



FIP  **BEYOND**
THE WORLD AMATEUR PADEL TOUR

Official Rulebook

Versión. dic 2025

Copyright 2025 FIP.
All Rights Reserved

Printed in Lausanne (Switzerland)

INDICE

1 INTRODUCCIÓN.....	6
1.1 DESCRIPCIÓN Y APLICABILIDAD.....	6
1.2 REGLAS	6
1.4 CALENDARIO	7
1.5 POLÍTICAS.....	7
1.5.1 Competición Abierta/Sin Discriminación	7
1.5.2 Política de Participación de Género	7
1.5.3 Nacionalidad	8
1.5.4 Elegibilidad.....	8
1.5.5 Cumplimiento de Leyes y Regulaciones	8
1.5.6 Autoridades Locales y Aprobaciones	9
1.5.7 Confidencialidad	9
2 ENTRADA / ACEPTACIÓN AL TORNEO Y WILD CARD.....	10
2.1 ENTRADA AL TORNEO	10
2.1.1 General.....	11
2.1.2 Plazos de inscripción	12
Período de Inscripción:	12
2.1.3 Participación en dos o más torneos de la misma semana.....	13
Torneos FIP Beyond.....	13
Un jugador podrá inscribirse a un máximo de dos (2) categorías de un mismo torneo FIP Beyond. Un jugador podrá inscribirse en la categoría que le corresponda por edad y en la inmediatamente inferior. El jugador estará obligado a jugar la suma del número máximo de partidos que cada categoría determine en su Reglamento Oficial.	13
Torneos FIP Beyond y PP/CFT.....	13
Un jugador podrá disputar un (1) torneo del FIP Beyond y un torneo de Premier Padel o CFT la misma semana siempre y cuando ambos torneos se disputen en el mismo recinto/club. Si los torneos en los que un jugador desee participar se disputan en la misma ciudad, pero no en el mismo recinto/club, el jugador deberá elegir uno de los dos torneos, siempre y cuando la FIP no apruebe lo contrario. En todo caso, será siempre el propio jugador el responsable de asumir la carga máxima de partidos para cada prueba según lo estipulado en el Reglamento de cada torneo.	13
2.2 ACEPTACIÓN DEL TORNEO	14
2.2.1 Aceptación directa.....	14
2.2.2 Listados de Aceptaciones al torneo.....	14
2.2.3 Procedimiento de aceptación en caso de empate	15
2.2.4 Distribución de listas de aceptación	15
2.2.5 Estado del Torneo.....	15
2.2.6 Error administrativo en listas de aceptación	15
2.3 WILD CARDS	16
2.3.1 Definición	16
2.3.2 Excepciones.....	16
2.3.4 Retiradas	17
3 BAJAS Y RETIRADAS.....	18
3.1 BAJAS	18
3.1.1 Requisitos para todas las bajas	18
3.1.2 Requisitos adicionales para bajas in situ	18
3.1.3 Retiros tardíos del Cuadro Principal	18
3.1.4 Retiros tardíos de la Previa	19
3.1.5 Retiros justificados.....	20

3.1.6 Imposibilidad de llegar al primer partido	21
3.1.8 Prohibición de retirarse de un torneo para jugar otro.....	21
3.2 RETIRADAS	21
3.3 RESTRICCIONES, EXCEPCIONES Y PROCEDIMIENTOS	21
3.3.1 Torneo de la semana siguiente.....	21
3.3.2 Retiro de Cabezas de Serie	22
3.3.3 Premios en metálico y puntos de clasificación.....	22
3.3.4 Conducta Antideportiva	22
3.3.5 Conducta no profesional	22
3.3.6 Circunstancias extraordinarias.....	22
4 TORNEOS, CUADROS Y ORDEN DE JUEGO.....	23
4.1 CATEGORÍAS DEL TORNEO.....	23
4.2 CUADROS	23
4.2.1 Composición	23
4.2.2 Fechas Límite de inscripción	28
4.2.3 Sorteo del Cuadro	29
4.2.4 Cabezas de Serie.....	30
4.3 HORARIO Y ORDEN DE JUEGO	33
4.3.1 Responsabilidad de la FIP	33
4.3.2 Obligaciones del jugador.....	33
4.3.3 Solicitudes de horarios de jugadores.....	34
4.3.4 Televisión.....	34
4.3.5 No se pospone la primera ronda de clasificación del Torneo	34
4.3.6 Reprogramación de partidos	34
4.3.7 Reprogramación de Finales	34
4.3.8 Cambio de Pista	35
4.3.9 Condiciones Climáticas	35
4.3.10 Estadios con techos retráctiles	¡Error! Marcador no definido.
4.3.11 Tiempo entre partidos.....	36
4.3.12 Interrupciones y descansos.....	36
5. FIP BEYOND FINALS	38
6. RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR Y PROCEDIMIENTO EN PISTA.....	38
6.1 VESTIMENTA Y EQUIPO.....	38
6.1.1 Definiciones.....	38
6.1.2 Apariencia general	39
6.1.3 Equipo e Identificación.....	40
6.1.5 Otros eventos	40
6.1.6 Entidades Sancionadas	40
6.1.7 General.....	40
6.2 DESCANSOS PARA BAÑO/CAMBIO DE VESTIMENTA	41
6.2.1 Número de "Descansos Autorizados" permitidos	41
6.2.2 Tiempo de los Descansos Autorizados	41
6.2.3 Denegación de una solicitud de jugador	42
6.2.4 Abuso de regla	42
6.3 REGLAS MÉDICAS	42
6.4 CÓDIGO DE CONDUCTA	42
6.5 JUEGO CONTINUO.....	42
6.5.1 Penalizaciones al inicio del partido.....	42
6.5.2 Penalizaciones durante el partido	43

6.6 INTERFERENCIA	43
6.6.1 Corrección del Juez de Silla	43
6.6.2 Interferencia Involuntaria	43
6.6.3 Interferencia Voluntaria	44
6.7 DESCALIFICACIÓN	44
6.7.1 Procedimiento	44
6.7.2 Sanciones	44
6.8 APELACIONES DE MULTAS	44
7. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN	45
7.1 GENERAL	45
7.1.1 Descripción	45
7.1.2 Tramitación de la clasificación	45
7.1.3 Resultados de torneos incluidos en la clasificación	45
7.1.4 Tabla de puntos	46
7.2 NORMAS Y PROCEDIMIENTOS	46
7.2.1 Orden de la Clasificación	46
7.2.2 Puntos de la clasificación en general	46
7.2.3 Retiradas, Exentos, Walkovers y Descalificaciones	47
7.2.4 Cancelación del Torneo o Finalización Anticipada	47
7.2.4 Procedimientos de desempate	48
7.3 RÁNKING PROTEGIDO	48
7.3.1 Definición	48
7.3.2 Elegibilidad	49
7.3.3 Procedimiento y plazo de solicitud	50
7.3.4 Solicitudes de informes o documentación posteriores	50
7.3.5 Criterios y Normas de uso	50
7.3.6 Exención de Exhibición/Evento No-FIP	53
8. PREMIOS ECONÓMICOS	54
8.1 BAJAS, EXENTOS, WALKOVERS Y DESCALIFICACIONES	54
8.1.1 Bajas	54
8.1.2 Exentos	54
8.1.3 Walkovers	54
8.1.4 Descalificaciones	54
8.2 DESGLOSE DE LOS PREMIOS	55
9. ELEGIBILIDAD POR EDAD	56
9.1 ELEGIBILIDAD	56
9.1.1 Definición	56
9.1.2 Participación en Torneos	56
9.1.3 Wild Card	57
9.2 INFRACCIONES	57
9.2.1 Pérdida de puntos de clasificación	57
9.2.2 Sanciones	57
10. CÓDIGO DE CONDUCTA	58
10.1 REGLAS Y PENALIZACIONES – JUGADORES	58
10.1.1 Inscripción	58
10.1.2 Bajas	58
10.1.3 Programa de penalización	58

10.1.4 Comportamiento del jugador dentro y fuera de la Pista	59
10.1.5 Regla Interferencia	64
10.1.6 Descanso para ir al baño/cambio de vestimenta	64
10.1.7 Descalificación	64
10.1.8 Regla médica del Tour	65
10.1.9 Ropa y equipamiento	65
10.1.10 Retraso del juego	65
10.1.11 Conducta deshonrosa o poco profesional	65
10.2 PROCEDIMIENTOS PARA MIEMBROS DEL EQUIPO DE APOYO AL JUGADOR Y PERSONAS ACREDITADAS	67
10.2.1 Equipo de Apoyo del Jugador	67
10.2.2 Personas acreditadas	69
11 ESTÁNDARES.....	70
11.1.1 Instalaciones pruebas antidopaje y asistencia del personal in situ	70
11.1.2 Pelotas	70
11.1.4 Sillas/Sombrillas	71
11.1.5 Limpieza	71
11.1.6 Pista	71
11.1.7 Iluminación	74
11.1.8 Oficiales y Arbitraje	75
11.1.9 Sistema de puntuación	94
11.1.10 Director del Torneo	95
11.1.11 Premios y Trofeos	95
12. SECCIÓN MÉDICA.....	96
12.1 Servicios y Personal Médico	96
12.2 Plan Médico	96
12.3 Área de tratamiento de jugadores	97
12.4 Médico(s) del Torneo	98
12.12 Fisioterapeutas	99
12.15 Equipos y suministros médicos	100
12.17 Procedimientos médicos	100
12.18 Condiciones climáticas extremas	109
13 SISTEMA VAR – REVISION	113
13.1 Descripción	113
13.1 Puntos susceptibles de revisión	113
13.2 Solicitud al Juez de Silla	113
13.3 Número de solicitudes permitidas	113
13.4 Comunicación clara al Árbitro de silla de la intención de la solicitud	114
13.5 Decisión de revisión no disponible	114
13.6 Solicitud Revisión Juez de Silla	114
13.7 Decisión Final	114
13.8 Oficial de Revisión	115
13.9 Tablero de vídeo	115
13.10 Cabina de revisión	115
14 ENTRENADORES.....	116
14.1 Registro de entrenadores / Coach	116
14.2 Durante el partido	116
14.3 Regulaciones y restricciones del entrenador en pista	117

14.4 Código de Conducta para entrenadores	118
14.5 Vestimenta de los entrenadores	118
15 CÓDIGO DE CONDUCTA DE LOS OFICIALES	119
15.1 Estándares requeridos	119
APÉNDICE A.....	122
APÉNDICE B.....	122
APÉNDICE C.....	124
APÉNDICE D.....	125
APÉNDICE E.....	126

1 INTRODUCCIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN Y APLICABILIDAD

Este documento proporciona las Normas y Reglamentos del Circuito FIP Beyond.

A todos los efectos los torneos que conforman el Circuito FIP Beyond son competiciones de la Federación Internacional de Pádel, organismo Regulador del Deporte.

Los torneos del Circuito FIP Beyond serán pruebas masculinas y femeninas o de un solo género siempre bajo la aprobación del Departamento Deportivo de la FIP.

Este documento se actualizará cuando sea necesario.

Cualquier situación no contemplada específicamente en la presente Normativa Técnica, será objeto de análisis y decisión por parte del Departamento Deportivo de la FIP. Tales decisiones serán tenidas en cuenta para la sucesiva modificación y/o integración de la Normativa Técnica.

Cada jugador que participa en una competición del Circuito FIP Beyond se compromete, como condición exclusiva de participación, a cumplir y estar sujeto a las presentes normas, que en adelante incluyen las principales normas de la competición y el Código de Conducta.

En caso de inconsistencias entre el Reglamento y Normas del FIP Beyond y otros documentos y directrices, prevalecerá el Reglamento y Normas del FIP Beyond.

El Reglamento del Circuito FIP Beyond se aplica a todos los Torneos incluidos en el Calendario de Torneos del FIP Beyond.

La FIP tiene la autoridad para modificar este documento periódicamente y su última versión será la vigente.

Salvo que se estipule lo contrario, todas las referencias a "jugador" en este Reglamento incluyen a ambos sexos.

1.2 REGLAS

De acuerdo con las reglas establecidas en estas Reglas Oficiales, modificadas periódicamente y actualizadas en línea, la FIP selecciona y programa los Torneos en el Calendario y es responsable de la resolución de cualquier conflicto, asuntos de disputas relacionados, incluida la imposición de sanciones a jugadores, Torneos del FIP Beyond, Funcionarios del Torneo, familiares y representantes de los jugadores, entrenadores y otras personas acreditadas.

Las Reglas pueden ser alteradas, enmendadas o derogadas por la FIP de conformidad con los Estatutos de la FIP.

Los encabezados y títulos de las Secciones contenidas en este documento se insertan únicamente por motivos de conveniencia y no afectarán el significado o la interpretación de las Reglas.

Cualquier acción de la FIP de conformidad con estas Reglas se considerará efectiva sólo cuando las partes afectadas hayan sido notificadas de la acción o, en el caso de cualquier acción de aplicabilidad

general, notificación de la misma. Deberán haberse publicado de manera que garanticen una amplia circulación.

Las publicaciones y alertas a jugadores y torneos se considerarán formas oficiales de comunicación de la FIP con sus miembros y se publicarán de manera que garanticen una amplia circulación a través del Portal de jugadores/Web.

La FIP puede imponer sanciones apropiadas a cualquier persona o entidad sujeta a estas Reglas que participe o ayude e incite a cualquier violación de estas Reglas. Cualquier violación de estas Reglas que no especifique un proceso para la imposición de una sanción será decidida por la FIP y dicha decisión podrá ser apelada ante la FIP.

El inglés y el español son los idiomas oficiales del Tour, y por tanto este Reglamento se redacta en ambos idiomas, sin perjuicio de que en caso de discrepancia entre ambas prevalecerá la versión en español.

1.4 CALENDARIO

La FIP publicará el Calendario Tentativo del próximo año antes del 31 de diciembre del año de competición.

El calendario de Torneos del FIP Beyond para un año determinado será la lista oficial de Torneos seleccionados por la FIP que se celebrarán durante el año en cuestión.

A cada Torneo se le asignará una semana de Torneo dentro del Calendario de Torneos de la FIP.

En situaciones justificadas, podrán realizarse modificaciones al Calendario durante el curso del año. En este supuesto, dichas modificaciones serán comunicadas a las Federaciones o Asociaciones Nacionales de Pádel afiliadas al Tour (los "Miembros Asociados") y publicadas en el Portal de jugadores y la Web de la FIP cumpliendo con los plazos establecidos en este documento.

1.5 POLÍTICAS

1.5.1 Competición Abierta/Sin Discriminación

Cada Torneo del FIP Beyond estará sujeto a lo dispuesto en este Reglamento. Todo jugador participante en un torneo del FIP Beyond quedará asimismo sujeto y obligado a todos los efectos por este Reglamento. La mera participación del jugador implica la asunción de todo el presente Reglamento, así como al resto de normas y reglas de la FIP, incluido el Código de Disciplina y el Código Ético de la FIP vigentes en cada momento.

La participación en los Torneos del Circuito FIP Beyond es abierta a todos los jugadores clasificados internacionalmente en el Ránking oficial del Circuito FIP Beyond (el "**Ránking**") en función del mérito y sin discriminación, sujeto únicamente a las condiciones de los Estatutos de la FIP y estas Reglas, incluidas, entre otras, las Reglas de Elegibilidad por Edad y la Política de Participación de Género

1.5.2 Política de Participación de Género

Todos los jugadores están sujetos a la Política de Participación de Género de la FIP ("**Política de Participación de Género**"), modificada periódicamente, que aborda los requisitos de elegibilidad de género para ingresar y participar en los Torneos del FIP Beyond.

1.5.3 Nacionalidad

Para que un jugador pueda participar en los Torneos del FIP Beyond, es necesario que esté en posesión de una licencia federativa en vigor emitida por la Federación Nacional o la Asociación Nacional (Miembro Asociado) de su país de pasaporte y que no esté sancionado por la FIP o cualquier Miembro Asociado.

Un jugador podrá tener tantas licencias como pasaportes (siempre que los estatutos de los Miembros Asociados correspondientes lo permitan), expedidos por Miembros Asociados, pero deberá indicar la nacionalidad elegida a los efectos de su exhibición en el Ránking. Considerando que el jugador, cuando al declarar una licencia a la FIP, estará indicando su “nacionalidad deportiva” lo que implica que para efectos de las competencias FIP, sólo podrá representar esa nacionalidad deportiva en todas las competencias FIP por el período señalado en la versión vigente de este Reglamento.

Nota: Si el país de origen de un Jugador no fuese miembro asociado de la FIP, este deberá obtener una licencia emitida por la misma FIP por valor de 30€.

1.5.4 Elegibilidad

Todos los jugadores deberán cumplir con los requisitos de elegibilidad del régimen antidopaje de pádel (el “**Régimen Antidopaje del Pádel**”), las disposiciones establecidas en el Código Mundial Antidopaje, Lista de Sustancias Prohibidas, Grupos Farmacológicos Prohibidos, métodos no reglamentarios de dopaje en el deporte, aprobados por el Agencia Mundial Antidopaje (la “**AMA**”).

1.5.5 Cumplimiento de Leyes y Regulaciones

Cada jugador otorga y asigna a los eventos en los que participa, el derecho para hacer, usar y mostrar, a su discreción, imágenes en movimiento, imágenes fijas y retransmisión televisiva en directo, grabadas o filmadas y otras reproducciones de él durante dichos eventos en relación con la promoción de dichos eventos sin compensación por sí mismo.

Cada jugador también acepta cooperar con los medios de comunicación y participar, bajo petición, en actividades promocionales razonables de los Torneos Internacionales. Dichas actividades de un jugador no se utilizarán como un apoyo o respaldo del jugador hacia ninguna marca o producto.

Cada evento tiene el derecho de abordar a los jugadores por una serie de eventos / funciones de torneos, necesarios para la promoción del juego, el recorrido y el evento, así como los Patrocinadores de eventos; Como tal, los jugadores deben ponerse a disposición de estas actividades que sean razonables en número y respetarán los compromisos y responsabilidades del Torneo y del jugador.

Además, se entiende y acuerda que todos los derechos en los datos de alguna manera producidos y/o generados durante los torneos (incluidos, entre otros, estadísticas, análisis en vivo y datos de tecnología de análisis y datos similares) se otorgarán de manera similares a los eventos y deben estar disponibles para su uso, incluidas las licencias, la asignación y/u otros fines promocionales y comerciales. En la medida en que cualquier jugador tenga derechos en los datos, el jugador otorga y asigna esos derechos irrevocablemente a la FIP que podrá hacer uso de ellos en las competiciones oficiales.

Los torneos, en virtud de su inclusión en el Calendario de Torneos de la FIP, se comprometen a cumplir con todas las disposiciones del Reglamento y Normas del FIP Beyond, así como con lo

establecido en el FIP Beyond Promoters Manual, FIP Beyond Branding Book, Manual de Retransmisión del FIP Beyond, entre otros.

El Promotor del Torneo prestará y pondrá a disposición en la Sede todos los servicios necesarios para la celebración del Torneo de acuerdo con el Reglamento pertinente mencionado anteriormente, publicado por la Federación Internacional de Pádel.

El Promotor del Torneo reconoce que todos los partidos y otros aspectos del Torneo estarán sujetos en todo momento a las Reglas y Regulaciones, Estándares y pautas publicadas por la FIP. El Promotor del Torneo cooperará con la FIP en todo momento con el fin de garantizar el cumplimiento del Torneo con el Reglamento Deportivo y la implementación de procedimientos Antidopaje y Anticorrupción adecuados en relación con el Torneo.

El Promotor del Torneo será responsable del pleno cumplimiento del Torneo con las Leyes y Regulaciones locales aplicables, incluidos, entre otros, requisitos médicos, un concepto integral de seguridad y protección, que cubra también todos los Servicios Médicos y de salud apropiados, incluidas las medidas necesarias para contener la actual pandemia de COVID-19 y/o cualquier otra situación sanitaria en el futuro.

1.5.6 Autoridades Locales y Aprobaciones

El Promotor del Torneo tomará todas las medidas necesarias para garantizar el pleno apoyo y cooperación de las autoridades (en todos los niveles institucionales, tanto deportivos como gubernamentales, tanto a nivel nacional como local) para la organización y celebración fluidas y exitosas del Torneo en el territorio y en el recinto, de acuerdo con el Reglamento Deportivo local, si los hubiere.

El Promotor del Torneo obtendrá todas las aprobaciones, consentimientos, licencias y asistencia que puedan ser necesarios de terceros para poder organizar el Torneo según lo previsto en este acuerdo (incluidos, entre otros, todas las Autoridades Policiales, Médicas y de Bomberos correspondientes, el Gobierno, Ejército y cualquier otra Autoridad Local, Regional o Nacional) en relación con el Torneo (los "Permisos") y garantizará que todas las demás personas, Entidades u Organismos Gubernamentales involucrados en el Torneo cooperen plenamente con la FIP. El Promotor del Torneo se asegurará de que los permisos estén vigentes con suficiente antelación a las fechas del Torneo para permitir el buen funcionamiento del mismo, y antes de cualquier fecha límite que la FIP pueda (actuando razonablemente) especificar por escrito.

El Promotor del Torneo trabajará en cooperación con las Autoridades de la ciudad anfitriona para coordinar la planificación e implementación adecuadas de un concepto de movilidad (incluidos aquellos destinados a proporcionar acceso de personas y bienes para el Torneo dentro y fuera del territorio, organizando instalaciones de transporte hacia y desde los principales puntos de llegada a la ciudad anfitriona con tiempos de viaje convenientes y razonables para facilitar el acceso y la movilidad eficientes hacia y desde el centro de la ciudad anfitriona, los hoteles correspondientes y la Sede).

1.5.7 Confidencialidad

Los jugadores, los entrenadores, los miembros del Equipo de Apoyo al jugador y todos los que están acreditados bajo solicitud de los jugadores no divulgarán información confidencial de cualquier tipo relacionada con la FIP el Tour Beyond, a menos que tengan expresa autorización por escrito.

2 ENTRADA / ACEPTACIÓN AL TORNEO Y WILD CARD

2.1 ENTRADA AL TORNEO

La aceptación de los jugadores en el Torneo se basará en su clasificación FIP Beyond combinada como pareja, utilizando la última clasificación disponible en el momento de la fecha límite de inscripción. Si no hubiera tal clasificación, la aceptación de los jugadores en los torneos del FIP Beyond se efectuará mediante sorteo, dividiendo el número total de parejas que confeccionan el Cuadro Final y el Cuadro de Previa sin Ránking por el número de nacionalidades de jugadores inscritos en el Torneo. En caso de que no haya suficiente número de jugadores de esas nacionalidades para cubrir el cupo correspondiente, esas plazas irán a disposición de la nacionalidad donde se organice el Torneo. Cuando una pareja se compone de un jugador de la misma nacionalidad donde se realiza el evento y un jugador extranjero, dicha pareja se considerará de la nacionalidad del jugador extranjero. Si el país anfitrión no cuenta con suficientes jugadores inscritos para cubrir las plazas que le han sido asignadas —o si, una vez que otros países han completado sus cupos, quedan plazas vacantes que se transfieren al país Organizador y este tampoco puede cubrirlas— dichas plazas restantes se asignarán mediante sorteo entre todas las parejas disponibles, sin importar su nacionalidad ni si su país ya ha alcanzado el cupo permitido.

Al enviar una solicitud de inscripción para cualquiera de los Torneos FIP Beyond, cada jugador acepta lo siguiente:

- El jugador debe así mismo abonar por adelantado la inscripción que se haya fijado para ese Torneo (máximo 60€/Jugador) en los torneos de categoría Level 1 y Level 2 y de (máximo 40€/Jugador) en los torneos de categoría Level 3. Si no lo hace, el Promotor del Torneo se lo comunicará por escrito al Juez Árbitro Principal que impedirá su participación, dándole el partido perdido por W.O. A efectos sancionadores se considerará W.O. no justificado.
- El pago de la inscripción debe realizarse en todos los casos incluso cuando al jugador se le declara W.O., sin que este pueda participar en otra competición hasta que no la haya abonado. A tal efecto el Promotor del Torneo remitirá un listado de los jugadores declarados W.O. morosos a la FIP, quien informará de ello a los jugadores afectados con copia a la Asociación/Federación que haya expedido una licencia al jugador, advirtiéndoles que no podrán entrar en sorteo de ninguna competición hasta que no hayan regularizado su situación.
- El jugador acepta cumplir con todas y cada una de las disposiciones de las Reglas y Reglamentos del circuito FIP Beyond, los Estatutos de la FIP, incluidas las modificaciones de las Reglas y Reglamentos del FIP Beyond aplicables en el momento de la inscripción y en el momento del Torneo.
- El jugador acepta cumplir con todas las disposiciones del Programa Anticorrupción de la FIP.
- El jugador acepta cumplir con todas las disposiciones del Programa Antidopaje de la FIP y acepta presentarse a la prueba de control antidopaje después de la notificación, de acuerdo con los procedimientos establecidos por el Programa Antidopaje de la FIP y la AMA. Además, el jugador consiente en revelar a la FIP todos los resultados de las pruebas antidopaje obtenidos durante los eventos del FIP Beyond incluida la falta de comparecencia a las pruebas y/o las fallas en la presentación.

- El jugador acepta someterse a un examen médico si lo solicitan los Representantes Médicos de la FIP. Además, si la FIP solicita un reconocimiento médico anual como condición para participar, el jugador consiente en presentar el informe médico completo antes de competir en cualquier evento de la FIP durante el año natural.
- El jugador, bajo su responsabilidad, asume estar en posesión de una póliza de seguro médico personal internacional para cubrir tratamientos médicos fuera de los Servicios Médicos estándar del Torneo y reconoce su responsabilidad financiera por dicho seguro y/o tratamiento médico.
- El jugador acepta conceder a la FIP y al Torneo en el que participa el derecho de registrar en forma tangible y utilizar el nombre, rendimiento, imagen, voz, datos biográficos del jugador, en cualquier medio (incluido el derecho a producir, exhibición, uso en imágenes fijas o en movimiento, y televisión en vivo o grabada o filmada y otras reproducciones del jugador) únicamente con el fin de promocionar y/o publicitar el Circuito FIP Beyond o el Torneo sin compensación alguna para el jugador, sus herederos, albaceas o administradores. Este acuerdo no proporciona a la FIP ni al Torneo el derecho a utilizar el nombre, rendimiento, imagen, voz o biografía del jugador de una manera que constituya un respaldo de cualquier producto, servicio o empresa.
- El jugador se compromete a no promocionar ni publicitar de ninguna manera otro Tour u Organización de pádel durante la semana del Torneo.

2.1.1 General

a. Responsabilidad de la FIP

La FIP es responsable de procesar todas las solicitudes de jugadores para ingresar a todos los torneos del FIP Beyond y de notificar a los torneos toda la información relativa a los jugadores de manera oportuna.

b. Entrada del jugador y compromiso con las reglas:

Cualquier jugador que ingrese o participe en cualquier Torneo del FIP Beyond consiente y acepta lo siguiente:

I. Cumplimiento de las normas

Cada jugador debe cumplir y está sujeto a todas las disposiciones del FIP Beyond, Rulebook y los Estatutos de la FIP, incluidas, entre otras, todas las enmiendas a los mismos.

II. Cumplimiento de las Normas de Integridad

El Programa Antidopaje de la FIP y el Código de Prevención de Manipulación de Competiciones se aplicarán y serán vinculantes para todos los jugadores y registrarán la entrada y participación de los jugadores en los torneos del FIP Beyond (junto con las Reglas, cada una de las cuales se aplicará simultáneamente y sin perjuicio de la otra), así como los demás eventos especificados en el Programa Antidopaje de la FIP y el Código de Manipulación de Competiciones. Los jugadores deben completar cualquier programa de educación sobre integridad del Pádel o antidopaje exigido por la FIP.

III. Consentimiento escrito o digital

Cada año natural, todos los jugadores, como condición para ingresar o participar en cualquier evento organizado por la FIP, junto con la ejecución del Formulario Anual de Jugador, deberán dar su consentimiento y aceptar cumplir con el Rulebook, Programa Antidopaje de la FIP y Código de Manipulación de Competiciones.

c. Condiciones de entrada

I. Formulario Anual de Jugador

Un jugador debe completar el Formulario Anual de jugador durante su inscripción en cada torneo del año del calendario de competiciones FIP y asegurarse de que en todo momento la FIP tenga una copia de su pasaporte válido o, si un jugador no tiene un pasaporte válido, una copia de su certificado de nacimiento o certificado y documento de identidad con fotografía.

En ninguna circunstancia un jugador podrá participar en un evento de la FIP ni recibir premios en metálico hasta que haya completado el Formulario Anual de Jugador.

II. Entradas

Todos los jugadores deben enviar una inscripción oficial para ser aceptados en los torneos de la FIP. Las inscripciones oficiales se pueden realizar a través de la página web de la FIP.

Entrada en línea a la web www.padelfip.com

III. No se aceptará ninguna inscripción a menos que la participación del jugador en el Torneo cumpla con la política de participación de género y la regla de elegibilidad de edad, el jugador sea elegible para participar en el Torneo según las reglas de integridad.

