



**PROCEDIMIENTOS
Y PROTOCOLOS
2018**

PROCEDIMIENTOS Y PROTOCOLOS 2018

ENTRENADORES

Los entrenadores de cada pareja deberán acceder a la pista cuando el Responsable Deportivo o Director del Evento lo autorice. No podrán acceder a la misma con palas, paleteros o cualquier material publicitario, no acordado previamente.

Los entrenadores deberán:

- Presentarse al juez de silla antes de que comience el peloteo del partido. No podrán entrar en pista, aunque se presenten, una vez iniciado el primer punto del primer juego. Si durante el partido debieran ausentarse en algún momento, tanto la salida como la vuelta a la pista deberán hacerla en los tiempos destinados al descanso de los jugadores, nunca durante el transcurso del juego. En casos de extrema urgencia y bajo autorización del juez de silla, podrán abandonar la pista.
- Tener una apariencia correcta (no están permitidas las chanclas en ningún caso y uniformarse si la organización así lo decidiera.
- Mantener una posición en la silla o banco de jugadores correcta debiendo estar en una postura que no implique una desconsideración.
- Tener un comportamiento en pista adecuado, debiendo tener especial cuidado con los gestos y gritos de ánimos durante el partido, pudiendo ser sancionado por el Juez de silla si se exceden los niveles permitidos.

- No podrán llevar en la vestimenta publicidades que no estén reguladas por estos protocolos. Para ello:
 - o Si la ropa que se usa no es deportiva, estará sin ningún tipo de publicidad.
 - o Si es ropa deportiva, la publicidad estará regulada de la siguiente forma:
 - Único logo de marca en la parte frontal no superior a 10 cm x 5 cm (no se puede llevar publicidad de ninguna cerveza que no sea Estrella Damm). Tampoco se podrá llevar publicidad en las mangas o espalda.
 - Logo de WPT en el pecho (6 cm x 3,5 cm) que entregará WPT o serigrafiada por el propio entrenador.

- No deberán llevar a la pista ni paletero ni pala ni ningún otro elemento publicitario.

En fases preprevias y previas sólo podrá acreditarse un entrenador por pareja y torneo.

En Cuadro Principal se podrán acreditar dos entrenadores, un principal y un adjunto.

- El entrenador principal puede sentarse tanto en el club como en el pabellón (pista central).
- El entrenador adjunto también se puede sentar en el club y pabellón, pero solo se podrá sentar en el pabellón con la obligación de estar durante todo el torneo.
- No están permitidos cambios de entrenador en el pabellón (pista central).

El entrenador no podrá ser sustituido por otro durante un partido.

Los entrenadores no podrán dirigirse en ningún momento al juez de silla para protestar o pedir explicación sobre alguna jugada. Tampoco podrán dirigirse al juez de silla para comentar las aplicaciones del Reglamento de Disciplina.



El entrenador/a no podrá ser un jugador/a que participe o haya participado en el torneo.

Los entrenadores podrán dar instrucciones en los descansos reglamentarios. En los cambios de lado del tie break y en el 1/0 de cada set no podrán dar ninguna indicación a sus jugadores ni tampoco a lo largo del partido excepto cuando se interrumpa el juego por una lesión y haya tiempo de atención médica. Deberán esperar a que el Juez de Silla autorice el comienzo del tiempo de atención para comenzar a hablar con sus jugadores.

Los entrenadores o coach tendrán su propio sistema de advertencias que no repercutirán sobre la pareja a excepción de “órdenes e instrucciones” a los jugadores fuera de los tiempos especificados, que si tendrán repercusión según el régimen general de sanciones.

El sistema de advertencia para el entrenador en el resto de situaciones, excepto el abuso verbal o el abuso físico (que conllevará su expulsión directa) será:

- 1.- Código de conducta, Sr Advertencia
- 2.- Código de conducta, Sr Expulsión del partido.

El juez de silla, si lo considera oportuno, podrá hacer una pre-advertencia que no implica código de conducta, pero que si deberá comunicar al equipo (coach y jugadores) en ese momento con la palabra “pre-advertencia”.

Los entrenadores podrán hacer uso del transporte de la organización siempre y cuando vayan acompañados de su/s jugadores/as.

ARBITROS

Los jueces de la competición se deben responsabilizar de:

- Disponer de cronómetro, cinta métrica, pie de rey o calibre y hojas de resultados. WPT proveerá a los árbitros de la cinta métrica, las hojas de arbitraje y las Normativas y Reglamentos.
- Preparar, junto con el Departamento Deportivo de WPT, el Orden de Juego diario con los partidos programados en cada una de las pistas. Para ello se reunirán la jornada anterior para planificar los arbitrajes de la jornada siguiente. Los jugadores tienen la obligación de estar en la pista a la hora que conste en el Orden de Juego.
- Aplicar los W.O., Warnings e incidencias, según se establece en el reglamento de juego F.I.P, la Normativa Técnica de WPT y este Procedimiento. Todo ello deberán reflejarlo exactamente en el acta arbitral, incluidas las pre-advertencias.
 - W.O.: deben indicarse con nombre y dos apellidos de la pareja, indicando si la pareja aviso en plazo (24 horas antes del horario establecido).
 - Warnings: Debe indicarse:
 - Nombre y apellidos del jugador sancionado.
 - Ronda, set y juego donde se produce.
 - Descripción lo más completa posible del hecho sancionado.

- Comunicar al jugador sancionado de forma que le quede perfectamente clara la sanción. También el compañero del jugador sancionado debe conocer dicha sanción.
- Incidencias: Mismo procedimiento que para aquellas faltas cometidas antes o después del partido, a pesar de que no afecten al partido, para su posterior valoración por el Comité de Disciplina Deportiva de WPT.

REVISION DE INSTALACIONES, MATERIAL Y PISTAS

El Juez Árbitro Principal o en su caso el Juez de Silla, deberán asegurarse que:

- No haya elementos extraños o no reglamentarios en la pista. En su caso, deberá reglar esas situaciones y comunicarlas a los jugadores previamente al comienzo de los partidos.
- La red, la altura de la misma antes del comienzo del peloteo de cada partido, los postes que sostienen la red, etc. cumplen el Reglamento de juego F.I.P
- Si se dispone de silla alta de Arbitraje que esté centrada sobre la extensión imaginaria de la red.
- Si se dispone de micrófono que disponga de interruptor y que sea acoplable a la Silla de Arbitraje. Es aconsejable desactivar el mismo durante los tiempos de descanso y en aquellas situaciones que el juez de silla considere oportuno.
- No estén instalados micrófonos de medios de comunicación cerca del Juez de Silla, excepto los medios propios de WPT.
- Las sillas para cada pareja de jugadores están situadas a ambos lados del Juez de silla. Si el entrenador está autorizado serán tres sillas.
- Las pelotas están en buenas condiciones de uso y en cantidad suficiente. Controlar que el modelo de pelota sea el que corresponde al partido que va a ser arbitrado.
- El Juez Árbitro Principal o el Juez de Silla está autorizados y obligados a comprobar las medidas de la pala periódicamente.

CIRCUNSTANCIAS PERSONALES

Los Jueces Árbitros deberán cumplir con las siguientes exigencias:

- Estudiar, comprender y dominar los Reglamentos y Normativas del circuito WPT en todo lo que tenga relación con el Arbitraje.
- Estar en buen estado físico.
- Tener visión y audición normal aunque sea corregida.



- Ser puntuales en todos los partidos que les sean asignados, presentándose en la pista antes de que lo hagan los jugadores. En todas las jornadas deberán estar mínimo 45 minutos antes de la celebración del primer partido.
- Tener una apariencia correcta y uniformarse si la organización así lo decidiera.
- Averiguar la adecuada pronunciación del nombre de los jugadores.
- No tomar bebidas alcohólicas.
- No criticar las decisiones ni emitir juicios sobre la actuación de otros jueces durante el transcurso del partido o públicamente, incluidas las declaraciones a medios.
- No conversar con el público durante el partido, excepto cuando sea necesario para intentar controlarlo. En el caso de que algún espectador o grupo de espectadores insultaran, increparan o tuviesen alguna aptitud que no respetase el buen y normal desarrollo de la competición y de las leyes del deporte hacia los jugadores, técnicos o árbitros, el juez de silla o juez árbitro llamará al director de torneo o competición para localizar al citado grupo o espectador y tomar las actuación pertinente. Cuando el público no mantenga el silencio requerido interrumpiendo el normal desarrollo del juego, el juez de silla avisará al departamento deportivo para que dictamine una solución.
- Mantener permanentemente una absoluta imparcialidad en relación con todos los jugadores y no entablar relación con alguno de ellos o realizar cualquier acción que pueda ponerla en duda. No podrá arbitrar un partido cuando alguno de los jugadores/as implicados en el partido sea familiar en primer o segundo grado. El saludo a los jugadores al comienzo del partido debe ser correcto sin actos efusivos. Se prohíbe expresamente en este punto besar a las jugadores/as.
- Comportarse en todo momento de manera profesional y ética respetando la autoridad del Juez Árbitro Principal, a los restantes Jueces árbitros, a los jugadores y al público.

