle inmediatamente detrás del límite lateral. La porción de dichas fijaciones que esté dentro del campo de juego se considerará como parte del cable en cuestiones reglamentarias.

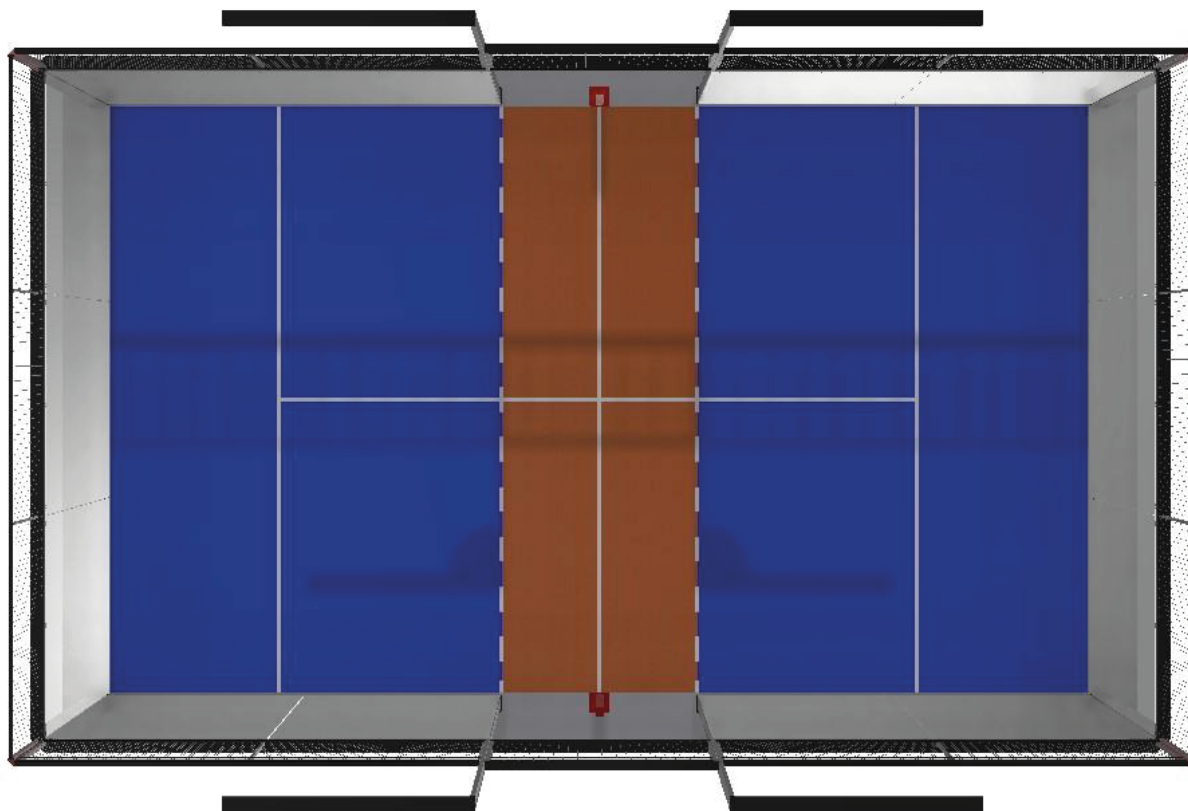
1.2 En cada uno de los fondos del área de juego habrá un frontón trasero y dos paredes laterales unidas a él y dispuestas en forma de U. Tanto el frontón como las paredes laterales tendrán una altura de 250 centímetros y deberán ser iguales entre sí. Cuando se habla de frontón y paredes laterales, puede ser mampostería, vidrio, reja metálica o cualquier otra superficie que no altere o desvirtúe la esencia del juego y asegure el buen rebote de la pelota.



