



METODO SISTEMATICO DE CATEGORIZACION

COLEGIO DE FISCALES

2010

INDICE

PRIMERA PARTE

Método de Categorización	4
Introducción	5

CAPITULO PRIMERO

Golpes – Impacto	7
------------------------	---

CAPITULO SEGUNDO

De los tipos de Golpe Devolución	16
--	----

CAPITULO TERCERO

De los Posicionamientos	23
-------------------------------	----

CAPITULO CUARTO

De los Pares	27
--------------------	----

CAPITULO QUINTO

De cuando no se esta en contacto con la pelota	32
--	----

CAPITULO SEXTO

De la observación del jugador (1° Parte)	34
--	----

CAPITULO SEPTIMO

De las Categorías	38
-------------------------	----

CAPITULO OCTAVO

De la observación del jugador (2° Parte)	75
--	----

SEGUNDA PARTE

Reglamento de Juego/ Reglamento de Competencia	79
Reglamento de Fiscales	107
Elementos de Programación y Armado de Torneo	116
Del Árbitro	165
Código de Conducta	168



PRIMERA PARTE



COLEGIO DE FISCALES F.A.P.

M E T O D O D E C A T E G O R I Z A C I O N

Introducción

Este libro tiene como única finalidad encontrar un método para categorizar el nivel de juego de la totalidad de los jugadores que participan en este deporte denominado Padel.

Debemos comenzar una breve reseña de los métodos utilizados y desechados para tal fin:

A) METODO COMPARATIVO

Se fundamenta en el hecho de tomar a algunos jugadores como “norma o patrón” y referidos a éstos categorizar a todos los restantes.

Es un método medianamente eficiente para aquellas localidades que tienen la suerte de poseer entre sus jugadores uno de estos modelos por categoría y poder hacerlos competir a todos los restantes frente a ellos para que de la competencia surja quien es el mejor, peor o igual. Esto es muy difícil que se de, es donde surge **la primera limitación** de este método, queda a cargo de un tercero, según su apreciación subjetiva valorar la diferencia. **Segunda limitación:** estos “patrones” podrían eventualmente servir en las categorías superiores en donde la evolución es mucho mas lenta, pero de séptima a cuarta suelen mejorarse mucho mas rápido, haciendo perder vigencia a estas “listas modelos”, a no ser que se emitiese una por mes, cosa imposible de practicar en todo el país. **Tercera limitación** nos preguntamos si servirán estas “listas” en otro país en donde ni siquiera oyeron hablar de los jugadores que allí figuran.

B) METODO DE ASCENSOS Y DESCENSOS

Basado en los resultados obtenidos en la competencia oficial.

Este es un método apto solo para aquella minoría que cumple frecuentemente a nivel nacional, suponiendo que esta competencia fuese realmente representativa. **Primera limitación:** no todas las competencias realizadas en las localidades de nuestro país tiene el mismo grado de competitividad. **Segunda limitación:** la inmensa mayoría de jugadores que solo esperan una categorización adecuada que les permita competir a nivel local en forma honesta quedaría excluida de este sistema.

De lo expuesto se comienza a perfilar por el camino de la negación, cómo debe ser el método, qué debemos encontrar y que, por supuesto, no necesita de comparaciones o complicados sistemas de competencias.



CAPITULO PRIMERO

GOLPES-IMPACTO

De todas las contingencias de juego, confusión de golpes y movimientos, concluimos que son solamente cuatro los golpes que se ejecutan en cualquier partido y que las posibilidades y alternativas de cada uno de ellos son los que forman la trama del deporte: **Padel**

- 1) **El Smash**
- 2) **La Volea**
- 3) **Pegada de Fondo**
- 4) **Salida de Pared**

Iremos analizando solo estos cuatro golpes desde distintas ópticas para su mejor comprensión.

Hay dos golpes que no están involucrados en la tipificación anteriormente mencionados, ellos son: **el saque** que podría tomarse como un golpe pegado de fondo pero con pelota “detenida” y **el globo**, que si bien lo vamos a estudiar, no es un golpe en si mismo, sino una modalidad particular de los cuatro golpes mencionados.

Muy bien, hemos podido limitarnos a simplificar solo cuatro golpes cumpliendo nuestra primera consigna.

Se concluye que lo primero que tenemos que hacer es tipificar cada uno de los golpes antes mencionados, de alguna forma sencilla, clara, repetible con exactitud e igual criterio en forma pedagógica y didáctica.

Vale recordar que lo que nos convoca es categorizar jugadores de padel, por esta razón y para simplificar el estudio solo tomaremos factores que sean categorizables. No nos interesa hacer un compendio de todos los golpes, con sus distintos efectos y características personales que poseen los jugadores, sino solo de aquellos golpes que al ser analizados no puedan ejecutarlos todos los jugadores con igual maestría, lo que nos va a ir dando de esta forma una separación o fraccionamiento en **grupos de jugadores** a la cual solo deberemos después rotular séptima, sexta, etc.

Definiendo, tantos términos cuantificables como sea necesario, nos iremos aproximando a nuestro fin.

En esta primera etapa tomaremos en cuenta solo cuatro términos cuantificables.

1º) Aptitud de Golpe-Impacto

Considerando desde que la paleta hace contacto con la pelota. Nos indica la aptitud que el jugador ha desarrollado para impactarla y transferirle efectos, etc.

2º) Capacidad de Direccionamiento

Desde el momento que la pelota sale despedida, dándonos una idea del grado de exactitud con la que el jugador puede concientemente elegir el lugar del pique de la pelota en el terreno contrario.

3º) Habilidad para imprimir distinta velocidades

Comúnmente conocido como cambios de ritmo nos informa de la habilidad para cambiar voluntariamente la velocidad de la pelota utilizando este hecho a su favor.

4º) Factor

Que va a ir cambiando de nombre de acuerdo al golpe que estemos estudiando y que básicamente apunta a mostrarnos la eficiencia del jugador

En el primero y segundo **ítem** analizaremos la **técnica**, no en el sentido ortodoxo del término, sino en cuanto al desarrollo que haya adquirido el jugador en su habilidad para impulsar y dirigir la pelota.

En el tercer **ítem** hablamos de **cambios de velocidad**. Los jugadores no cambian sus velocidades de desplazamiento, sino que lo que cambia de velocidad es la pelota.

La velocidad en la pelota la adquiere en el impacto con la paleta y de la potencia con que ésta sea impulsada. Así que si la pelota a veces sale con una velocidad inicial y otras veces con otra, es porque la pelota impulsada por el brazo responde a las directivas mentales del jugador que tiene distintas órdenes de potencia según la consideración de qué es lo que mas le conviene para lograr el único objetivo que tiene cualquier jugador cuando pega: ganar el tanto.

Esto es sencillamente la **estrategia** del golpe.

En el cuarto **ítem** se mide por lo general la cantidad de errores no forzados que se cometen, es decir se mide la **eficiencia**.

Si podemos entonces, medir bien estos cuantificadores, podemos decir con mayor exactitud cuan buena técnica, estrategia y eficiencia posee una smash, acercándonos de esta forma mucho mas a nuestro objetivo.

SMASH

a) Aptitud del golpe impacto

Consideramos solo dos posibilidades para impactar la pelota: plano y con sidespin.

En el Smash no consideramos el slide pues a este golpe lo analizaremos como una volea alta.

b) Capacidad de direccionamiento

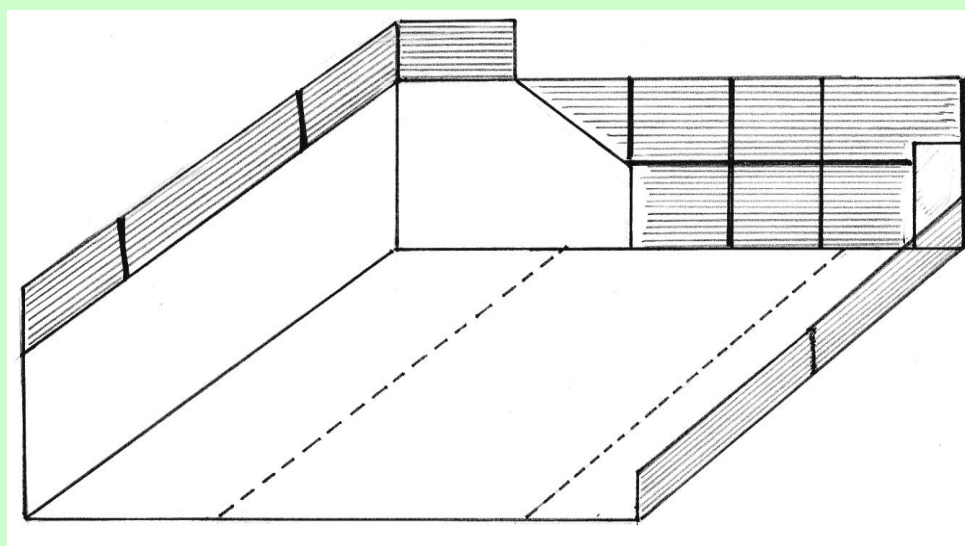
Necesitamos introducir en este punto un concepto que luego seguiremos utilizando.

En esta primera etapa dividiremos en un lado de la cancha según el grafico en:

ZONA I: desde la red hacia la pared trasera 1,5 mts

ZONA II: desde donde termina la Zona I 5,5 mts. hacia la pared trasera

ZONA III: desde la línea de saque 3mts hacia la pared trasera



A

B

C

A: ZONA III, 3 mts.

B: ZONA II, 5,5 mts.

C: ZONA I, 1,5 mts.

Todos los **smash** que se consideren en este apartado están pegados desde la mitad de zona II y desde allí discerniremos sobre las distintas capacidades para dirigir las pelotas hacia las dos paredes, el alambre, etc.

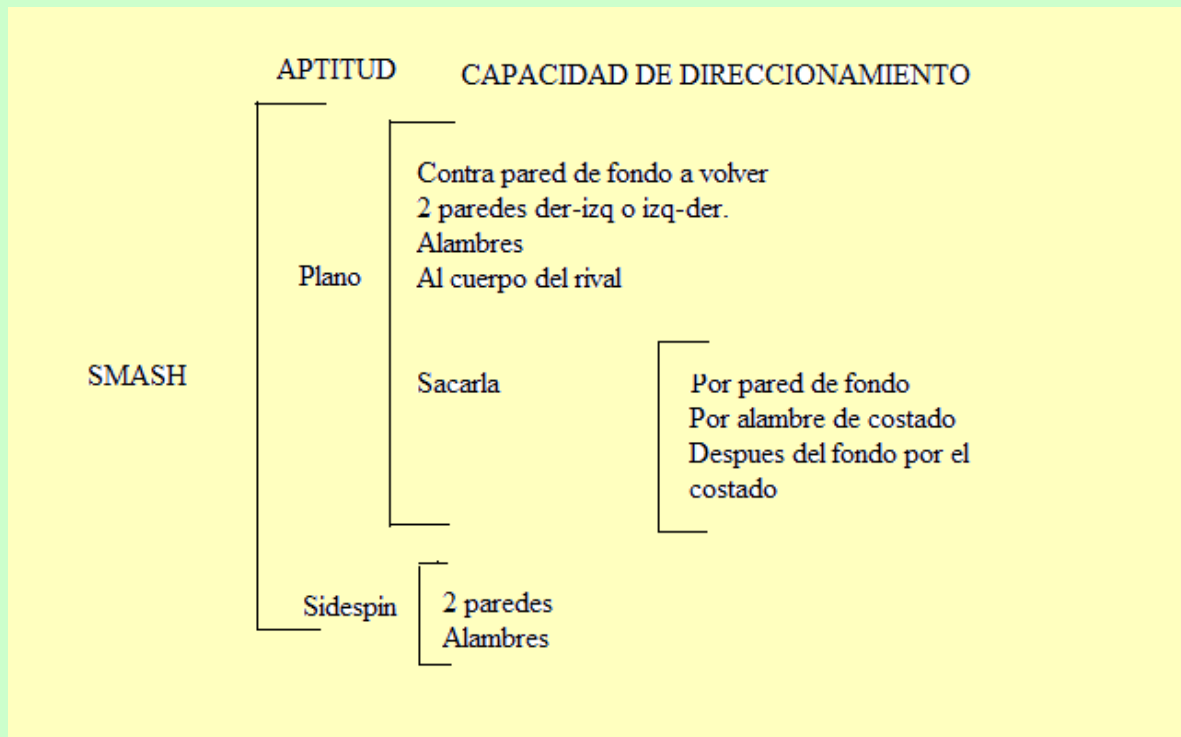
c) Imprimir distintas velocidades:

En caso del smash suele darse distintas velocidades pegando plano, rápidas, con sidespin, lentas.

d) Factor de Continuidad:

Nos indica la cantidad de smash que puede pegar un jugador sin tirarla mala.

En esta primera etapa no se estudiarán por separado el smash de drive y el smash de revés ya que por lo general se tiene el suficiente tiempo para posicionarse y pegar el smash con el lado diestro.



VOLEA

a) Aptitud de golpe impacto

Desde **ZONA I**

Tomaremos, siguiendo con la metodología de simplificar por enumeración, en principio dos posibilidades: bloquear o pegar la volea, pudiendo hacerlo en éste último caso plano o con slice. Se puede también volear un globo o una volea alta.

El globo de volea que hemos llamado de aptitud defensiva no es muy importante a los fines de la categorización ya que lo consideramos como un recurso que tiene el jugador cuando se saca del cuerpo la pelota y suele no tener muy buen resultado.

En cambio, el globo de volea en actitud de ataque es el que el jugador juega adrede para sacar al rival de la red y tomar cómodamente posición favorable.

Es un gran cuantificador de la categoría.

La volea alta es otro golpe importante a los fines de la categorización ya que se necesita determinada destreza para ejecutarla y no cualquier jugador puede hacerlo. Es otro gran cuantificador de categoría: consiste en una pelota que al venir un poco mas alta que las de volea común, se le pega con mucho slice, bajándola a los ángulos o “aflojando” el golpe entre medio de los rivales.

También se puede impactar una volea alta dejando caer más de lo normal la pelota tirada en globo por el rival. Este golpe, sí analizamos las diferencias entre las voleas de drive y de revés, sobre todo esta ultima por ser un buen cuantificador.

b) Capacidad de direccionamiento

A los ángulos, los alambres, medio, etc.

c) Imprimir distintas velocidades

Este es un factor muy importante en el caso de la volea, ya que se puede elegir “cortarla” a la pelota dejándola muerta al lado de la red, o jugarla con mucha velocidad profunda.

d) Factor de profundidad

La eficiencia de este golpe depende en su totalidad de la profundidad que se le puede dar a la pelota. Este factor nos indica la relación de pelotas que pican entre la línea de saque y la pared y las que lo hacen por delante de ésta.



PEGADA DE FONDO

a) Aptitud golpe impacto

Desde ZONA III: consideraremos un tiro rasante a aquel que pasa a una altura por encima de la red no superior a 7 cm. Se puede impactar un tiro rasante plano, con slice o circunstancialmente con tospin.

El globo jugado desde esta posición lo evaluaremos según el “factor de caída” siendo este la relación entre las pelotas que caigan detrás de la línea de saque y las que lo hacen por delante.

El sobrepique lo consideraremos como pegada de fondo pero por lo general se lo impacta en ZONA II. Es un golpe más rápido que la pegada de fondo y pegando a conciencia es un cuantificador muy valioso.

b) Capacidad de direccionamiento

Paralela, al medio de lo rivales, cruzado.

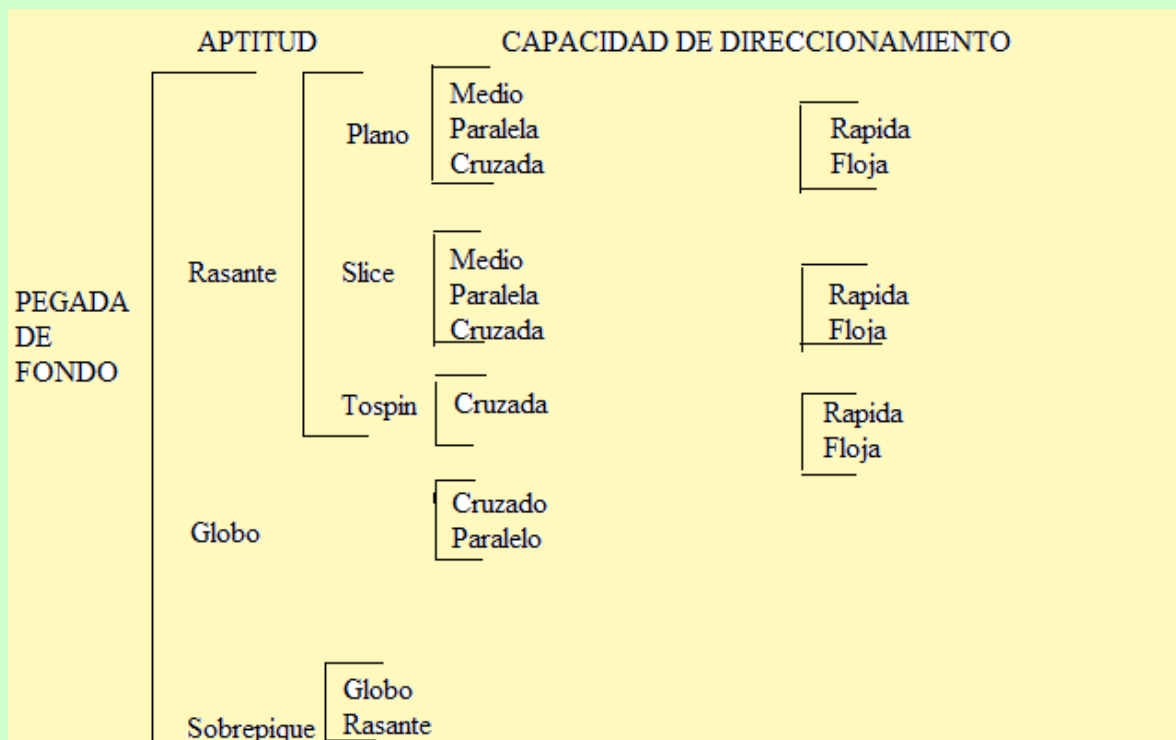
c) Imprimir distintas velocidades

Rápida, “floja”, entendiéndose por ésta la pelota que es jugada con suavidad de manera tal que caiga por detrás de la red, obligando al rival a levantarla para poder devolverla.

d) Factor de error

Puesto que cuando se pega rasante y se queda en la red o se va larga por estar exigido, hubiese sido conveniente tirar un globo mas seguro. La relación entre los tiros francos desde el fondo, buenos y malos, definen este factor.

Utilizaremos como cuantificadores algunos de los golpes practicados de revés.



SALIDA DE PARED

a) Aptitud del golpe impacto

Desde ZONA III. Rasante con slice o plano. Globo o devuelta contra pared.

Básicamente de este golpe encontramos las mismas particularidades que para la pegada de fondo.

b) Capacidad de direccionamiento

Medio, costados: Paralelo, cruzado

c) Imprimir distintas velocidades

Rápida o floja

d) Factor de levantadas

Nos da idea de la facilidad que posee el jugador para levantar la pelota desde muy cerca del piso después de que la misma haya impactada contra la pared.

En éste golpe también, utilizaremos el revés como elemento altamente cuantificable.

La devolución contra la pared lanzada como recurso extremo no nos va a aclarar mucho sobre la categoría, razón por la cual en ésta etapa no la vamos a considerar como ilustrativa.



Hasta aquí hemos analizado las posibilidades que tenemos cuando impactamos una pelota, desglosándola en cuatro facetas y enumerando cuáles son los cuantificadores que consideramos por ahora en cada caso.

Realmente no hay un golpe de 6ta. o de 4ta. sino una forma característica de juego de 6ta. o 4ta. Por lo tanto debemos tomar otros conceptos que nos apoyen en la resolución de la categoría de un jugador



CAPITULO SEGUNDO

De los Tipos de Golpes – Devolución

Ahora localicemos a nuestro jugador en la posición contraria, es decir, cuando éste va a recibir determinado golpe, obviamente uno de los cuatro que hemos estudiado, y localicemos nuestra atención en la devolución que se intenta realizar.

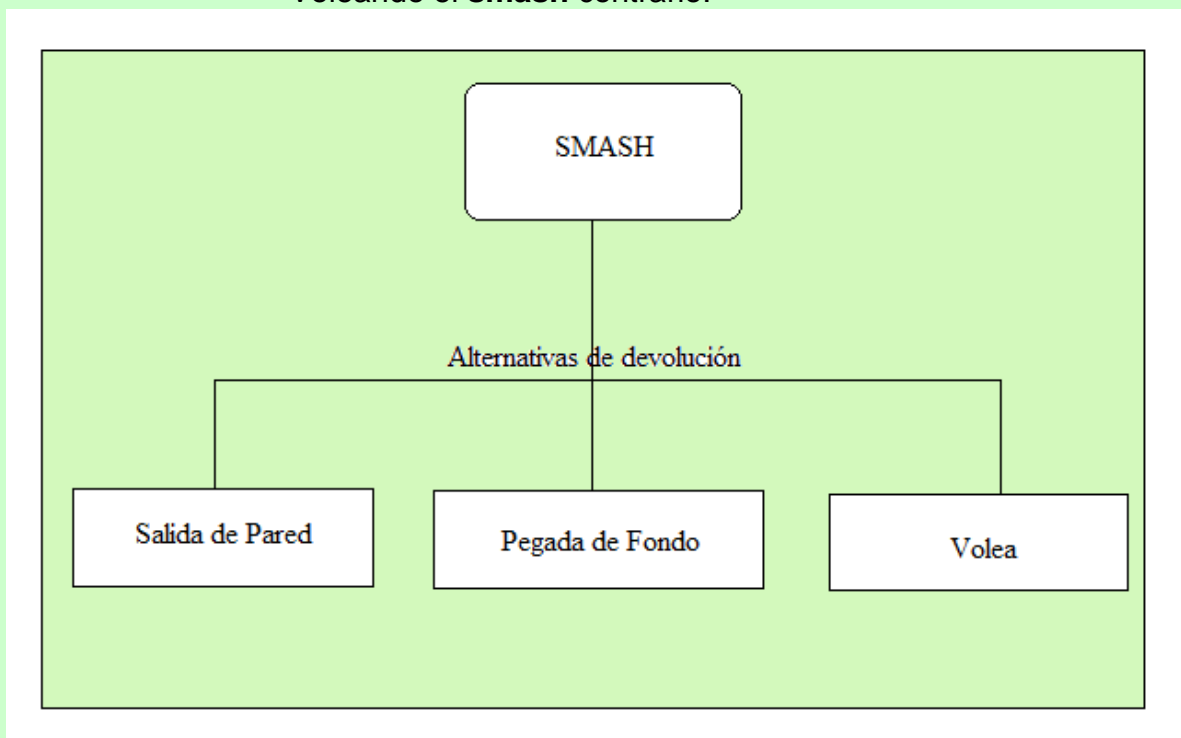
Los conceptos sobre los que vamos a fundamentar, los cuantificadores de categorización son: el análisis de las alternativas de devolución de cada golpe y en base a éstas introduciremos el concepto de **PRESION DE DEVOLUCION** a partir del **TIEMPO – VELOCIDAD** de regreso de la pelota en el campo rival.

Veamos las alternativas golpe por golpe.

SMASH

Cuando el rival le pega a nuestro jugador un **smash** discierne entre las diferentes posibilidades

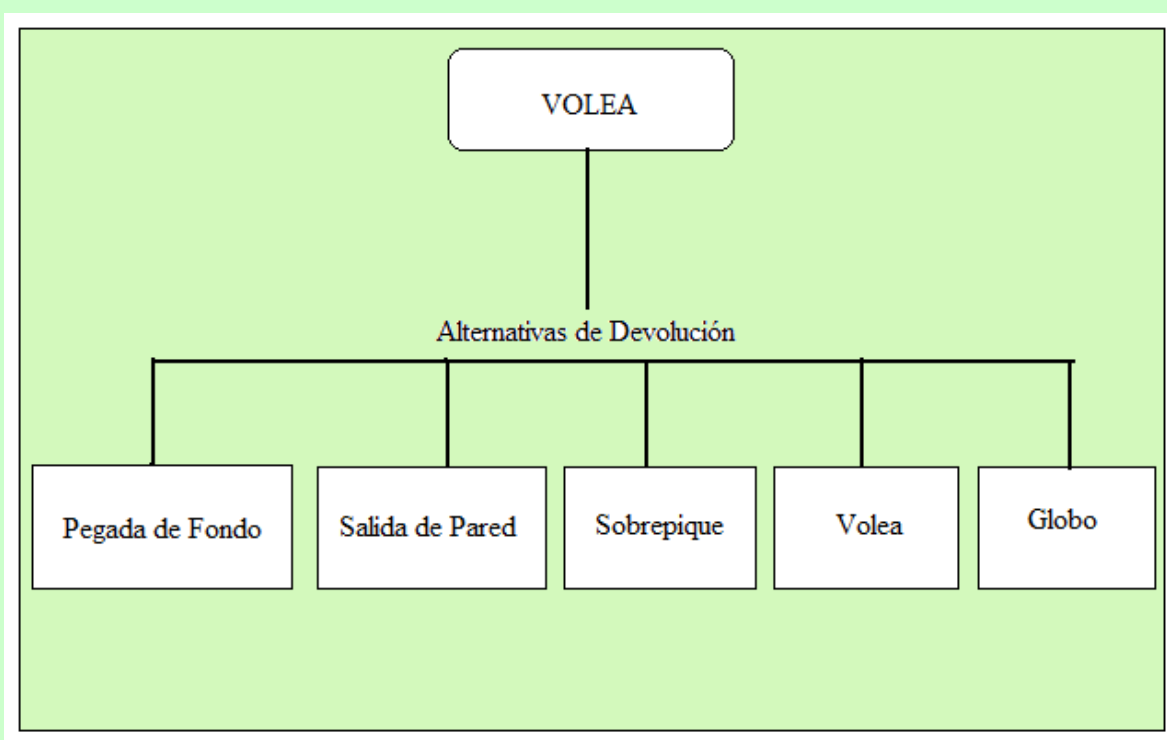
- Dejar pasar la pelota y devolver después de pared, sea impactando el rebote después de una o de dos paredes.
- Devolver después del pique, como si fuese una pegada desde el fondo, anticipándose a que la pelota toque las paredes, el alambre o salga
- Voleando el **smash** contrario.



VOLEA

Si el contrincante impacta una volea se infieren alternativas de devolución:

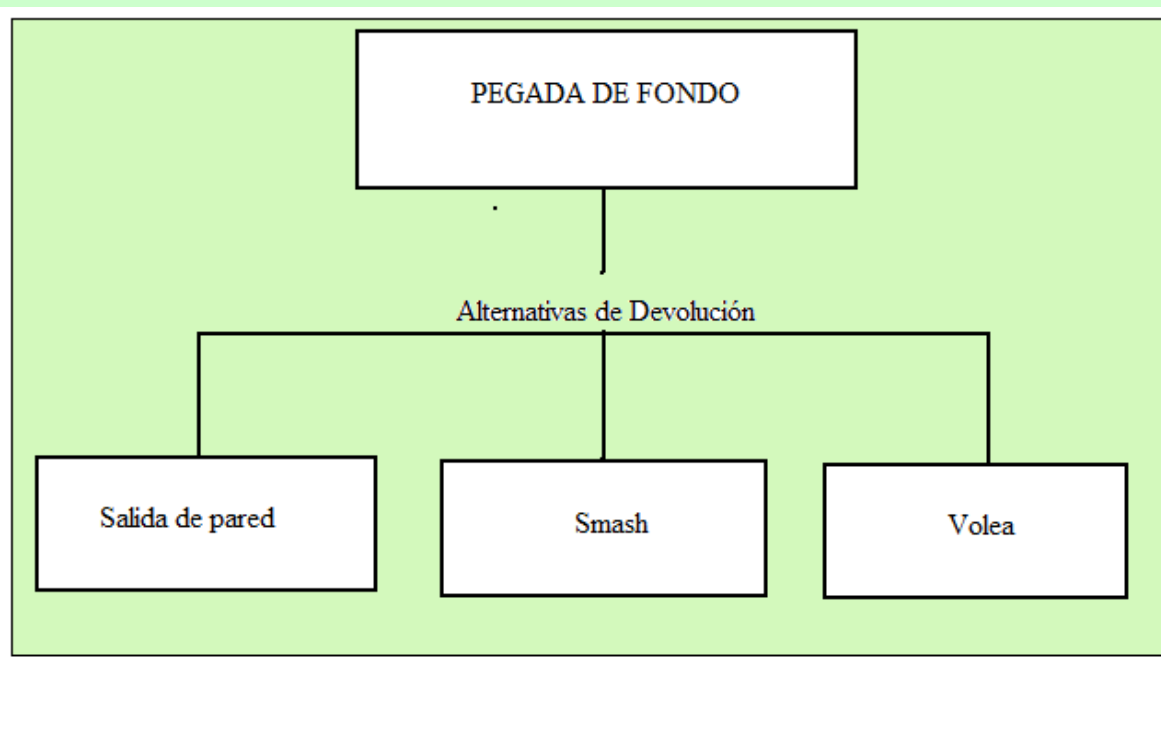
- Si la volea fue lo suficientemente profunda salir después de pared
- Si uno se encontraba en ZONA III devolver de fondo
- De estar en ZONA II por lo general se devuelve de sobrepique
- De estar en ZONA I se devuelve de volea
- De cualquier lugar donde uno se encuentre ubicado se devuelve de globo



PEGADA DE FONDO

Las distintas posibilidades de devolución según la ubicación de nuestro jugador son:

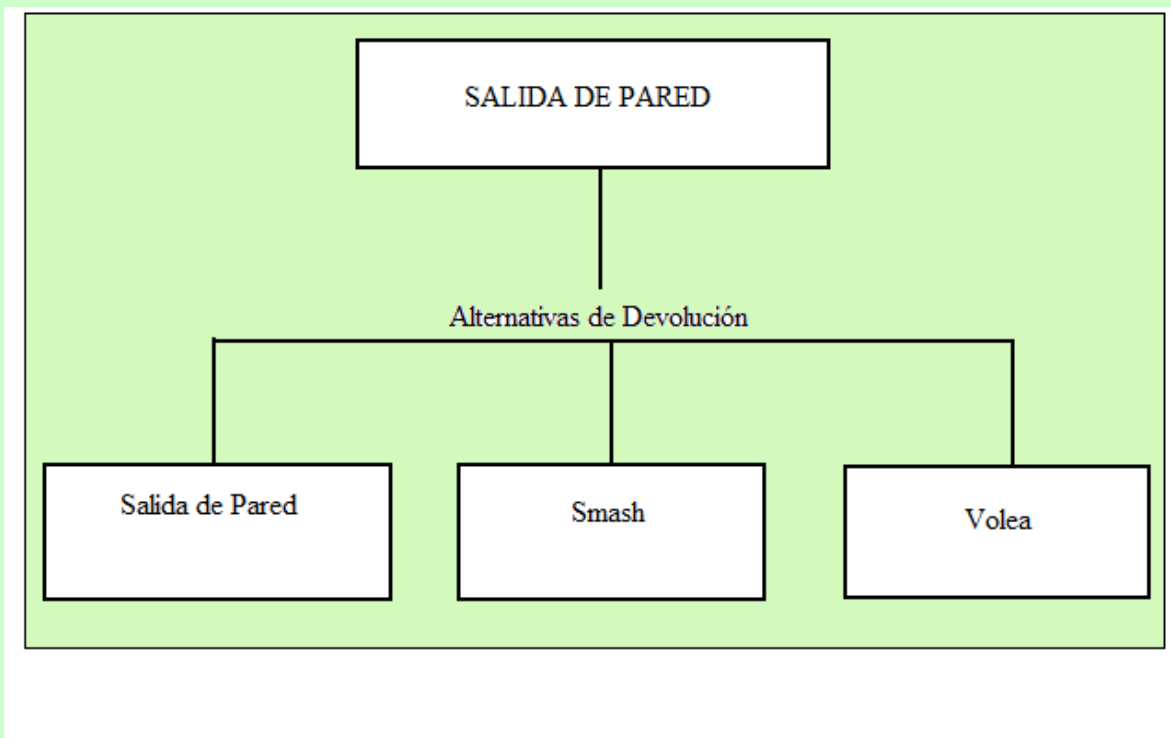
- Si la posición es en ZONA I de volea
- Salir después de pared si estando en ZONA I la pelota nos paso, ya sea por un tiro rasante o un globo o si estamos en ZONA II
- Si la ubicación por alguna razón es en ZONA III, aunque no sea la mas conveniente, cuando el rival pega de fondo, se devuelve pegando de fondo
- Devolver con un smash si nos tiraron un globo



SALIDA DE PARED

Si el rival sale de pared se puede:

- Salir de pared si nos paso el globo o no se "cerro" debidamente la red
- Con smash si el globo no nos paso
- Volear en caso de estar en ZONA I



Para que la enumeración de todas las alternativas posibles de devolución tengan posibilidad de convertirse en cuantificadores de categorización debemos incursionar por el terreno del “tiempo – velocidad” de devolución.

Cuando nos preguntamos porqué nuestro jugador elige una u otra alternativa de devolución, nos surge claramente que debe haber algún criterio de selección, algo que le permite decidir rápidamente y sin dudar qué es lo más conveniente para ganar el tanto.

Este concepto es, sin duda, el tiempo de devolución ya que cuanto antes vuelva la pelota al campo del rival peor posicionado lo vamos a encontrar, permitiéndonos desequilibrarlos para lograr nuestro objetivo.

A medida que el nivel de juego va siendo mejor se trabaja con menores tiempos de devolución, es decir, más rápido con mayor presión y este solo concepto justifica una escala de cuantificadores por opción de devolución.

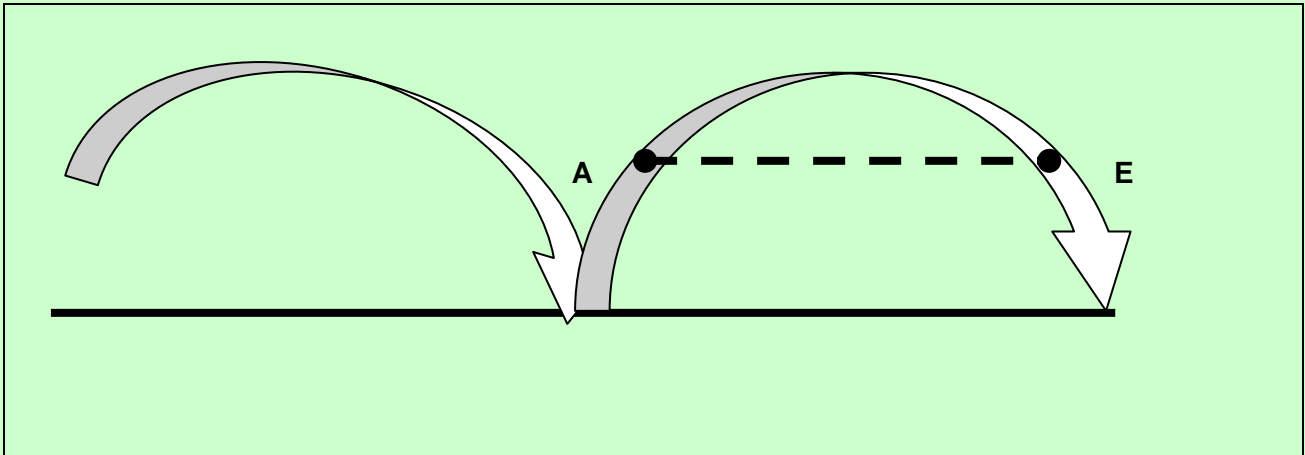
Si tomamos para todas las devoluciones el mismo golpe, pegado con la misma velocidad y desde el mismo lugar vemos que las diferencias de tiempo surgen, tan solo, de los espacios que debe recorrer cada pelota antes de ser impactada.

La devolución de mayor presión, menor tiempo, por tener que recorrer menos espacio es **LA VOLEA**.

Le sigue el **Sobrepique** que es igual al tiempo de la volea más lo que tarda en picar y apenas levantar el piso.

Luego el tiempo de **Pegada de fondo atacando la pelota** y después la **Pegada de fondo estática**. Esta diferencia surge que la pelota después de picar describe la trayectoria de una parábola.






Suponiendo que sea L la altura ideal para impactar la pelota hay dos puntos donde poder hacerlo A y E:



Cuando la pelota se la busca en A se gana en el tiempo de devolución, **se ataca**. En E se espera que llegue o se retrocede en una **actitud Estática**.

Por ultimo encontramos el tiempo de **salida de pared** que es el mayor de todos, la devolución mas lenta, ya que el tiempo de pegada de fondo estática le sumamos el tiempo que tarda la pelota en llegar hasta la pared y volver al lugar de impacto.

Armando una escala desde los de menor tiempo a mayor o su equivalente de mayor a menor presión de devolución vemos que:

-  **Volea,**
-  **Sobrepique,**
-  **Pegada de fondo atacando la pelota**
-  **Pegada de fondo estática y**
-  **Salida de pared**

El tiempo del **smash** y el del **globo** son mayores todavía y no se pueden apurar ya que hay que esperar que la pelota caiga hasta una altura en donde pueda ser impactada.

Sintetizando, se ve y concluye que cualquier golpe-impacto que realice nuestro jugador, siempre recibe un golpe-devolución que hará volver la pelota **RASANTE**, en **GLOBO** o de **SMASH**.

Lo cual, siguiendo con el razonamiento, nos lleva a pensar que después de pegar cualquier golpe debemos posicionarnos de la mejor manera posible,

para recibir la pelota que vendrá de alguna de las formas anteriormente mencionadas.

Estos conceptos nos introducen en el tema que desarrollaremos en el próximo capítulo.



CAPITULO TERCERO

DE LOS POSICIONAMIENTOS

Partiendo de la premisa de que no existe un golpe de 5ta. o de 3ra. sino una forma característica de 5ta. o 3ra. no nos alcanzan los cuantificadores que surgen solo de los golpes, ya sean de impacto o de devolución para definir una categoría.

De lo desarrollado anteriormente se infiere con claridad la importancia que tiene en este deporte ganar la red y no perderla, ya que de esta forma podemos inferirle mayor velocidad y presión a nuestro juego. Como nuestros rivales desean exactamente lo mismo, no siempre vamos a poder conseguirlo.

Nos preguntamos entonces cuál es la posición ideal para interaccionar con la pelota de manera de tener la máxima posibilidad de obtener el tanto.

Surge, como consecuencia lógica, el concepto de **POSICION – UBICACIÓN** en la cancha.

Dicho concepto se puede definir como **“estar bien ubicado, es decir, estar en el lugar preciso en el momento adecuado”**

Del análisis de la definición surgen dos conceptos:

- ❖ **“estar en el lugar preciso”** nos sugiere coordenadas espaciales
- ❖ **“en el momento adecuado”** coordenadas temporales

COORDENADAS ESPACIALES

Tomando el lugar donde efectuó el golpe nuestro jugador, como origen de coordenadas podemos dividir los “desplazamientos” respecto de ese punto como:

a. Desplazamientos Verticales

Según el eje que une a la red con la pared trasera, y el sentido de subir o ir hacia delante para la red o bajar, ir hacia atrás, para la pared.

b. Desplazamientos Horizontales

Con la dirección del eje que une a los alambres laterales o dicho de otra forma con dirección paralela a la red

COORDENADAS TEMPORALES

Para estar ubicados en determinado sitio de la cancha, distinto del que nos encontrábamos originalmente, no solo debemos desplazarnos horizontal o verticalmente sino que además debemos hacerlo en el tiempo adecuado para poder impactar la pelota. Todos los jugadores utilizan el mismo tiempo para recorrer iguales distancias.

Los dividiremos en dos partes:



TIEMPO DE REACCION

Que nos indica el tiempo que transcurre desde que se produjo el golpe y comienza el movimiento de desplazamiento del jugador.



VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO

Que depende básicamente de las condiciones y preparación física del jugador en cuestión.

Para fijar el tiempo lo dividiremos en dos partes:

PRIMERO: el tiempo que transcurre desde que se ejecuta el golpe-impacto hasta que el rival produce el golpe-devolución lo llamaremos ***tiempo de Posicionamiento*** y los desplazamientos que se producen durante este tiempo ***desplazamientos de Posicionamiento***.

Esto se ajusta a la realidad ya que, mientras que la pelota se dirige al campo del rival y es impactada por éste, es el tiempo que posee nuestro jugador para buscar la mejor posición en la cancha que le permita complicar, presionar, la devolución al contrincante.

SEGUNDO: el tiempo que transcurre desde el golpe-devolución hasta que nuestro jugador está en condiciones de pegar lo llamaremos ***tiempo de Reposicionamiento*** y los desplazamientos asociados a este tiempo ***desplazamiento de Reposicionamiento***.

En los desplazamientos de posicionamiento están insertos los conceptos de conocimiento tácticos de ubicación, estado físico y aptitud psíquica.

En los desplazamientos de reposicionamientos se evalúa además de todo lo anteriormente dicho un nuevo concepto: el de **LECTURA DE PELOTA**, que es ese conocimiento que brinda la práctica, la concentración y el ingenio para presumir, antes que el rival la impulse, donde va a ir dirigida la pelota; y una vez que lo hizo, saber el recorrido que va a describir, tomando en consideración el efecto que posee, la velocidad de impulso, los distintos rebotes en las paredes, permitiéndole ubicarse en la posición más favorable para devolverla en forma adecuada.

Claro está que los desplazamientos de posicionamientos están asociados al golpe-impacto, mientras que los de reposicionamientos al golpe-devolución.

De esta forma sencilla y lógica nace el concepto de **Pares** que pasamos a detallar en el siguiente capítulo y que es la columna vertebral de este sistema de categorización.



CAPITULO CUARTO

DE LOS PARES

Todos sabemos que un partido de padel es una sucesión ininterrumpida de golpes y desplazamientos, que se desarrollara en un todo armónico y continuo.

Si convenimos que un partido es la suma de golpes y movimientos, nuestro sistema debe tener exactamente la misma forma estructural.

De aquí la necesidad de los pares.

PRIMER PAR: Golpe-impacto/Desplazamiento de posicionamiento.

Que asocia en una unidad indisoluble el golpe con los movimientos de desplazamiento que se produce hasta que el rival ejecute el golpe-devolución.

SEGUNDO PAR: Desplazamiento de reposicionamiento/ golpe-devolución

Que relaciona los movimientos desde que el contrincante impacta la pelota hasta que nuestro jugador esta en condiciones de pegar, y el golpe-devolución mismo.

El concepto de par es realmente el que le da movimiento al golpe, el que nos amplía los horizontes de la categorización a algo mas real, mas creíble, el que nos va a permitir, por ultimo, categorizar una forma de juego.

Comencemos golpe por golpe unido a sus respectivos desplazamientos:

SMASH

Todos los golpes-impacto o golpes-devolución que consideremos en esta primera etapa, serán efectuados desde la mitad de la ZONA II en cualquiera de sus lados, derecho o izquierdo.

Producido el golpe-impacto **smash** por nuestro jugador bajo esta consideración, se asocia en forma indisoluble, un movimiento.

DESPLAZAMIENTO DE POSICIONAMIENTO DEL SMASH


Variara desde quedarse quieto en la posición donde se produjo el golpe, hasta llegar a cerrar la red, que involucra un desplazamiento entre 2,5 y 3,5 mts. en forma vertical.


Tomaremos este movimiento como único cuantificador de posicionamiento para el golpe-impacto **smash**.


Cuando nuestro rival nos impacta un **smash** desde **ZONA II**, estando nuestro jugador ubicado en la línea de saque **ZONA III** comienza el:


DESPLAZAMIENTO DE REPOSICIONAMIENTO

Que variara de acuerdo a cuál es la alternativa de devolución que se elija:

 Si se deja pasar la pelota para **salir de pared** se cuantificarán los desplazamientos verticales y horizontales necesarios para llegar a impactar debidamente la pelota, es decir, fijarse cuán buena es la **lectura de la pelota** que permite con anterioridad a que llegue a la misma y así comenzar el reposicionamiento.

 Si **se la baja** fijarse con la distancia cuerpo-pelota con que llega a pagarle y la serenidad del mismo, ya que esto es fiel reflejo de la capacidad de la **lectura de pelota** que posee nuestro jugador al devolver con menor tiempo.

 Si el **smash** contrario es una pelota rápida **a volver a su campo** fijarse cuanto antes comienza su reposicionamiento y cómo llega a la pelota.

 Si intenta nuestro rival **sacarla por el costado después de pared** prestar atención cuál es la actitud de nuestro jugador para evitarlo. Si hubo o no reacción para conseguirlo y en caso de que lo haya hecho cómo llegó a la misma.