EL JUEZ DE SILLA

1. Es el responsable directo de controlar y dirigir los partidos que le corresponda arbitrar y para ello tiene que tomar dos clases de decisiones:

- Basadas en la correcta aplicación e interpretación del reglamento en relación con las jugadas concretas que se hayan podido producir. Si el jugador no estuviese de acuerdo con las decisiones adoptadas por el Juez de Silla podrá apelar al Juez Árbitro del Torneo, cuya decisión será final e inapelable.
- Basadas en la realidad de los hechos acaecidos. (Por ejemplo que un jugador pise la línea de saque al efectuar el servicio). Estas decisiones deben ser acatadas tanto por los jugadores como por el Juez Árbitro.

2. Comentar con los jugadores, cuando así se le requiera, la aplicación del Reglamento a una jugada o situación concreta, siempre que haya sido solicitado educadamente, que no se extienda en el tiempo más de lo debido y que no sea reiterativa.



3. Inmediatamente antes de iniciarse el partido, reunirse en la pista con los jugadores para:

- Notificarles cualquier información que considere de interés para ellos.
- Comprobar que los jugadores van equipados de acuerdo con las pautas marcadas en el Código de Conducta. Un jugador que deba corregir su indumentaria dispondrá de 2 minutos para hacerlo sin que pierda por ello su derecho a participar en el peloteo de cortesía.

4. Estar en posesión del número apropiado de botes de pelotas en la pista, incluyendo pelotas usadas por si fuera necesario sustituir alguna. Los botes de pelotas con los que se inicia un partido deben abrirse durante el sorteo y delante de los jugadores, siempre que no se juegue con 4 pelotas (ver 5.) En este caso habrá algún bote abierto con una o dos pelotas que se utilizarán en el primer cambio. Los botes de pelotas nuevas durante un partido deben abrirse justo antes del cambio de pelotas. En la fase Pre-previa se utilizará solo un bote por partido.

5. Controlar todos los cambios de pelotas y determinar cuándo una pelota no está en condiciones de ser utilizada para el juego. Las pelotas que se pierdan deberán ser sustituidas tan pronto como sea práctico o necesario. Si una pelota debe ser reemplazada durante el peloteo de cortesía o los dos primeros juegos, se cambiará por una pelota nueva; en cualquier otro caso se cambiará por otra pelota con un uso similar a la que se deba reemplazar. Se podrá empezar o continuar el juego con dos pelotas, siendo lo normal tres.

Establecer la periodicidad y aplicar los cambios de pelotas.

Categoría masculina:

Estos son obligatorios en los partidos correspondientes a la Fase Previa y al Cuadro Final. La organización contará con dos tipos de pelotas:

La pelota HEAD Padel Pro:

- en aquellos torneos que se disputen en localidades por encima de los 500 metros de altitud
- en torneos que se disputen a nivel del mar en la fase Pre-Previas, Previa, rondas del Cuadro Final en los clubes.

La pelota HEAD Padel Pro "S":

- en aquellos torneos que se disputen en localidades por debajo de los 500 metros de altitud y sólo en los partidos que se disputen en el Pabellón o Estadio Central (*).

(*). Cuando el club disponga de una pista central con "césped rizado" se seguirá el mismo criterio que para la pista central del Pabellón o Estadio central.

Categoría femenina: en todos los torneos, rondas e instalaciones se usará la pelota HEAD Padel pro "S".

Los cambios se realizarán de la siguiente forma: el primer cambio a los 7 juegos y posteriormente cada 9 juegos, sin perjuicio de la capacidad del Juez Arbitro para modificar el momento del cambio de pelotas debido a las condiciones meteorológicas u otros factores. Si los jugadores omitieran el cambio correspondiente, éste se producirá en el primer juego que le corresponda servir a la pareja que hubiera debido comenzar con pelotas nuevas.

6. Si por alguna causa el juego se interrumpiese y se tuviese que proceder a un nuevo peloteo de cortesía, si fuese de cinco minutos, se sumaría al desgaste de bolas dos juegos. Cuando se produce una interrupción por atención médica a un jugador/a, de 3, 5 ó 15 minutos, y los/as



contrarios/as y/o su compañero/a quieren pelotear durante la atención médica, se les entregará unas pelotas usadas. Cuando corresponda un peloteo pero los cuatro jugadores estén de acuerdo en no utilizarlo, el partido continuará.

PROTOCOLO DE ENTRADA Y SALIDA DE PISTA CENTRAL – PRESENTACION DEL PARTIDO

En el primer turno del día, los cuatro jugadores estarán al menos 10 minutos antes de la hora fijada, o turnos en las instalaciones. En la pista, que estará preparada para el inicio de la competición, estará el juez árbitro, staff deportivo, las azafatas y recoge-pelotas, 10 minutos antes. Deberá comprobar el buen estado de la pista, altura de la red y si detectara alguna anomalía avisará al Director del Torneo o al Director Deportivo para su corrección. El juez de silla, una vez concluido el partido, y una vez que los 4 jugadores hayan abandonado la pista, deberá irse a la zona de descanso o revisión de video. El juez de silla del partido siguiente no deberá acceder a la pista hasta que el responsable deportivo o del torneo lo autorice, no debiendo coincidir ambos jueces de silla en la pista.

El juez de silla, esperará a pie de silla la llegada de los jugadores. El speaker anunciará la entrada en la zona de pista central de los cuatro jugadores. En primer lugar el de la pareja con menos ranking, en segundo lugar la otra pareja. El primer jugador presentado llegará a la zona de descanso donde dejará su bolsa y esperará a su compañero. El segundo jugador presentado llegará a la zona de descanso dejará su bolsa y entrará en pista junto con su compañero. El tercer jugador presentado llegará a la zona de descanso donde dejará su bolsa y esperará a su compañero. El cuarto jugador presentado llegará a la zona de descanso dejará su bolsa y entrará en pista junto con su compañero. Ya dentro los cuatro jugadores, el juez de silla entrará en pista y saludará a los jugadores.

Dentro de la pista y a la hora fijada, el Juez de Silla se colocará para una fotografía junto a los jugadores. Posteriormente dará las instrucciones que crea necesario y sorteará con una moneda al aire. A continuación el Juez de Silla dará en la mano las pelotas a la pareja que por sorteo tenga que sacar en primer lugar. En ese momento comenzará el peloteo de cortesía que durará cinco minutos + dos, como establece el reglamento de juego FIP y el procedimiento de WPT.

El juez de silla subirá a su silla de arbitraje y cantará “cinco minutos”. Pasados dos minutos cantará “tres minutos”. A continuación procederá por micrófono a dar la información técnica del partido: “El partido se jugará al mejor de 3 sets con tie-break en todos ellos y el cambio de bolas se producirá en la secuencia de 7 y 9 juegos según normativa técnica. La pareja “Apellido, Apellido” ha ganado el sorteo y ha escogido (servicio, restar o ubicación)”. “Por favor desconecten o pongan sus teléfonos móviles en silencio y sin van a realizar fotografías, apaguen el flash”. “Aprovechen el descanso de los jugadores para entrar y salir del recinto y recuerden que a la finalización del primer juego de cada set no hay descanso de los jugadores”. Después cantará un minuto y finalizado el mismo cantará tiempo.

El juez de silla se abstendrá de hacer otros comentarios a través del micrófono tipo: “disfruten del partido”, etc.

Los jugadores al escuchar la palabra “tiempo” finalizarán su peloteo de cortesía y tendrán dos minutos para poder ir a su zona de descanso o continuar el peloteo. Dentro de esos dos



minutos, en el primero es cuando un jugador podrá solicitar el ir al baño, que se contabilizará como un descanso autorizado. (Ver Salidas al Baño).