IV. De conformidad con las reglas de integridad, un jugador que cumple un período de inelegibilidad o suspensión provisional según el Programa Antidopaje de la FIP o el Código de Prevención Manipulación de Competiciones, según corresponda, no es elegible para ingresar a un Torneo de la FIP, ni para ingresar automáticamente a un Torneo de la FIP, que se llevará a cabo durante el período de inelegibilidad o suspensión provisional. Si un jugador impugna su suspensión provisional según el Código de Prevención Manipulación de Competiciones, según corresponda, podrá permanecer en la lista de inscritos para cualquier torneo en el que haya participado antes de la fecha de entrada en vigor de la suspensión provisional hasta la fecha límite de registro de clasificación de dichos torneos, momento en el cual el jugador será retirado automáticamente del(los) torneo(s) correspondiente(s) si aún no es elegible.

2.1.2 Plazos de inscripción

Período de Inscripción:

Todas las referencias a las fechas límite de inscripción se refieren a las Central European Time (CET), a menos que se especifique lo contrario.

Los jugadores que deseen participar en un evento del FIP Beyond deberán presentar su solicitud de inscripción antes de la fecha límite de inscripción del Torneo.

Los jugadores que envíen su inscripción después de la fecha límite de inscripción no serán incluidos en ninguna lista de aceptación para el Torneo.

Los jugadores que cumplan cualquier sanción de la FIP por motivos disciplinarios o por infracciones de los programas antidopaje o anticorrupción no son elegibles para participar en ningún evento del Tour hasta que se complete el período de sanción.

La fecha límite de inscripción será los miércoles a las 17:00 CET una (1) semana antes de la semana del Torneo.

El cambio de la fecha del cierre de inscripción podrá ser modificado, y siempre ampliando el plazo, avisando con antelación.

Un jugador podrá inscribirse a un (1) solo torneo FIP Beyond de la misma semana. En el supuesto de que un jugador aparezca inscrito en más de un torneo, con el mismo o distintos compañeros, después del cierre de inscripciones, se cancelarán todas las inscripciones realizadas y no podrá participar en ninguno de los torneos.

2.1.3 Participación en dos o más torneos de la misma semana

Torneos FIP Beyond

Un jugador podrá inscribirse a un máximo de dos (2) categorías de un mismo torneo FIP Beyond. Un jugador podrá inscribirse en la categoría que le corresponda por edad y en la inmediatamente inferior. El jugador estará obligado a jugar la suma del número máximo de partidos que cada categoría determine en su Reglamento Oficial.

Torneos FIP Beyond y PP/CFT

Un jugador podrá disputar un (1) torneo del FIP Beyond y un torneo de Premier Padel o CFT la misma semana siempre y cuando ambos torneos se disputen en el mismo recinto/club. Si los torneos en los que un jugador desee participar se disputan en la misma ciudad, pero no en el mismo recinto/club, el jugador deberá elegir uno de los dos torneos, siempre y cuando la FIP no apruebe lo contrario. En todo caso, será siempre el propio jugador el responsable de asumir la carga máxima de partidos para cada prueba según lo estipulado en el Reglamento de cada torneo.

2.2 ACEPTACIÓN DEL TORNEO

2.2.1 Aceptación directa

Aceptación directa se refiere a una pareja que es aceptada en un sorteo en virtud de su clasificación FIP (clasificación combinada de ambos jugadores sumados) o en virtud de su clasificación protegida, a menos que la FIP, la regla de elegibilidad por edad y las reglas de integridad determinen lo contrario.

Una vez que un jugador ha sido aceptado en un torneo, no será eliminado de la lista de aceptación a menos que se retire oficialmente o salvo que se indique lo contrario en las reglas.

La lista con las aceptaciones directas se emitirá después de la fecha límite de inscripción.

Cualquier pareja que no haya ingresado al Torneo antes de la fecha límite de inscripción no aparecerá en la lista de inscritos y no podrá convertirse en una aceptación directa para el sorteo.

Un jugador no puede inscribirse con más de un (1) compañero.

Los jugadores que participen en un torneo del FIP Beyond utilizando sus Ránkings Protegidos deben enviar una inscripción oficial a la FIP indicando que desean utilizar dicha clasificación para la entrada al Torneo.

2.2.2 Listados de Aceptaciones al torneo

Los listados de aceptación del Torneo son los siguientes:

Alternate List: Compuesta por todas aquellas parejas que se han quedado fuera de la fase previa debido a su Ránking. Los listados de aceptaciones **NO** serán actualizados después del Entry Deadline.

Una vez sorteado el Cuadro de la Clasificación, en caso de baja o retirada, la entrada de las parejas Alternate solo se producirá mediante la firma de estos in situ que será 30 minutos antes del inicio del primer partido de la jornada.

Acceptance List Cuadro de Previa: Compuesta por todas aquellas parejas que se han quedado fuera del Cuadro Final debido a su Ránking. Los listados de aceptaciones **NO** serán actualizados después del Entry Deadline.

En caso de que se produzca alguna baja en la Lista del Cuadro Principal hasta una (1) hora antes, hora local, de la realización del sorteo del Cuadro de Previa, las parejas de este listado tendrán entrada al Cuadro Principal según la posición que ocupen según el orden de la lista de aceptación.

Acceptance List Cuadro Principal: Compuesta por todas aquellas parejas que han sido aceptadas en el Cuadro Final debido a su Ránking. Los listados de aceptaciones **NO** serán actualizados después del Entry Deadline.

2.2.3 Procedimiento de aceptación en caso de empate

Si las clasificaciones de dos (2) o más parejas están empatadas en el momento de la aceptación del torneo, entonces se aplicarán siempre por orden los siguientes criterios:

- a. la pareja con el jugador de mejor Ránking se coloca por delante
- b. si el empate persiste, se realizará un sorteo entre ellas

En caso de que varias parejas no tuviesen puntos FIP, se realizará un sorteo entre todas ellas.

2.2.4 Distribución de listas de aceptación

Las listas de aceptación de torneos se distribuyen a los Directores del Torneo después de su disponibilidad y se publicarán en los sitios web de la FIP.

2.2.5 Estado del Torneo

El estado del Torneo está disponible para los jugadores en el sitio web de la FIP o a través del Supervisor.

2.2.6 Error administrativo en listas de aceptación

Los jugadores tienen derecho, dentro de las primeras 24 horas posteriores a la publicación de la lista definitiva de inscritos, a presentar una queja si no están incluidos en la lista de inscritos o si detectasen cualquier error en los datos de su registro.

Una vez que hayan transcurrido 24 horas desde la publicación inicial de la lista definitiva de inscritos, no se considerarán ni permitirán más cambios debido a errores administrativos y se publicará una lista de inscritos finales, incluidas las correcciones a los errores administrativos que puedan haber ocurrido.

- a. Jugador omitido

Si se ha cometido un error administrativo en una lista de aceptación que resulta en la omisión de un jugador de la lista, la pareja será ubicada según corresponda en el Cuadro Principal y/o en la Clasificación.

- b. Se aceptan demasiados jugadores

En caso de error, la lista se ajustará de acuerdo con el Ránking en el Deadline de registro y con las características de plazas según el tipo de Torneo.

2.3 WILD CARDS

2.3.1 Definición

Los Wild Card son aquellas parejas seleccionadas por el Torneo para ocupar los lugares designados en el sorteo. La solicitud de Wild Card deberá hacerse por la propia pareja y siempre dentro del plazo máximo informado en la ficha del correspondiente Torneo.

Se deben aprobar por la FIP todas las nominaciones con respecto a la elegibilidad de los jugadores según la Regla de Elegibilidad de Edad y las Reglas de Integridad, y otras limitaciones de las reglas. Los Wild Card no se consideran oficiales hasta que sean aprobados por la FIP.

a. Plazos de asignación

Los Promotores de Torneo tienen el derecho de presentar a la FIP, para su aprobación, la totalidad de los “Wild Card” que han elegido para el Cuadro Final y el Cuadro de Previa hasta dos (2) días después a la fecha del Entry Deadline. A menos que la FIP apruebe lo contrario. El Director del Torneo debe informar a la FIP y al Supervisor por escrito sobre las nominaciones de Wild Card.

Si una de las parejas Wild Card después de la fecha límite de asignación entra en la Clasificación o Cuadro Principal por méritos propios, el Director del Torneo puede reemplazar con otra pareja previamente nombrada o con una nueva hasta que se realice el sorteo de la Clasificación.

b. Confirmación de la aceptación del Wild Card

I. Responsabilidades del Torneo

Antes de comunicar los Wild Card a la FIP o al Supervisor, el Director del Torneo deberá haber confirmado con la pareja que aceptará el Wild Card.

II. Responsabilidades de la Pareja

Confirmar al Director del Torneo que aceptará un Wild Card, si se le solicita, la pareja también debe notificar por escrito la aceptación del Wild Card al Supervisor mediante correo electrónico.

Los torneos no pueden recibir compensación alguna, ni los jugadores pueden ofrecer compensación alguna, a cambio de un Wild Card en cualquiera de los torneos del FIP Beyond.

2.3.2 Excepciones

Las siguientes excepciones se aplican a los Wild Card donde se indique:

- a. Cualquier jugador sancionado por la FIP no podrá recibir un Wild Card hasta que cumpla su sanción
- b. De conformidad con el Programa Antidopaje, los jugadores sancionados no podrán recibir un Wild Card hasta que hayan satisfecho los requisitos de las pruebas antidopaje aplicables.

2.3.4 Retiradas

a. Cuadro Principal

Si una de las parejas o jugador Wild Card se retira del Torneo después de la fecha límite de asignación, el Director del Torneo puede reemplazarlo con otra pareja hasta que se realice el sorteo de la Clasificación. Dicha pareja no podrá estar conformada por jugadores que estén ya inscritos con otros compañeros.

Si el Torneo no nombra otro Wild Card antes del sorteo del Cuadro de Previa, se actualizará el listado dando entrada a la siguiente pareja de la Clasificación.

b. Cuadro de Previa

Si una de las parejas Wild Card del Cuadro de Previa se retira del Torneo después de la fecha límite de asignación, el Director del Torneo puede reemplazarlo con una pareja nueva hasta que se realice el sorteo de la Clasificación. Dicha pareja no podrá estar conformada por jugadores que estén ya inscritos con otros compañeros.

Si el torneo no nombra otro Wild Card antes del sorteo del Cuadro de Previa, se actualizará el listado dando entrada a la siguiente pareja de la lista de espera.

3 BAJAS Y RETIRADAS

3.1 BAJAS

Los jugadores pueden retirarse de cualquier torneo sin penalización siempre y cuando dicha baja se produzca como máximo el viernes a las 17:00 CET dos días después del Entry Deadline. A partir de ese momento, cualquier baja debe realizarse in situ o mediante justificante médico para no incurrir en sanciones.

3.1.1 Requisitos para todas las bajas

a. Responsabilidad del jugador

Se aceptarán bajas únicamente del jugador, no de su entrenador o agente designado, el jugador es en última instancia responsable de todas sus entradas y bajas.

b. Envío de retiro

La retirada de un jugador de un torneo es efectiva sólo si:

- I. El jugador está en el Club o Sede, completa un examen médico con el Personal Médico del evento y envía un formulario de retiro al Supervisor y al Departamento Deportivo de la FIP; o
- II. El jugador no está en el Club o Sede y envía el formulario de retiro por escrito a través del correo electrónico al Supervisor y al Departamento Deportivo de la FIP.

c. Responsabilidad de la FIP

Salvo que se disponga lo contrario en estas Reglas, la FIP no retirará a un jugador de ninguna Lista de Aceptación en caso de baja, a menos que haya recibido notificación de su retiro de acuerdo con esta sección.

3.1.2 Requisitos adicionales para bajas in situ

a. Además de los requisitos de retiro anteriores, si un jugador se retira en el Club o Sede, debe:

- I. Reunirse con los Servicios Médicos del Torneo para una evaluación de la lesión o enfermedad antes de abandonar la ciudad del Torneo.

3.1.3 Retiros tardíos del Cuadro Principal

a. Definición

Un retiro del Cuadro Principal es un retiro tardío si un jugador se retira después del viernes a las 17:00 CET dos días después del Entry Deadline y no presenta justificante médico o se retira in situ.

b. Sanciones

I. Trámites

- (a) Salvo que se indique lo contrario a continuación, todos los jugadores recibirán sanciones automáticas por retiros tardíos del Cuadro Principal de un torneo.
- (b) Todas las sanciones por retiro tardío y ausencia serán aplicadas por la FIP,

II. Sanciones

Las sanciones automáticas por retiro tardío del Cuadro Principal de un jugador se basan en la siguiente tabla:

Categoría del Torneo	Cabezas de Serie	Cuadro Final
Mundial / Continental	200 puntos	100 puntos
B 1	100 puntos	50 puntos
B 2	50 puntos	25 puntos
B 3	25 puntos	15 puntos

Las sanciones se duplican con cada infracción posterior.

c. No presentarse

Un jugador que ingresa y es aceptado en el Cuadro Principal de un torneo, no se retira y no asiste a su primer partido comete una infracción de no presentación. La sanción automática por una infracción de no presentación es el doble que la sanción por retiro tardío aplicable.

3.1.4 Retiros tardíos de la Previa

a. Definición

Un retiro del Cuadro de Previa es un retiro tardío si un jugador se retira después del viernes a las 17:00 CET dos días después del Entry Deadline y no presenta justificante médico o se retira in situ.

b. Sanciones

Categoría del Torneo	Cuadro Clasificación
Mundial / Continental	50 puntos
B 1	25 puntos
B 2	15 puntos
B 3	10 puntos

c. No presentarse

Un jugador que ingresa y es aceptado en el Cuadro de Previa de un torneo, no se retira y no asiste a su primer partido comete una infracción de no presentación. La sanción automática por una infracción de no presentación es el doble que la sanción por retiro tardío aplicable.

3.1.5 Retiros justificados

a. Definición

Los retiros justificados incluyen cada uno de los siguientes:

I. Retiros justificados

Sujeto a los procedimientos y restricciones en la subsección b a continuación, un jugador puede retirarse de la competencia en un torneo sin recibir una sanción por Retiro Tardío ("Retiro Justificado") siempre que la FIP reciba su baja oficial antes del viernes 17:00 CET de dos días después del Entry Deadline.

b. Procedimientos y Restricciones

Los siguientes procedimientos y restricciones se aplican a la subsección a anterior:

- I. Un jugador debe hacer todo lo posible para retirarse bajo un retiro justificado antes de las 17:00 CET del viernes dos días posterior al Entry Deadline. Si un retiro justificado excede dicho Deadline, la FIP, a su entera discreción, impondrá una sanción por retiro tardío si el jugador no se retirara in situ o mediante justificante médico.

c. Retiro in situ / Retiro con justificante médico

Un jugador que no se haya retirado antes del viernes a las 17:00 CET dos días posterior al Entry Deadline, para evitar ser sancionado, deberá acudir al Torneo y retirarse in situ después de hacerse un chequeo con los Servicios Médicos o enviar un certificado médico al Departamento Deportivo de la FIP.

3.1.6 Imposibilidad de llegar al primer partido

- a. El retiro de una pareja de la Previa de un Torneo del Circuito FIP Beyond no se considera un retiro tardío de la Previa si la pareja no puede llegar a su primer partido programado por la siguiente razón:

- ↳ El día del sorteo de la fase de Previa para dicho Torneo del Circuito FIP Beyond, participará en un torneo FIP de la semana anterior.

La pareja debe informar del retiro de forma adecuada indicando el motivo del retiro.

- b. Si un jugador no puede llegar al primer partido programado del Cuadro Principal de un torneo del Circuito FIP Beyond o se retira del Cuadro Principal de un torneo del Circuito FIP Beyond, el jugador debe seguir los procedimientos establecidos en esta sección para retirarse de dicho torneo y el jugador está sujeto a las sanciones por retiro tardío establecidas en el apartado 3.1.3.Bii.

3.1.8 Prohibición de retirarse de un torneo para jugar otro

Una vez que un jugador ha sido aceptado en el Cuadro Principal o de Previa de un Torneo del Circuito FIP Beyond, no podrá retirarse para jugar en otro torneo en la misma semana.

Si se descubre que un jugador ha violado esta prohibición, (a) perderá todos los puntos de clasificación recibidos del otro torneo en el que jugó; y (b) recibirá una sanción por retiro tardío aplicable.

3.2 RETIRADAS

Si un jugador se retira de un partido, deberá:

- a. Antes de retirarse del partido, llamar a los Servicios Médicos del Torneo y al Supervisor para informar el motivo del retiro;
- b. Inmediatamente después de la baja,
 - I. reunirse con los Servicios Médicos del Torneo para una evaluación y valoración de la lesión o enfermedad antes de abandonar la ciudad del Torneo;
 - II. enviar un formulario de retiro de la FIP al Supervisor in situ.

3.3 RESTRICCIONES, EXCEPCIONES Y PROCEDIMIENTOS

3.3.1 Torneo de la semana siguiente

Un jugador será automáticamente retirado del Torneo de la semana siguiente si:

- a. Se ha retirado del Torneo actual sin causa o por motivos no profesionales;

- b. No proporciona prueba de examen médico mediante la presentación de un certificado médico a la FIP firmado por un Médico y este a su vez, este aprobado por los Servicios Médicos de la FIP;
- c. Su próximo partido en el Torneo actual está programado para el mismo día o después de su primer partido en el torneo de la semana siguiente.

Cualquier jugador que se descubra que ha infringido esta regla no recibirá puntos y estará sujeto a una sanción según lo permitido por estas reglas. Esta regla no se aplica a un jugador cuyo compañero se ve obligado a retirarse o retirarse de su partido.

3.3.2 Retiro de Cabezas de Serie

Ver Sección 4.2.4.Ciii – Retiro de un Cabeza de Serie.

3.3.3 Premios en metálico y puntos de clasificación

Ver Sección 8.1. - Retiradas, Byes, Walkovers y Descalificaciones.

3.3.4 Conducta Antideportiva

- a. Cualquier jugador que se retire con un retiro médico, un retiro in situ o se retire durante sus partidos de la Clasificación o Cuadro Principal de un torneo del Circuito FIP Beyond y juegue en otros torneos en la misma semana sin la autorización expresa de la FIP y los Servicios Médicos de la FIP será automáticamente sancionado con hasta 400 puntos por Conducta Antideportiva;

3.3.5 Conducta no profesional

Si la baja o retirada de un jugador daña la imagen de la FIP, está sujeto a revisión disciplinaria y sanciones.

3.3.6 Circunstancias extraordinarias

En una emergencia personal extrema (por ejemplo, una muerte en la familia o una enfermedad grave o una situación que pone en peligro la vida del jugador o la familia) o circunstancias extraordinarias similares ("Circunstancias extraordinarias"), un jugador tiene derecho a apelar una sanción por retiro tardío al Comité de Disciplina. El jugador debe presentar una apelación, la cual debe incluir documentación que sustente las Circunstancias Extraordinarias, dentro de los veintiún (21) días posteriores a la fecha en que recibe la notificación de sanción por retiro tardío.

4 TORNEOS, CUADROS Y ORDEN DE JUEGO

4.1 CATEGORÍAS DEL TORNEO

El Circuito FIP Beyond se compone de eventos que se dividen en las siguientes 5 categorías:

- FIP Beyond World Cup by Pairs
- FIP Beyond Continental Cup by Pairs
- B 1
- B 2
- B 3

El tamaño del Cuadro del Torneo, la distribución de puntos y premios en metálico, las tarifas del Torneo y los requisitos operativos están determinados por la categoría del torneo, como se detalla en las siguientes secciones.

4.2 CUADROS

4.2.1 Composición

a. Cuadro Principal

El Cuadro Principal consistirá en algunos o todos los siguientes:

I. Aceptación directa

Ver Sección 2.2.1 – Aceptación Directa.

II. Clasificados

Una pareja que haya ganado todos los partidos en todas las rondas del Cuadro de Previa y acceda al Cuadro Principal se conocerá como Clasificado.

Una vez que se complete la Previa, los clasificados se sortearán entre las posiciones asignadas del Cuadro Principal para determinar qué clasificado ocupa cada una de las posiciones.

A continuación, se muestra el número de Clasificados según el tipo de Evento:

Tipo Evento	Cuadro Principal	Cuadro Previa	Numero de Clasificados	Numero de Wild Cards
FIP Beyond World Cup by Pairs	64*/48	0	0	4/3 MD
FIP Beyond Continental Cup by Pairs	48	0	0	3 MD
B 1	64*	64*/32	8	4 MD / 8 - 4 Q
	32	32/16	4	2 MD / 1 Q
	16	8	2	1 MD
B 2	64*	64*/32	8	4 MD / 8 - 4 Q
	32	32/16	4	2 MD / 1 Q
	16	8	2	1 MD
B 3	64*	64*/32	8	4 MD / 8 - 4 Q
	32	32/16	4	2 MD / 1 Q
	16	8	2	1 MD

III. Wild Cards

Ver Sección 2.3 – Wild Cards

IV. Alternates

Alternate es una pareja que, en virtud de su clasificación, se coloca fuera de las posiciones de aceptaciones directas de la lista de la clasificación.

Una vacante que se produzca en el Cuadro de Previa se cubrirá con la siguiente pareja suplente disponible en la lista de Alternates.

Los Alternate deben registrarse cada día en que haya posibles lugares para Alternate y la fecha límite para registrarse será treinta (30) minutos antes del inicio programado del primer partido del día y el registro deberá estar abierto al menos una (1) hora antes de dicho plazo. Dichos tiempos se anunciarán en el orden de juego del día.

En caso de inclemencias del tiempo u otras circunstancias fuera de control, que puedan resultar en un retraso en el inicio del primer partido del día, el Supervisor del Torneo tiene la autoridad para modificar la fecha límite de registro de los Alternate.

La hoja de registro no estará abierta desde el día anterior.

V. Byes/Exentos

Cuando las parejas integrantes de un Cuadro no sean potencia de dos, se aplicará el sistema de “exentos” que permita lograr esa potencia en la segunda ronda. Se denominan “exentos” aquellas parejas que no necesitan jugar la ronda inicial.

Para hallar el número de exentos se resta el total de inscritos de la potencia de dos inmediatamente superior a la del número de inscritos. Estará exento en primer lugar el Cabeza de Serie número uno; segundo exento, el Cabeza de Serie número dos; tercer exento, el Cabeza de Serie número tres y así sucesivamente en orden descendente.

Si una vez colocados todos los Cabezas de Serie aún hubiera más exentos, se dividirán en dos partes, situando la mitad en la parte superior del Cuadro y la otra mitad en la inferior, rellenando en la parte superior las posiciones libres que estén más altas y en la inferior las que estén más bajas alternativamente.

Cuando sean impares, se colocará una más en la parte superior.

(Consulte la Sección 4.2.3.D - Número de Exentos en un Cuadro).

VI. Lucky Losers/Perdedores afortunados

Los Lucky Losers son parejas que, después de haber sido eliminadas (han perdido o se han retirado en el partido) en el Cuadro de Previa, son aceptadas en el Cuadro Principal luego de un retiro o una ausencia en el primer partido de Cuadro Principal de una pareja que había sido aceptada en dicho Cuadro. Siempre que dicho retiro se realice después del sorteo del Cuadro de Previa.

Los Lucky Losers serán seleccionados según los siguientes criterios:

- a. ronda alcanzada en la Previa;
- b. posición de la pareja en la lista de aceptación del Torneo.

Si no hay vacantes en el Cuadro Principal antes de que se haya realizado el sorteo de entrada a Cuadro Principal, el Lucky Loser será in situ y se determinará por el criterio anteriormente mencionado.

Si hay alguna vacante en el Cuadro Principal antes de que se complete el Cuadro de Previa, entonces todos los perdedores de la última ronda de Previa se sortearán al azar para optar a dicha plaza.

Se establecerá un listado ordenado según el sorteo de Lucky Loser para que en caso de que la pareja uno (1) no acepte dicha plaza se pueda dar aviso a las siguientes parejas según orden del sorteo realizado.

Si antes de que finalice la Previa el número de vacantes en el Cuadro Principal es superior al número de parejas que perderán en la ronda final de la Previa, el/los Lucky Loser mejor clasificado(s) de la(s) ronda(s) de clasificación anterior(es) entrará(n) en el sorteo aleatorio para cubrir la plaza(s) restante(s).

***Si dos o más parejas no tienen puntos en la clasificación FIP, serán sorteados al azar para determinar su orden de clasificación.**

Si una posición queda disponible una vez se sorteen las posiciones de los clasificados en el Cuadro Principal, el Lucky Loser será con firma in situ, siguiendo los criterios mencionados anteriormente.

Cuando dos o más posiciones estén disponibles al mismo tiempo, las posiciones a ocupar por cada Lucky Loser se determinarán mediante un sorteo.

En todos estos casos, el Supervisor es responsable de notificar a los jugadores que están en el sorteo.

Los Lucky Loser deben registrarse cada día en que haya posibles lugares para Lucky Loser y la fecha límite para registrarse será treinta (30) minutos antes del inicio programado del primer partido del día y el registro deberá estar abierto al menos una (1) hora antes de dicho plazo. Dichos tiempos se anunciarán en el orden de juego del día.

En caso de inclemencias del tiempo u otras circunstancias fuera de control, que puedan resultar en un retraso en el inicio del primer partido del día, el Supervisor del Torneo tiene la autoridad para modificar la fecha límite de registro de los Lucky Loser.

La hoja de registro no estará abierta desde el día anterior.

(a) Elegibilidad

Un jugador que no esté inscrito y no haya competido en la Previa no puede ser considerado para el estado de Lucky Loser.

Un jugador que haya sido eliminado de la Clasificación podrá conservar su derecho al estado de Lucky Loser durante la duración del Torneo siempre que:

- (I) Se registre con el Supervisor antes de la fecha límite de Lucky Loser;
- (II) Recibe un examen médico del Médico del Torneo y del PHCP si se retira; y
- (III) El partido del Cuadro Principal no está programado para el mismo día en que se retiró de su partido de clasificación.

(b) Procedimiento

- (I) Las posiciones de Lucky Loser en el Cuadro Principal no se publicarán hasta que se complete la Previa, a menos que ésta no se haya completado en el momento en que se publique el orden de juego. En ese caso, el Supervisor puede liberar la posición de una pareja cuando sea necesario y programar a los jugadores que hayan sido aceptados en el Cuadro Principal.
- (II) Si hay retiros del Cuadro Principal después de que haya comenzado la Previa y antes de que los clasificados hayan sido sorteados al Cuadro Principal, los clasificados y los Lucky Loser se sortearán juntos para determinar sus posiciones en el Cuadro Principal, excepto que solo los clasificados se sortearán si alguna de las posiciones está exenta hasta que no queden clasificados para cubrir dichas posiciones.
- (III) En los Torneos donde la última ronda de Previa y la primera ronda del Cuadro Principal se juegan el mismo día y hay un retiro en los Partidos del Cuadro Principal programados para el día de cruce, las posiciones de clasificado y Lucky Loser deben ser determinadas de la siguiente manera:
 - Si hay un retiro, el lugar que debe jugarse en el día del cruce será ocupado por un Lucky Loser y todos los clasificados serán sorteados por sorteo para los lugares de clasificación.
 - Si hay dos o más retiros, los lugares necesarios para jugar el día del cruce se sortearán entre los Lucky Losers. Todos los clasificados y los Lucky Losers restantes se sortearán para cubrir los lugares restantes en el Cuadro Principal.
- (IV) Cuando la última ronda de Previa y la primera ronda del Cuadro Principal se juegan el mismo día, los Lucky Losers deben registrarse a más tardar treinta (30) minutos después de la conclusión del último partido de Previa.
- (V) El primer Lucky Loser o suplente debe estar listo para jugar un partido dentro de los quince (15) minutos posteriores a la ausencia o incumplimiento original. Si el primer Lucky Loser in situ no está listo para jugar dentro de los quince (15) minutos, el siguiente Lucky Loser in situ debe estar listo para jugar dentro de los cinco (5) minutos posteriores al momento en que se convoca su partido. Cualquier Lucky Loser subsiguiente en el Club o Sede debe estar listo para jugar dentro de los cinco (5) minutos posteriores al momento en que se cancela su partido. Si un Lucky Loser decide no registrarse un (1) día, aún puede registrarse al día siguiente. Sin embargo, si se registra, se cancela su partido y no se presenta al mismo (por cualquier motivo), perderá su estado de Lucky Loser durante la duración del Torneo.
- (VI) Si un jugador se retira de su partido de Previa el mismo día en que hay una posición abierta de Lucky Loser en el orden de juego, renunciando así a su estatus de Lucky Loser para ese día.

I. Wild Cards

Ver Sección 2.3 – Wild Cards

II. Alternates/Suplentes

(a) Procedimientos de registro

La lista de Alternate se congelará en la fecha límite de inscripción.

- (I) La fecha límite para registrarse para los Alternate es treinta (30) minutos antes del inicio programado del juego para el día.
 - (II) Un Alternate no está obligado a registrarse un día para ser elegible como suplente otro día.
 - (III) Un Alternate in situ es elegible para sustituir en todos los partidos de la primera ronda y en los partidos de la segunda ronda cuando la pareja haya tenido un exento en la primera ronda.
- (b) La primera pareja Alternate en el Club o Sede debe estar lista para jugar dentro de los quince (15) minutos posteriores a ser convocado para un partido. Si el primer suplente in situ no está listo para jugar dentro de los quince (15) minutos, el siguiente suplente en el Club o Sede debe estar listo para jugar dentro de los cinco (5) minutos posteriores al momento en que se convoca su partido. Cualquier suplente posterior en el Club o Sede debe estar listo para jugar dentro de los cinco (5) minutos posteriores al momento en que se convoca su partido.
- (c) Prioridad de aceptación de Alternates en el Club o Sede
- (I) Los jugadores que hayan ingresado al Torneo antes de fecha límite de inscripción y aparezcan en la Lista de Espera serán aceptados según el orden de la lista.