FRONTAL

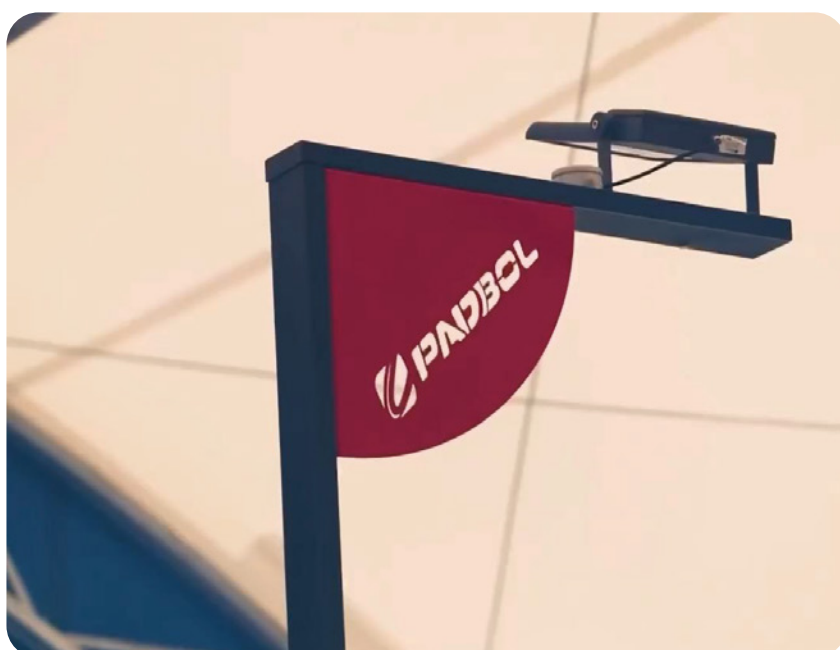


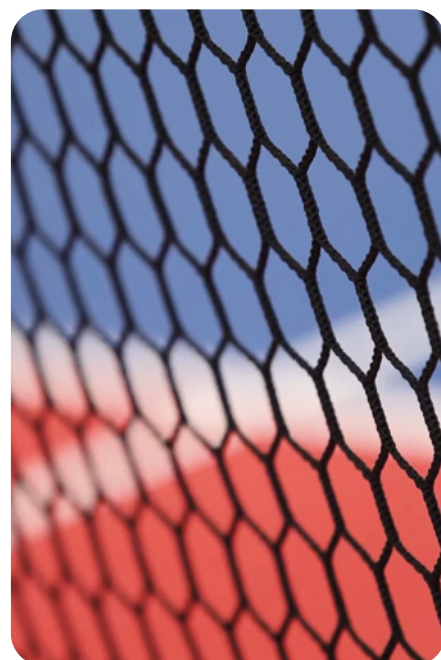
SUPERIOR



1.3 La red de alambre podrá ser de tipo artístico o romboidal; en ambos casos el tamaño de la abertura de la malla (medida en sus diagonales) no deberá ser inferior a 4,50 centímetros ni superior a 5,75 centímetros y deberá tener una tensión tal que permita el rebote de la pelota sobre ella.

1.4 El acceso al campo de juego será definido por 2 puertas centradas de 200 centímetros de ancho, 100 centímetros a cada lado de la red, por 250 centímetros de alto cada una, coincidiendo con el inicio de la reja metálica superior, estas deberán ubicarse junto a la red y el diseño de las mismas, no deberá obstaculizar el normal desarrollo del juego. Ambos accesos podrán contar con un poste central, según las características constructivas de la instalación, que se extiende desde el poste que sostiene la red hasta la altura de la reja metálica (ver figuras). En el caso de existir dicho poste, funcionará desde los 100 centímetros y hasta los 250 centímetros de altura con las mismas reglas que rigen a las paredes de vidrio, pero para ambos equipos simultáneamente.



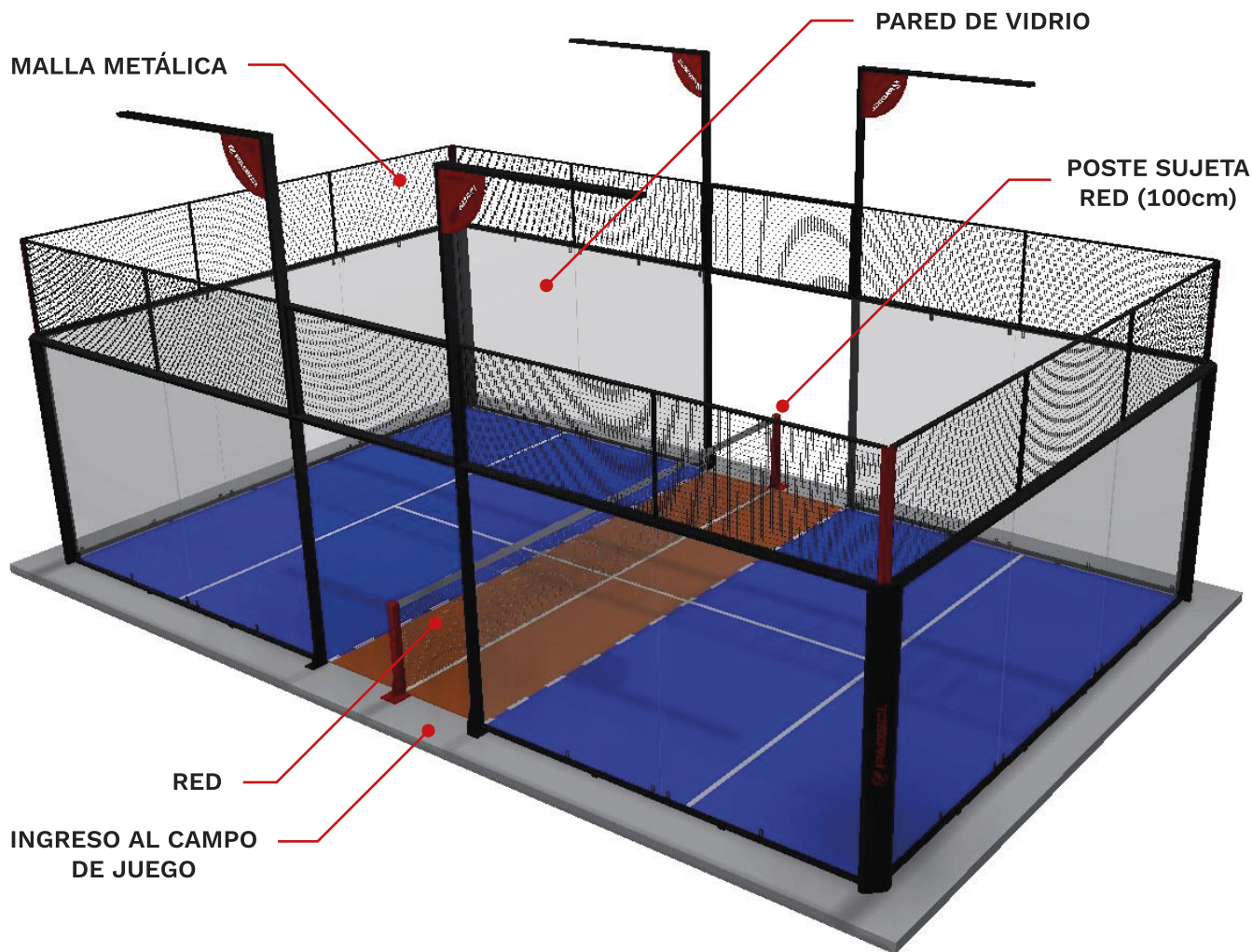


1.5 La red debe ser fijada a una altura de 100 centímetros constantes de extremo a extremo, debe contener una faja o banda del mismo color con un ancho mínimo de 6 centímetros y máximo de 10 centímetros -igual a ambos lados de la red- que cubra el cable metálico en toda su longitud. Las medidas reglamentarias de la red serán de 600 centímetros de ancho y de 80 centímetros de alto, dejando una luz inferior reglamentaria hasta el piso de 20 centímetros con el objeto de evitar que los jugadores puedan pisarla durante el juego y se creen inconvenientes y/o lesiones.