Después de esos dos minutos y al escuchar la palabra “tiempo” entrarán en pista y comenzará el partido cuando el juez de silla diga “jueguen”.

Finalizado el partido, los cuatro jugadores al llegar a su zona de descanso, tendrán tres minutos para recoger sus pertenencias y abandonar la pista. En el caso de que el partido sea retransmitido por TV, los jugadores deberán abandonar la pista de forma inmediata. El Juez de Silla después de que los cuatro jugadores abandonen la zona de descanso marchará al sitio designado para los árbitros o a la revisión de jugadas.

Finalizados estos tres minutos comenzará la repetición del protocolo anteriormente citado.

VOCES

- Presentación sin speaker (en general 1/16 y 1/8 de final).

A título de ejemplo: “Buenos días. Bienvenidos al (Nombre del Campeonato o Torneo). A continuación se va a disputar un partido de (indicar la fase, octavos, cuartos, lo que corresponda) de final, entre los jugadores: A la derecha de la silla (o a mi derecha) resta en el drive el Sr. “Apellido” y resta en el revés el Sr. “Apellido” y a la izquierda de la silla (o a mi izquierda) resta en el drive el Sr. “Apellido” y resta en el revés el Sr. “Apellido”. Iniciar la presentación de los jugadores por la pareja de menor ranking. En alguna ocasión, cuando un jugador sea local o alguna causa que lo justifique, puede modificarse el orden de presentación. Se consultará previamente con el responsable deportivo.

“El partido se jugará al mejor de 3 sets con tie-break ...” (Ver Protocolo de entrada y salida de Pista central – Presentación).

Instantes antes de comenzar el partido: “El Sr. “Apellido” al servicio”.

- Relacionadas con el Control del Público:

El juez de silla se debe dirigir a los espectadores siempre en términos amables tales como: “Silencio por favor, gracias”. “Por favor, tomen asiento, gracias”.

- Relacionadas con la Puntuación.

La puntuación de la pareja que está al servicio siempre se menciona en primer lugar, excepto en el “tie break”.

La puntuación se canta de la siguiente forma: Quince-Cero (o Cero –Quince), Treinta- Cero (o Cero –Treinta), Cuarenta-Cero (o Cero-Cuarenta), Quince iguales, Treinta-Quince (o Quince-Treinta), Cuarenta-Quince (o Quince-Cuarenta), Treinta iguales, Cuarenta- Treinta (o Treinta-Cuarenta), Iguales (nunca Cuarenta iguales), ventaja al servicio o al resto. Terminado el juego cantaremos de la siguiente forma: Juego “Apellido, Apellido”, ganan 1 juego a 0, en el primer set”. Juego “Apellido, Apellido”, 1 juego iguales”. En el primer set”. Juego “Apellido, Apellido” 6 juegos a 4, ganan el primer set Si llegaran a 6 juegos iguales, se cantará de la siguiente manera: Juego “Apellido, Apellido”, 6 juegos iguales en el primer set. Tie-Break.

En el tie-break, el tanteo se canta dando la puntuación en primer lugar y a continuación los apellidos de los jugadores que van ganando. 1-0, "Apellido, Apellido". 5 iguales. 6-5, "Apellido, Apellido". Al final del tie-break se canta: Juego "Apellido, Apellido", 7 juegos a 6 ganan el primer set. A la conclusión del partido se canta: Juego, set y partido "Apellido, Apellido", por el resultado de "6-3, 5-7, 6-2".

➤ Relacionadas con el Código de Conducta. – Programa de penalización

Las penalizaciones impuestas por infracciones del Código de Conducta deben anunciarse en los siguientes términos (ejemplos):

Infracción del Código de Conducta, primera advertencia, Sr. "Apellido" y primera a la pareja "Apellido, Apellido".

Infracción del Código de conducta, primera advertencia, Sr. "Apellido" y segunda a la pareja "Apellido, Apellido" lo que conlleva pérdida de un punto. A continuación se anunciará el nuevo tanteo.

Infracción del Código de conducta, segunda advertencia, Sr. "Apellido" y tercera a la pareja "Apellido, Apellido" lo que conlleva pérdida de un juego. A continuación se anunciará el nuevo tanteo.

Infracción del Código de conducta, advertencia, Sr. "Apellido" y cuarta a la pareja "Apellido, Apellido" lo que supone su descalificación. La pareja "Apellido, Apellido" ganan el partido por el resultado de _____ y descalificación de la pareja "Apellido, Apellido".

MUY IMPORTANTE: El árbitro debe estar seguro que ambos jugadores de la pareja han escuchado claramente el aviso de infracción del Código de Conducta.

TARJETA DE PUNTUACIÓN

1. Cumplimentar **antes del partido** el nombre de la competición, la ronda, el nombre de los jugadores, hora prevista del partido, etc. En el apartado "número de pista" debe indicarse con "PC" cuando es la pista central del torneo y con "C o Club" si es una pista del club. Si los partidos se disputaran en dos pistas de una misma instalación, la principal se indicará con "1" y la otra con "2".

2. Tras el sorteo, indicar quien lo ganó y cuál fue su elección. Revisar que toda la tarjeta está completa de datos. El juez árbitro principal será el responsable de revisar el correcto cumplimiento de la tarjeta y la entrega al departamento Deportivo.


3. Anotar TODOS los horarios:



- la hora en que se inicia el partido "Hora inicial", incluido el peloteo de cortesía.
- todos los tiempos correspondientes a "Hora Fin" de set, "Hora inicio" de set (sin incluir tiempo de peloteo) y Hora Fin partido.

4. Anotar las iniciales de cada jugador según el orden se sus servicios y también los lados de servicio en el lugar correspondiente de la tarjeta.



5. Anotar con antelación el juego en el que se deberá realizar el cambio de pelotas.
6. Anotar los puntos mediante rayas diagonales en los cuadrados de la tarjeta, según el código establecido.
7. Anotar de forma clara los puntos "iguales y ventajas" y los resultados parciales del Tie – Break.
8. El número total de juegos ganados por cada pareja de jugadores se anota en la columna de "Juegos" al final de cada uno de ellos.
- 9.- Anotar el apartado de las infracciones de Código de Conducta en su totalidad.
10. Anotar las Atenciones Médicas.
11. Firma de jugadores: No es necesario que los jugadores firmen la tarjeta de puntuación.
12. Anotar el resultado Final en la primera hoja, incluyendo el resultado del tie-break cuando este se produzca.


Hoja de Arbitraje

Torneo		Fecha	
ESTRELLA DAMM BARCELONA		7-05-2017	
Categoría	Ronda	Cambio bolas	Pista n.º
MASCULINA	FINAL	7/9	Central
Juez de Silla		Juez Árbitro	
LUIS PEREZ GARCIA			
Pareja 1			
FERNANDO BELASTEGUI			
PABLO LIMA			
Pareja 2			
DANIEL GUTIERREZ			
FRANCISCO NAVARRO			
Hora prevista	Hora inicial	Hora fin	Duración
12:00	12:07	14:46	2h 39 min
Ganadores			
BELASTEGUI - LIMA			
Firma: 		Firma: 	

SET 3

Tiempo	Lado servicio	Objet.	Situación punto	Hora inicio	Juegos	Cambio de bote
1	L	1		13:50	BL	ON
2	G	2			1	0
3	B	3			3	0
4	N	4			3	1
5	L	5			3	2
6	G	6			3	3
7	B	7			4	3
8	N	8			4	4
9	L	9			5	4
10	G	10			5	5
11	B	11			6	5
12	N	12			6	6
13	TIE-BREAK					

RESULTADO

NOMBRES JUGADORES		SET 1	SET 2	SET 3	HORA FIN
PAREJA 1 BELASTEGUI/LIMA		6	3	7	14:46
PAREJA 2 GUTIERREZ/NAVARRO		4	6	6	

IMPORTANTE

HORA INICIO INCLUIDO PELOTEO

DIFERENCIAR CON DISTINTOS SIMBOLOS AL RESTO DE TANTEO

HORA INICIO SIN PELETO

SET 1						SET 2						
Lado servicio	JUEGO	Situación pista	Hora inicio	Juegos	Cambio de bolas	Tie-break	Lado servicio	JUEGO	Situación pista	Hora inicio	Juegos	Cambio de bolas
		BELASTEGUIN / LIMA vs GUTIERREZ / NAVARRO	12:54	0/1					BELASTEGUIN / LIMA vs GUTIERREZ / NAVARRO	13:05	0/1	
N	1			0	1		N	1			0	1
B	2			1	1		B	2			1	1
	3			1	2		G	3			1	2
	4			2	2		L	4			1	3
N	5			3	2		N	5			2	3
B	6			4	2		B	6			2	4
	7			4	3		G	7	R.V. (I)		3	4
L	8			5	3		L	8			3	5
	9			5	4		N	9			3	6
B	10			6	4			10				
	11							11				
	12							12				
	13	TIE-BREAK						13	TIE-BREAK			

RESULTADO

NOMBRES JUGADORES	SET 1	SET 2	HORA FIN
BELASTEGUIN / LIMA	6	3	13:02
GUTIERREZ / NAVARRO	4	6	

RESULTADO

PAREJA 1	SET 1	SET 2	HORA FIN
BELASTEGUIN / LIMA	6	3	13:48
GUTIERREZ / NAVARRO	4	6	

TIEMPO REAL, INCLUYENDO CAMBIOS DE EQUIPACIÓN, WC, ACTIVACIONES...