III. Si hay plazas libres en el Cuadro y no hay Alternate, se otorgarán rondas exentas a los Cabezas de Serie en orden descendente.

4.2.2 Fechas límite de inscripción

a. In situ Lucky Losers

Se pondrá a disposición de los jugadores una hoja de registro de Lucky Losers el día de los partidos de la primera ronda del Cuadro Principal con una hora límite de treinta (30) minutos antes del primer partido programado del día y el registro deberá estar abierto al menos una (1) hora antes de dicho plazo. Dichos tiempos se anunciarán en el orden de juego del día.

b. In situ Alternates

Se pondrá a disposición de los jugadores una hoja de registro de Alternates el día de los partidos de Clasificación de la primera ronda con una hora límite de treinta (30) minutos antes del primer partido programado y el registro deberá estar abierto al menos una (1) hora antes de dicho plazo. Dichos tiempos se anunciarán en el orden de juego del día.

En caso de inclemencias del tiempo u otras circunstancias fuera de control, que puedan resultar en un retraso en el inicio del primer partido del día, el Supervisor del Torneo tiene la autoridad para modificar la fecha límite de registro de los suplentes calificados. La hoja de registro no estará abierta desde el día anterior.

4.2.3 Sorteo del Cuadro

a. Lugar del Sorteo

El sorteo lo realizará el Supervisor FIP / Árbitro (una persona así designada por el Torneo y aprobada por la FIP) o el Departamento de Officiating de la FIP, en un lugar seleccionado por el Director del Torneo en consulta con el Supervisor.

b. Horario

I. Cuadro Principal

El sorteo del Cuadro Principal se realizará a más tardar el lunes de la semana de comienzo del Torneo. La FIP se reserva el derecho en casos excepcionales de retrasar la realización del Cuadro.

II. Cuadro de Previa

El sorteo del Cuadro de Previa se realizará a más tardar el lunes de la semana de comienzo del Torneo. La FIP se reserva el derecho en casos excepcionales de retrasar la realización del Cuadro.

c. Cabezas de Serie

Todos los torneos tendrán un sorteo de Cabezas de Serie. (Consulte la Sección 4.2.4.C).

d. Byes

I. El número de Byes predeterminado en los Cuadros de todas las categorías del Circuito FIP Beyond es 0. En caso de que no se completaran los Cuadros, entonces la adjudicación de los Byes sería como se describe a continuación.

II. Adjudicación de Byes

(a) Antes de realizar el sorteo

Los Byes se darán automáticamente a los jugadores Cabezas de Serie en orden descendente. Si una vez colocados todos los "Byes" a Cabezas de Serie aún quedaran más jugadores exentos, se dividirán en dos partes, colocándose la mitad en la parte superior del sorteo y la otra mitad en la parte inferior, rellenando la parte superior con

las posiciones libres más altas y en la parte inferior con las posiciones más bajas de forma alternada. Cuando sean impares se colocará uno más en la parte del sorteo en la que se coloque el Cabeza de Serie número 1.

e. Posibilidad de juntar categorías

En el caso de que alguna de las categorías no cuenta con un número mínimo de 8 parejas inscritas, éstas se podrán incluir en la categoría de edad inferior a la inscrita originalmente, para integrar un solo cuadro.

4.2.4 Cabezas de Serie

a. Principios generales

I. Todos los Cuadros Principales y de Previa tendrán un sorteo de Cabezas de Serie.

Los Cabezas de Serie son parejas que, en virtud de su clasificación FIP combinada, obtendrán posiciones preferenciales en el sorteo.

El orden de los Cabezas de Serie se basará en la clasificación combinada de los jugadores utilizando la última clasificación FIP en el momento de realizar el sorteo.

Si las clasificaciones de dos (2) o más parejas están empatadas en el momento del sorteo, entonces se aplicarán siempre por orden los siguientes criterios:

- (a) la pareja con el jugador de mejor Ránking se coloca por delante
- (b) si el empate persiste, se realizará un sorteo entre ellas

II. Los Wild Card son elegibles para ser Cabezas de Serie. Los clasificados y los Lucky Losers no son elegibles para ser Cabezas de Serie.

b. Número de Cabezas de Serie

El número de parejas que serán Cabezas de Serie será el siguiente:

Cuadro Principal	Cuadro Clasificación	Cabezas de Serie Cuadro Principal	Cabezas de Serie Cuadro Clasificación	Numero de Clasificados
	8		2	2
16	16	4	4	4
32	32	8	8	4
64*	64*	16	16	8

c. Procedimientos de Cabezas de Serie

Se colocarán o extraerán como se establece a continuación.

I. Para todos los Cuadros

- (a) Se colocará el Cabeza de Serie 1 en la línea 1 y el Cabeza de Serie 2 en la línea 16 (Cuadro 16), línea 32 (Cuadro 32), línea 64 (Cuadro 64).
- (b) Para determinar la ubicación de los Cabezas de Serie restantes, se sorteará en grupos de dos los (CS 3 y 4), grupos de cuatro (CS 5 a 8), grupo de ocho (CS 9 al 16) en el orden sorteado, en las líneas indicadas en el siguiente Cuadro:

Tipo de Cuadro			Cuadro de 16 4 CS	Cuadro de 32 8 CS	Cuadro de 64 16 CS
Cabezas de Serie	Líneas que ocuparán en el Cuadro				
3 - 4	1er Sorteado	Línea	8	16	32
	2do Sorteado	Línea	9	17	33
5 a 8	1er Sorteado	Línea		8	16
	2do Sorteado	Línea		9	17
	3er Sorteado	Línea		24	48
	4to Sorteado	Línea		25	49
9 a 16	1er Sorteado	Línea			8
	2do Sorteado	Línea			9
	3er Sorteado	Línea			24
	4do Sorteado	Línea			25
	5do Sorteado	Línea			40
	6do Sorteado	Línea			41
	7do Sorteado	Línea			56
	8er Sorteado	Línea			57

II. Para la clasificación del Finals del Circuito FIP Beyond

d. Cuadro Principal – Baja de un Cabeza de Serie

I. Antes de las 15:00 hora local

Si una pareja Cabeza de Serie se retira del Cuadro Principal de un torneo después de que se haya realizado el sorteo, pero antes de las 15:00 hora local del día anterior al inicio del Cuadro Principal, se aplicará el siguiente procedimiento.

(a) Si la pareja Cabeza de Serie que se retira no tiene un Bye, entonces:

- (I) La siguiente pareja elegible para ser Cabeza de Serie ocupa la posición de la pareja Cabeza de Serie que se retira en el Cuadro; y
- (II) La siguiente pareja elegible para pasar al Cuadro (es decir, por orden del listado de aceptación de la Clasificación, clasificado o Lucky Loser, según corresponda) ocupa la posición abierta restante en el Cuadro.

(b) Si la pareja Cabeza de Serie que se retira tiene un Bye, y:

- (I) Si todos los Cabezas de Serie en el Cuadro tienen un Bye, entonces:
 - La siguiente pareja elegible para ser Cabeza de Serie ocupa la posición de la pareja que se retira en el Cuadro; y
 - La siguiente pareja elegible para pasar al Cuadro (es decir, por orden del listado de aceptación de la clasificación, clasificado o Lucky Loser, según corresponda) ocupa la posición abierta restante en el Cuadro; o
- (II) Si no todos los Cabezas de Serie del sorteo tienen un Bye, entonces:
 - La siguiente pareja Cabeza de Serie elegible para recibir un Bye ocupa la posición en el Cuadro del Cabeza de Serie que se retira; y
 - La siguiente pareja con derecho a ser Cabeza de Serie ocupará el puesto del Cabeza de Serie vacante en el Cuadro; y
 - La siguiente pareja elegible para pasar al Cuadro (es decir, por orden del listado de aceptación de la clasificación, clasificado o Lucky Loser, según corresponda) ocupa la posición abierta restante en el Cuadro.

II. Después de las 15:00 hora local

Si una pareja Cabeza de Serie se retira del Cuadro Principal de un torneo después de las 15:00h hora local del día anterior al inicio del Cuadro Final, entonces la siguiente pareja elegible para pasar al Cuadro (es decir, por orden del listado de aceptación de la Clasificación, Clasificado o Lucky Loser, según corresponda) toma la posición abierta en el Cuadro.

e. Clasificación – Baja de un Cabeza de Serie

Si un jugador Cabeza de Serie se retira del sorteo de Previa de un torneo después de que se haya realizado el sorteo, entonces la siguiente pareja Alternate in situ ocupa la posición abierta en el Cuadro.

f. Errores en los Cabezas de Serie

Los errores en la clasificación sólo podrán corregirse si el error se descubre antes de las 15:00h hora local del día anterior al primer partido del Cuadro correspondiente.

4.3 HORARIO Y ORDEN DE JUEGO

4.3.1 Responsabilidad de la FIP

Preferiblemente se programarán las mitades de los Cuadros juntas o, como alternativa, cada una de las secciones junta para dar condiciones y tiempos de descanso similares a ambas parejas involucradas.

El orden de juego para el día siguiente será emitido por el Supervisor o el Árbitro del Torneo y no deberá emitirse más tarde de las 10 pm (hora local) de la noche anterior. (excepto situaciones especiales)

Se recomienda no empezar ningún partido después de medianoche, por ello, el Supervisor del Torneo podrá trasladar algunos partidos a otras pistas, tomando en consideración todas las implicaciones de dicho cambio y teniendo siempre como prioridad lo mejor para el Torneo, los espectadores y la retransmisión, así como las condiciones para los jugadores.

El orden de juego incluirá toda la información de registro relevante y también indicará que cualquier partido en cualquier pista puede ser reprogramado.

Se hará todo lo posible para que los jugadores que participen en las últimas rondas de otro torneo del Circuito FIP Beyond durante la semana anterior comiencen lo más tarde posible.

Los jugadores son, no obstante, responsables de llegar a tiempo a las instalaciones de un torneo del Circuito FIP Beyond desde el lugar del evento anterior.

El Supervisor, en consulta con el Director del Torneo, el Árbitro y el Departamento Deportivo de la FIP, es responsable de la programación de los partidos. Todas las solicitudes de horarios deben pasar por el Supervisor. Cuando no pueda llegar a una decisión, el Supervisor del Torneo, tomará la decisión final.

El Supervisor del Torneo tiene la autoridad para modificar el orden de juego publicado si es necesario, siempre que todas las partes afectadas sean notificadas de dichas modificaciones de manera adecuada y oportuna.

La programación de los partidos tendrá en cuenta factores relevantes, incluidos los contratos televisivos, la posibilidad y el horario de los partidos del día siguiente, la hora real de inicio de los partidos y otros factores relevantes.

4.3.2 Obligaciones del jugador

- a. Se espera que los jugadores jueguen cuando esté previsto. Es posible que se solicite a los jugadores que jueguen cualquier día de un torneo.
- b. Los jugadores son responsables de averiguar la hora a la que juegan según el orden de juego. La información recibida de cualquier persona excepto del Supervisor del Torneo no será respetada en caso de una disputa que surja de la programación.

- c. Cuando el clima u otras circunstancias inevitables causen una interrupción en el horario, no se podrá esperar que una pareja juegue más de tres (3) partidos en un día sin su consentimiento.

4.3.3 Solicitudes de horarios de jugadores

Los compromisos de torneos FIP anteriores o enfermedades/lesiones son las consideraciones principales al otorgar solicitudes de horario. Si una solicitud es por enfermedad/lesión, el jugador deberá ser evaluado por los Servicios Médicos de la FIP. Ninguna solicitud realizada garantiza que un jugador comience más tarde.

4.3.4 Televisión

Cuando un torneo sea televisado, los compromisos televisivos se tendrán en cuenta en la programación.

4.3.5 No se pospone la primera ronda de clasificación del Torneo

- a. No se pospondrá ningún partido de Clasificación del Torneo para un jugador que todavía esté participando en el torneo de la semana anterior.

4.3.6 Reprogramación de partidos

- a. Bajo circunstancias atenuantes, un partido puede ser reprogramado a discreción del Supervisor o el Departamento Deportivo de la FIP en consulta con el Director del Torneo.
- b. Los partidos no podrán reprogramarse por enfermedad, lesión o pérdida de equipaje.
- c. Un jugador que notifique personal y directamente al Supervisor o Árbitro con suficiente antelación en opinión del Supervisor o Árbitro puede, a discreción de este último, obtener una ampliación de los quince (15) minutos posteriores a la convocatoria de su partido y no estar sujeto a incumplimientos y sanciones.

4.3.7 Reprogramación de Finales

- a. Extensión de Fechas

Si, debido a condiciones climáticas extremas o circunstancias extraordinarias, un torneo no se puede completar el último día según lo programado, se requerirá que el Torneo se extienda por un (1) día para completar el evento a menos que el Torneo y la FIP acuerden finalizar el Torneo el día en que originalmente estaba previsto que se jugara la Final. El evento deberá prorrogarse, aunque sólo una (1) entidad quiera jugar la Final. No se permitirá ninguna prórroga adicional sin la aprobación de la FIP.

- b. Sanciones a los jugadores que no jueguen la Final aplazada.

Se impondrá una sanción de hasta 250 puntos a cualquier jugador que no juegue una Final pospuesta al día siguiente al último día originalmente programado del Torneo en cuestión. Todas estas multas serán automáticas e inapelables.

c. Sede Alternativa

Cuando un torneo no pueda completarse al aire libre y exista una instalación cubierta adecuada, el Torneo debe jugarse hasta su finalización. Si el juego del Torneo se interrumpe o pospone, los jugadores deberán jugar el día siguiente al último día del Torneo originalmente programado de conformidad con la subsección a anterior.

Cualquier decisión final sobre la programación será tomada por el Supervisor que tiene la autoridad (en consulta con el Director del Torneo y la FIP) para trasladar un partido a otra pista, interior o exterior, independientemente de la pista.

Si se utiliza una Sede alternativa para la provisión de instalaciones de entrenamiento adicionales, o como Sede alternativa para partidos en caso de condiciones climáticas extremas o circunstancias extraordinarias, debe cumplir con lo siguiente:

- (I) La Sede alternativa debe estar ubicada a una distancia razonable de la Sede principal.
- (II) Si las pistas en la Sede alternativa se van a utilizar para partidos, deben proporcionar todo el equipo necesario para los Árbitros y Staff.
- (III) El fabricante, el modelo y el estado de las pistas alternativas deben comunicarse a la FIP a más tardar treinta (30) días antes del inicio del Torneo y deben ser inspeccionados por la FIP para su aprobación y su decisión sobre la idoneidad será definitiva.
- (IV) Cuando se utilicen pistas en una Sede alternativa para partidos en caso de causas imprevisibles, no es obligatorio proporcionar resultados en vivo o cobertura de transmisión televisiva; sin embargo, se deben eliminar todas las marcas existentes que no estén relacionadas con el Torneo o la FIP.

Si se planea utilizar la Sede alternativa para fines de entrenamiento, las pistas deben estar libres de marcas que representen Patrocinadores o marcas no relacionadas con el Torneo o la FIP a menos que la FIP apruebe lo contrario.

4.3.8 Cambio de Pista

Si se considera necesario trasladar un partido, el Supervisor, en consulta con el Director del Torneo y la FIP, tiene la autoridad para retrasar el inicio del partido o trasladar un partido a otra pista, interior o exterior.

El Árbitro, en consulta con el Supervisor, podrá decidir si un partido se trasladará a otra pista si las circunstancias así lo requieren.

Durante el transcurso de un partido, si las condiciones o circunstancias lo requieren, el Supervisor o el Árbitro puede exigir a los jugadores que se trasladen a otra pista.

4.3.9 Condiciones Climáticas

El Árbitro, en consulta con el Supervisor, decidirá cuándo se detendrá el juego en vista de las condiciones climáticas o circunstancias extraordinarias. (Consulte Condiciones climáticas extremas).

4.3.11 Tiempo entre partidos

Cuando sea necesario programar más de un partido el mismo día a una misma pareja, el Supervisor o Juez Árbitro deberá conceder un período de descanso mínimo a los jugadores afectados en función de la duración del partido que acaban de concluir, a menos que ambas parejas estén de acuerdo.

- Si el partido anterior ha durado menos de una (1) hora: Una (1) hora de Descanso.
- Si el partido anterior ha durado entre una (1) hora y una (1) hora y media ($\frac{1}{2}$): Una (1) hora y media ($\frac{1}{2}$) de Descanso.
- Si el partido anterior ha durado más de una (1) hora y media ($\frac{1}{2}$): Dos (2) horas de Descanso.

4.3.12 Interrupciones y descansos

Suspensión y aplazamiento del juego.

El Juez de Silla tiene la autoridad de suspender temporalmente el juego cuando considere que las condiciones no son adecuadas o seguras para la continuación del juego, y debe notificar inmediatamente al Supervisor del Torneo.

El Supervisor del Torneo decidirá si el partido se pospondrá para otro momento del mismo día o para un día posterior.

Hasta que se tome dicha decisión, todas las partes involucradas en el partido deben permanecer listas para reanudar el juego.

El Juez de Silla es responsable de recoger las bolas del partido y guardarlas de forma segura, además de registrar todos los aspectos del juego como puntaje, saque, lado de cada pareja, entre otros.

Cuando el juego se suspende temporalmente, pero se espera que se reanude dentro de poco tiempo, se puede solicitar a los jugadores que permanezcan en la pista en los bancos de jugadores, en espera de instrucciones adicionales del Supervisor del Torneo.

Una vez que se determine que la suspensión durará más de lo prácticamente adecuado para mantener a los jugadores en la pista, el Supervisor del Torneo informará a los jugadores que pueden abandonar la pista y les informará más tarde sobre el tiempo previsto de reanudación y/o aplazamiento.

Se debe hacer todo lo posible para mantener al público, la prensa y todas las demás partes al tanto de la situación y la reanudación esperada del juego o los anuncios posteriores esperados.

a. Interrupciones

Si el juego del Torneo se interrumpe o pospone, los jugadores deben estar preparados para jugar cuando se reanude el juego. 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 con lo siguiente:

Una suspensión que dure menos de cinco (5) minutos dará lugar a la reanudación del juego sin período adicional de peloteo.

Una suspensión que dure entre cinco (5) y veinte (20) minutos dará como resultado un período de peloteo permitido de tres (3) minutos. El Juez de Silla utilizará pelotas de desgaste similar durante este peloteo y una vez que se complete el tiempo, el Juez de Silla retirará las pelotas utilizadas para el peloteo y traerá de vuelta las pelotas del partido. Antes de reanudar el juego, el Juez de Silla anunciará el resultado en el momento de la suspensión, anunciará el jugador que está a punto de realizar el saque y luego anunciará la hora.

Una suspensión que dure más de veinte (20) minutos dará como resultado un período de peloteo permitido de cinco (5) minutos. El Juez de Silla utilizará pelotas de desgaste similar durante este peloteo y una vez que se complete el tiempo, el Juez de Silla retirará las pelotas utilizadas para el peloteo y traerá de vuelta las pelotas del partido.

Después de que se reanude el juego, puede ocurrir una nueva suspensión una o más veces a partir de entonces, y se aplicarán los mismos procedimientos mencionados anteriormente durante cada suspensión.

b. Descansos autorizados

I. Cambios de lado

En el cambio de lado, transcurrirán un máximo de noventa (90) segundos desde el momento en que finaliza el último punto del juego hasta el momento en que se ejecuta el primer servicio para el siguiente juego. Si dicho primer servicio es una falta, el segundo servicio debe ser ejecutado por el servidor sin demora.

Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un Tie-Break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin período de descanso.

II. Finalización de un set

Al finalizar cada set, independientemente del resultado, habrá un descanso de 120 segundos desde el momento en que finaliza el último punto del juego hasta el momento en que se ejecuta el primer servicio para el siguiente juego. Si un set termina después de un número par de juegos, no habrá cambio de lado hasta después del primer juego del siguiente set.

III. Partidos televisados

Durante los partidos televisados, el Juez de Silla podrá extender, de forma razonable, el tiempo durante los cambios de lados con descanso si así lo solicita la producción de la retransmisión.

5. FIP BEYOND FINALS

Cada año, al final de la temporada, podrá disputarse un Torneo Final del Circuito, con los 16 mejores jugadores del Circuito. Las características de dicho Torneo serán determinadas periódicamente por el Departamento Deportivo de la FIP.

6. RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR Y PROCEDIMIENTO EN PISTA

6.1 VESTIMENTA Y EQUIPO

6.1.1 Definiciones

a. Identificación

A los efectos de esta Sección, “identificación” significa cualquier tipo de identificación asociada o destinada a asociarse con un Patrocinador comercial, un fabricante de ropa o equipo, o cualquier otra persona o entidad, independientemente del registro de la marca, estado de la identificación, e incluirá todas y cada una de las formas de escritura.

b. Comercial

Para los efectos de esta Sección, “comercial” significa cualquier persona que no sea fabricante de la prendas o equipo en cuestión.

c. Fabricante

A los efectos de esta Sección, el “fabricante” significa un fabricante que:

- i. es el fabricante de la ropa o equipo en cuestión; y
- ii. la FIP reconoce (a su razonable discreción) como una empresa que obtiene una parte sustancial de sus ingresos de la fabricación y venta de prendas o equipos destinados principalmente a su uso en el deporte del Pádel.

d. Identificación estándar del fabricante

Una identificación de fabricante estándar es una identificación de fabricante de una talla que normalmente se fabrica en la ropa o equipo en cuestión.

e. ID del jugador

Para una colección de ropa de pádel que incluye el nombre, las iniciales u otro identificador de un jugador que se usa únicamente para ropa y accesorios de pádel (“ID de Jugador”), dicha ID de jugador se puede usar indistintamente con la identificación del fabricante de la ropa siempre que las identificaciones del fabricante estén permitidas según esta regla.

f. Patrocinador de ropa

A los efectos de la Sección, el “Patrocinador de ropa” significa una empresa designada como Patrocinadora de la ropa de un jugador (no un fabricante).

g. Determinación del tamaño

Las limitaciones de tamaño de las identificaciones en esta sección se determinan con el área del parche real u otra adición a la vestimenta de un jugador sin tener en cuenta el color del mismo. Para determinar el área, dependiendo de la forma del parche u otra adición, se dibujará un círculo, triángulo o rectángulo alrededor del mismo, y el tamaño del parche para los fines de esta regla será el área dentro de la circunferencia del círculo o el perímetro del triángulo o rectángulo según sea el caso.

6.1.2 Apariencia general

Un jugador debe presentarse de manera profesional y usar vestimenta de pádel adecuada, a criterio del Supervisor o Árbitro, durante los entrenamientos, el calentamiento, los partidos, todas las funciones del Torneo, incluidas entrevistas con los medios y funciones oficiales o promocionales, entre otras. A un jugador se le puede pedir que cambie su vestimenta si el Supervisor o Árbitro lo considera necesario. No hacerlo puede resultar en una sanción.

Por la seguridad de los jugadores se recomienda no jugar con anillos u otros objetos que puedan ser motivo de lesión.

Desde el inicio de la reunión previa al partido hasta la ceremonia de entrega de premios, la vestimenta y el equipo de un jugador deben cumplir con las disposiciones de apariencia e identificación contenidas en esta sección.

Se recomienda que ambos jugadores de una pareja compitan con vestimenta del mismo color.

La vestimenta de los jugadores no puede contener publicidad comercial que pueda incumplir las regulaciones del gobierno local.

Los jugadores tienen derecho a mostrar su nombre y bandera de su país/comunidad en la parte trasera de las camisetas.

6.1.3 Equipo e Identificación

a. Dispositivos electrónicos

Un jugador/entrenador no puede usar ningún dispositivo electrónico desde el inicio del peloteo hasta el final del partido (incluso durante una pausa para ir al baño/cambio de vestimenta, Tiempo Muerto Médico, pausa por reglas de calor o cualquier pausa en el juego) a menos que sea aprobado por el Supervisor/Árbitro del Torneo; siempre que, sin embargo, se permita el uso de un dispositivo electrónico mientras el juego esté oficialmente suspendido. El uso de cualquier dispositivo electrónico no aprobado por la FIP y/o Tecnología de Análisis de Jugadores no aprobada por la FIP está sujeto a las disposiciones y sanciones del reglamento en el Código de Conducta. Si hay un conflicto entre las Reglas con respecto a los dispositivos electrónicos y el uso relacionado, prevalecerán las decisiones del Supervisor/Árbitro FIP.

Si algún jugador debe utilizar un dispositivo electrónico por motivos de salud para monitorearse durante el partido, deberá solicitar permiso al Supervisor para su aprobación.

6.1.5 Otros eventos

Sin perjuicio de lo contrario, la identificación mediante el uso del nombre, emblema, logotipo, marca, símbolo u otra descripción de cualquier Circuito, serie o exhibición de pádel, evento especial o torneo de pádel distinto de las competiciones gobernadas por la FIP, no puede aparecer en el jugador, su ropa o su equipo en ningún Torneo del calendario de competiciones FIP, a menos que la FIP lo apruebe previamente.

6.1.6 Entidades Sancionadas

Los jugadores tienen prohibido usar o mostrar públicamente de otro modo la identificación de una Entidad Sancionada dentro o fuera de la pista durante un torneo en el que se haya aceptado su inscripción, ya sea en el Club/Sede del Torneo o no, o durante cualquier otro evento en el que participe.

6.1.7 General

Si el uso de cualquiera de las identificaciones permitidas anteriormente entrara en conflicto con las restricciones de patrocinio establecidas en la Sección 6.1.2, el PACP o cualquier Regulación Gubernamental (incluso con respecto a la televisión), entonces la identificación estará prohibida.

6.2 DESCANSOS PARA BAÑO/CAMBIO DE VESTIMENTA

Un jugador puede solicitar permiso para salir de la pista para ir al baño, cambiarse de vestimenta o ambas ("Descanso Autorizado"), pero no por ningún otro motivo.

6.2.1 Número de "Descansos Autorizados" permitidos

Cada pareja tiene derecho a un máximo de dos (2) Descansos Autorizados por partido. Si los compañeros salen juntos de la pista, cuenta como uno (1) de los descansos autorizados para cada uno de los jugadores, independientemente de que sus oponentes también hayan abandonado la pista con el mismo propósito.

6.2.2 Tiempo de los Descansos Autorizados

- a. Un jugador puede tomar un Descanso Autorizado únicamente en los siguientes momentos:

Descanso Solicitado	Autorizado	Tiempo Máximo
Descanso para ir al baño	A la finalización de un set	3 minutos
Descanso por cambio de vestimenta	A la finalización de un set	3 minutos
Descanso para cambio de vestimenta con descanso para ir al baño.	A la finalización de un set	5 minutos

Un Descanso Autorizado se toma desde que el jugador sale de la zona de juego y regresa a la zona de juego.

La solicitud del Descanso Autorizado se debe realizar como máximo a los 20 segundos de la finalización del set de lo contrario no será concedida la solicitud.

- b. Si un jugador excede el tiempo permitido, será penalizado con infracciones del Código de Conducta.
- c. Los descansos tomados más allá de los Descansos Autorizados de un jugador tomados en momentos distintos a los permitidos para los Descansos Autorizados ("descansos adicionales") se permitirán, pero serán penalizados con infracciones del Código de Conducta si el jugador no está listo para jugar dentro del tiempo aplicable a ese descanso.

- d. Cada vez que un jugador abandona la pista para ir al baño o cambiarse de vestimenta después de que haya comenzado el peloteo, se considera una pausa autorizada o una pausa adicional, independientemente de si el oponente del jugador ha abandonado la pista.
- e. Un jugador no puede tomar un descanso para ir al baño o para cambiarse de vestimenta y un Tiempo Médico consecutivamente, a menos que lo apruebe el Árbitro/Supervisor.

6.2.3 Denegación de una solicitud de jugador

El Árbitro y/o Supervisor tendrá la autoridad para negarle a un jugador el permiso para abandonar la pista durante un partido para ir al baño si el Árbitro y/o Supervisor lo interpreta como astucia y/o abuso flagrante de las Reglas.

6.2.4 Abuso de regla

Los jugadores serán penalizados de acuerdo con el Programa de Penalización del Código de Conducta por cualquier abuso de esta Regla.

6.3 REGLAS MÉDICAS

Ver Sección 12.17 - Procedimientos Médicos.

6.4 CÓDIGO DE CONDUCTA

Una infracción del Código en la pista, según el Código de Conducta, puede ser declarada por el Juez de Silla actuando por su cuenta o cuando así lo indique el Supervisor o el Árbitro.

Para obtener información completa, consulte la Sección 10 - Código de Conducta.

