



REGLAMENTO CAMPEONATO DE PÁDEL ENCUENTRO DEPORTIVO NACIONAL

COLEGIO DE CIRUJANO DENTISTAS DE CHILE

DESCRIPCION DEL EVENTO

Campeonato deportivo de pádel, categorías masculina, femenina y mixta que se realizará los días 19 y 20 de octubre del 2024 en la ciudad de Santiago, como parte de una serie de disciplinas que se celebraran durante el Encuentro Deportivo Nacional (EDN) del Colegio de Cirujano Dentistas de Chile.

El formato de juego para cada categoría será el siguiente:

- Por cada categoría masculina y femenina se enfrentarán 4 competidores, y 4 duplas para la categoría mixta, una por cada macro zona (Norte, Metropolitana, Centro y Sur).
- Para cada categoría masculina, femenina y mixta, se enfrentarán los competidores en dos canchas simultáneamente.
- Por sorteo se definirán los primeros dos encuentros de cada categoría.
- El tercer encuentro se disputará entre los perdedores de los primeros dos encuentros, partido que definirá el tercer lugar de la categoría.
- El cuarto encuentro (final) se disputará entre los ganadores de los dos primeros encuentros, en donde se definirá al ganador y el segundo lugar de la categoría.
- Los partidos de las categorías masculina y femenina se realizarán en 4 canchas simultáneas, el mismo día y hora.
- La competencia categoría mixta se realizará en 2 canchas simultáneas, al día siguiente.
- Cada partido se jugará al mejor de 3 sets, con Tie-Break. De existir un empate en el set, se jugará un Tie-Break hasta los 7 puntos y ganará el jugador que obtenga una diferencia de 2 puntos. Si hay un empate en sets, se jugará un 3er set en forma de Tie-Break a 10 puntos manteniendo la diferencia de 2 puntos.
- Frente a puntos en conflicto la conducta a seguir por reglamento será la repetición del punto:
 - o si el bote se considera dudoso, dado a que se genera en la intersección acrílico y carpeta se debe repetir el punto
 - o cuando la pelota toca el techo, es punto en contra de quien realizó dicho golpe
 - o al entrar una pelota a la cancha mientras se juega un punto, se debe jugar nuevamente dicho punto.
- Cada dupla participante deberá estar en cancha a la hora fijada para su encuentro, con un tiempo de espera máximo de 10 minutos. De sobrepasar los 10 minutos la dupla contrincante ganará el encuentro por WO.
- Se disputarán tres finales por separado: categorías masculina, femenina y mixta.



PARTICIPANTES

Las duplas competidoras en las categorías masculina y femenina estarán formadas por las parejas seleccionadas previamente en las clasificatorias organizadas por cada macro zona (Norte, Metropolitana, Centro y Sur), correspondientes a los campeones en cada una de ellas (los participantes pueden pertenecer a cualquier nivel).

La dupla competidora en la categoría mixta estará formada por un hombre y una mujer de las categorías masculina y femenina respectivamente, designados como representantes por su macro zona.

Los participantes serán exclusivamente Cirujanas y Cirujanos Dentistas colegiados y no colegiados que hayan obtenido el título de campeones en sus respectivas clasificatorias macro zonales y que hayan sido inscritos por las respectivas comisiones organizadoras de los Encuentros Deportivos Zonales vía correo electrónico edn2024@colegiodentistasag.cl.

Si por motivos de fuerza mayor, alguno de los participantes ya clasificados no pudiese competir, podrá ser reemplazado por otro competidor que haya sido parte del campeonato clasificatorio en su macro zona respectiva, presentando previamente las excusas a la Comisión Nacional Organizadora del evento vía correo electrónico edn2024@colegiodentistasag.cl.

EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

Cada dupla deberá tener un color oficial en su indumentaria.

Cada competidor debe llevar su pala.

El abastecimiento de las pelotas requeridas para la realización de todo el campeonato será de responsabilidad del comité organizador del EDN.

ARBITRAJE

El árbitro del torneo será el encargado de regular las reglas de juego y comportamiento, el cual será provisto por la Comisión organizadora del EDN.