1.6 A ambos lados de la red y paralelamente a la misma se demarcarán las líneas de servicio o saque de 5 centímetros de ancho, a partir de 325 centímetros de la red. Asimismo, las dos áreas que así queden comprendidas entre la red y las líneas de servicios estarán divididas exactamente a la mitad por una línea perpendicular a estas de 5 centímetros de ancho y definida como línea central de saque.



2. Instalaciones del Campo de Juego



Serán consideradas como instalaciones del campo de juego a:

2.1 La red, los anclajes laterales fijos a las paredes o a los postes que sostienen la red, el cable que sostiene la red, la banda o faja en la parte superior de la red, la cinta o correa central, las paredes, la malla de alambre (incluida la parte de acceso y la puerta, si existiera), los postes y/o postes de la red y el piso.

2.2 Se considerarán objetos fijos permanentes a todos aquellos que puedan ser alcanzados por la pelota o los jugadores o que de alguna manera pudiesen influir en el desarrollo del juego, sin formar parte de la cancha o pista propiamente dicha, por ejemplo: los postes de iluminación y las luces, el techo y sus elementos, el juez y el público, la silla y mesa del juez, tableros de conteo, u otros elementos.

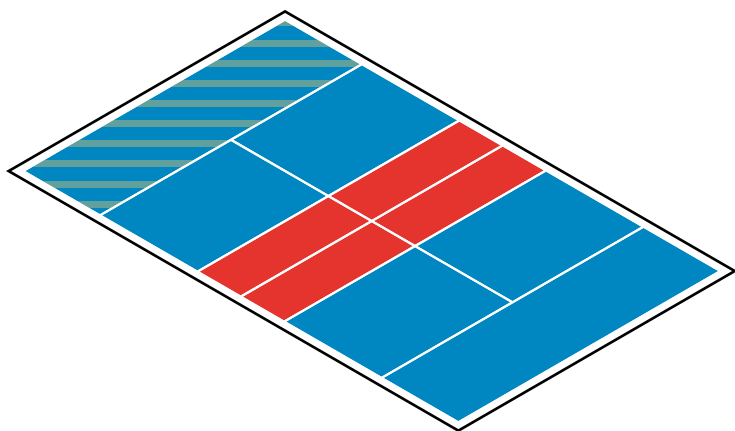
3. La Pelota

La pelota tendrá una superficie externa uniforme y será de color blanco o amarillo y deberá contar obligatoriamente con el logotipo de Padbol. En el caso de que tenga costuras, las mismas serán sin puntadas. Su perímetro será de 67 centímetros con una variabilidad no mayor al 5%. Deberá ser de pique completo, de poliuretano, la presión entre 7 a 8 libras y su peso podrá variar entre 380 y 400 gramos.



4. Áreas o Zonas de Juego

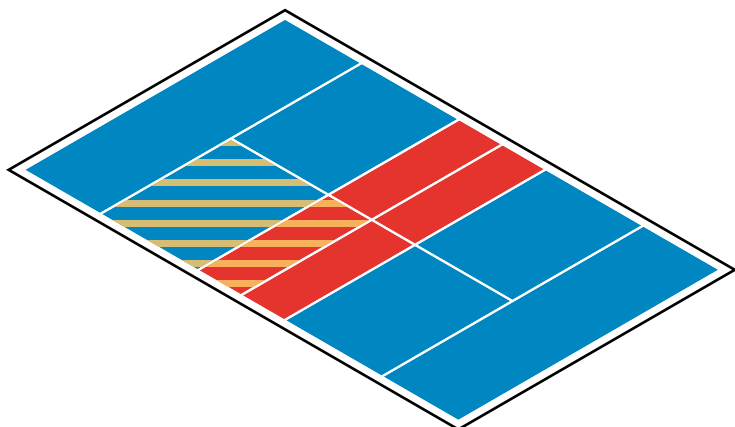
Zona de Saque: Es donde el sacador debe situarse para efectuar sus saques (ver regla 7.1), está delimitada por la línea que se encuentra a 325 centímetros de la red, las paredes laterales y la pared de fondo.



En la imagen puede verse la completa Zona de Servicio de un sector. Según el sacador de turno lo haga desde el lado par o impar esta zona se ve reducida a la mitad

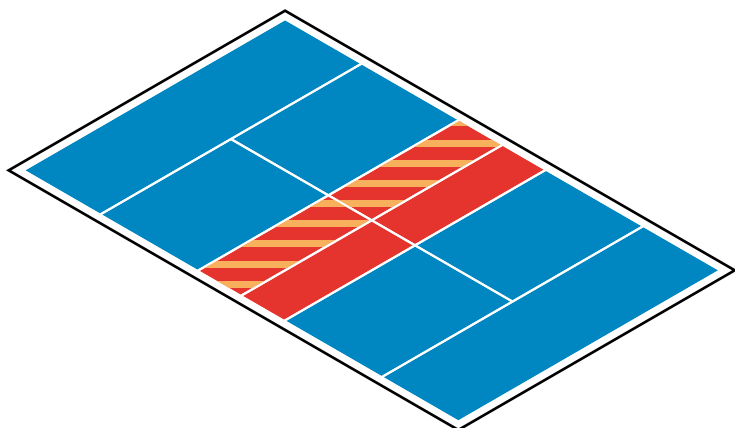


Zona de Recepción: Es la comprendida entre la red, la línea central de saque, la línea divisoria que va de lado a lado de la cancha (a lo ancho de sus 600 centímetros) el lateral de vidrio y/o pared que cierran ese perímetro. Las líneas marcadas en el piso quedan incluidas en el Rectángulo de Saque.