6.5 JUEGO CONTINUO

6.5.1 Penalizaciones al inicio del partido

Un jugador recibirá una Advertencia por su primera infracción y una infracción del Código de Conducta en los siguientes plazos:

Situación	Tiempo Máximo
Llegar a la red para la reunión previa al partido (el tiempo comienza cuando el último jugador llega a su banquillo/silla después de entrar a la pista)	60 segundos
Peloteo de Cortesía (el tiempo comienza al finalizar la reunión previa al partido)	5 minutos
Inicio del partido (el tiempo comienza al finalizar el peloteo de cortesía)	120 segundos

6.5.2 Penalizaciones durante el partido

a. Infracción de Tiempo / Retraso del juego

Un jugador está sujeto a una infracción del Código de Conducta si no está listo para jugar dentro de los siguientes límites de tiempo:

Pausas en el juego	Tiempo Máximo
Entre Puntos	20 segundos
Cambio de lado, excepto después del 1er juego del set	90 segundos
Finalización de un set	120 segundos
Regla Calor Extremo - Entre el 2ª y 3er set	10 minutos

El jugador que incumpla estos tiempos recibirá una Advertencia por su primera infracción.

Un jugador puede recibir infracciones consecutivas del Código de Conducta por el mismo retraso.

b. Uso de Toalla / Hidratación

La hidratación está permitida en los cambios de lado y no a la finalización de los juegos pares. Cualquier infracción de esta norma será penalizada de acuerdo con el Código de Conducta. La primera vez recibirá una Advertencia por su primera infracción y posteriormente una infracción del Código de Conducta.

6.6 INTERFERENCIA

Una interferencia puede resultar de una decisión corregida por parte de un Árbitro o cuando un jugador comete una acción, ya sea deliberada o involuntaria, que moleste a su contrincante para la ejecución de un golpe.

6.6.1 Corrección del Juez de Silla

- Si una decisión se corrige de “Buena” a “Mala”, entonces el punto finaliza y no hay interferencia.
- Si una decisión se corrige de “Mala” a “Buena”, entonces se debe aplicar un “let”.

6.6.2 Interferencia Involuntaria

- a. Se debe sancionar un “let” la primera vez que un jugador ha creado una interferencia involuntaria (por ejemplo, una bola que se cae del bolsillo, una gorra que se cae, etc.), y se debe advertir al jugador que cualquier situación de ese tipo a partir de entonces se considerará deliberado.
- b. Se debe sancionar un “let” si un jugador se ve obstaculizado por un elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista durante el juego o su movimiento de servicio.
- c. El ruido u otras distracciones similares de los espectadores no se consideran una interferencia y el punto debe mantenerse como se jugó.

6.6.3 Interferencia Voluntaria

Cualquier interferencia causada por un jugador que se considere deliberada resultará en la pérdida de un punto.

6.7 DESCALIFICACIÓN

6.7.1 Procedimiento

- a. El Supervisor/Árbitro puede declarar una descalificación por una sola violación del Código de Conducta.
- b. Si el Juez de Silla recibe notificación de una infracción grave que puede justificar una descalificación inmediata, el Juez de Silla puede llamar al Supervisor/Árbitro para discutir una descalificación inmediata. El Supervisor/Árbitro puede declarar una descalificación inmediata por una infracción presenciada o no presenciada por el Juez de Silla.
- c. En todos los casos de descalificación, la decisión del Supervisor/Árbitro será definitiva e inapelable.

6.7.2 Sanciones

- a. Consulte Descalificaciones en la Sección 10.1.7 - Código de Conducta. (Consulte también la Sección 8.1.4. - Reanudación del juego y sanciones por infracciones de las reglas).
- b. Cualquier jugador descalificado por el Código de Conducta-perderá todo el premio en metálico y sumará cero puntos (0) como uno de sus mejores 11 resultados. Además de las sanciones que el Comité de Disciplina imponga con respecto al incidente.

6.8 APELACIONES DE MULTAS

Las apelaciones de sanciones deberán presentarse dentro de los veintiún (21) días a partir de la fecha de notificación.

7. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

7.1 GENERAL

7.1.1 Descripción

Las clasificaciones FIP reflejan la participación y el desempeño de un jugador en los Torneos del Circuito FIP Beyond y otros eventos Internacionales que determinan las aceptaciones de los jugadores y la clasificación para todos los Torneos. Las clasificaciones son calculadas y publicadas semanalmente por la FIP.

7.1.2 Tramitación de la clasificación

- a. Las clasificaciones de todos los torneos se procesan semanalmente.
- b. Los puntos serán válidos durante 52 semanas a partir del lunes siguiente a la finalización del Torneo.

7.1.3 Resultados de torneos incluidos en la clasificación

I. Torneos

A excepción de la Regla de Ránking Protegido, la clasificación de un jugador se determina sumando sus once (11) mejores resultados obtenidos, incluido cualquier resultado de cero (0) puntos en torneos del Circuito FIP Beyond.

7.1.4 Tabla de puntos

La siguiente tabla detalla el número de puntos de clasificación otorgados a los jugadores por ronda, incluida la clasificación, y por torneo.

COMPETICIÓN	TORNEO	CUADRO PRINCIPAL							BONUS	CLASIFICACIÓN		
		W	F	SF	QF	R16	R32	R64	BONUS Q	Last Qualy	Q2	Q1
FIP	FIP BEYOND WORLD CUP BY PAIRS	2000	1200	720	360	180	90	35	–	–	–	–
FIP	FIP BEYOND CONTINENTAL CUP BY PAIRS	1000	600	360	180	90	45	22	–	–	–	–
FIP	TOUR FINALS	600	360	180	90	45	–	–	–	–	–	–
FIP	B 1	300	180	90	50	25	14	8*		–	–	–
FIP	B 2	150	90	50	25	14	8	5*		–	–	–
FIP	B 3	80	45	25	14	8	5	3*		–	–	–

7.2 NORMAS Y PROCEDIMIENTOS

7.2.1 Orden de la Clasificación

Los jugadores se clasifican en función de sus puntos totales de clasificación de acuerdo con la Sección 7.1.

7.2.2 Puntos de la clasificación en general

- Los jugadores reciben puntos por la ronda más alta que alcancen.
- Los jugadores que reciben Wild Card reciben los mismos puntos que cualquier otro jugador.
- Los clasificados obtienen puntos en función de la ronda más alta alcanzada en el Cuadro Principal.

- d. Los Lucky Loser obtienen puntos de clasificación del Cuadro Principal según la ronda más alta alcanzada en el Cuadro Principal. En el caso de que el Lucky Loser sustituyera a un Cabeza de Serie exento, deberá ganar su primer partido para sumar los puntos correspondientes a dicha instancia (en caso de derrota, solo sumaría los puntos correspondientes a la primera ronda).

7.2.3 Retiradas, Exentos, Walkovers y Descalificaciones

a. Retiradas

- i. Si un jugador se retira o es retirado automáticamente de un torneo antes de jugar el primer partido, no recibirá puntos.
- ii. Si un jugador se retira de un torneo después del inicio de su primer partido, recibirá puntos por llegar a la ronda en la que se retiró

b. Exentos

Si una pareja recibe uno (1) o más Byes consecutivos e incumple o se retira sin disputar el partido, la pareja no recibirá puntos a menos que se trate de un Lucky Loser y se le asignaran los puntos obtenidos en la clasificación.

c. Walkovers

Si una pareja gana por Walkover en la primera ronda y no hay ningún Alternate/Lucky Loser para ocupar el lugar, el equipo recibirá puntos de clasificación por la ronda alcanzada.

d. Descalificaciones

Por cualquier Descalificación disciplinaria que ocurra en un torneo después de que comience el partido,

- i. La pareja que avance recibirá puntos de clasificación por la ronda alcanzada; y
- ii. La pareja que sea descalificada perderá todos los puntos de obtenidos para ese evento en ese torneo.

7.2.4 Cancelación del Torneo o Finalización Anticipada

a. Cancelación del Torneo sin que se haya jugado

Si se cancela un torneo y no se ha jugado, los jugadores no recibirán ningún punto de clasificación.

b. Cancelación del Torneo después de que haya comenzado el juego

Si el juego ha comenzado y finaliza antes de que se complete la primera ronda, los jugadores no recibirán ningún punto de clasificación. Sin embargo, si se ha completado la primera ronda, todos los jugadores recibirán los puntos obtenidos hasta la última ronda completada.

c. Cancelación del Torneo sin finalización de las Finales

Si un torneo finaliza oficialmente antes de que se hayan completado las Finales, cada Finalista recibirá los puntos de finalista.

d. Cancelación del Torneo por falta de inscritos

Si una categoría de torneo tiene menos de 8 inscritos la FIP se reserva el derecho de cancelar dicha categoría y/o torneo.

7.2.4 Procedimientos de desempate

Cuando dos (2) o más jugadores tengan el mismo número de puntos en el Ránking, el empate en la posición del Ránking se decidirá de acuerdo con las siguientes prioridades en orden:

- i. El jugador con más puntos en el FIP Beyond World Cup by Pairs.
- ii. El jugador con más puntos en el FIP Beyond Continental Cup by Pairs
- iii. El jugador con más puntos combinados en el Circuito FIP Beyond B 1.
- iv. El jugador con más puntos combinados en del Circuito FIP Beyond de la categoría B 2.
- v. El jugador con más puntos combinados en del Circuito FIP Beyond de la categoría B 3.
- vi. El jugador con menor número de torneos en un periodo de 52 semanas.

7.3 RÁNKING PROTEGIDO

7.3.1 Definición

A menos que el contexto requiera lo contrario, los siguientes términos en negrita en esta Sección tienen los siguientes significados:

- a. **“Condición médica”** significa una enfermedad médica o una lesión musculoesquelética que justifica una evaluación o tratamiento médico.
- b. **“Fuera de competición”** significa:
 - i. no participar en ningún torneo o exhibición de pádel que no sea un evento para el cual al jugador se le concedió una exención de conformidad con la subsección 7.3.6 a continuación; y
 - ii. no competir en ningún otro deporte organizado.
- c. **“Período Fuera de Competición”** significa un período durante el cual un jugador está Fuera de Competición debido a una Condición Médica, Embarazo o Inicio Parental durante un mínimo de dieciséis (16) semanas, que para un jugador en particular se calcula utilizando el último día

del último Torneo que disputó o en el que recibió premio en metálico, lo que ocurra más tarde, y la fecha de su Regreso a la Competición.

Un jugador no puede contar ningún período de suspensión o período de inelegibilidad por violación de las Reglas, PADP o PACP para su Período Fuera de Competición.

- d. **“Inicio parental”** significa adopción, subrogación o convertirse en tutor legal de una persona menor de dieciocho (18) años.
- e. **“Embarazo”** significa la condición de embarazo diagnosticada médicamente.
- f. **“Regreso a la competición”** significa lo que ocurra primero entre:
 - i. jugar o competir en cualquier torneo que no sea un Evento de Exhibición del Tour para el cual a un jugador se le concedió una exención de conformidad con la subsección 8.3.6 a continuación; o cualquier otro deporte organizado o
 - ii. aceptación en un torneo usando una clasificación especial y retiro después de la fecha límite de retiro de ese torneo o
 - iii. para un Ránking Protegido por Inicio Parental, la fecha que sea 52 semanas después del comienzo del Período Fuera de Competición original de un jugador; o
 - iv. la fecha que es 104 semanas después de:
 - (a) para un Ránking Protegido por una Condición Médica, el comienzo del Período Fuera de Competición original de un jugador; o
 - (b) para un Ránking Especial por Embarazo.
- g. **“Ránking Protegido”** El Ránking Protegido será determinado por la puntuación media del jugador en la clasificación FIP durante las dieciséis (16) semanas posteriores a su último torneo disputado o en el que recibió premios en metálico.
- h. **“Solicitud de Ránking Protegido”** tiene el significado que la Sección 8.3.3a le asigna a dicho término.
- i. **“Evento de Pádel”** significa cualquier Torneo Premier Pádel, Torneo Cupra Fip Tour, Circuito FIP Beyond, evento FIP, o Evento de Exhibición/No PP, independientemente de si se otorgan puntos de clasificación.

7.3.2 Elegibilidad

Para ser elegible para un Ránking Protegido un jugador debe:

- i. tener un Período Fuera de Competición no inferior a dieciséis (16) semanas;
- ii. presentar documentación requerida por la FIP de una Condición Médica, Inicio Parental o Embarazo de acuerdo con esta Sección 7.3.3.A.

Para mayor claridad, a menos que se le conceda una exención para participar en un evento de conformidad con la subsección 6 a continuación, si un jugador participa en un evento de pádel o compite en cualquier otro deporte organizado dentro de las dieciséis (16) semanas del inicio previsto de su Período Fuera de Competición, no es elegible para obtener el Ránking Protegido.

7.3.3 Procedimiento y plazo de solicitud

a. Solicitud

Para solicitar el Ránking Protegido, un jugador debe enviar la siguiente documentación ("Solicitud de Ránking Protegido") a la FIP para su aprobación:

- i. un formulario de solicitud de Ránking Protegido completado y firmado;
- ii. una declaración de divulgación pública;
- iii. si corresponde, documentación médica, que incluya:
 - (a) el diagnóstico de la Condición Médica o Embarazo;
 - (b) una copia de la documentación de la visita clínica;
 - (c) notas/documentación del Médico; y
 - (d) todas las pruebas de laboratorio pertinentes y los informes quirúrgicos aplicables; y
- iv. si corresponde, evidencia (por ejemplo, documentación legal) que demuestre el inicio parental.

La FIP a su exclusivo criterio, se reserva el derecho de exigir que un jugador presente documentación adicional para verificar la condición médica, el inicio Parental o el embarazo. Si un jugador solicita un Ránking Protegido por más de una (1) Condición Médica o por una combinación de una(s) Condición(es) Médica(s) y un Inicio Parental, debe presentar documentación para cada Condición Médica o Inicio Parental.

b. Plazos

Cada jugador que solicite el Ránking Protegido debe enviar su solicitud:

- i. dentro de las primeras ocho (8) semanas desde su último torneo que corresponderá al inicio de su Período Fuera de Competición.

7.3.4 Solicitudes de informes o documentación posteriores

La FIP puede solicitar informes de estado médicos y legales (según corresponda) posteriores, y si un jugador no cumple con prontitud con dichas solicitudes, la FIP puede revocar su Ránking Protegido. Se mantendrá confidencial toda la documentación médica y legal.

7.3.5 Criterios y Normas de uso

a. Número de torneos

- I. Si la baja es de entre dieciséis (16) a veintiocho (28) semanas:

Dispondrá de seis (6) torneos o veinticuatro (24) semanas, lo que ocurra primero.

- II. Si la baja es de entre más de veintiocho (28) semanas a cincuenta y cuatro (54) semanas:

Dispondrá de 9 torneos o treinta y seis (36) semanas, lo que ocurra primero.

- III. Si la baja es mayor a cincuenta y cuatro (54) semanas:

Dispondrá de 12 torneos o cincuenta y cuatro (54) semanas, lo que ocurra primero.

b. Plazos

- i. La reincorporación más temprana de un jugador a la competición puede producirse en un partido programado durante la misma semana natural en la que su periodo fuera de competición alcance las dieciséis (16) semanas.
- ii. El periodo máximo en el que se aplicará el periodo fuera de competición será de ciento cuatro (104) semanas. A partir de esa fecha el jugador no dispondrá del Ránking Protegido para la entrada en los torneos.
- iii. La última vez que un jugador puede utilizar su Ránking Protegido es en un Torneo programado la misma semana natural en la que expira su Ránking Protegido.

c. Procedimientos

- i. Solicitud de congelación del Ránking Protegido

(a) Condición médica posterior

Si se produce el Regreso a la Competición de cualquier jugador antes de que expire su Ránking Protegido y posteriormente queda Fuera de Competición durante un mínimo de ocho (8) semanas debido a una Condición Médica, puede solicitar "congelar" el tiempo restante de Ránking Protegido completando y enviando otra Solicitud de Ránking Protegido.

(b) Embarazo posterior o inicio parental

Si antes de que expire el Ránking Protegido de un Jugador (pero independientemente de si se ha producido su Regreso a la Competición) el jugador posteriormente queda Fuera de Competición por Embarazo o por Inicio Parental, puede completar y enviar otra Solicitud de Ránking Protegido para solicitar:

- (I) "congelar" su Periodo de Ránking Protegido para su Ránking Protegido actual.
- (II) un nuevo Ránking Protegido.

(c) Restricciones

- (I) Un jugador no puede "congelar" su R anking Protegido durante ning n per odo de suspensi n por incumplimiento de las Reglas, Programa Antidopaje de la FIP o C digo de Prevenci n Manipulaci n de Competiciones.
- (II) Un jugador puede "congelar" su Per odo de R anking Protegido un m ximo de dos (2) veces por R anking Protegido. Tras el segundo y tercer regreso de un jugador a la competencia, tendr  la misma cantidad de Torneos y el mismo tiempo restante en su Per odo de R anking Protegido y la misma cantidad de Torneos restantes para usar su elegibilidad que ten a cuando La "congelaci n" entr  en vigor.

ii. Entrada y aceptaci n al Torneo

Un jugador debe enviar un correo electr nico al Departamento de Officiating de la FIP para usar su R anking Protegido para participar en torneos FIP Beyond antes de la fecha l mite de inscripci n correspondiente. No se aceptar n solicitudes presentadas fuera de plazo.

Un jugador puede usar su R anking Protegido y su Clasificaci n FIP real indistintamente para inscribirse, pero no puede cambiar la clasificaci n que usa para inscribirse a un Torneo despu s de la fecha l mite de inscripci n de ese Torneo. Si varios jugadores con el mismo R anking participan en el mismo torneo, el jugador que use su R anking FIP real ser  aceptado antes que el jugador que use su R anking Protegido.

(a) Todos los torneos

Si un jugador ingresa y es aceptado en la clasificaci n o Cuadro Principal usando su R anking Protegido y posteriormente se retira despu s de la fecha l mite de retiro aplicable en la Secci n 3.1.3 a continuaci n debe contar como uno (1) de sus torneos con R anking Protegido.

(b) FIP Finals

Un jugador no podr  utilizar el R anking Protegido para clasificarse para el FIP Beyond Finals.

d. Wild Card

Si un jugador es aceptado en el Cuadro de Previa o Cuadro Principal de un Torneo usando su R anking Protegido, no podr  aceptar un Wild Card en el mismo evento.

e. Cabezas de Serie

El R anking Protegido de un jugador es para la entrada al Torneo y tambi n para la elecci n de los Cabezas de Serie.

f. Lucky Loser

La clasificaci n FIP real de un jugador, no el R anking Protegido, determina su posici n o estado de Lucky Loser.

g. Responsabilidades del jugador

Cada jugador es responsable de realizar un seguimiento de los Torneos en los que utiliza su R anking Protegido. Si un jugador excede los m aximos permitidos perder  todos los puntos que obtuvo en todos los Torneos del Circuito FIP Beyond en los que utiliz  su R anking Protegido que excedan esos m aximos.

h. Abuso de R anking Protegido

Si en cualquier momento la FIP determina, a su entera discreci n, que un jugador ha abusado o est  abusando de su estatus de R anking Protegido, tiene la autoridad de (i) revocar el R anking Protegido del jugador; (ii) revocar cualquier punto de clasificaci n que el jugador haya obtenido por el abuso de su estado de R anking Protegido; y (iii) penalizar al jugador seg n la Secci n 10.1.11.

7.3.6 Exenci n de Exhibici n/Evento No-FIP

Cualquier jugador sujeto a esta Regla de R anking Protegido puede solicitar a la FIP una exenci n para participar en un (1) Evento de exhibici n que no reiniciar  su Per odo Fuera de Competici n, solicitud que la FIP podr  conceder a su entera y absoluta discreci n.

8. PREMIOS ECONÓMICOS

8.1 BAJAS, EXENTOS, WALKOVERS Y DESCALIFICACIONES

8.1.1 Bajas

- a. Antes de su primer partido
 - i. Un jugador que se retira de un Torneo antes de su primer partido no recibirá ningún premio en metálico.
- b. Después del inicio del primer partido

Una pareja que se retira de un Torneo después de comenzar su primer partido recibirá un premio en metálico por llegar a la ronda en la que se retiró.

8.1.2 Exentos

- a. Una pareja que reciba uno (1) o más Byes consecutivos y pierda su primer partido jugado recibirá un premio en metálico por la ronda alcanzada.
- b. Una pareja que recibe uno (1) o más Byes consecutivos y no cumple o se da de baja de su siguiente ronda no recibirá ningún premio en metálico.

8.1.3 Walkovers

Una pareja que gane por Walkover en cualquier ronda recibirá un premio en metálico por la ronda alcanzada, a excepción que reciba el WO en su primera ronda y no cumpla o sea baja de su siguiente ronda, entonces no recibirá ningún premio en metálico.

8.1.4 Descalificaciones

Por cualquier falta disciplinaria que ocurra en un Torneo después de que comience el partido,

- a. La pareja que avance recibirá un premio en metálico por la ronda alcanzada; y

- b. La pareja que incumpla perderá todo el premio en metálico ganado para ese Torneo, excepto que, si un miembro de la pareja no causó el incumplimiento, recibirá el premio en metálico correspondiente a la ronda alcanzada.

8.2 DESGLOSE DE LOS PREMIOS

En la siguiente tabla detallan los importes por ronda y categoría de torneo.

B 1: mín 8.000€ máx 18.000€

Categorías	+40	+45	+50	+55	+60
Campeón	1.000	1.000	1.000	1.000	600
Final	500	500	500	500	400
Semifinal	250	250	250	250	
Total €	4.000	4.000	4.000	4.000	2.000

B 2: mín 4.200€ máx 10.800€

Categorías	+40	+45	+50	+55	+60
Campeón	600	600	600	600	400
Final	300	300	300	300	200
Semifinal	150	150	150	150	
Total €	2.400	2.400	2.400	2.400	1.200

9. ELEGIBILIDAD POR EDAD

9.1 ELEGIBILIDAD

Los requisitos de la Regla de Elegibilidad por Edad son aplicables a la competición en todos los Torneos del calendario de competiciones de la FIP en todo el mundo.

9.1.1 Definición

a. Competición en un Torneo del Circuito FIP Beyond

A los efectos de esta Regla, se define competición en un Torneo de Pádel del Circuito FIP Beyond como la participación en el Cuadro Principal o Cuadro de Previa de cualquier Torneo en el que un jugador obtiene puntos de Ránking FIP Beyond. La participación en un Torneo del Circuito FIP Beyond cuenta para la Asignación de Torneo de un jugador. Si un jugador participa en el Cuadro de Previa y se clasifica para el Cuadro Principal, contará como un solo (1) Torneo.

b. Edad

A los efectos de esta Regla, la edad de un jugador se determina por la edad que cumplirá durante el año en curso.

9.1.2 Participación en Torneos

Categorías de los torneos:

I. Categoría Amateur - 18 años a 39 años

Ningún jugador que no vaya a alcanzar la fecha de su 18º cumpleaños durante el año corriente, podrá participar en ningún Torneo del Circuito FIP Beyond. De la misma manera, ningún jugador que durante el año en curso vaya a alcanzar la fecha de su 40º cumpleaños podrá participar en la categoría Absoluto – 18 / 39 años.

II. Categoría +40

Ningún jugador que no vaya a alcanzar la fecha de su 40º cumpleaños durante el año corriente, podrá participar en ningún Torneo de la categoría +40 del Circuito FIP Beyond.

III. Categoría +45

Ningún jugador que no vaya a alcanzar la fecha de su 45º cumpleaños durante el año corriente, podrá participar en ningún Torneo de la categoría +45 del Circuito FIP Beyond

IV, Categoría +50

Ningún jugador que no vaya a alcanzar la fecha de su 50º cumpleaños durante el año corriente, podrá participar en ningún Torneo de la categoría +50 del Circuito FIP Beyond.

V. Categoría +55

Ningún jugador que no vaya a alcanzar la fecha de su 55º cumpleaños durante el año corriente, podrá participar en ningún Torneo de la categoría +55 del Circuito FIP Beyond

VI. Categoría +60

Ningún jugador que no vaya a alcanzar la fecha de su 60º cumpleaños durante el año corriente, podrá participar en ningún Torneo de la categoría +60 del Circuito FIP Beyond.

Para mayor claridad, se considera que un jugador ha participado en un Torneo del Circuito FIP Beyond si ha sido incluido en el Cuadro Principal o en la Previa de un Torneo, o si el jugador se ha retirado de un Torneo del Circuito FIP Beyond, donde estaba en la lista de aceptación directa ya sea para el Cuadro Principal o Cuadro de Previa, después de la fecha límite de retiro.

9.1.3 Wild Card

Para aceptar un Wild Card en cualquier torneo del Circuito FIP Beyond, un jugador debe:

- (I) Darse de alta en la plataforma de registro de inscripciones de la FIP.
- (II) haber presentado toda la documentación requerida (es decir, prueba de identidad (copia de su pasaporte o certificado de nacimiento), prueba de cumplimiento de sus requisitos mínimos, etc.)

9.2 INFRACCIONES

9.2.1 Pérdida de puntos de clasificación

Si un jugador juega en un Torneo que excede el número o nivel permitido para jugar o ingresa a un Torneo que de alguna manera entra en conflicto con estas reglas, automáticamente perderá todos los puntos recibidos de ese Torneo.

9.2.2 Sanciones

- a. Los jugadores que no cumplan con cualquiera de las disposiciones están sujetos a:
 - i. una multa de hasta (a) la cantidad de premio en metálico obtenida en el Torneo en el que incumplió la norma o (b) 600€, lo que sea menor; y
 - ii. suspensión de competir o asistir a Torneos del Circuito FIP Beyond hasta seis (6) meses.

10. CÓDIGO DE CONDUCTA

10.1 REGLAS Y PENALIZACIONES – JUGADORES

10.1.1 Inscripción

Todos Los jugadores deberán cumplir con las Reglas de inscripción establecidas por la FIP.

10.1.2 Bajas

Cualquier Retiro tardío por parte de un jugador de un Torneo por razones distintas a un Retiro justificado, un Retiro consecutivo o Circunstancias extraordinarias constituirá una violación del Código sancionada automáticamente con las sanciones enumeradas en este Código.

Para obtener una explicación completa de lo siguiente, consulte las secciones correspondientes que se enumeran a continuación:

a. Sanciones por Retiro

Ver Sección 3.1.1 - Retiros para sanciones por Retiro Tardío.

b. Sanciones por No Presentarse

Ver Secciones 3.1.3.B.iii y 3.1.4.B.iii - Infracción por No Presentarse.

c. Prohibición de retirarse de un torneo para jugar otro

Ver Sección 3.1.8 – Prohibición de retirarse de un Torneo para jugar otro.

d. Retiros justificados

Consulte la Sección 3.1.1 - Retiros justificados.

10.1.3 Programa de penalización

Las violaciones del Código de Conducta en pista resultarán en el siguiente programa de sanciones.

El Juez de Silla debe proporcionar después del partido una descripción detallada de cada infracción del Código de Conducta, incluidos todos los elementos relevantes que puedan considerarse durante la evaluación de cada infracción.

El programa de penalización de puntos que se utilizará durante un partido en caso de infracciones del Código es el siguiente:

1ª infracción	Advertencia
2ª infracción	Advertencia con pérdida de punto
3ª infracción	Advertencia con descalificación

NOTA: Las infracciones de los dos componentes de la pareja e incluso del técnico acreditado por la pareja si es por Instrucciones, son acumulables.

Sin embargo, después de la violación del Segundo Código, el Supervisor/Árbitro determinará si cada infracción posterior constituirá una penalización.

Las penalizaciones deben ser apeladas en el Club/Sede ante el Supervisor/Árbitro, cuya decisión será definitiva.

DESCALIFICACIÓN DIRECTA

En caso de infracción muy grave el Supervisor/Árbitro podrá determinar la descalificación inmediata del jugador o técnico que ha cometido la falta. Si la descalificación recae sobre un jugador que esté jugando un partido, pierde el partido y el jugador descalificado tiene que abandonar la competición. Si recae sobre un técnico o jugador acreditados o inscritos en la competición que se esté celebrando quedan descalificados y tienen que abandonar la misma.

Todas las penalizaciones en el Cuadro anterior se aplicarán a la pareja.

10.1.4 Comportamiento del jugador dentro y fuera de la Pista

a. Infracciones del jugador en la Pista

i. Obscenidad visible

- (a) Los jugadores no deberán hacer gestos obscenos de ningún tipo mientras estén en el recinto del torneo. La obscenidad visible se define como la realización de señas por parte de un jugador con las manos y/o la pala o la pelota que comúnmente se entiende que tienen un significado obsceno.

La infracción de esta sección expondrá al jugador a una sanción de hasta 250 puntos de clasificación por cada infracción. Además, si dicha infracción ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de Penalización. (Sección 17.3.2).

En circunstancias flagrantes y en las que el gesto sea particularmente profano, insultante o contrario a las costumbres locales o internacionales, una sola violación de esta categoría puede resultar en una Descalificación Directa, según lo establecido en el apartado 17.3.2.

ii. Obscenidad audible

- (a) Los jugadores no deberán hacer gestos obscenos de ningún tipo mientras estén en el recinto del torneo. La obscenidad audible se define como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas como profanas o insultantes, las palabras no están dirigidas contra

otro individuo (en cuyo caso la violación entrará en la categoría de Abuso Verbal) y se pronuncian con claridad y en voz lo suficientemente alta como para ser escuchadas.