Toda y cada una de las discrepancias en las decisiones técnicas que se presenten durante el desarrollo del campeonato serán sometidas a evaluación por el Tribunal Deportivo Nacional.

NORMAS DE CONVIVENCIA

Cualquier conducta violenta, injuriosa u ofensiva a un rival o compañero, que tenga lugar en el desarrollo de un partido, conducirán en primera instancia a un llamado de advertencia, posterior a lo cual, si persistiesen las conductas inapropiadas, se efectuará



una amonestación restando 1 punto a los games contabilizados y finalizando con la anulación de puntos de dicho partido a la dupla infractora si se hiciese reiterativo.

PREMIACION

Se premiará en cada categoría, masculina, femenina y mixta al primer, segundo y tercer lugar.

REGLAMENTO DE JUEGO

LA PISTA O CANCHA

El área de juego es un rectángulo de 10 metros de ancho por 20 metros de largo (medidas interiores) con una tolerancia de 0.5%.

Este rectángulo está dividido en su mitad por una red. A ambos lados de ella, paralelas a la misma y a una distancia de 6,95 m están las líneas de servicio. El área entre la red y las líneas de servicio está dividida en su mitad por una línea perpendicular a estas, llamada línea central de saque, que divide esta área en dos zonas iguales. La línea central de saque se prolongará 20 cm. más allá de la línea de servicio. Las dos mitades del campo deben ser absolutamente simétricas en lo que se refiere a superficies y trazado de líneas. Todas las líneas tienen un ancho de 5 cm.

La altura mínima libre será de 6 metros en toda la superficie de la pista, sin que exista ningún elemento (Ej.: focos) que invada dicho espacio.

La red tiene una longitud de 10 metros y una altura de 0,88 metros en su centro, elevándose en sus extremos hasta un máximo de 0,92 metros (con una tolerancia máxima de 0.005 metros).

La red debe quedar totalmente extendida de manera que ocupe completamente todo el espacio entre los postes y la superficie de la pista, no dejando ningún espacio entre los extremos de la red y los postes, no obstante, no debe de estar tensa.

La pista está cerrada en su totalidad, por fondos de 10 metros de longitud interior y por laterales de 20 metros de longitud interior.

LA PELOTA

La pelota deberá ser una esfera de goma con una superficie exterior uniforme de color blanco o amarillo. Su diámetro debe medir entre 6,35 y 6,77 cm y su peso estará entre 56,0 y 59,4 grs.

LA PALA

La pala se compone de dos partes: cabeza y puño.

Puño: largo máximo: 20cm, ancho máximo: 50mm, grosor máximo: 50mm.



Cabeza: largo: variable. El largo de la cabeza más el largo del puño no puede exceder de 45,5cm, ancho máximo: 26cm, grosor máximo: 38mm.

El largo del total de la pala, cabeza más puño, no podrá exceder de 45,5 centímetros.

PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

Cuando una pareja gana su primer punto se cantará "15". Al ganar su segundo punto se cantará "30". Al ganar su tercer punto se cantará "40" y con el cuarto punto ganado se cantará "juego", excepto si ambas parejas han ganado tres puntos, con lo que la puntuación recibe el nombre de "iguales". El tanto siguiente se denomina "ventaja" en favor del ganador y si el mismo vuelve a ganarlo se adjudica el juego. En caso de perderlo, se volvería a "iguales". Y así sucesivamente hasta que uno de los participantes haya ganado dos puntos consecutivos.

La pareja que primero gane 6 juegos, siempre con un mínimo de 2 de ventaja, se anotará el set. En caso de empate a 5 juegos se deberán jugar dos más, hasta ganar por 7-5, pero si se produce un empate a 6 juegos se aplicará el "tie-break" o desempate.

Durante el tie-break, se cantan los puntos "cero", "1", "2", "3", etc.

El "tie-break" lo ganará el primero que llegue a 7 puntos, siempre y cuando lo haga con 2 de ventaja, por lo tanto la pareja gana el "juego" y el "set". Si es necesario, el tie-break continuará hasta que se consiga dicho margen.