VOLEA

Todas las voleas las consideramos efectuadas desde ZONA I

DESPLAZAMIENTO DE POSICIONAMIENTO DESPUES DE VOLEAR


Consideraremos los desplazamientos en forma vertical desde retroceder un metro en las categorías mas bajas hasta quedarse en la misma posición o acercarse a la red un paso en las restantes.

Lo más importante es no dejar de observar los **Movimientos Horizontales** que se producen ya que éstos realmente son los que permiten obtener un buen cierre de la red.

DESPLAZAMIENTO DE REPOSICIONAMIENTO

Cuando nuestro rival nos voleana estamos frente al golpe que tiene menor tiempo de reposicionamiento, por lo ya explicado.

Lo importante aquí es definir donde estamos ubicados en ese momento:

 Si nuestra posición está en ZONA III no consideraremos las pelotas profundas que salen después de una pared, sino solo aquellas que se “anudan” en dos paredes

✚ En caso que se intente salir **después de pared**: si se **pega de fondo** solo cuantificaremos la actitud de ir a buscar la pelota atacándola hacia delante y no la de esperarla.

✚ Si estamos en ZONA II solo se observara si el sobrepique se pega por no haber reposicionado bien o si por el contrario se buscó la posición para ganar la presión.

✚ Si estamos en ZONA I, en duelo de voleas, fijarse si la actitud es de reposicionarse firme en la red, inclusive avanzando para cerrar mejor la misma, o la de retroceder.

PEGADA DE FONDO

Las supondremos efectuadas desde la línea de saque en todos los casos.

Si nuestro jugador pega desde el fondo los movimientos que acompañan al golpe son:

DESPLAZAMIENTO DE POSICIONAMIENTO DESPUES DE PEGAR DE FONDO

Tomaremos en cuenta tres casos:

✚ Cuando se pega franco y fuerte, pudiendo quedarse parado hasta desplazarse verticalmente hacia la red en actitud de ataque.

✚ Si se “afloja la pelota” y si se producen o no movimientos verticales de ataque

✚ Cuando se tira un globo fijarse en que momento se comienza el movimiento de posicionamiento.

DESPLAZAMIENTOS DE REPOSICIONAMIENTO CUANDO NOS PEGAN DE FONDO

Suponiéndonos ubicados en ZONA I tomaremos como referenciales los siguientes datos:

✚ Si nos tiran un globo analizar: si mediante una lectura adecuada se anticipó el movimiento de reposicionamiento a fin de evitar que nos sobrepase.

✚ Observar si el desplazamiento horizontal es adecuadamente rápido y anticipado en el caso que nos aflojen la pelota


✚ Si por cualquier razón la pelota nos paso, fijarse cuál es la reacción física y de actitud para ir a buscarla al fondo después de la pared.


SALIDA DE PARED


No tomaremos como en los otros casos una zona fija desde donde se efectúa el golpe de salida de pared, puesto que puede darse en cualquier lugar

de la cancha, dependiendo de la potencia con que haya sido impulsada la pelota.

DESPLAZAMIENTO DE POSICIONAMIENTO DESPUES DE SALIR DE PARED

 Si sale con globo: analizar si para comenzar el movimiento se espera ver cuál fue el resultado de nuestro golpe.


 Si “afloja”, observar si existe actitud de ataque o no.


 Si pega al medio o al cuerpo del contrincante, fijarse si ataca o prefiere no desplazarse verticalmente en esta actitud.


DESPLAZAMIENTO DE REPOSICIONAMIENTO CUANDO NOS SALEN DE PARED

En este caso nos ubicaremos seguramente en ZONA I ya que es el golpe que más tiempo de posicionamiento tiene.

Bajo este supuesto al igual que la pegada de fondo:

 Si nos tiran un globo: observar si comenzó el desplazamiento vertical hacia atrás anticipadamente gracias a una buena lectura de pelota.

 Mirar el desplazamiento horizontal para lograr un buen cierre de la red

 Analizar la recuperación para levantar cualquier pelota que nos haya pasado.

A través de todos estos comentarios hemos realmente avanzado en el camino hacia lograr la categorización de un jugador, no solo por los golpes que ejecuta sino también por todos los movimientos asociados a estos golpes. Pero como el pádel es un deporte que se practica en parejas, sería una irrealidad suponer que nuestro jugador está en contacto siempre con la pelota.

Analizar qué es lo que hace durante todo ese tiempo es lo que nos falta para cerrar la totalidad del continuo “partido de pádel”.



CAPITULO QUINTO

DE CUANDO NO SE ESTA EN CONTACTO CON LA PELOTA

No solo se lo debe observar al jugador cuando está pegando o devolviendo sino también cuando no esta involucrado directamente en el juego.

Aún cuando no le pegue a la pelota esta jugando y su posición es básica, ya que de ser incorrecta rápidamente seria aprovechada esta falla por su rival en su afán de ganar el tanto.

La posición del jugador que no esta en juego condiciona también la elección de la alternativa de devolución, puesto que de no ser correcta obliga al compañero a elegir pelotas mas lentas de manera que tenga tiempo de reposicionarse adecuadamente.

Para ser coherentes con todo lo que hemos venido desarrollando, deberíamos encarar el estudio de estos movimientos según la misma filosofía de sistematización.

PRIMERO: comenzamos fijando la posición de nuestro jugador en el momento en que el compañero está ejecutando el golpe impacto. A esta ubicación la denominaremos “**Posición de no contacto – impacto**”.

SEGUNDO: desde que su compañero impacta la pelota hasta que el rival entra en contacto con la misma comienza a contarse el tiempo de posicionamiento que es igual para ambos integrantes de la pareja, indistintamente de quién haya ejecutado el golpe. Este desplazamiento de posicionamiento, que dependerá de las características del golpe que haya elegido el compañero, y que por supuesto tratará de complementarse debidamente con él, es otro cuantificador de categorización.

Aquí encontramos explicación a una de las ventajas que se nota claramente en la cancha y es la que surge de la pareja que hace mucho que juegan juntos.

TERCERO: de los movimientos de reposicionamiento del que no entra en contacto con la pelota solo vamos a analizar algunos como es el caso del SMASH.

De la observación de los tres ítems anteriormente mencionados obtendremos cuantificadores complementarios individuales que nos ayudará para darnos una mejor idea de la categoría del jugador o sino al menos actuar como el elemento de desequilibrio en la decisión de elección.



CAPITULO SEXTO

DE LA OBSERVACION DEL JUGADOR (Parte Primera)

Cada categoría es cerrada y completa en si misma. Vale decir, que cualquiera de ellas se ejecutan todos los golpes y se efectúan todos los desplazamientos, siendo la diferencia categorizadora la maestría o habilidad para coordinar, ejecutar y decidir con mayor eficiencia las distintas alternativas, tras el logro del único objetivo que posee todo jugador en competencia: ganar el tanto.

Pero, como tantos se ganan en todas las categorías, hemos debido imaginar un sistema para compatibilizar la opinión y el criterio de un sinnúmero de personas de diferentes lugares en lo que a categorización se refiere.

Para lograr esto se debe también unificar el método de observación.

Como primera medida recordemos, y esto debe ser hábito, se tiene que mirar solo el jugador que se quiere categorizar y no el partido.

Se debe categorizar jugador por jugador, y para esto se debe fijar la atención detenidamente en aquel que nos interesa y seguirlo constantemente, cuando pega y cuando no pega, sus desplazamientos para cubrir la cancha, ir a atacar la pelota o defenderla, sus gestos y actitudes, y hasta cuando espera entre tanto y tanto. Todo nos va a referir datos. Repitiendo el concepto de manera que quede bien claro, es fundamental formarse el hábito de que cuando categorizamos solo se debe mirar al jugador en cuestión en todo momento, indistintamente del resultado del partido o de lo ameno o aburrido que éste fuera.

Una vez obtenida esta extracción, debemos definir de qué manera vamos ingresando datos concluyentes del nivel de juego de nuestro observado.

Para esto comenzamos desde un **smash** efectuado desde ZONA II. En el momento de golpe impacto se debe extraer como una foto instantánea. Aparecer en la pantalla de nuestra mente una serie de datos: aptitud del golpe, capacidad de direccionamiento, velocidad, si fue buena o mala.

A este paquete de datos lo llamaremos **PANTALLA I**

A continuación y en forma simultánea se deben registrar los movimientos de posicionamientos asociados al golpe y que harán surgir otra serie de datos en nuestra pantalla mental, como desplazamientos verticales, horizontales, etc. A los cuales llamaremos **PANTALLA I PRIMA**.

Los elementos extraídos de la Pantalla I y I Prima forman parte de la misma base de datos y conjuntamente definen el par: golpe – impacto – posicionamiento que para simplificar lo llamaremos **PAR I- I PRIMA (par I-I') DE TAL GOLPE**.

De la misma forma que anteriormente lo hicimos para el **PAR I – I´ del Smash**, por ejemplo lo repetiremos para la **Volea**, extrayendo los datos de la **pantalla** en el golpe impacto y los desplazamiento de posicionamiento formando el **par I – I´ de la Volea**.

A continuación, esperemos que el rival pegue un Smash desde ZONA II y en ese momento comenzaremos a extraer datos de la lectura de la pelota, trayectoria de la misma y los movimientos de reposicionamientos asociados a esas lecturas que realiza nuestro jugador. A todos estos datos los fijamos en nuestra pantalla mental que la llamaremos **Pantalla II**.

Como continuación lógica de los movimientos de reposicionamiento observamos detenidamente la alternativa de devolución que elige nuestro jugador y fijamos los datos en lo que llamaremos **Pantalla II prima**.

La suma de ambas **pantallas** nos dará los datos del par que para no abundar en palabras llamaremos **par II – II prima (par II-II´) del Smash**.

Lo importante de retener en cuanto a la alternativa de devolver es no solo cuál fue, sino por sobre todo, si tenía dos o más opciones, cuál eligió.

Los datos extraídos ya sea del smash o de la volea están implicando una actitud de ataque en los **pares I – I´** y defensivas en las opciones de devolución en los **pares II – II´**. Tomemos a nuestro jugador cuando está en posición de defensa y analicemos lo que pega como golpe – impacto. Habrá dos opciones: o sale de pared o pega de fondo. Si pega de fondo: registremos en la **pantalla I** el tipo de golpe, direccionamiento, velocidad, factor de error y los movimientos de posicionamientos que sigue al golpe en la **pantalla I prima**. Entre ambas formamos el **par I – I´ de la pegada de fondo**.

De igual manera se forma el **par I – I´ de la salida de pared**.

Observamos y definimos los **pares II – II´ de la pegada de fondo y salida de pared** dándonos cuáles son los movimientos de reposicionamiento y la opción de devolución que posee nuestro jugador en ataque.

Confirmemos nuestros datos observando repetidas veces las mismas alternativas de juego.

De hecho es fundamental poder repetidas veces observar la misma jugada ya que no solo ampliaremos nuestra base de datos haciéndolos mas exactos, sino que también podemos concluir en la diferentes velocidades o cambios de ritmo que utiliza, la diversidad de recursos, las distintas alternativas de devolución para la misma pelota según el caso y muchos elementos mas que ampliarán considerablemente nuestra decisión.

Como nuestra **observación** del jugador al cual estamos categorizando debe ser constante y éste no siempre entra en contacto con la pelota, lo evaluaremos en sus posicionamientos, desplazamientos de ayuda a su

compañero, búsqueda de presión en la red forzando el error del rival, etc, en todo momento dándonos una lectura **pantalla** que llamaremos **pantalla de no contacto con la pelota** y nos hará cerrar aun mas la idea categorizadora que nos habíamos formado a través de los pares.



CAPITULO SEPTIMO

DE LAS CATEGORIAS

El método de observación del jugador lo hemos fundamentado en la fijación tipo **instantánea** de una determinada cantidad de datos, que al parecer en una supuesta pantalla de computadora y quedar fijos allí, nos permite ir evaluando progresivamente las habilidades del jugador.

Pero para que estos datos tengan valor de categorización en nuestras mentes debemos poseer en **MEMORIA** los elementos que me cuantifiquen cada dato, o grupo de ellos.

Así que todo lo que desarrollemos en este capítulo debe ser insertado y grabado en nuestra **memoria**, logrando de esta forma, la **memoria – colectiva de categorización**, pilar fundamental de todo nuestro sistema.

No significa esto que nunca más podamos cambiar las bases de una categoría adecuándonos a lo que las realidades de los distintos tiempos nos van marcando, sino que debemos interpretar que el avance logrado es, que cuando deseamos cambiar algún elemento, solo debemos modificar conjuntamente nuestra memoria, sin hacer perder vigencia a ninguna otra parte de nuestro programa de trabajo.

Empezaremos a desarrollar didácticamente lo anterior desarrollado, donde, en primer lugar, analizaremos los pares I de los cuatro golpes de nuestro jugador.

Comenzaremos con el **golpe – impacto smash** efectuado desde aproximadamente de la mitad de la ZONA II.

Smash

PANTALLA I - GOLPE - IMPACTO SMASH

LUGAR DE EJECUCIÓN: mitad de ZONA II

CUANTIFICADORES:

- aptitud del golpe - impacto
- capacidad de direccionamiento
- cambios de velocidad: por distintos golpes o por distintos impulsos a la pelota
- factor de continuidad

PANTALLA I (prima) Desplazamientos de Posicionamientos asociados al golpe impacto Smash

- Movimiento vertical - desde quedarse quieto hasta llegar a "cerrar la red"

Séptima Categoría

Pantalla I – Golpe Impacto

Aptitud: pega plano, muy ocasionalmente puede pegar con sidespin, mas por defecto del golpe que por efectividad.

Capacidad de direccionamiento: no dirige volitivamente a dos paredes ni tampoco a pared de fondo

Cambios de velocidad: al pegar casi siempre plano, tiene escasas posibilidades de cambiar de velocidad, salvo cuando intenta pegar a pared de fondo (a traer). Generalmente, el impulso que le imprime a la pelota carece de variaciones. No tiene criterio para seleccionar el cambio de velocidad.

Factor de continuidad: cada cuatro golpes erra tres.

Pantalla I prima: Desplazamiento de Posicionamiento

Intenta retomar su posición adecuada en la cancha, pero a la altura de donde pego, solo se desplaza verticalmente hacia la red, cuando la pelota es muy lenta, al desplazarse no es efectivo para definir el tanto, esta circunstancia se acrecienta en **damas**.

Par I – prima del golpe impacto smash

Pega el smash, generalmente plano, sin dirigir la pelota a su voluntad, y sin intentar sacarla. La velocidad de la pelota casi siempre es igual, salvo

cuando pega a volver a su campo, dependiendo de su posición. Existe poca actitud de desplazamiento vertical hacia la red después de impactar la pelota solo reacomoda su posición.

Sexta Categoría:

Pantalla I

Aptitud: pega con sidespin además de pegar plano.

Capacidad de direccionamiento: intenta buscar dos paredes tanto cuando impacta con sidespin o plano (no lográndolo en un alto porcentaje). Pega plano cuando intenta traerla por pared de fondo (en muy bajo porcentaje).

Cambios de velocidad: cambia la velocidad solo por el tipo de golpe. El sidespin es más lento que el plano. No siempre acierta la elección.

Factor de continuidad: cada cinco golpes dos son malos. La razón no es la misma que en 7ma., que puede con limitaciones, cambiar la velocidad de la pelota. Los errores se suceden en la definición o jugar “cosas” que puede imaginarlas pero no ejecutarlas.

Pantalla I' (prima): Desplazamientos de posicionamiento

Existe la actitud decidida de buscar la red después de pegar, se hace en forma discontinua, con errores de criterio en muchos casos, no llegando a ser eficiente en el cierre de la red.

Par I – prima del golpe smash:

No solo pega el smash plano, sino que también lo hace con sidespin. Cambia la velocidad por tipo de golpe luego su desplazamiento hacia la red lo hace de forma discontinua y no siempre eficiente.

Quinta Categoría

Pantalla I:

Aptitud: impacta plano y con sidespin de un lado, pudiendo eventualmente buscar el efecto de sidespin contrario (en este caso el resultado es incierto).

Capacidad de direccionamiento: se busca las dos paredes. Dirigen los golpes a los alambres e intenta sacarla de la cancha no con buenos resultados.

Cambios de velocidad: ya logra hacer variación de velocidad (con limitaciones) tanto con sidespin o pegando plano.

Factor de continuidad: cada seis golpes dos son malos. El error se produce porque se trata de apurar en la definición o jugar pelotas que todavía no logra manejar con exactitud.

Pantalla I' (prima): Desplazamientos de posicionamiento:

Se tiene actitud de cobertura de la red pero en esta categoría no se logra el objetivo deseado.

Par I – I' (prima) del golpe smash:

El jugador puede impactar el smash de forma plana o sidespin con igual habilidad. Se dirigen las pelotas de cualquiera de las formas mencionadas hacia las paredes, alambre, etc. Cambiando velocidades logrando una buena continuidad.

Sus desplazamientos asociados al golpe tienen dinámica pero no logran cierres rápidos y eficientes.

Cuarta categoría

Pantalla I

Aptitud: pega con sidespin siempre del mismo lado, y también y lo hace plano.

Capacidad de direccionamiento: conscientemente busca las paredes eligiendo según su conveniencia. Intenta sacar la pelota de esta posición. Cuando se impacta con sidespin, por lo general, se busca las dos paredes

Cambios de velocidad: cambia la velocidad por tipo de golpe, ya que el sidespin es más lento que el plano. Cambia el impulso si quiere hacer retornar la pelota a su lado consiguiéndolo (plano).

Factor de Continuidad: ante la inseguridad de impactar la pelota elige por continuar el juego pegando flojo pero asegurando el tanto. De seis golpes erra uno.

Pantalla I' (prima) Desplazamientos de posicionamientos

Existe la aptitud decidida de tomar la red después de impactar la pelota, pero lo hace discontinuo no llegando siempre a la **ZONA I** cerrando deficientemente la red.

Par I-I' (prima) del golpe smash

Pega con sidespin o plano según su conveniencia, cambia de velocidad por tipo de golpe, busca dos paredes con sidespin y logra sacarla.

Sus movimientos tienden a tomar la red pero no eficientemente, aún.

Tercera categoría

Pantalla I

Aptitud: impacta el golpe plano y con sidespin, logrando con mucha eficiencia el resultado buscado.

Capacidad de direccionamiento: se busca con facilidad las dos paredes, eligiendo a voluntad a cuál se le pega primero. Dirige los golpes a los alambres e intentando con éxito sacarla de la cancha. Por arriba de éstos en forma directa o después de rebotar en la pared de fondo del campo del rival, se busca también el cuerpo del rival.

Cambio de velocidades: cambia las velocidades indistintamente por golpe o por impulso, tanto cuando pega plano o como cuando lo hace con sidespin.

Factor de continuidad: en esta categoría se pega un salto grande en la continuidad de sus golpes. Es raro que se erre un smash desde ZONA II. De siete golpes se erra uno.

Pantalla I' (prima) Desplazamiento de posicionamiento

En esta categoría se encuentra un gran salto de movilidad y facilidad de desplazamiento respecto de la cuarta categoría, lo que produce no solo la actitud de cubrir la red rápidamente, por si se la bajan rasante, sino también por un buen cierre de la red.

Par I-I' (prima) del golpe smash

El jugador de tercera categoría impacta el smash en forma plano o con sidespin de ambos lados, se dirigen las pelotas de cualquiera de las formas antes mencionadas hacia los ángulos buscados en las dos paredes o hacia el alambre cambiando las velocidades. Sus desplazamientos asociados al golpe son muchos más dinámicos logrando un cierre de red con una gran eficiencia.

Segunda Categoría

Pantalla I

Aptitud: pega plano y con sidespin indistintamente de ambos lados y con gran maestría. Pega tanto de Zona II como de Zona III con los mismos resultados.

Capacidad de direccionamiento: varia la dirección a su discreción y sin dificultad, a los alambres, a dos paredes eligiendo para que cierre o abra según su conveniencia. La saca por arriba de los alambres o por pared de fondo, aún cuando la pelota no le queda cómoda. Busca con intención el cuerpo del rival.

Cambios de velocidad: cambia de velocidad según su conveniencia siendo totalmente criterioso. Cuando impacta a traerla se destaca por la

eficiencia, pega incluso hasta cerca de Zona III. Al momento de cambiar la velocidad es un gran estratega.

Factor de continuidad: de gran continuidad con un margen de error de 8 o 9 golpes a 1, no se arriesgan pelotas por que si, construye siempre el tanto.

Pantalla I' (prima) Desplazamiento de posicionamiento

Grandes desplazamientos tantos horizontales como verticales. Logra un cierre óptimo de la red, se destaca al momento de levantar pelotas sumamente rasantes de la misma.

Par I-I' (prima) del golpe smash

Es un gran estratega pega plano o con sidespin según su conveniencia, pega de Zona III. Construye el tanto de manera tal de definir cuando es el momento adecuado. Tiene una excelente lectura de juego. Varía la dirección según su conveniencia y su estrategia de juego.

Sus desplazamientos, tanto vertical como horizontal, son óptimos de manera tal que al momento de querer superarlo con pelotas rasantes es muy difícil.

Volea

PANTALLA I: GOLPE -IMPACTO VOLEA

Lugar de Ejecución: ZONA I

Cuantificadores:

- Aptitud de golpe-impacto
 - Capacidad de direccionamiento
 - Cambios de velocidad
 - Factor de profundidad
- Se tomarán como referenciales algunos golpes de revés

PANTALLA I' (prima): Desplazamientos de posicionamiento para la volea

DESPLAZAMIENTOS VERTICALES: desde retroceder a acercarse ala red más a la red después de impactar.

DESPLAZAMIENTOS HORIZONTALES: para cerrar la red según sea el ángulo de disparo del rival.

Séptima Categoría

PANTALLA I: Golpe – Impacto

Aptitud: bloquea el golpe cuando esta en ZONA I, tanto de drive como de revés, existe la posibilidad que intente pegar plano de revés. Es importante destacar que, en alumnos de Escuela de padel, se encontrarán jugadores que impactan con slice, en estos casos, son voleas con escasa profundidad y alto margen de error.

Capacidad de direccionamiento: no posee capacidad de direccionamiento.

Cambios de velocidad: como volea bloqueando, la velocidad con la que sale impulsada la pelota va a depender más de la velocidad con la que venga que de la voluntad del jugador de imprimirle una u otra velocidad.

Factor de profundidad: al no poder manejar velocidad ni direccionamiento, es prácticamente imposible que busque volitivamente la profundidad del golpe, puede salir profunda como no.

En esta categoría se da la particular característica de volear tanto de ZONA II como de ZONA I, producto de una deficiencia lectura de juego y de desplazamientos inseguros. Carece de profundidad.

Pantalla I´ (prima): Desplazamiento de posicionamiento

Después de impactar la volea, si el jugador considera que le quedó corta tiende a retroceder unos pasos, creyendo que de esta forma logra mayor seguridad.

En otras oportunidades se queda parado en el lugar desde donde impacta la pelota más por una carencia de desplazamiento, lentitud, que por una estrategia explícita.

Par I – I´ (prima) de la Volea

La volea del jugador de 7ma. es de bloqueo, sin direccionamiento y sin lograr manejar la velocidad de la pelota. Tampoco maneja la profundidad de la misma quedándose parado en el lugar desde donde impacto la pelota o retrocediendo en caso de considerar que su posición no es segura.

Sexta Categoría

PANTALLA I: Golpe-impacto Volea

Aptitud: bloquea la pelota tanto de drive como de revés utilizando la fuerza del rival.

Capacidad de direccionamiento: intenta buscar los alambres como alternativa de complicación para el rival, no consiguiéndolo en un gran porcentaje.

Con slice de revés se suele buscar el medio.

En el caso de la volea alta se angula como si fuese smash.

Cambios de velocidad: intenta realizar cambios de velocidad frecuentemente pero no con resultados óptimos tanto de revés como de drive.

Factor de profundidad: se busca concientemente que las pelotas sean profundas pero no se logra en la mayoría de las veces.

Pantalla I´ (prima): Desplazamiento de posicionamiento

Retrocede por su misma inseguridad en su golpe. Se tiende a quedarse en la misma posición cuando considera que voleo una pelota profunda. Se comienza a mover horizontalmente para cubrir la red pero en forma poco sólida y discontinua.

Par I – I´ (prima) de la Volea:

En esta categoría el jugador mayoritariamente volea bloqueando. La volea alta la impacta plana. No mantiene la posición después del impacto, comienza a intentar cerrar horizontalmente la red, no lográndolo generalmente

Quinta Categoría

PANTALLA I: Golpe-impacto Volea

Aptitud: se impacta la pelota con slice tanto de drive como de revés cuando se desee. El globo de volea se utiliza con fines de ataque, pero sin ser eficiente en el mayor de los casos. La volea alta se pega con mucho slice.

Capacidad de direccionamiento: como alternativa nueva en esta categoría, cuando pega tanto de drive como de revés busca alambres e intenta pelotas profundas. En la volea alta se la suele dirigir al medio, variando su velocidad.

Cambios de velocidad: se empieza a utilizar los cambios de velocidad, tanto de drive como de revés (plano y slice)

Factor de profundidad: se trata de que la pelota pique en Zona III, pero no lo logra en su gran mayoría.

Pantalla I´ (prima): Desplazamiento de posicionamiento

Como nos encontramos en esta categoría con una diferencia de movilidad con la categoría 6ta., vemos que este jugador al poseer mayores desplazamientos verticales le permite estar un poco más atrás en la red y adelantarse a volear en el momento oportuno.

Par I – I´ (prima) de la Volea

La volea la puede impactar con slice tanto de drive como de revés cuando la situación aconseja al igual que la volea alta. El globo se juega con la finalidad de lograr ganar la red en una firme actitud de ataque. Se busca

angular las pelotas y los alambres, intentando cambiar las velocidades, acompañando todo esto de un desplazamiento vertical mas rápido que le permite al jugador estar mas lejos de la red, y un desplazamiento horizontal que no es el adecuado al momento de cerrar mejor la red.

Cuarta Categoría

Aptitud: en esta categoría se bloquea solo cuando la pelota es impactada por el rival con gran velocidad y se encuentra a muy corta distancia. El globo de volea se lo utiliza de forma defensiva. La volea alta se Zona II se la impacta plano y con potencia.

Capacidad de direccionamiento: se angula la pelota y se buscan los alambres. De revés se impacta con slice buscando el medio de la cancha. La volea alta se la impacta y se angula como si fuera un smash.

Cambios de velocidad: se busca deliberadamente diferentes ángulos, se debe por lo consiguiente cambiar la velocidad de impulso de la pelota.

Factor profundidad: se busca conscientemente que la pelotas sean profundas pero no se logra en la totalidad de las veces.

Pantalla I´ (prima) Desplazamiento de posicionamiento

No se producen desplazamientos hacia atrás, en condiciones normales, se tiende a ganar la posición. Sus movimientos horizontales para cubrir la red.

Par I-I´ (prima) del golpe volea

Bloquea solamente utilizando la potencia del rival, el globo de volea lo utiliza en forma defensiva. Se angula la pelota y se buscan los alambres. Cambia la velocidad de la pelota según conveniencia en el juego. Utiliza tanto desplazamientos verticales como horizontales con muy buen resultado

Tercera Categoría

Pantalla I

Aptitud: se impacta de slice tanto de drive como de revés cuando se desea. El globo de volea se utiliza con fines de ataque con buenos resultados. La volea alta es impactada con muy buen slice.

Capacidad de direccionamiento: como alternativa en esta categoría, cuando pega plano la puede direccionar a que vuelva al mismo campo, y con slice dirige a los ángulos y alambres. En la volea alta se la suele dirigir, en un gran porcentaje, al medio.

Cambios de velocidad: se utiliza mucho el cambio de velocidad, ya que se comienza jugar a voluntad la pelota corta con mucho slice. Se tira corta a picar en Zona I.

Factor profundidad: aquí se juega profundo, tanto plano como slice, sobretodo este último. Un 50% pican en Zona III.

Pantalla I´ (prima) Desplazamiento de posicionamiento

Vemos que en esta categoría, respecto de la anterior, que el jugador posee mayor rapidez en sus desplazamientos verticales. Le permite retroceder y adelantarse en los tiempos adecuados. En los movimientos horizontales, al tener mayor rapidez, logran mejorar el cierre de la red.

Par I-I´ (prima) de golpe volea

En esta categoría se logra impactar con slice tanto de drive como de revés al igual que la volea alta. El globo se juega con la finalidad de ganar la red, es un firme actitud de ataque. Se busca angular pelotas a los alambres e incluso impactar para que vuelva a su campo también jugarla corta para que piquen en Zona I del campo contrario. Se impacta buscando profundidad. Todo lo anterior dicho se debe a un desplazamiento vertical y horizontal rápido y eficaz.

Segunda Categoría

Aptitud: pega plano y con slice tanto de drive como de revés sin dificultad alguna. La ejecución la puede efectuar tanto en Zona I como en Zona II con la misma eficacia.

Capacidad de direccionamiento: posee la habilidad y capacidad para direccionar la pelota tanto de revés como de drive hacia los alambres, angularla o al cuerpo del rival.

Cambios de velocidad: es a voluntad del jugador teniendo en cuenta la posición de sus rivales para poder ganar el tanto. Ejecuta droop con muy buenos resultados.

Factor profundidad: de 8 o 9 golpes, 1 no es profundo.

Pantalla I´(prima) Desplazamientos de posicionamiento

Después de impactar la pelota se mantiene en su posición, teniendo la habilidad y capacidad de mantener un duelo de voleas con su rival. Utiliza los movimientos verticales y horizontales de forma efectiva para un buen cierre en la red, de esta manera se posiciona de tal forma que es difícil superarlo con pelotas rasantes y anguladas.

Par I-I´ (prima) del golpe volea

No existe dificultad alguna al momento de impactar la pelota, lo hace tanto de drive o de revés con slice o plano, tanto desde Zona I como de Zona II con igual eficiencia e incluso a traerla a su campo. Direcciona hacia donde desee según su conveniencia. La volea alta es considerada de alta efectividad impactándola con slice y con profundidad, cambia la velocidad cuando lo cree conveniente sobre todo tiene en cuenta la posición de sus rivales.

Cierra de forma efectiva la red, utilizando para ello movimientos horizontales y verticales.

Pegada de fondo

PANTALLA I: GOLPE - IMPACTO

Lugar de Ejecución: ZONA III (línea de saque)

Cuantificadores: - Aptitud: plano, slice, tospin, globo, facto de caída, sobrepique en ZONA II
- Direccionamiento
- Cambios de velocidad
- Facto de error

Se analizarán algunos golpes de revés

PANTALLA I' (prima): desplazamiento de posicionamiento

Cuantificadores: - franco y fuerte: observar desplazamiento verticales
- se "afloja" la pelota. Analizar desplazamientos verticales
- se pega globo: cuando comienza el movimiento

Séptima Categoría

Pantalla I: Golpe – Impacto

Aptitud: Se golpea plano de drive y se suele levantar en globo de revés. Pueden pegar algunos casos con slice de drive pero no es habitual y por lo general es por deficiencia en la técnica del golpe.

Capacidad de direccionamiento: tanto de drive como de revés no tiene direccionamiento. La búsqueda de los tiros paralelos tiene altos porcentajes de error.

Cambios de velocidad: se pega siempre fuerte, con pocos cambios de velocidad, mas por defecto que por voluntad.

Factor de error: es grande 4/1

Pantalla I' (prima) Desplazamientos de posicionamiento

Cuando se pega franco y fuerte en esta categoría es de drive, no se realizan movimientos salvo que la pelota haya pasado a los rivales, entonces después de verlos comienzan a desplazarse verticalmente hacia la red, pero no llegan a ZONA I, se quedan en ZONA II.

Si se pega el globo se espera ver si lo pasó al contrincante y si no se fue mala para comenzar el movimiento.

Par I – I´ de la Pegado de fondo

Se pega plano y se levanta de revés sin lugar definido. Se suele pegar siempre con la misma velocidad y en forma fuerte de drive.

No se realizan movimientos de posicionamiento después de impactar el golpe, hasta que se confirme que la pelota pasó a los rivales, donde se produce un movimiento hacia adelante sin lograr llegar a la red.

Sexta Categoría

Pantalla I: Golpe Impacto Pegado de fondo

Aptitud: se pega comúnmente plano y fuerte de drive ya que en este nivel de juego da buenos resultados todavía. En su transito evolutivo hacia la categoría superior se comienza a jugar con slice de drive. De revés se intenta levantar de globo ya que no tiene un buen dominio del mismo.

Capacidad de direccionamiento: tiene buen direccionamiento dentro de las limitaciones de su categoría. El globo se juega casi siempre cruzado.

Cambios de velocidad: se pega generalmente fuerte, no se cambia la velocidad. Cuando ocasionalmente se tira rasante de revés se le imprime menor velocidad, esto ocurre por falta de habilidad en este golpe.

Factor de error: sigue siendo alto 3/1.

Esto es debido a que se apuran en la definición del tanto y pegan todas las pelotas con igual potencia.

Pantalla I´ (prima): Desplazamiento de posicionamiento

Solo cuando la pelota pasa a los rivales comienzan el desplazamiento vertical, posicionándose casi al comienzo de ZONA I.

Al igual que anteriormente si la pelota no pasa la línea de los rivales no se ataca.

Se comienza el movimiento cuando se verifico que el globo tirado no va a ser devuelto de smash.

Par I – I´ (prima) de la Pegada de fondo

De drive: comúnmente se pega plano, pero se impacta también, en menor proporción, con slice.

De revés: se sigue levantando la pelota en globo, pero cuando se intenta pegar rasante se lo hace en forma poco consistente, en cuanto a la

efectividad del golpe, pudiendo impactarla con slice o plano. Al golpe se lo acompaña con movimiento hacia la red solo cuando pasa la línea de ataque de los rivales.

Quinta Categoría

Pantalla I: Golpe – Impacto Pegada de fondo

Aptitud: de drive como de revés se impacta la pelota en forma plana o con slice: se juega a media altura intentando cruzarla al igual que el globo. Se comienza a utilizar el golpe paralelo.

Capacidad de direccionamiento: se dirigen las pelotas con igual facilidad hacia cualquier dirección de la cancha, tanto de drive como de revés. Los globos en forma cruzada o paralela según la oportunidad.

Cambios de velocidad: se le imprime a los golpes velocidad o se los “afloja” de acuerdo a lo más conveniente en ese momento.

Factor de error: al poder manejar las velocidades de la pelota se reduce considerablemente el factor de error ya que cuando la devolución fue realizada con mucha presión se reduce la fuerza del impacto, logrando mayor seguridad en el golpe. Cada 4/1.

Pantalla I' (prima) Desplazamientos de posicionamiento

La gran diferencia con la categoría anterior es que a este nivel no solo se realizan movimientos verticales hacia la red cuando la pelota pasó los rivales, sino también cuando se aflojan las pelotas lo suficiente para que bajen de la altura de la red. Esto implica un cambio profundo en la actitud de ataque y en la velocidad y preparación física del jugador. El globo se ataca en algunas ocasiones aunque no los haya pasado a los rivales.

Par I – I' (prima) de la Pegada de fondo

Tanto de drive como de revés, se pega plano o con slice.

Se comienza a manejar direccionamiento en los golpes tanto de drive como de revés, al igual que las velocidades.

Se atacan las pelotas aunque no hayan pasado la línea de ataque rival.

Cuarta Categoría

Pantalla I

Aptitud: se impacta la pelota tanto de drive como de revés en forma plana o slice. De revés se impacta tanto rasante como en globo.

Capacidad de direccionamiento: se dirigen los golpes paralelos, cruzados y al medio. Tienen buen direccionamiento. Los globos, por lo general, se buscan cruzados.

Cambios de velocidad: los cambios de velocidad los realiza tanto de drive como de revés (plano o con slice).

Factor de error: cada 6/1

Pantalla I´ (prima) Desplazamientos de posicionamiento

Toman definitivamente la red cuando pasan al rival tanto con pelotas rasantes como con globo. Después de impactar la pelota realizan movimientos verticales.

Par I-I´ (prima) de la Pegada de fondo

Pegan de drive o de revés plano o con slice, con dirección y cambios de velocidad con mayor habilidad sobre el drive. El factor de error se disminuye respecto de la categoría anterior. Se posiciona después de ejecutar el golpe e incluso se adelanta unos pasos para bloquear el smash del contrario, no se adelanta cuando la tiran rasante sin haber superado al rival. Aún el sobrepique no lo direccionan. Hasta no pasar definitivamente a los rivales no van hacia la red de forma segura.

Tercera Categoría

Pantalla I

Aptitud: pega de drive o de revés con slice o plano sin mayores dificultades.

Capacidad de direccionamiento: direcciona la pelota hacia los laterales (buscando los alambres), al medio e incluso comienza a tirar pelotas muy rasantes, de manera tal que el rival debe levantar la pelota al impactarla. El globo lo tira a discreción ya sea cruzado o paralelo intentando que sea “llovido” para que no tenga rebote alguno.

Cambios de velocidad: cambia la velocidad a voluntad tanto de drive como de revés, generalmente al medio es fuerte y con potencia mientras que a los laterales es suave.

Factor de error: es de 7/1

Pantalla I´ (prima) Desplazamientos de posicionamiento

Luego de impactar la pelota comienza los movimientos de posicionamiento. Se desplazan de forma vertical para llegar a Zona I según la devolución del rival. También lo hacen cuando buscan los laterales de forma suave hacia los alambres. Es posible que aún sin pasar a los rivales con globo avancen hacia la red intentando ganar la misma. Utilizan el sobrepique como un buen recurso.

Par I-I´(prima) del golpe Pegada de fondo

Impactan la pelota de drive o de revés plano o con slice. Direccionan hacia cualquier lado según su conveniencia. Imprimen velocidades para complicar a sus rivales. Disminuyen el factor error respecto de la categoría anterior. Una vez impactado el golpe avanzan con movimientos verticales para contraatacar el golpe del rival, también avanzan cuando tiran pelotas suaves hacia los laterales. Tienden siempre a ganar la red aún sin pasar a los rivales con un globo.

Segunda Categoría

Pantalla I

Aptitud: pegan plano o con slice tanto de drive o de revés siendo muy hábiles.

Capacidad de direccionamiento: direccionan hacia cualquier lado con igual maestría, hacia el medio, laterales, etc. Cuando creen conveniente tiran globo cruzado o paralelo a voluntad de forma “llovido” o al rincón. Si por alguna razón golpean de sobrepique es totalmente direccionado.

Cambios de velocidad: impactan fuerte cuando es necesario de drive o de revés indistintamente, incluso al hacerlo de esta forma buscan el cuerpo del rival para que éstos impacten incómodos la pelota. Buscan la suavidad hacia los laterales tirándola muy rasantes de manera tal que el rival levante la pelota para así contraatacar la misma.

Factor de error: disminuye de 8 o 9 a 1

Pantalla I´ (prima) Desplazamiento de posicionamiento

Se caracterizan porque siempre van hacia adelante buscando la red. En este golpe los movimientos son verticales para contraatacar la pelota, no solo cuando el rival impacta de smash sino también hasta cuando lo hace de volea para buscar el duelo de la misma.

Par I-I´ (prima) del golpe Pegada de fondo

Pegan con slice o plano tanto de drive como de revés con total habilidad de ambos lados. Direccionan a voluntad según su conveniencia siempre en vista de ganar el tanto. Imprime cambios de velocidades para presionar desde atrás al rival. Sus movimientos son siempre tendientes hacia la red de forma tal de ganar la misma.

Salida de Pared

PANTALLA I: GOLPE - IMPACTO

Lugar de ejecución: ZONA III

Cuantificadores: - Aptitud: rasante, globo, contra pared de fondo.
- Direccionamiento
- Cambios de velocidad
- Factor de levantadas

Utilizaremos el golpe de revés como elemento cuantificable

PANTALLA I' (prima): Desplazamientos de posicionamiento

- Si se sale de globo: analizar en que momento se comenzó el desplazamiento
- Si se "afloja": observar si existe actitud de ataque
- Si se pega al medio o al cuerpo: actitud de los movimientos

Séptima Categoría

Pantalla I: Golpe – Impacto

Aptitud: en esta categoría habitualmente se levanta en globo tanto de drive como de revés. El volver contra pared de fondo se utiliza en forma abusiva, con resultado incierto.

Capacidad de direccionamiento: no posee direccionamiento tanto de drive o revés o en globo.

Cambios de velocidad: no se posee habilidad para cambiar velocidades, siempre se impacta fuerte.

Factor de levantadas: tienen un margen de error amplio dado que no tienen la habilidad ni la maestría suficiente.

Pantalla I' (prima); Desplazamiento de posicionamiento

Después del globo no existen desplazamientos, salvo en el caso manifiesto de haber quebrado la línea de los rivales, en este caso se avanza sobre la ZONA II.

Par I – I' (prima) de la Salida de pared

Se abusa de los globos tanto de drive como de revés. De drive se sale fuerte y plano.

No se levantan pelotas exigidas. A continuación del golpe no se ataca salvo que el rival tenga que salir de pared de fondo.

IMPORTANTE PARA 7ma. CATEGORIA

Esta categoría recibe un caudal importante de jugadores provenientes de Escuelas de Menores.

Su paso por la misma, generalmente es breve, no obstante vale la pena destacar que serán jugadores con características técnicas por encima de lo especificado anteriormente. Los fiscales deberán tomar muy en cuenta, para la correcta categorización, la falta de potencia y el alto porcentaje de error en cada uno de los golpes y desplazamientos.

Sexta Categoría

Pantalla I: Golpe – Impacto Salida de pared

Aptitud: En el caso del drive se impacta en forma plana y en el revés se “acompaña” la pelota. El volver contra pared de fondo se logra con un factor de caída 5/2 lo cual permite al jugador pegarlo con mayor confianza.

Capacidad de direccionamiento: de drive se buscan todas las direcciones y de revés básicamente el medio. Los globos se tratan de buscar cruzados. Contra pared no tienen direccionamiento.

Cambios de velocidad: se comienza a variar la velocidad tanto de revés como de drive.

Factor de levantadas: se comienza a levantar pelotas a muy baja altura, por lo general en globos o contra pared.

Pantalla I´ (prima) Desplazamiento de posicionamiento

Solo se avanza sobre pelotas firmes que hayan pasado la línea de ataque de los rivales.

Par I – I´ (prima) de la Salida de pared

Se juega tanto de drive como de revés. De revés se acompaña a la pelota por lo general al medio. El globo se impacta cruzado, contra pared sin direccionamiento.

Se comienza a levantar pelotas a muy poca altura del piso en globo o contra pared.

No se ataca si no se supero al rival.

Cuando así sucede se desplazan verticalmente hacia la red hasta el comienzo de la ZONA I.

Quinta Categoría

Pantalla I: Golpe – Impacto Salida de pared

Aptitud: de drive o de revés se sale de pared con slice. La salida contra pared de fondo se utiliza con frecuencia, por poder lograr un buen factor de caída (5/3).

Capacidad de direccionamiento: se buscan todas las direcciones con gran porcentaje de acierto. De revés es típico también cambiar el ángulo. Aún no se direcciona el contra pared.

Cambios de velocidad: se cambia la velocidad tanto de drive como de revés y pegando plano o con slice.

Factor de levantadas: se levantan pelotas de baja altura tanto de drive como de revés, en este golpe se utiliza el globo.

Pantalla I´ (prima): Desplazamiento de posicionamiento

En esta categoría se desplazan verticalmente hacia la red aún en el caso de no haber quebrado la línea de los rivales. Cuando juegan globo es suficiente que sea profundo para intentar atacar, aunque le devuelvan smash.

Par I – I´ (prima) de Salida de pared

Tanto de drive como de revés se sale de pared en forma plana o con slice, hacia todas las direcciones y manejando la velocidad, fuerte o aflojando, según la conveniencia.

Contra pared de fondo se tiene un factor de caída 5/3. Es bueno el factor de levantada saliendo con pelotas flojas hacia los costados o al medio. Se atacan pelotas no firmes ya sea de globo o rasantes, flojas o fuertes.

Cuarta Categoría

Pantalla I

Aptitud: ha adquirido el desarrollo de juego necesario para poder impactar tanto de drive como de revés en forma rasante. De pegarle contra pared de fondo se logra un factor de caída que permite al jugador pegar con gran confianza.

Capacidad de direccionamiento: de drive se busca todas las direcciones, igualmente de revés pero en este golpe se acentúa la pelota al medio, los globos se tiran tanto cruzados como paralelos.

Cambios de velocidad: tanto de drive como de revés se impacta fuerte y “aflojando” la pelota hacia los costados o al medio.

Factor de levantadas: se levanta pelotas a muy baja altura, por lo general con globos o contra pared con buenos resultados.

Pantalla I´ (prima) Desplazamientos de posicionamiento

Después de los globos y los tiros rasantes avanza hacia Zona II tratando de lograr su objetivo que es ganar la red.