- (b) La infracción de esta sección expondrá al jugador a una sanción de hasta 150 puntos de clasificación por cada infracción. Además, si dicha infracción ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de Penalización. (Sección 17.3.2).

En circunstancias flagrantes y el lenguaje particularmente profano o contrario a las costumbres locales o internacionales, una sola violación de esta categoría puede resultar en Descalificación Directa, según lo establecido en el apartado 17.3.2.

iii. Abuso de pala o equipo

- (a) Los jugadores no golpearán, patearán ni arrojarán violenta, peligrosamente o con ira la pala u otro equipo dentro del recinto del Torneo. Para los propósitos de esta regla, el abuso de pala o equipo se define como golpear intencional, peligrosa y violentamente la red, la pista, la silla del Árbitro u otro elemento fijo en el recinto debido a la ira.
- (b) Las infracciones de esta Sección someterán al jugador a una sanción de hasta 250 puntos de clasificación por cada infracción. Además, si dicha infracción ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de Penalización (Sección 17.3.2). El jugador también será responsable de la reparación o reemplazo de la propiedad del Torneo destruida o dañada.

iv. Abuso de pelota

- (a) Los jugadores no pueden golpear, patear o lanzar una pelota de pádel de forma violenta, peligrosa o con ira mientras se encuentren en el recinto del Torneo, excepto en la búsqueda razonable de un punto durante un partido (incluido el peloteo). Para propósitos de esta regla, el abuso de pelotas se define como golpear intencional o imprudentemente una pelota de forma violenta o golpear una pelota sin tener en cuenta las consecuencias.
- (b) La infracción de esta sección expondrá al jugador a una sanción de hasta 250 puntos de clasificación por cada infracción. Además, si dicha infracción ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de Penalización (Sección 17.3.2). Si la pelota no está en juego y golpea violentamente a otro jugador, Árbitro, recoge pelotas o persona que se encuentra en el recinto, la violación puede resultar en Descalificación Directa, según lo establecido en el apartado 17.3.2.

v. Abuso físico

- (a) Los jugadores no abusarán físicamente en ningún momento de ningún Árbitro, oponente, espectador u otra persona dentro del recinto del Torneo. A los efectos de esta regla, el abuso físico es el contacto no autorizado de un Árbitro, oponente, espectador u otra persona.
- (b) Las infracciones de esta Sección someterán al jugador a una sanción de hasta 1.500 puntos de clasificación por cada infracción. Además, si dicha infracción ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de Penalización de Puntos (Sección 17.3.2).

En circunstancias que sean flagrantes y particularmente perjudiciales para el éxito del Torneo, o que sean singularmente atroces, una sola violación de esta Sección también constituirá la Descalificación Directa, según lo establecido en el apartado 17.3.2.

En casos que sean especialmente graves y puedan poner en riesgo la imagen del Torneo, la imagen de la FIP o la imagen del Deporte, el Supervisor del Torneo podrá remitir el caso al Comité de Disciplina Deportiva para que evalúe si el jugador ha cometido un delito grave de Comportamiento o Conducta Contraria a la Integridad del Deporte, que puede resultar en suspensión y sanciones adicionales. Siempre que dicha infracción se remita a las Reglas y Competiciones de la FIP para su evaluación, todo el premio en metálico ganado por el individuo quedará en manos de la FIP hasta que concluya la investigación.

vi. Abuso verbal

- (a) Los jugadores no deberán en ningún momento abusar verbalmente, directa o indirectamente, de ningún Árbitro, oponente, Patrocinador, espectador o cualquier otra persona dentro del recinto del Torneo. El abuso verbal se define como cualquier declaración sobre un Árbitro, oponente, espectador o cualquier otra persona que implique deshonestidad o sea despectiva, insultante o abusiva de otro modo.
- (b) Las infracciones de esta Sección someterán al jugador a una sanción de hasta 250 puntos de clasificación por cada infracción. Además, si dicha infracción ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de Penalización (Sección 17.3.2).

En circunstancias que sean flagrantes y particularmente perjudiciales para el éxito del Torneo, o que sean singularmente atroces, una sola violación de esta Sección también constituirá la Descalificación Directa, según lo establecido en el apartado 17.3.2.

En casos que sean especialmente graves y puedan poner en riesgo la imagen del Torneo, la imagen de la FIP o la imagen del Deporte, el Supervisor del Torneo podrá remitir el caso al Comité de Disciplina Deportiva para que evalúe si el jugador ha cometido un delito grave de Comportamiento o Conducta Contraria a la Integridad del Deporte, que puede resultar en suspensión y sanciones adicionales. Siempre que dicha infracción se remita a las Reglas y Competición de la FIP para su evaluación, todo el premio en metálico ganado por el individuo quedará en manos de la FIP hasta que concluya la investigación.

vii. Juego continuo / Demora en el juego

- (a) Una vez iniciado el partido, el juego debe ser continuo y ningún jugador podrá demorarlo sin causa razonable más allá de los tiempos permitidos en el Reglamento de Juego.
- (b) Las infracciones de esta Sección someterán al jugador a una sanción de hasta 50 puntos de clasificación por cada infracción. Además, dicha infracción será sancionada de acuerdo con el Programa de Penalización (Sección 17.3.2).

viii. Coaching y entrenadores

- (a) Cada pareja podrá recibir consejos e instrucciones durante un partido de un técnico debidamente acreditado siempre que se produzcan en los tiempos de descanso autorizados.

Los jugadores son responsables del comportamiento de sus entrenadores y acompañantes registrados en todo momento durante el Torneo, incluido el entrenador en pista y otros miembros del equipo de apoyo al jugador acreditados bajo el nombre del jugador. Los entrenadores tienen prohibido: usar una obscenidad audible o hacer gestos obscenos de cualquier tipo, abusar de cualquier Árbitro, oponente, espectador u otra persona, verbal o físicamente, y/o participar en conductas contrarias a la integridad del Deporte. Las conductas contrarias a la integridad del Deporte incluirán, entre otras, comentarios públicos, ya sean o no a los medios de comunicación, que ataquen o menosprecien a un Torneo, a un Patrocinador, a un jugador, a un Árbitro o a la FIP.

El uso de cualquier dispositivo electrónico (excluyendo un dispositivo electrónico aprobado por la FIP según la Sección 6.1.4.D constituye una infracción de coaching.

- (b) La violación de esta sección someterá a la pareja a una sanción de hasta 250 puntos de clasificación por cada violación. Para mayor claridad, las multas derivadas del comportamiento de los entrenadores en la pista se aplicarán a ambos jugadores, mientras que las multas derivadas del comportamiento de otros miembros del equipo de apoyo al jugador se aplicarán al jugador que haya solicitado la acreditación de ese miembro del equipo de apoyo al jugador para el Torneo.

En circunstancias que sean flagrantes y particularmente perjudiciales para el éxito de un Torneo, o que sean singularmente atroces, el Supervisor del Torneo tendrá la autoridad, para retirar al entrenador o al equipo de apoyo al jugador de su posición en la pista o desde la Sede, y en caso de incumplimiento de dicha orden, podrá declarar la Descalificación Directa de la pareja.

ix. Conducta antideportiva

- (a) Los jugadores deberán comportarse en todo momento de manera deportiva y tener debidamente en cuenta la autoridad de los Árbitros y los derechos de los oponentes, espectadores y otros. La conducta antideportiva se define como cualquier mala conducta por parte de un jugador que sea claramente abusiva o perjudicial para el éxito de un Torneo, la FIP o el deporte. Además, la conducta antideportiva incluirá, entre otras, dar, hacer, emitir, autorizar o respaldar cualquier declaración pública que tenga, o esté diseñada para tener, un efecto perjudicial para el mejor interés del Torneo y/o la FIP.
- (b) Las infracciones de esta Sección someterán al jugador a una sanción de hasta 500 puntos de clasificación por cada infracción. Además, si dicha infracción ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de Penalización (Sección 17.3.2).

En circunstancias que sean flagrantes y particularmente perjudiciales para el éxito del Torneo, o que sean singularmente atroces, una sola violación de esta Sección también constituirá la Descalificación Directa, según lo establecido en el apartado 17.3.2.

x. Mejores esfuerzos

- (a) Un jugador deberá realizar sus mejores esfuerzos durante un partido cuando compita en un Torneo.
- (b) La infracción de esta Sección someterá al jugador a una sanción de hasta 250 puntos de clasificación por cada infracción. A los efectos de esta regla, el Supervisor/Árbitro y/o el

Juez de Silla tendrán la autoridad para penalizar a un jugador de acuerdo con el calendario de penalizaciones (Sección 17.3.2).

En circunstancias que sean flagrantes y particularmente perjudiciales para el éxito del Torneo, o que sean singularmente atroces, una sola violación de esta Sección también constituirá la Descalificación Directa, según lo establecido en el apartado 17.3.2.

xi. Abandonar la Pista

- (a) Un jugador no deberá abandonar el área de la pista durante un partido (incluido el peloteo) sin el permiso del Juez de Silla o del Supervisor/Árbitro.
- (b) La infracción de esta Sección someterá al jugador a una sanción de hasta 150 puntos de clasificación por cada infracción. Además, el jugador puede ser suspendido y estará sujeto a sanciones adicionales por no completar el partido.

xii. No completar el partido

- (a) Un jugador debe completar un partido en curso a menos que sea por una razón de salud o causa de fuerza mayor aprobada por el Supervisor.
- (b) La infracción de esta Sección someterá al jugador a una sanción de hasta 250 puntos de clasificación por cada infracción. La violación de esta sección someterá al jugador a incumplimiento inmediato y también constituirá una infracción grave de conducta agravada.

xiii. Puntualidad

Los jugadores deberán estar preparados cuando se les llame a sus partidos.

- (a) Cualquier jugador que no esté listo para jugar dentro de 15 minutos después de que se convoque su partido podrá ser descalificado a menos que el Supervisor, después de considerar todas las circunstancias relevantes, decida no declarar un incumplimiento. En este caso será sancionado con hasta 100 puntos de clasificación.

b. Otras infracciones en la Pista

- a) Un jugador también puede ser reportado a la FIP por comportamiento inapropiado fuera de la pista si el comportamiento o el lenguaje obsceno de un jugador durante un partido no es observado ni escuchado por los Árbitros en la pista, pero causa un impacto negativo en la imagen del juego porque es visto en televisión o en las instalaciones.
- b) La infracción de esta Sección someterá al jugador a una sanción de hasta 150 puntos de clasificación por cada infracción. La violación de esta sección someterá al jugador a incumplimiento inmediato y también constituirá una infracción grave de conducta agravada.

c. Abuso sexual

- a) Los jugadores no abusarán sexualmente de ningún jugador ni de otra persona. El abuso sexual se define como el forzamiento de una actividad sexual por parte de una persona a otra persona (a) con capacidad mental disminuida o (b) mediante el uso de fuerza física, amenazas, coacción, intimidación o influencia indebida.
 - b) Una violación de esta Sección constituirá la infracción de Comportamiento Agravado del jugador y puede resultar en la inhabilitación del jugador.
- d. Acoso sexual
- a) Los jugadores no participarán en acoso sexual (por ejemplo, haciendo insinuaciones no deseadas, solicitudes de favores sexuales u otra conducta verbal o física de naturaleza sexual donde dicha conducta pueda crear un ambiente intimidante, hostil u ofensivo).
 - b) Una violación de esta Sección constituirá la infracción de Comportamiento Agravado del jugador y puede resultar en la inhabilitación del jugador.
- e. Procedimientos adicionales de sanciones y apelaciones
- i. Las sanciones no se aplican por violaciones del Código recibidas debido a la pérdida de condición física o como resultado de que el tratamiento médico no se completó dentro del tiempo asignado, a menos que el Árbitro/Supervisor lo interprete como astucia.
 - ii. Si otro jugador, un Árbitro o un funcionario del Torneo informa a la FIP sobre el comportamiento de un jugador en la pista, dicho jugador estará sujeto a una sanción aplicable, incluso si no se emitió una Advertencia durante el juego.
 - iii. Las sanciones se cumplirán de la forma en la que la FIP lo estipule en cada uno de los casos.

10.1.5 Regla Interferencia

Consulte la Sección 6.6. para conocer la regla de interferencia.

10.1.6 Descanso para ir al baño/cambio de vestimenta

Consulte la Sección 6.2. para conocer las reglas sobre el descanso para ir al baño/cambio de vestimenta.

10.1.7 Descalificación

El Supervisor podrá declarar una Descalificación por una sola violación de este Código (Descalificación inmediata) o de conformidad con el Programa de Penalización establecido en la Sección 10.1.3.

De la misma forma, el Supervisor del Torneo tiene la autoridad de retirar a una pareja del torneo por una violación del Código de Conducta que tenga lugar en el Club/Sede, pero no durante un partido.

Para mayor claridad, en el Club/Sede significa cualquiera de los siguientes: lugar de competencia del Torneo, lugar de entrenamiento (si es diferente), Hotel(es) del Torneo, transporte o durante cualquier actividad oficial o promocional del Torneo.

En todos los casos de descalificación, la decisión del Supervisor/Árbitro será definitiva e inapelable.

10.1.8 Regla médica del Tour

Consulte la Sección 12.17 para conocer la regla médica y las sanciones del Tour.

10.1.9 Ropa y equipamiento

Consulte la Sección 6.1 para conocer las reglas y sanciones de vestimenta y equipo.

10.1.10 Retraso del juego

Consulte la Sección 6.5.2.A para conocer la regla de retraso del juego.

10.1.11 Conducta deshonrosa o poco profesional

a. Responsabilidades del jugador

i. Conducta del jugador

Un jugador deberá en todo momento, pero particularmente durante un Torneo o evento en el que se haya aceptado su inscripción, ya sea en el Club/Sede del Torneo o no, abstenerse de participar en conductas perjudiciales para la FIP o contrarias a la integridad del Deporte. Las conductas perjudiciales para la FIP o contrarias a la integridad del Deporte incluirán, entre otras, comentarios públicos, sean o no medios de comunicación, que ataquen o menosprecien injustificadamente a cualquier persona, grupo de personas, Torneo, Patrocinador, jugador, Árbitro, Personal de la FIP o la propia entidad. No están prohibidas las expresiones responsables de desacuerdo legítimo con las políticas de la FIP. Sin embargo, esta Sección prohíbe expresamente los comentarios públicos que un jugador sabe, o debería saber razonablemente, que dañarán la reputación o los mejores intereses financieros de un Torneo, jugador, Patrocinador, Árbitro, o la FIP.

Sin limitar la generalidad de lo anterior, los jugadores también deben cumplir con lo siguiente:

(a) Vestimenta adecuada

Un jugador deberá vestirse y presentarse de manera profesional en todo momento en el Club/ Sede del Torneo o en cualquier recinto de entrenamiento oficial.

(b) Pago de Gastos Personales

Un jugador deberá pagar todas las deudas justas contraídas en relación con su viaje de ida y vuelta, alojamiento y participación en los torneos, incluido el teléfono, la comida y la atención médica.

(c) Evitar las críticas en público o en los medios de comunicación

Un jugador no deberá dirigir críticas a un Torneo, Patrocinador, jugador, Árbitro, la FIP, a los Medios o al público. Todas estas quejas deben enviarse al Supervisor y al Departamento de Officiating de la FIP.

ii. Penalizaciones

El incumplimiento de cualquiera de los puntos anteriores constituirá una infracción del Código y someterá al jugador infractor a (a) una sanción de un máximo de 250 puntos de clasificación, (b) incumplimiento de acuerdo con los procedimientos previstos para en la Sección 10.1.4 - Comportamiento del jugador dentro y fuera de la pista, y (c) suspensión de participar en el Tour por un período de tiempo específico según lo determine el Comité de Disciplina Deportiva.

b. Comportamiento agravado

Ningún jugador se involucrará en Conducta Agravada, como se define a continuación:

i. Definición

- (a) Uno (1) o más incidentes de conducta designada en este Código como constitutiva de Conducta Agravada.
- (b) Un incidente de comportamiento que sea flagrante y particularmente perjudicial para el éxito de un Torneo, la FIP, o que sea singularmente atroz, incluida la venta de una credencial o la divulgación no autorizada de Información Confidencial.
- (c) Una serie de dos (2) o más violaciones del Código dentro de un período de 12 meses que singularmente no constituyen Comportamiento Agravado, pero cuando se consideran en conjunto establecen un patrón de conducta que es colectivamente atroz y perjudicial. o perjudicial para los torneos o la FIP.

ii. Penalizaciones

La violación de esta Sección someterá al jugador a una sanción de hasta 500 puntos de clasificación y la cantidad del premio en metálico ganado en el Torneo, lo que sea mayor, y/o a la suspensión del juego en un Torneo o evento por un período mínimo de veintiún (21) días y un plazo máximo de un (1) año. La suspensión comenzará el lunes siguiente a la expiración del plazo dentro del cual puede interponerse un recurso o, en caso de recurso, a partir del lunes siguiente a la decisión definitiva sobre el recurso.

c. Autoridad de toma de decisiones

La FIP tendrá la autoridad exclusiva para declarar la infracción de un jugador bajo esta Sección actuando sobre una queja formal y fundamentada. La decisión de la FIP podrá ser apelada ante el Comité de Apelación.

10.2 PROCEDIMIENTOS PARA MIEMBROS DEL EQUIPO DE APOYO AL JUGADOR Y PERSONAS ACREDITADAS

10.2.1 Equipo de Apoyo del Jugador

Se espera que los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador se comporten de manera profesional en todo momento. En este sentido, se ha establecido un Código de Conducta para establecer las reglas que todos los miembros del Equipo de apoyo al Jugador deben cumplir en todo momento.

a. Competencia

- i. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador brindarán servicios solo dentro de los límites de su competencia, en función de su educación, capacitación, experiencia supervisada o experiencia profesional adecuada.
- ii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador que presten servicios para un jugador se esforzarán por aumentar su nivel de competencia y habilidad manteniéndose actualizados y buscando educación y certificación continua en materia de seguridad, salud y formación y otros desarrollos relevantes para el Pádel.
- iii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador que presten servicios para un jugador deberán buscar asesoramiento y consejo de colegas y expertos, siempre que dicha consulta sea en el mejor interés del jugador.
- iv. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador se esforzarán por proteger la salud, la seguridad y el bienestar físico y psicológico de un jugador bajo su dirección, garantizando que todas las actividades bajo su control se realicen para el bienestar físico y psicológico del jugador.

b. Conducta injusta y/o discriminatoria

- i. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no deberán participar en conductas injustas o poco éticas, incluido cualquier intento de lesionar, incapacitar o interferir intencionalmente con la preparación o competencia de cualquier jugador.
- ii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no discriminarán en la prestación de servicios por motivos de raza, etnia, género, origen nacional, religión, edad u orientación sexual.

c. Abuso de autoridad; Conducta abusiva

- i. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no abusarán de su posición de autoridad o control y no comprometerán ni intentarán comprometer el bienestar psicológico, físico o emocional de ningún jugador.
- ii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no deberán participar en conductas abusivas, ya sean físicas o verbales, ni en conductas o lenguaje amenazantes dirigidos a ningún jugador, Árbitro del Torneo, miembro del Personal de la FIP, Oficial en la pista, entrenador, padre, espectador o miembro de la Prensa/ Medios de Comunicación.

- iii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no explotarán ninguna relación con el jugador para promover intereses personales, políticos o comerciales a expensas del mejor interés del jugador.

d. Conducta sexual

Para prevenir el abuso sexual y las consecuencias negativas resultantes del desequilibrio de una relación dual, se desaconseja expresamente la conducta sexual de cualquier tipo entre un jugador y los miembros de su Equipo de Apoyo. Además, quedan expresamente prohibidas las siguientes conductas:

- i. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no deberán tener ningún contacto sexual con ningún jugador que sea menor de edad legal en la jurisdicción donde se lleva a cabo la conducta o donde reside el jugador.
- ii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no abusarán sexualmente de un jugador de ninguna edad. El abuso sexual se define como el forzamiento de actividad sexual por parte de una (1) persona a otra persona con capacidad mental disminuida o mediante el uso de fuerza física, amenazas, coerción, intimidación o influencia indebida.
- iii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no deberán involucrarse en acoso sexual (por ejemplo, haciendo insinuaciones no deseadas, solicitudes de favores sexuales u otra conducta verbal o física de naturaleza sexual donde dicha conducta pueda crear un ambiente intimidante, hostil u ofensivo).

e. Conducta criminal

Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador deberán cumplir con todas las leyes penales pertinentes. Para mayor certeza y sin limitar lo anterior, esta obligación se viola si los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador han sido condenados o se han declarado culpables o no se oponen a un cargo o acusación penal por un delito que involucre:

- i. Uso, posesión, distribución o intención de distribuir drogas o sustancias ilegales;
- ii. Conducta sexual inapropiada, acoso o abuso; o
- iii. Abuso infantil.

f. Actividad antidopaje

Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador deberán cumplir con el Programa Antidopaje y no ayudarán ni incitarán de ninguna manera a un jugador a violar el Programa Antidopaje.

g. Programa Anticorrupción

Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador deberán cumplir con el Programa Anticorrupción y no ayudarán ni incitarán de ninguna manera a un jugador a violar el Programa Anticorrupción.

h. Conducta y requisitos generales

- i. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador deberán estar familiarizados con las Reglas y aceptarán respetarlas, y alentarán a los jugadores a cumplirlas.

- ii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador deben cumplir con todos los requisitos de cualquier programa de registro de miembros del Equipo de Apoyo al Jugador establecido por la FIP.
- iii. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador se abstendrán en todo momento, ya sea en el lugar del Torneo o no, de incurrir en conductas perjudiciales para la FIP o contrarias a la integridad del Deporte. Las conductas perjudiciales para la FIP o contrarias a la integridad del juego de pádel incluirán, entre otras, comentarios públicos, sean o no medios de comunicación, que ataquen o menosprecien injustificadamente a cualquier persona, grupo de personas, Torneo, Patrocinador, jugador, Árbitro, de la FIP. No están prohibidas las expresiones responsables de desacuerdo legítimo con las políticas de la FIP. Sin embargo, esta Sección prohíbe expresamente los comentarios públicos que un miembro del equipo de apoyo al jugador sabe, o debería razonablemente saber, que dañarán la reputación o los mejores intereses financieros de un Torneo, un jugador, un Patrocinador, un Árbitro o la FIP.
- iv. Los miembros del Equipo de Apoyo al Jugador no divulgarán Información Confidencial a menos que la FIP lo autorice por escrito o hasta el momento en que la información esté disponible públicamente a través de los medios autorizados por la FIP.

10.2.2 Personas acreditadas

Ninguna persona a la que se le haya otorgado una credencial por un Torneo, incluidos los miembros de los Medios de Comunicación, podrá en ningún momento durante el Torneo participar en conducta abusiva dirigida hacia cualquier jugador, Árbitro, espectador o Personal del Torneo o la FIP.

11 ESTÁNDARES

11.1.1 Instalaciones pruebas antidopaje y asistencia del personal in situ

a. Estación de control de dopaje

Cada torneo, cuando sea seleccionado para albergar pruebas a jugadores, está obligado a proporcionar, a su propio costo, las instalaciones en el Apéndice N.

b. Acompañantes proporcionados por el Torneo

Cada Torneo, cuando sea seleccionado para realizar pruebas a los jugadores, está obligado a proporcionar, a su propio costo, miembros adultos del Personal y/o Voluntarios que puedan ayudar al Personal Oficial Antidopaje y al Supervisor con la notificación y observación de los jugadores seleccionados para las pruebas.

11.1.2 Pelotas

a. Tipo de pelota y especificaciones

- i. En todos los torneos se utilizarán pelotas Bullpadel. La FIP se reserva el derecho a autorizar excepciones con respecto a la pelota oficial en torneos del Circuito FIP Beyond. La FIP informará del modelo de pelota de Bullpadel un mínimo de (3) semanas antes del comienzo de su Cuadro Principal.

No se deben utilizar pelotas de gran altitud a menos que las condiciones lo requieran, y dicho uso debe ser aprobado por la FIP y debe indicarse en el Fact Sheet / Overview.

Es responsabilidad de la FIP y del Promotor del Torneo, asegurarse de que se obtengan suficientes pelotas para cubrir todas las necesidades, incluidos los partidos y los entrenamientos. El Promotor del Torneo es responsable de garantizar que lleguen a la Sede con suficiente antelación al Torneo. La FIP será responsable del costo de las pelotas.

b. Número y procedimiento de rotación durante los partidos

En los torneos FIP Beyond World Cup by Pairs y FIP Beyond Continental Cup by Pairs, en todos los partidos de Cuadro Principal, se utilizarán y cambiarán tres (3) pelotas después de los primeros once (11) juegos. Salvo que la FIP apruebe lo contrario.

En los torneos del Circuito FIP Beyond B 1 y B 2 en todos los partidos desde las Semifinales se utilizarán y cambiarán tres (3) pelotas después de los primeros once (11) juegos cuando el sistema de puntuación sea de tres Tie-Break sets. Cuando el sistema de puntuación sea de 2 sets + Super Tie-Break o sets cortos a 4 juegos no habrá cambio de pelotas. La FIP se reserva el derecho a modificar estas condiciones.

En caso de que una pelota se pierda o se dañe durante el juego, deberá ser reemplazada por una pelota de desgaste similar. Si la pelota se pierde o se daña durante el calentamiento o cuando se han jugado menos de dos juegos después de un cambio de pelota, entonces la pelota debe ser reemplazada por otra nueva.

Después de una suspensión o interrupción de un partido que requiera un nuevo calentamiento, el nuevo calentamiento no se realizará con las pelotas del partido, sino que se utilizarán pelotas de desgaste similar. Una vez finalizado el calentamiento, se retirarán las pelotas utilizadas para el calentamiento y se utilizarán las pelotas de partido que estuvieran en uso en el momento de la interrupción.

Es responsabilidad del Juez de Silla garantizar que las pelotas del partido se recojan en el momento de la interrupción y garantizar que las pelotas del partido estén correctamente marcados y guardados de forma segura para su uso una vez que se reanude el partido.

Si una pelota se pierde o daña durante el partido, entonces se debe poner otra pelota en juego para reemplazar la pelota perdida o dañada lo antes posible; el juego no continuará con solo una (1) pelota disponible para los jugadores y el Juez de Silla entregará a los jugadores pelotas de reemplazo del mismo uso. Si se pierde una pelota dentro de los primeros dos (2) juegos después de un cambio de pelota, entonces se debe usar una pelota nueva como reemplazo. Si una pelota se pierde después de completar dos (2) juegos después del cambio de pelota, entonces se pondrá en juego una pelota usada de desgaste similar para reemplazar la pelota perdida. El Juez de Silla es responsable de llevar pelotas de repuesto de diferente desgaste antes de ingresar a la pista para el partido.

c. Disponibilidad

Las pelotas de la marca y modelo que se utilizarán en el Torneo deben estar disponibles en el lugar del torneo al menos el día antes del comienzo de la Previa.

11.1.4 Sillas/Sombrillas

Se deben proporcionar sillas en la pista para uso de los jugadores y entrenadores durante el cambio de lado. En los Torneos al aire libre, se recomienda proporcionar sombrillas para dar sombra a las sillas de los jugadores siempre que el Supervisor/Main Referee lo requiera.

11.1.5 Limpieza

- a. Los torneos deben contar con un personal de limpieza dedicado que esté capacitado y proporcione el equipo necesario para limpiar y desinfectar las instalaciones del Torneo de acuerdo con las normas sanitarias locales.
- b. Deben existir procedimientos para limpiar y desinfectar equipos, instalaciones de entrenamiento, uniformes y áreas de alto tráfico y contacto, particularmente después de su uso.
- c. Los procedimientos deben adaptarse a las necesidades y desafíos específicos de limpieza, desinfección, sanitización y ventilación de cada área única del Torneo.
- d. Los vestuarios, los comedores y las áreas relacionadas con la atención médica de las instalaciones del Torneo deben limpiarse y desinfectarse regularmente durante cada día del Torneo. Los vestuarios y todas las áreas relacionadas con la atención médica deben limpiarse al menos cada noche después de finalizar los tratamientos y antes de que estén abiertos para su uso al día siguiente.

11.1.6 Pista

a. Especificaciones de la Pista

i. Superficie de la pista

- (a) Los torneos deben jugarse en una superficie certificada y/o aprobada por la FIP, incluido, entre otros, el color de la superficie de la pista y la zona de juego exterior. Los torneos deben presentar una solicitud por escrito de aprobación a la FIP antes de realizar cualquier cambio en la superficie existente y pagar el costo de cualquier prueba que la FIP considere necesaria.

Los fabricantes y modelos de las pistas y césped de juego a utilizar en cualquier evento del Circuito FIP Beyond deberán ser certificados y/o aprobados por la FIP a más tardar seis (6) semanas antes del evento.