El "tie break" se iniciará sacando el jugador al que le corresponda hacerlo según el orden seguido en el set y lo hará desde el lado derecho de su pista, jugándose un solo punto. A continuación, y respetando siempre el orden de saque mencionado anteriormente, se jugarán dos puntos, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente.

El vencedor del "tie-break" se anotará el set por 7-6.

En el set siguiente empezará a sacar un jugador de la pareja que no hubiera empezado sacando el "tie break".

LOS TIEMPOS

El Árbitro dará por perdido el partido (WO) a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la pista preparado/s para jugar 10 minutos después de la hora prevista para el inicio del mismo, salvo aquellos casos en los que el Árbitro considere que son consecuencia de fuerza mayor.

Como norma, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicie el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acabe por lo tanto el partido nunca deberá suspenderse o retrasarse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas o reciba instrucciones o consejos.

Entre puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos.



Cuando los jugadores cambien de lado al final de un juego, se concederá un máximo de noventa (90) segundos. Después del primer juego de cada set y durante un tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.

Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo.

Los tiempos anteriores empiezan en el momento en que acaba un punto y finalizan cuando se inicia el servicio del siguiente punto.

Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que resuelva el problema.

Anunciándolo antes del partido se podrá permitir un número limitado de descansos para ir al aseo o cambiarse de ropa.

Se concederán 20 segundos para los cambios de campo en el "tie break".

El partido deberá comenzar exactamente dónde y como finalizó al suspenderse, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo jugador en el servicio, la misma ubicación en los campos y la misma relación en el orden de saques y restos.

POSICIÓN DE LOS JUGADORES

Cada pareja de jugadores se colocará en cada uno de los campos, ubicados a uno y otro lado de la red. El jugador que ponga la pelota en juego es el que saca (servidor) y el que contesta el que resta (restador).

El jugador que recibe puede colocarse en cualquier lugar de su campo, al igual que su compañero y el compañero del servidor.

EL SAQUE O SERVICIO

Todos los puntos se inician con el saque. Si el primer saque es fallido se dispondrá de una segunda oportunidad. El saque debe efectuarse de la siguiente manera:

El que lo ejecute (el servidor) deberá estar en el momento de inicio del servicio con ambos pies detrás de la línea de saque, entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral (Recuadro de Saque) y que los mismos permanezcan en ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.

El servidor botará la pelota en el suelo para efectuar el saque dentro del recuadro de saque en que se encuentre.

El servidor queda obligado a no tocar con los pies la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central.

En el momento de golpear la pelota en el saque, esta deberá estar a la altura o por debajo de la cintura, y el jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.



La pelota golpeada deberá pasar por encima de la red hacia el recuadro de recepción de saque situado en el otro campo, en línea diagonal, haciendo que el primer bote se produzca en dicho recuadro, que incluye las líneas que lo delimitan, y en primer lugar realizará el servicio sobre el recuadro de recepción de saque que esté situado a su izquierda y, terminado el punto, el siguiente servicio sobre el de su derecha, procediendo a partir de este momento alternativamente.

Al sacar, el jugador no podrá andar, correr o saltar. Se estimará que el jugador no ha cambiado de posición aunque realice pequeños movimientos con los pies que no afecte a la posición adoptada inicialmente.

En el momento de impactar la pelota o en un intento fallido con intención de golpearla, el saque se considerará efectuado.

Si un saque es ejecutado inadvertidamente desde el recuadro de saque no correspondiente, el error de posición deberá ser corregido tan pronto como se descubra. Todos los tantos obtenidos en tal situación son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, esta debe ser tenida en cuenta.

La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cuál de los componentes de la misma comenzará a servir. A su vez, al terminar el primer juego, la pareja que ha venido restando pasará a sacar eligiendo el jugador que debe hacerlo y así alternativamente durante todos los juegos de un set. Una vez establecido el orden de servicio, este no puede ser alterado hasta el comienzo del siguiente set.