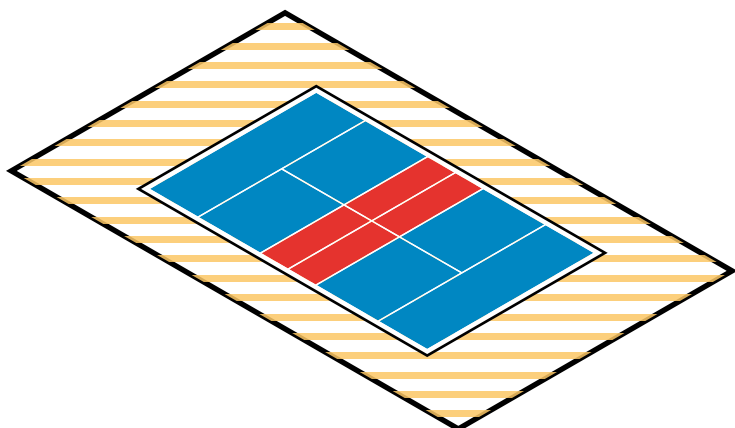
En la imagen se marca solo una opción de un lado del campo de recepción con el objeto de dejar en claro que las líneas central y de fondo son parte de la misma

Zona Roja y/o de Ataque: Es el área que se forma a 100 centímetros para cada lado de la red, delimitada con una línea entrecortada y a lo ancho de toda la cancha, esta zona deberá ser diferenciada indefectiblemente con el color rojo.



En la imagen puede verse la completa Zona de Ataque de un solo lado.

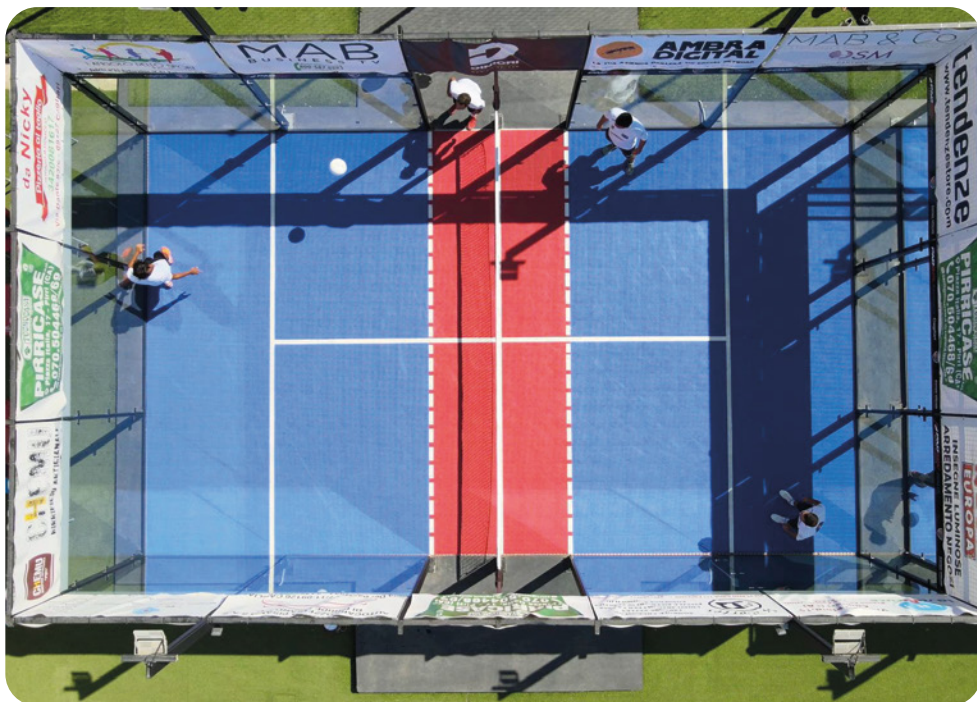
Zona Exterior: Comprende todo el exterior al campo de juego delimitado por las paredes y en el que rigen las mismas reglas que en la Zona Roja y/o de Ataque pero sin ser permitido el pique en el piso, es decir, el juego debe ser siempre aéreo. Estando en esa zona un jugador tendrá permitido pasar el balón al campo contrario o jugar con su compañero en el caso de que aun tengan pases disponibles, ya sea por la misma zona de acceso o por encima de la altura máxima del campo de juego delimitada por la reja metálica.



La Zona Exterior no tiene medidas particulares y dependerá del recinto donde se encuentren montadas las instalaciones

5. Jugadores

El PADBOL® se juega por parejas de 2 jugadores, ubicándose una pareja por cada lado de la red. El jugador encargado de poner la pelota en juego será "el que saca o sirve", y quien deba contestarla por primera vez será "el que recibe o resta".



6. Sorteo

La elección del lado o campo y el derecho a sacar o a recibir en el primer juego, se decidirá por sorteo. La pareja que gane el sorteo podrá elegir o solicitar a su contrario que elija:

- 6.1** El derecho a ser servidor o receptor, en cuyo caso la otra pareja elegirá lado.
- 6.2** El lado, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a ser servidor o receptor



7. El Saque o Servicio

Con el saque o servicio hecho con el pie, se pondrá la pelota en juego para iniciar cada punto y tendrá las siguientes características:

7.1 El servidor o sacador deberá situarse detrás de la línea de saque y, según corresponda, a la izquierda o derecha de la prolongación imaginaria de la línea central de saque hacia la pared de fondo de su campo.