- (b) Si se está considerando una nueva superficie, la aprobación debe ser otorgada por la FIP.
- (c) La superficie debe mantenerse a satisfacción del Supervisor/Árbitro.
- (d) Se recomienda que los torneos utilicen la misma superficie para el Cuadro Principal y de Previa.
- (e) El Promotor del Torneo será responsable, a su exclusivo costo, del suministro de las pistas y de toda la infraestructura, los servicios y las instalaciones/equipos relacionados, incluidos, entre otros, toda la preparación y protección de la superficie necesaria para las pistas temporales, la infraestructura eléctrica y de red, alfombra circundante a la pista, gradas de asientos permanentes o temporales, entre otros.
- (f) A menos que la FIP apruebe lo contrario, las pistas al aire libre se distribuirán con el eje longitudinal norte y sur; Consideraciones geográficas pueden modificar esta orientación para minimizar el efecto adverso de servir al sol.

ii. Medidas de la pista

- (a) Las dimensiones de la pista deberán cumplir con las establecidas en el Reglamento de Juego de la FIP. Es responsabilidad del Director del Torneo garantizar, durante la preparación final de las pistas de pádel antes de que comience el Torneo, que todas las especificaciones de la pista incluidas las medidas de juego exterior de la pista cumplan con los estándares establecidos en el Reglamento del Juego – Medidas de la pista y de la iluminación.
- (b) Cualquier escalón resultante de las placas metálicas utilizadas en las pistas provisionales para soldar los postes y la estructura del marco deberá nivelarse en forma de ligera pendiente, para evitar que los jugadores tropiecen durante el juego fuera de la pista. De igual forma, cualquier otro pequeño escalón que rodee la pista se igualará de la misma manera.
- (c) Todas las pistas de partido deben estar equipadas con una silla para el Árbitro siempre y cuando haya Juez de Silla, una tabla para que el Árbitro coloque la tableta de puntuación, dispositivos de comunicación o cualquier otro equipo necesario para el arbitraje, así como bancos para los jugadores y el entrenador, todo lo cual debe estar ubicado fuera del área

de seguridad para el juego fuera de la pista y estará libre de bordes afilados o peligrosos, que puedan constituir un peligro para los jugadores durante el juego.

- (d) El Torneo debe contar con, como mínimo, una persona responsable de pista controlando qué en cada partido este todo lo necesario (Bebidas, toallas, etc.) y al menos una persona responsable para gestionar el Players Desk.
- (e) En el FIP Beyond World Cup by Pairs y en los FIP Beyond Continental Cup by Pairs se deberá contar con al menos una (1) pista que deben permitir el juego exterior y contar con un área de seguridad, completamente libre de obstáculos, de al menos 3 metros de ancho, 8 metros de largo y 3 metros de alto. La FIP podrá aprobar otras medidas siempre y cuando se cumpla lo establecido en el Reglamento del Juego de la FIP. Todos los accesos a la pista deberán estar protegidos por sus tres lados y el poste de la red también deberá cubrirse con un material acolchado, el cual deberá estar sujeto de forma firme y segura a las estructuras metálicas o al poste, de acuerdo con la normativa aplicable del pádel.

Se recomienda que las pistas en uso durante el Cuadro Principal de torneos del Circuito FIP Beyond tengan juego exterior.

- (f) La zona de seguridad debe estar cubierta con un material antideslizante, que tenga propiedades de agarre similares al césped de la pista.
- (g) Es importante asegurarse de que no pasen cables de micrófonos, cámaras o cualquier otro uso por la zona de seguridad.
- (h) Todo cableado en el área que rodea la pista deberá estar cubierto por la alfombra, para minimizar la visibilidad de dichas conexiones y mejorar la imagen profesional de la pista.

b. Señalización de la pista

i. En la superficie de la pista

- (a) No puede haber identificación comercial en la superficie de la pista, excepto que se permita colocar en la superficie de la pista el nombre del fabricante de la pista y la localidad anfitriona del Torneo (como se describe más adelante) con la aprobación previa de la FIP. Un Torneo debe solicitar la aprobación de la FIP para la colocación del logotipo y la señalización de la localidad anfitriona y/o la identificación del fabricante de la pista y proporcionar detalles completos de toda la señalización (texto y ubicación) a la FIP al menos seis (6) semanas antes del evento.
- (b) Los torneos pueden colocar en la pista el nombre de su localidad anfitriona, que puede incluir uno (1) de lo siguiente: ciudad, región (es decir, estado o condado) o país sujeto a las restricciones de ubicación y tamaño establecidas a continuación. La señalización debe ser coherente con la textura y la sensación de la superficie de la pista para no afectar el juego ni representar un peligro para la seguridad.

ii. Pancartas/Led

No podrá haber pancartas con fondos predominantemente blancos, grises, amarillos o de cualquier otro color claro detrás de los extremos de la pista. El fondo y las "letras de los carteles giratorios/LED deben ser coherentes con el color de las paredes traseras.

Los carteles deben cumplir con las Reglas de patrocinio de apuestas, fantasía y juegos de azar del Tour.

c. Preparación de la pista

Las pistas deben barrerse, cepillarse, y limpiarse antes del inicio de todos los partidos, si el Supervisor o Árbitro lo considera necesario.

Los cristales y la estructura de la pista deben limpiarse antes del inicio de todos los partidos, si el Supervisor o Árbitro lo considera necesario.

d. Asientos

i. Color de los palcos y asientos en los extremos de la pista

Se recomienda que los asientos de los espectadores no tengan colores blancos, grises, amarillos u otros colores claros que puedan interferir con la visión de los jugadores y que dichos asientos de colores claros estén cubiertos.

ii. Movimiento del espectador durante el juego

Los espectadores que se encuentren por encima del nivel más bajo de asientos podrán moverse libremente hacia y desde sus asientos en cualquier momento durante el juego. El Director del Torneo y el Supervisor de cada Torneo determinarán este nivel más bajo de asientos. Cuando no haya una pausa clara, el Director y Supervisor del Torneo determinarán la designación más lógica para el movimiento de los espectadores durante el juego.

e. Fumar

Excepto donde lo permita la ley, no se permitirá fumar alrededor de las pistas y en todas las áreas restringidas para jugadores, así como en las zonas de oficinas del Tour y de los Árbitros.

11.1.7 Iluminación

a. Especificaciones y medidas

La iluminación debe distribuirse uniformemente en la pista, con los estándares mínimos y recomendados como se indica en el Cuadro a continuación.

NIVELES MÍNIMOS DE ILUMINACIÓN (exterior)	Iluminación horizontal E med (lux)	Uniformidad E min/E med
Competiciones internacionales y nacionales	500	0,7
Competiciones locales, entrenamiento, uso escolar y recreativo	200	0,5

NIVELES MÍNIMOS DE ILUMINACIÓN (interior)	Iluminación horizontal E med (lux)	Uniformidad E min/E med
Competiciones internacionales y nacionales	750	0,7
Competiciones locales, entrenamiento, uso escolar y recreativo	300	0,5

Para retransmisiones de TV se requiere un nivel de iluminación vertical de al menos 1000 lux, no obstante, este valor puede aumentar con la distancia de la cámara al objeto.

Es responsabilidad del Director del Torneo garantizar, durante la preparación final de las pistas de pádel antes de que comience el Torneo, que todas las especificaciones de la pista, incluidas las medidas de iluminación, cumplan con los estándares establecidos en el Reglamento del Juego.

El Supervisor tiene la facultad de suspender el juego en cualquier pista si la intensidad de la iluminación, a su juicio, es insuficiente para la práctica del Pádel en condiciones óptimas.

11.1.8 Oficiales y Arbitraje

Todos los Torneos deben designar, en consulta con la FIP, un Árbitro certificado internacionalmente y, si es necesario, un Juez Árbitro Principal para trabajar en conjunto con el Supervisor.

Todos los Jueces de Silla designados para los torneos son Jueces de Silla certificados. Todos los Oficiales designados deben estar completamente familiarizados con las Reglas y procedimientos de la FIP, las Reglas de Pádel FIP y el Código para Oficiales, y junto con el Supervisor, asegurarse de que se cumplan.

a. Equipo de Oficiales

La FIP designará los siguientes Oficiales:

- Supervisor(es) de Torneo
- Juez Árbitro Principal del Torneo
- Jefe de Árbitros
- Número mínimo de Jueces de Silla

- Número mínimo de Jueces de Revisión
- Número mínimo de Jueces de Pista

En caso de que exista un sistema de revisión, se designarán dos (2) Árbitros adicionales cuando el sistema de revisión esté en uso en una pista y tres (3) Árbitros adicionales cuando el sistema de revisión esté en uso en dos pistas. Estos Árbitros se denominarán Jueces de Revisión.

La FIP deberá aprobar el método de selección (sistema de solicitud, etc.) y la lista de Oficiales designados para el Torneo.

El Promotor del Torneo será responsable de los gastos de viaje, alojamiento, transporte local, alimentación, lavandería y honorarios de todos los funcionarios mencionados anteriormente.

Se espera que las comidas para los funcionarios (almuerzo y cena) se tomen en el lugar y el desayuno se proporcione en el Hotel. Cuando no sea posible realizar comidas (almuerzo y cena) en el lugar, se aceptará proporcionarlas en el hotel o el Promotor del Torneo podrá proporcionar un subsidio para comidas, que deberá ser aprobado por la FIP. Todas las condiciones deben ser notificadas a los trabajadores en el momento del nombramiento.

Todos los Oficiales se alojarán en el hotel oficial del Torneo, a menos que la FIP apruebe lo contrario.

b. Papel del Equipo de Oficiales

El Equipo de Arbitraje tiene la responsabilidad de hacer cumplir todas las regulaciones deportivas, gestionar la competición de acuerdo con las reglas y procedimientos de la FIP, actuar como organismo que interpreta las reglas y regulaciones en el lugar, hacer cumplir los códigos de conducta aplicables y gestionar los resultados.

i. Cuestión de Hecho

Una Cuestión de Hecho se refiere a una cuestión relacionada con lo que realmente ocurrió en la pista durante un partido en particular.

Sólo el Juez de Silla tiene derecho a determinar una Cuestión de Hecho y el Supervisor del torneo o el Árbitro del Torneo no tienen derecho a cambiar la determinación del Juez de Silla en una Cuestión de Hecho.

El Juez de Silla no puede cambiar su decisión sobre una Cuestión de Hecho basándose en la apelación de los jugadores.

Sin embargo, siempre que el sistema de revisión esté vigente, el jugador puede solicitar una revisión, siempre que se haga de acuerdo con todos los procedimientos aplicables.

En los torneos donde se haya aprobado un arbitraje sin Juez de Silla y los jugadores demanden la intervención del Supervisor / Arbitro del torneo, si los jugadores no alcanzasen un acuerdo en lo sucedido y el Supervisor / Árbitro del torneo hubiera observado la situación, el Supervisor / Árbitro del Torneo tomará una decisión sobre el

mismo. En el supuesto del que el Supervisor / Árbitro del Torneo no hubiese podido observar la situación, se procederá a repetir el punto.

ii. Cuestión de Derecho

Una Cuestión de Derecho se refiere a la aplicación o interpretación de cualquier regla de pádel durante un partido concreto.

El Juez de Silla tomará la primera determinación sobre una Cuestión de Derecho.

Si el Juez de Silla no está seguro o si el jugador apela la interpretación de la regla, la Cuestión de Derecho será abordada por el Supervisor del Torneo (o el Juez Árbitro Principal del torneo en su ausencia) y dicha decisión será definitiva y no apelable.

Un jugador puede apelar a la interpretación inicial de la regla por parte del Juez de Silla (Cuestión de Derecho) según el siguiente procedimiento:

- Si el jugador cree que la interpretación de la regla por parte del Juez de Silla no es correcta, debe apelar inmediatamente al Juez de Silla de manera profesional y respetuosa.
- Siempre que la apelación se refiera efectivamente a una Cuestión de Derecho y no a una Cuestión de Hecho, el Juez de Silla detendrá el juego inmediatamente y llamará al Supervisor del Torneo (o al Árbitro del Torneo en su ausencia). Cuando llegue el Supervisor del Torneo, el Juez de Silla deberá exponer claramente todos los hechos y su decisión al Supervisor del Torneo, quien revisará las reglas aplicables con el Juez de Silla y el jugador y confirmará la decisión inicial del Juez de Silla o revocará su decisión inicial. La decisión del Supervisor del Torneo es definitiva y el jugador no puede apelarla más.
- El juego se reanudará inmediatamente después de la decisión del Supervisor del Torneo y no transcurrirán más de diez (10) segundos hasta el inicio del siguiente punto.

c. Supervisor del Torneo

La FIP designará uno o más Supervisores de Torneo.

Cuando el Supervisor no esté disponible, designará un Juez Árbitro Principal para que desempeñe sus funciones durante su ausencia.

El Promotor del Torneo será responsable de los honorarios del Supervisor(es) del Torneo, el alojamiento en habitación individual en el hotel oficial, el suministro de comidas incluyendo desayuno, almuerzo y cena, y cualquier otro gasto relevante.

(a) Responsabilidades y Deberes

El Supervisor/ Juez Árbitro Principal del Torneo deberá:

- i. Ser la autoridad final in situ para la aplicación e implementación del Reglamento y Normas del Circuito FIP Beyond, del Reglamento de Pádel FIP, y en ausencia del FIP Players Relation, en la supervisión, aplicación e implementación del Promoters Manual.
- ii. Será la autoridad final en la resolución de cualquier Cuestión de Derecho del Pádel.
- iii. Ser la decisión final en caso de una situación de incumplimiento por infracciones al Código de Conducta de los jugadores.
- iv. Inspeccionar, al llegar inicialmente al lugar, todas las instalaciones de competencia para garantizar que las pistas sean adecuadas para el juego y que no haya elementos que constituyan un peligro para los jugadores.

Además, el Supervisor del Torneo tiene la autoridad de solicitar al Promotor del Torneo que realice los cambios necesarios en las instalaciones para salvaguardar la seguridad de los jugadores y tiene la autoridad de no permitir el juego en una o más pistas si, en su opinión, las condiciones de juego pondrían en peligro la seguridad y el bienestar de los jugadores.

- v. Solicitar al Promotor del Torneo que modifique o implemente cualquier instalación o condición, de modo que el Promotor del Torneo cumpla con todas las regulaciones y pautas aplicables del Promoters Manual.
- vi. Inspeccionar el recinto para comprobar que cumple con todas las disposiciones de las directrices de la FIP.
- vii. Asegurarse de que todas las cámaras, micrófonos y otros equipos de transmisión estén colocados de tal manera y en lugares que no afecten el juego y no constituyan un peligro durante el juego fuera de la pista.
- viii. Evaluar el desempeño de otros miembros del equipo de Árbitros y redactar informes de evaluación de desempeño para ellos y presentar dichos informes a la FIP después de discutirlos con los Árbitros en cuestión.
- ix. Designar, junto con el Juez Árbitro Principal del Torneo, a los Jueces de Silla para cada partido del día.
- x. Realizar reuniones periódicas durante la semana con los Jueces de Silla para discutir los procedimientos del Torneo, casos inusuales ocurridos durante la semana o cualquier tema que el Supervisor del Torneo considere pertinente y relevante.
- xi. Hacer cumplir cualquier sanción a los jugadores de acuerdo con el Código de Conducta, según sea necesario y apropiado.
- xii. Evaluar las condiciones, incluidas las climáticas, y determinar si las condiciones son seguras para jugar; El Supervisor del Torneo tiene la autoridad de suspender o posponer el juego hasta el momento en que considere que las condiciones son seguras para jugar.
- xiii. Verificar las condiciones de iluminación en todas las pistas y determinar si son aptas para el juego nocturno.

- xiv. Decidir si una pista está apta para jugar y decidir si un partido se trasladará a otra pista. El Supervisor del Torneo tiene derecho a trasladar un partido a otra pista, interior o exterior, para evitar que un jugador tenga que jugar dos partidos en un día o para garantizar que el Torneo pueda completarse según lo programado.
 - xv. Realizar todos los sorteos del torneo.
 - xvi. Mantener y comunicar los resultados de todos los partidos.
 - xvii. Aplicar todas las regulaciones en relación a no shows, selección de Lucky Losers, actualizaciones de sorteos, retiro de Cabezas de Serie si corresponde, hojas de registro, entre otros.
 - xviii. Designar el lugar desde donde se convocarán los partidos e informar a los jugadores de las condiciones de convocatoria de los partidos.
 - xix. El Supervisor del Torneo debe emitir diariamente el orden de juego para el día siguiente a una hora razonable pero no más tarde de las 10 pm; Si los partidos todavía se están jugando en ese momento, entonces el Supervisor del Torneo debe emitir el orden de juego en espera de los ganadores de los partidos no terminados y actualizar el orden de juego después de la finalización de esos partidos pendientes.
 - xx. Mantenerse en comunicación constante con el Director del Torneo durante la semana del Torneo y discutir todos los problemas que surjan durante la semana.
 - xxi. En coordinación con el Médico / Fisio(s) del Torneo, ser responsable de la implementación de la Regla de Calor.
 - xxii. Solicitar a seguridad que retiren a una persona de las gradas o del terreno de juego cuando su comportamiento ponga en riesgo la seguridad de los jugadores o de otras personas, la integridad e imagen del Torneo, o la integridad e imagen de la FIP o del Deporte.
 - xxiii. Escribir el Informe final del Torneo.
 - xxiv. Estar en el Club/Sede en todo momento durante el juego.
- d. Juez Árbitro Principal

La FIP designará uno o más Jueces Árbitros Principales del Torneo.

Siempre que el Supervisor del Torneo no esté disponible, el Juez Árbitro Principal del Torneo realizará todas las funciones del Supervisor del Torneo durante su ausencia.

El Promotor del Torneo será responsable de los honorarios del Juez Árbitro Principal del Torneo, el alojamiento en habitación individual en el hotel oficial, el suministro de comidas incluyendo desayuno, almuerzo y cena, y cualquier otro gasto relevante.

(a) Responsabilidades y Deberes

El(los) Árbitro(s) del Torneo deberá:

- i. Organizar las instalaciones del lugar y verificar el equipo y el personal para apoyar el desarrollo del Torneo desde el comienzo de la Previa.
 - ii. Confirmar todas las condiciones de juego, tales como pelota (marca y cambio de pelota), convocatoria de partidos, condiciones de servicio de pistas entre partidos, entre otras.
 - iii. Decidir, en consulta con el Supervisor, que cada pista esté equipada de acuerdo con las disposiciones de las Reglas y Reglamentos y los Estándares y Directrices del Torneo. El Juez Árbitro Principal del Torneo también debe verificar que la pista sea segura para jugar y que no haya problemas que puedan poner en peligro la seguridad y el bienestar de los jugadores durante el juego.
 - iv. Estar disponible para resolver sin demora cualquier conflicto en la pista, supervisar los tiempos muertos por razones médicas y hacer cumplir el Código de Conducta.
 - v. Asignar y reemplazar, cuando sea necesario, a los Árbitros de Silla o Árbitros de Revisión. El Supervisor tiene la última palabra en todas las asignaciones.
 - vi. Estar en contacto con el Supervisor y decidir sobre la competencia de los Oficiales.
 - vii. Estar en el Club/Sede en todo momento durante el juego.
 - viii. Realizar cualquiera de las tareas del Supervisor del Torneo, según lo solicite el Supervisor del Torneo.
 - ix. Si es necesario, organizar sesiones grupales para los Jueces de Silla locales.
 - x. Medir las pistas, los postes de red palos y luces y comprobará la calidad de las redes y la disponibilidad de redes de repuesto antes del comienzo del Torneo.
 - xi. Será responsable de llevar a cabo las evaluaciones de los Árbitros de Silla.
 - xii. Llegar cada día al menos una (1) hora antes del primer partido programado, permanecer in situ en todo momento durante los partidos y marcharse no antes de treinta (30) minutos después del final del juego.
 - xiii. Confirmar que todos los sorteos actualizados y el orden de juego se han distribuido al final del juego de cada día.
 - xiv. Designar una zona específica desde la que se convocarán los partidos, determinar un punto de encuentro para los jugadores una vez convocado el partido.
 - xv. No actuar como Árbitro de Silla si no es necesario.
- e. Jefe de Árbitros

En caso de ser necesario, la FIP propondrá un Jefe de Árbitros, que será aprobado.

El Promotor del Torneo será responsable de los honorarios del Jefe de Árbitros, alojamiento, gastos de alimentación y cualquier otro gasto relevante.

Si se requiere alojamiento, el jefe de Árbitros recibirá alojamiento en habitación individual en el hotel oficial, incluido el desayuno.

(a) Responsabilidades y Deberes

El jefe de Árbitros deberá:

- i. Estar familiarizado con el idioma local.
- ii. Ser capaz de ayudar al Juez Árbitro Principal y al Supervisor cuando sea necesario y estar presente en el Club/Sede en todo momento durante el juego.
- iii. Dirigir reuniones con los Árbitros de Silla para especificar asignaciones y procedimientos específicos.
- iv. Programar las asignaciones en pista para todos los Árbitros de Silla en consulta con el Juez Árbitro Principal y con la aprobación del Supervisor.
- v. Coordinar las evaluaciones de todos los Oficiales (Árbitros de Silla y Árbitros de Línea) con el Supervisor y el Juez Árbitro Principal.
- vi. No actuar como Árbitro de Silla para el Torneo.
- vii. Ser capaz de asistir al Juez Árbitro Principal y al Supervisor siempre que sea necesario y estar presente in situ en todo momento durante el juego.
- viii. Llegar al menos una (1) hora antes del primer partido programado, permanecer en el Club/Sede en todo momento durante los partidos y abandonar el lugar una vez finalizado el juego.
- ix. Coordinar los uniformes de los Jueces de Silla y recoger tallas de todos con antelación. Informar a los Oficiales al menos dos (2) semanas antes del evento sobre el código de vestimenta y/o uniforme provisto para el Torneo, si lo hubiera.
- x. Enviar todos los detalles de llegada y salida de los Oficiales designados a la FIP al menos veintiún (21) días antes del Torneo.
- xi. Enviar a los Oficiales designados información sobre las condiciones de la sede, como transporte, hotel y comidas, al menos siete (7) días antes del Torneo.

f. Juez de Silla

La FIP nombrará Jueces de Silla en número según lo establecido en la (sección b) de este mismo apartado

El Torneo se hará cargo de los honorarios de los Jueces de Silla, alojamiento en habitación individual en el hotel oficial, provisión de comidas incluyendo desayuno, almuerzo y cena, y cualquier otro gasto relevante.

Los Jueces de Silla deberán vestir correctamente acorde a las condiciones meteorológicas, preferiblemente pantalón caqui o azul y camisa/suéter proporcionados blanco o azul.

(a) Responsabilidades y Deberes

Los Jueces de Silla deberán:

- i. Hacer cumplir el Reglamento del Tour, y el Reglamento de Juego de la FIP durante el partido que sea designado para arbitrar.
- ii. Estar en la pista antes de la llegada de los jugadores y asegurarse de que la pista esté equipada de acuerdo con las disposiciones de las Reglas y Reglamentos y los Estándares y Directrices del Torneo.
- iii. Deberá controlar el partido en todos los aspectos. Sólo podrá ser desautorizado por el Juez Árbitro Principal / Supervisor en cuestiones de interpretación de la ley, no en Cuestiones de Hecho.
- iv. Puntuar los partidos con prontitud y precisión utilizando el sistema de puntuación manual u otro método proporcionado por la FIP. Ser competente en el uso del sistema de puntuación. Controlar y registrar cuándo se deben cambiar las pelotas.
- v. Hacerse cargo de todos los recoge-pelotas cuando estén en la pista.
- vi. Tener un cronómetro para controlar los tiempos del partido, como el tiempo de peloteo, el tiempo entre puntos, el tiempo durante las interrupciones del partido, el tiempo durante los cambios de campo, el tiempo durante los tiempos muertos médicos y otras necesidades de cronometraje.
- vii. Disponer de un metro para realizar las mediciones de redes, elementos de la pista, palas, etc.
- viii. Llevar a cabo una reunión previa al partido con los jugadores para informarles sobre todas las reglas y regulaciones aplicables del partido.
- ix. Asegurarse de que conozca la pronunciación correcta de los nombres de todos los jugadores y que pueda identificar fácilmente a cada jugador.
- x. Asegurarse de que todos los jugadores utilicen palas que cumplan con las Reglas de Pádel FIP.
- xi. Realizar el lanzamiento de moneda previo al partido en presencia de todos los jugadores para determinar la elección del servicio y los lados. En caso de que el partido se suspenda antes del inicio del partido, la pareja que ganó el sorteo puede cambiar su elección de servicio o lado antes del inicio del partido.
- xii. Asegurarse de que los jugadores y entrenadores estén vestidos de acuerdo con las disposiciones de vestimenta. Si ambas parejas se presentan con el mismo color, entonces el equipo mejor clasificado elegirá el color y la otra pareja deberá cambiarse a un color de vestimenta diferente dentro de un tiempo razonable.

- xiii. Tomar una decisión sobre todas las cuestiones de hecho que surjan durante el partido. La determinación del Juez de Silla sobre las Cuestiones de Hecho será definitiva a menos que haya una impugnación utilizando el sistema de revisión de acuerdo con los procedimientos pertinentes.
- xiv. Tomar una determinación inicial de las Cuestiones de Derecho que surjan durante el partido. Los jugadores tienen derecho a apelar las decisiones sobre Cuestiones de Derecho y el Juez de Silla deberá acatar la decisión final tomada sobre dicha apelación por el Supervisor del Torneo o el Árbitro del Torneo en ausencia del Supervisor del Torneo.
- xv. Hacer todos los anuncios durante el partido de acuerdo con todos los procedimientos de arbitraje aplicables. Si se utiliza más de un idioma durante los anuncios, se utilizará primero el idioma local.
- xvi. Apagar el micrófono cuando hable con los jugadores y también apague el micrófono durante los cambios y el final del set.
- xvii. Comunicarse según sea necesario con los jugadores durante el partido y siempre que la comunicación se realice en un idioma que no hable la otra pareja, esté preparado para explicarle a la otra pareja la naturaleza de la comunicación.
- xviii. Anunciar las decisiones comunicadas por el Oficial de Revisión tras el uso del sistema de revisión. El Juez de Silla debe anunciar el número de desafíos que le quedan a la pareja que plantea el desafío.
- xix. Ejercer sus mejores esfuerzos para controlar a la multitud y, al hacerlo, puede dirigirse a la multitud de manera clara, respetuosa y profesional.
- xx. Controlar a los recogepeletas y asegurarse de que realicen sus funciones de acuerdo con los procedimientos aplicables.
- xxi. Ser responsable del manejo de la pelota en juego, cambios de pelota y reposición de pelotas según sea necesario. Siempre que se suspenda un partido, el Juez de Silla deberá recoger las pelotas del partido y guardarlas por separado para utilizarlas una vez que se reanude el partido.
- xxii. Familiarizarse con el uso de la tableta de puntuación y tener una tarjeta de puntuación como respaldo en caso de mal funcionamiento de la tableta.
- xxiii. Hacer cumplir de manera justa el Código de Conducta e informar al Supervisor del Torneo sobre cualquier infracción del código emitida. Además de esto, el Juez de Silla debe proporcionar un informe detallado de cualquier infracción del código o cualquier circunstancia inusual al finalizar el partido.
- xxiv. Actualizar al Supervisor del Torneo y al Juez Árbitro Principal del Torneo con el puntaje del partido al finalizar cada Set o al finalizar el partido.

- xxv. Llamar a los Fisioterapeutas o Médicos siempre que sea necesario en caso de sufrir alguna lesión o afección médica y haga cumplir todos los procedimientos de tiempo de espera médico.
- xxvi. Notificar inmediatamente al Supervisor del Torneo si algún jugador llega tarde a la pista.
- xxvii. Asegurarse de que el tiempo transcurrido entre puntos no exceda los veinte (20) segundos permitidos y que el juego se reanude después de cada cambio de campo dentro de los noventa (90) segundos permitidos.
- xxviii. Asegurarse de que después de cualquier apelación y determinación final, el juego se reanude dentro de los diez (10) segundos posteriores al anuncio de dicha determinación.
- xxix. Actuar como Oficial de Revisión si es designado para ese puesto por el Supervisor del Torneo/Árbitro del Torneo.
- xxx. Determinar si la pista sigue siendo apta para el juego. Si se produce un cambio en las condiciones durante un partido que el Árbitro de Silla considere suficiente para hacer que la pista no sea apta para el juego o si las condiciones meteorológicas requieren la interrupción del juego, el Árbitro de Silla debe interrumpir el juego y notificarlo inmediatamente al Supervisor.
- xxxi. Proporcionar un informe detallado sobre cualquier sanción impuesta en virtud del Código de Conducta en relación con el/los partido(s) correspondiente(s).
- xxxii. Llevar y utilizar la ropa de arbitraje, la tableta, el soporte para tableta y el micrófono proporcionado por la FIP. A excepción del logotipo de la FIP, no podrá aplicarse ninguna otra marca comercial a la vestimenta del Juez de Silla, la tableta de puntuación, el soporte de la tableta de puntuación o el micrófono sin la aprobación previa de la FIP y del Torneo correspondiente.