Si un jugador saca fuera de su turno, el que hubiera tenido que sacar debe hacerlo en cuanto se descubra el error. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, ésta no debe ser tenida en cuenta. En el caso de que antes de apercibirse del error se haya terminado el juego, el orden de saque permanecerá tal como ha sido alterado, hasta la finalización del set.

El sacador no efectuará el servicio hasta que el restador no esté preparado. No obstante, el restador se adaptará al ritmo razonable del sacador y estará listo para recibir el servicio cuando el sacador lo esté para efectuarlo.

No se podrá alegar no haber estado listo para restar un servicio si se ha intentado devolverlo. Si se demuestra que el restador no estaba preparado, tampoco se podrá cantar falta.

FALTA DE SERVICIO

El servicio será falta si:

El servidor infringe lo dispuesto en la Regla 6. El Saque o Servicio. Puntos del a) al f).

El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla.



La pelota bota fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan (las líneas son buenas).

La pelota golpea al servidor, a su compañero o cualquier objeto que lleven consigo.

La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo bote.

La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y sale directamente por la puerta en una pista sin zona de seguridad y juego exterior.

DEVOLUCIÓN DE SAQUE

El jugador que resta deberá esperar a que la pelota bote dentro de su recuadro de recepción de saque y golpearla antes de que bote en el suelo por segunda vez.

La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada set decidirá cuál de sus dos integrantes comenzará a restar, y dicho jugador continuará recibiendo el primer servicio de cada juego hasta la terminación del set.

Cada jugador recibirá durante el juego alternativamente el saque y una vez que el orden haya sido decidido, no podrá ser alterado durante ese set o tie-break pero sí lo podrá hacer al principio de un nuevo set.

Si durante un juego o tie-break, el orden de resto es alterado por la pareja que devuelve el servicio, deberá continuarse de esta forma hasta el final del juego o tie-break en el que se ha producido la equivocación. En los juegos siguientes de aquel set, la pareja adoptará la colocación escogida al iniciar el mismo.

Si al jugador que resta o a su compañero les golpeará la pelota o la tocan con la pala antes de que hubiera botado, se considerará tanto del jugador al servicio.

REPETICIÓN DEL SAQUE O "LET" DE SERVICIO

El servicio se repetirá (let) si:

La pelota toca la red o los postes que la sujetan (si estos están dentro del área de juego) y luego cae en el área de servicio del restador, siempre y cuando no toque la malla metálica antes del segundo bote.

La pelota después de tocar la red o los postes (si estos están dentro del área de juego) golpea a cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto.

Si el "let" se produjera en el primer servicio, este deberá repetirse. Si se produjera en el segundo servicio, el que saca tendrá derecho sólo a un saque más.

REPETICIÓN DE UN PUNTO O "LET"

Un punto en disputa es "let" si:

La pelota se rompe durante el juego.



Cualquier elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista.

En general, cualquier interrupción del juego debida a situaciones imprevistas y ajenas a los jugadores.

El jugador que durante el juego considere que se ha producido una de las situaciones que el reglamento califica como "let", deberá hacerlo saber de inmediato al Juez Árbitro y no dejar que el punto en disputa continúe. Si lo permitiera perderá el derecho a hacerlo posteriormente.

Efectuada la petición de "let" le corresponde al Árbitro decidir si es procedente, si no lo fuese el peticionario perdería el punto.

PELOTA EN JUEGO

La pelota será golpeada alternativamente por cada una de las parejas.

La pelota estará en juego desde el momento en que se efectúe un servicio válido hasta que se cante "let" o el tanto quede decidido.

Si la pelota en juego golpea cualquiera de los elementos de la pista después de haber botado sobre el suelo del campo que corresponda, permanecerá en juego y deberá ser devuelta antes de que bote en el suelo por segunda vez.

Se consideran elementos de la pista a las caras internas de las paredes, la malla metálica que cierra la pista, el suelo, la red y los postes de la red. El bastidor que enmarca las mallas electrosoldadas se considera a todos los efectos como malla metálica.