Par I-I' (prima) del golpe Salida de pared

Impacta tanto de drive como de revés con gran habilidad imprimiendo diferentes velocidades, direccionando a los ángulos, alambres y medio. Comienza a levantar pelotas a baja altura direccionándolas cruzadas y paralelas.

Intenta avanzar a Zona II luego de salir de pared con globo o con tiro rasante.

Tercera Categoría

Pantalla I

Aptitud: impacta la pelota en forma plana o con slice tanto de drive como de revés.

Capacidad de direccionamiento: tanto de drive como de revés tiene muy buen direccionamiento, busca los alambres, los ángulos y el medio. Los globos los juega paralelos y cruzados.

Cambios de velocidad: los realiza tanto jugando de drive como de revés, ya que ha logrado un manejo del slice.

Factor de levantadas: los realiza a muy baja altura utilizando el drive y el revés, saliendo con globo o pelota rasante.

Pantalla I' (prima) Desplazamiento de posicionamiento

Luego de impactar la pelota, ya sea un tiro rasante o de globo avanza verticalmente hacia la Zona I para lograr su objetivo que es lograr el punto.

Par I-I' (prima) del golpe Salida de pared

Impacta la pelota tanto de drive como de revés plano o con slice. direcciona sin dificultad hacia los alambres, ángulos y medio. Imprime cambios de velocidad. Levanta pelotas a muy escasa altura. luego de impactar la pelota intenta tomar la red con movimientos verticales para lograr ganar el tanto.

Segunda Categoría

Pantalla I

Aptitud: pega plano o con slice tanto de drive o de revés sin dificultad.

Capacidad de direccionamiento: direcciona sin dificultad alguna hacia los ángulos, alambres y medio de forma rasante. El globo es dirigido paralelo y cruzado en forma "llovido" dificultando su devolución.

Cambios de velocidad: los realiza de acuerdo a las circunstancias sin dificultad alguna, tanto de drive como de revés. Siempre tiene en cuenta la posición de los rivales y el objetivo de ganar el tanto. Hacia los laterales lo hace suave, al medio más fuerte e incluso busca el cuerpo del rival.

Factor de levantadas: levanta pelotas de muy baja altura saliendo sin problemas con tiros rasantes, globos cruzados o paralelos.

Pantalla I'(prima) Desplazamiento de posicionamiento

Después de impactar la pelota tiene gran habilidad y destreza para llegar a Zona I, logrando ganar la red y cerrando los laterales.

Par I-I' (prima) del golpe Salida de pared

Impacta la pelota tanto de drive como de revés con gran habilidad. Pega plano o con slice. Imprime velocidad de acuerdo a las circunstancias y ubicación del rival. Levanta pelotas a muy escasa altura. Sus movimientos verticales son siempre tendientes a ganar la red.

Siguiendo el mismo ordenamiento para completar los datos en nuestra memoria, que el sugerido para la observación del jugador, analizaremos los PARES II – II' (prima) de los mismos golpes anteriormente desarrollados.

Smash

PANTALLA II: MOVIMIENTO DE REPOSICIONAMIENTOS

Lugar de Ejecución: el rival impacta el golpe en la mitad de la ZONA II. Nuestra observación está sobre la línea de saque

Cuantificadores: - si sale despues de pared: observar la lectura de pelota y de trayectoria que permite comenzar el reposicionamiento con antelación a que llegue la pelota.
- si se baja: observar distancia cuerpo-pelota y serenidad.
- si es una pelota rápida: fijarse cuanto antes del golpe comienza su reposicionamiento y cómo llega a impactar.
- si intenta sacarla por el costado: observar la actitud del jugador para evitarlo y su reacción e impacto.

PANTALLA II' (prima): Alternativas de devolución

- salir despues de pared
- devolver despues del pique, como ssi fuera una pegada de fondo
- volear el smash contrario

Séptima Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Al poseer mala lectura de pelota, nuestro jugador esta en posición estática a la espera de ver donde va a dirigir la pelota y por no saber tampoco cuál va a ser exactamente la trayectoria de la misma una vez impulsada, sus movimiento de reposicionamiento son fuera de tiempo, lo que sumado a que en esta categoría los jugadores son lentos hace que llegue desacomodadamente a impactar la pelota. Por estas mismas razones cuando el rival le juega fuerte a volver a su campo, aunque no lo consiga, no logra buen resultado ya que la reacción es tardía al igual que la velocidad. Si lograra llegar suele encimarse a la pelota.

Pantalla II' (primas): Alternativas de devolución

Obviamente un jugador de las características anteriormente mencionadas va a necesitar mucho tiempo para estar seguro de donde se suele optar por dejar que la pelota salga de pared. La alternativa es la más lenta.

Par II – II' (prima) del Smash

El jugador de 7ma. categoría no ha desarrollado una buena lectura de pelota ni de trayectoria lo que le da características particulares: se reposiciona después que salió la pelota y llega encimado y desacomodado a impactarla tanto como cuando viene de dos paredes como cuando sale de una en forma

ligera. Se opta siempre por dejar pasar la pelota tratando de ganar tiempo buscando la salida de pared.

Sexta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

En esta categoría todavía no se tiene una buena lectura de pelota, pero si se ha evolucionado notoriamente la lectura de la trayectoria de la misma, que le confiere las siguientes características a sus movimientos. Al igual que en 7ma., comienza a reposicionarse después que fue impulsada la pelota, pero a diferencia de ésta, conoce mejor la trayectoria a describir, por lo que se acomoda mucho mejor para impactarla, en el lugar preciso por donde va a pasar antes de que lo haga, esto sobre todo en el caso de dos paredes.

Cuando el rival busca contra fondo a volver, por no haber leído antes, comienza sus movimientos tarde pero como prevé donde va a caer suele llegar armado. Si la intenta sacar por el costado después de pared hay actitud de ir a buscarla pero llega muy exigido.

La mayoría de las veces no consigue llegar. Si intenta ir a buscarla después del pique llega encimado y falto de tiempo.

Pantalla II'(prima): Alternativas de devolución

En esta categoría se comienza muy frecuentemente a tratar de bajar la pelota después del pique, intentando lograr mayor presión. Se lo suele hacer plano y con poca profundidad, salvo para el jugador que juega del lado izquierdo que la baja de revés y con slice pero poco profundo.

Par II – II' (prima) del Smash

No se tiene lectura de pelota pero si de trayectoria, lo que lleva a comenzar los desplazamiento después que el rival impacto el golpe. Llega más cómodo a impactar la pelota, ya sea que provenga de dos paredes o de una, en forma ligera. Se trata de evitar que salga la pelota después de pared, pero se llega muy exigido, cuando se llega. Si intenta presionar le devolución yendo a buscarla después del pique llega encimado y no pega con serenidad, haciéndolo en forma poco profunda y plano de drive y con slice de revés.

Quinta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Se ha conseguido tener buena lectura de pelota y trayectoria, ganando tiempo al iniciar el movimiento antes del impacto del rival.

Estas habilidades adquiridas, nos indican que si se deja pasar la pelota va a llegar pero no con el tiempo necesario para resolver la jugada.

Cuando se la tiran a volver, suele comenzar su desplazamiento con antelación al golpe.

Se conocen los alambres y se anticipa el movimiento.

Pantalla II´ (prima): Alternativas de devolución

Ya posee la velocidad y la actitud como para ir a bloquear el smash contrario, pero no volearlo. Por supuesto también se la deja pasar a las paredes y bajarla tanto de drive como de revés.

Par II – II´ del Smash

En quinta categoría se posee lectura de pelota y de trayectoria lo que le permite al jugador anticipar sus movimientos al impacto del rival ganando muchísimo tiempo respecto de 6ta. categoría.

Puede llegar a tiempo a las dos paredes, a las pelotas que intentan volver rápidamente al campo rival o las que se dirigen hacia fuera ya sea directamente o después de pared.

Esta velocidad permite también que el jugador intente ir a volear el smash contrario, logrando bloquear.

Cuarta Categoría

Pantalla II: Movimientos de reposicionamiento

Tiene una buena lectura de pelota y trayectoria, lo que le permite ganar tiempo tanto al iniciar el movimiento antes del impacto del rival.

En esta categoría se intenta esconder el golpe para dificultar la lectura del rival.

Si se la “baja”, se lo hace con buena distancia pelota-cuerpo comenzando a demostrar una facilidad en el impacto.

Cuando se la tiran a volver, suele comenzar sus desplazamientos con antelación al golpe, lo que le permite llegar con facilidad a la pelota. Si la intentan sacar por el costado, ya sea después de pared de fondo o directamente, llega a la pelota la mayoría de las veces.

Pantalla II´ (prima): Alternativas de devolución

Ya posee la velocidad y la actitud como para ir a volear el smash contrario. Por supuesto también se deja pasar a las paredes y bajar tanto de drive como de revés.

Par II-II´ del Smash

Se posee lectura de pelota y trayectoria, le permite al jugador anticipar sus movimientos al impacto del rival, ganando muchísimo tiempo respecto de la categoría quinta. Esto le permite también el jugador ir a volear el smash contrario.

Tercera Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Se ha logrado tener muy buena lectura de pelota y de trayectoria, ganando, por lo consiguiente, tiempo al iniciar el movimiento antes del impacto del rival.

En esta categoría ya se esconde el golpe, para dificultar la lectura del rival. Estas habilidades adquiridas, nos indican que si se deja pasar la pelota va a llegar con comodidad y tiempo a impactarla. Cuando se le tiran a volver, comienza el desplazamiento con anticipación al golpe, lo que le permite llegar con facilidad a la pelota.

Pantalla II' (prima): Alternativas de devolución

En esta categoría se comienza a contraatacar el smash voleándolo.

En caso de no volear dejará pasar la pelota hacia la pared, la misma la devolverá rasante o con globo. Por lo general llega a tiempo.

Par II-II' del Smash

En esta categoría se ha logrado muy buena lectura de pelota y de trayectoria pudiéndose adelantarse al golpe del rival. Incluso ya se esconde el golpe de manera tal que el rival no sepa donde va a dirigir la pelota. Sale con antelación a devolver la pelota pudiendo volear.

Segunda Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

En esta categoría ya se tiene una correcta lectura de pelota y de trayectoria que le permite al jugador anticipar sus movimientos al impacto del rival. La habilidad adquirida nos indica que si deja pasar la pelota va a llegar con comodidad y tiempo a impactar cuando se la tiren a volver. En esta categoría se conoce los tejidos de manera tal que comienza sus movimientos con antelación.

Si impacta la pelota en Zona II no encontramos una gran diferencia cuantificable respecto de tercera categoría, pero si cuando lo hace en Zona III.

Pantalla II' (prima): Alternativas de devolución

La mayoría de las veces buscan contraatacar la pelota voleando el smash del rival. Intentan ir a bloquear el smash cuando leen que el rival impacta la pelota para sacarla de la cancha. Cuando dejan pasar la pelota hacia la pared, la salida de la misma, la mayoría de las veces, contraatacan con salida rasante y fuerte tanto de drive como de revés.

Par II-II' del Smash

En esta categoría ya se tiene una buena lectura de pelota y de trayectoria, lo que facilita optar por la mejor devolución. Siempre se reposicionan de manera correcta ante el impacto del smash. Buscan devolver la pelota contraatacando mediante el uso de la volea. Cuando la dejan pasar a la pared, luego de los correctos movimientos de reposicionamiento la bajan

rasante, tanto de drive como de revés, contraatacando el golpe del rival e incluso intentan sacar la pelota de la cancha.

Volea

PANTALLA II: MOVIMIENTOS DE REPOSICIONAMIENTO

Lugar de Ejecución: el rival impacta el golpe desde ZONA I. nuestro jugador puede estar en ZONA I, ZONA II o ZONA III.

Cuantificadores:

- Si está en ZONA III: a) salida despues de pared: solo aquellas que se "anudan" en dos paredes
b) pagada de fondo: solo la actitud de pegar en ataque o estaticamente
- Si está en ZONA II: sobrepique: por error o por posición de ataque
- Si está en ZONA I: en el duelo de voleas observar actitud hacia adelante o no

PANTALLA II'(prima): Alternativas de Devolución

- Cuantificadores:
- sacar despues de pared
 - pegar de fondo
 - sobrepique
 - volear
 - globo

Séptima Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

En ZONA III: como no se posee lectura de pelota ni de trayectoria solo atinan a devolver contra pared por ser sus movimientos muy limitados. Esperan en forma estática pegar de fondo.

En ZONA II: por estar mal ubicados y no tener el recurso del sobrepique.

En ZONA I: aquí el tiempo de reposicionamiento es muy chico, pero existe la actitud de retroceder.

Pantalla II'(prima): Alternativas de devolución

Depende mucho de donde este ubicado el jugador, pero de tener 2 o mas opciones para elegir, siempre va a optar por la más lenta.

Par II – II' (prima) de la Volea

Como estos jugadores no poseen ni lectura de pelota ni de trayectoria y sus desplazamientos son lentos, estando en ZONA III van a intentar salir de pared, y no de fondo, pero cuando se le “enrosca” la pelota en 2 paredes es difícil que la puedan levantar, solo volverá contra pared de fondo. Cuando transita la ZONA II pegan sobrepique más por falta de capacidad de movimiento que por actitud de ataque. Tienen el acto reflejo de retroceder en el caso de duelo de voleas.

Sexta categoría

Pantalla II: Movimiento de Reposicionamiento

En ZONA III: interpreta qué es lo que va a hacer la pelota pero un poco tarde, lo que lo hace salir apurado de las 2 paredes obligándolo a levantarla o volver contra pared.

Pega de fondo en posición estática.

En ZONA II: Al leer adecuadamente dónde va a picar la pelota y poseer más velocidad de desplazamiento puede correrse y ejecutar el sobrepique con alguna dirección pero levantando.

En ZONA I: en el duelo bloquea pero aún no puede mantener su posición.

Pantalla II' (prima): Alternativas de Devolución

Entre salir de pared o de fondo va a optar por una u otra según convenga. Utiliza como último recurso la contra pared.

Par II – II' (prima) de la Volea

Al faltarle lectura de pelota llega un poco tarde obligándolo a: en ZONA III: salir apurado de las 2 paredes y pegar de fondo en forma estática eligiendo entre cualquiera de las dos alternativas de devolución indistintamente. De estar ubicado en ZONA II pega por defecto sobrepique. En duelo de voleas bloquea sin mantener la posición.

Quinta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamientos

Se comienza a tener lectura de pelota intentando anticipar el golpe del rival. Si pega de fondo se advierte la actitud de atacar la pelota hacia delante. De encontrarse en ZONA II tiene la voluntad de reposicionarse hacia delante buscando el sobrepique en franca actitud de ataque. En el duele de voleas, a pesar de ser muy cortos los tiempos para reacomodarse existe la voluntad de avanzar para ganar firme la red.

Pantalla II´ (prima) Alternativas de Devolución

Entre salir de pared y de fondo se opta decididamente por pegar de fondo para presionar el rival. Entre el sobrepique y pegar después de pared, se opta por el sobrepique. Y se intenta fomentar el duelo de voleas.

Par II – II´(prima) de la Volea

Intenta utilizar el sobrepique como factor de presión, comienza a lograr el duelo de voleas acompañado de éste con un reposicionamiento hacia delante después de cada golpe.

Entre la salida de pared o pegada de fondo cuando se esta en ZONA III se opta por la segunda.

Cuarta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Si se encuentra en Zona III interpreta qué es lo que va a hacer la pelota pero no en el tiempo justo, esto lo hace salir apurado de las dos paredes obligándolo a impactar contra pared o levantarla. La pegada de fondo es en posición estática, de estar en Zona II impacta de sobrepique no manejando a voluntad la dirección. En Zona I, en el duelo de voleas, intenta mantener la posición para ganar la red.

Pantalla II´ (prima) Alternativas de Devolución

Prefieren salir de pared y no de sobrepique, la pegada de fondo es estática. Si se encuentra en Zona II utiliza el sobrepique con dirección. En los duelos de voleas mantiene la posición, utilizando movimientos horizontales para producir un cierre de red.

Par II – II´ (prima) de la Volea

Al no tener una buena lectura de pelota, cuando la misma lo supera, llega tarde a la Zona III, por lo consiguiente no sale con el tiempo suficiente de las dos paredes. La pegada de fondo es en forma estática. De estar en Zona II utiliza el globo de sobrepique. En el duelo de voleas mantiene la posición.

Tercera Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Ya posee buena lectura de pelota, anticipa el golpe del rival. De encontrarse en Zona III, puede manejar correctamente las paredes (“desanudar”) por interpretar la trayectoria de la pelota. Si pega de fondo tiene la actitud de atacar la pelota. Si se encuentra en Zona II se reposiciona hacia

delante buscando el sobrepique en actitud de ataque. En el duelo de voleas la actitud es de avanzar para ganar firme la red.

Pantalla II' (prima) Alternativas de Devolución

Cuando el rival impacta le pelota, utiliza la salida de pared levantando la pelota a bajo altura devolviendo en forma de globo o rasante. Cuando pega de fondo contraataca la volea del rival, logrando producir duelo de voleas manteniendo la posición en la red.

Par II – II' (prima) de la Volea

Al tener buena lectura de pelota llega con tiempo a las paredes como pegar de fondo, busca el sobrepique como factor de presión, intenta lograr el duelo de voleas reposicionandose después de cada golpe hacia delante. Entre la salida de pared o la pegada de fondo en Zona III se opta por la segunda. Si la opción es entre el sobrepique y la salida de pared se opta por la primera para lograr el duelo de voleas y así obtener su objetivo: ganar la red.

Segunda Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Al tener correcta lectura de pelota anticipa el golpe del rival. En caso de encontrarse en Zona III, maneja correctamente las paredes, por interpretar correctamente la trayectoria de la pelota. Cuando pega se fondo siempre la actitud es de atacar. Si se encuentran en Zona II tiene la voluntad de reposicionarse hacia delante buscando el sobrepique en actitud de ataque. En los duelos de voleas, a pesar de ser muy cortos los tiempos, siempre esta la actitud de ganar la red.

Pantalla II' (prima) Alternativas de Devolución

Entre la salida de pared y la pegada de fondo se opta por la segunda alternativa para así presionar al rival. Entre el sobrepique y la pegada de fondo se opta por el sobrepique para tomar la red anticipadamente.

Par II – II' (prima) de la Volea

Posee muy buena lectura de pelota, por lo consiguiente anticipa el golpe del rival. Maneja correctamente las paredes por interpretar de forma adecuada la trayectoria de la pelota.

Cuando pega de fondo la actitud es siempre la de atacar. En los duelos de voleas los tiempos son cortos pero siempre mantienen la actitud de avanzar. Entre la salida de pared y la pegada de fondo se opta por la segunda para presionar el rival. Entre el sobrepique y la pegada de fondo se decide por el primero para tomar la red en actitud firme de ataque.

Pegada de fondo

PANTALLA II: Movimientos de Reposicionamientos

Lugar de Ejecución: el rival impacta el golpe en la línea de saque. Nuestro observado esta en ZONA I

Cuantificadores: - si nos tiran un globo: analizar lectura de pelota y si anticipó el movimiento
- si nos aflojan la pelota: observar movimiento horizontal
- si nos paso: fijarse reaccion fisica y de actitud de ir a buscarla

PANTALLA II' (prima) : Alternativas de Devolución

- volear
- smash
- salida de pared

Séptima Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Las características en esta categoría son las de no poseer lectura de pelota y cierta lectura de trayectoria, que le confiere al jugador frente a una pegada de fondo los siguientes rasgos:

a) si le tiran un globo: no lo leyó pero para contrarrestar esto suele pararse un poco más lejos de la red.

Si el globo es un poco profundo, es decir que cae al fondo de ZONA II lo pasa o lo dejan pasar.

b) si la pelota los pasó rasante: cosa que es muy probable porque el factor de cierre se logra lejos de la red, sin poder percibir qué va a jugar el rival, hay actitud de ir a buscarla, saliendo habitualmente contra pared exigido y como recurso.

Pantalla II' (prima): Alternativas de Devolución

Obviamente va a intentar volear cuando le jueguen rasante.

Cuando le levantan un globo un poco profundo optan por salir de pared y no pegar el smash comprometido.

Par II – II' (prima) de Pegada de fondo

Están parados al límite de la ZONA I: teniendo un mal factor de cierre frente a los tiros rasantes y un gran “factor de pasada” respecto de los globos que le juegan. Se trata de contrarrestar esto parándose un poco mas lejos de la red.

Sexta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

No se posee todavía lectura de pelota, pero si de trayectoria. Por eso cuando le pegan un globo intentan por todos los medios pegarle de smash y lo consigue alternadamente.

Si se la aflojan plano a un costado, es una bola que en esta categoría obtiene buenos resultados, ya que no lo esperaban, intentando devolverla muy exigidos. Si le pegan rasante el factor de cierre suele ser muy bueno porque empiezan a manejar los desplazamientos horizontales. Si los supera la pelota se llega a la pared de fondo levantándola en globo, por lo general.

Pantalla II' (prima): Alternativas de Devolución

Se intenta volear para no perder la actitud de ataque, no siempre se logra. Cuando le tiran un globo poco profundo el jugador intenta pegar de smash. Pero si es superado sale de pared en globo o rasante.

Par II – II' de la Pegada de fondo

Al quedarse parados en ZONA I esperando ver el impacto del rival para comenzar a desplazarse se pierde definición en cierre y en la posibilidad de llegar mas armados a las pelotas aflojadas a los costados. Los globos se intentan impactar de smash, se tiene conciencia de perder la condición de ataque.

Quinta categoría

Pantalla II: Movimiento de Reposicionamiento

Al poseer una mejor lectura de pelota respecto la categoría anterior, cambia sustancialmente las características del jugador. Si le tiran un globo: previo retrocede, con anticipación al golpe del rival.

Lo mismo si le aflojan las pelotas, llega armado, con más tiempo para impactar. Si la pelota lo pasa no queda bien posicionado.

Pantalla II' (prima): Alternativa de Devolución

Obviamente a este nivel se opta por volear o pegar el smash en el caso del globo, aunque no siempre lo logre.

Par II – II'(prima) Pegada de fondo

Como se lee la pelota que el rival va a ejecutar se anticipa al globo retrocediendo con movimientos horizontales y el golpe rasante con un paso hacia la red.

Si la pelota los pasa, llegan a la salida de pared.

Cuarta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

En esta categoría ya posee lectura de pelota, con lo cual cuando el rival lo pasa con globo, nuestro jugador retrocede llegando a pegar de smash perfilándose. Cuando el rival pega de fondo rasante, nuestro jugador intenta volear y así logra ganar la red. Si es superado por un globo reposiciona saliendo de pared.

Pantalla II' (prima) Alternativas de Devolución

Generalmente intenta no perder la posición de ataque, por lo tanto busca volear o pegar smash cuando le sea posible.

Par II – II' (prima) Pegada de fondo

En esta categoría ya posee lectura de pelota anticipándose a lo que va hacer su rival. Como intenta mantener la posición de ataca intenta volear cerrando la red cuando la pegada de fondo es hacia los laterales, y retrocede cuando anticipa que la pegada de fondo es en globo para poder pegar de smash.

Tercera Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Al poseer buena lectura de pelota, si le tiran un globo retrocede con anticipación al golpe del rival. Lo mismo si le aflojan la pelota llega armado y con tiempo para impactar hacia cualquier ángulo. Si la pelota lo pasa llega con tiempo y levanta un globo profundo o sale jugando a los costados o al medio

Pantalla II' (prima) Alternativas de Devolución

En esta categoría el jugador opta por volear o pegar un smash en caso de que le tiren un globo.

Par II – II' (prima) Pegada de fondo

Como se tiene una buena lectura de pelota se anticipa los globos, retrocediendo y se aflojan las pelotas con movimientos horizontales y golpes rasantes y siempre en actitud de ataque.

Segunda Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Ya poseen muy buena lectura de pelota. Cuando el rival tira un globo retrocede anticipadamente, lo que hace muy difícil pasarlo. Si le aflojan la pelota llega con tiempo a impactarla. Si le pagan rasante avanza vertical u horizontalmente para cualquiera de los lados no perdiendo el cierre de la red.

Pantalla II´ (prima) Alternativas de Devolución

Volea el golpe o pega smash siempre buscando la posición de ataque.

Par II – II´ (prima) Pegada de fondo

Poseen muy buena lectura de pelota y de trayectoria. Cuando el rival tira un globo retrocede anticipadamente, si le aflojan la pelota llega con tiempo a impactarla, sus movimientos siempre son verticales u horizontales. Siempre intenta ganar la red. Volea el golpe o pega smash.

Salida de pared

PANTALLA II: Movimientos de Reposicionamiento

Lugar de Ejecución: el contrincante colisiona su golpe entre ZONA III y comienzo de la ZONA II.

Nuestro jugador está ubicado en ZONA I

Cuantificadores: a) si le tiran un globo: observar el momento en que comienza el desplazamiento
b) desplazamiento horizontal en la red
c) analizar la recuperación para levantar pelotas que los haya pasado

PANTALLA II: Alternativas de Devolución

- volar
- smash
- salida de pared

Séptima Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Al estar el rival saliendo de pared, que es la devolución de mayor tiempo, se supone que tanto en ésta como en las restantes categorías, va a tomar a nuestro jugador bien posicionado.

En particular en 7ma. categoría no se posee lectura por lo tanto cuando le tiran un globo comienza, el reposicionamiento después de haber

sido impactada la pelota por el rival, lo cual facilita el hecho de que ésta lo pase.

Si la pelota le pasó rasante hay actitud de retroceder a buscarla no consiguiéndolo, en muchas oportunidades hacerlo con éxito. Si la pelota fue angulada y toca dos paredes, por no conocer con antelación la trayectoria y los efectos de la misma, se enciman mucho a la pelota.

Pantalla II – II´ (prima). Alternativas de Devolución

Se intentara volear la devolución, al no tener un buen cierre de red tendrán que intentar salir de pared.

Al globo preferirán pegarlo en smash pero si están complicados lo dejan salir de pared.

Par II – II´ (prima) de la Salida de Pared

Los movimientos de reposicionamientos son lentos, ya que no leen la pelota que les van a jugar, lo que le da como consecuencia que los globos tengan un gran factor de pasada, ayudado por el hecho adicional que cuando el globo es comprometido se lo deja pasar voluntariamente.

Además cuando la devolución es rasante no se posee un buen factor de cierre, básicamente por no tener desplazamiento horizontal correcto.

Sexta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Van a estar posicionados un poco más cerca de la red. Suelen llegar con el suficiente tiempo como para que cuando el rival impacte la pelota, se encuentran parados y no en movimiento de posicionamiento.

Esto unido al concepto de que no poseen una buena lectura de pelota pero si de trayectoria y que poseen mayor facilidad de desplazamiento, nos da las características de un jugador de sexta. Si le tiran un globo suele lograr impactarlos de smash, salvo los globos profundos que piquen al final de ZONA II o en ZONA III.

Si le juegan rasante fuerte no poseen buen factor de cierre y si se la aflojan llegan exigidos, ya que el desplazamiento horizontal no es malo pero comienza a moverse tarde. Y si la pelota lo pasa hay actitud de ir a buscarla llegando por lo general de espalda a la red.

Pantalla II´ (prima): Alternativa de Devolución

Intentaran a toda costa volear si es rasante y pegar un smash si le levantaron un globo.

Par II – II´(prima) Salida de pared

Intentan lograr una definición de volea cuando están cerca de la red. Las pelotas flojas molestan porque no se esperan, y por lo tanto se comienza

fuera de tiempo los movimientos. Hay actitud de ir a buscar la pelota que los pasen. Sin embargo se intenta volear todas las pelotas rasantes e impactar la pelota en smash en todos los globos.

Quinta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Al poseer una mejor lectura de pelota, se posicionan sobre la línea que separa la ZONA I de la ZONA II. Si le juegan un globo comenzar el movimiento con antelación e impactar el smash. Si lo aflojan se desplazara horizontalmente para llegar a impactar. Si le pegan rasantes dar un paso hacia delante. Si la pelota los quiebra en su línea de ataque, intentaran salir de pared.

Pantalla II' (prima): Alternativas de Devolución

Poco aporta a este jugada la alternativa de devolución ya que por supuesto intentaran volear los tiros rasantes y smashear los globos, para que de esta forma, se logre mayor presión.

Par II – II' (prima) de la Salida de pared

Al poseer lectura de pelota, se posicionan un poco más atrasados, posibilitando en sus movimientos de reposicionamiento dar un paso adelante, si la pelota les viene rasante, intenta bolearla, dan un paso hacia los costados si se la aflojan, o desplazarse hacia atrás si le juegan un globo. Siempre se elige volear y smashear como alternativas de mayor presión. Si es superado se opta por la salida de pared.

Cuarta Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Si le tiran un globo reposicionan tardíamente. Los movimientos horizontales son tardíos, llegan a cubrir la red según el ángulo, llega de espalda y exigido, si la pelota es rasante intenta volearla, si es un globo se pega de smash siempre que el mismo no lo supere.

Pantalla II – II' (prima) Alternativas de Devolución

Intenta volear la pelota que viene de salida de pared, cuando la misma es rasante, a los costados o al medio. Si el rival tira un globo, y no lo supera, devolverá de smash, pero si lo supera devolverá de salida de pared.

Par II – II' (prima) de la Salida de pared

Aún no posee una buena lectura de pelota y de trayectoria, por lo consiguiente reposiciona tardíamente tanto en los movimientos horizontales como los verticales. Intenta volear cuando la misma es rasante y si es de

globo pega de smash. Generalmente prefieren dejar pasar la pelota y no pegar de smash por ser inseguros en sus golpes.

Tercera Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Posee una buena lectura de pelota y de trayectoria. Tiene movimientos horizontales y verticales que producen un buen cierre de la red. Cuando lee el golpe del rival, por ejemplo globo, retrocede para poder llegar a impactar de smash.

Pantalla II – II´ (prima) Alternativas de Devolución

Si es pasado con globo su devolución será después de pared rasante hacia los costados o al medio, pero en lo posible se intenta siempre de pagar de smash para no perder la posición de ataque. Cuando prevé que el rival sale de pared de forma rasante volea siempre avanzando.

Par II – II´ (prima) de la Salida de pared

Posee buena lectura de pelota y de trayectoria. Utiliza de muy buena forma los movimientos horizontales y verticales. Su devolución, si es de salida de pared, será hacia los costados y al medio pero preferentemente utiliza el smash para no perder la posición ofensiva.

Segunda Categoría

Pantalla II: Movimientos de Reposicionamiento

Al poseer excelente lectura de pelota, en esta categoría se posiciona en la línea que separa la Zona I de la Zona II. Esta ubicación le posibilita, si le juegan un globo, comenzar el movimiento con antelación para lograr impactar el smash. Si le aflojan la pelota se desplazan horizontal y verticalmente para llegar bien posicionados para impactar la pelota. Si le pegan rasante da un paso hacia delante y intentando lograr la definición del punto. Si la pelota lo supera en la línea de ataque se recupera llegando y levantando la pelota apoco altura del piso.

Pantalla II – II´ (prima) Alternativas de Devolución

Su devolución será de volea hacia los costados y el centro, si es posible intentará aflojarla. Cuando le tiran un globo pega de smash (es muy difícil pasarlo).

Par II – II´ (prima) de la Salida de pared

En esta categoría ya se obtuvo una excelente lectura de pelota y de trayectoria con lo cual siempre anticipa sus movimientos, para resolver la

devolución y lograr el objetivo que es la posición de ataque. La devolución será de volea (si la pelota viene rasante) o de smash. De salir de pared busca los laterales o el centro, también lo puede hacer con globo profundo.



CAPITULO OCTAVO

DE LA OBSERVACION DEL JUGADOR (Parte Segunda)

Ampliaremos en este capítulo todos los conceptos vertidos sobre la observación del jugador. En este punto y después de haber comenzado a entender la funcionalidad de los pares a través de lo desarrollado en el capítulo anterior, nos va a resultar mucho más sencillo y clasificatorio.

Es imprescindible unificar el método de observación.

Esto significa especificar claramente cómo, cuándo y qué mirar, los datos a registrar y la forma de concluir el resultado del análisis.

El fiscal categorizador debe antes de comenzar a ejercer su función definido al jugador que observará, sin perjuicios mentales respecto del mismo y confiado en que a medida que éste desarrolle su juego, y no antes podrá ir definiendo su categoría, gracias a la preparación y conocimientos que posee.

Se debe mirar a éste único jugador y no el partido. Esto nos va a permitir, entre otras cosas, diferenciar a un jugador de una categoría de tres de otro nivel en un mismo cotejo, independientemente del resultado.

Si bien, constantemente miramos al jugador que queremos categorizar, no debemos perder de vista el contexto en el que opta por una u otra alternativa de devolución, criterio de elección respecto de la posición de los rivales, etc.

De los golpes que impacta o le pegan a nuestro observado, no todos son cuantificables para nosotros, por el momento. Dado el grado de desarrollo del sistema sólo tomamos el smash desde el medio de ZONA II y la volea desde ZONA I, la pegada de fondo y la salida de pared desde la línea de saque y todos los movimientos que acompañan a estos.

A los golpes y movimientos los vamos fraccionando, parcializando, deteniendo figurativamente en algunos momentos, que son aquellos en los cuales extraemos los datos cuantificables.

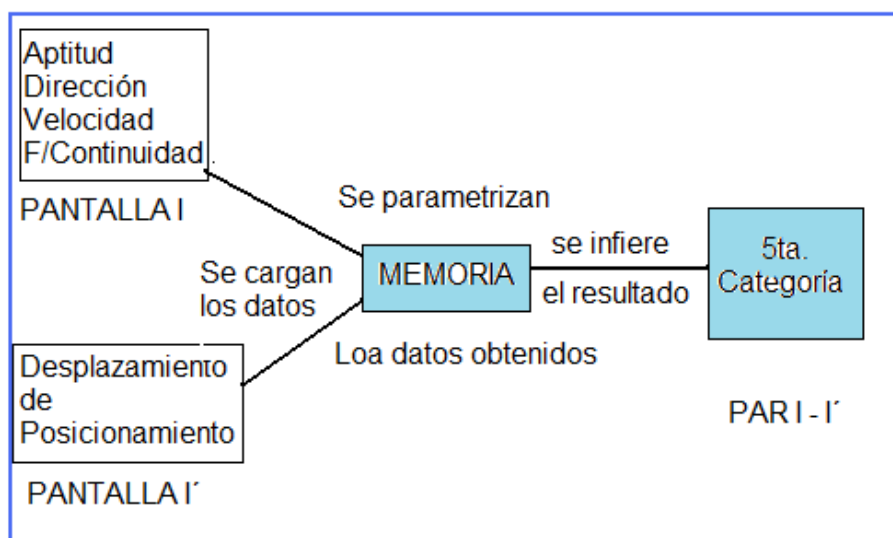
Lo único que se intenta con esto es dejar claro que el ojo del fiscal mira y en la pantalla mental sólo aparecen los datos necesarios para continuar avanzando en el programa que ya tienen que estar preimpreso en el interior de cada uno de nosotros. No hay que reparar en otros detalles todavía.

Cada uno de estos set completos de datos que surgieron de cada pantalla, se recurre a la base de datos, que hemos dado en llamar **memoria colectiva**, para que nos parametrize los datos que estamos insertando. Respondiendo al programa que la rige, la respuesta aparece en una pantalla que es la del PAR que estamos elaborando y que es inequívoca y exacta si los datos fueron debidamente ingresados al sistema y la memoria está completa y disponible para usarla.

Para interpretar debidamente los datos es necesario práctica y ejercitar el método observación.

Para tener la memoria o almacenamiento de datos completo y disponible es necesario estudio, comprender los conceptos que le dieron origen y nuevamente estudio.

Veamos gráficamente al proceso. En el caso del PAR I – I' del smash



Para definir de qué forma y orden vamos tomando los datos, debemos convenir primero que el Padel hay dos actitudes perfectamente diferenciables: se está en **ataque** o en **defensa**.

Los golpes de ataque son el smash y la volea, y los de defensa son la pegada de fondo y la salida de pared.

Convenimos entonces que a nuestro jugador lo podemos observar, cuando juega en ataque o cuando lo hace en defensa.

Cuando su posición es de ataque observamos los golpes – impacto y movimiento de posicionamiento del smash y volea, y mientras mantengan la posición registraremos los movimientos de reposicionamiento y alternativas de devolución de las pegadas de fondo y la salida de pared del rival. Vale decir, los pares I – I' del smash y de la volea y los pares II – II' de la pegada de fondo y salida de pared.

Por el contrario, cuando la posición de nuestro jugador es de defensa se observarán los golpes-impacto y movimientos de posicionamiento, pares I – I' de la pegada de fondo y de la salida de pared y mientras perduren en este posicionamiento defensivo, observaremos los movimientos de reposicionamiento y alternativas de devolución, pares II – II', del smash y la volea.

ACTITUD	SE ANALIZA	GRUPO DE PARES
ATAQUE	I - I' Smash I - I' Volea II - II' Pegada de fondo II - II' Salida de pared	1
DEFENSA	I - I' Pegada de fondo I - I' Salida de pared II - II' Smash II - II' Volea	2

Nunca se deben confundir pares del grupo 1 con el grupo 2 porque sino sólo se logra confusión. Siempre se debe tener claro si el jugador esta en ataque o en defensa y por lo tanto usar todo el grupo conjuntamente y no fraccionado.



SEGUNDA PARTE



REGLAMENTO DE JUEGO

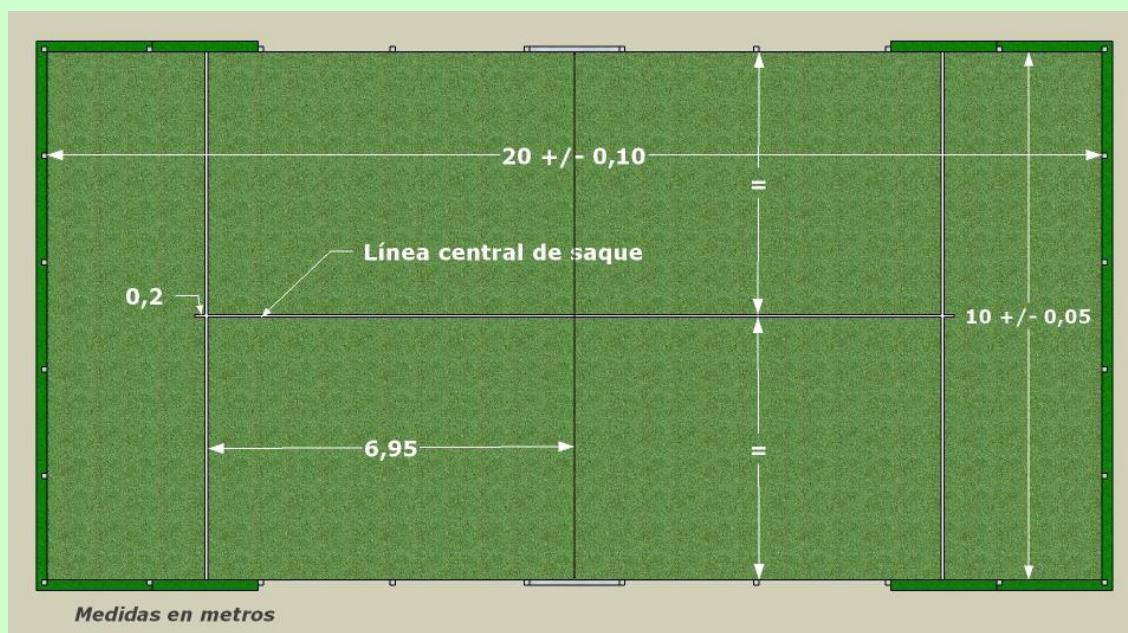
REGLAMENTO DE COMPETENCIA

REGLAMENTO DE JUEGO

Regla 1: Medidas del campo de juego

Área de juego:

El área de juego será un rectángulo de 20 metros de largo por 10 metros de ancho (medidas interiores), con una tolerancia de $\pm 0,5\%$.



Estará dividida en el medio por una red que se extienda por todo el ancho de la cancha, suspendida por un cable metálico de un diámetro máximo de 0,01 metros, cuyos extremos se hallarán atados a dos postes de sostén, cuyas caras interiores coincidirán con los límites laterales de la cancha.

La Red:

La altura de la red será de 0,92 metros en los laterales (o extremos) y de 0,88 metros en el centro (con una tolerancia de 0,005 metros), y estará sujeta y mantenida tirante hacia abajo por una cinta de un ancho no mayor de 0,05 metros (correa central). En su parte superior la red deberá contar con una faja de un ancho entre 5 centímetros y 6,3 centímetros. En el caso que lleve publicidad impresa, esta deberá ser de un solo color.

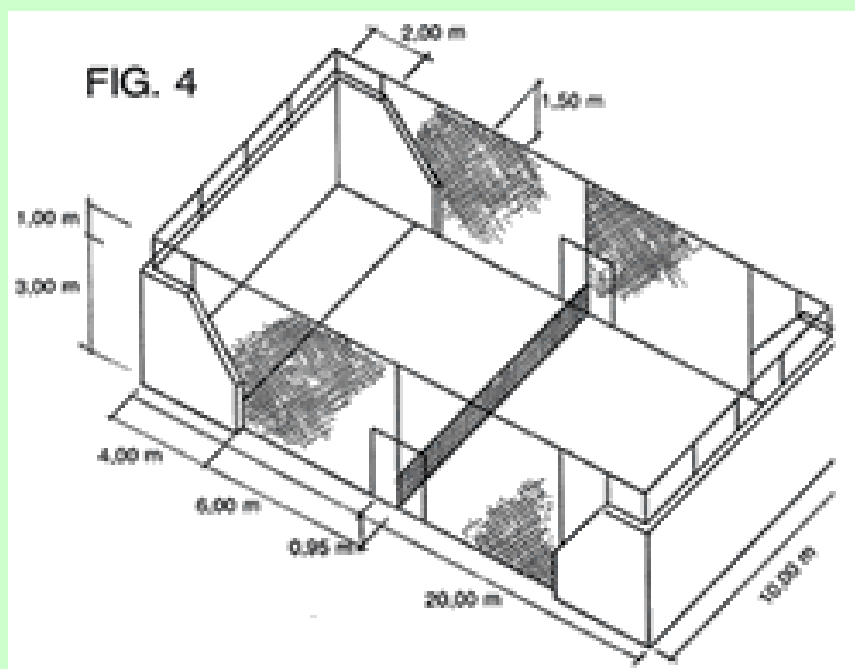
Líneas de servicio y central de saque:

A 6,95 metros de la red, en forma paralela a esta y para ambos lados, se encontrara la línea de servicio. Y estos dos sectores delimitados por la red, la línea de servicio y los laterales de la cancha, estar divididos de manera simétrica por una línea central de saque, que se extenderá 20 centímetros más de cada línea de servicio.

Fondos:

En cada uno de los fondos del área de juego habrá una pared en forma de U, conformada por un frontón trasero y dos medias paredes laterales las que apoyarán, respectivamente, sobre todo el largo del lado menor y los primeros cuatro metros de los lados mayores partiendo de los extremos y en dirección al centro (figura 4). La altura de las paredes deberá ser de 3 metros.

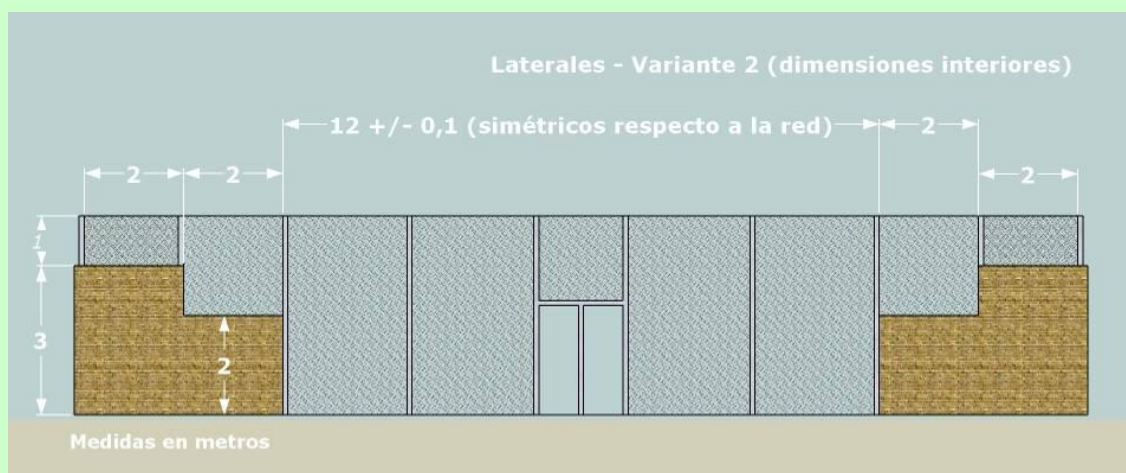
(Permitiéndose de 4 metros, en todas las canchas existentes con anterioridad al presente reglamento).