(b) Intervenciones del Juez de Silla durante el partido

El Juez de Silla deberá arbitrar activamente en todo momento durante el partido y deberá intervenir y hacer el aviso pertinente en situaciones tales como:

- **FUERA / OUT:** cuando la pelota en juego, excepto durante la prestación de un servicio, y antes de rebotar por primera vez dentro de los límites jugables de la pista, golpea la valla metálica, paredes laterales, rebota directamente fuera de la pista, o cualquier otra situación en la que la pelota se considerará que ha estado fuera de límites de acuerdo con el Reglamento del Juego FIP.
- **FOULT / FALTA:** cuando la pelota servida rebota fuera del área de servicio del receptor (Regla 7.c), o si después de rebotar en la zona del receptor correcta golpea la valla que rodea la pista antes del segundo rebote (Regla 7.e) o rebota directamente fuera de la pista directamente a través de las puertas de una pista sin zona de seguridad (Regla 7.f), o si el servidor falla la pelota cuando intenta golpearla durante el movimiento de servicio (Regla 7.b), o si la pelota golpea al servidor, a su compañero, o cualquier cosa usada o llevada por cualquiera de ellos (Regla 7.d), o si el sacador golpea la pelota antes de botarla en el suelo dentro del área de servicio en la que se encuentra para realizar el

servicio (Regla 6.2) o si la altura de la pelota está por encima del nivel de la cintura del sacador (Regla 6.5). El Juez de Silla anunciará la falta. El sacador procederá entonces a realizar un segundo servicio, a menos que la falta haya ocurrido durante el segundo servicio, en cuyo caso el punto se otorgará al equipo receptor y el Juez de Silla seguirá el anuncio de falta con el anuncio del nuevo puntaje en el juego.

- **FOOT FOULT / FALTA DE PIE:** cuando el jugador toca la línea de servicio o la extensión imaginaria de la línea central de servicio durante la ejecución de un servicio (Regla 6.4), o si el sacador no tiene al menos un pie en contacto con el suelo en el momento en que hace contacto con la pelota durante la ejecución del servicio (Regla 6.5), o si el jugador camina, corre o salta durante la prestación del servicio (Regla 6.7). El Juez de Silla anunciará la falta de pie. El sacador luego procederá a realizar un segundo servicio, a menos que la falta de pie haya ocurrido durante el segundo servicio, en cuyo caso el punto se otorgará al equipo receptor y el Juez de Silla seguirá la decisión de falta de pie con el anuncio del nuevo puntaje.
- **NET:** Cuando la pelota durante el servicio toca la red o los postes de la red y luego rebota dentro del área del receptor (siempre que no golpee la valla metálica o paredes laterales antes del segundo rebote) o si después de tocar la red o el poste de la red golpea al receptor o cualquier cosa que él pueda llevar, constituye un servicio “net” y el servicio en cuestión se repetirá. Si fue un primer servicio, el Juez de Silla anunciará “*net, primer servicio*”. Si fue un segundo servicio, entonces el Juez de Silla anunciará “*net, segundo servicio*”.
- **“LET”:** Cuando se ejecuta el saque antes de que el receptor esté listo, o cuando algún objeto ajeno al juego entra o vuela a la pista, o si una pelota se rompe durante el juego, o cuando ocurre una interferencia u obstáculo involuntario durante el juego, como por ejemplo un jugador se le cae accidentalmente algo que usa o lleva (siempre que el objeto no toque la red antes de que se solicite el let y a menos que caiga después de que se haya decidido el punto), o en otras circunstancias excepcionales en las que el Juez de Silla decidirá que es necesario realizar un let, el punto se repetirá. El Juez de Silla anunciará “*let*”, repetirá el punto, seguido de anunciar el puntaje tal como estaba al comienzo del punto antes del incidente.

Nota: Consulte la aclaración en la sección Interferencia a continuación para casos repetidos de interferencia involuntaria.

- **TOUCH / RED:** Cuando un jugador, o cualquier cosa que use o lleve, toca la red antes de que se haya decidido el punto, el jugador que toque la red perderá el punto. El Juez de Silla anunciará “*touch*” (o red) y anunciará el nuevo puntaje después de otorgar el punto a la otra pareja.
En caso de que el jugador salte por encima de la red.
- **TOUCH / TOQUE:** Cuando una pelota en juego toca a un jugador o cualquier cosa que lleve consigo (excepto la pala), el jugador pierde el punto. El Juez de Silla anunciará el toque, seguido del nuevo puntaje.
- **FOUL SHOT / GOLPE ANTIREGLAMENTARIO:** Cuando un jugador golpea la pelota antes de que haya cruzado la red hacia su lado de la pista, o si el jugador golpea la pelota con cualquier parte del cuerpo, o si el jugador golpea la pelota dos veces con la pala, o si la pelota es golpeada por una pala lanzada por el jugador (no sostenida por la

mano del jugador en el momento del contacto), o si ambos jugadores golpean la pelota simultánea o continuamente antes de que cruce al otro lado de la red, según las reglas de pádel (Regla 13 f, i, m, o) el jugador perderá el punto. El Juez de Silla anunciará el golpe antirreglamentario, seguido del nuevo puntaje.

- **TROUGH / A TRAVES:** Cuando la pelota pasa por un agujero de la red en lugar de pasar por encima de la red, el jugador que realizó el tiro perderá el punto, a menos que sea durante un servicio en cuyo caso será falta. El Juez de Silla anunciará el pase, seguido del nuevo puntaje o el segundo servicio (si es durante un primer servicio).
- **NOT UP / DOBLE BOTE:** cuando la pelota rebote dos veces en la superficie de la cancha antes de que el jugador pueda realizar una devolución exitosa, el jugador perderá el punto. Cuando el segundo rebote y el intento de golpear la pelota estén muy cerca en el tiempo, el Juez de Silla anunciará si hay doble rebote o no arriba, seguido del anuncio del nuevo puntaje.
- **HINDRANCE / INTERFERENCIA:** cuando la acción deliberada o involuntaria de un jugador impide o puede impedir a un adversario efectuar un golpeo.
 - i. Si la interferencia es involuntaria, se llamará “let” como se describió anteriormente. El Juez de Silla también informará al jugador que los casos posteriores de interferencia involuntaria resultarán en la pérdida del punto. A partir del segundo caso de interferencia involuntaria en adelante, el jugador que causa la interferencia perderá el punto. El Juez de Silla anunciará la interferencia o el obstáculo, seguido del anuncio del nuevo puntaje. El Juez de Silla debe estar preparado para explicar rápidamente al jugador que la pérdida del punto se debe a que se trata del segundo o posterior caso de obstáculo involuntario.
 - ii. Si la interferencia es voluntaria, el jugador que la causa perderá el punto y, si el Juez de Silla considera que hay una conducta antideportiva involucrada, también puede resultar en una infracción del código. El Juez de Silla señalará Obstáculo o Interferencia, seguido del nuevo puntaje. Si el Juez de Silla decide emitir también una infracción del código, anunciará también la infracción del código de acuerdo con los procedimientos que se describen a continuación para las infracciones del Código de Conducta.
El Juez de Silla decidirá si un objeto cayó durante el juego fue voluntario o involuntario y, en consecuencia, decidirá si la interferencia fue deliberada o involuntaria.
 - iii. La rotura del cordón de seguridad de la pala no se considerará una acción involuntaria y el jugador perderá automáticamente el punto.
- **CORRECCIONES:** En caso de que el Juez de Silla se dé cuenta inmediatamente, pero no como resultado de la apelación de un jugador, de que su decisión sobre si la decisión es buena o mala, fue errónea, debe hacer los siguientes anuncios:
 - Al corregir de out/falta a bueno, el Juez de Silla anunciará “*corrección, la pelota fue buena*”.
 - Al corregir de bueno a falta o Out, el Juez de Silla anunciará “*fault*” o “*out*”, seguido del puntaje actualizado o segundo servicio si fue después de un primer servicio.

- Cuando un jugador no esté listo o cuando ocurra cualquier circunstancia inusual que pueda obstaculizar a un jugador, el Juez de Silla retrasará el inicio del punto anunciando “Espere por favor”. El Juez de Silla debe estar preparado para informar a cualquiera de los jugadores cuál fue el motivo del retraso.
- Los Jueces de Silla también harán cumplir los procedimientos de tiempo médico, la implementación del Código de Conducta y la implementación del cronograma de infracciones del código y harán los anuncios pertinentes.

(c) Anuncios de puntuación

Los puntos en un juego correspondientes al número de puntos ganados por una pareja se denominarán de la siguiente manera:

- | | |
|---|-----------------------------|
| · Aún no hay puntos ganados por una pareja en un juego: | Cero |
| · Primer punto ganado por una pareja todavía en un juego: | Quince |
| · Segundo punto de una pareja aún en un partido: | Treinta |
| · Tercer punto ganado por una pareja todavía en un partido: | Cuarenta |
| · Ambas parejas ganaron tres puntos cada una: | Deuce 1 |
| · Punto ganado por una pareja después del Deuce: | Ventaja 1 |
| · La pareja que tiene ventaja gana el siguiente punto: | Juego |
| · La pareja que tiene ventaja pierde el siguiente punto: | Deuce 2 |
| · Punto ganado por una pareja después del Deuce 2: | Ventaja 2 |
| · La pareja que tiene ventaja gana el siguiente punto: | Juego |
| · La pareja que tiene ventaja pierde el siguiente punto: | Deuce 3 / Star Point |
| · La pareja que gana el Star Point: | Juego |

En caso de “punto de oro”:

-Iguales, punto de oro, Golden point.

En caso de “Star point”:

-Iguales, deuce. -Ventaja, advantage. -Iguales, second deuce -Segunda ventaja. -Iguales, deuce. Star point.

La puntuación de un juego se anunciará mencionando primero los puntos ganados por la pareja que saca, seguido de los puntos ganados por la pareja que recibe.

Al final de un juego, el Juez de Silla anunciará el juego de la siguiente manera:

- Si es el primer juego de cualquier pareja: jugador X, jugador Y; primer juego, (primer, segundo o tercer y último) Set
- Si no es el primer juego de un set, el Juez de Silla anunciará los ganadores del juego seguido del puntaje del set:

Ejemplo: Juego jugador X, jugador Y. jugador X, jugador Y ganan por tres juegos a dos.

- Si una pareja no ha ganado ningún juego, ningún juego ganado se denominará Cero: Juego jugador X, jugador Y. jugador X, jugador Y ganan por tres juegos a Cero.
- Si ambas parejas han ganado el mismo número de juegos: Juego jugador X, jugador Y. Tres juegos iguales.
- Cuando ambas parejas hayan ganado seis juegos: Juego jugador X, jugador Y. seis juegos iguales, (primero, segundo o final) Tie-Break.

Durante un desempate, el Juez de Silla anunciará primero el tanteo seguido de los apellidos de la pareja que va ganando.

- Si la pareja compuesta por los jugadores X e Y gana 3 – 2, el Juez de Silla anunciará Tres – Dos, jugador X, jugador Y.
- Si ambas parejas han ganado el mismo número de puntos (por ejemplo, 3 – 3), el Juez de Silla anunciará tres iguales.
- En el desempate, si una pareja no ha ganado ningún punto se denominará cero.

Al final de un set, el Juez de Silla anunciará el juego y (primer o segundo) set al jugador X, al jugador Y, seguido de la puntuación en número de juegos del set, seguido de la puntuación en número de sets. Por ejemplo:

- Juego y primer set jugador X, jugador Y seis juegos a tres. jugador X, jugador Y ganan por un set a cero
- Juego y segundo set jugador X, jugador Y seis juegos a tres. Un set iguales.

Cuando una pareja gana su segundo set, y, por tanto, el partido, el Juez de Silla anunciará “*juego, set y partido*” jugador X, jugador Y, seguido del número de sets ganados por cada pareja, seguido del puntaje en cada set. (primero anunciará para cada set el número de juegos ganados por la pareja que ganó el partido). Por ejemplo:

- “*Juego, Set y partido jugador X, jugador Y por dos sets a cero, siete – seis, seis – cuatro*”.
- “*juego, set y partido jugador X, jugador Y por dos sets a uno, siete – seis, cuatro – seis, seis – cuatro*”.

(d) Anuncios de infracciones del Código de Conducta

El Juez de Silla anunciará cualquier infracción del código siguiendo la siguiente estructura:

Infracción del código, sección del Código de Conducta infringida por el jugador y nombres de los jugadores. Por ejemplo:

- “*Infracción del código de conducta, abuso de pala. Advertencia para la pareja jugador X, jugador X, y para la pareja Jugador X, Jugador Y*”.

Después de una penalización de un punto, el Juez de Silla anunciará el nuevo resultado. Por ejemplo:

- *“Infracción del código, abuso de pala. Pérdida de punto para jugador X, y para la pareja jugador X, jugador Y, después anunciar el nuevo puntaje.*

Las infracciones del Código de Conducta serán sancionadas de acuerdo con el apartado 10.1.3

En caso de la tercera infracción del código o de producirse una infracción grave del código que puedan resultar en que la pareja sea expulsada del partido, el Juez de Silla llamará al Supervisor del Torneo para discutir la posible descalificación.

En este caso, el Juez de Silla anunciará:

“Infracción del Código, abuso de pala, jugador X, “Supervisor ha sido llamado a pista” y notificar al Supervisor del Torneo para que venga a la pista para discutir una posible descalificación.

(e) Tiempo entre puntos y descansos

Habrà un máximo de 20 segundos entre el final de un punto hasta el inicio del siguiente.

En el cambio de lados tras el primer juego de cada set, transcurrirán un máximo de 30 segundos entre el final del primer juego y el inicio del primer punto del siguiente juego.

Al final de un juego que provoque un cambio de lado (excepto en el 1 – 0 del set o al final del set), transcurrirán un máximo de 90 segundos entre el final del punto y el inicio del primer punto tras el cambio de descanso autorizado.

El Juez de Silla anunciará el tiempo después de que hayan transcurrido 60 segundos y el juego deberá reiniciarse antes de que hayan transcurrido 30 segundos desde ese anuncio.

Al final de un set, transcurrirán un máximo de 120 segundos entre el final del set y el inicio del primer punto del siguiente set. El Juez de Silla anunciará el tiempo después de que hayan transcurrido 90 segundos y el juego deberá reiniciarse antes de que hayan transcurrido 30 segundos desde ese anuncio.

(f) Procedimientos en la pista

El Director del Torneo coordinará con el Supervisor del Torneo los procedimientos para el recorrido por la pista.

Aunque esto puede variar ligeramente de un torneo a otro, el procedimiento estándar recomendado es el siguiente:

- El Juez Árbitro Principal del Torneo revisará el uniforme de los jugadores antes de ingresar a la pista para evitar tener que abandonar la pista para cambiarse de vestimenta.
- El equipo de menor Ránking entrará primero a la pista.

- El Promotor del Torneo podrá optar por presentar a ambos jugadores de la primera pareja juntos y hacer que caminen juntos por la pista, o hacerlo de un jugador en uno. En este último caso, el segundo jugador será anunciado una vez que el primer jugador haya llegado al banquillo.
- Los jugadores entrarán a la pista cargando todos los elementos y equipos necesarios para el partido. Una vez que hayan entrado a la pista no deberán salir de la pista para traer ningún equipo.
- Durante la presentación de los jugadores, el Juez de Silla esperará junto a la silla del Árbitro.
- Una vez que todos los jugadores de ambas parejas hayan llegado a sus banquillos y hayan tenido la oportunidad de prepararse para el partido, y el Juez de Silla les espere dentro de pista, los cuatro jugadores entrarán a la pista para la reunión previa al partido con el Juez de Silla.

(g) Procedimientos previos al partido y calentamiento

Una vez que los jugadores ingresen a la pista, se tomarán las fotografías previas al partido sin el Juez de Silla.

El Juez de Silla llevará a cabo la reunión previa al partido con los jugadores, y proporcionará información del partido, como el cambio de pelotas y el sistema de puntuación vigente, así como cualquier información adicional relevante.

Luego, el Juez de Silla realizará el lanzamiento de la moneda, que puede ser físico o virtual si lo realiza un proveedor. La pareja que gane el sorteo tendrá la opción de seleccionar:

- Sacar (la pareja perdedora en el sorteo elegirá lado)
- Recibir (la pareja que pierda el sorteo elegirá lado)
- Elegir lado (la pareja perdedora del sorteo elegirá servir o recibir)
- Solicite que los oponentes elijan primero.
- La pareja que gane el sorteo no podrá seleccionar más de una (1) de las opciones anteriores. Por ejemplo, no puede seleccionar sacar desde el lado derecho.

Si la vestimenta de un jugador no es la adecuada, el Juez de Silla le pedirá que se cambie.

Después del lanzamiento de la moneda, los jugadores comenzarán el peloteo de cortesía de 3 minutos y el Juez de Silla anunciará *“tres minutos”*.

Luego de anunciar *“dos minutos”*, el Árbitro procederá a presentar el partido según corresponda.

Transcurridos dos (2) minutos del peloteo, el Juez de Silla anunciará *“un minuto”*.

Al final de los tres (3) minutos, el Juez de Silla anunciará *“Fin del peloteo, un minuto para el inicio del partido”*.

Los jugadores finalizarán el peloteo de cortesía y se dirigirán a los banquillos, donde tendrán un plazo de dos (1) minuto para prepararse para el partido y recibir las instrucciones de su entrenador.

Durante los primeros veinte (20) segundos de este período, un jugador puede solicitar un descanso para ir al baño, lo que contará como uno de los descansos autorizados para el equipo.

Al concluir el minuto, el Juez de Silla anunciará el *“tiempo”* y el juego deberá comenzar dentro de los veinte (20) segundos.

Cuando el primer jugador esté listo para servir el primer punto del partido, el Juez de Silla anunciará *“Va a dar comienzo el partido, jugador X al servicio, jueguen”*. Del mismo modo, cuando los jugadores comienzan el segundo juego del set, el Árbitro de la silla anunciará *“jugador Z al servicio”* y así sucesivamente hasta completar la secuencia completa de servicio de los cuatro jugadores.

Se seguirá el mismo procedimiento durante cada set del partido, denominándose el set final como tercer y último Set.

g. Oficiales de Revisión

La FIP nombrará Oficiales de Revisión en número de acuerdo con lo establecido en el apartado 18.1.23.a

El Promotor del Torneo será responsable de los honorarios de los Oficiales de Revisión, alojamiento en habitación individual en el hotel oficial, provisión de comidas incluyendo desayuno, almuerzo y cena, y cualquier otro gasto relevante.

Los Árbitros de Revisión deben cumplir con las mismas disposiciones de uniformes que los Jueces de Silla.

(a) Responsabilidades y Deberes

Los Oficiales de Revisión deberán:

- i. Estar totalmente familiarizado con todos los aspectos del Reglamento del Juego, y en particular con los procedimientos de revisión electrónica, las correspondientes normas y Reglamentos del Torneo y los Deberes y Responsabilidades de los Jueces. Ejercerá sus funciones conforme a los procedimientos de la FIP.
- ii. Estar en la cabina de revisión electrónica al menos veinte (20) minutos antes del inicio del juego del primer partido o sesión del día en la pista que le haya sido asignada, y diez (10) minutos antes del comienzo de los partidos posteriores.
- iii. Comprobar los medios disponibles para comunicarse con el Juez de Silla, Juez Árbitro Principal, el Operador de Pantalla y la Televisión.

- iv. Confirmar con el Operador que el sistema está configurado para el evento apropiado.
- v. Durante el peloteo, examinará al menos un (1) ensayo de una revisión que no se mostrará a la televisión o en la pantalla.
- vi. Confirmar con los Operadores del Sistema que todos los sistemas funcionan completamente antes del comienzo del partido.
- vii. Ser responsable de identificar cada jugada cuya revisión pueda ser solicitada.
- viii. Determinar si la jugada que se solicite para revisar está disponible
- ix. Ser responsable de la monitorización del funcionamiento del sistema.
- x. En caso de funcionamiento defectuoso del sistema, lo notificará de inmediato al Juez de Silla y al Juez Árbitro Principal. Cuando el sistema vuelva a funcionar otra vez y haya sido testado, informará inmediatamente a los mismos.
- xi. Notificará al Juez de Silla que la decisión original prevalecerá cuando el Juez de Revisión no pueda recuperar la imagen para revisar la jugada.
- xii. En caso de que la jugada que se muestre en la pantalla no se corresponda con el texto o gráfico divulgado, informará al Juez de Silla del resultado correcto de la impugnación y si es posible, mostrará en pantalla el gráfico textual corregido.
- xiii. Informar inmediatamente al Juez de Silla cuando su monitor de revisión esté funcionando correctamente, pero el resto de las pantallas disponibles en el estadio no funcionen bien.
- xiv. Mantener un registro del número de impugnaciones exitosas y fallidas para cada pareja y podrá confirmar el número de desafíos fallidos pendientes al Juez de Silla.
- xv. Actuar como autoridad final respecto al número de impugnaciones fallidas pendientes para cada pareja. Verificará con el Juez de Silla que pareja tiene una (1) o ninguna (0) impugnación pendiente.
- xvi. No abandonar su posición hasta que haya finalizado el partido.
- xvii. No deberá utilizar ningún dispositivo electrónico en la cabina a menos que lo apruebe la FIP durante los partidos en curso. Esto incluye teléfonos inteligentes personales, relojes inteligentes y tabletas/ computadoras portátiles personales.
- xviii. Estará visualizando el partido en la pantalla LIVE y anticipará las jugadas "potenciales" de revisión.
- xix. Alertar a los Operadores del Sistema sobre una posible revisión, confirmar que se ha solicitado una revisión o anticipar que no habrá revisión.
- xx. Será el responsable de enviar la toma correcta para la revisión. debe escuchar la solicitud del Árbitro de Silla y entender cuál es la revisión solicitada.

xxi. Una vez determinada la mejor imagen, le comunica al Árbitro de Silla la resolución de la jugada y dará la orden de enviar al video marcador.

h. Estándares de Arbitraje

Todo el equipo de Oficiales debe estar certificados y aprobados por la FIP. La FIP designará Jueces de Silla y Oficiales de revisión certificados internacionalmente para todos los Torneos. Se recomienda que cada Torneo proporcione Jueces de Silla adicionales (aprobados por la FIP) para la Clasificación y para algunos partidos del Cuadro Principal que no estén cubiertos por los Jueces de Silla designados por la FIP.

i. Sillas – Juez de Silla

La silla para el Juez de Silla se recomienda que tenga una altura mínima de 1,75 metros y una altura máxima de 2,25 metros. Debe colocarse fuera del área de seguridad para el juego fuera de la pista y debe estar libre de cualquier borde afilados o peligroso que puedan constituir un peligro para la seguridad de los jugadores u otras personas.

Para pistas al aire libre, la silla del Árbitro debe colocarse en el lado oeste de la pista para minimizar el impacto del sol sobre el Árbitro de silla; Siempre que el sol sea un factor, es necesario que la silla tenga una sombra para evitar que el sol entre en la línea de visión directa del Juez de Silla.

Debe haber un micrófono en cada silla de Árbitro para los anuncios del Juez de Silla, y el micrófono debe tener un interruptor de encendido/apagado, que sea fácil de ubicar y operar. Durante disputas o comunicación directa con jugadores, el Juez de Silla debe apagar el micrófono público.

Se deben proporcionar todas las conexiones de red y alimentación necesarias para las tabletas de puntuación, así como varios tipos de adaptadores de corriente para garantizar que las tabletas se puedan utilizar según la región donde se juegue el evento.

Todas las conexiones se realizarán de manera que proporcionen protección contra las inclemencias del tiempo.

Todos los cables de alimentación, red y audio deben estar ocultos a la vista. Además, el cableado que rodea la pista debe colocarse antes de instalar las alfombras circundantes para ocultarlas aún más de la vista.

Todas las sillas de Árbitro deberán incluir una plataforma de escritura, con unas dimensiones recomendadas de 30X30 cm, para que el Juez de Silla pueda colocar cómodamente la tablilla de puntuación o cualquier otro equipo que requiera para el desempeño de sus funciones durante un partido.

j. Condiciones para los Oficiales

Cada Oficial designado por la FIP deberá recibir lo siguiente, desde el día anterior al primer día de partidos (como muy pronto) hasta la mañana siguiente a su último partido (como muy tarde), de forma gratuita:

- i. Recogida en el aeropuerto (o reembolso del taxi);
- ii. Habitación individual en el hotel oficial u otro hotel aprobado por el Supervisor y Departamento de Arbitraje;
- iii. Desayuno, almuerzo y cena (en el hotel, en el Club/Sede o mediante dietas estipuladas) desde la noche anterior al inicio de sus funciones hasta la mañana siguiente al último día de sus funciones;
- iv. Servicio de lavandería gratuito para sus uniformes;
- v. Transporte entre el hotel y el Club/Sede del Torneo;
- vi. Regreso al aeropuerto (o reembolso de taxi); y
- vii. Acceso a Internet de alta velocidad en el Club/Sede.

Los Oficiales se comprometen a no difundir, transmitir, publicar o divulgar ningún dato o información relacionada con el partido con ningún tercero, y no autorizarán ni ayudarán a ningún tercero a hacerlo, sin el consentimiento expreso por escrito de la FIP.

11.1.9 Sistema de puntuación

Los dos primeros sets se jugarán con el sistema de Star Point. 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 "deuce1". El tanto siguiente se denomina "ventaja 1" en favor del ganador y si el mismo vuelve a ganarlo se adjudica el juego. En caso de perderlo, se volvería a "deuce 2". El tanto siguiente se denomina "ventaja 2" en favor del ganador y si el mismo vuelve a ganarlo se adjudica el juego. En caso de perderlo, se volvería a "deuce 3", y se jugará un punto decisivo denominado Star point. La pareja restadora elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista. Los componentes de la pareja restadora no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo. La pareja que gane el punto decisivo ganará el juego.

Cuadro Principal	Sistema de Puntuación
16	3 Tie-Break sets
32	2 set + Super Tie-Break (10)
64* (Aprobación FIP)	3 sets cortos a 4 juegos

La FIP tiene derecho a autorizar el uso de sistemas de puntuación alternativos en los torneos del FIP Beyond y a modificar la tabla de puntuación.

- a. Las Reglas FIP de Pádel se aplicarán en su totalidad excepto donde se indique lo contrario en estas Reglas.

11.1.10 Director del Torneo

Cada Torneo designará, a su propio costo, un Director de Torneo adecuado, informado y completamente capacitado para liderar la organización local del Torneo del Circuito FIP Beyond.

La aprobación del Director del Torneo debe ser ratificada por la FIP, que también se reserva el derecho de solicitar a un Torneo que sustituya a su Director del Torneo en caso de incumplimiento o negativa a cumplir o implementar cualquier disposición del Reglamento y Normas de la FIP.

El Director del Torneo debe:

- i. Ser responsable de la implementación de las Reglas y Reglamentos de la FIP, del Promoters Manual y otras pautas y ser responsable del cumplimiento del Torneo con dichas disposiciones.
- ii. Ser responsable de proporcionar todas las condiciones básicas a los jugadores.
- iii. Ser responsable de los procedimientos eficientes para facilitar la entrada de jugadores y otros participantes del Torneo al país, como la provisión de visas u otros documentos de entrada, así como el suministro de cualquier información relevante para facilitar la entrada de jugadores al país.
- iv. Ser responsable de la implementación eficiente de las disposiciones de transporte, alojamiento y catering durante el evento.
- v. Ser responsable de que la Sede esté preparada a tiempo para el Torneo, de acuerdo con todos los horarios programados definidos en este Reglamento y, Promoters Manual, Manual de Broadcasting, FIP Branding Book entre otros.
- vi. Proporcionar a la FIP toda la documentación requerida previa o posteriormente al Torneo, de acuerdo con el Reglamento y Normas de la FIP, Promoters Manual, Manual de Broadcasting, FIP Branding Book, entre otros.
- vii. Actuar en coordinación y cooperación con la FIP y el Personal designado por la FIP in situ.
- viii. No entrar a la pista durante un partido (incluido el peloteo) ni interferir de otra manera con ningún asunto relacionado con el Código de Conducta ni aspectos deportivos.
- ix. Ser responsable de involucrar a todas las organizaciones de emergencia relevantes para manejar cualquier emergencia durante el evento, ya sea médica, de seguridad o de otro tipo.

11.1.11 Premios y Trofeos

El Promotor del Torneo será responsable de proporcionar los siguientes trofeos del Torneo:

- i. dos trofeos de ganador por categoría (uno para cada jugador de la pareja)
- ii. dos trofeos de finalista por categoría (uno para cada jugador de la pareja)
- iii. Opcionalmente dos trofeos para los Jueces de Silla de las Finales

El Promotor del Torneo se asegurará, en que caso de estar presente, que al menos un miembro de la FIP (o sus Patrocinadores) forme parte de la presentación en la ceremonia de entrega de premios del Torneo.

Tanto los jugadores de la pareja ganadora del Torneo como los dos jugadores de la pareja finalista deberán estar presentes en el acto de entrega de premios para recoger su premio y seguirán los protocolos de ceremonia, según las instrucciones del Promotor del Torneo y la FIP.

12. SECCIÓN MÉDICA

12.1 Servicios y Personal Médico

La FIP requiere al Promotor del Torneo de proporcionar Personal Médico profesionalmente capacitado y áreas e instalaciones médicas, de acuerdo con el Promoters Manual de la FIP, para garantizar el bienestar de los jugadores durante el Torneo, incluyendo tanto la Previa como el Cuadro Principal.

El Promotor del Torneo será responsable de conseguir y cubrir los gastos de todo el Personal Médico.

Los Servicios Médicos del Torneo se encargarán exclusivamente del servicio en pista durante los MTO.