7.2 Al comenzar cada juego, el sacador deberá servir iniciando por el lado derecho y alternando luego entre las mitades izquierda y derecha de su campo, y siempre apuntará su envío hacia la zona habilitada que esté diagonalmente opuesta en el campo rival.

7.3 La zona habilitada para el pique correcto de la pelota en el saque del lado del receptor será la comprendida entre la red, la línea central de saque, la línea divisoria que va de lado a lado de la cancha y el lateral de vidrio y/o pared que cierren ese perímetro. Las líneas marcadas en el piso quedan incluidas en el Rectángulo de Saque.

7.4 Modalidades del servicio:

Después de que el balón haya botado en el suelo dentro de la zona de servicio, el sacador podrá:

Servicio directo: impactar el balón con el pie y enviarlo por encima de la red hacia el campo contrario, sin rebotes previos en las paredes de su propio campo.

Servicio con rebote: dejar que el balón, luego del bote en la zona de servicio, golpee una o más paredes de su propio campo (ya sea una, dos o hasta las tres paredes de vidrio).

En todos los casos, el balón debe superar la red y caer en el área de recepción válida del campo contrario.

7.5 Limitación respecto de la malla metálica:

Durante el servicio, el balón podrá rebotar en la malla metálica únicamente si primero ha rebotado en un vidrio. Un impacto directo del balón contra la malla metálica, sin contacto previo con el vidrio, se considerará falta de servicio.

7.6 El jugador que saque deberá hacer picar/botar la pelota dentro de la misma zona en la que está habilitado para pararse.

7.7 El pique o bote de la pelota antes de efectuar el saque no deberá superar la altura de las caderas del sacador; de ser así, deberá indefectiblemente repetir el saque.

7.8 En el momento en que el pie impacte la pelota, el saque se considera efectuado.

7.9 Si un servicio es ejecutado inadvertidamente desde la mitad no correspondiente según incisos 7.1 y 7.2, todos los tantos marcados y/o faltas de saque en tal situación serán correctos y quedarán firmes, pero el error de posición deberá ser corregido tan pronto como sea descubierto.

7.8 Al término del primer game o juego, cualquiera de los integrantes de la pareja que acabe de recibir será el sacador en el segundo juego. En el tercer juego servirá el compañero del sacador en el primero. Finalmente, en el cuarto juego servirá el compañero de quien fuera el sacador en el segundo game, y luego se repetirá la secuencia desde el principio, hasta finalizar el set o etapa. A continuación, en el comienzo de la siguiente etapa o set podrá iniciar la secuencia cualquiera de los integrantes de la pareja a la que le corresponda sacar según el orden de la etapa previa, a excepción de lo estipulado más adelante, cuando algún set finalice en Tie-Break o muerte súbita.

7.9 Si un jugador saca fuera de turno según el inciso precedente, el jugador que debería haber sacado lo hará tan pronto como se descubra el error, pero todos los puntos anotados antes de ese descubrimiento serán contados. Si un juego hubiera sido completado antes de ese descubrimiento, el orden de saque permanecerá entonces alterado.



8. Falta de Saque

Un saque será considerado como incorrecto - falta de saque- en los siguientes casos:

8.1 Tocar el sacador con algún pie cualquier otra área que aquella definida como permitida en la regla N° 7 inciso 1

8.2 Cuando el sacador no respete alguna de las especificaciones en la Regla N° 7.

8.3 Cuando la pelota al hacerla picar/botar toque directamente el piso fuera del área correspondiente que es la misma donde el sacador debe pararse para efectuar el saque(7.1).

8.4 Cuando el servicio supere, luego de ser impactada por el jugador que sirve, la altura de 350 centímetros de altura antes de picar en el campo contrario, altura coincidente como la altura máxima de la reja superior.

9. Segundo Saque

Después de haber cometido una falta, si es la primera en ese punto, el servidor sacará nuevamente desde la misma zona habilitada, a menos que el saque haya sido efectuado desde la mitad incorrecta, circunstancia en la cual se aplicará la regla N° 7. Si ante su segundo saque el servidor comete falta, entonces la pareja que integra perderá el punto.

10. Vuelta ("Let") y Vuelta de Saque

Será considerado "Vuelta" o "Vuelta de Saque" o "Let" y se jugará nuevamente el punto cuando:

10.1 La pelota se rompa durante el juego.

10.2 El juego sea interrumpido por algún hecho imprevisto y ajeno a los jugadores.



10.3 La pelota servida toque la red, cable, sujeciones laterales o banda y luego pique en la zona correcta y no sea falta.

10.4 Un saque, correcto o falta, sea enviado cuando el receptor no esté listo.

10.5 Toda vez que se falle "vuelta" de acuerdo a esta regla, tendrá las siguientes interpretaciones:

10.5.1 Cuando se lo falle únicamente respecto de un saque (Vuelta de Saque), ese único saque solamente será jugado de nuevo.

10.6 El jugador que durante el juego considere que se ha producido una de las situaciones que este reglamento califica como "Vuelta", deberá hacerlo saber de inmediato a sus oponentes y no permitir que el punto en disputa continúe, so pena de perder el derecho a hacerlo luego de que el mismo haya finalizado.

11. Preparación del que Recibe

El servidor no debe sacar hasta tanto la pareja que recibe esté lista. Si el jugador que recibe intenta poner en juego el saque se lo considerará listo, al igual que a su compañero. Sin embargo, si el receptor dio a entender que no estaba listo, no podrá luego reclamar una falta en el servicio.

12. Saque que toca a un Jugador

12.1 Si luego de servida la pelota toca a quien recibe o a su compañero en los brazos y/o mano antes o después de que haya botado correctamente, el que saca gana el punto, a excepción de tratarse del pie, torso, pierna o cabeza del receptor en circunstancias de una correcta devolución. Si sucediera lo mismo, pero después de que la pelota hubiese tocado la red, banda, cable o sujeciones, entonces será Vuelta de Saque.