Infracciones tiempo					
Pareja 1			Pareja 2		

Infracciones al código de conducta					
Pareja 1					
BELASTEGUIN / LIMA					
#	Set	Juego	Tanteo	Cod.	Jugador
ADV	2	1/2	0/30		P LIMA - Aviso Párea
PUN	/	/	/		
PUN	/	/	/		
PUN	/	/	/		
DES	/	/	/		

Infracciones al código de conducta					
Pareja 2					
GUTIERREZ / NAVARRO					
#	Set	Juego	Tanteo	Cod.	Jugador
ADV	/	/	/		
PUN	/	/	/		
PUN	/	/	/		
PUN	/	/	/		
DES	/	/	/		

OBSERVACIONES

Atención Médica								
Pareja 1								
Set	Juego	Lesión	Jugador	T	Set	Juego	Lesión	Jugador
3	3/1		LIMA	180"				
/	/				/	/		
/	/				/	/		

Atención Médica								
Pareja 2								
Set	Juego	Lesión	Jugador	T	Set	Juego	Lesión	Jugador
/	/			180"	/	/		
/	/				/	/		
/	/				/	/		

Juez Árbitro

Firma:

OBSERVACIONES

A.M: P LIMA → GERELO

R.V: GUTIERREZ → 2º SET, RECTIFICACION. 2'12 min

(1) INDICAR TAMBIEN EN LA HOJA DEL TANTEO. OBLIGATORIO

ATENCIÓN MÉDICA – TIEMPO DE LESION

Durante el calentamiento o el partido, el jugador puede solicitar a través del Juez de Silla, que el fisioterapeuta lo evalúe durante el siguiente cambio de lado o cambio de set. Sólo en el caso que un jugador desarrolle una condición médica aguda que exija una inmediata parada del juego, puede el jugador solicitar a través del Juez de Silla que el fisioterapeuta lo evalúe inmediatamente. El Juez de Silla no debe solicitar la presencia del fisioterapeuta si no detecta una condición médica aguda visible o el jugador le manifiesta que sufre una dolencia aguda (respiración dificultosa, asma, dolor en el pecho, etc.)

El propósito de la evaluación médica debe determinar si el jugador ha desarrollado una condición médica tratable y, por lo tanto, determinar cuando el tratamiento médico es garantizado. Dicha evaluación debe realizarse dentro de un tiempo razonable, equilibrio entre la seguridad del jugador por un lado y el juego continuo por el otro. A decisión del fisioterapeuta, dicha evaluación puede realizarse junto con el médico del torneo y puede realizarse fuera de la pista.

Si el fisioterapeuta determina que el jugador tiene una condición médica no tratable, entonces al jugador se le avisa que no se permitirá ningún tratamiento médico. Condiciones médicas no tratables:

- Cualquier condición médica que no puede ser mejorada con el tratamiento en el tiempo permitido.
- La fatiga del jugador.

Tiempos de atención médica.

Una atención médica es permitida por el Juez de Silla cuando el fisioterapeuta ha evaluado al jugador y ha determinado ese tiempo adicional para el tratamiento médico que se requiere. El tiempo de atención médica se lleva a cabo durante un cambio de lado o en un cambio de set, a menos que el fisioterapeuta determina que el jugador tiene una condición médica aguda que requiere tratamiento médico inmediato.

El tiempo de atención médica comienza cuando el fisioterapeuta está listo para comenzar el tratamiento. El tiempo será de 3 minutos y dos atenciones más de 90 segundos que se realizará durante el cambio de lado de juego/set consecutivos (no durante el 1-0 o T.B.), excepto heridas sangrantes que tendrán un máximo de 15 minutos (peloteo de 3 minutos) y los accidentes consecuencia del juego que tendrán un máximo de 5 minutos.

Sólo se permitirá una atención médica por jugador y partido, excepto cuando un jugador sufra, después de una primera atención, una emergencia, accidente o situación especial (herida sangrante, vómitos, pelotazo en el cuerpo, etc.) donde podrá recibir otra atención médica.

Calambres musculares.

Un jugador puede recibir tratamiento para calambres musculares solamente durante el tiempo asignado para cambios de lado y/o cambios de set. (no durante el juego, en el cambio de lado del 1-0 o del T.B.). En los casos donde existe duda acerca de si el jugador sufre una condición médica o calambres musculares o una enfermedad no tratable, la decisión del fisioterapeuta es definitiva. Puede haber un total de dos tratamientos por jugador para extremidades con calambres musculares en un partido, no necesariamente consecutivos.

Un jugador que ha parado el juego alegando una dolencia aguda, pero el fisioterapeuta o el médico del torneo determina que tiene calambres musculares, debe reanudar el juego inmediatamente por orden del Juez de Silla.

Si el jugador no puede continuar jugando debido a calambres musculares severos, determinado por el fisioterapeuta o médico del torneo, el jugador puede perder los puntos/juego necesarios para llegar a un cambio de lado o de set para recibir tratamiento, intentando mantener sus mejores esfuerzos antes del cambio.

Cuando un jugador comunica al Juez de Silla que va a necesitar la presencia del fisioterapeuta en el siguiente cambio, el Juez de Silla comunicará de forma interna al servicio de fisioterapia la necesidad de su presencia en el siguiente cambio, para que esté preparado para actuar inmediatamente se produzca el cambio de lado.

Después de la finalización del tiempo de atención médica o de un tratamiento médico, cualquier demora en la reanudación de juego será penalizado por infracciones al código por retraso del juego.

Heridas sangrantes.

Si un jugador está sangrando, el Juez de Silla debe detener el juego tan pronto como sea posible, y el fisioterapeuta debe ser llamado a la pista para la evaluación y tratamiento. El fisioterapeuta, junto con el médico del torneo si es apropiado, evaluará la fuente de la herida sangrante y pedirá una atención médica para el tratamiento, si es necesario. El Juez de Silla puede permitir hasta un total de quince minutos para asegurar el control de la hemorragia.

Si se derramó sangre en la pista o sus alrededores inmediatos, no debe volver a jugarse hasta que el derramamiento de sangre haya sido limpiado apropiadamente.

Vómitos.

Si un jugador está vomitando, el Juez de Silla debe parar el juego si los vómitos se derramaron en la pista, o si el jugador pide una evaluación médica. Si el jugador solicita una evaluación médica, a continuación el fisioterapeuta debe determinar si el jugador tiene una condición médica tratable.

Si los vómitos se han derramado en la pista, no debe volver a jugarse hasta que el derramamiento del vómito haya sido limpiado adecuadamente.

Incapacidad física.

Durante un partido, si hay una condición médica de emergencia y el jugador involucrado es incapaz de hacer una solicitud para un fisioterapeuta, el Juez de Silla llamará inmediatamente al fisioterapeuta y médico del torneo para asistir al jugador. También antes o durante un partido, si un jugador es considerado incapaz físicamente para competir en un nivel profesional, o plantea un significativo peligro de salud para los jugadores, autoridades o Staff del torneo, el fisioterapeuta o el médico del torneo deben informar al Departamento Deportivo y recomendar que el jugador no está en condiciones para competir en el partido, o debe ser retirado del partido. Además, si el Departamento Deportivo, en consulta con el médico del torneo ó fisioterapeuta, determina que la participación de un jugador en un partido del torneo puede poner al jugador en riesgo debido a una amenaza de su vida o de un serio problema médico, el Departamento Deportivo tiene la autoridad para eliminar al jugador inadmisibles para competir.