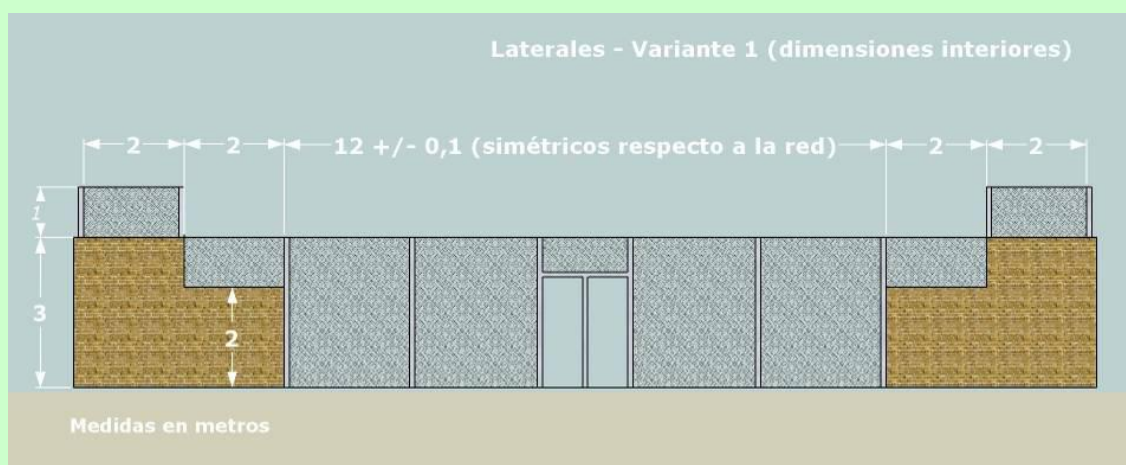
Laterales:

Las paredes laterales pueden ser rectangulares: a) 3 metros de altura y 4 metros de ancho; b) asemejarse a trapecios truncados (3 metros de altura en el lado que apoya sobre el frontón, 2 metros de altura en el lado libre), tal como surge de la figura 4;

Metros base superior, 4 metros base inferior, y 1,50 metros de altura como mínimo en el lado libre), tal como surge de la figura 4; o c) compuesta por dos zonas escalonadas de pared en ambos extremos de 3 metros de altura por 2 metros de longitud el primer paño, y de 2 metros de altura por 2 metros de longitud el segundo paño. (Para el caso de construcciones de canchas nuevas, se recomienda esta última opción). Una tela o malla metálica deberá cubrir los laterales que quedan abiertos, completándose el cerramiento total de la cancha según dos variantes: a) subirá por encima de las paredes hasta una altura de 4 metros a lo largo de todo el perímetro, quedando de este modo completamente cerrado al campo de juego;



o bien, b) tener una altura de 3 metros en una extensión lateral central de 16 metros en ambos lados, y de 4 metros en los fondos y los primero 2 metros de pared lateral.



Espacio libre de obstáculos:

En las canchas cubiertas, el techo, tinglado o lo que haga sus veces no podrá estar ubicado a una altura inferior de los 6 metros del suelo en toda la extensión de la cancha, en tanto que en todos los casos (canchas cubiertas o descubiertas) la altura libre de juego hasta la primera obstrucción será como mínimo de 6 metros.



NOTA: Se aceptará que dada la cantidad de canchas preexistentes al momento de redactarse este reglamento, se aceptará que en los laterales la altura mínima desde el piso sea de 5,50 (metros.) siempre respetando los 6 metros en el centro de las canchas.

Alambrado:

La malla de alambre puede ser de tipo artístico o romboidal; en ambos casos el tamaño de la abertura de la malla (medida de sus diagonal es no debe ser inferior a 5 cm. ni superior a 7,08 cm. El grosor del alambre deberá ser entre 1,6 mm y 3 mm (permitido hasta 4 mm para canchas preexistentes). En todos los casos debe tener una tensión tal que permita el rebote de la pelota sobre ella.

Líneas:

Todas las líneas deberán tener un ancho de 0,5 metros y todas las medidas se tomarán desde la red o desde el centro de la línea central del saque.

Suelo:

La superficie de la pista podrá ser de hormigón poroso, cemento, madera, materiales sintéticos, césped artificial, o cualquier otro que permita el rebote regular de la pelota.

El color podrá ser verde, azul o pardo terroso.

El pavimento tendrá una planeidad tal que las diferencias de nivel interiores sean inferiores a 3mm medidos con regla 3m (1/1000). En pavimentos no drenantes las pendientes de evacuación máxima transversal serán del 1% y siempre partiendo del centro hacia el exterior de la cancha.

Accesos:

Los accesos a la cancha son simétricos respecto al centro de la misma, estando situados en su / s lateral / es. Podrán existir 1 o 2 aberturas por cada lado, con o sin puerta.

Las dimensiones de las aberturas deben ser las siguientes:

1) Con un solo acceso por lateral: el hueco libre ha de tener un mínimo de 1,05 x 2,00 metros y un máximo de 1,20 x 2,20 metros (Ver figura).

2) Con dos accesos por lateral: cada hueco libre ha de tener un mínimo de 0,72 x 2,00 metros y un máximo de 0,82 x 2,20 metros. (Ver figura).

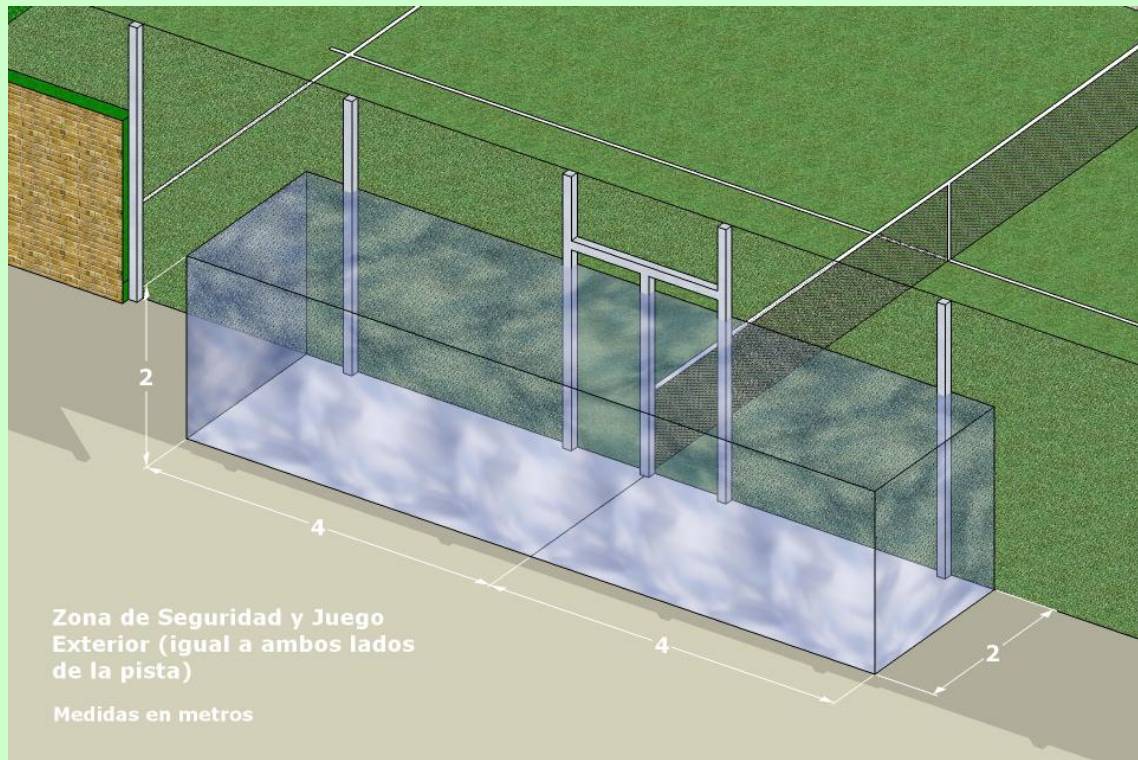


La distancia mínima entre la pared del fondo y la cara más próxima de la abertura será de 9 metros.

En caso de existir puertas, las manijas de estas deben estar colocadas por el exterior de la cancha, sin que existan resaltes hacia el interior.

Zona de seguridad y juego exterior:

En casos en los que las instalaciones lo permitan, se establecerá una zona de seguridad y juego exterior. Esta podrá ser en uno o ambos laterales de la cancha. La cancha deberá tener aberturas de acceso, y no deberá existir ningún obstáculo físico fuera de la pista en un espacio mínimo de dos metros de ancho, cuatro metros de largo a cada lado y un mínimo de dos metros de altura (ver gráfico).



Iluminación:

La iluminación artificial será uniforme y de manera que no dificulte la visión de los jugadores, del equipo arbitral ni de los espectadores.

Las columnas de iluminación estarán situadas fuera de la cancha. Si las mismas estuviesen situadas en la zona de seguridad, el juego externo no estará permitido.

La altura mínima medida desde el suelo hasta la parte inferior de los proyectores ha de ser de 6 metros.

Regla 2: Instalaciones de la cancha

Se considerarán tales: a) 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 en la parte superior de la red, la correa central, las paredes, la malla de alambre (incluida la parte de acceso) y el piso; y b) los postes de iluminación y las luces

Regla 3: La Pelota

Las pelotas para su uso en las competiciones oficiales de la FAP serán aquellas aprobadas por esta.

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. Deberá tener un rebote comprendido entre 135 y 145 cm al dejarla caer sobre una superficie dura desde 2,54 m.

La pelota deberá tener una presión interna entre 4,6 Kg y 5,2 Kg por cada 2,54 cm cuadrados.

Cuando se juegue a más de 500 m de altitud sobre el nivel del mar, se pueden utilizar otro tipo de pelotas, siendo idénticas al tipo antes descrito excepto en que el rebote deberá ser de más de 121,92 cm y de menos de 135 cm.

Regla 4: Las paletas

Se jugará con la paleta reglamentaria de Padel, según homologación de la FIP.

La paleta 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 paleta, cabeza más puño, no podrá exceder de 45,5 centímetros.

Al realizar el control de las medidas de la paleta se permitirá una tolerancia en el grosor de la misma del 2,5 %.

La superficie destinada al golpe estará perforada por un número no limitado de agujeros cilíndricos de 9 a 13mm de diámetro cada uno en toda la zona central. Dentro de esa misma superficie podrá considerarse una zona periférica de 4 centímetros medidos desde el borde exterior de la paleta, en donde los agujeros podrán tener otra forma o tamaño, siempre y cuando no afecten a la esencia del juego.

La superficie destinada al golpe, igual en sus dos caras, podrá ser plana, lisa o rugosa.

La paleta estará libre de objetos adheridos y otros dispositivos, que no sean aquellos utilizados sólo y específicamente para limitar o prevenir deterioros, vibraciones y distribuir el peso. Cualquier objeto o dispositivo debe ser razonables en medidas y colocación para tales propósitos.

Deberá tener un cordón o correa no elástica de sujeción a la muñeca como protección contra accidentes. Su uso será obligatorio. Este cordón deberá tener una longitud máxima de 35 centímetros.

La paleta debe estar libre de cualquier tipo de dispositivo que pueda comunicar, avisar o dar instrucciones de cualquier tipo al jugador, ya sea de forma visible o audible, durante el transcurso de un partido.

Regla 5: Puntuación

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.

Los partidos se jugarán al mejor de tres sets (una pareja necesita ganar dos set para hacerse con el partido).

En el caso de empate a un set, y siempre que se haya establecido previamente, se podrá jugar el tercer set sin aplicar el "Tie - break" o desempate es decir, si se produce empate a seis juegos, ganará aquel que consiga dos de diferencia.

Regla 6: Muerte Súbita o "Tie – Break"

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 cancha, 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".

Regla 7: Los tiempos

El Fiscal General dará por perdido el partido (WO) a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la cancha preparado/s para jugar 15 minutos después de la hora prevista para el inicio del mismo, salvo aquellos casos en los que el Fiscal General considere que son consecuencia de fuerza mayor.

El primer partido de la competencia tendrá una tolerancia de 45 minutos.

Si el segundo partido de zona es perdido por W.O, será descalificado de la competencia.

El peloteo de cortesía con los contrarios, será de 5 minutos y obligatorio.

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 el juego será continuo y durante un tie-break, cambian cada 6 puntos y múltiplo de seis.

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, teniendo en cuenta las altas temperaturas, se podrá permitir un número limitado de descansos para ir a refrescarse o cambiarse de ropa.

Se concederán 20 segundos para los cambios de campo en el “tie break”, y luego del primer juego de cada set.

Suspensión de un partido iniciado:

Si un partido debe ser suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, accidente, etc.) al reiniciarse el partido las parejas tendrán derecho a un peloteo de cortesía de acuerdo a lo siguiente:

- a) Hasta cinco minutos de suspensión no hay peloteo.
- b) De 6 a 20 minutos de suspensión, tres minutos de peloteo.
- c) Más de 21 minutos de suspensión, cinco minutos de peloteo.

El partido deberá comenzar exactamente dónde y cómo 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.

Si la suspensión se debe a la falta de luz, se deberá parar el partido cuando la suma de juegos sea par en el set que se esté jugando, para que al reiniciarlo queden ambas parejas en el mismo lado que cuando se produjo la suspensión.

Jugador lesionado:

En el caso de que un jugador se lesione o esté afectado por una condición médica tratable se le otorgarán 10 minutos para su atención o recuperación, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos cambios de lado, pero dentro del tiempo reglamentario. Si la suspensión se realiza durante un cambio de lado el jugador podrá recibir asistencia médica dentro de dicha suspensión pero será de 3 minutos, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos cambios de lado, pero dentro del tiempo reglamentario para el cambio.

Esta atención solo podrá dispensarse una vez por cada jugador y no se podrá ceder este derecho a su compañero.

En caso de un accidente que no sea consecuencia directa del juego, y que afecte a alguno de los jugadores, el Fiscal, a su criterio, podrá conceder un tiempo para su atención-

Si un jugador tiene alguna herida sangrante no podrá continuar el juego.

Regla 8: Dobles. Posición de los jugadores

El Padel tiene gran aceptación como juego de dobles, con dos jugadores en cada uno de los campos ubicados a cada lado de la red. Una pareja sirve, la otra recibe. El jugador que pone la pelota en juego es el que saca (sacador) y el que contesta el que resta (restador)

Regla 9: Elección de lado y de servicio

La elección del lado (o campo) y el derecho a servir primero o recibir en el primer juego, se decidirá por sorteo. El equipo que gane el sorteo podrá elegir o solicitar a su contrario que elija:

- a) El derecho de ser "servidor" o "recibidor", en cuyo caso el otro equipo elegirá el lado;
- b) el lado, en cuyo caso el otro equipo elegirá el derecho a ser "servidor" o "recibidor"; o
- c) solicitar a sus contrarios que elijan primero.

Regla 10: El saque o servicio

El servidor deberá pararse con ambos pies detrás de la línea de saque, y entre la pared lateral y la prolongación imaginaria de la línea central o saque (diagonalmente opuesto al área de saque adversaria que corresponda, según la Regla 11), y deberá permanecer allí hasta una vez realizado el saque. El servidor queda obligado a no tocar con los pies la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central. El servidor hará picar la pelota en el piso también detrás de la línea de saque y entre la pared lateral y la prolongación imaginaria de la línea central, y después de ello, la golpeará con la paleta teniendo en cuenta que al hacerlo la pelota se encuentre debajo de la línea de la cintura. La cintura del jugador se considera en su ubicación física, esté el mismo parado o agazapado; por lo tanto en el momento del impacto, siempre la pelota debe estar bajo la línea de la cintura real del jugador. Al momento del impacto o su intento fallido, el saque se considera efectuado. La pelota se debe dejar caer y no darle ningún impulso.

Regla 11: Saque alternando los campos

Al hacer el saque el servidor, deberá estar parado alternativamente detrás de la línea de saque, de la mitad derecha e izquierda de la cancha, comenzando por la derecha en cada juego. La pelota que se sirve deberá pasar por arriba de la red sin tocarla, y tocar el suelo dentro del área de servicio que está situada diagonalmente opuesto, o sobre las líneas que delimitan dicha área de servicios, antes de poder ser contestada por el que recibe. Los saques se van alternando primeramente desde la parte trasera derecha de su cancha hacia el área de saque derecha del que recibe, después desde la parte posterior izquierda de su cancha, hacia el área de saque izquierda del que recibe, y así sucesivamente. Si el jugador que saca lo hace

desde el lado equivocado y su error no es notado antes de ser contestado el saque, el punto habrá comenzado y será válido, pero posteriormente deberá sacar del lado correcto según puntuación. Si el que saca lo hace del lado equivocado y el error es detectado por el equipo que recibe después de que el saque ha sido efectuado y el equipo no intenta contestarlo, el que saca pierde el punto.

Regla 12: Falta de pie

Mientras ejecute el servicio, el servidor deberá:

- a) No cambiar su posición; caminando o corriendo;
- b) Mantener contacto con el suelo, con un pie o parte de él cuando menos;
- c) Conservar ambos pies detrás de la línea de saque, cuidando de al hacerlo no pisarla,

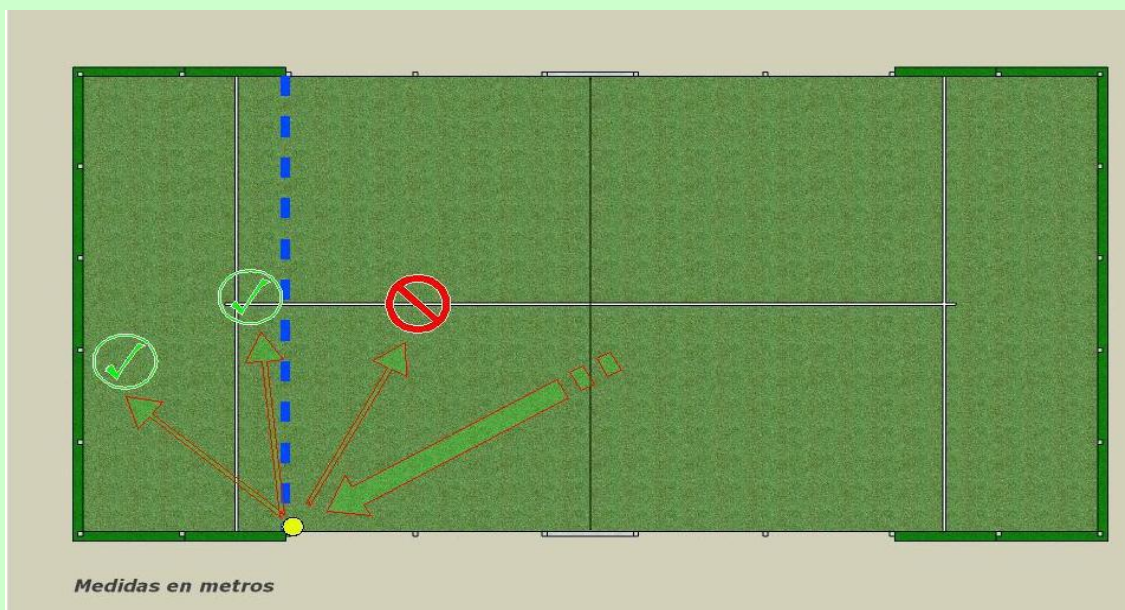
NOTA: No se considerará que el servidor ha cambiado de posición y por ende se halla en falta, cuando efectúe: a) pequeños movimientos de los pies que no afecten materialmente la posición original tomada por él, y b) movimiento de un pie, siempre y cuando el otro pie mantenga su contacto original con el suelo.

Regla 13: Falta de servicio

El servicio será falta si:

- a) El servidor infringe lo dispuesto por las reglas 10 y 12 (falta de saque o servicio y falta de pie);
- b) El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla;
- c) Luego de servida la pelota pica fuera del área correcta de saque, la que incluye las líneas que la delimitan;
- d) Luego de servida la pelota, pega en el compañero del servidor;
- e) Luego de servida la pelota, pica en el piso y toca la malla de alambre antes del segundo pique;
- f) Luego de servida la pelota toca alguna de las paredes del campo del servidor, aún cuando luego pase la red y bote en el área de servicio;
- g) Luego de servida la pelota pega en la faja de la red, pica en el sector de saque correcto, pero sale por la puerta antes del segundo pique.

Caso 1: En el caso de las antiguas canchas donde se encuentran algunas con picos verticales en la unión de la pared y la malla, es decir la pared y la malla no están claramente en el mismo plano, cuando la pelota dé en la "esquina" o "pico", el saque sólo se considerará válido si, tras picar en el suelo y dar en el mencionado "pico", saliera oblicuamente en dirección al que resta, poniendo como límite el rebasar la línea imaginaria que discurre desde el pico hasta el otro pico (ver gráfico).



Regla 14: Recepción de saque

El que recibe puede ubicarse en cualquier lugar del área de juego que le correspondiere (lado), al igual que su compañero y el del servidor, quienes también pueden tomar cualquier posición en sus lados respectivos. Al recibir el saque, no podrá contestar el servicio de aire, es decir golpear la pelota antes que la misma haya picado. Si lo hace pierde el punto.

Regla 15: Orden de los saques

La pareja que realiza el saque en el primer juego de cada etapa decidirá cuál de los jugadores sacara durante todo ese juego. La pareja contraria decidirá en forma similar en el segundo juego de cada etapa. Cada jugador sacara durante todo el juego. Una vez que el orden de sacadores haya sido decidido no podrá ser alterado durante esa etapa, pero sí lo podrá ser al principio de una nueva.

Regla 16: Orden de la devolución

La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada etapa decidirá cuál de los jugadores recibirá el primer saque y la pareja contraria decidirá en forma similar en el segundo juego de cada etapa. Cada jugador recibirá durante el juego alternativamente el saque y una vez que el orden de éste haya sido decidido no podrá ser alterado durante esa etapa, pero sí lo podrá ser al principio de una nueva.

Regla 17: Servir fuera de turno

Si un jugador sirvió fuera de su turno, el jugador que debía hacerlo servirá inmediatamente que se descubra el error, pero los puntos ganados o las faltas cometidas antes de dicho descubrimiento serán reconocidos. Si un juego ha sido completado antes del descubrimiento del error, el orden de servicio quedará en esa forma alterado.

Regla 18: Recibir fuera de turno

Si durante el juego el orden de recepción del saque es cambiado por el receptor, y el error no es notado de ser restado el saque, aquél quedará alterado hasta que haya terminado el juego en el cual se produjo el error, pero los jugadores deberán ocupar su posición originaria de receptores en el juego subsiguiente de esa etapa en la cual les corresponde ser receptores del saque.

Regla 19: Numero de saques

Se permitirá un saque adicional para el caso en que se falle el primero, el que se servirá desde el mismo lado de la cancha en que se efectuó el anterior, a no ser que el servicio fuere "falta" por haber sido efectuado desde el lado indebido, en cuyo caso el servidor tendrá derecho a realizar un nuevo servicio desde el otro lado.

Regla 20: Preparación del que recibe

El servidor no debe servir hasta tanto el equipo que recibe esté listo. Si el que recibe intenta devolver el servicio 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 conforme las reglas.

Regla 21: Saque que toca a un jugador

Si luego de servida la pelota toca a quien recibe o a su compañero o a cualquier cosa que porten o lleven puesto antes que la misma haya picado, el que saca gana el punto. Por el contrario si la pelota toca al compañero del servidor o a cualquier cosa que porte o lleve puesto, el servicio se considera falta y dará derecho a un nuevo servicio conforme a la regla 16.

Regla 22: Vuelta del Saque o "Let" del Servicio

En todos los casos en que un saque se considere "vuelta", se jugará nuevamente el mismo. El servicio es "vuelta" si:

- a) La pelota toca la red, postes de sostén de la misma (si están dentro del área de juego), correa central o banda y luego cae en el área de servicio correcta, siempre y cuando no toque la malla de alambre antes del segundo pique.
- b) Después de tocar la red, postes de sostén de la misma (si están dentro del área de juego), banda o correa central la pelota toca cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto antes de picar en el suelo.
- c) Se efectúa cuando el equipo que recibe no está listo (ver regla 20).

Regla 23: Vuelta del Punto

El punto en disputa es "vuelta" si:

- a) La pelota se rompe durante él.
- b) Se lo interrumpe por algún evento imprevisto y ajeno a los jugadores.
- c) En general, cualquier interrupción del juego debida a situaciones imprevistas y ajenas a los jugadores.

Nota I: 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

Nota II: En cualquier punto que deba jugarse de vuelta, el sacador tendrá derecho a los dos saques reglamentarios.

Regla 24: Pelota en juego

La pelota está en juego desde el momento en que se efectuó el servicio (a no ser que haya sido falta o "vuelta ") y permanece en juego hasta que el tanto quede decidido. Esto ocurrirá cuando la pelota toque de aire las paredes ubicadas en el campo adversario, malla de alambre, pique dos veces en el piso, o bien cuando impulsada por jugador pique correctamente en el campo adversario y luego de traspasar los límites de la cancha impacta algún elemento u objeto extraño. Si una pelota pasara la red, picara en el campo contrario y se saliera de la cancha por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta, será tanto del jugador que lanzó la pelota.

Un jugador podrá golpear con la pelota en cualquiera de sus paredes (de fondo o lateral) y hacer que ésta posteriormente pase por encima de la red al campo contrario. Esta modalidad no puede ser utilizada para realizar el servicio. Una pelota que pica en el ángulo formado por una de las paredes de la "U" y el suelo se considerará buena (la pelota familiarmente denominada "tronco" o "huevo" es buena).

Una pelota que luego de haber realizado el pique correspondiente pega en la parte superior de la malla o alambre de cualquiera de los laterales de la cancha, esta permanecerá en juego para golpearla por quien corresponda, ya sea dentro de la cancha o fuera de ella, según los condicionamientos impuestos por este reglamento en los artículos referidos a juego en zona exterior.

Regla 25: Volea

Todo jugador podrá devolver la pelota de volea con excepción del saque.

Regla 26: Punto perdido

Un equipo pierde un tanto:

a) Si la pelota pica por segunda vez en su campo antes que sea restada.

b) Si un jugador, luego de que la pelota picara en el campo adversario y regresara por encima de la red a su campo, toca la pelota con su cuerpo o cualquier cosa que lleva o usa así como con su paleta, sin permitir que esta pique nuevamente en su campo; siempre y cuando ninguno de sus adversarios hubiere interferido en el trayecto último de la pelota hacia este.

NOTA: a los efectos de esta regla se entenderá por "hubieren interferido en el trayecto" a la posibilidad razonable de que el jugador en cuestión hubiere, con intención o sin ella, golpeado la pelota con su paleta. Esta excepción tiene como fin no perjudicar al jugador que en su buena fe cree que su rival ha tocado la pelota y busca golpearla de aire nuevamente.

c) Si un jugador devuelve la pelota en tal forma que pega:
- de aire en cualquiera de las paredes del campo contrario o en la malla de alambre, o elemento ajeno a la cancha.
- en la red, sus postes de sustentación, banda o correa central y después no cae dentro del campo adversario.

d) Si un jugador toca o golpea la pelota más de una vez al regresarla (doble golpe o acarreo).

e) Si la pelota en juego toca al jugador o a cualquier cosa que lleva o usa, con excepción de la paleta.

f) Si un jugador, su paleta, o cualquier cosa que lleve puesto toca la red, postes de sustentación (si están dentro del área de juego), banda o correa central o el campo del adversario en cualquier momento mientras la pelota está en juego.

g) Si un jugador golpea la pelota y ésta toca alguna de las mallas o el piso de su campo.

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

NOTA: No se considerará falta si un jugador golpea la pelota en su campo y luego de ello su paleta o alguna parte de su cuerpo pasa más allá de la red, siempre y cuando ella no haya sido tocada, ni sus adversarios ni el campo contrario.

i) Si arrojase la paleta hacia la pelota, pegándole.

j) Si un jugador golpea la pelota y éste pega en las lámparas de iluminación o en el techo o tinglado en el caso de canchas cubiertas.

k) Cuando la pelota, después de picar en el campo propio correctamente, salga por encima de la pared del fondo de la pista.

Regla 27: Juego fuera de la cancha

A partir de los 0.92 metros, y sólo en el caso de que esté autorizado el juego fuera de la cancha, el poste vertical medianero entre puertas se considera zona neutral para los cuatro jugadores, pudiendo estos tocarlo o agarrarse a él.

Si la pelota saliera por encima de la pared lateral o por la puerta se pierde el tanto cuando pique en el suelo por segunda vez o toque un elemento externo ajeno a la cancha.

Esto quiere decir, que aquel que por turno le toca golpear la pelota, puede hacerlo desde afuera de la cancha (siempre y cuando sea dentro de los límites de "Zona de seguridad y juego exterior"), para que esta haga su pique reglamentario en la cancha rival.

Regla 28: Un solo golpe

Al regresar la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, será ilegal y perderán el punto. (No se considera doble golpe cuando dos jugadores intentan pegarle simultáneamente, pero sólo uno golpea la pelota y el otro golpea la paleta de su compañero).

Regla 29: Pelota que golpea instalaciones

Si la pelota en juego toca cualquiera de las instalaciones según artículo 2 inciso "a", después de haber picado dentro del área de juego, la pelota permanecerá en juego y podrá ser devuelta, mientras no haya picado por segunda vez en el mismo campo.

Excepción: Si la pelota pega en las lámparas de iluminación o en el techo en el caso de canchas cubiertas el punto termina.

NOTA: A los efectos aclaratorios, toda pelota que habiendo picado en el campo de juego toque la malla metálica o alguna pared de la "U" hasta la altura de 4 metros continúa en juego.

Regla 30: Interferencia

Cuando un jugador sea molestado por cualquier cosa fuera de su control, con excepción de las instalaciones de la cancha o su compañero, el punto deberá repetirse (vuelta). Si un jugador cometiese un acto que, en forma involuntaria o deliberada, molestara o estorbare a su adversario en la ejecución del golpe, el punto será "vuelta" en el primer caso (involuntariamente), y perderá el punto en el segundo caso (deliberadamente).

Regla 31: Devolución correcta

La devolución es correcta:

a) Si la pelota toca la red, sus postes de sustentación (si están dentro del área de juego), banda o correa central y después pica en el campo adversario.

b) Si la pelota luego de picar en su campo regresa por encima de la red hacia el campo adversario y el jugador inclinándose sobre la red la golpea, siempre y cuando él o parte alguna de su ropa o paleta no haya tocado la red, sus postes de sustentación (si están dentro del área de juego), banda o correa central o campo contrario o adversarios.

c) Si como consecuencia de la dirección y violencia del golpe la pelota pica en el campo adversario y tras pasar los límites de la cancha o en el caso de canchas cubiertas pega en el techo o en las

d) lámparas de iluminación o cualquier otro objeto extraño al campo e instalaciones del juego.

e) Si la pelota al picar por primera vez toca a otra que estaba en el suelo y una de las dos indistintamente es devuelta al campo contrario antes que pique de nuevo. En caso de no poder ser devuelta por el que dejó la pelota en el suelo, en razón del mal pique producido por tocar la otra pelota, se le dará por perdido el punto a éste por no sacarla antes de ponerse en juego el tanto.

f) Si una pelota en juego pica en el campo y después toca la malla de alambre o cualquiera de las paredes (laterales o posteriores), podrá jugarse siempre y cuando no pique en el campo por segunda vez antes de ser golpeada por el jugador.

g) 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).

h) Si la pelota devuelta pica 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).

i) *Juego autorizado fuera de la cancha.* Si la pelota se golpea desde fuera de la pista la devolución será válida si se cumple lo indicado en los puntos anteriores de esta Regla.

j) Si la pelota tras picar 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 paleta no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios y la pelota cumpla lo indicado en los puntos j) a f) anteriores.

k) 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 paleta.

Regla 32: Cambios de lado de campo

Los equipos cambiarán de lado cuando la suma de los juegos sea número impar.

Regla 33: Continuidad del juego

El partido deberá ser continuo a partir del primer saque hasta terminar la serie, excepto:

a) Período de descanso permitido por los oficiales del torneo.

b) Al cambiar de lado después de un juego, donde se permitirá una interrupción máxima de 90 segundos a los jugadores para secarse, cambiar de equipo, descansar, etc.

c) El partido nunca deberá suspenderse, retardarse o interferirse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas, reciba instrucciones o consejo. El fiscal será el que determine dicha suspensión, retraso o interferencia y después de un aviso podrá sancionar con la pérdida de un punto y hasta podría ser descalificado.

d) No habrá tolerancia para la pérdida natural de facultades tal como calambres, mareo o falta de aire. Quedarán a criterio del fiscal aquellos casos como resultado de accidentes.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

De las sedes

Para ser organizador de cualquier torneo, competitivo de FAP, es necesario:

- a) Se considerará cancha reglamentaria habilitada a todas aquellas que cumplan con lo determinado en el Reglamento Oficial de Pádel de la FAP.
- b) Poseer una cancha reglamentaria habilitada por cada once (11) parejas anotadas a total disposición del evento.
- c) Habilitar en un lugar suficientemente amplio, un Centro de Información para la Acreditación de las delegaciones, donde se examinarán la totalidad de las zonas y draws e información deportiva referente al torneo necesaria para los jugadores y delegados.

De las inscripciones

- a) Todos los jugadores deben representar a una Provincia o Region.
- b) No debe tener el jugador sanción alguna que implique suspensión de la afiliación o penalización deportiva respectivamente.
- c) Deben estar ambos integrantes de la pareja representativa en condiciones reglamentarias de competencia, mediante acreditación institucional.
- d) El cierre de la inscripción para cualquier evento del calendario competitivo se produce en forma automática siete (7) días antes de la fecha de iniciación del torneo.
- e) La totalidad de las inscripciones del torneo, deben ser recibidas por la Asociación o Federación organizadora en forma escrita, y mediante correo electrónico.
- f) Con la inscripción, cada institución deberá enviar los siguientes datos:
 - ✚ apellido y nombre de cada jugador integrante de la pareja.
 - ✚ n° de documento
 - ✚ categoría
 - ✚ fecha de nacimiento
 - ✚ orden de prioridad de la pareja (utilizando letras para su individualización)
- g) Ningún jugador podrá participar en mas de un categoría en un mismo torneo.
- h) El jugador/ra solo podrá jugar en la categoría inmediata superior. (ej: si su categoría es 5ta. podrá participar en 4ta.).

Modalidad del Torneo

- a. Se desarrollara una primera etapa de clasificación por zonas, las mismas pueden ser de 3 o de 4 parejas. Las zonas de 3 se jugarán con la modalidad de todos contra todos clasificando para la 2da etapa, los dos primeros de cada zona:

Zona de 3: de haber empate

- 1) Diferencia de set
 - 2) Diferencia de game
 - 3) Game a favor
 - 4) Game en contra
 - 5) Resultado en Cancha (previo a sorteo de una pareja)
- b. En la zona de cuatro, se enfrentarán las parejas de mayor y menor ranking y, al mismo tiempo las dos restantes parejas de la zona, luego se enfrentaran los ganadores de los primeros partidos entre si y simultáneamente los perdedores de dichos partidos. La pareja que gane sus dos partidos será la 1ra de la zona, quien pierda sus dos partidos quedara eliminada (salvo caso de descalificación de alguna pareja de la zona) y las otras dos parejas clasificaran en 2do y 3er lugar.

Zona de 4: definición

- 1) Resultado en cancha
 - 2) Diferencia de set
 - 3) Diferencia de game
 - 4) Game a favor
 - 5) Game en contra
 - 6) Sorteo
- c. En una segunda etapa participaran en una sola llave, denominada campeonato, las parejas clasificadas de las zonas, compitiendo a simple eliminación.

De la conformación de los Draw

- a. Las zonas deben estar perfectamente conformadas y fiscalizadas 48hs antes del inicio del mismo.
- b. En la llave campeonato deben figurar los apellidos de las parejas e instituciones a la que se representa a partir de semifinales.
- c. La conformación se zonas se hará de acuerdo al ranking oficial por institución de la FAP.

Zona A	1	16	17
Zona B	2	15	18
Zona C	3	14	19
Zona D	4	13	20
Zona E	5	12	21
Zona F	6	11	22
Zona G	7	10	23
Zona H	8	9	24

- d. En el armado de zonas no se deben enfrentar parejas de la misma institución, de ocurrir esto, se deberá modificar la ubicación del ranking de la misma.
- e. En caso que el total de inscriptos en una categoría no sea un número divisible, en forma exacta, por 3, y sobrara 1 pareja, se debe conformar zona de 4, siendo ésta la zona A. si sobraran 2 parejas se confeccionaría 2 zonas de 4, que obligatoriamente serán zona A y zona B.
- f. En caso que una categoría este compuesta por solo cinco (5) parejas, se conformará una zona de dos (2) y una zona de tres (3). Quedará a criterio del organizador realizarla.
De realizar dicha categoría la zona A será conformada por 2 parejas: la pareja numero 1 y 2 del ranking. La zona B será conformada por las 3 parejas restantes: la pareja numero 3, 4 y 5 del ranking.
De existir más de una pareja de una misma institución, deberán enfrentarse entre si en el primer partido de zona.
- g. Para que se otorgue puntos para la Copa de Equipo, deberán participar como mínimo tres Asociaciones o Agrupaciones dentro de una misma categoría.
- h. Los horarios de programación de los partidos deben ser hechos, de manera tal, que la ronda clasificatoria culmine totalmente como máximo a las 11hs del DIA siguiente al comienzo del campeonato. Cuando una pareja deba jugar tres partidos el mismo día, el horario del segundo partido deberá tener un intervalo de 4hs contando desde la programación del primer partido; y el horario del tercer partido deberá ser establecido con un intervalo de 6hs contando desde la programación del segundo partido.
De producirse alguna alteración en el desarrollo del torneo, deberá disponerse de un mínimo de una (1) hora entre la finalización de un partido y el comienzo del segundo.

- i. Los partidos de zonas se deben programar cada 75 minutos como mínimo, los de llave campeonato cada 90 minutos como mínimo. Los partidos no deben ser programados en su inicio antes de las 9hs ni después de las 23hs. En las categorías menores el último partido de inicio será a las 21hs. A excepción que sea autorizado por la mitad mas uno de las Asociaciones o Agrupaciones participantes para programar fuera de los horarios antes mencionados.
- j. Una vez confeccionado las zonas y los draw del Torneo, con su respectiva programación horaria y de complejos, **no podrán ser modificados bajo ningún concepto** aunque esto no afecte el normal desarrollo del Torneo, a excepción de comprobarse un error en la confección de los mismos o razones de fuerza mayor, lo que **deberá ser decidido únicamente por el Fiscal General** de la FAP asignado a ese Torneo.

Del desarrollo del Torneo

- a. Ningún jugador podrá participar con indumentaria que se identifique con algún equipo de fútbol o partido político.
- b. Esta terminante mente prohibida la ingesta de bebidas alcohólicas durante la competencia.
- c. El Torneo deberá desarrollarse en 3 días como máximo.
- d. Todos los partidos se jugarán al mejor de 3 sets. Solo se podrá modificar la forma de juego con la aprobación de la mitad mas uno de las Asociaciones o Agrupaciones participantes.
- e. En la etapa clasificatoria se otorgarán los siguientes puntajes para cada partido:
 - 1) por partido ganado: 2 puntos
 - 2) por partido jugado-perdido: 1 punto
 - 3) por partido perdido por W.O: 0 punto
- f. No se programarán partidos para definir 3° y 4° puesto, pero los fines de la preclasificación se tomará como 3° el que hay perdido con la pareja campeona.
- g. Tiene absoluta vigencia el reglamento de Disciplina y Código de Conducta.

- c. El Reglamento de Juego es el aprobado por la FAP.

Facultades del Fiscal General

De las tareas previas a la competencia

- a) Control de canchas a utilizar durante el Torneo. Aspectos reglamentarios. Suministrar información a las Autoridades del certamen sobre modalidad de juego
- b) Control del lugar física donde se ubicará el Centro de Cómputos del Torneo
- c) Control de conformación de zonas clasificatorias, respetando ordenamiento determinado por Reglamento Competitivo y el ranking nacional de cada categoría
- d) Control de horarios de los partidos de zonas
- e) En caso de que dos parejas de una misma federación se enfrenten en zona , verificar que jueguen entre ellas el primer partido
- f) Control de ranking, conformación de las llaves y respeto de las pausas horarias entre partido. Todo lo expuesto en los puntos anteriores, es necesario hacerlo con anterioridad al inicio del Torneo Nacional
- g) Dar expresas instrucciones a las Autoridades del Torneo sobre la mecánica de trabajo, sobre “fiscalización de los jugadores denunciados”, las cuales serán notificadas únicamente por denuncia presentadas por escrito firmada por delegado y/o presidente de la Asociación.

Estas indicaciones deberán constar en una de las hojas de las carpetas entregadas con los datos del Torneo a cada delegado y, además se deberá colocar en cada complejo donde se dispute el certamen, un cartel de importante tamaño, en lugar bien visible con las instrucciones sobre denuncias, de manera de evitar que cada jugador se transforme en un potencial “denunciante”

- h) Instrumentar con el Director del Torneo o con los responsables del Centro de Cómputos del mismo, una forma ágil de comunicación, a efectos de actuar con la celeridad ante cualquier circunstancia que lo requiera

De las tareas durante la competencia

- i) Los fiscales (gral y adjuntos) deberán comunicar al Fiscal General lugares donde se encuentran trabajando
- j) Los fiscales (gral. Y adjuntos) intervienen siempre que sean requeridos o, cuando a su criterio sea necesario, en partidos que requieran control o arbitraje, ya sea por causas reglamentarias, disciplinarias o por alternativas originadas por terceros (público, entrenadores, etc.). Tienen la facultad de aplicar las siguientes sanciones durante el desarrollo de un partido: llamado de atención, apercibimiento, pérdida de punto en juego, pérdida de un game, suspensión de un partido, retirar de la competencia a un pareja por ejemplo por abandono sin causa justificada.
- k) Mantener en todo momento una actitud firme, siendo moderado en sus dichos y, sosteniendo intercambio de opiniones, sobre todo lo relacionado con la función de fiscal, únicamente con los otros fiscales destacados al torneo
- l) Los fiscales adjuntos informarán al fiscal gral todo lo acontecido durante el torneo
- m) Comunicar al Director del Torneo las exclusiones de jugadores o cualquier alternativa que así lo requiera, por escrito y con absoluta rapidez de manera que la Autoridad del Torneo tenga el tiempo suficiente para proceder en consecuencia
- n) No prestarse a discusión sobre decisiones tomadas, ni con los jugadores, ni con los dirigentes y/o delegados; las comunicaciones a los responsables de delegaciones que sufren exclusiones de jugadores y/o parejas las debe brindar el Director del Torneo, quien en ningún caso deberá exponer al fiscal a la fundamentación de la resolución tomada.

De las tareas posteriores a la competencia

- o) Presentar al Director del Torneo, una vez concluida la competencia, un informe completo del desarrollo de la misma, en un plazo de siete días, donde deberá constar.
- p) Apellidos y nombre completos de todo el cuerpo de fiscales
- q) Breve reseña de organización de trabajo aplicada en el certamen
- r) Su opinión sobre el trabajo de confección de zonas, draw, horarios, complejos utilizados, distribución de categorías en los distintos escenarios de juegos, carpetas informativas, funcionamiento den Centro

de Cómputos, atención a los jugadores en los distintos complejos donde se jugo el torneo, etc

s) Listado de jugadores excluidas durante la competencia, indicando apellido y nombre y federación a la cual pertenece

t) Listado de jugadores ubicados en otra categoría una vez finaliza la competencia, indicando apellido, nombre y federación a la cual pertenece

u) Listado de jugadores observados durante la competencia, indicando apellido, nombre y federación a la cual pertenece

v) Detalle de cuestiones disciplinarios donde hubiesen intervenido los fiscales

Del Ranking

- a. Ocho (8) puntos al primero
- b. Seis (6) puntos al segundo
- c. Cuatro (4) puntos al perdedores des las semifinales
- d. Dos (2) puntos a perdedores de cuarto de final
- e. Un (1) punto a los perdedores de octavos de final.

De las Categorías a disputarse

Categorías Menores:

Categoría

Sub 20		Categoría única
Sub 18 (fem. y masc.)	A	Libres de 1ra. a 3ra.
	B	Libres de 4ta. a 5ta.
	C	Libres de 6ta. A 7ma.
Sub 16 (fem. y masc.)	A	Libres de 1ra a 4ta
	B	Libres de 5ta
	C	Libres de 6ta a 7ma.
Sub 14 (fem. y masc.)	A	Libres hasta 5ta
	B	Libres de 6ta y 7ma.
	C	Escuela D1
Sub 12 (fem y masc)	A	Libres hasta 7ma

- B Escuela D1
- C Escuela D2

Sub 10 (fem. y masc) Categoría única hasta 10 años

Si las categorías femenino no generan competencia con esta estructura que una edades y niveles, se juega con división de niveles únicamente.