12.2 Por el contrario, si la pelota toca al compañero del servidor, el servicio se Vuelta de Saque.

13. La Puesta en Juego

Para la Puesta en Juego se tendrá en cuenta que:

13.1 El jugador que ponga en juego un saque no podrá hacerlo antes del primer pique de la pelota.

13.2 La pareja que reciba el saque en el primer juego de cada etapa o set decidirá cuál de los integrantes recibirá el primer saque, y ese integrante continuará recibiendo el primer saque en cada game impar a lo largo de esa etapa o set; en forma similar, la pareja contraria lo decidirá para el primer punto del segundo juego o game, y ese integrante continuará recibiendo el primer saque en cada game par a lo largo de esa etapa. Los integrantes de cada pareja recibirán el saque alternadamente a lo largo de cada juego.



13.3 Si durante un juego el orden de recepción del saque es cambiado por los receptores, permanecerá alterado hasta el final del game en el cual se descubra el error, pero los integrantes de la pareja reanudarán su orden original de recepción en el siguiente juego de aquel set en el que ellos sean receptores del saque nuevamente.

14. Pelota en Juego

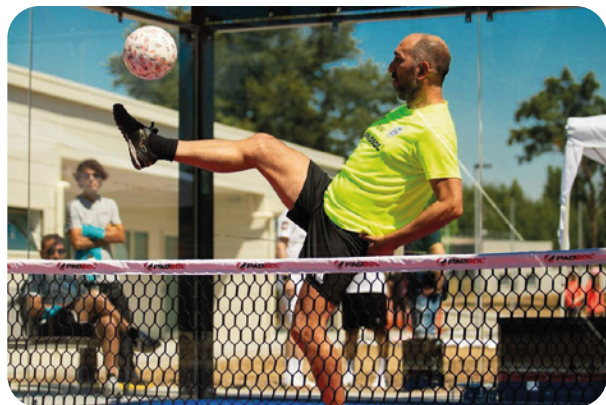
Una vez efectuado el saque, la pelota estará en juego y, salvo que se falle Falta o Vuelta, permanecerá en juego hasta que se decida el punto.

14.1 En ese lapso la pelota será golpeada alternadamente por uno y otro jugador del mismo equipo con un mínimo de dos golpes y hasta un máximo de tres golpes.

14.2 Una vez agotado el tercero de los golpes la pelota deberá ser impulsada hacia el campo rival en donde el equipo contrario tendrá también el pique y los dos golpes correspondientes como mínimo y los tres como máximo.

14.3 Las paredes pueden usarse para provocar rebotes hacia el campo rival, o sea cualquier jugador podrá devolver la pelota de un solo golpe siempre y cuando la haga rebotar contra una de las paredes laterales o de fondo y luego de que la pelota haya picado en el área de juego al ser devolución de saque, ya que en los demás casos será permitido por considerarse volea.

14.4 No se considerará doble golpe cuando dos jugadores intenten pegarle simultáneamente a la pelota, pero solo uno lo consiga.



15. Volea

Luego de la puesta en juego del servicio el jugador receptor no podrá golpear de aire la pelota. A partir de esa instancia la pelota podrá ser voleada por cualquier jugador y con cualquier parte del cuerpo, exceptuando brazos, antebrazos y manos siempre y cuando mantenga el contacto con ambos pies, o uno, o parte de uno con la zona de ataque, que es el área delimitada en color rojo que está a 100 centímetros a cada lado de la red divisoria.



16. Devolución Correcta

Una puesta en juego del oponente se considerará correcta y continuará el punto en los siguientes casos:

16.1 Cuando el jugador receptor después del pique dirija la pelota a su compañero sin que ella vuelva a tocar el piso, teniendo este segundo la posibilidad de devolverla al campo oponente o volver a dirigirla a su compañero para el toque final. Se permitirán solo tres toques y un pique por lado. Los toques pueden ser efectuados con todas las partes del cuerpo excepto por brazos, antebrazos y manos.

16.2 Cuando una pelota sea devuelta después del pique y primer toque golpeándola sobre una de las paredes laterales o de fondo y pase la red hacia el campo contrario sin tocarla o tocándola a ella o a la banda, cable o sujeciones laterales.

16.3 Cuando después de impactar la pelota en su campo y luego del primer o segundo golpe de su compañero, el jugador pase su brazo o se incline por sobre la red sin saltarla.

16.4 Cuando después de impactar la pelota por consecuencia del movimiento del jugador en carrera o por la continuidad del movimiento de terminación del impacto que este efectúe sobre la pelota, el jugador toque la red o cualquier elemento integrante de la estructura, siempre que no exista la intención de bajar la red o modificar la altura de la misma para beneficio propio.

16.5 Cuando la pelota, luego del primer pique correcto, impacte alguna de las instalaciones enumeradas en la Regla N° 2.

16.6 Cuando la pelota impulsada por el rival y luego de su bote/pique impacte sobre una o más paredes y que por su velocidad regrese al centro del campo de juego y el jugador del lado atacado se encuentre en contacto con la zona de ataque (área roja) o en el aire producto de su salto y al caer tome contacto con al menos uno de sus pies con la zona de ataque (área roja) se permite la devolución a un toque.





17. Punto Perdido

Un jugador -y su pareja- perderá el punto en los siguientes casos:

17.1 Si la pelota enviada luego de un toque pica en el piso del campo propio.

17.2 Si la pelota, antes de que pueda ser puesta en juego, pica por segunda vez en el piso del campo propio.

17.3 Si la pelota enviada golpea, antes del primer pique correcto, las paredes del campo adversario o cualquier porción de malla de alambre en todo el campo de juego o los postes de la red.

17.4 Si el jugador toca o golpea la pelota con los brazos, antebrazos y/o manos. De ser tocada por alguna de estas partes se considerará punto en contra.