El Departamento Deportivo utilizará mucha discreción antes de tomar esta acción y debe basar la decisión en el mejor interés del padel profesional, así como tener en cuenta todos los consejos médicos y cualquier otra información.

Baja de un partido.

El jugador debe pasar reconocimiento con el fisioterapeuta del torneo cuando no se presente a un partido después de haber ganado el partido anterior. El fisioterapeuta será quién determine si el jugador está imposibilitado o no para disputar el partido.

Operatividad

Tras autorizar una suspensión de 3 minutos por una Condición Médica, el juez Árbitro debe decir:

Tiempo de Lesión: 3 Minutos, 2 Minutos, 1 Minuto, Tiempo.

Si la suspensión es de un máximo de 15 minutos, por herida sangrante, dirá:

“Tiempo por herida sangrante, máximo 15 minutos”.

Si como consecuencia del juego, algún jugador se produjera una herida sangrante, podrá ser atendido por personal sanitario, pero única y exclusivamente con la intención de atajar la hemorragia. Es el médico o el fisioterapeuta, el que determina la duración del mismo sin exceder de los 15 minutos autorizados. Dirá “Tiempo”, cuando hayan vencido los 15 minutos o el tiempo que el cuerpo médico estime. Esta asistencia y la no consecuencia del juego, no se contabilizará como tiempo de lesión.

Si el juego no es reanudado dentro de los veinte segundos siguientes al anuncio de “Tiempo” dicho retraso será penalizado en concordancia con el Código de Tiempo. Si el tiempo muerto es efectuado en un cambio de lado o descanso entre sets, deberá añadirse al tiempo permitido para tales descansos.

Si la interrupción del partido ha sido mayor de 10 minutos deberá haber un peloteo de 3 minutos.

El resto de jugadores se pueden sentar y tomar líquidos cuando a otro jugador se le esté tratando alguna lesión. Los jugadores podrán recibir consejos de los entrenadores durante las suspensiones por lesión o accidente.

Cuando como consecuencia del juego se produzca alguna situación especial con algún jugador que no le permita continuar el juego (pelotazo al cuerpo, caída involuntaria, etc.) el juez de silla permitirá que el jugador afectado se recupere de la incidencia en un tiempo prudencial y que nunca deberá de sobrepasar los 5 minutos de interrupción. Si fuera necesaria la presencia del fisioterapeuta, los 5 minutos comenzarán a contabilizar desde el momento del inicio de la actuación del fisioterapeuta. Los jugadores podrán beber, descansar y recibir instrucciones durante las atenciones médicas.

Cuando como consecuencia del juego un jugador al caer o apoyar su cuerpo en una caída se llenase de arena, el jugador podrá ir a su zona de descanso para limpiarse en un tiempo prudencial.

ARBITRAJE

El Juez de Silla deberá actuar activamente en todas las situaciones en las que él observe que se ha producido una infracción del reglamento de juego. El arbitraje deberá ser activo, entre otras, en estas situaciones:

1. Falta de Saque: aquellas que se producen en el campo del servidor y las que sean malas largas o anchas claras en el del restador. Las que se produzcan en el recuadro de recepción, el árbitro esperará la determinación de los jugadores si consideran que el saque no ha sido correcto. En el caso de que alguno de los jugadores cantara falta y otro jugador o el mismo pidiera opinión (pregunta, mirada, etc.) al árbitro de silla, la decisión de este último será determinante. El árbitro podrá quitar el punto, ordenar un nuevo servicio o confirmar ese canto del jugador.

2. Red. Jugador que toca la red. La red incluye sus postes y la protección.

La red es intocable y por lo tanto, ni el jugador ni su ropa ni cualquier objeto que porte podrá tocarla. Tampoco se puede saltar la red con la pelota en juego. Saltar la red es sobrepasar a campo contrario.

En el caso de que a un jugador se le caiga algo que porte con él (ejemplo, gorra, etc.) y este objeto toque la red, pierde el punto.

Cuando otra pelota que esté en su campo golpee la red (voluntaria o involuntariamente), si el jugador ha ganado el tanto, este se le concede. Si no se aplicará un let cuando la pelota quede en un lugar que pueda conllevar una situación peligrosa para los jugadores.

3. Doble Bote.

4. A Través, pelota que atraviesa la red.

5. Golpe antirreglamentario. Doble toque, con la mano, etc.

6. Let, si el punto debe jugarse nuevamente.

7. Interferencias o molestias deliberadas o involuntarias producidas por un jugador, que molestan a los contrarios:

En el caso de que a algún jugador se le caiga algo que lleve consigo (pelota, gafas, gorra, etc...) el Juez de Silla deberá juzgar la voluntariedad o no del mismo:

- La molestia voluntaria implicará la pérdida del punto y la aplicación del reglamento de disciplina.
- Si la molestia es involuntaria:
 - A la primera de la pareja se le aplicará un let.
 - A partir de la segunda se le aplicará pérdida de punto.

8. Rectificaciones y ralentizaciones. Corrección, la pelota fue buena o corrección, la pelota fue fuera o falta.

9. Espere, por favor. Para retrasar el servicio cuando determinadas circunstancias así lo aconsejan.

REVISIÓN DE VIDEO

Cada pareja tendrá derecho a solicitar la revisión de una jugada a través de la visualización de la repetición de la misma. Esta repetición podrá solicitarse a partir de la ronda de cuartos de final del cuadro principal en categoría masculina y semifinales en categoría femenina, en aquellos torneos en los que se disponga del material necesario.

Durante la revisión de video los jugadores deberán permanecer dentro de la pista, no pudiendo salir de la misma para beber, comer, sentarse en el banco o recibir instrucciones, manteniendo en la pista una postura adecuada.

Solo el juez de silla y/o el juez-árbitro adjunto observarán dicha repetición en la zona habilitada a tal efecto. Una vez comprobado el video el juez de silla confirmará o rectificará su primer canto.

El sistema será el siguiente:

- Cada pareja dispondrá de 2 repeticiones por set, incluido el tie-break.
- Sólo podrán solicitarse las repeticiones única y exclusivamente referentes a un punto de juego, nunca sobre una acción del reglamento de disciplina.
- La pareja deberá solicitar la repetición inmediatamente después de producirse el lance dudoso, debiendo parar el punto, si fuera necesario y no permitir que el punto continúe (a no ser que sea después de un golpe de acción inmediata). En el caso de que esta duda se produjese a la finalización de un juego, la petición debe de ser inmediata y nunca después de 10 segundos.
 1. Si la pareja solicitante NO tiene razón, se le contabiliza el uso de la repetición y se mantendrá la decisión del Juez de Silla.
 2. Si la pareja solicitante SI tiene razón, no se le contabiliza el uso de la repetición y se rectificará la decisión del Juez de Silla.
 3. Si la visualización es DUDOSA, no se le contabiliza el uso de la repetición y el Juez de Silla decretará un let. La decisión de si la visualización es dudosa o no sólo será únicamente del árbitro. Nunca una pareja podrá visualizar una jugada.

El Juez de Silla, cuando haya una jugada dudosa y los 4 jugadores estén discutiendo la misma, esperará 10 segundos para tomar una decisión, salvo que alguna de las parejas solicite la visualización de la repetición de la jugada. Cuando el Juez de Silla lo considere necesario podrá solicitar él mismo una revisión de video necesaria para aclarar un lance de juego. Si los 4 jugadores se ponen de acuerdo el juez de silla podrá modificar su decisión.

TIEMPOS

JUEGO CONTINUO. Siempre que no se produzca ninguna interferencia deben hacerse respetar los espacios de tiempo establecidos en el Reglamento de Juego, tanto entre puntos como en los descansos autorizados. Para controlar el intervalo entre puntos se tendrá en cuenta el tiempo transcurrido desde que la pelota queda fuera de juego hasta que se le golpea para realizar el servicio en el punto siguiente. Los jueces determinarán si la bola que finalizó el punto ha quedado en un lugar que se deba de ampliar el tiempo permitido entre punto y punto. Si entre el primer y segundo servicio se produjera alguna situación que no permitiese que el juego sea continuo, los jueces concederán un primer servicio. El tiempo entre punto y punto (20



segundos) es aplicable tanto al sacador como al restador. Cuando los 4 jugadores están preparados no se puede interrumpir el ritmo.