Categorías Libres¹: Damas de 1° a 7° y Caballeros 1° a 7°

Categorías Ladies y Veteranos:

Pre Ladies	+25 años
Ladies de 1° a 6°	+30 años
Woman de 1° a 4°	+40 años
Woman (7°)	+45
Pre Junior de 1° a 4°	+30 años
Vet. Junior de 1° a 6°	+35 años
Vet. Senior de 1° a 4°	+45 años
Vet. Señor A, B y C	+55 años

Se determina que no se programará más de dos partidos por jornada en las categorías veteranos: Sr. y Woman. Cuando el draw. Supere las 12 parejas, se jugará: en set iguales una tie break a 9 tantos. La única excepción permitida será la restricción horaria justificada que merite que, bajo su responsabilidad, pueda jugar a tres partidos en el día.

Veteranos Sr.+55 deberán jugar, cualquiera sea el número de inscriptos, a set iguales Tie break a 9 tantos.

¹ Ver Cuadro de Equivalencia, pag.

CATEGORIAS EQUIVALENTES (F.A.P.)

VETERANOS				LIBRES	LADIES		
VET.SRS. PRIMERA MAS 45 años	VET.JR. PRIMERA MAS 35 años	PRE.JRS PRIMERA MAS 30 años	DAMAS Y CABALL. DE PRIMERA	PRE	LADIES PRIMERA mas 30 años	WOMAN PRIMERA mas 40 años	
VET.SRS. SEGUNDA MAS 45 AÑOS	VET.JR. SEGUNDA MAS 35 AÑOS	PRE.JR. SEGUNDA MAS 30 AÑOS	DAMAS CABALL. DE SEGUNDA		LADIES SEGUNDA MAS 30 AÑOS	WOMAN SEGUNDA MAS 40 AÑOS	
VET.SRS. TERCERA MAS 45 AÑOS	VET.JR. TERCERA MAS 35 AÑOS	PRJR. 3ª	DAMAS CABALL. DE QUINTA		LADIES CUARTA MAS 30 AÑOS	WOMAN TERCERA MAS 40 AÑOS	
VET.SRS. CUARTA MAS 45 AÑOS	VET.JR. QUINTA MAS 35 AÑOS	PRJR. 4ª	DAMAS CABALL. DE SEXTA	MAS 25 AÑOS	LADIES QUINTA MAS 30 AÑOS	WOMAN CUARTA MAS 40 AÑOS	
VET.SRS. "B" MAS 55 AÑOS	VET.JR. SEXTA MAS 35 AÑOS		DAMAS CABALL. DE SEPTIMA		LADIES SEXTA MAS 30 AÑOS		
VET.SR "C" MAS 55 AÑOS							



REGLAMENTO DE FISCALES

TÍTULO I: Denominación, Duración, Objeto y Domicilio

ARTÍCULO 1º: Con la denominación de Colegio Nacional de Fiscales y Árbitros de la FAP se constituye el día 27 de Febrero de 2010 un órgano técnico con carácter autárquico de la Federación Argentina de Pádel (F.A.P.) que fijará su domicilio legal en el mismo que su entidad madre, es decir Calle de la ciudad de, Provincia de

ARTÍCULO 2º: La duración será por tiempo indeterminado y no podrá ser disuelta mientras la Junta Directiva de la FAP esté dispuesta a continuarla.

ARTÍCULO 3º: El objeto de la misma será:

- a) Controlar y supervisar directamente el funcionamiento del cuerpo de Fiscales y Árbitros
- b) Establecer los niveles de formación de cada uno de ellos.
- c) Cuidar de su Capacitación, Perfeccionamiento y Formación Técnica.
- d) Elegir el Fiscal General, para cada competencia, conjuntamente con la FAP.
- e) Administrarse como así también aprobar las normas administrativas para tal fin.
- f) Ejercer la potestad disciplinaria compartida con la FAP sobre Fiscales y Árbitros.
- g) Asesorar a La FAP en todos los asuntos de su competencia.
- h) Proponer a la Federación Argentina de Pádel el cuerpo de Fiscales y árbitros que actuaran en cada Torneo Nacional.
- i) La convocatoria y desarrollo de los cursos de formación, actualización y perfeccionamiento de Fiscales y Árbitros.
- j) Llevar un preciso control del historial de cada Fiscal y Árbitro en cuanto a sus actuaciones.

TÍTULO II: Patrimonio

ARTÍCULO 4º: El patrimonio se compone:

- a) Las contribuciones y subsidios extraordinarios que su entidad madre le destinen
- b) El producto de beneficios preacordados con FAP
- c) Las retribuciones que se perciban por la prestación de servicios, efectuadas por sí mismo, sus miembros o terceros
- d) Cualquier otro recurso lícito que la FAP considere conveniente establecer

TÍTULO III: De sus miembros, categorías, condiciones de ingreso, obligaciones y derechos

ARTÍCULO 5º: Se establecen las siguientes categorías de miembros

- a) Miembros honorarios
- b) Miembros activos

ARTÍCULO 6°: Miembros Honorarios: serán todos aquellos que en atención a todos los servicios prestados a la FAP o a determinadas condiciones personales, sean designados por la mesa directiva de la Federación. Los mismos, podrán integrar la mesa directiva del Colegio Nacional de Fiscales y árbitros de la FAP. Los mismos serán inamovibles

ARTÍCULO 7°: Miembros activos: serán todos aquellos que tengan entre 21 y 65 años de edad, hayan aprobado el curso teórico práctico a los que los someterá el Colegio oportunamente y hayan también, aprobado las prácticas correspondientes en torneos oficiales a nivel nacional. Los miembros activos tendrán las siguientes obligaciones:

- a) Conocer, respetar y cumplir este reglamentos y las resoluciones de la junta Directiva del colegio y de la FAP
- b) Aceptar los cargos para los que fueren designados
- c) Conducirse con la mayor moralidad, en la vida de relación interna y externa a la institución y mantener la más perfecta disciplina y corrección de procederes en la práctica de sus funciones

ARTÍCULO 8°: Los miembros activos tendrán los siguientes derechos:

- a) Formular proyectos o peticiones a la FAP
- b) Votar en los plenarios y ser elegidos miembros de los órganos previstos en la presente.

ARTÍCULO 9°: El miembro que superara el año de licencia perderá su condición de árbitro y fiscal perteneciente al colegio; en tal caso deberán realizar nuevas prácticas y actualizaciones del reglamento de competencia

• **REGIMEN DISCIPLINARIO**

ARTÍCULO 10°: Los miembros activos cesarán en su carácter de tales por fallecimiento, renuncia, cesantía o exclusión definitiva o por haber dejado de reunir las condiciones requeridas por el presente reglamento (art. 9, art. 7)

ARTÍCULO 11°: La junta Directiva de la FAP en forma conjunta con la Junta Directiva del Colegio de Fiscales y árbitros, podrán aplicar a los miembros las siguientes sanciones

- a) Apercibimiento
- b) Amonestación
- c) Suspensión temporal de convocatorias a competencias nacionales
- d) Exclusión definitiva

Las que se graduarán de acuerdo a la gravedad de la falta y a las circunstancias del caso por los siguientes motivos

- a) Falta de cumplimiento de las obligaciones
- b) Observar una conducta inmoral

- c) Haber cometido actos graves o engañado o tratado de engañar al colegio o federación para tratar de obtener un beneficio económico a costa de ello
- d) Hacer voluntariamente daño al colegio o federación, provocar desórdenes graves en su seno u observar una conducta que sea notoriamente perjudicial a los fines del colegio o federación
- e) No reconocer la calidad de autoridad de la Federación argentina de Pádel (FAP)
- f) Abandonar su lugar de trabajo sin previa notificación al fiscal general
- g) Cuando la actuación técnica de u fiscal o árbitro, durante una competencia oficial, fuera notoriamente deficiente
- h) Cuando cualquier Fiscal y Arbitro realice comentarios inapropiados ante jugadores, dirigentes y delegados.
- i) Cuando cualquier Fiscal y Arbitro maltratare verbal o físicamente a jugador, dirigente y delegados.
- j) No presentarse a cumplir su función sin preaviso y causa justificada

Las sanciones deberán ser resueltas por la Junta Directiva de la FAP y el Colegio de Fiscales con estricta observancia del derecho de defensa. En todos los casos, el afectado tendrá 10 (diez) días hábiles, a partir de la notificación de la sanción, para hacer su descargo

TÍTULO IV: De la Junta Directiva. Régimen eleccionario

ARTÍCULO 12°: El gobierno del Colegio Nacional de Fiscales y Arbitros de la FAP estará a cargo de una Junta Directiva.

- **DE LA JUNTA DIRECTIVA**

ARTÍCULO 13°: La Junta Directiva del Colegio será la encargada de dirigir el mismo para la persecución de sus fines y la concreción de sus objetivos. Su autoridad emana de la mesa Directiva de la Federación Argentina de Pádel (FAP), por lo cual sus decisiones resultan de cumplimiento obligatorio para sus miembros componentes.

ARTÍCULO 14°: La Junta Directiva estará compuesta por un Presidente, un Vicepresidente, un Secretario y un Tesorero, que será elegido por los miembros del Colegio Nacional de Fiscales y Arbitros con la aprobación a posteriori de la Mesa Directiva de la FAP.

ARTÍCULO 15°: Los miembros de la Junta Directiva durarán dos años en sus cargos y deberán permanecer en los mismos.

ARTÍCULO 16°: Para ocupar los cargos de Presidente o Vicepresidente se requiere la calidad de miembros activo con una antigüedad no menor a cuatro años.

ARTÍCULO 17°: En caso de fallecimiento, ausencia o cualquier otro impedimento que cause la acefalia temporaria o permanente de un miembros de la Junta Directiva, entrará a reemplazarlo el suplente hasta tanto se reintegre o hasta el término del período por el cual fuera nombrado el titular. Si el suplente se viera impedido por algún motivo de cubrir el cargo, el Colegio de Fiscales y Arbitros, conjuntamente con la Junta Directiva de la FAP, nombrará al reemplazante.

ARTÍCULO 18°: La Junta Directiva del Colegio de Fiscales y Árbitros se reunirá periódicamente a través de plenarios convocados por su presidente o por la Comisión Directiva de la FAP, cuya citación se hará con una anticipación no menor a siete días. Dichos plenarios se celebrarán válidamente con la presencia de la mayoría absoluta de los miembros activos, tomándose las decisiones por igual mayoría de los votos presentes. El Presidente participa de la votación, y en caso de empate vota nuevamente

ARTÍCULO 19°: Los miembros del colegio que sin causa justificada faltare a 3 plenarios consecutivos, será intimado al cumplimiento de sus obligaciones, y en caso de no integrarse en la próxima reunión, podrá ser separado del colegio por sus pares.

- ATRIBUCIONES Y DEBERES DE LA JUNTA DIRECTIVA

ARTÍCULO 20°: Son atribuciones y deberes de la Junta Directiva del Colegio de Fiscales y Árbitros:

- a) Ejecutar las resoluciones de los plenarios y hacer cumplir las resoluciones del presente reglamento
- b) Convocar a plenarios
- c) Resolver sobre la admisión de quienes soliciten ingresar al colegio
- d) Apercibir y amonestar a sus miembros
- e) Suspender o excluir a los miembros, con acuerdo de la Mesa Directiva de la FAP
- f) Proyectar y aconsejar las reformas de estos reglamentos ante el plenario convocado a tal efecto

- DE LOS MIEMBROS DE LA JUNTA DIRECTIVA

- ✓ DEL PRESIDENTE

ARTÍCULO 21°: El Presidente, y en caso de renuncia, fallecimiento, ausencia o enfermedad quien lo reemplace, tiene amplias facultades y derechos para representar al Colegio de Fiscales y Árbitros de la FAP y actuar en su nombre, correspondiéndole los siguientes derechos y atribuciones:

a) Convocar a los plenarios por sí o a pedido del 30% de los miembros del colegio y presidir dicho plenario

b) Tendrá derecho a voto en los plenarios al igual que los otros miembros del colegio y en caso de empate, podrá votar de nuevo para desempata

c) Dirigir y mantener el orden en las discusiones, suspender y levantar las sesiones plenarias cuando se altere el orden y respeto debidos

d) Velar por la buena marcha del colegio observando y haciendo observar el presente reglamento, así como también el estatuto de la Federación Argentina de Pádel, las resoluciones del plenario y de la Comisión Directiva de la FAP

e) Representar al colegio en sus relaciones con el exterior

✓ *DEL VICEPRESIDENTE*

ARTÍCULO 22°: Son atribuciones y deberes del Vicepresidente:

a) Reemplazar al Presidente con sus mismas facultades y obligaciones en caso de ausencia temporaria o definitiva del mismo en el ejercicio de sus funciones

b) Asistir con voz y voto a los plenarios del colegio

c) Desempeñar las funciones o tareas que les fueran encomendadas

✓ *DEL SECRETARIO*

ARTÍCULO 23°: El Secretario, y en caso de renuncia, fallecimiento, ausencia o enfermedad quien lo reemplace, tiene los siguientes derechos y atribuciones:

a) Asistir a los plenarios con voz y voto

b) Intervenir en la redacción de notas, informes o correspondencia en general

c) Tomar conocimiento de la correspondencia o información que reciba el colegio, hechos o circunstancias que se relacionen de manera directa o indirecta con aquella y/o con sus propósitos o fines, analizarla, ordenarla y exponerla en el próximo plenario posterior a su conocimiento

✓ *DEL TESORERO*

ARTÍCULO 24°: El Tesorero, y en caso de renuncia, fallecimiento, ausencia o enfermedad quien lo reemplace, tiene los siguientes derechos y atribuciones:

- a) Asistir a los plenarios con voz y voto
- b) Efectuar los cobros y pagos resueltos por el Colegio
- c) Dar cuenta en cada uno de los plenarios del estado económico del colegio y en cada oportunidad que sus miembros se lo exijan
- d) Controlar la correcta aplicación de los fondos del colegio para el pago de gastos, servicios e inversiones

✓ DE LOS MIEMBROS ACTIVOS

ARTÍCULO 25°: Corresponde a los miembros activos del colegio:

- a) Asistir con voz y voto a los plenarios del colegio
- b) Desempeñar las funciones o tareas que les fueran encomendadas

• DE LOS PLENARIOS

ARTÍCULO 26°: El Plenario es soberano en sus decisiones siempre y cuando no sean contrarios a la Ley o a los estatutos o reglamentos de la Federación argentina de Padel

ARTÍCULO 27°: Los plenarios serán convocados por el presidente del colegio a fin de tratar los siguientes puntos:

- a) Tratar todos los puntos inherentes a la convocatoria en consonancia con el objeto para el cual fue creado el colegio
- b) Tratar cualquier otro punto mencionado en la convocatoria

ARTÍCULO 28°: las decisiones que se adopten en los plenarios deberán efectuarse por mayoría de votos de la mitad más uno de los miembros presentes. Los miembros de la junta directiva no podrán votar en asuntos en los cuales estén involucrados.

• DE LA DISOLUCIÓN

ARTÍCULO 29°: El plenario no podrá decretar la disolución del Colegio de Fiscales y Árbitros de la FAP; solo podrán efectuar esta decisión la Comisión Directiva de la Federación Argentina de Padel

• DEL FISCAL GENERAL

ARTICULO 30: De las tareas previas a la competencia

- a) Control de canchas a utilizar durante el Torneo. Aspectos reglamentarios. Suministrar información a las Autoridades del certamen sobre modalidad de juego

b) Control del lugar física donde se ubicará el Centro de Cómputos del Torneo

c) Control de conformación de zonas clasificatorias, respetando ordenamiento determinado por Reglamento Competitivo y el ranking nacional de cada categoría

d) Control de horarios de los partidos de zonas

e) En caso de que dos parejas de una misma federación se enfrenten en zona , verificar que jueguen entre ellas el primer partido

f) Control de draw, conformación de las llaves y respeto de las pausas horarias entre partido. Todo lo expuesto en los puntos anteriores, es necesario hacerlo con anterioridad al inicio del Torneo Nacional

g) Dar expresas instrucciones a las Autoridades del Torneo sobre la mecánica de trabajo, sobre “fiscalización de los jugadores denunciados”, las cuales serán notificadas únicamente por denuncia presentadas por escrito firmada por delegado y/o presidente de la Asociación.

Estas indicaciones deberán constar en una de las hojas de las carpetas entregadas con los datos del Torneo a cada delegado y , además se deberá colocar en cada complejo donde se dispute el certamen, un cartel de importante tamaño, en lugar bien visible con las instrucciones sobre denuncias, de manera de evitar que cada jugador se transforme en un potencial “denunciante”

h) Instrumentar con el Director del Torneo o con los responsables del Centro de Cómputos del mismo, una forma ágil de comunicación, a efectos de actuar con la celeridad ante cualquier circunstancia que lo requiera

De las tareas durante la competencia

i) Los fiscales (gral y adjuntos) deberán comunicar a las autoridades del torneo los lugares donde se encuentran trabajando

j) Intervenir siempre que sean requeridos o, cuando a su criterio sea necesario, en partidos que requieran control o arbitraje, ya sea por causas reglamentarias, disciplinarias o por alternativas originadas por terceros (público, entrenadores, etc)

k) Mantener en todo momento una actitud firme, siendo moderado en sus dichos y, sosteniendo intercambio de opiniones sobre todo lo relacionado con la función de fiscal únicamente con los otros fiscales destacados al torneo

l) Los fiscales adjuntos informarán al fiscal gral todo lo acontecido durante el torneo

m) Comunicar al Director del Torneo las exclusiones de jugadores o cualquier alternativa que así lo requiera, por escrito y con absoluta rapidez de manera que la Autoridad del Torneo tenga el tiempo suficiente para proceder en consecuencia

n) No prestarse a discusión sobre decisiones tomadas, ni con los jugadores, ni con los dirigentes y/o delegados; las comunicaciones a los responsables de delegaciones que sufren exclusiones de jugadores y/o parejas las debe brindar el Director del Torneo, quien en ningún caso deberá exponer al fiscal a la fundamentación de la resolución tomada

De las tareas posteriores a la competencia

Presentar al Director del Torneo, una vez concluida la competencia, un informe completo del desarrollo de la misma, en un plazo de siete días, donde deberá constar.

o) Apellidos y nombre completos de todo el cuerpo de fiscales

p) Breve reseña de organización de trabajo aplicada en el certamen

q) Su opinión sobre el trabajo de confección de zonas, draw, horarios, complejos utilizados, distribución de categorías en los distintos escenarios de juegos, carpetas informativas, funcionamiento del Centro de Cómputos, atención a los jugadores en los distintos complejos donde se jugó el torneo, etc

r) Listado de jugadores excluidas durante la competencia, indicando apellido y nombre y federación a la cual pertenece

s) Listado de jugadores ubicados en otra categoría una vez finaliza la competencia, indicando apellido, nombre y federación a la cual pertenece

t) Listado de jugadores observados durante la competencia, indicando apellido, nombre y federación a la cual pertenece

u) Detalle de cuestiones disciplinarios donde hubiesen intervenido los fiscales



ELEMENTOS DE PROGRAMACIÓN Y ARMADO DE TORNEO

ASOCIACIONES PARTICIPANTES

	C A B A L L E R O S							D A M A S			TOTAL
ASOCIACIÓN											
TOTAL											
TOTAL DE PAREJAS:											

ASOCIACIONES PARTICIPANTES

ASOCIACIÓN											
TOTAL											

TOTAL DE PAREJAS:

	C A B A L L E R O S							D A M A S				TOTAL
ASOCIACIÓN												
TOTAL												
TOTAL DE PAREJAS:												

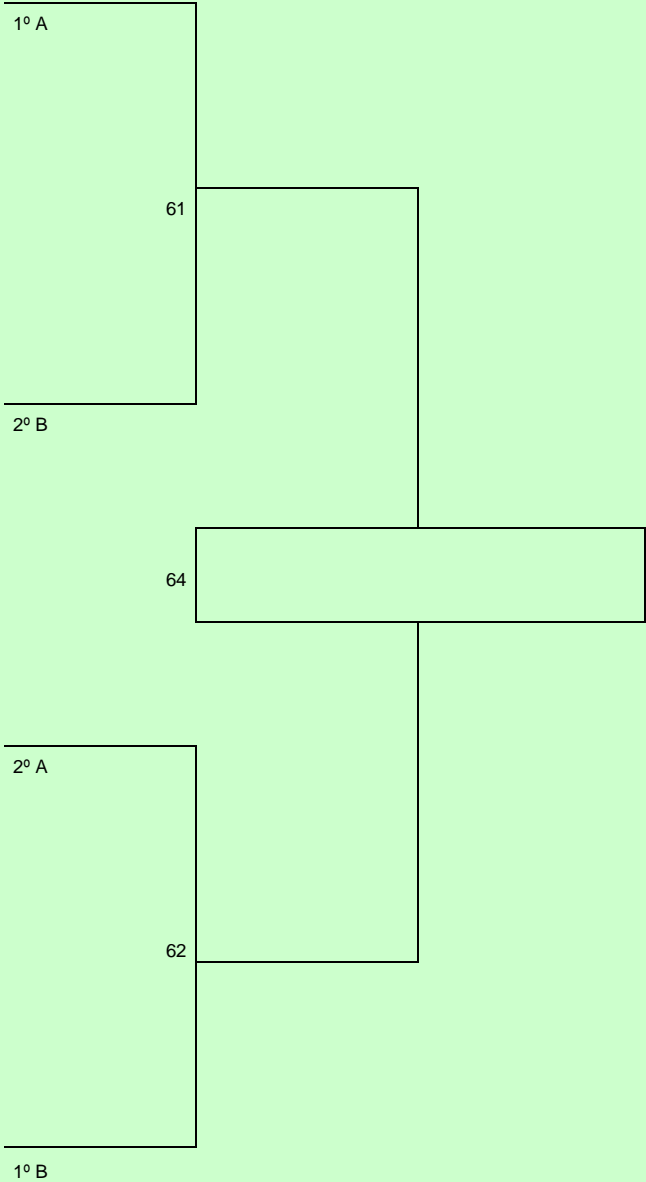


CATEGORIA:				ZONA: A						
N°	Equipo/Jugadores	Rank	1	2	3	4	Ptos	Sets	Games	Posic.
1		1º								
		14								
2		8º								
		0								
3		9º								
		0								
4		14º								
		0								
Complejo		Partido	Día	Hora	Resultado					



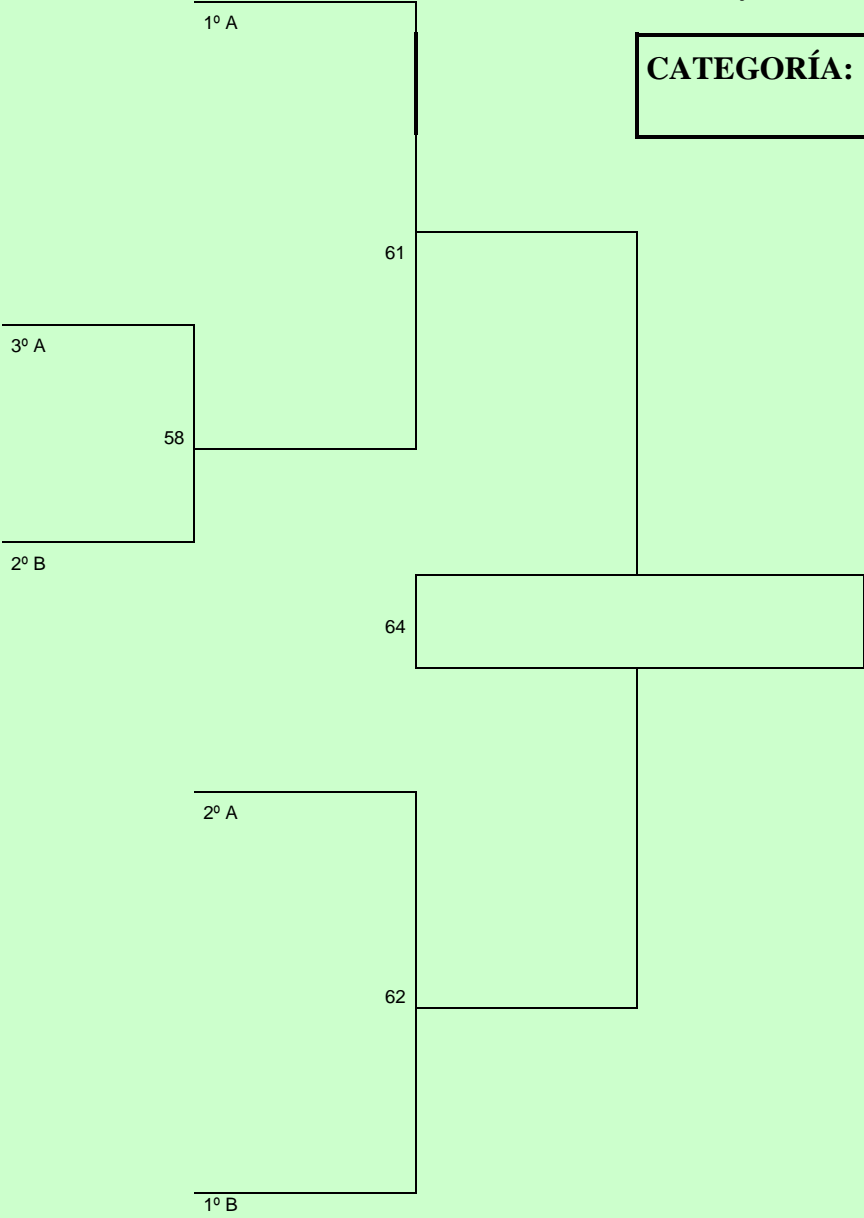
CATEGORIA:			ZONA: B						
N°	Equipo/Jugadores	Rank	1	2	3	Ptos	Sets	Games	Posic.
1		2°							
		8							
2		5°							
		2							
3		8°							
		0							
Complejo		Partido	Día	Hora	Resultado				

CATEGORIA:



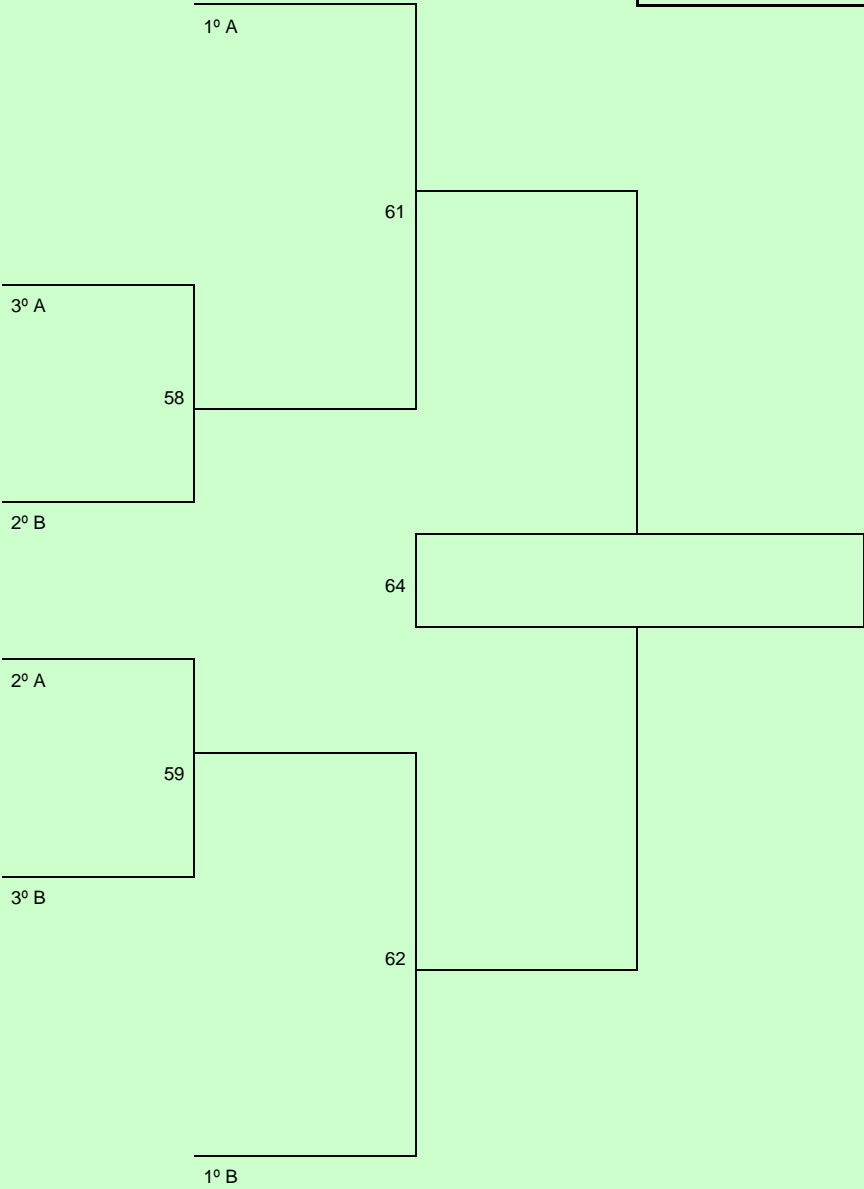
N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA – HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

CATEGORÍA:

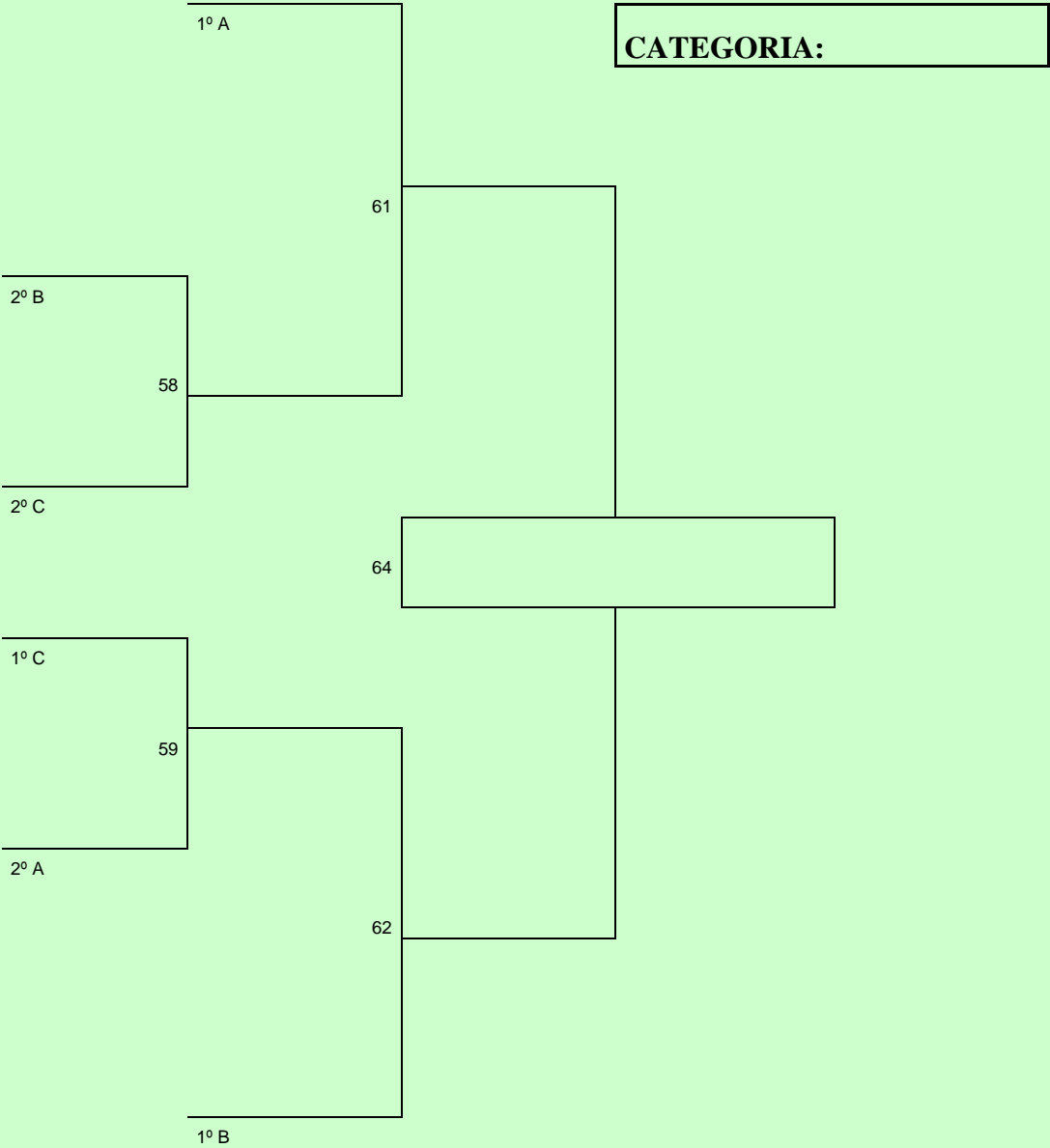


Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

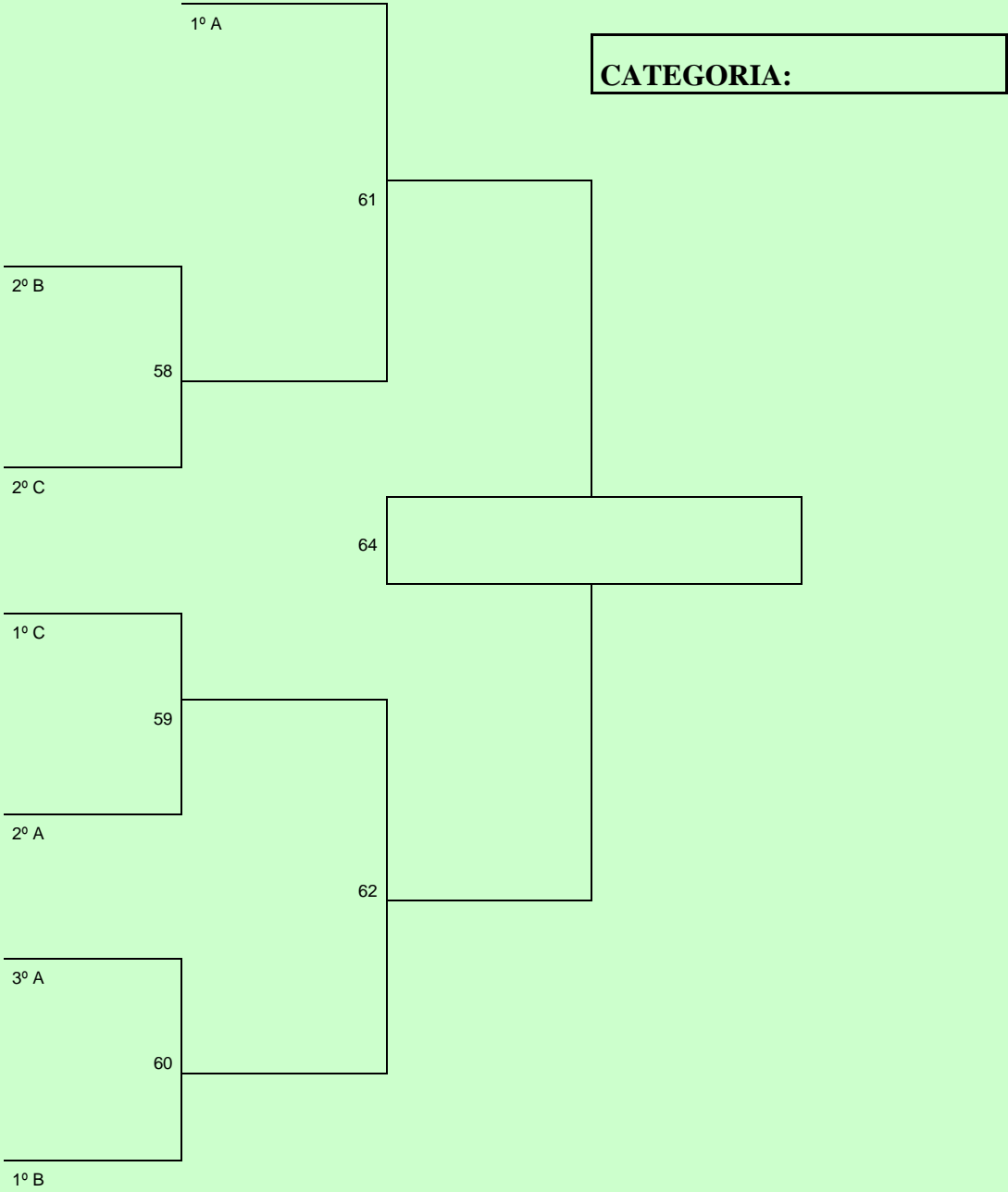
CATEGORIA:



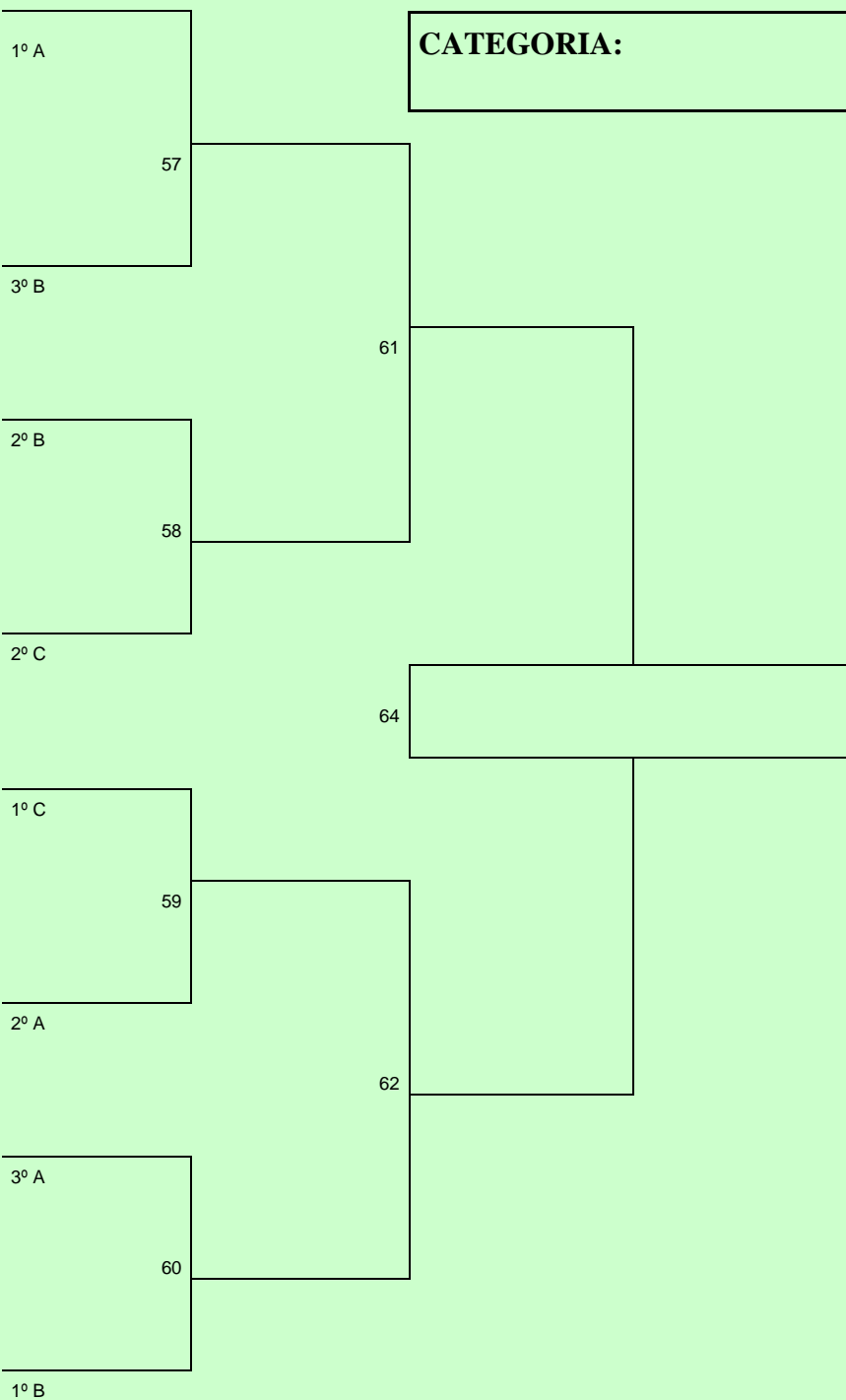
N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



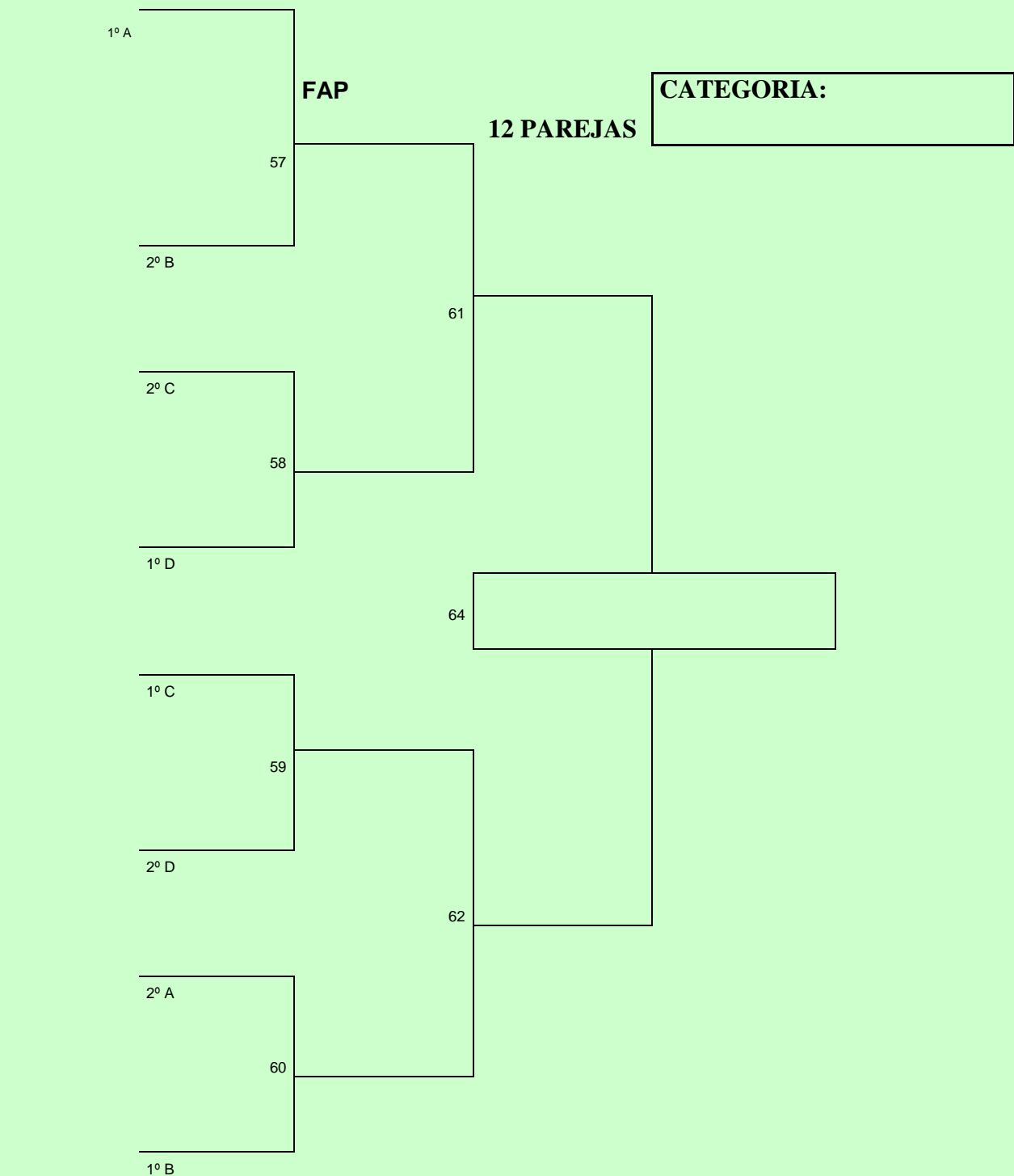
N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



