

UNIDAD 3: Deportes de Raqueta (Pádel)

El **pádel** es un deporte practicado desde los años 1980. Se juega en parejas y consta de tres materiales fundamentales para su desarrollo: la pelota, la pala y el campo de juego o pista

Este deporte fue inventado en Acapulco, México hacia 1969. Tras su popularidad en diversos países latinoamericanos y en España, empezó a extenderse su práctica por América y Europa.

Campo de juego o pista

Según el Reglamento de Juego del Pádel, el área de juego es un rectángulo de diez metros de ancho por veinte de largo (20m x 10m). En sus fondos está cerrada por paredes o muros en forma de U con una altura de tres metros. Las paredes laterales pueden ser rectangulares de tres metros de altura y cuatro metros de longitud en escalón (tipo europeo) con un descenso de hasta dos metros. El resto de los lados se cierra con malla metálica que, a su vez, sube por encima de las paredes hasta cuatro metros de altura en todo el perímetro.

Dimensiones de una pista de pádel

Este rectángulo está dividido en su mitad por una red. A ambos lados de ella, paralelas a la misma y a una distancia de 6,94 m están las líneas de servicio. El área entre la red y las líneas de servicio está dividida en su mitad por una línea perpendicular a estas, llamada línea central de saque, que divide esta área en dos zonas iguales. Todas las líneas tienen un ancho de 5 cm y serán de color claro fácilmente distinguible del pavimento. La red tendrá una altura aproximada de 90cm. La red divide la cancha en mitades iguales.

La pelota de pádel

Como establece el Reglamento de la Federación Española de Pádel, «la pelota deberá ser una esfera de goma con una superficie exterior uniforme de color verde o amarillo.

La pala de pádel

Las medidas máximas de la misma son 45,5 centímetros de largo, 26 centímetros de ancho y 38 milímetros de grosor de perfil.

La pala estará perforada por un número ilimitado de agujeros de 9 a 13 mm de diámetro cada uno en toda la zona central. La superficie de golpeo podrá ser plana, lisa o rugosa.

La pala no puede ser motivo de distracción o molestia para los demás jugadores, por lo que no podrá tener elementos reflectantes o sonoros que de cualquier modo alteren o puedan alterar el normal desarrollo del juego.

Deberá tener un cordón o correa de sujeción a la muñeca como protección contra accidentes. **Su uso será obligatorio**



Objetivo del juego

Un partido de pádel se juega al mejor de tres [sets](#), así que una pareja debe ganar dos para vencer el partido. La pareja que primero gana seis juegos con una diferencia

mínima de dos respecto a su rival es la ganadora del set. Si llegasen a empatar a seis se desempataría por tie-break. En el caso de empate a un set, y siempre que se haya establecido así previamente, podrá jugarse el tercer set hasta que una pareja consiga dos juegos de ventaja respecto a su rival.

Puntuación

Cada set está integrado por juegos, alternándose en el saque las parejas y los miembros de cada una de ellas. El método de puntuación de cada juego es el mismo que el del [tenis](#): cuando una pareja gana su primer punto, su tanteador es 15, cuando gana dos puntos, 30, y cuando gana 3 puntos, 40. Por ejemplo, si la pareja que saca lleva ganados 3 puntos y la que resta un punto, el marcador es de 40-15. Siempre se nombra en primer lugar la puntuación de los que sacan. Cuando ambas parejas empatan a 40 se dice que hay *deuce* o iguales. El primer equipo que gana un punto después de iguales logra una ventaja y, en caso de ganar el siguiente punto, se lleva el juego. Si no lo consigue, se vuelve a iguales hasta que una pareja logre la diferencia de dos puntos a su favor.¹

Juego decisivo, muerte súbita o tie-break

Cuando se produce un empate a seis juegos se aplicará el desempate mediante las reglas del *tie-break*. La cuenta de los puntos no sigue el sistema habitual, sino que aplica números correlativos empezando desde el uno (uno-cero, dos-cero, dos-uno, etc.). Este desempate lo gana la primera pareja que llegue a siete puntos con una diferencia de dos a su favor respecto a su rival. Si al llegar a siete puntos no se ha conseguido dicha diferencia, se continuará jugando hasta que se alcance.

El *tie break* se iniciará sacando el jugador al que le corresponda hacerlo según el orden seguido en el set y lo hará desde el lado derecho de su pista, jugándose un solo punto. A continuación, y respetando siempre el orden de saque mencionado anteriormente, la pareja contraria jugará dos puntos, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente. El vencedor de este juego de desempate se anotará el set por 7-6.

Punto perdido

Una pareja perderá el tanto:

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

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

b) Si la pelota bota por segunda vez antes de ser devuelta.

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

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

- d)** Si devuelve la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red.
- e)** Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que, sin botar previamente, golpee cualquiera de las paredes del campo contrario, la malla metálica o algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.
- f)** Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que pegue en la red o en sus postes y después, directamente en cualquiera de las paredes del campo contrario, o en la malla metálica o en algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.
- g)** Si un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).
- h)** Si después de golpear la pelota uno de los miembros de la pareja ésta toca al propio jugador, a su compañero o a cualquier objeto que lleven consigo.
- i)** Si la pelota impacta en cualquiera de los componentes de la pareja o de su equipación, excepto la pala, después de haber sido golpeada por uno de los jugadores contrarios.
- j)** Si un jugador golpea la pelota y esta toca alguna de las mallas metálicas o terreno de su propio campo o en algún objeto ajeno a la pista que este situado sobre el suelo del campo propio.
- k)** Si toca la pelota, lanzando contra ella la pala.
- l)** Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.
- m)** Al devolver la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores de la pareja, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, perderán el punto.
- n)** Si el jugador que golpea la pelota dentro de la pista lo hace con uno o los dos pies fuera del terreno de juego, salvo que esté autorizado el Juego fuera de la pista.
- o)** El jugador comete falta en su segundo saque.