En los cambios de lado durante el tie break y cuando el resultado sea de 1 – 0 juegos, el tiempo máximo permitido será de 30 segundos.

Aplicación de tiempos:

A la finalización de un punto el árbitro de silla activará el cronómetro y pasados 15 segundos dirá “tiempo”. Transcurridos 5 segundos el restador como el sacador deberán estar preparados para comenzar el siguiente punto.

Para la regla de los 90 segundos el aviso de “tiempo” se hará a los 70 segundos. Para los 120 segundos el aviso de hará a los 100 segundos.

Si los jugadores rebasan los tiempos autorizados en todos los lances de un partido (esto no incluye los cantos en el peloteo de cortesía) se debe aplicar el programa de penalizaciones (Ver Programa de Penalizaciones).

Para el control de tiempos se utilizará un cronómetro, pulsándolo cuando se lo ordene jugar al jugador o la pelota haya quedado fuera de juego.

RECTIFICACIÓN: Correcciones, aclaraciones o preguntas de un jugador no deben afectar los tiempos máximos establecidos que deben seguir respetándose.

Calentamiento	5 + 2 minutos
Entre punto y punto	20 segundos
Cambio de lado en 1-0 y T.B.	30 segundos
Cambio de lado	90 segundos
Cambio de set	120 segundos
Atención médica	3, 5 o 15 minutos

Cuando un partido anterior a otro programado “a continuación” finalice por W.O. lesión, etc. se dejará un tiempo de cortesía máximo de 20 minutos. Cuando haya un problema ajeno a los jugadores que les impide estar preparados (ej.- transporte), WPT determinará un plazo de tiempo para el inicio del partido.

SUSPENSIÓN Y APLAZAMIENTO

El Juez de Silla puede suspender temporalmente un partido debido a falta de luz, a malas condiciones climatológicas o de la pista. Cualquier suspensión decidida por el Juez de Silla debe ser comunicada inmediatamente al Juez Árbitro y Dirección Deportiva. El Juez Árbitro junto al Director del Torneo y al Director Deportivo, será el que decida si el partido se debe aplazar o reanudar. Hasta que el Juez Árbitro no confirme el aplazamiento del partido los jugadores y Jueces deben estar preparados para reanudar el juego inmediatamente.

Tras la suspensión del partido, el Juez de Silla debe anotar el resultado en puntos, juegos y sets, el nombre del servidor, los lados en los que cada jugador estaba situado y recoger todas las pelotas utilizadas para proseguir con las mismas el partido.

Cuando la suspensión sea de menos de 10 minutos no habrá peloteo. Cuando la suspensión sea entre 10 y 30 minutos, deberá haber un peloteo de 3 minutos. Cuando la suspensión sea mayor de 30 minutos, deberá haber un peloteo de 5 minutos.

PROTOCOLO DE SUSPENSIÓN

Suspensión: Se define como el intervalo de tiempo comprendido desde la parada técnica de un partido y hasta la reanudación del mismo y/o desde la hora de inicio de la jornada hasta reanudación de un partido.

1.- TIPOS DE SUSPENSIÓN

Si una jornada de competición oficial del Circuito World Padel Tour debiera ser suspendida por razones de causa mayor (lluvia principalmente y/o falta de luz o desperfecto de las instalaciones, entre otras), los diferentes tipos de suspensión serán los siguientes:

- **SUSPENSIÓN BREVE:** El tiempo de espera hasta la reanudación del partido es inferior a 5 minutos.
- **SUSPENSIÓN MEDIA:** El tiempo de espera oscila entre 5 y 20 minutos.
- **SUSPENSIÓN LARGA:** El tiempo de espera es superior a 20 minutos.

En todos los tipos de suspensión, WPT cubrirá de inmediato la pista de juego, sus exteriores y banquillos (en caso de lluvia).

2.- TIPOS DE MEDIDAS

Si resulta necesaria la suspensión de una o varias jornadas de una competición oficial, en cualquiera de sus formatos, los jugadores y la organización de WPT adoptarán los siguientes tipos de medidas:

- **SUSPENSIÓN BREVE:** Los jugadores permanecerán en la Zona de banquillos mientras WPT evalúa la situación real en la pista de juego.
- **SUSPENSIÓN MEDIA Y LARGA:** Los jugadores abandonarán la pista, permaneciendo en la Sala de Jugadores o cualquier otro lugar determinado por la organización de WPT donde recibirán la información y medidas que se adopten.

3.- PROTOCOLO DE ACTUACIÓN

IMPOSIBILIDAD DE INICIO DE JORNADA

Dos situaciones diferentes:

3.1. La jornada no puede iniciarse a la hora de inicio previsto pero sí durante el transcurso de la jornada



- WPT hará un comunicado oficial a jugadores a través de su departamento de Comunicación, que será el único responsable de informar públicamente de las decisiones adoptadas por la organización.

- WPT informará a los jugadores de la decisión adoptada y la comunicación de la resolución en la Sala de Jugadores.

- Los Jugadores deberán estar en esta Sala a la hora establecida por la organización para la reanudación del partido y la jornada.

- Tipos de suspensión:

- Breve: El partido se reanuda de forma directa, sin peloteo.
- Media: El partido se reanuda, con minutos de peloteo o no según corresponda.
- Larga: Una vez comunicada la reanudación por la organización, los jugadores tendrán un tiempo máximo de 30 minutos para regresar a la pista de juego. El partido se reanuda después de 5 minutos de peloteo.

-Si una vez reanudada la competición ésta sufriera una nueva interrupción -no existe número máximo de paradas- por el motivo que fuere, se establecerá el mismo procedimiento descrito anteriormente.

3.2. La jornada no se puede iniciar de forma parcial o total durante toda la jornada de competición.

- WPT podrá decidir la celebración de los partidos en otra instalación (cubierta en caso de lluvia), modificar el horario de los mismos o la programación del día siguiente, tanto en pista central como en las pistas auxiliares.

- En caso de tener que duplicar partidos en un mismo día, los jugadores tendrán un descanso de mínimo 3hs entre la finalización de uno y comienzo del otro.

- La decisión de suspender un partido o una jornada corresponde exclusivamente a la Organización. En ningún caso, el jugador podrá abandonar la pista sin autorización previa de la Organización. En caso de hacerlo, la Organización podrá resolver con la pérdida del partido y la sanción correspondiente.

INTERRUPCIÓN PARA IR AL BAÑO O CAMBIAR INDUMENTARIA

Un jugador puede ser autorizado a salir de la pista para ir al baño. Un jugador tiene derecho a ir al baño una vez por partido. Las interrupciones para ir al baño deben hacerse preferiblemente al terminar un set, pudiendo hacerlo en un cambio de lado excepto en el 1-0 de cada set y en el tie-break, y no puede utilizarse para ningún otro propósito.

El tiempo máximo permitido es de 2 minutos, pudiendo el Juez de Silla prolongarlo si considera que la distancia hasta el baño es grande.

Si los jugadores de una pareja dejan la pista juntos, cuenta como una de las autorizaciones de la pareja.



Cualquier salida de un jugador que deja la pista para una salida al baño es considerado uno de los descansos autorizados, independientemente de si o no el oponente abandonó la pista.

Cualquier salida al baño después que el calentamiento se ha iniciado es considerada uno de los descansos autorizados.

Interrupciones adicionales serán autorizadas en los cambios de lado, pero serán sancionadas de conformidad con lo dispuesto en el punto "programa de penalizaciones" si el jugador no está listo en el tiempo permitido (90 o 120 segundos).

Caso: En un partido un jugador ha utilizado su única visita al baño. El jugador informa al Juez de Silla que en el siguiente cambio le gustaría ir otra vez al baño antes de su servicio.

Decisión: El Juez de Silla puede permitir a un jugador salir de la pista, pero debe informar al jugador que cualquier demora más allá de los 90 segundos será sancionada de conformidad con el punto "programa de penalización".

Caso: Después que el juego haya sido suspendido para una visita al baño autorizada, ¿cuándo se pone en marcha el "reloj" para reanudar el juego?.

Decisión: Cuando el jugador regresa a la pista y ha tenido la oportunidad de recuperar su pala, entonces el Juez de Silla anunciará "Tiempo". Este anuncio señalará que los jugadores deben reanudar al partido.