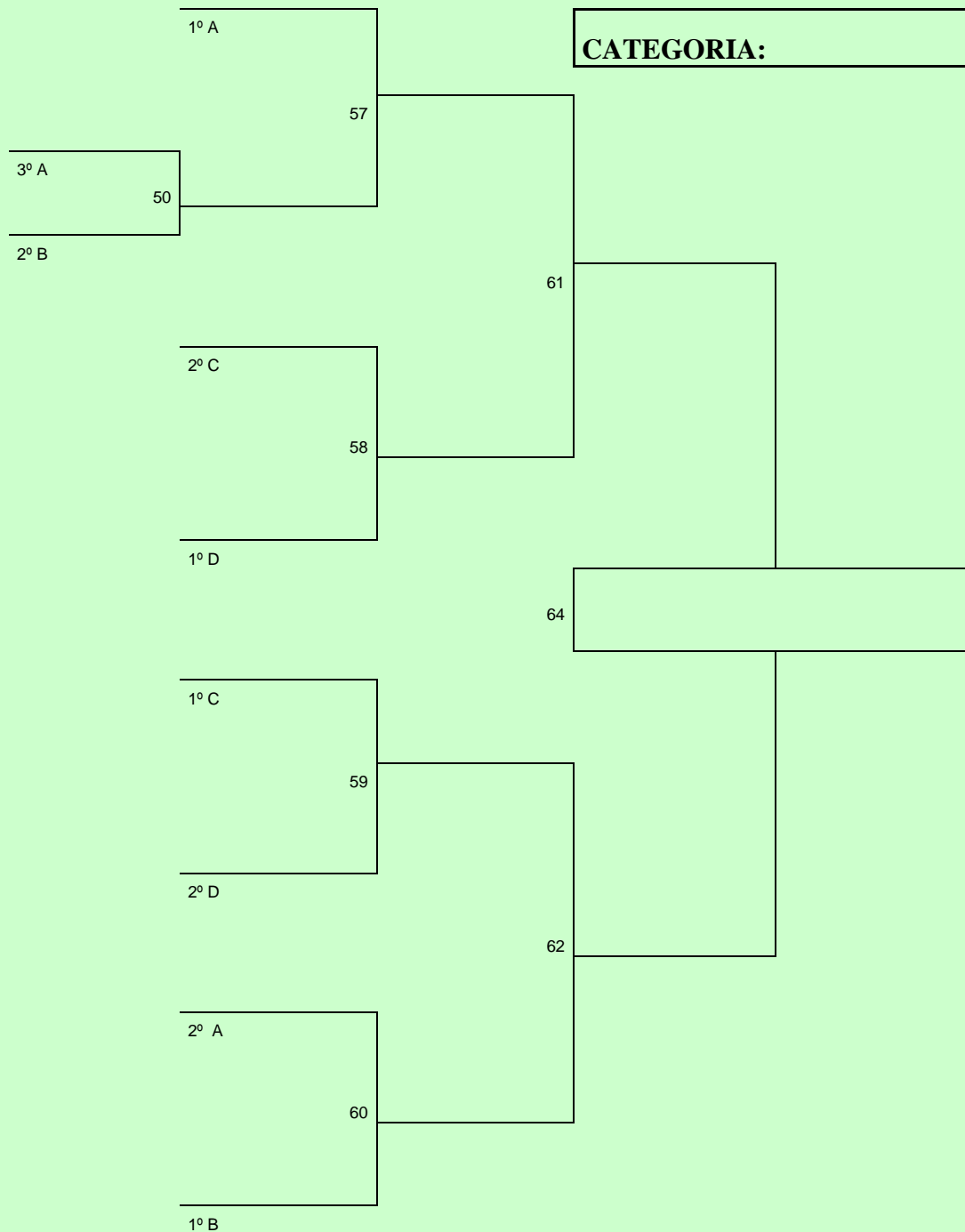
N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



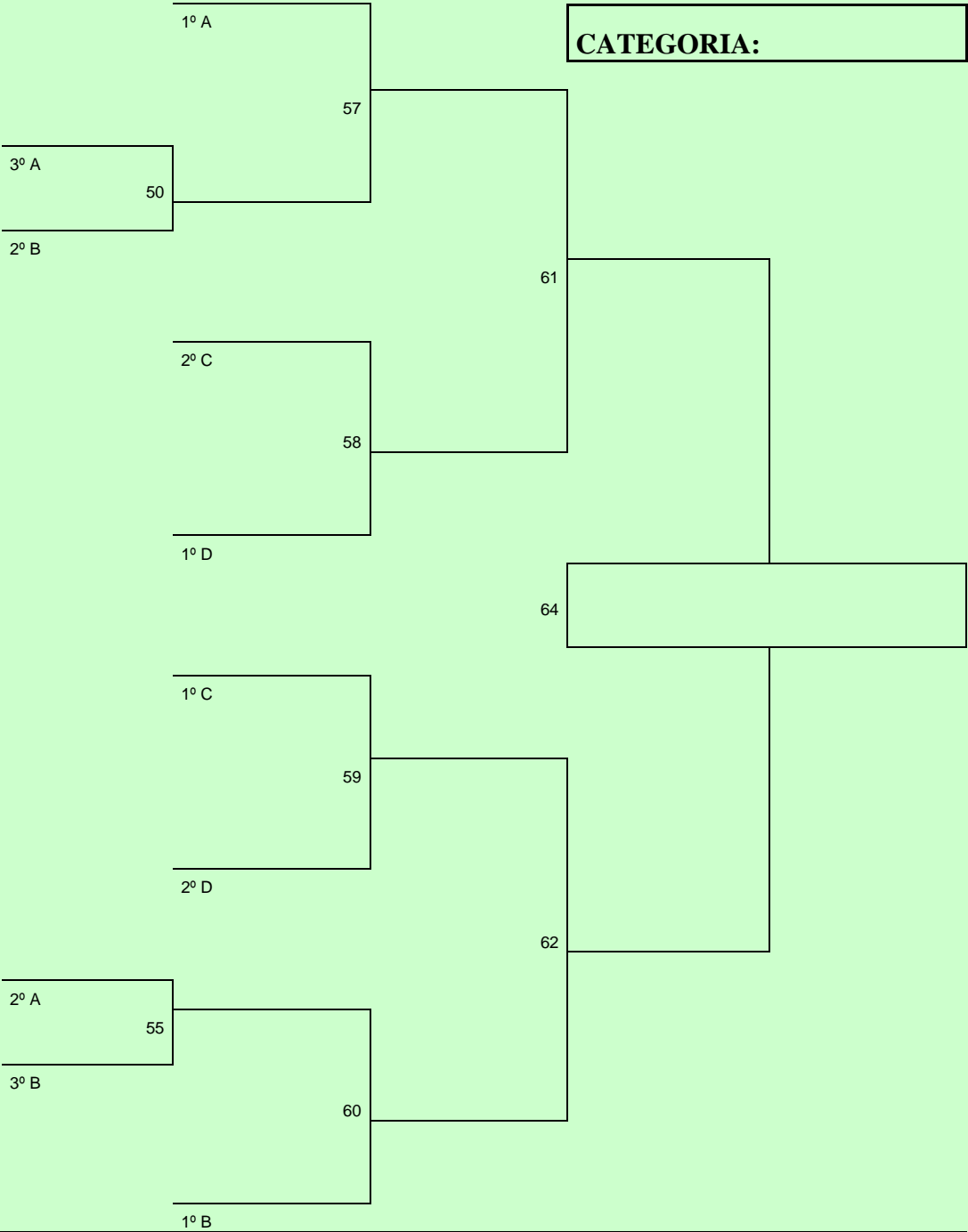
Nº PARTI	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

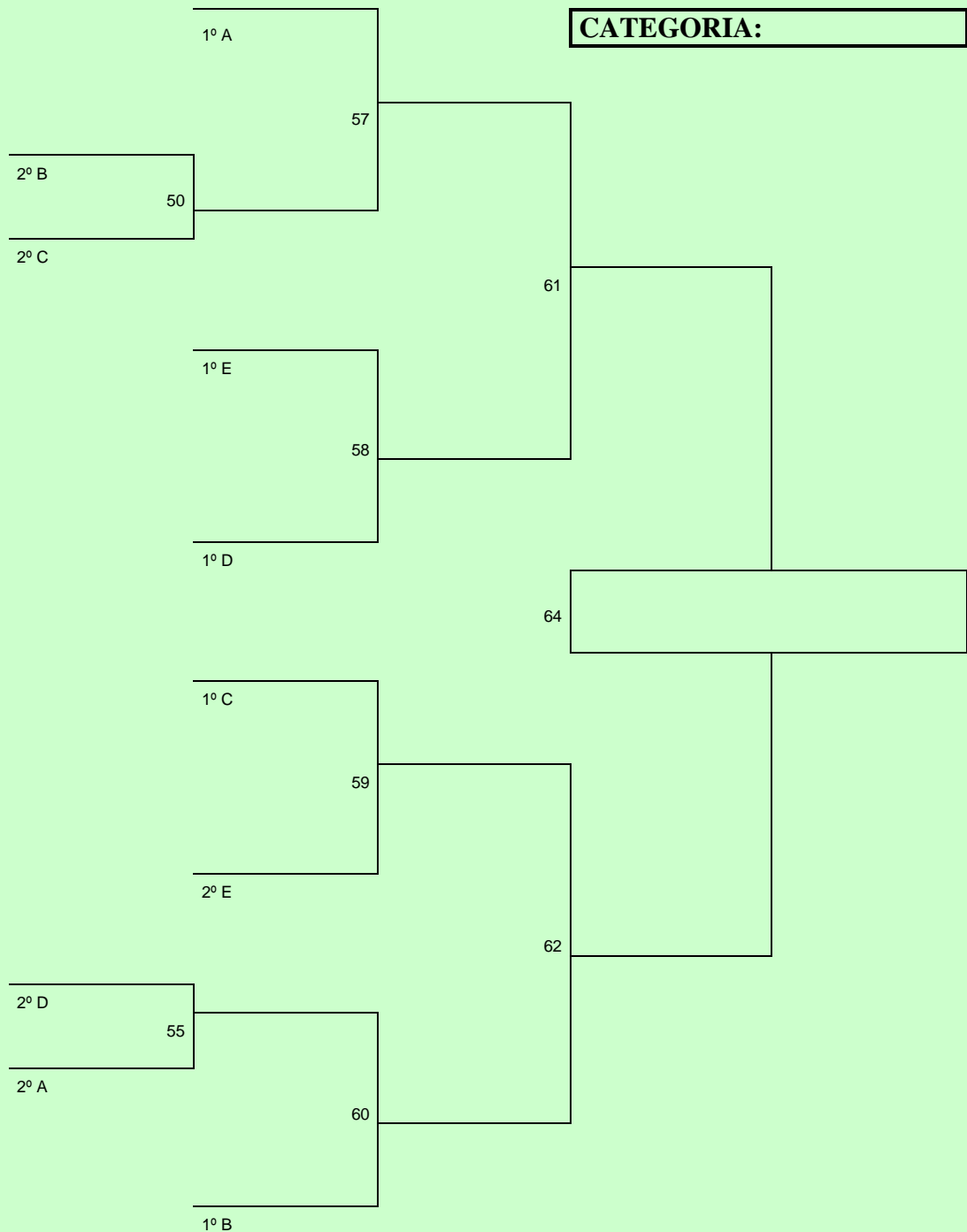


N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

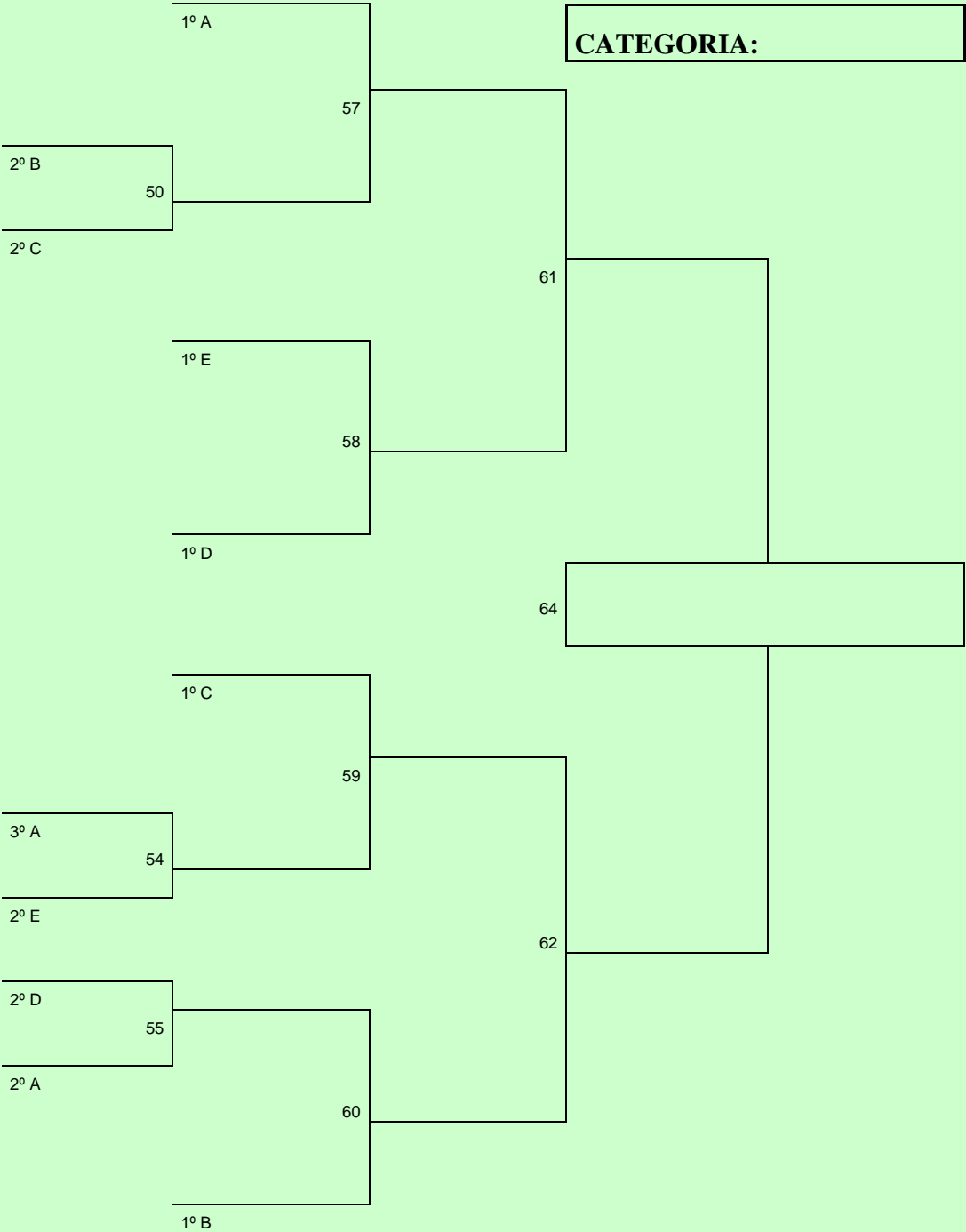


N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

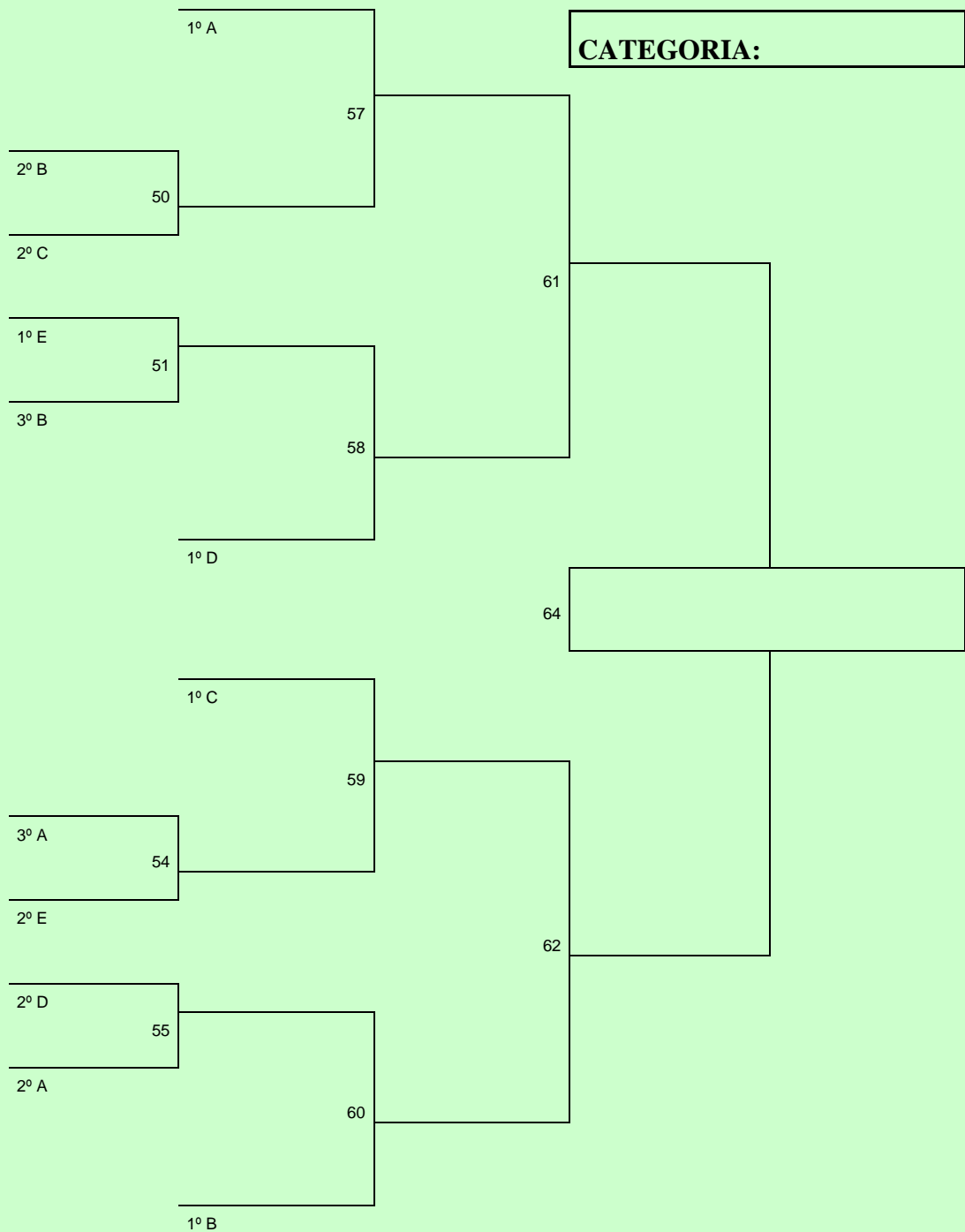
CATEGORIA:



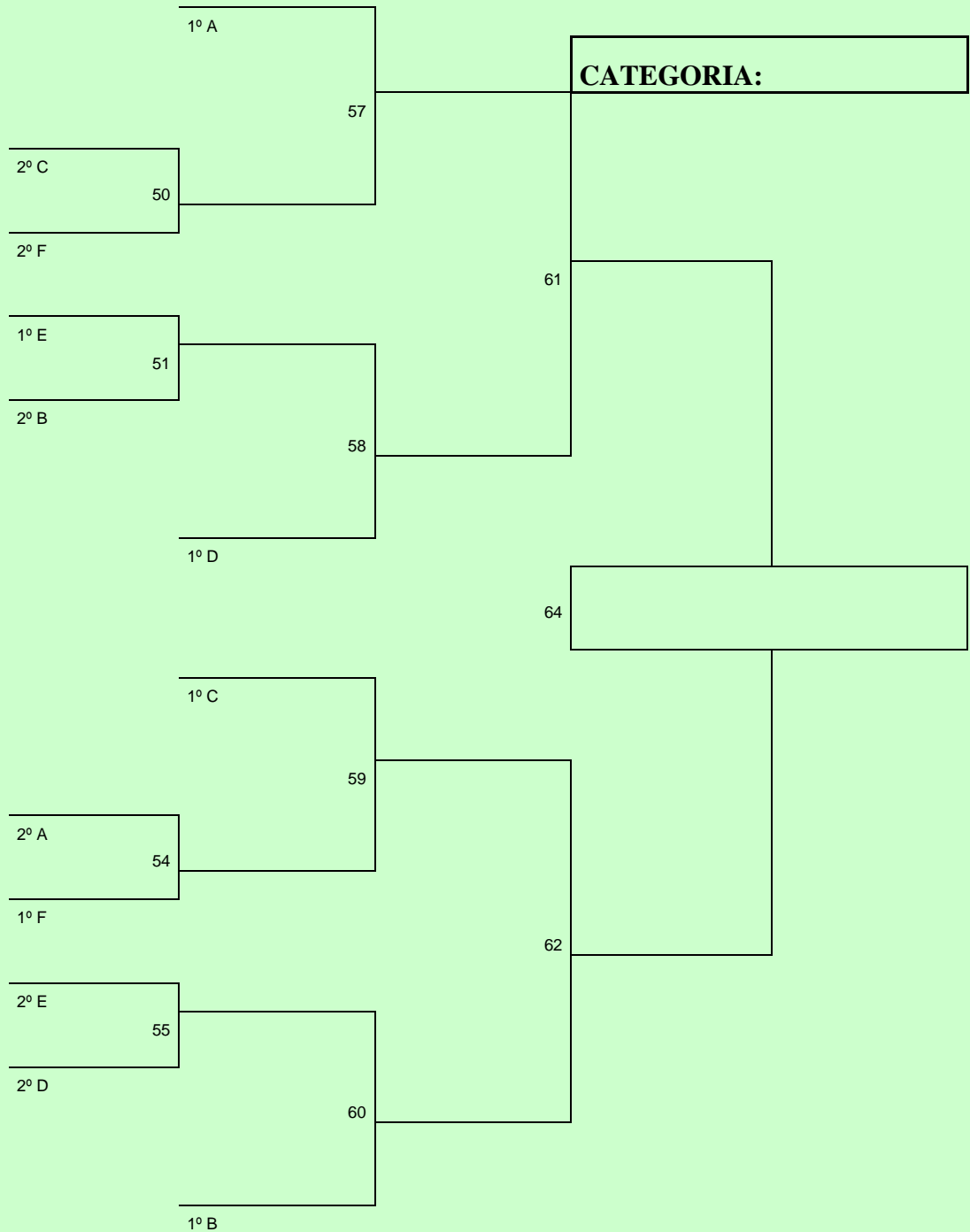
N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



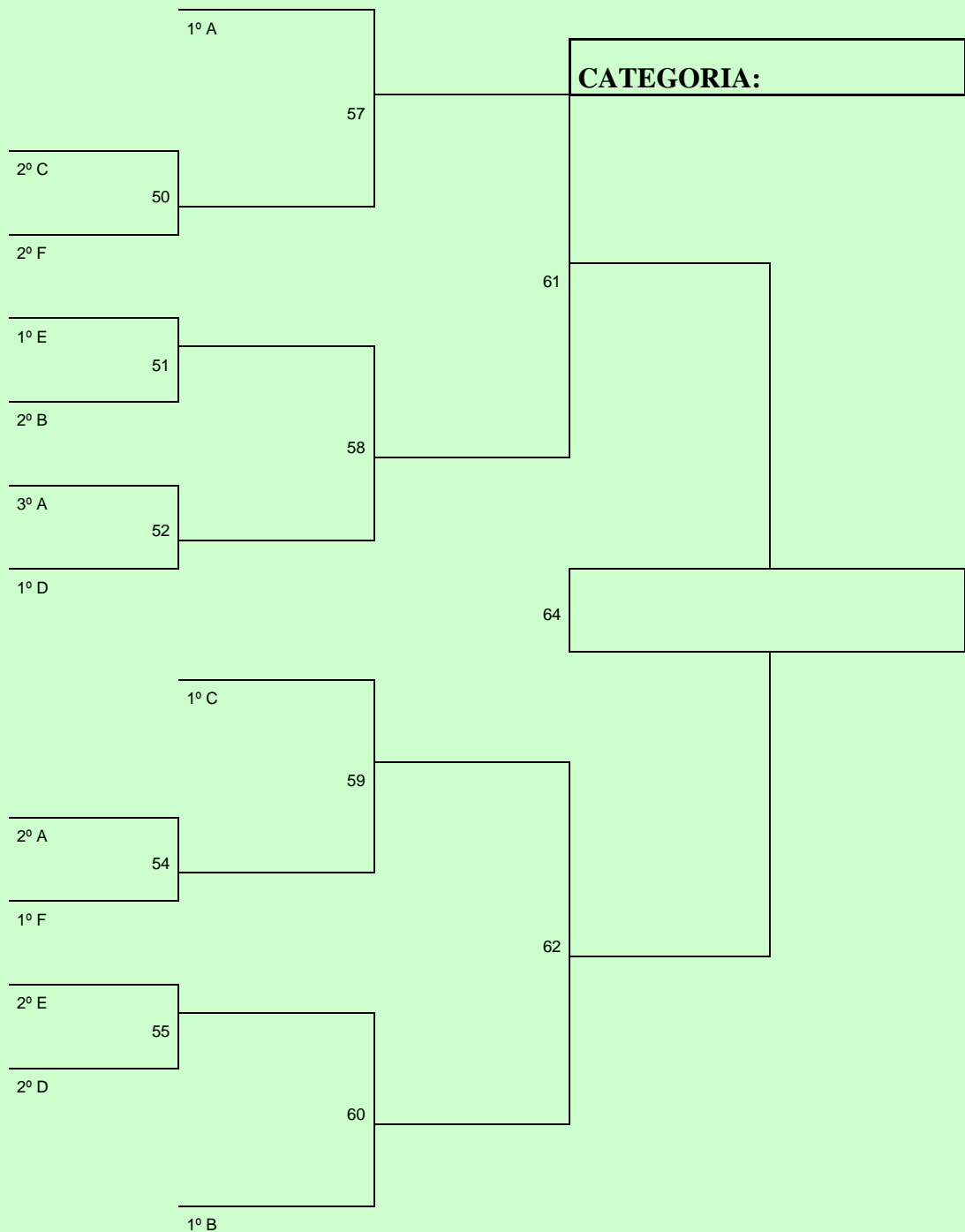
N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



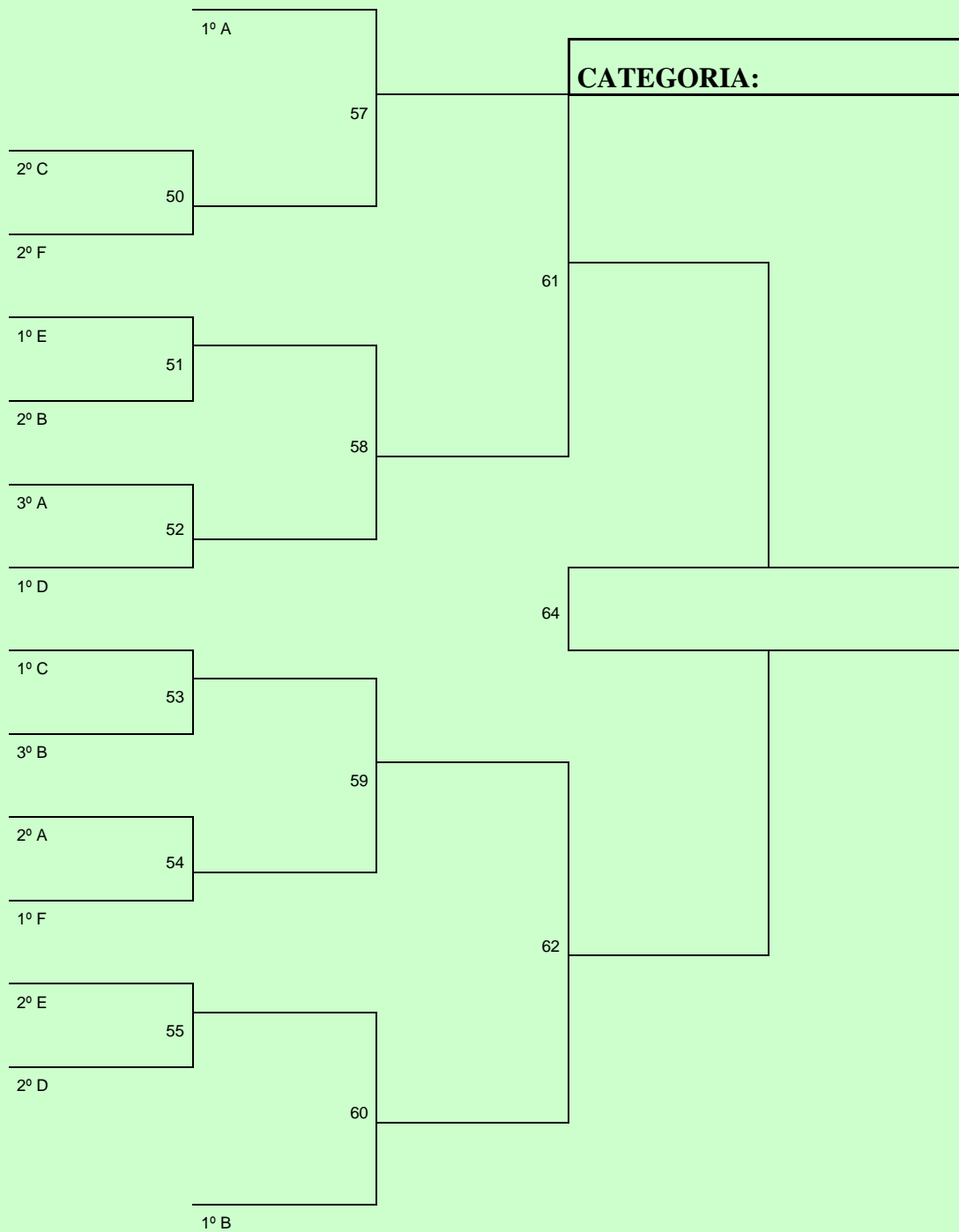
Nº PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



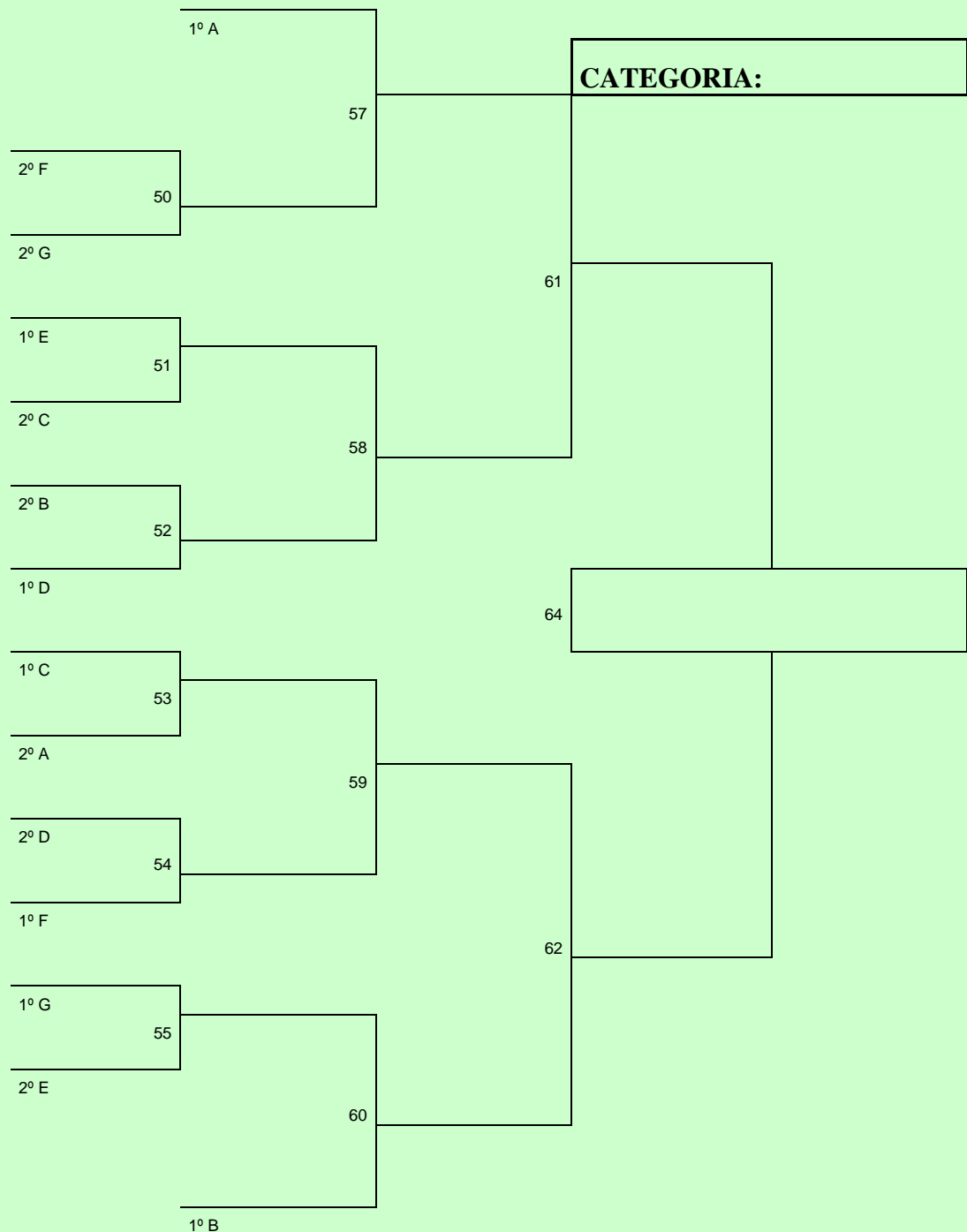
N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

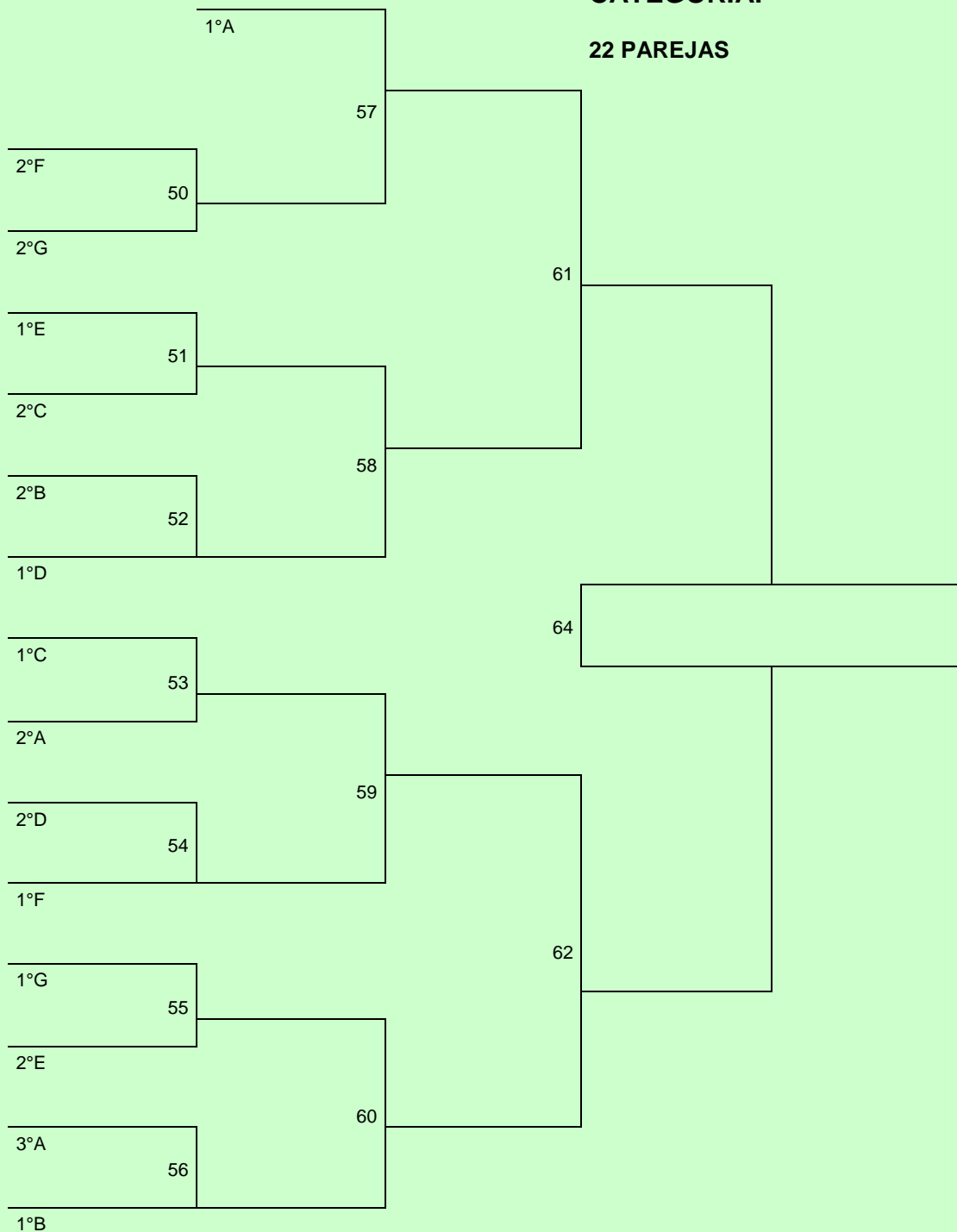


N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

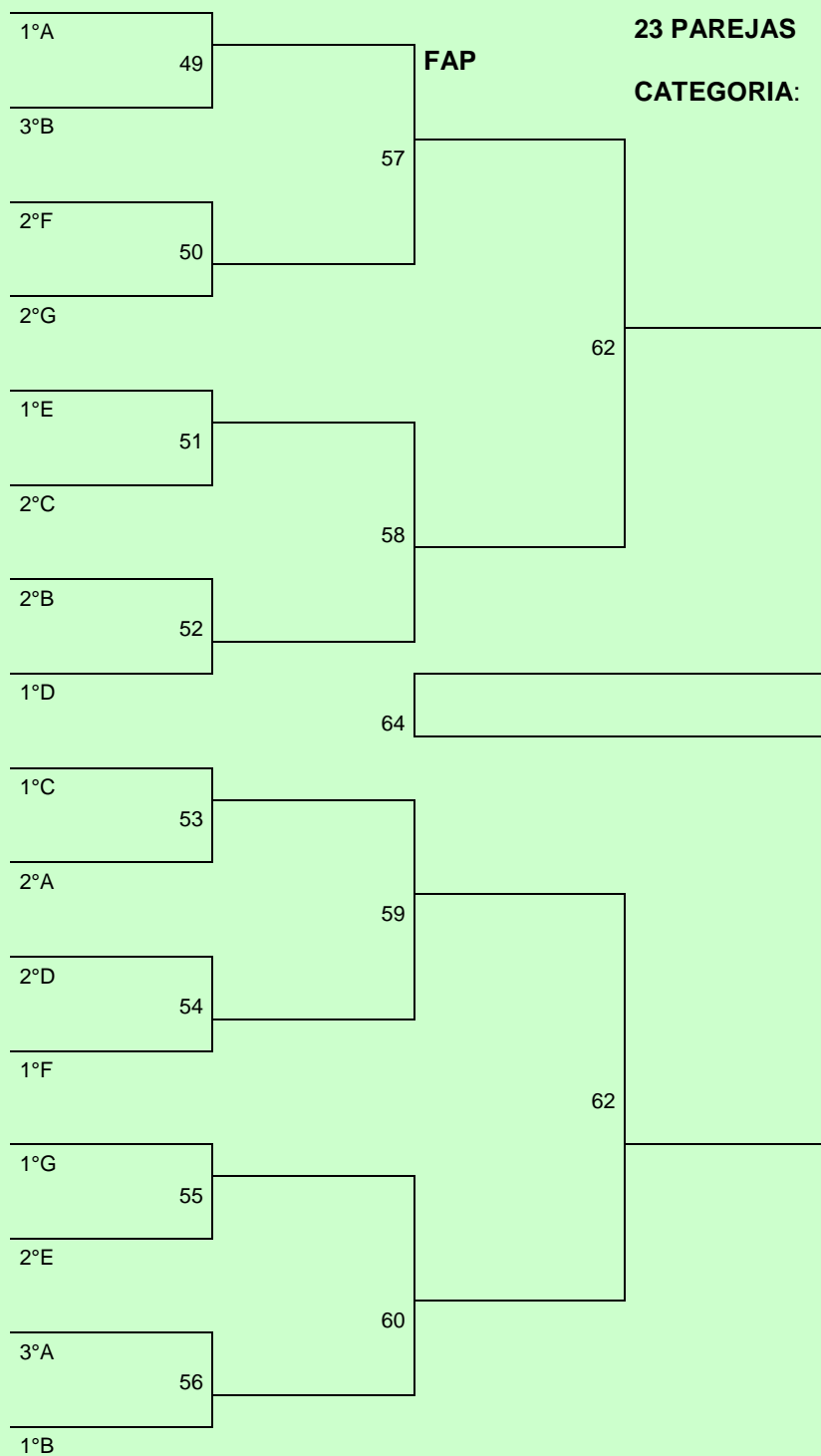
FAP

CATEGORIA:

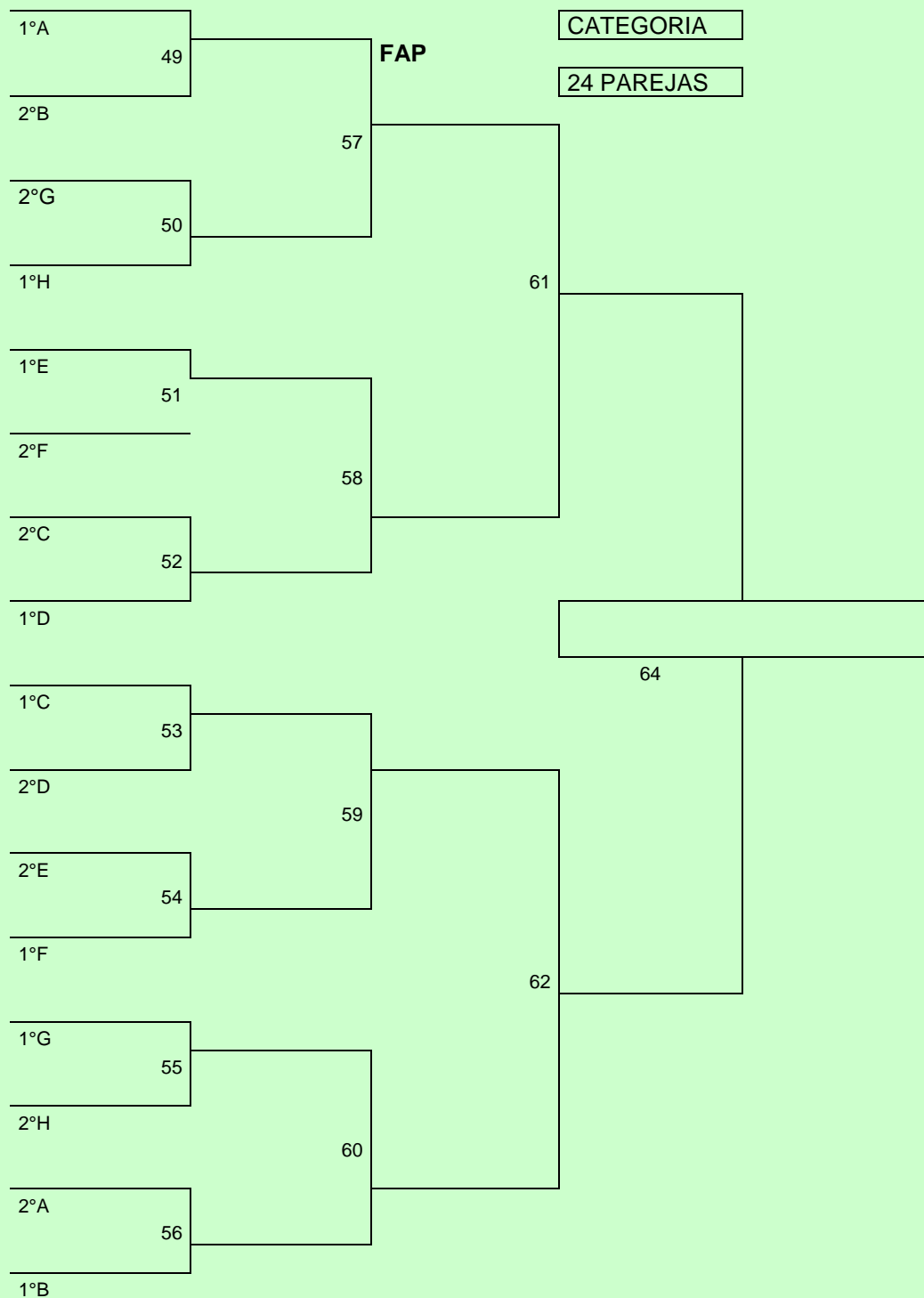
22 PAREJAS



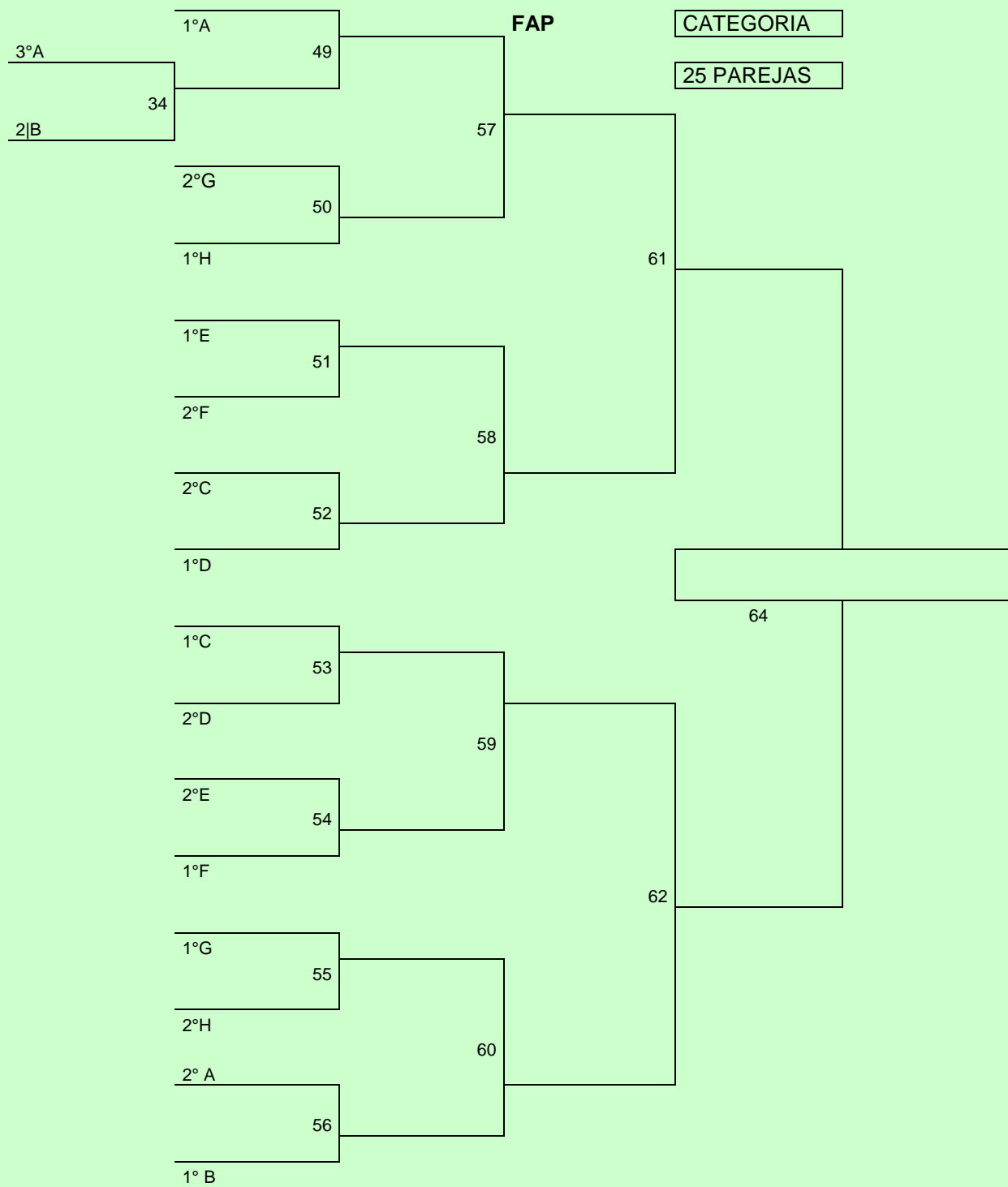
Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