17.5 Si el "acarreo" o "llevada", llamado así al hecho de que un jugador, al impactar, visiblemente desvíe a consecuencia de esta acción la trayectoria normal de la pelota, es particularmente alevosa y asimilable a un "doble golpe".

17.6 Si la pelota en juego toca al jugador o a cualquier cosa que use o porte, a excepción de las partes de su cuerpo habilitadas para dicho fin.



17.7 Si el jugador toca la red, banda, cable o sujeciones laterales, postes de la red en el momento que impacta la pelota o el suelo y alambres en la zona de su adversario mientras se desarrolla el punto.

17.8 Si un jugador toma la pelota de aire antes de que ésta haya cruzado su campo.

17.9 Si en el momento del impacto para volear la pelota el jugador no se encuentra en contacto con la zona roja o de ataque con ambos pies, o uno, o parte de uno.

17.10 Si el jugador en el momento del impacto de la volea se encuentra en pleno salto y al caer no se encuentra en contacto con la zona roja o de ataque con ambos pies, o uno, o parte de uno.

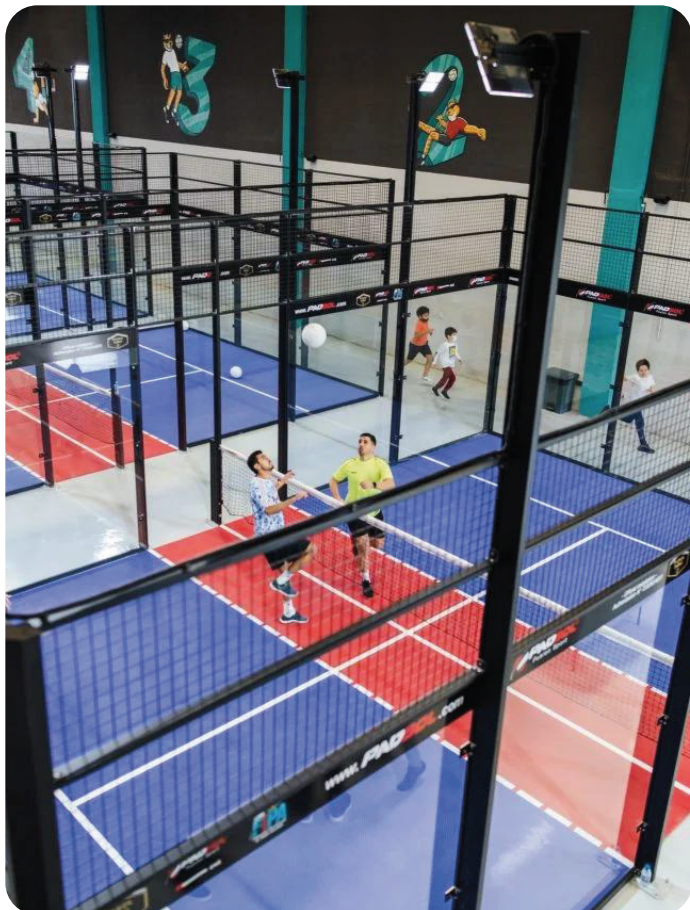
17.11 Si el jugador toma o toca la red con sus manos mientras la pelota está en juego.

17.12 Si el compañero del receptor de turno se cruza en el campo e intercepta el saque rival más allá de hacerlo dentro de la zona roja o de ataque

18. La Pelota toca elementos fijos y permanentes

18.1 Si la pelota en juego toca un elemento fijo o permanente como los enumerados en la Regla N°2, luego del pique correcto, el jugador que la envíe gana el punto.

18.2 Si ello sucede antes de que la pelota choque contra el suelo, su adversario gana el punto.





19. Interferencias

19.1 Cuando un jugador sea molestado por cualquier cosa fuera de su control, con excepción de las instalaciones o elementos fijos permanentes y de su compañero, el punto deberá repetirse (Vuelta).

19.2 Si un jugador comete cualquier acto que afecte a su oponente al efectuar el golpe, si éste es deliberado, perderá el punto, y si es involuntario, el punto será jugado nuevamente.

20. Situaciones Particulares

Los siguientes enunciados pertenecen a situaciones que pueden ocurrir a menudo y serán interpretados de la siguiente manera:

20.1 Si después del último golpe de un integrante de una pareja la pelota hiciera el pique reglamentario y luego pegara en la red, banda o faja, anclajes, cable y malla metálica, este hecho habilitará a cualquier jugador de la pareja contraria a continuar la secuencia del juego.

20.2 Ningún jugador podrá saltar la red durante un punto en juego, aunque tocara nuevamente el suelo del campo adversario luego de finalizado el tanto, ya que de hacerlo perderá ese punto.

20.3 El rebote en la malla metálica del campo propio será válido si previamente el jugador impulsa el balón a rebotar en una pared de vidrio primero, es decir, rebotarla en la malla es válido en un caso indirecto

20.4 Un jugador estará habilitado a dar continuidad al juego en el caso de que luego de que un rival impactase el balón y este, después de rebotar en el piso del equipo que defiende, fuera a impactar directamente en la malla metálica de su mitad del campo de juego. En este caso excepcional, el impacto directo del balón con la malla metálica no significa el fin del punto.