ZONA DE DESCANSO

Los jugadores podrán acudir a su zona de descanso fuera de los tiempos reglamentarios con la autorización del juez de silla o juez principal. Podrán utilizar su toalla, pero en ningún caso se sentarán tomarán líquido o comerán. En el cambio del primer juego de cada set y en los cambios de lado en el Tie-Break los jugadores estarán autorizados a acudir a su banco, podrán tomar algún líquido, utilizar su toalla, no podrán sentarse y no podrán recibir consejos o instrucciones de su entrenador.

Ningún jugador, por ningún motivo podrá ir a la zona de descanso de la pareja contraria, tomando esta zona desde la prolongación imaginaria de la red hacia derecha o izquierda (salvo en los cruces de lado).

Los jugadores no podrán disponer de teléfonos, tablets ni cualquier dispositivo por el que puedan recibir instrucciones desde el exterior durante el tiempo que permanezcan en el partido.

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA – PROGRAMA DE PENALIZACIONES

Los jueces son los responsables de que se respete el Código de Conducta durante el partido y para ello aplicará de forma inmediata las penalizaciones que pudieran corresponder. Finalizado el partido se seguirá exigiendo de los jugadores el respeto al Código de Conducta y las incidencias que pudiera haber se reflejarán en el Acta del Partido y Acta Final, debiendo en todos los casos comunicar al jugador dicha incidencia y reflejarla en el acta arbitral.

Las parejas dispondrán de 3 warning antes de ser descalificados. El 4º implicará la descalificación, excepto las faltas por abuso verbal grave o físico, que implicará la descalificación inmediata. En estas faltas también se incluyen las de tiempo.

- 1.- Código de conducta, Sr ... Advertencia - Warning
- 2.- Código de conducta, Sr ... con pérdida de punto
- 3.- Código de conducta, Sr ... con pérdida de juego
- 4.- Código de conducta, Sr ... con pérdida de partido

El juez de silla, si lo considera oportuno, podrá hacer una “pre-advertencia” que no implica código de conducta. Esta “pre-advertencia” no se comunicará públicamente a los jugadores, aprovechando un cambio de lado para hacerlo a ambos jugadores, excepto que el juez de silla considere que es necesario hacerlo inmediatamente por faltar tiempo para el cambio de lado o por la situación de faltas que se hayan producido. El árbitro debe estar seguro que ambos jugadores de la pareja han escuchado claramente la “pre-advertencia”.

La pareja no podrá, sea cual sea el motivo, tener ninguna “pre-advertencia” más.

Cuando se produzca una acción importante y grave “perjudicial para la imagen del torneo” que afecte al reglamento de conducta (nunca a situaciones de juego) por parte de un jugador, que el árbitro de silla no haya podido ver, bien el árbitro “adjunto” o personal del departamento deportivo podrán indicárselo al juez de silla, INMEDIATAMENTE de ocurrido el hecho, mediante el walki.

Los jugadores/as que incurran en los siguientes hechos o circunstancias serán sancionados según el programa de penalización:

(a) Los comportamientos, actitudes y/o gestos agresivos y/o antideportivos, que revistan una especial gravedad, cuando se dirijan a jugadores/as, juez-árbitro, árbitro, técnicos, espectadores, organizadores, miembros de WPT o cualquier persona relacionada con el torneo o la competición, así como las declaraciones públicas que inciten a la violencia. En particular, esta infracción comprende, entre otros, a título meramente enunciativo y no limitativo:

(a.I) **El abuso verbal**, entendido como el insulto a jugadores/as, juez-árbitro, árbitro, técnicos, espectadores, organizadores, miembros de WPT o cualquier persona relacionada con el torneo o la competición. Se considerará también como abuso verbal, cualquier expresión oral que, sin ser reputada insulto en el sentido estricto, lleve no obstante intrínseco el menosprecio o notoria jocosidad respecto a todos los sujetos anteriores. En todo caso, el abuso verbal deberá revestir especial gravedad.

(a.II) **El abuso físico**, entendido como agresión a jugadores/as, juez-árbitro, árbitro, técnicos, espectadores, organizadores, miembros de WPT o cualquier persona relacionada con el torneo o la competición.

(b) **Las amenazas y coacciones** a jugadores/as, juez-árbitro, árbitro, técnicos, espectadores, organizadores, miembros de WPT o cualquier persona relacionada con el torneo o la competición, en relación con el desarrollo del torneo o la competición o durante los mismos.

El juez de silla no permitirá tampoco que un jugador que gane un punto se manifieste celebrándolo de una manera ofensiva y antideportiva hacia el contrario, mediante gestos o actitudes claramente provocadoras hacia su rival, y que pudieran generar tensión y conflictividad en el futuro desarrollo del partido.



- (c) **Los actos notorios y públicos** que atenten contra la dignidad y el decoro deportivos.
- (d) **La falta de participación** en las competiciones de forma injustificada, W.O.
- (e) **La retirada**, de forma injustificada, de los partidos o de la Competición en que el jugador/a deba participar.
- (f) **La participación indebida**, entendiéndose por tal la suplantación de la identidad de alguno de los miembros de la pareja, por parte de los jugadores/as en las pruebas, encuentros o competiciones de WPT, en contravención de lo dispuesto en la Normativa General de WPT, Reglamento de Juego y restantes normas de aplicación.
- (g) **El abandono temporal** del área de juego sin la autorización del árbitro.
- (h) **La falta de decoro** o comportamiento inadecuado del jugador fuera de la pista pero dentro del recinto del torneo. (INCIDENCIA)
- (i) **El abuso de pala** cuando sean realizados con una fuerte intensidad u ocasionen un gran impacto audible (contra el cristal o malla de la pista, o contra su propio cuerpo o calzado) o **el abuso de pelota** cuando se arroje intencionadamente la bola fuera de la pista, o se lance en cualquier dirección con excesiva agresividad y sobre todo si está la pareja contraria en pista con riesgo de ser alcanzada.
- (j) El maltrato o falta de cuidado en la conservación de los locales sociales, instalaciones deportivas y otros medios materiales.
- (k) **La manipulación o alteración**, ya sea personalmente o a través de persona interpuesta, **del material o equipo deportivo** en contra de las reglas técnicas del pádel, cuando dicha manipulación o alteración suponga un menoscabo grave de la seguridad de la prueba o competición o ponga o no en peligro la integridad de las personas.
- (l) **Las obscenidades audibles o visibles**, que no sean constitutivas de otra infracción de carácter muy grave. A los efectos de este apartado, se entenderá por obscenidad audible el uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas como de mala educación u ofensivas, (Pelotudo, la concha de, joder, me cago en....., etc.) siempre que sean dichas claramente y con suficiente fuerza para ser oídas por el juez-árbitro, espectadores, organizadores u otros participantes en el Torneo. Se entenderá por obscenidades visibles la realización de signos o gestos con las manos, cuerpo, paleta y/o bolas que comúnmente tengan significado obsceno u ofendan a gente razonable.
- (m) **La incorrecta equipación** del jugador/a, (equipo sucio, camisetas sin mangas, trajes de baño, etc.),
- (n) **La falta de asistencia a la ceremonia de entrega de premios del torneo**,
- (o) **Conducirse de forma que se predisponga al público contra el Juez Árbitro o el equipo arbitral**
- (p) Cualquier **declaración pública** que pueda ser considerada como ofensiva, perjudicial o

irrespetuosa hacia el circuito WPT.

(q) Las demoras injustificadas entre punto y punto y entre cambios de lado y, en general, la falta injustificada de continuidad en el juego. **Faltas de tiempo.**

(r) Pasividad

Un jugador debe utilizar sus mejores esfuerzos durante el partido a la hora de competir en un torneo.

Para los propósitos de esta norma, el Juez de Silla tendrá la autoridad para sancionar a un jugador de acuerdo con el punto del programa de penalización.

En circunstancias que son flagrantes y particularmente perjudiciales para el éxito de un torneo, o son singularmente graves, el Supervisor Deportivo podrá remitir el asunto al Comité de Disciplina de WPT que realizará una investigación para determinar si se ha producido una falta de comportamiento o conducta contraria a la integridad del juego.

El dinero del premio ganado en ese evento será retenido por WPT hasta que haya concluido la investigación y se haya formulado una resolución.

(s) **Actitud pasiva** en el cumplimiento de las órdenes e instrucciones del Juez de Silla.