PUNTO PERDIDO

Una pareja perderá el tanto:

Si un jugador de la pareja, su pala o cualquier objeto que lleve consigo, toca alguna parte de la red, incluidos los postes, o el terreno de la parte del campo contrario, incluida la malla metálica, mientras la pelota esté en juego.

Si la pelota bota por segunda vez en su campo antes de ser devuelta.

Cuando la pelota, después de botar en el campo propio correctamente, salga por encima de los límites superiores (perímetro exterior) de la pista (fondo y lateral) o por la puerta.

Juego autorizado fuera de la pista. Cuando la pelota, después de botar en el campo propio correctamente, salga por encima de la pared del fondo de la pista. Si saliera por encima de la pared lateral o por la puerta se pierde el tanto cuando bote en el suelo por segunda vez o toque un elemento externo ajeno a la pista.

Si devuelve la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red.

Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que, sin botar previamente, golpee cualquiera de las paredes



del campo contrario, la malla metálica o algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.

Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que pegue en la red o en sus postes y después, directamente en cualquiera de las paredes del campo contrario, o en la malla metálica o en algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.

Si un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).

Si después de golpear la pelota uno de los miembros de la pareja ésta toca al propio jugador, a su compañero o a cualquier objeto que lleven consigo.

Si la pelota impacta en cualquiera de los componentes de la pareja o de su equipación, excepto la pala, después de haber sido golpeada por uno de los jugadores contrarios.

Si un jugador golpea la pelota y esta toca alguna de las mallas metálicas o terreno de su propio campo o en algún objeto ajeno a la pista que este situado sobre el suelo del campo propio.

Si toca la pelota, lanzando contra ella la pala.

Al devolver la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores de la pareja, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, perderán el punto.

Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.

Si el jugador que golpea la pelota dentro de la pista lo hace con uno o los dos pies fuera del terreno de juego, salvo que esté autorizado el Juego fuera de la pista.

El jugador comete falta en su segundo saque.

DEVOLUCIÓN CORRECTA

La devolución será correcta:

Si después de golpeada la pelota es voleada por cualquiera de los jugadores de la pareja contraria o les da en el cuerpo o en alguna parte de la ropa o en la propia pala.

Si la pelota después de golpeada bota directamente en campo contrario o impacta primero en una de las paredes del campo propio y a continuación bota directamente en el campo contrario.

Si la pelota bota en el campo contrario y después toca la malla metálica o alguna de las paredes.

Si como consecuencia de la dirección y la fuerza del golpe, la pelota bota en el campo contrario y se sale de los límites de la pista, o pega en el techo o en los focos de la iluminación, o en cualquier objeto ajeno a los elementos de la pista.

Si la pelota toca la red o sus postes, y después bota en el campo contrario.



Si la pelota en juego impacta en algún objeto situado en el suelo del campo contrario y que sea ajeno a ese mismo juego (por ejemplo otra bola).

Si la pelota tras botar en el campo propio retorna al campo del que la lanzó y es golpeada en campo contrario, siempre y cuando, el jugador o alguna parte de su ropa o la pala no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios y la pelota cumpla lo indicado en los puntos a) a f) anteriores.

Si se "acuchara" o se empuja la pelota se considerará correcta la devolución siempre que el jugador no la haya golpeado dos veces, el impacto se efectúe durante un mismo movimiento y no varíe sustancialmente la salida natural de la pelota.

Si la pelota devuelta bota en campo contrario en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes y el suelo, se considerará devolución correcta. (La bola familiarmente denominada "huevo" es buena).

PUNTO GANADO

Si la pelota tras botar en el campo contrario, se saliera de la pista por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta.

Si la pelota tras botar en el campo contrario, se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana de un muro.

* Todo Punto no aclarado o desarrollado en este reglamento, será discutido y resuelto por el Tribunal Deportivo Nacional 2024.

**El presente reglamento puede estar sujeto a modificaciones en el transcurso de la competencia, pudiendo eliminarse y/o incorporarse nuevas reglas en caso de que se requiera con el objetivo de velar por el buen funcionamiento del Encuentro Deportivo.