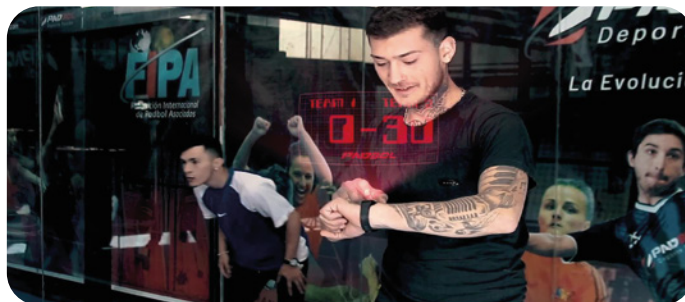
21. Puntuación

21.1 Los partidos se disputarán al mejor de 3 sets o etapas, pudiendo efectuarse como máximo al mejor de 5 sets.

21.2 Los tantos en un game o juego serán contados de la siguiente manera:

21.2.1 Si una pareja gana su primer punto, se fallará un tanteador de 15 para esa pareja; al ganar su segundo punto se fallará un tanteador de 30 para esa pareja; al ganar su tercer punto se fallará un tanteador de 40 y al cuarto punto ganado por esa pareja se le computará un game o juego ganado, excepto que:

21.2.2 Si ambas parejas han ganado tres puntos, se fallará un tanteador de 40 iguales y el punto siguiente ganado por una pareja será fallado “ventaja” para esa pareja. Si la misma pareja ganara el siguiente punto, ganará el game; si la otra pareja lo ganara, se fallará nuevamente “iguales”. Y así sucesivamente hasta que alguna pareja gane los dos puntos inmediatamente siguientes después del tanteador de iguales, momento en que se adjudicará el game.servicio se Vuelta de Saque.



21.3 Juegos en un Set o Etapa:

21.3.1 La pareja que primero gane 6 games o juegos se adjudicará el set o etapa, pero solo podrá hacerlo por una diferencia mínima de dos games con la pareja rival. De no ser así el set se prolongará hasta que esa diferencia sea alcanzada por alguna de las parejas.

21.3.2 Se podrá adoptar, como alternativa para definir el set, el sistema de Tie Break o Muerte Súbita. El mismo se utilizará cuando el marcador del set alcance los 6 games iguales. La pareja que finalmente se adjudique el set por este sistema lo habrá hecho con un tanteador de 7 juegos contra 6 de sus oponentes.

21.4 Tie Break o Muerte Súbita:

21.4.1 La pareja que primero gane 7 puntos se adjudicará el Tie Break con la condición de que lo haga con una diferencia de dos puntos, ya que de lo contrario el conteo se extenderá hasta que alguna pareja obtenga esta diferencia. El tanteo en el Tie Break será numéricamente consecutivo ("1 a 0", "2 a 0", "2 a 1", etc.), a diferencia de un game común.



21.4.2 En el inicio del Tie-Break, el jugador al que le toque sacar, será el servidor para el primer punto. De ahí en más se seguirá la secuencia de saque del set pero cada jugador será Servidor durante dos puntos.

21.4.3 Desde el primer punto, cada servicio será enviado alternadamente desde el lado derecho e izquierdo del campo de juego, comenzando desde la derecha para el primer punto, izquierda para el segundo, derecha para el tercero, etc. Si sucede un saque desde la mitad incorrecta de la cancha y no es detectado, todo el juego resultante de ese saque o saques erróneo subsistirá, pero la situación de inexactitud será corregida inmediatamente al ser descubierta.

21.4.4 Las parejas cambiarán de lado cada seis puntos durante el Tie Break pero sin derecho al descanso. Al finalizar el Tie Break deberán cambiar nuevamente de lado y podrán descansar el tiempo reglamentario establecido en la regla 23.2.

21.4.5 La pareja que haya sacado en primer lugar durante el Tie Break recibirá durante el primer game del set siguiente.

22. Cambios de Campo

Las parejas cambiarán de lado o campo cuando la suma de los games del set en disputa resulte un número impar.





23. Continuidad del Juego

El juego será continuo desde el primer saque hasta que termine el partido, de acuerdo a las siguientes estipulaciones:

23.1 Si el primer saque es falta, el siguiente deberá ser enviado sin demoras. El Receptor deberá jugar al ritmo del Servidor y deberá estar listo para recibir el saque cuando el Servidor esté listo para sacar.

23.2 En los cambios de lado transcurrirá como máximo el tiempo permitido por el Reglamento de la competencia en cuestión, que será de 90 segundos, desde que la pelota esté fuera de juego a la finalización del game, hasta el instante en que la pelota sea golpeada para el primer punto del game siguiente.

23.3 Entre puntos transcurrirá como máximo el tiempo permitido, que será de 30 segundos, desde que la pelota esté fuera de juego a la finalización del punto, hasta el instante en que la pelota sea golpeada para el siguiente punto.

23.4 El juez usará su criterio cuando haya interferencias que hagan imposible que el juego sea continuo, e incluso podrá suspender o demorar el juego si lo considera apropiado.

23.5 El juego nunca deberá ser suspendido, demorado o interferido con el propósito de permitir a un jugador recuperar su fuerza, aliento o condiciones físicas, salvo en el caso de una lesión



accidental, donde el juez permitirá formalmente una suspensión cuya duración máxima será de 3 minutos.

23.6 En casos de suspensiones, los jugadores podrán precalentarse antes de reiniciar el juego, que deberá reanudarse en las mismas condiciones en que fuera suspendido, con el mismo tanteador, secuencia de saque, posición de los receptores y ubicación en los campos.

24. Autoridades

En aquellos partidos en los que se haya designado un Juez y/o Árbitro, su fallo será final.

25. Cambios Recientes en las Reglas

Cambios implementados en la temporada 2024

Sustituciones Ilimitadas durante Cambios de Lado: Ahora, los equipos pueden realizar sustituciones de jugadores de forma ilimitada durante los cambios de lado, siempre que se respete el reglamento y no se interrumpa el flujo del partido. Este cambio permite mayor flexibilidad estratégica, reduciendo el desgaste físico de los jugadores titulares.

Puedes acceder al cartel y al folleto del Reglamento Resumido de Padbol [haciendo clic aquí](#) o escaneando el código QR que se muestra a continuación.