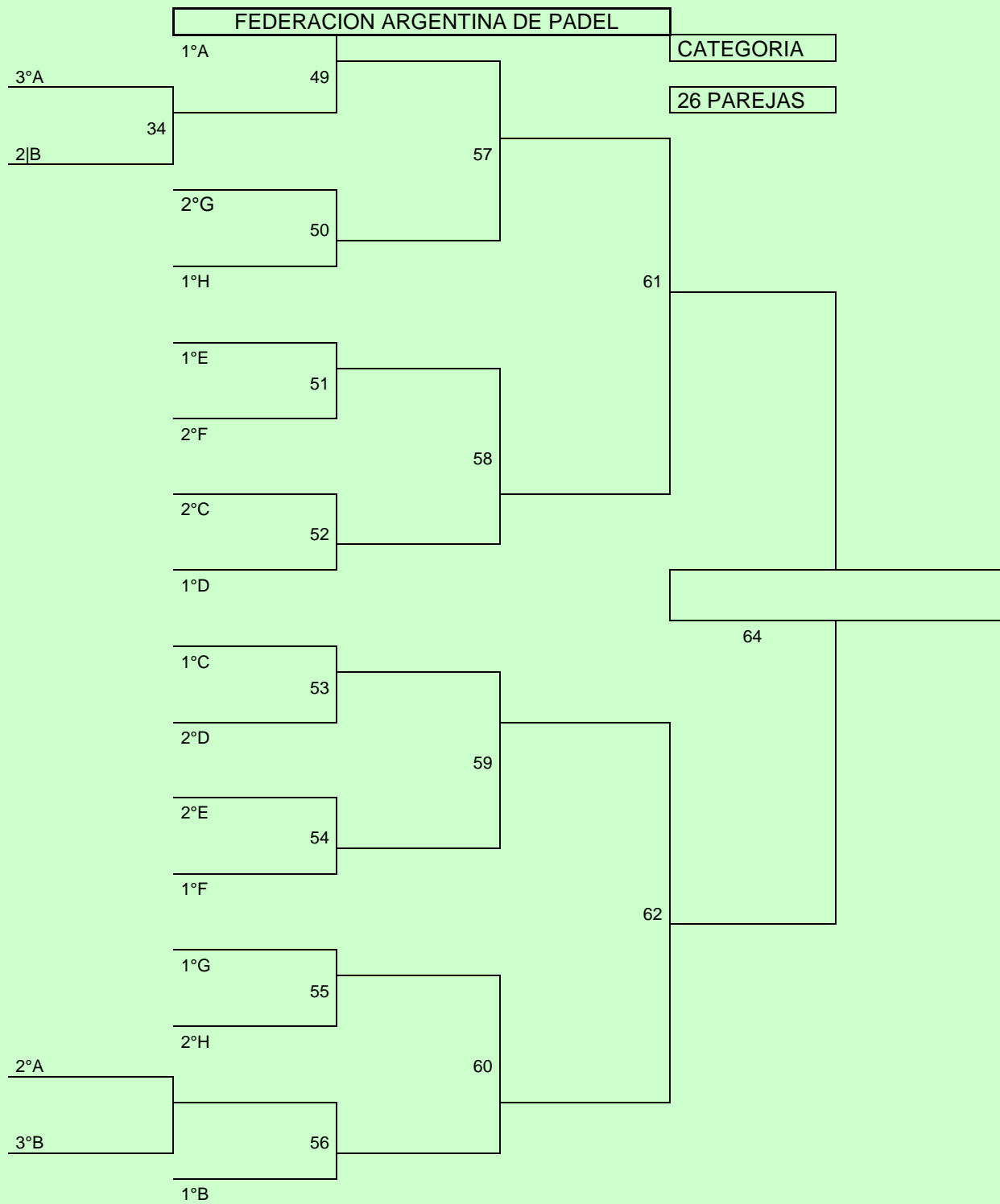
Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



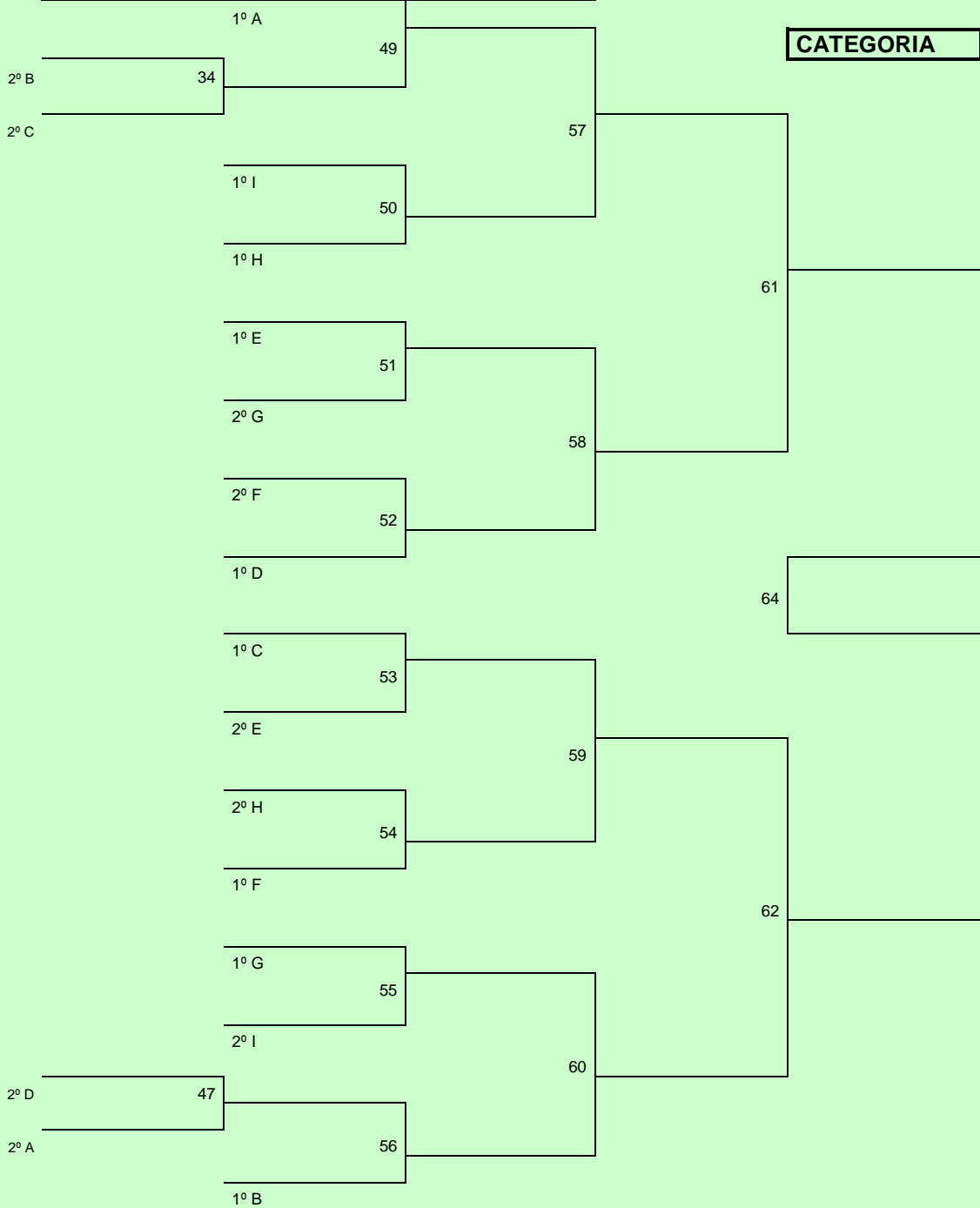
Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



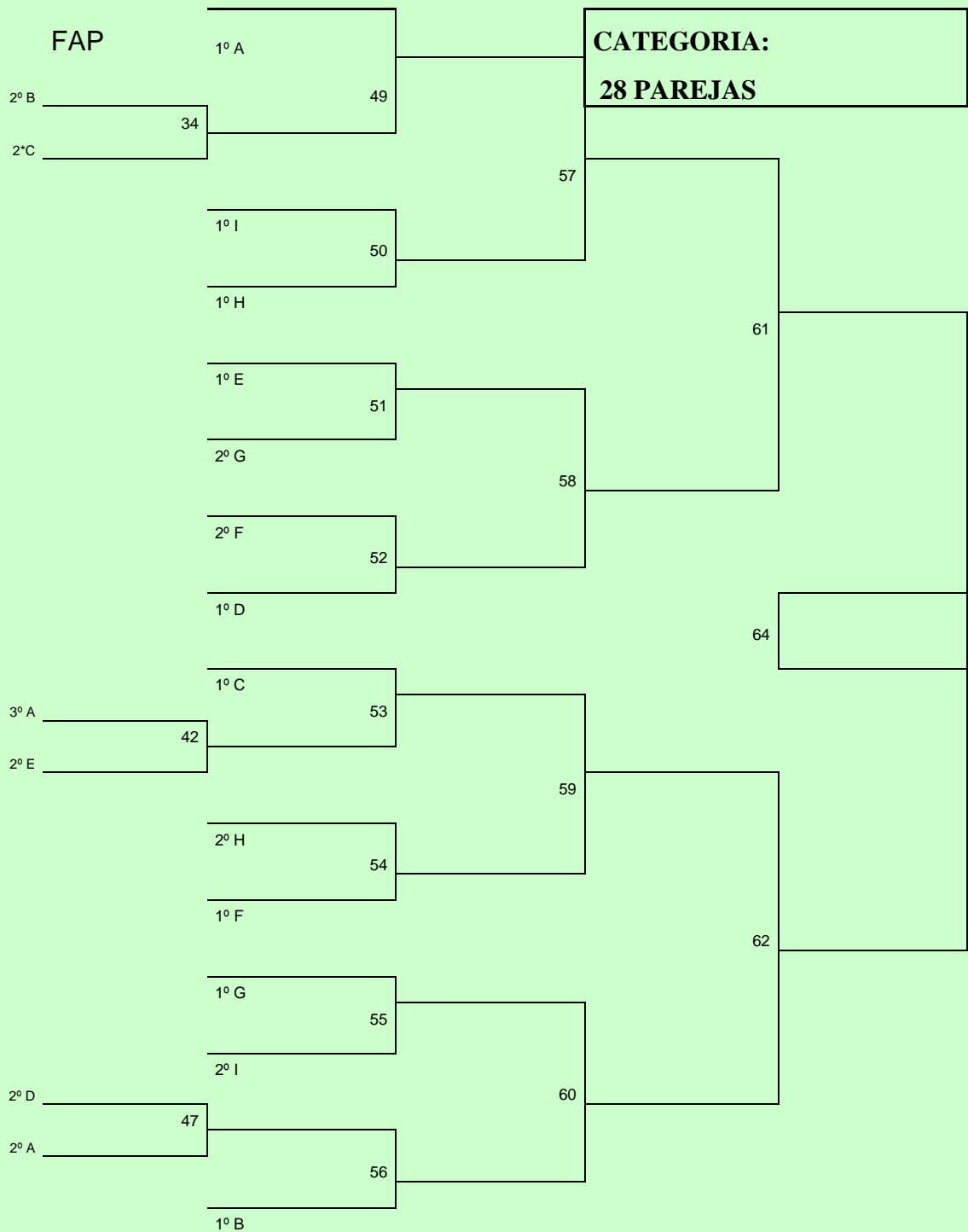
Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

FEDERACION ARGENTINA DE PADEL

27 Parejas



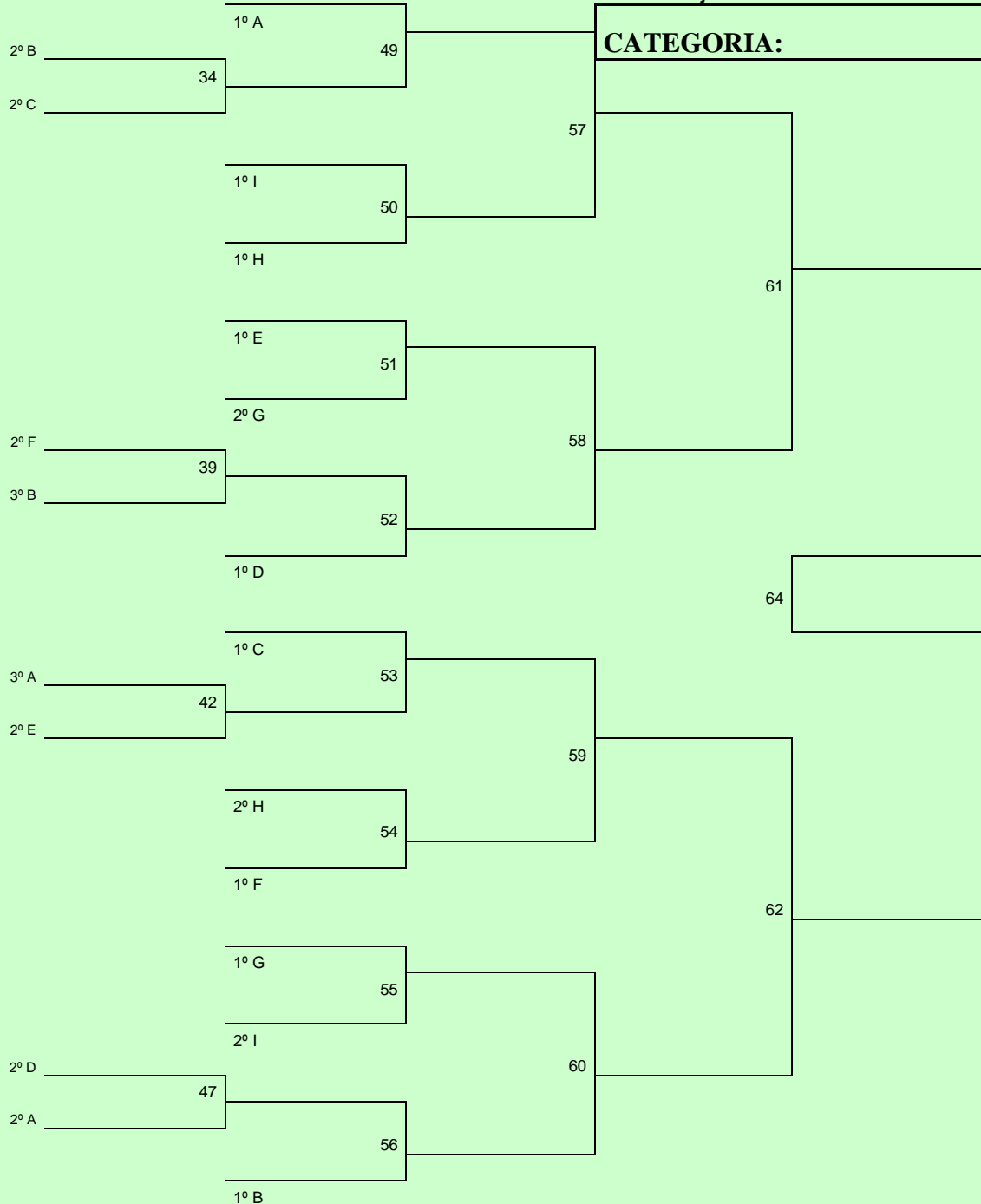
Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



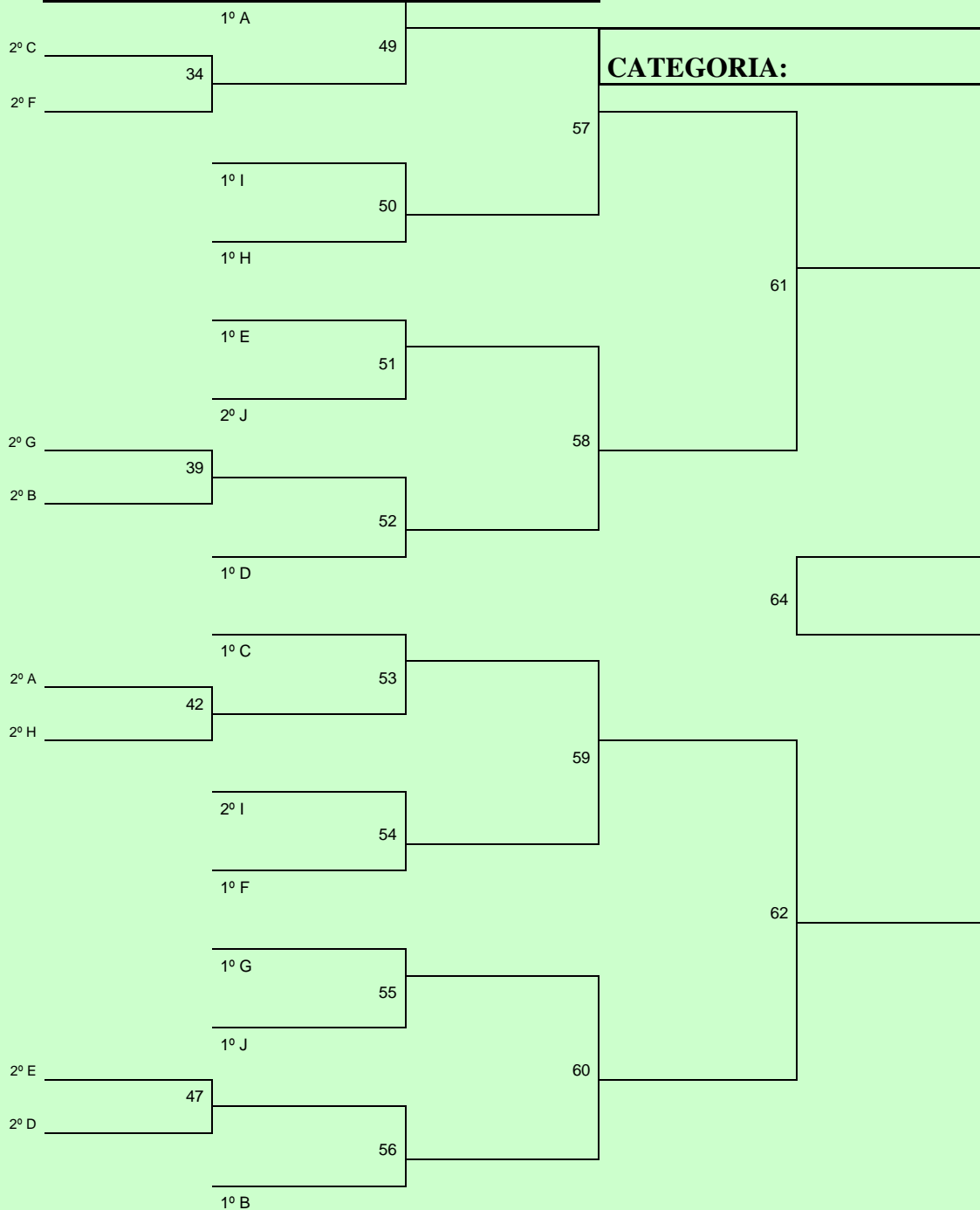
Nº PARTI-	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

FEDERACION ARGENTINA DE PADEL

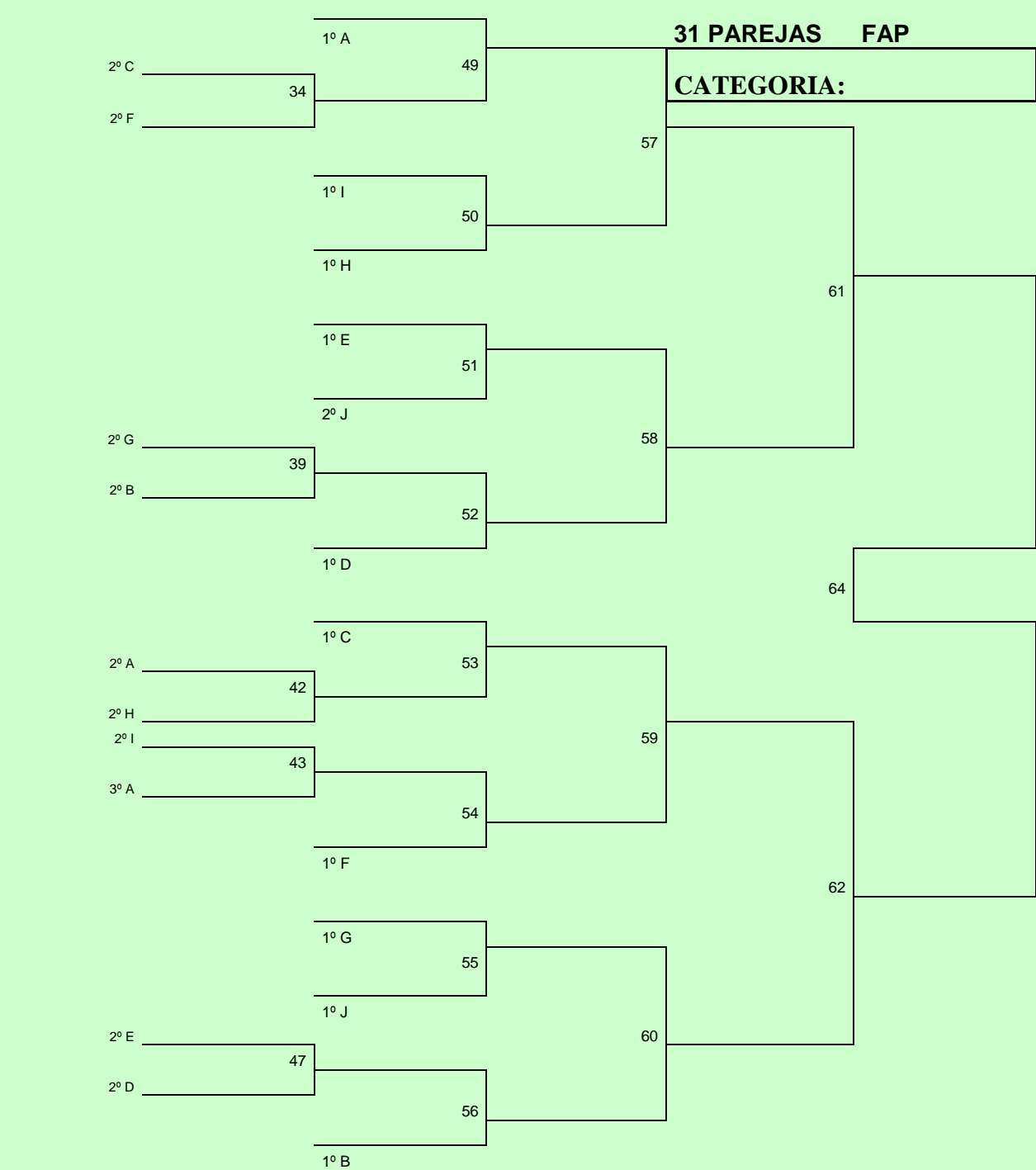
29 Parejas



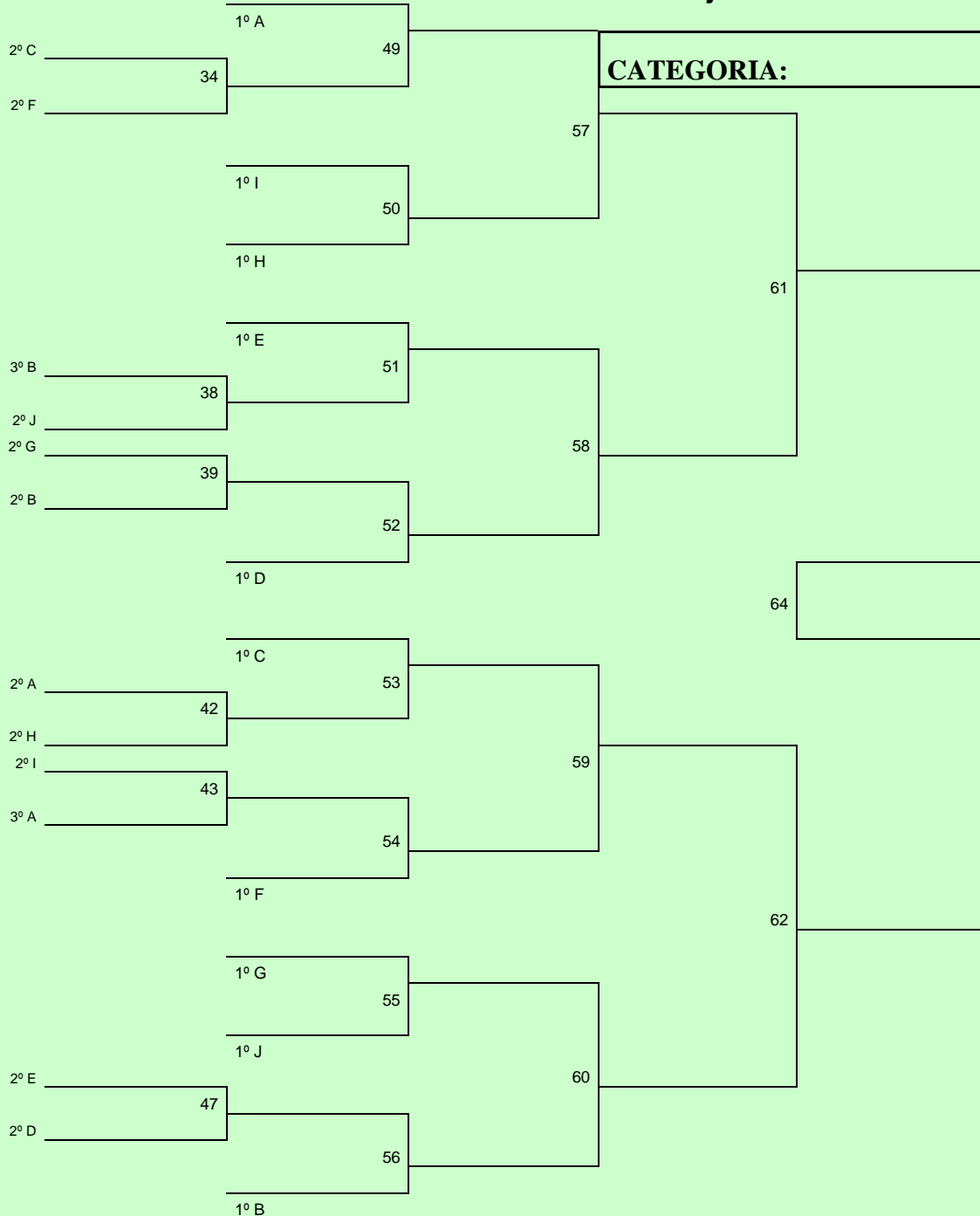
Nº PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



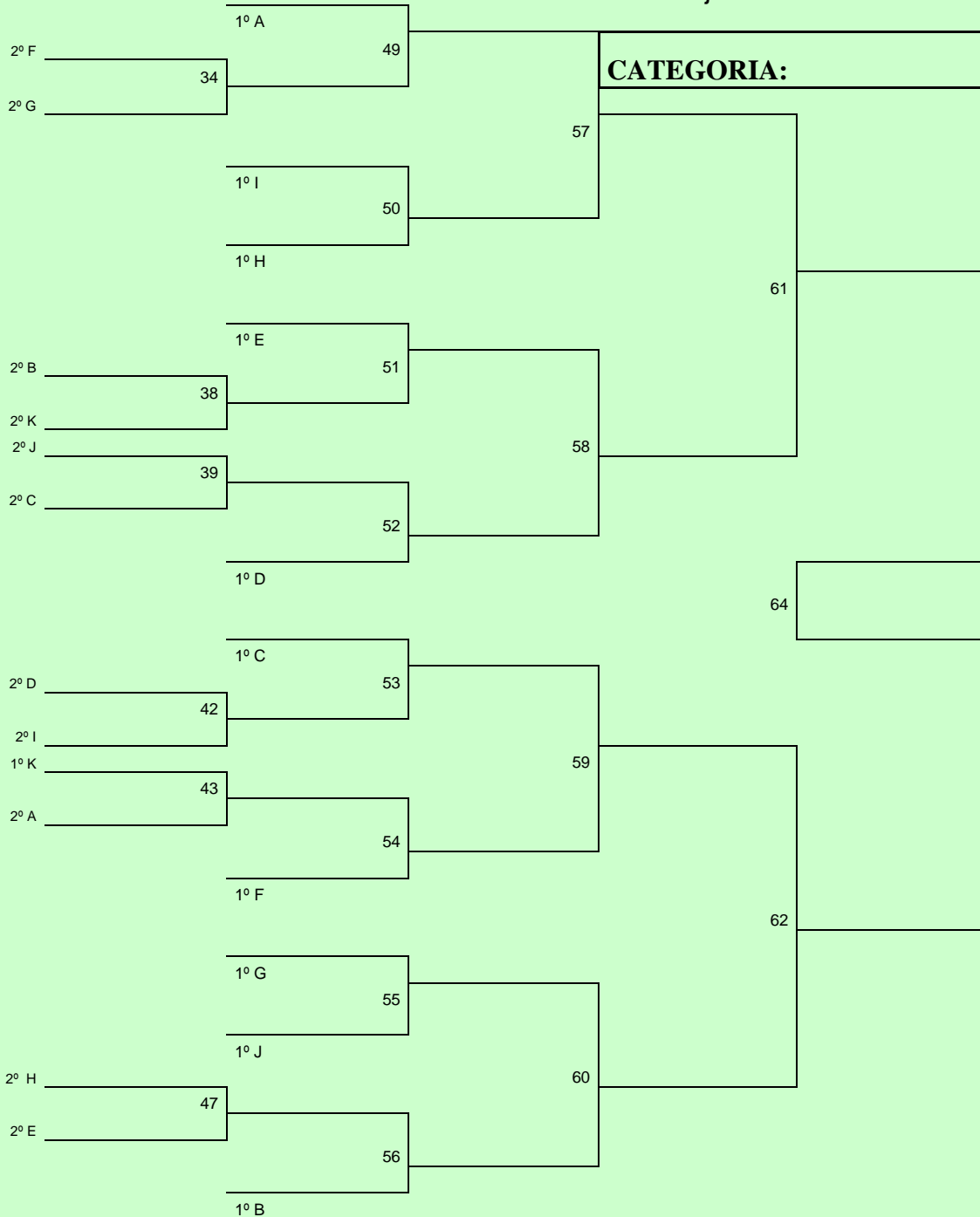
N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			64		



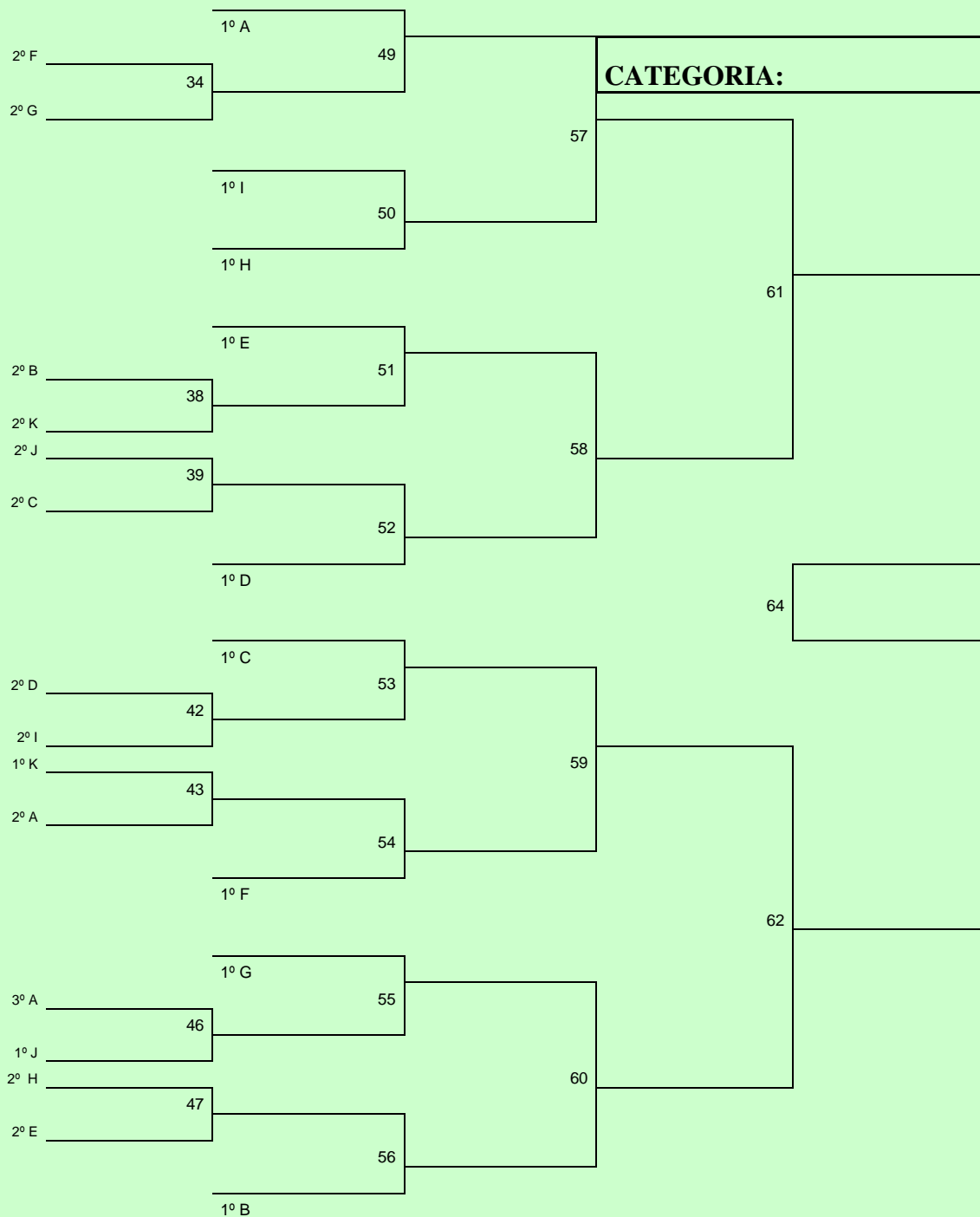
Nº PARTI-	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



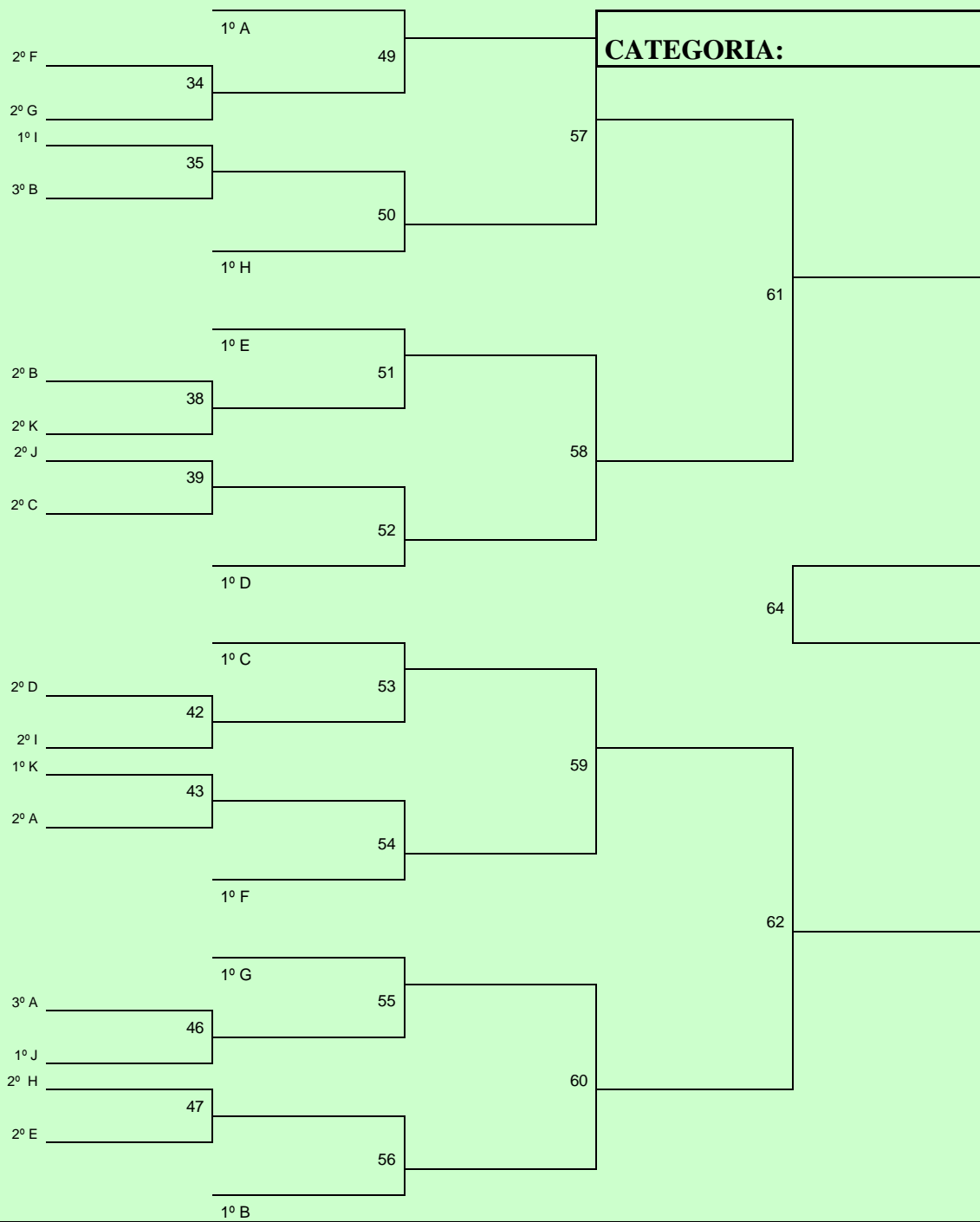
Nº PARTI-	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