RECOGEPELOTAS

El juez de silla deberá estar atento a que los recogepeletas:

- No recojan la pelota hasta que haya terminado el punto.
- No boten ni pasen las pelotas mientras se está jugando un punto. Además, nunca pasarán pelotas entre el primer y el segundo servicio.
- Lancen la pelota al jugador de forma suave y procurando que ésta de un bote en el suelo antes de que el jugador la recoja.
- No pierdan ninguna pelota.

Cuando el Juez de Silla detecte que algún recogepeletas no está cumpliendo adecuadamente su función deberá avisarle directamente o avisar al delegado deportivo para corregir al mismo.

JUGADORES

Los jugadores/as que no vayan a hacer uso del hotel deberán avisar a la organización con al menos 48 horas de antelación. Los jugadores/as deberán hacer obligatoriamente el check out cuando dejen el hotel.

El transporte será obligatorio para todos los jugadores/as, excepto para los que residan en la misma provincia donde se celebre el torneo, y excepto que avisen con al menos 2 horas de antelación a la hora prevista de transporte. Cuando el medio de transporte este completo, tendrán preferencia para usarlo, primero los jugadores, después los entrenadores y en último lugar los acompañantes de los jugadores.

Los jugadores/as que no vayan a hacer uso de las comidas y/o cenas que les corresponde contractualmente deberán avisar a la organización con al menos 24 horas de antelación.

No está permitido que los acompañantes de los jugadores/as estén en la "**zona de jugadores**" (vestuarios, sala de fisio, sala de jugadores, etc.). Es una zona estrictamente para jugadores y



entrenadores

Indumentaria: Los jugadores/as deberán participar correctamente equipados, siendo el Juez de Silla o Juez Arbitro el responsable de decidir sobre este extremo. En particular, todos los jugadores/as del cuadro principal deberán llevar su nombre (inicial y apellido) en la espalda de su vestimenta. Deberán llevar en un sitio visible (cualquiera de las dos mangas, o en el pecho) una galleta del circuito WPT. A partir de la ronda de cuartos del cuadro final es obligatorio en 2018 llevar una equipación lo más similar posible a la de su compañero/a.

La zona de banquillos pertenece al set up de pista y por lo tanto es una zona de WPT. Por ello no está permitido colocar elementos publicitarios/marcas que no se consideren necesarios en esta zona.

Los jugadores/as velarán por la buena imagen del circuito World Padel Tour, cuidando de que las declaraciones que realicen no deterioren la imagen del mismo.

Los jugadores no podrán lanzar las pelotas al público durante un partido ni cuando se realiza el cambio de pelotas. Únicamente a la finalización del partido.

Los jugadores no podrán abandonar la pista durante el juego para usar la toalla. Los jugadores que necesiten durante el juego utilizar una toalla deberán solicitársela al asistente de pista, no debiendo abandonar la pista. (Solo en Pabellón).

Los jugadores no deben secarse el sudor en los cristales de la pista.

El tiempo que tiene los jugadores y entrenadores una vez finalizado un partido es de 3 minutos, no pudiendo prolongar su estancia en la zona de banquillos

SALA DE FISIOTERAPIA

Normas de uso

La sala de Fisioterapia es de World Padel Tour (en adelante WPT), por ello las personas que hagan uso de la misma, estarán bajo las normas establecidas por la Organización de WPT.

Sólo podrán acceder a la Sala de Fisioterapia los JUGADORES/AS, el personal autorizado de WPT y los fisioterapeutas de la propia organización.

No podrán acceder aquellos jugadores/as que no les corresponda (*), entrenadores, psicólogos, familiares, fotógrafos, periodistas, patrocinadores, amigos, etc..

Cuando haya presencia de algún otro jugador de otra pareja no podrá estar presente ningún miembro del staff técnico de los jugadores. Cuando sólo estén los jugadores de una pareja si podría estar el entrenador, cuando sea autorizado (situaciones de accidentes graves, etc.).

Podrán hacer uso de La Fisioterapia aquellos jugadores/as (*), que estén activos en el cuadro de competición en el momento de precisar el tratamiento.

Los jugadores/as para poder hacer uso del servicio de Fisioterapia deben competir o haber competido ese mismo día.



El jugador/a podrá hacer uso de La Fisioterapia desde una hora antes del inicio del partido hasta una hora posterior.

El jugador/a deberá ducharse previamente al uso del servicio de Fisioterapia.

El tratamiento de Fisioterapia nunca deberá exceder por jugador/a de treinta minutos (30').

El uso de la Fisioterapia está restringido única y exclusivamente a JUGADORES/AS WPT, que cumplan con lo anteriormente estipulado y para cualquier otra necesidad fuera de este marco, deberá ser autorizada previamente por el responsable deportivo.

Los jugadores/as no podrán hacer uso de la Fisioterapia mientras estén disputando un partido fuera de los tiempos establecidos para ello en el Reglamento correspondiente.

Orden de atención

Primero: Los jugadores/as que van a iniciar su partido.

Segundo: Tendrán prioridad los jugadores/as que una vez finalizado el partido, lo hayan ganado y sigan en competición. Después lo harán los jugadores/as de la otra pareja.

Obligación del Fisioterapeuta

El Fisioterapeuta deberá advertir al responsable deportivo de cualquier información sensible que pudiera conllevar la posibilidad de abandono de un jugador/a y causar baja en el torneo, manteniendo siempre una discreción total respecto al estado físico de los propios jugadores.

Atención en pista

El Fisioterapeuta nunca podrá acceder a la pista para suministrar ningún tipo de bebida, comida, cafés, etc. Cualquier entrada en este sentido, será contabilizada como Atención del Fisioterapeuta.

Los jugadores dispondrán en pista de plátanos y barritas energéticas que les serán suministrados cuando lo demanden a los auxiliares de pista.

REGLAS DE TEMPERATURA Y HUMEDAD

En la siguiente tabla se determinarán los valores de temperatura y humedad que implican un nivel de peligro para los jugadores/as.

La medida de la temperatura y humedad se realizará diez minutos antes del comienzo de cada partido. El partido debe terminar en las mismas condiciones en las que se inició, excepto que se produzca un cambio drástico, el cual será evaluado por el Departamento Deportivo y el Servicio de Fisioterapia.

Índice de humedad / temperatura

	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%
42º	48	50	52	55	57	59	62	64	66	68	71	73	75	77	80	82
41º	46	48	51	53	55	57	59	61	64	66	68	70	72	74	76	79
40º	45	47	49	51	53	55	57	59	61	63	65	67	69	71	73	75
39º	43	45	47	49	51	53	55	57	59	61	63	65	66	68	70	72
38º	42	44	45	47	49	51	53	55	56	58	60	62	64	66	67	69
37º	40	42	44	45	47	49	51	52	54	56	58	59	61	63	65	66
36º	39	40	42	44	45	47	49	50	52	54	56	57	59	60	62	63
35º	37	39	40	42	44	45	47	48	50	51	53	54	56	58	59	61
34º	36	37	39	40	42	43	45	46	48	49	51	52	54	55	57	58
33º	34	36	37	39	40	41	43	44	46	47	48	50	51	53	54	55
32º	33	34	36	37	38	40	41	42	44	45	46	48	49	50	52	53
31º	32	33	34	35	37	38	39	40	42	43	44	45	47	48	49	50
30º	30	32	33	34	35	36	37	39	40	41	42	43	45	46	47	48
29º	29	30	31	32	33	35	36	37	38	39	40	41	42	43	45	46
28º	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
27º	27	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
26º	26	26	27	28	29	30	31	32	33	34	34	35	36	37	38	39
25º	25	25	26	27	27	28	29	30	31	32	33	34	34	35	36	37

Se determinan 4 niveles:

Nivel 0 (Por debajo de 38): No implica riesgo, malestar o incomodidad.

Nivel 1 (entre 39 y 45): Sensaciones de indisposición. Se permite la ingestión de líquidos cuando haya un cambio de juego (incluida la suma de juegos par, el 1-0 o los cambios en el T.B.).

Nivel 2 (entre 46 y 53): Implica más peligro para la integridad del jugador. Si se llegará a tener que disputar un tercer set, los jugadores dispondrán de un descanso de 10 minutos, siempre que uno cualquiera de los jugadores implicados así lo demande.

Nivel 3 (por encima de 54): Peligro serio para la integridad del jugador. Suspensión del partido y de los siguientes hasta que el nivel sea inferior al nivel 3.