Nº PARTI-	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

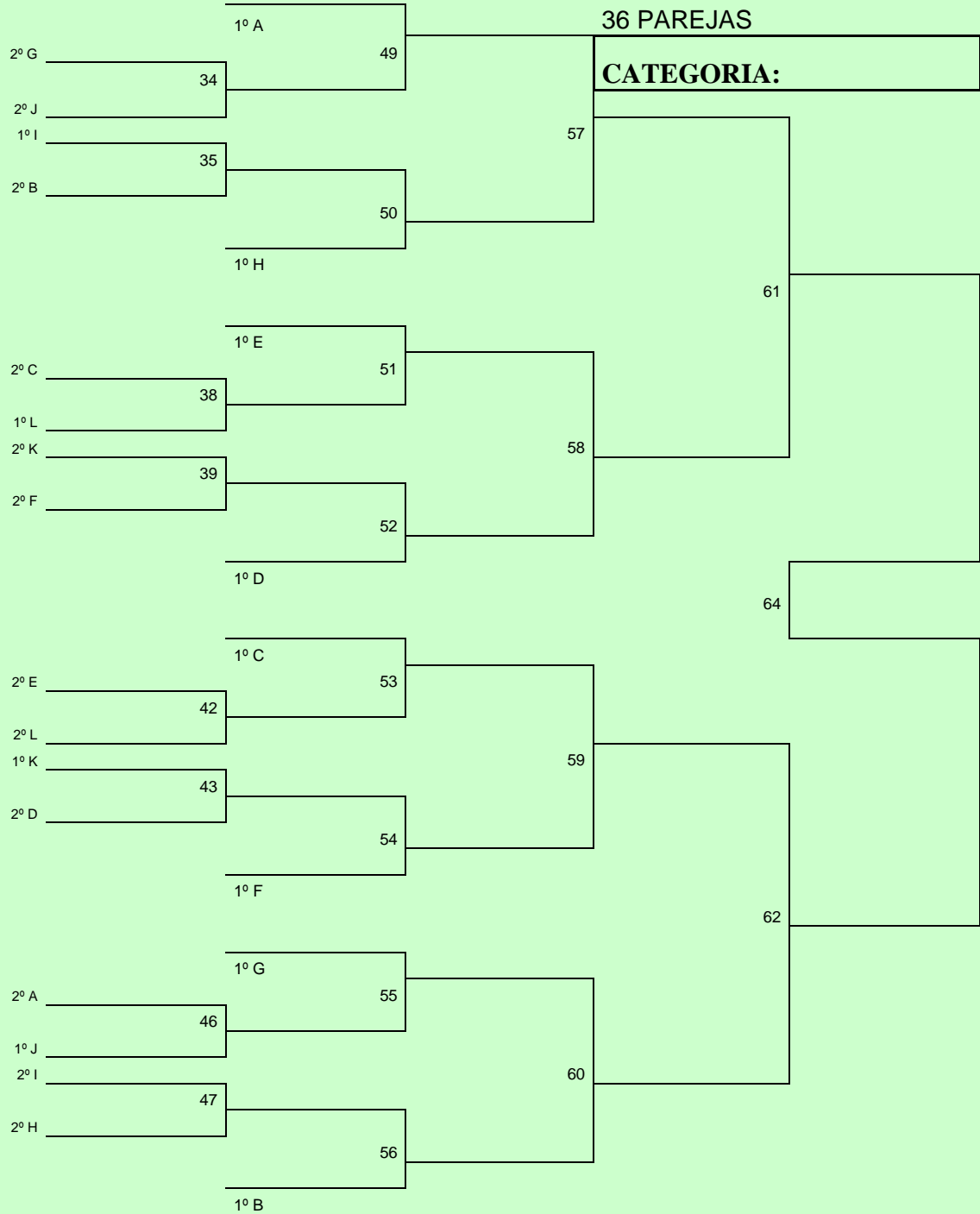


Nº PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



Nº PARTI-	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			64		

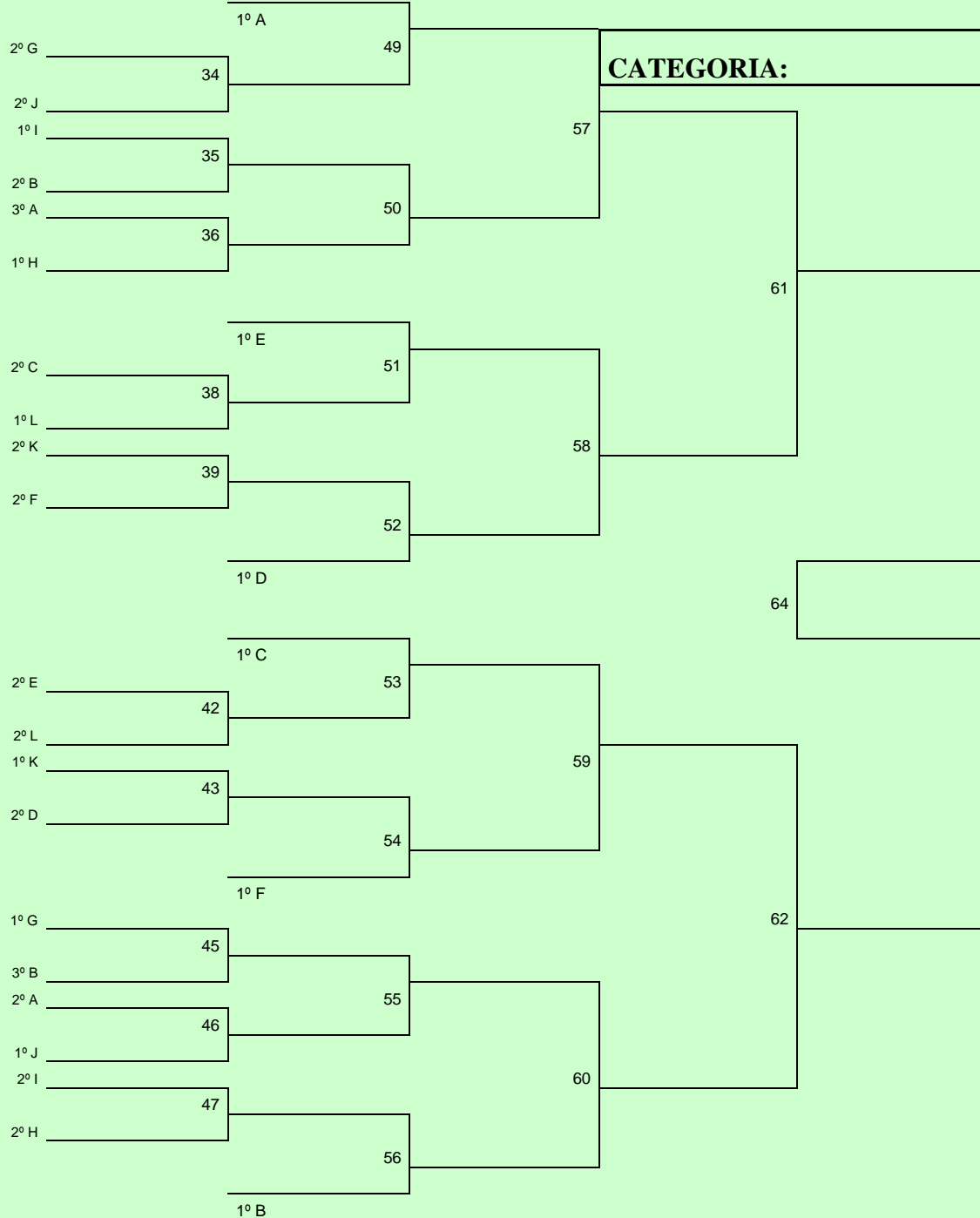
FEDERACION ARGENTINA DE PADEL



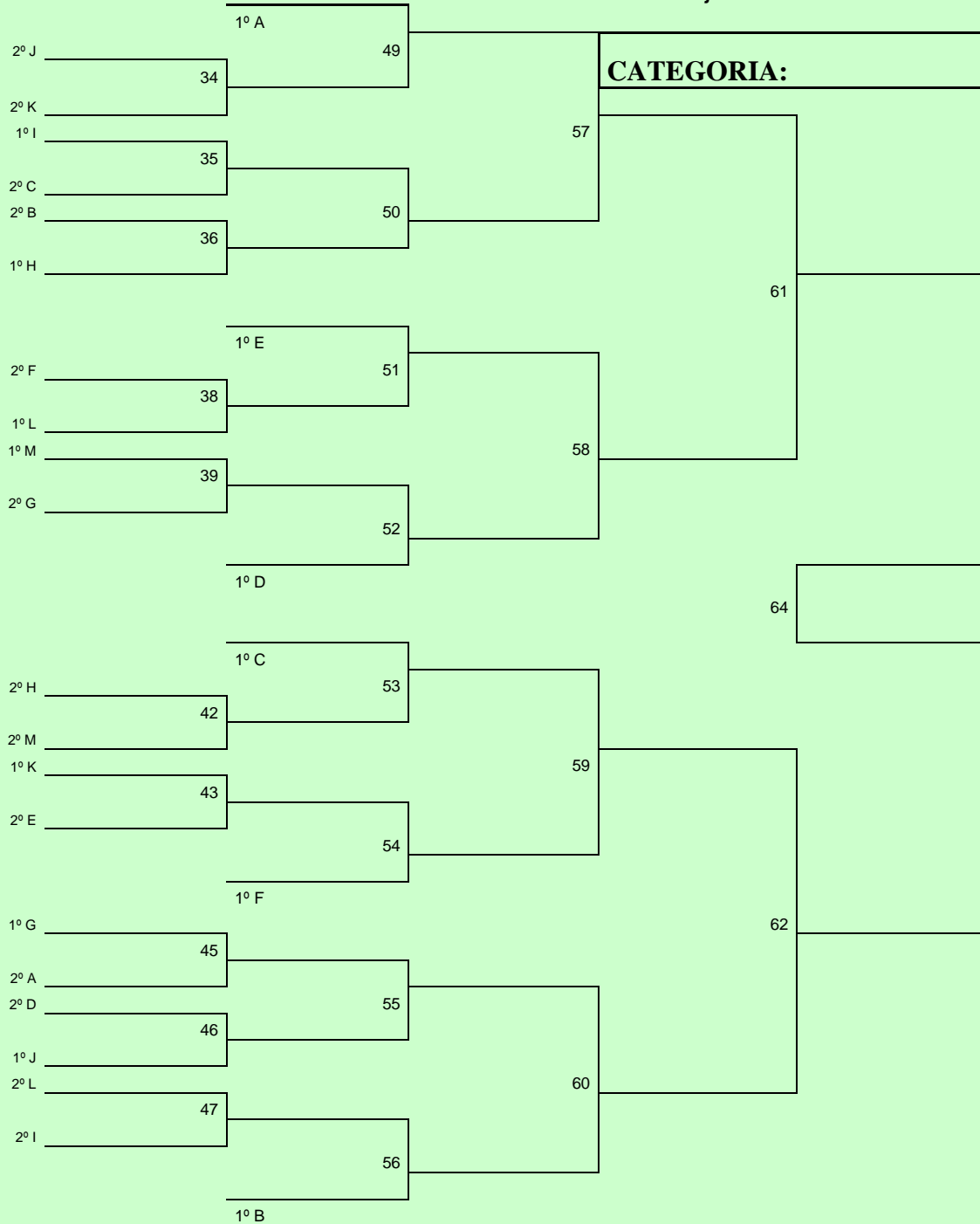
Nº PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

37 Parejas

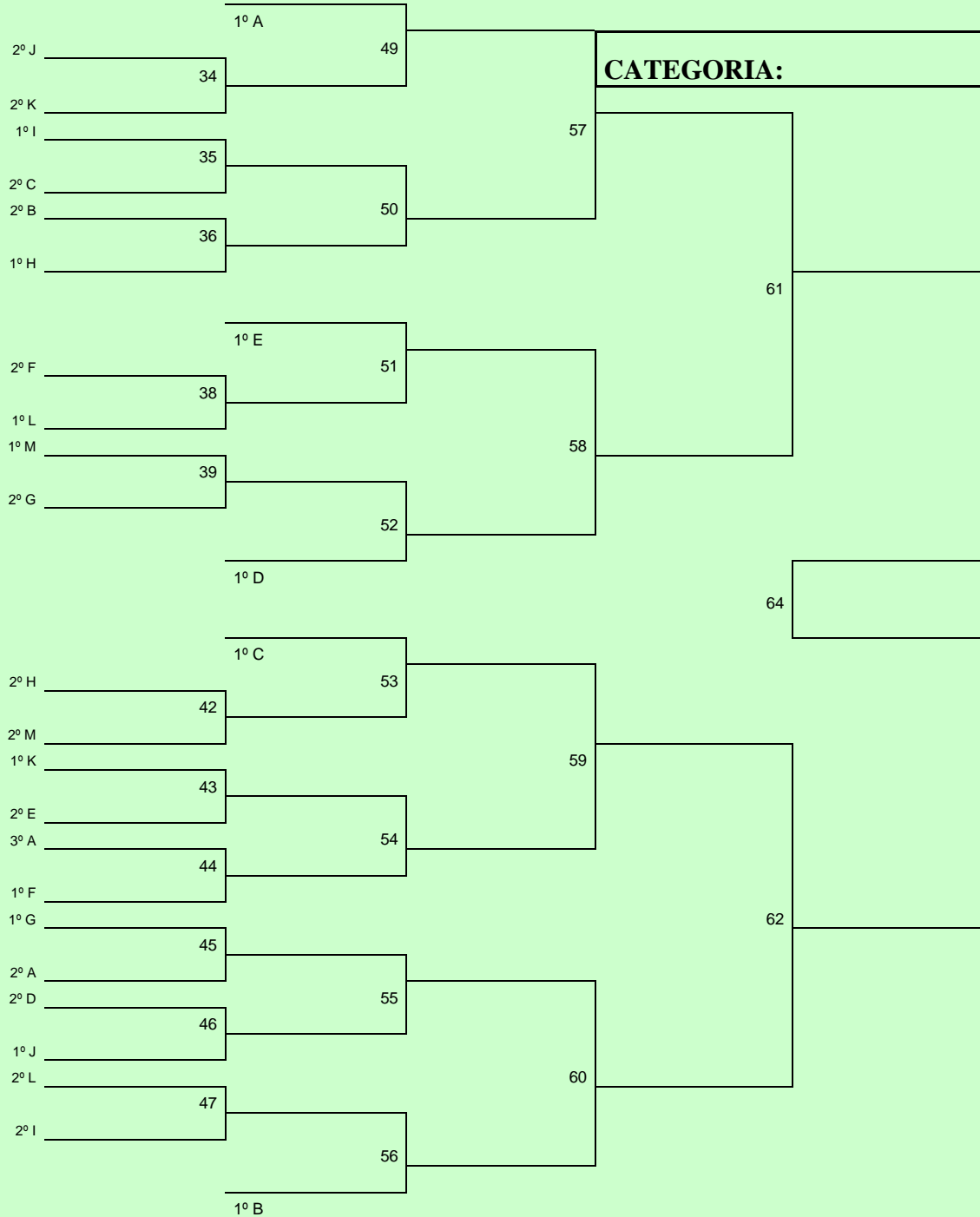




N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



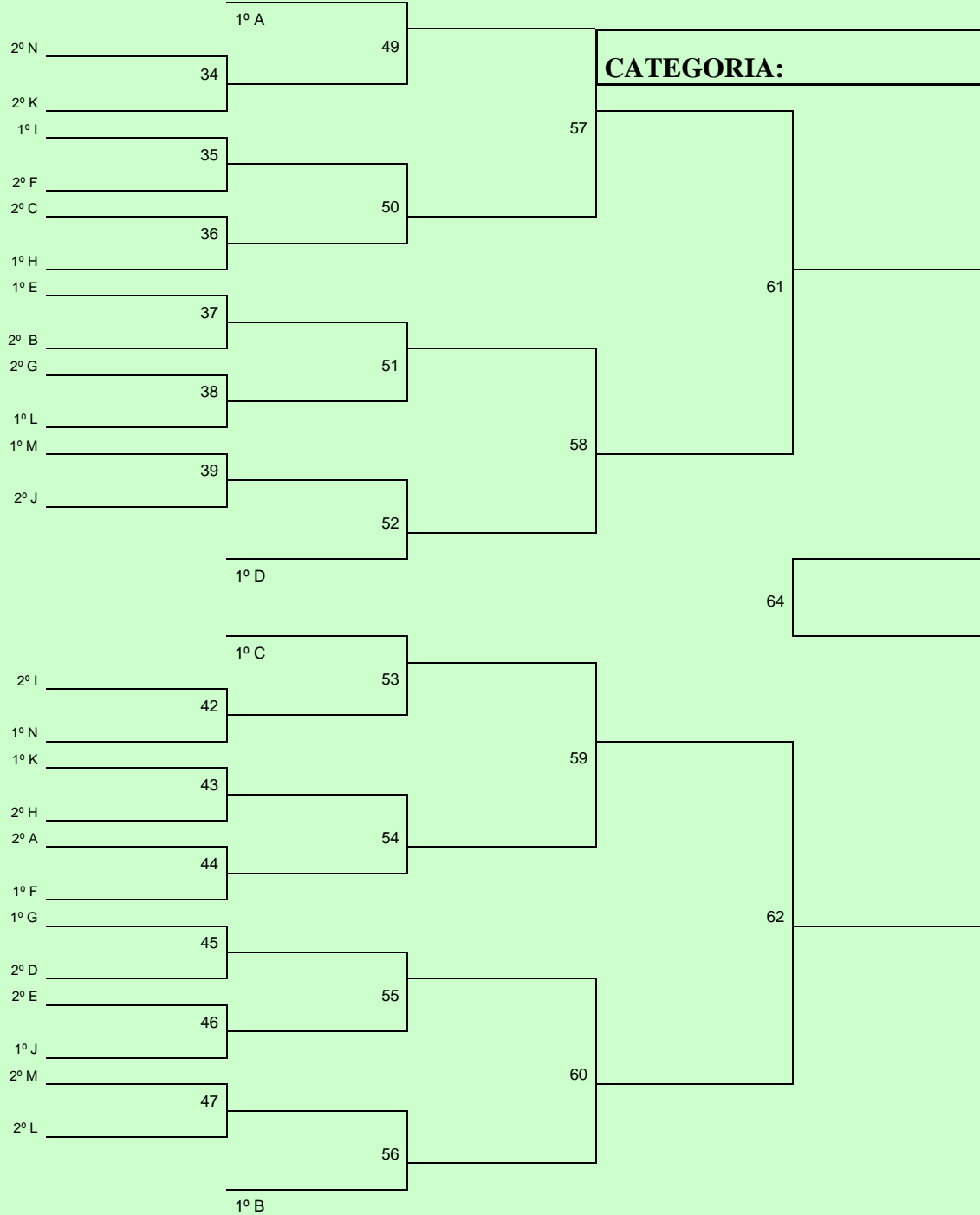
N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



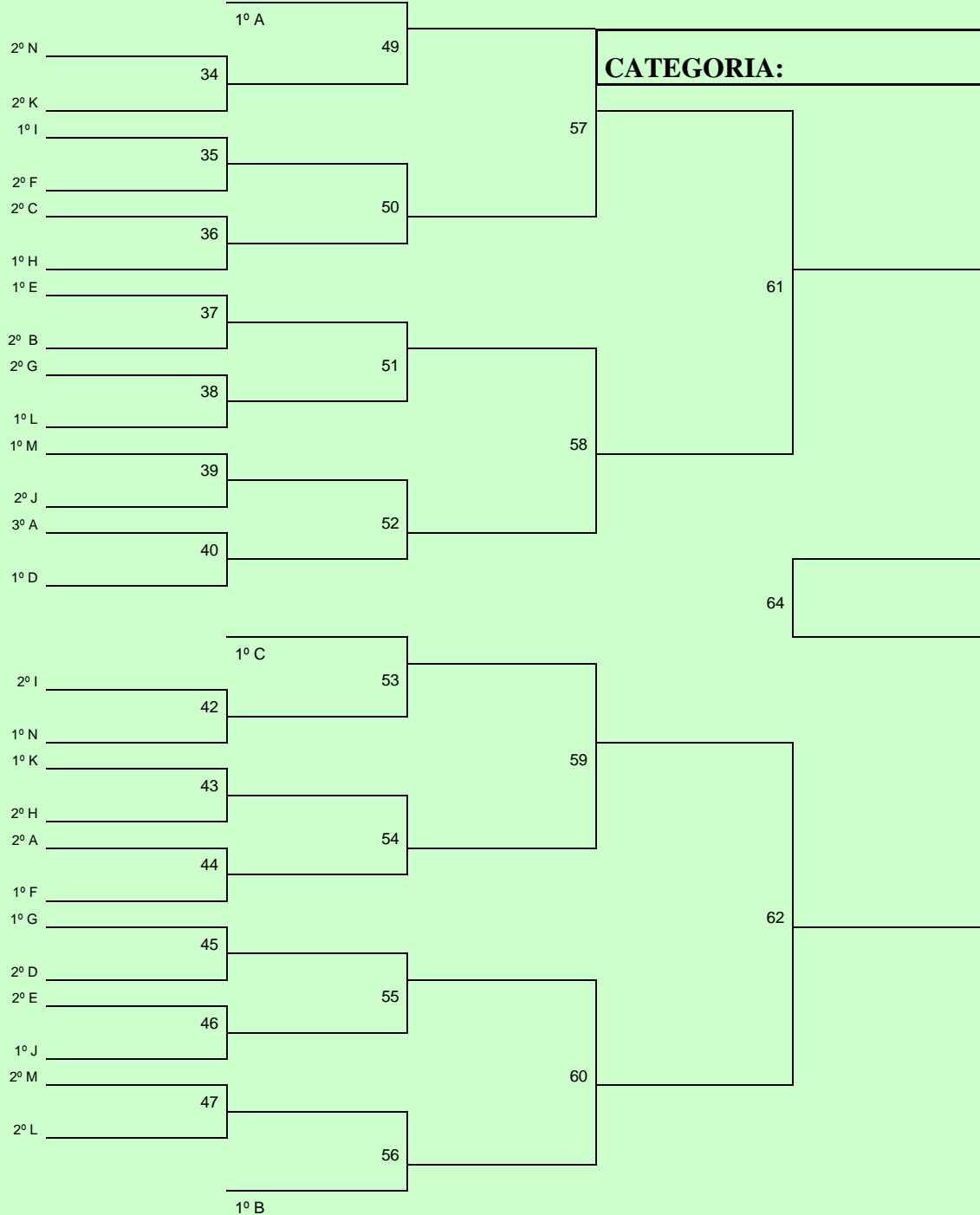
N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

41 PAREJAS

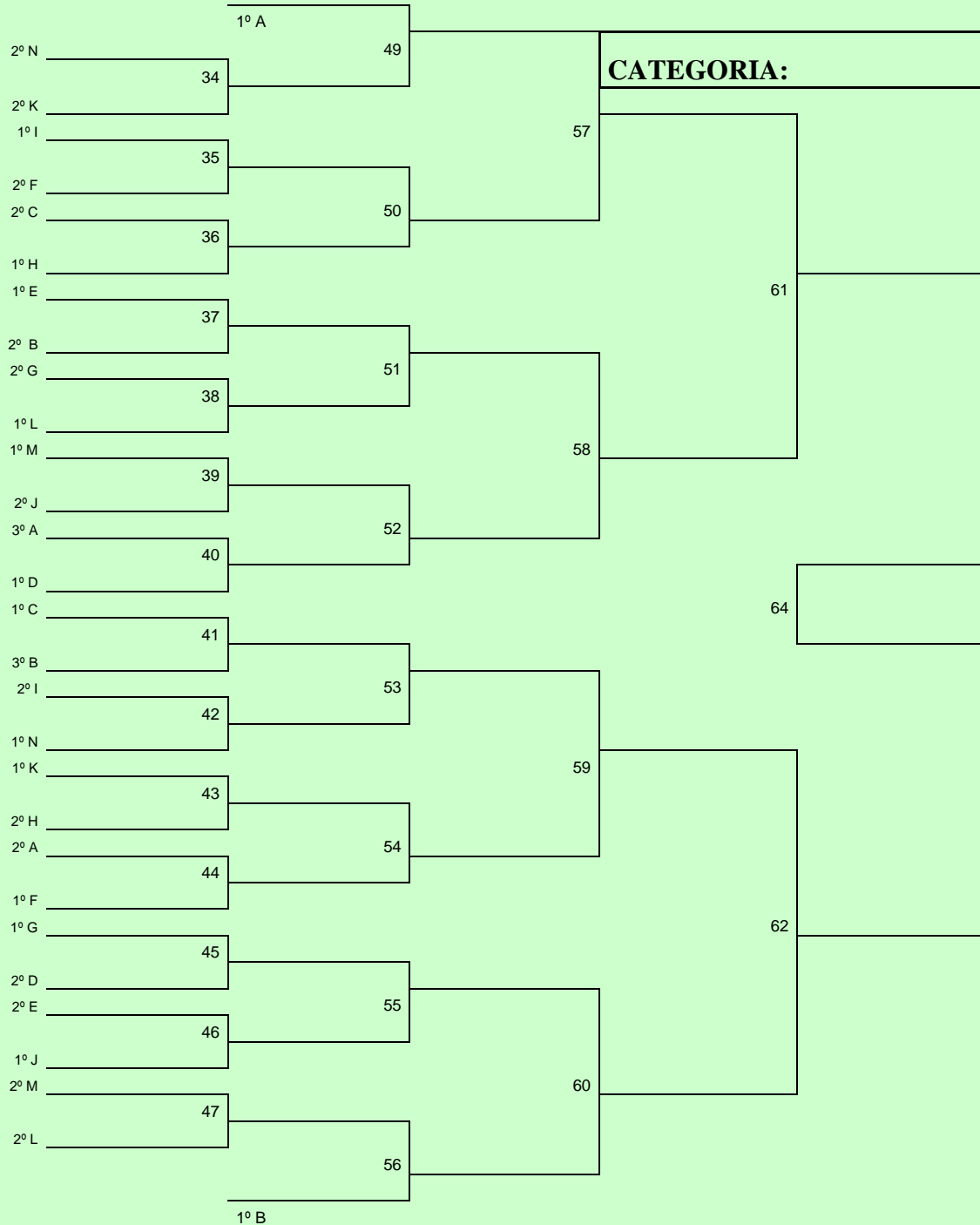




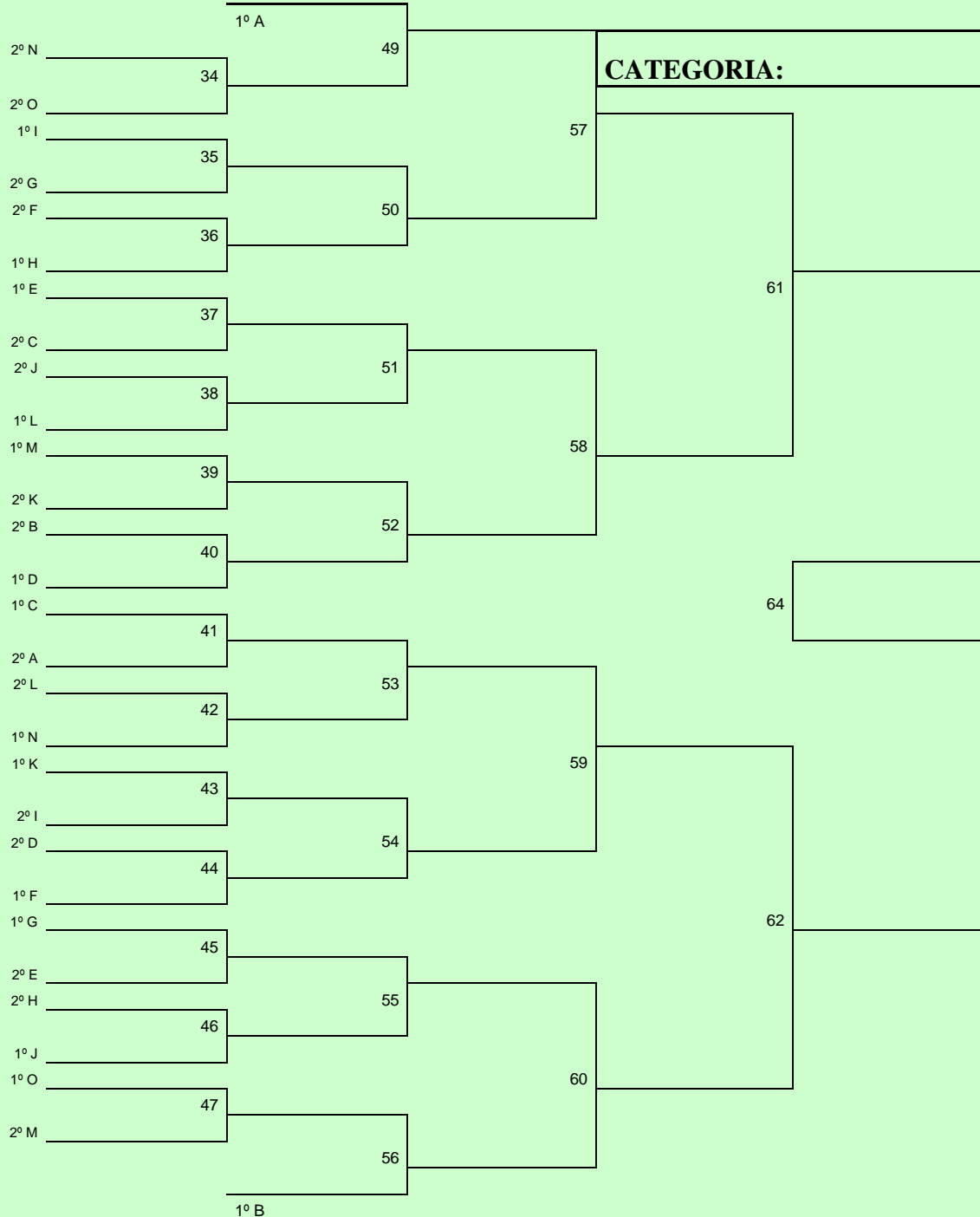
N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



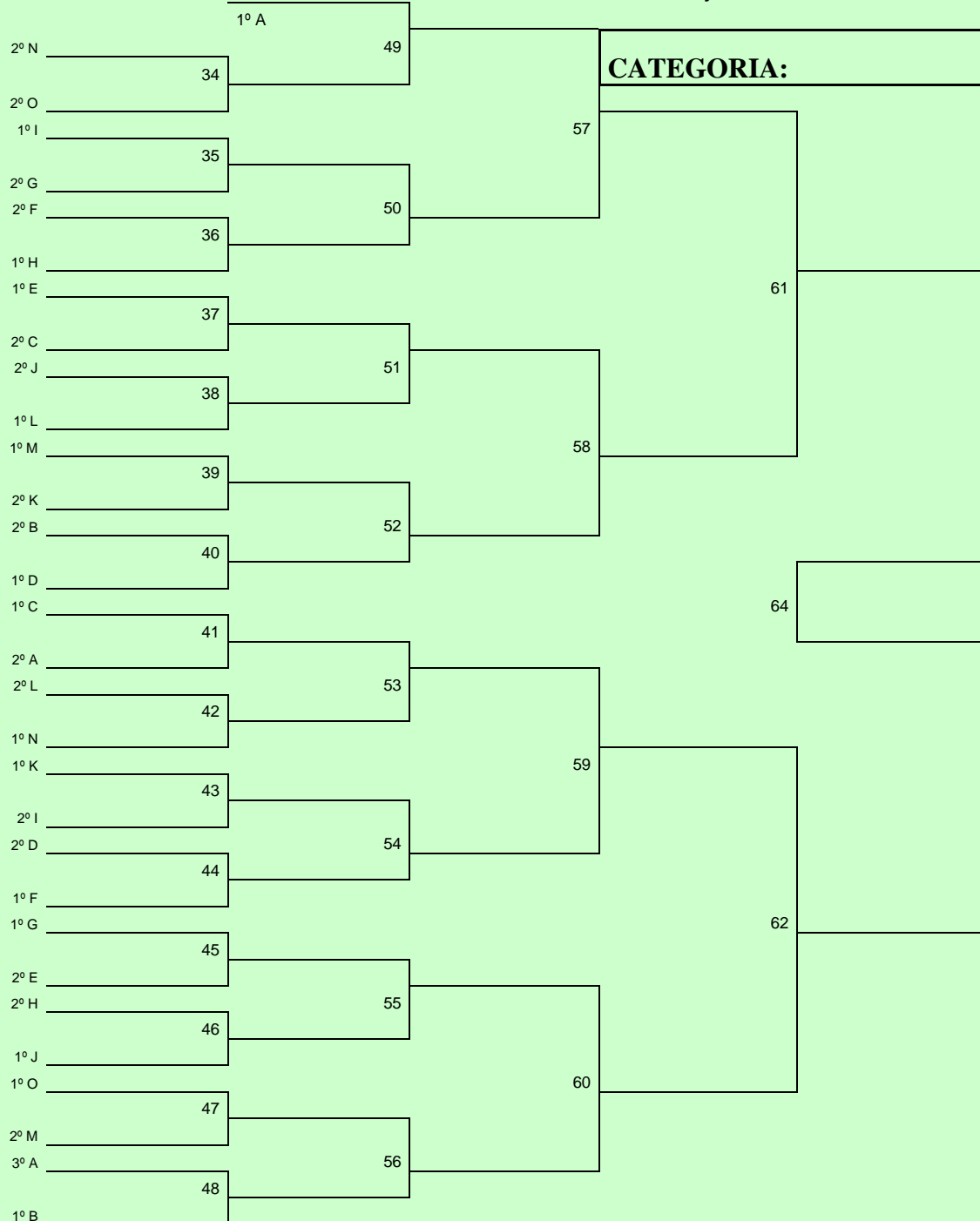
N° PARTI-	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



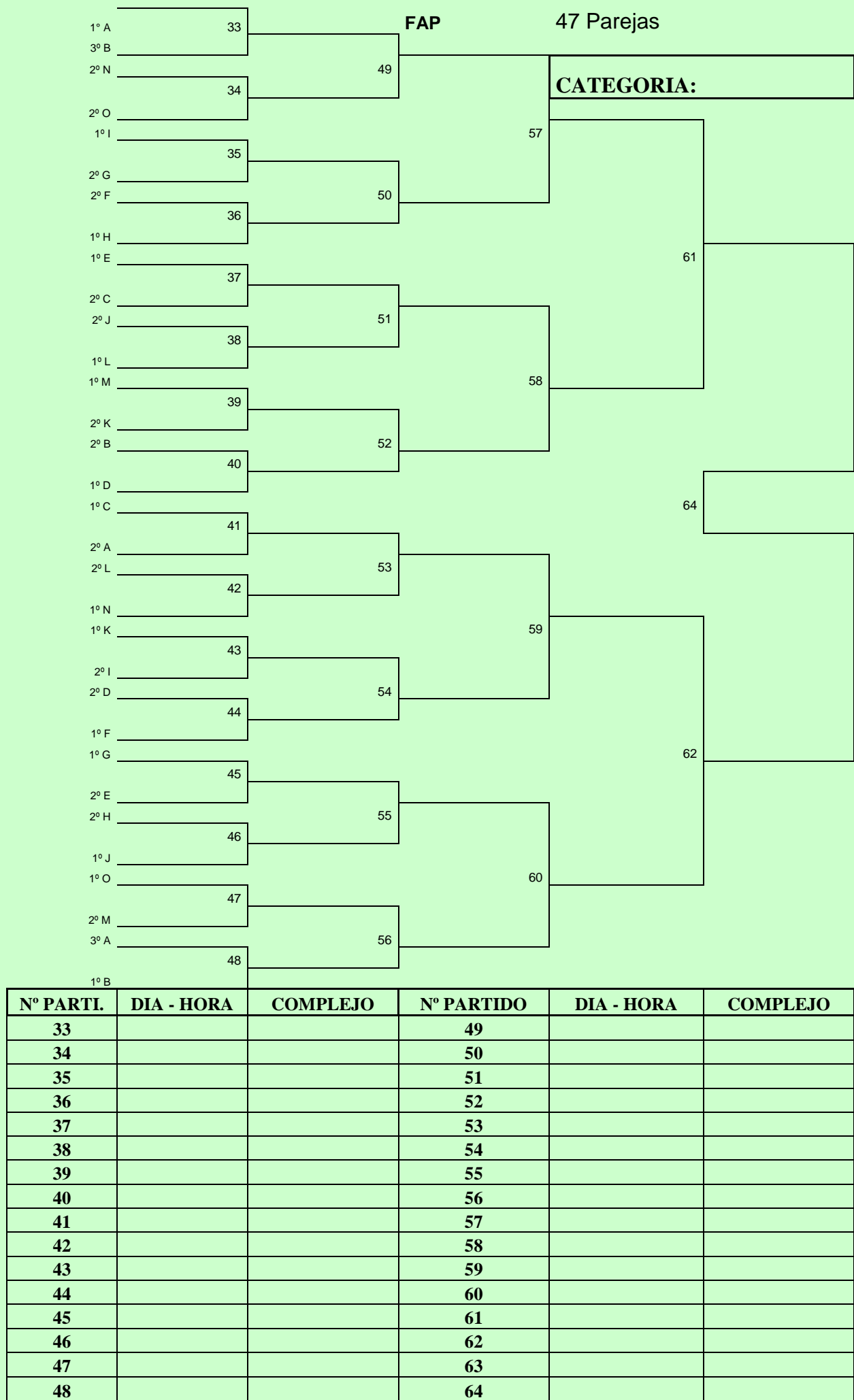
N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		

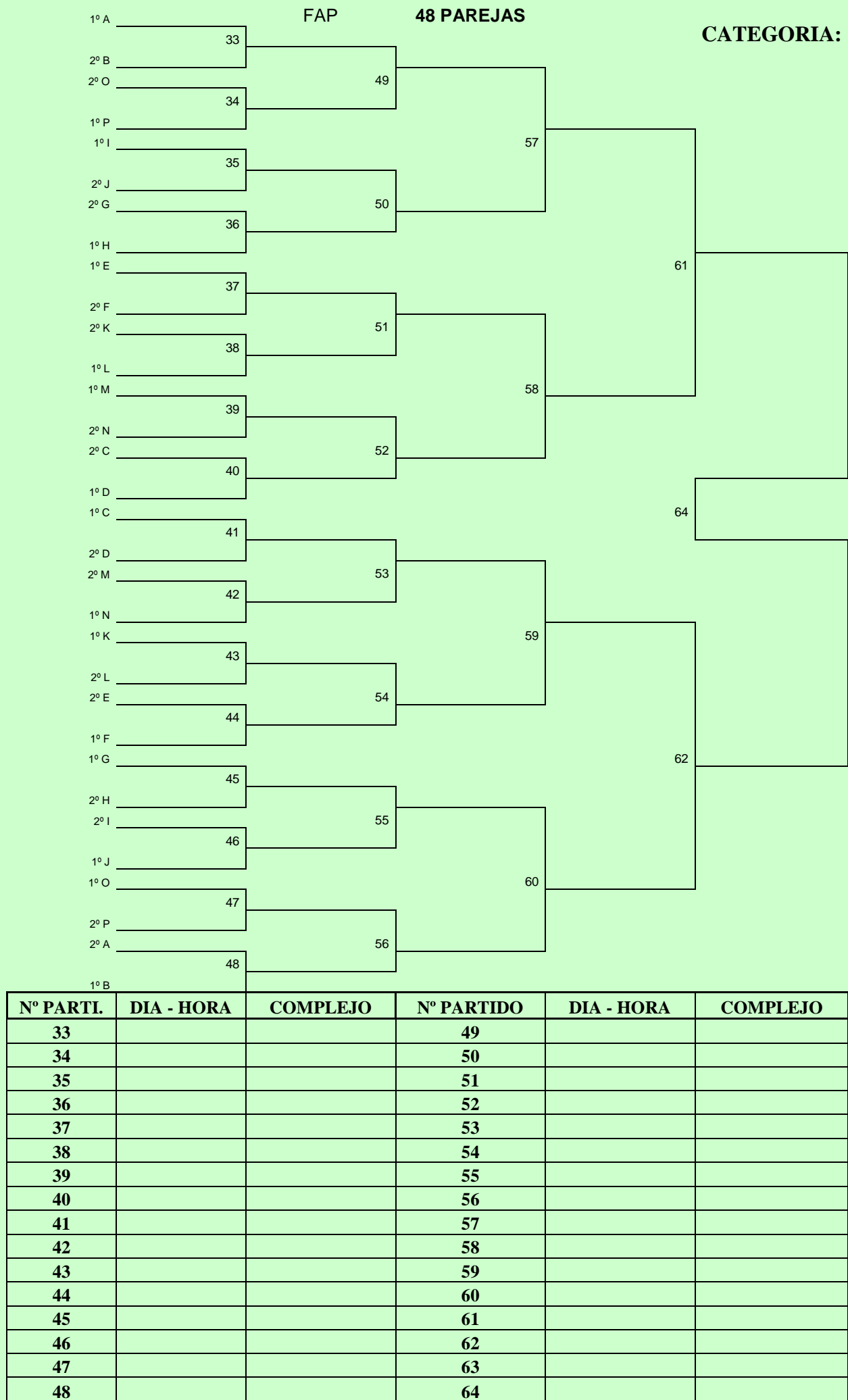


Nº PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	Nº PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		



N° PARTI.	DIA - HORA	COMPLEJO	N° PARTIDO	DIA - HORA	COMPLEJO
33			49		
34			50		
35			51		
36			52		
37			53		
38			54		
39			55		
40			56		
41			57		
42			58		
43			59		
44			60		
45			61		
46			62		
47			63		
48			64		







DEL ÁRBITRO

Las Funciones del Árbitro

El árbitro es la autoridad máxima durante un partido, se encuentra desde el inicio hasta el final del mismo.

Esta figura se utiliza en partidos de primera y tiene las siguientes atribuciones:

- a) Un árbitro debe estar ubicado en el ingreso de la cancha para tener una mejor visión del campo de juego, debe contar con un equipo de audio, así será escuchado por los jugadores y el público presente.
- b) El árbitro debe hacer la presentación individual de cada jugador, indicando su ubicación y currículum.
- c) Durante el peloteo de cortesía, el árbitro va indicando los tiempos (ejemplo: tres minutos, cuatro minutos, tiempo de juego).
- d) El sorteo lo hace el árbitro.
- e) El árbitro es quién lleva el tanteador, de la siguiente manera: Ej. "López 40-15", y así sucesivamente.
- f) El árbitro es quién controla el tiempo de descanso en cada cambio de lado, al cumplirse el mismo es quien da la orden para retomar el juego.
- g) El árbitro es quién considera que el punto ha terminado.
- h) El árbitro deberá en todo momento hacer cumplir la regla 7 del Reglamento de Juego.

En la página siguiente se adjunta la planilla que debe tener cada árbitro en su poder para el seguimiento de un partido.

PLANILLA DE ARBITRAJE

SET 1°

PAREJA A:

PAREJA B:

Game	1°		2°		3°		4°		5°		6°		7°		8°		9°		10°		11°		12°		Tie Break		
Pareja	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	
Saque																											
15																										1	
30																										2	
40																										3	
Vent.																										4	
Vent.																										5	
Vent.																										6	
Vent.																										7	
Vent.																										8	
Vent.																										9	
Vent.																										10	

SET 2°

Game	1°		2°		3°		4°		5°		6°		7°		8°		9°		10°		11°		12°		Tie Break		
Pareja	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	
Saque																											
15																										1	
30																										2	
40																										3	
Vent.																										4	
Vent.																										5	
Vent.																										6	
Vent.																										7	
Vent.																										8	
Vent.																										9	
Vent.																										10	

SET 3°

Game	1°		2°		3°		4°		5°		6°		7°		8°		9°		10°		11°		12°		Tie Break		
Pareja	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	
Saque																											
15																										1	
30																										2	
40																										3	
Vent.																										4	
Vent.																										5	
Vent.																										6	
Vent.																										7	
Vent.																										8	
Vent.																										9	
Vent.																										10	



CODIGO DE CONDUCTA

Código de Conducta

Nota: atento a la necesidad de asegurar el normal desarrollo de los partidos del Torneo y preservar al mismo tiempo los Principios Esenciales que hacen a la competencia, los jugadores deberán tener en todo momento un

correcto comportamiento, debiendo repercutir favorablemente entre el juego de Padel y sobre sus compañeros.

La falta de observación de esta conducta, o la violación reiterada y deliberada de alguna de esas Reglas de Juego, o actitudes antideportivas que vulneren o empañen el brillo que debe rodear esta clase recompetencia, lo hará pasible de sanciones previstas en las normas incluidas en el presente código y de las disposiciones del Tribunal de Disciplina.

Artículo 1: De las Infracciones

Constituyen infracciones:

- a) Las faltas a la ética deportiva observadas durante la competencia.
- b) Las actitudes antideportivas tendientes a provocar el desaliento o pérdida de control del adversario.
- c) Menospreciar a autoridades, dirigentes o público, ya sea dentro o fuera del lugar de competencia o subestimar al adversario realizando acciones de “suficiencia” cuando su capacidad supera a la del rival.
- d) Las ofensas verbales y los ataques de hecho a su contrincante, autoridades, dirigentes o público, ya sea dentro o fuera de la competencia.
- e) Los actos atentatorios a la moral y a las buenas costumbres cometidas dentro o fuera de la competencia.
- f) El golpear, arrojar o patear pelotas durante la competencia.
- g) Festejar con exageraciones o agravios para los rivales la obtención de un éxito o la realización de una acción feliz, así como efectuar gestos provocativos para sus adversarios y/o público.
- h) La falta de puntualidad a la hora fijada para la iniciación de un partido.
- i) Discutir la decisión de los Fiscales o efectuar gestos descomedidos o de disconformidad por el fallo de éstos
- j) Provocar demoras en el juego o pérdida de tiempo voluntaria para obtener ventajas circunstanciales, sea en el inicio o reinicio del juego, inclusive en el cambio de lado, el que no deberá exceder de noventa (90) segundos y/o durante el servicio o en la recepción de éste, el cual no deberá superar los treinta (30) segundos.
- k) Mostrar evidente desinterés en ganar el partido.
- l) Abandonar un partido después de comenzado, por causas que no sean evidentes como enfermedad o lesiones invalidatorias.
- m) No presentarse a disputar un partido programado por otras causas que no sean evidente enfermedad o lesiones invalidatorias, debiendo avisar con la debida antelación estos sucesos.
- n) No participar, después de haberse efectuado el sorteo, en el Campeonato en el cual está inscripto, sin causas valederas y sin aviso efectuado con la debida autorización

Artículo 2: De las sanciones a aplicar

- a) Conducta antideportiva (art.1, inc a, b y f)
- b) Menospreciar a las autoridades, dirigentes o público y subestimar al adversario (art.1, inc c y g)
- c) Discutir las decisiones de los Fiscales o efectuar gestos descomedidos o disconformidad para los fallos de éstos (art.1, inc i)
- d) Provocar demoras en el juego o perdida de tiempo voluntaria en el inicio o reinicio del juego (art. 1, inc j)
- e) Mostrar evidente desinterés en ganar un partido (art, 1, inc k)
- f) No presentarse a disputar un partido programado (art. 1 , inc m y n)

Sanciones correspondientes a cualquiera de estas faltas (puntos a al f inclusive)

1) Primera infracción: ADVERTENCIA

2) Segunda infracción: SUSPENSION TEMPORARIA

3) Tercera infracción: -PERDIDA DE LOS PUNTOS
ACUMULADOS EN EL
TORNEO O
-INHABILITACION PARA
SEGUIR JUGANDO LOS
RESTANTES TORNEOS DEL
AÑO

- g) Las ofensas verbales o los ataques de hecho a su contrincante, autoridades, dirigentes o público (art. 1, inc d)

Sanción: INHABILITACION POR TIEMPO INDETERMIANDO.

- h) Los actos atentatorios a la mora y las buenas costumbres (art. 1, inc e)

- i) La falta de puntualidad (art. 1, inc, h)

Sanción: ADVERTENCIA

- j) Abandonar un partido después de comenzado (art. 1, inc. l)

Sanción: DESCALIFICACION-ADVERTENCIA

- k) No participar en un Campeonato en el cual estaba inscripto sin avisar con la debida antelación (art. 1, inc. n)

Obligación: ABONAR LA INSCRIPCIÓN

Sanción: INHABILITACION PARA JUGAR EL SIGUIENTE TORNEO

NOTA: en caso de no cumplir con la obligación de abonar la inscripción, se aplicará INHABILITACION POR TIEMPO INDETERMINADO.