12.2 Plan Médico

El Promotor del Torneo deberá proporcionar un plan completo y detallado de servicios médicos (el Plan Médico), desarrollado de acuerdo con los requisitos y mejores prácticas de la FIP para su aprobación a más tardar dos (2) semanas antes del inicio del Torneo.

El Plan Médico incluirá el personal, la infraestructura, el equipamiento y los procedimientos médicos previstos (incluidos los procedimientos de emergencia), tanto para jugadores como para no jugadores (espectadores, personal, voluntarios, etc.).

La primera fase consistirá en una evaluación de las necesidades médicas. Todas las actividades alrededor y durante el Torneo deben contar con una evaluación de necesidades médicas. El primer objetivo es garantizar que no haya demoras en brindar acceso rápido a atención de emergencia en situaciones en las que el tiempo es crítico para los deportistas, los trabajadores y el público, pero también es necesario planificar que los deportistas tengan acceso a todos los demás servicios médicos en el momento oportuno.

Una vez que se haya realizado la evaluación de las necesidades médicas, se debe establecer un Plan Médico. Dentro de una programación detallada de los servicios médicos, se mencionarán eventuales contratos con proveedores de servicios médicos (es decir, ambulancias), identificación y contratación de Personal Médico de organización local cualificado y, habilitación de salas médicas totalmente equipadas, identificación de todas las instalaciones médicas externas con contratos relativos (hospitales, clínicas, centros médicos, etc.), así como cualquier otra planificación de área o servicios médicos pertinente.

Una vez obtenido el visto bueno del Plan por parte de la Dirección Deportiva de la FIP, se deberá iniciar lo antes posible la contratación de Personal. Todas estas actividades deben ser monitorizadas y supervisadas por la FIP a través de una presencia local o un estrecho intercambio de información con el Departamento Deportivo de la FIP. El Departamento Deportivo de la FIP y el Médico y/o Fisio de la organización local estarán en constante comunicación para conocer el avance de todos los objetivos marcados y para resolver los retos que puedan surgir.

Los Planes para la prestación del Servicio Médico se entregarán de acuerdo con el siguiente cronograma:

- a) 2 semanas antes del Torneo
 - i. Fin de la preparación de las instalaciones médicas del recinto.
 - ii. Eventual visita al Club/Sede o envío de toda la información requerida por la FIP para inspección de las instalaciones médicas y hospitales designados y centros de salud externos.

12.3 Área de tratamiento de jugadores

Cada Torneo deberá proporcionar como mínimo una zona de tratamiento médico segura y privada.

Estas zonas deben ser fácilmente accesibles desde los vestuarios y las pistas de juego, y debe tener una buena ventilación y control de la temperatura.

a. Necesidades Comunicación

El Torneo proporcionará:

- (a) Un Walkie-Talkie con recepción adecuada para el Médico del Torneo y los Fisios. Se requiere un canal separado para el uso colectivo del Supervisor, los Árbitros y el Médico

del Torneo para asegurar la comunicación directa y privada para asuntos en la pista entre ellos.

- (b) El Torneo correrá con los gastos de instalación de la conexión a Internet.

12.4 Médico(s) del Torneo

El Promotor del Torneo designará un Médico del Torneo, a ser posible con experiencia en Medicina Deportiva. Tiene la responsabilidad final operativa y clínica de la organización general de los servicios médicos de la organización local incluidos servicios y equipos médicos de emergencia.

a. Habilidades y calificaciones médicas del Médico

El Médico del Torneo debe:

- i. Especializarse en ortopedia, medicina interna o medicina deportiva de atención primaria o medicina de emergencia;
- ii. Tener licencia y estar asegurado en el país y jurisdicción del Torneo por una compañía de seguros aceptable para la FIP;
- iii. Tener privilegios de admisión en el hospital local;
- iv. Ser fluido tanto en inglés como en el idioma local; y
- v. Poseer una certificación vigente en RCP y respuesta a emergencias (o su equivalente internacional).
- vi. Debe estar disponible de guardia fuera del horario de atención, incluido el día antes de que comiencen los partidos de Clasificación.
- vii. El Médico del Torneo debe tener una lista de referencias locales de otros especialistas médicos disponibles durante el Torneo.

b. Procedimientos de tratamiento

- i. Los procedimientos médicos realizados por el Médico del Torneo deben cumplir con el Programa Antidopaje.
- ii. El tratamiento proporcionado por el Médico del Torneo a los jugadores en el Club/Sede debe ser gratuito.
- iii. Los jugadores, sin embargo, son responsables del pago de tratamientos, pruebas médicas o recetas fuera del Club/Sede, si son necesarios.

El Promotor del Torneo debe enviar el nombre, el CV (incluida la experiencia) y la póliza de seguro contra negligencia médica de cada Médico del Torneo propuesto a la FIP para su aprobación, a más tardar dos (2) semanas antes del inicio del evento.

El Médico del Torneo deberá ser designado al menos dos (2) semanas antes del inicio del Torneo.

El Médico del Torneo debe ser un profesional médico, preferiblemente con especialización en medicina deportiva o medicina de emergencia, debe tener experiencia en liderar la prestación de servicios médicos en grandes eventos deportivos o de reunión masiva, y debe poseer un amplio conocimiento de los sistemas de salud locales e internacionales. y una red médica multidisciplinaria integral además de conexiones con las autoridades sanitarias.

El Médico del Torneo requiere un carácter orientado al servicio y a la solución con buenas habilidades de comunicación, sólidas competencias de liderazgo y dominio del inglés como mínimo, se recomienda encarecidamente dominio del idioma español y dominio de cualquier idioma local según sea necesario.

El Médico del Torneo gestionará la relación, en materia médica, con la Dirección de la Sede del Torneo y con las autoridades médicas de la ciudad/país Organizador, incluidos los proveedores de servicios médicos y hospitales.

Además, se espera que la organización local ayude a obtener la autorización necesaria para importar los medicamentos o equipos, dispositivos o suministros médicos necesarios.

El Médico del Torneo será responsable de atender cualquier condición médica que sufran los jugadores.

El Promotor del Torneo es responsable de todos los costos relacionados con la provisión de Médicos del Torneo.

El Médico del Torneo debe estar disponible durante todos los días de juego, desde al menos una hora antes del inicio del juego hasta después del final del día. En el resto del horario y durante los dos días previos al inicio del evento clasificatorio, el médico designado por el torneo permanecerá disponible de guardia, debiendo ponerse a disposición de la organización un número de teléfono confiable.

Si las regulaciones médicas locales requieren la presencia de un Médico durante la evaluación médica, entonces para ese Torneo se puede implementar que el Fisio llevará a cabo la evaluación médica con la presencia del Médico del Torneo también.

12.12 Fisioterapeutas

El Promotor del Torneo deberá designar un mínimo de cuatro (4) Fisios con experiencia en eventos y masaje deportivos para deportistas de primer nivel en los torneos FIP Beyond World Cup by Pairs y FIP Beyond Continental Cup by Pairs y dos (2) Fisio en los torneos del Circuito FIP Beyond.

El Promotor del Torneo correrá con todos los gastos relacionados con los Fisios, incluyendo honorarios, alojamiento y transporte en caso de requerirlo, provisión de comidas, equipos y materiales requeridos, entre otros.

El servicio de Fisioterapia será exclusivamente para atender MTO durante los partidos. No habrá servicio de masaje pre-partido ni post-partido.

Los Fisios deben estar en el Club/Sede durante los días de partido y estar disponibles para tratar a los jugadores a más tardar una hora antes del inicio del juego hasta al acabar el último partido del día.

12.15 Equipos y suministros médicos

El Torneo es responsable del suministro, a su propio costo, de todos los equipos, materiales y suministros médicos necesarios para la realización del evento, incluidos todos los equipos y suministros necesarios para la prestación de los servicios médicos de los jugadores que figuran especificados en el Promoters Manual.

El Torneo debe garantizar que los suministros médicos sean suficientes en cantidad y calidad para satisfacer las necesidades del Torneo.

También se recomienda disponer de equipos desfibriladores en buen estado de funcionamiento cerca de las zonas de jugadores, cerca de las pistas y cerca de las zonas de espectadores.

Se debe tener a disposición de los servicios médicos un vehículo dedicado exclusivamente para cualquier traslado de urgencia.

12.17 Procedimientos médicos

a. Condiciones médicas

La condición médica se definirá como una enfermedad médica o una lesión física (musculoesquelética) que requiere una evaluación médica y /o tratamiento médico por parte del Físio (o por el Médico del Torneo si así lo determina el Físio) durante el partido, incluido el peloteo.

i. Condiciones médicas tratables

Las siguientes condiciones se considerarán tratables y darán lugar a que se permita el tratamiento médico de acuerdo con los procedimientos de tratamiento médico:

- (a) Condición médica aguda: una enfermedad médica o lesión musculoesquelética que ocurre repentinamente durante el partido, incluido el peloteo, y que requiere tratamiento médico inmediato.
- (b) Condición médica no aguda: una enfermedad médica o lesión musculoesquelética que se desarrolla o se agrava durante el partido, incluido el peloteo, y que requiere atención médica durante el cambio de lado o al final del set.

ii. Condiciones médicas no tratables

Los jugadores no podrán recibir tratamiento en ningún momento del partido (o del peloteo) por las siguientes afecciones:

- (a) Cualquier condición médica que no pueda tratarse adecuadamente dentro del tiempo disponible para el tratamiento médico durante el partido.

- (b) Cualquier condición médica que no haya ocurrido o no haya empeorado durante el partido.
- (c) Fatiga general del jugador
- (d) Condiciones médicas que requieren inyecciones o infusiones intravenosas, o suministro de oxígeno suplementario, con excepción de la diabetes (cuando se haya obtenido y presentado una certificación médica previa) y para las cuales se puede administrar una inyección de insulina. Los Fisioterapeutas y los Médicos del Torneo deben estar al tanto de cualquier caso en el que un jugador con una condición de diabetes conocida y reportada esté en la cancha jugando un partido, y siempre que sean llamados a ingresar a esa cancha, deben llevar consigo cualquier inyección de insulina necesaria y estar listos para tratar al jugador en cuestión.

b. Evaluación médica

i. Objetivo

El propósito de la evaluación médica es determinar si un jugador ha sufrido o agravado una condición médica tratable y, de ser así, determinar cuándo se justifica el tratamiento médico y si se requiere un Tiempo Muerto Médico (como se describe con más detalle en la subsección c a continuación, "MTO") es necesario. El desarrollo de la condición no necesita ser presenciado por el Juez de Silla.

ii. Solicitud y proceso del jugador

Si en cualquier momento durante el peloteo o el partido, el jugador cree que se requiere evaluación y tratamiento médico, podrá solicitar, a través del Juez de Silla únicamente, ver al Médico / Físio del Torneo.

El Juez de Silla podrá preguntar al jugador si puede continuar jugando; sin embargo, el Juez de Silla no tiene obligación de hacerlo.

El jugador tiene la opción de:

- (a) Detener el juego y esperar hasta que llegue el Médico / Físio, sólo en el caso de que un jugador crea que ha desarrollado una condición médica aguda y tratable que requiera una interrupción inmediata del juego; o
- (b) Esperar hasta el próximo cambio de lado o descanso del Set para ver al Médico / Físio, si la lesión es una condición médica no aguda y tratable.

Se espera que el jugador sea franco sobre si cree que sufre una condición médica aguda que justifica la interrupción del juego; de lo contrario, estará sujeta a una sanción de acuerdo con la sección Conducta antideportiva del Código de Conducta.

iii. Momento y lugar de la evaluación

Acompañado en la pista por el Supervisor (o Árbitro), el Médico / Físio comenzará, y el Juez de Silla comenzará a cronometrar la evaluación cuando el Médico / Físio comience a comunicarse con el jugador.

Las evaluaciones por parte del Médico / Físio se realizarán dentro de un período de tiempo razonable, equilibrando la seguridad del jugador por un lado y el juego continuo por el otro (se recomienda no exceder los dos (2) minutos), y podrán realizarse fuera de la pista, si el Médico / Físio así lo solicita.

Una vez completada la evaluación, el Médico / Físio informará al Juez de Silla si se necesita tratamiento y cuándo debe comenzar el tratamiento.

iv. Resultados potenciales de la evaluación

(a) Condición médica no tratable

Si después de la evaluación, el Médico / Físio determina que el jugador tiene una condición médica no tratable, se le informará al jugador que no se permitirá ningún tratamiento médico. El tratamiento médico, incluidos los medicamentos, está permitido únicamente para afecciones médicas tratables.

(b) Condición médica tratable que requiere MTO

El Médico / Físio puede autorizar para esa condición un MTO una (1) vez, tres (3) minutos, que se llevaría a cabo durante un cambio de lado con descanso, a menos que el Médico / Físio determine que es una condición médica aguda que requiere atención médica inmediata (tratamiento).

(c) Condición médica tratable que no requiere MTO

Si el Médico / Físio determina que el jugador tiene una condición médica tratable, pero que no es necesario un MTO en casos tales como enfermedad o calambres musculares, entonces el Médico / Físio podrá, luego de la evaluación, comenzar el tratamiento si queda tiempo para el cambio de lado o Set. De ser necesario, el Médico / Físio podrá tratar al jugador por esta condición médica por dos (2) cambios de lado con descanso adicionales, no necesariamente consecutivos.

v. Tratamiento médico

Un jugador solo puede recibir evaluación médica, tratamiento y/o suministros en la pista por parte del Médico / Físio durante cualquier cambio de campo con descanso autorizado de 90 segundos o finalización del Set de 120 segundos (**necesariamente consecutivos**) para cada condición médica tratable.

Los jugadores no podrán recibir tratamiento médico por condiciones médicas no tratables.

(a) Definición

La evaluación, el tratamiento o los suministros médicos en la pista del Médico / Fisio incluirán:

- (I) Ajuste del soporte médico y/o vendaje;
- (II) Suministro de medicamentos; o
- (III) Suministros para lentes de contacto.

(b) Proceso y tiempos

Todas estas solicitudes de tratamiento deberán realizarse a través del Árbitro de Silla, quien notificará al Médico / Fisio y al Supervisor (o Árbitro) la solicitud de un jugador para ver al Médico / Fisio y cronometrará el cambio de lado (o pausa del Set) como los 90 (o 120) segundos habituales. El tratamiento médico está limitado uno (1) de tres minutos por cada condición médica tratable pudiendo volver a recibirla en los próximos dos (2) cambios de lado con descanso autorizado (o pausa del Set) por cada condición tratable y necesitan ser consecutivos.

Será responsabilidad del jugador solicitar con antelación al Árbitro de Silla que necesitara la atención del Médico / Fisio para el siguiente cambio.

Si es necesario ajustar el equipo médico durante o inmediatamente después del peloteo, el jugador deberá solicitar un ajuste inmediatamente después del peloteo, limitado a 90 segundos.

(c) Equipo no médico

Cualquier equipo no médico (por ejemplo, bebidas isotónicas, barritas energéticas, geles, toallas, etc.) solicitado por un jugador mientras está en la pista no será responsabilidad del Equipo Médico.

vi. Procedimientos adicionales aplicables al cambio de lado o fin de un set

Si la evaluación se realiza en un cambio de lado con descanso, antes de que se llame "*Tiempo*", el Juez de Silla le preguntará al Médico / Fisio si continúa con la evaluación. El Médico / Fisio indicará:

- (a) En caso afirmativo, el Médico / Fisio indicará claramente si continúa la evaluación o si está iniciando una MTO. Si la evaluación se completa antes de que se haya llamado "*Tiempo*", el tiempo restante del cambio de lado podrá sumarse a los tres (3) minutos para el MTO.
- (b) En caso negativo, el Juez de Silla pedirá "*tiempo*" a los sesenta (60) segundos (cambio de lado) o noventa (90) segundos (descanso de set). Una vez que se pide "*tiempo*", el jugador tiene veinte (20) segundos para reanudar el juego.

c. Medical Time-Out

Un MTO es concedido por el Supervisor o el Juez de Silla cuando el Médico / Fisio ha evaluado al jugador y ha determinado que necesita tiempo adicional para recibir tratamiento médico. El MTO tiene lugar durante un cambio de lado con descanso o finalización del set, a menos que

el Médico / Fisio determine que el jugador ha desarrollado una condición médica aguda que requiere tratamiento médico inmediato.

i. Asignación por jugador

Se permite a un jugador un (1) MTO por partido por cada afección médica tratable distinta. Lo siguiente se considerará como una (1) condición médica tratable:

- (a) Todas las lesiones musculoesqueléticas tratables que se manifiesten y evalúen como parte de una cadena cinética continua.
- (b) Todas y cada una de las manifestaciones clínicas de la enfermedad por calor y los calambres, sujeto a lo siguiente:
 - (I) Un jugador podrá recibir tratamiento por calambres musculares únicamente durante el tiempo asignado para el cambio de lado y/o las descanso entre sets. Los jugadores no pueden recibir un MTO por calambres musculares. En caso de duda sobre si se trata de (x) una afección médica aguda, (y) una afección médica no aguda, incluidos los calambres musculares, o (z) una afección médica no tratable, la decisión del Médico / Fisio, si procede, será definitiva. Si un jugador presenta síntomas de una enfermedad o dolencia por calor (es decir, insolación o agotamiento por calor) y los calambres son uno de los síntomas manifestados, se podrá tomar una MTO, que será determinada por el Médico / Fisio en el momento de la evaluación.
 - (II) El Supervisor/Árbitro o el Juez de Silla ordenará a un jugador que ha interrumpido el juego alegando una afección médica grave, pero que el Médico / Fisio, si procede, ha determinado que tiene calambres musculares, que reanude el juego inmediatamente. Si el jugador no puede continuar jugando debido a un calambre muscular severo, el jugador puede perder el punto o juego(s) necesario para llegar a un cambio de lado con descanso o finalización del set para recibir tratamiento. * Puede haber un total de dos (2) tratamientos de cambio de lado para calambres musculares en un partido, no necesariamente consecutivos.

***El Juez de Silla anunciará a los jugadores y espectadores:**
"Nombre/apellido solicita tratamiento médico inmediato". Ella puede recibir este tratamiento sólo en un cambio de lado/descanso de set y por lo tanto está concediendo todos los puntos y juegos hasta el siguiente cambio de lado/finalización de set".

ii. Tiempo y duración del tratamiento

En caso de que la MTO tenga lugar, no excederá de tres (3) minutos. Comenzará tras la finalización y el diagnóstico del estado médico por parte del Médico / Fisio, si fuera necesario, y se cronometrará a partir del momento en que el Médico / Fisio esté listo para empezar el tratamiento.

iii. Tratamiento fuera de la pista

A discreción del Médico / Fisio, y por razones de intimidad y pudor, el tratamiento durante una MTO podrá realizarse fuera de la pista, en el lugar más privado y cercano a la misma.

En tal caso, el Juez de Silla y/o Supervisor será responsable de notificar al Médico / Fisio el tiempo restante. Al finalizar el tratamiento de tres (3) minutos fuera de la pista, el jugador regresará inmediatamente a la pista.

iv. Disposiciones para jugadores con diabetes

Los jugadores con diabetes que cuenten con una certificación médica previa por escrito, obtenida de un médico de atención primaria o endocrinólogo y entregada al administrador del Programa Antidopaje y al departamento deportivo de la FIP, podrán utilizar dispositivos para controlar el nivel de azúcar en sangre durante el período de evaluación de tiempo razonable y administrarse insulina (si fuera necesario) durante el MTO. Los jugadores que no hayan presentado un certificado médico previo de diabetes deberán ser evaluados por el médico del torneo antes de comprobar el nivel de azúcar en sangre o administrarse insulina, y deberán presentar retroactivamente la documentación al administrador del Programa Antidopaje si se inyectan insulina.

v. Procedimientos adicionales MTO

- (a) Al comienzo del MTO el Árbitro de Silla anunciará públicamente, "Nombre/Apellido está recibiendo un Tiempo Médico" e iniciará el cronometraje.
- (b) El Árbitro de Silla anunciará a los jugadores y al Médico / Fisio lo siguiente:
 - (I) "Quedan dos (2) minutos".
 - (II) "Queda un (1) minuto".
 - (III) "Quedan treinta (30) segundos".
 - (IV) "Tiempo" (públicamente).
- (c) Si el MTO dura menos de los tres (3) minutos permitidos, el Médico / Fisio informará al Árbitro de Silla cuando el tratamiento haya finalizado, y el Árbitro de Silla anunciará a los jugadores: "*Tratamiento completado*" y luego públicamente: "*Tiempo*".
- (d) Cuando el tratamiento dure los tres (3) minutos completos, el Árbitro de Silla anunciará "*Tratamiento completo*" y, a continuación, públicamente "*Tiempo*". Después de que se anuncie "*Tratamiento completo*", si es necesario, se le dará al jugador el tiempo necesario para ponerse los calcetines y los zapatos antes de que se anuncie "*Tiempo*".
- (e) Si un jugador no puede jugar después de veinte (20) segundos, se le sancionará con una infracción del Código de Conducta (de acuerdo con el programa de penalización).
- (f) Al finalizar el MTO, el Médico / Fisio abandonará la pista. El jugador podrá recibir tratamiento en dos (2) próximos cambios de lado con descanso adicionales por cada MTO realizado.
- (g) Tras el partido, el jugador deberá reunirse con el médico del torneo para una evaluación y valoración de la lesión o enfermedad.

vi. Tratamientos consecutivos

Un total de dos (2) El Supervisor o el Árbitro de Silla pueden permitir dos MTO consecutivas en circunstancias especiales en las que el Médico / Fisio determine que el jugador ha desarrollado al mismo tiempo al menos dos (2) afecciones médicas tratables distintas.

(a) Circunstancias que permiten MTO consecutivos

Tales circunstancias pueden incluir:

- (I) Una enfermedad junto con una lesión musculoesquelética o;
- (II) Dos (2) o más lesiones musculoesqueléticas distintas.

(b) Procesos y plazos

En tales casos, el Médico / Fisio realizará una evaluación médica de las dos (2) o más afecciones tratables durante una única evaluación, y podrá determinar entonces que se requieren dos (2) MTO consecutivas, informando de ello al Árbitro de Silla.

El Árbitro de Silla contará los MTOs por separado, haciendo los anuncios apropiados para el comienzo de cada MTO (por ejemplo, "Nombre/Apellido está tomando un segundo Tiempo Médico").

d. Reanudación del juego y sanciones por infracción de las reglas

Tras la finalización de un MTO o tratamiento médico, cualquier retraso en la reanudación del juego será sancionado como una infracción del Código de Conducta por Retraso del Juego.

Cualquier abuso por parte de un jugador de esta Regla Médica será sancionado de acuerdo con la Sección de Conducta Antideportiva del Código de Conducta.

Cuando un jugador informa al Juez de Silla que necesita tratamiento médico en el próximo cambio de lado, el Juez de Silla debe comunicarse inmediatamente con el Fisioterapeuta utilizando el dispositivo de comunicación interno para garantizar que el Fisioterapeuta esté en la cancha en el momento en que comience el cambio de lado.

Durante un Tiempo Muerto Médico, los jugadores restantes pueden descansar en los banquillos, beber o comer en sus banquillos y/o recibir consejos del entrenador en pista.

e. Otros Procedimientos

i. Peligros biológicos Materiales peligrosos

El Juez de Silla suspenderá el juego y solicitará el Médico / Fisio cuando haya materiales bio peligrosos (sangre y vómito) en la cancha. El juego se suspende hasta que el Personal apropiado del Torneo limpie la pista y elimine adecuadamente los materiales bio peligrosos utilizando los kits para derrames proporcionados por el Torneo.

(a) Sangrado

Si un jugador sangra, el Juez de Silla debe detener el juego lo antes posible y llamar al Médico / Fisio a la pista para su evaluación y tratamiento. El Médico / Fisio, si corresponde, evaluará el origen del sangrado y solicitará un MTO para tratamiento, si es necesario.

Si lo solicita el Médico / Fisio, el Supervisor o el Juez de Silla pueden extender el MTO y permitir hasta un total de quince (15) minutos para asegurar el control del sangrado.

Si dentro de los quince (15) minutos, la hemorragia no se controla, el Médico / Fisio podrá advertir que continuar jugando es perjudicial para la salud del jugador. En ese caso, el Supervisor/Árbitro podrá retirar al jugador del partido.

Si se ha derramado sangre en la pista o en sus inmediaciones, el juego no debe reanudarse hasta que la sangre derramada se haya limpiado adecuadamente.

(b) Vómitos

Si un jugador vomita, el Juez de Silla debe detener el juego si el vómito se derramó en la pista o si el jugador solicita una evaluación médica.

Si el jugador solicita una evaluación médica, entonces el Médico /Fisio determinará si el jugador tiene una condición médica tratable.

Si el vómito es continuo, el Médico / Fisio puede advertir que continuar jugando es perjudicial para la salud del jugador. En ese caso, el Supervisor/Árbitro podrá retirar al jugador del partido.

Si el vómito se ha derramado en la pista, el juego no debe reanudarse hasta que el vómito se haya limpiado adecuadamente.

ii. Ampollas

Las ampollas no se considerarán una afección aguda y cada jugador tendrá derecho a un tratamiento por partido para las ampollas durante un cambio de lado con descanso o a la finalización de un set.

El Médico / Fisio puede, después de evaluar la ampolla, considerar que el tratamiento deberá realizarse en el próximo cambio de lado para garantizar que tendrá tiempo suficiente para tratar las ampollas adecuadamente.

iii. Incapacidad Física

Durante el partido, si se produce una emergencia médica y el jugador implicado no puede solicitar un Médico / Fisio, el Árbitro de Silla llamará inmediatamente al Médico / Fisio para que asistan al jugador.

Antes o durante un partido, si se considera que un Jugador está físicamente incapacitado para competir, o supone un grave riesgo para la salud de los jugadores, Oficiales o Personal del Torneo, el Médico / Fisio deberán informar al Supervisor y recomendar que se declare al jugador incapacitado para competir en el partido que se va a disputar, o que se retire del partido en curso.

El Supervisor/Arbitro deberá actuar con gran discreción antes de tomar esta medida y deberá basar su decisión en el mejor interés de la salud del jugador, así como tener en cuenta todos los consejos médicos y cualquier otra información.

Si un jugador necesita retirarse de un torneo después de ganar un partido anterior, el jugador debe ser examinado por el Médico / Fisio quien es responsable de determinar que el jugador no puede competir.

iv. Cambio de ropa con garantía médica

Si durante una evaluación en la pista o MTO el Médico / Fisio considera que es médicamente justificado que el jugador se cambie de ropa, el Médico / Fisio podría incluir esto durante el MTO (realizado fuera de la pista en el lugar más cercano/privado); de lo contrario, sólo se podrá tomar un cambio de ropa al final de un set.

v. Llamadas a pista simultáneas

En caso de que haya llamadas a pista simultáneas, cuando un segundo Médico / Fisio no esté cubriendo el Torneo, el Médico / Fisio acudirá a la primera solicitud, a menos que se le indique lo contrario debido a una emergencia médica.

Si existieran dos (2) solicitudes simultáneas en una misma pista se procederá del siguiente modo:

- (a) El Médico / Fisio acudirá a la primera solicitud o emergencia médica, administrará una evaluación completa y MTO, si así lo indica;
- (b) Pasar a la segunda solicitud y administrar una evaluación completa y un MTO, si así se indica; y
- (c) El Médico / Fisio rotará los tratamientos sobre en los cambios de lado, de ser necesario, comenzando con el jugador que tuvo la primera solicitud, hasta completar el proceso.

En caso de que el PHCP determine que ambas llamadas a la pista fueron calambres musculares, el PHCP tratará al jugador que tuvo la primera solicitud durante cuarenta y cinco (45) segundos (según el cronometrado por el Juez de Silla) y luego tratará al segundo jugador durante los cuarenta y cinco (45) segundos restantes del cambio de lado de 90 segundos, o tratar a cada jugador durante sesenta (60) segundos durante un descanso a la finalización de un set.

vi. Período de peloteo

Respecto a la Norma Médica, el partido incluye tanto el peloteo como el juego; por lo tanto, cualquier condición médica que se produzca durante el peloteo se considerará una condición médica durante el partido.

Si un jugador sufre una condición médica aguda tratable durante el peloteo que le impide comenzar el partido según lo programado, el jugador puede recibir un MTO o un período de tratamiento de noventa (90) segundos al final del peloteo antes del inicio del partido.

Si el MTO se realiza durante el peloteo, el peloteo de cinco (5) minutos se suspenderá hasta la conclusión del MTO. Si está claro que el jugador no está físicamente capacitado para competir después de recibir tratamiento, entonces el partido no debe comenzar.

vii. Circunstancias inusuales

Si durante el partido ocurre alguna circunstancia inusual, como caída involuntaria de un jugador, pelota golpeando a un jugador durante el juego, entre otras, que afecte la capacidad del jugador para continuar inmediatamente el juego, el Juez de Silla tiene la autoridad de permitir que el jugador se recupere del incidente dentro de un tiempo razonable, que no excederá de cinco (5) minutos.

Si el jugador requiere la presencia del Médico / Físio:

- (I) Inmediatamente y antes de que transcurra el primer minuto de este periodo de recuperación, el Médico / Físio dispondrá de cinco (5) minutos para asistir al jugador.
- (II) Después de concluir el primer minuto, pero antes de concluir el segundo, el Juez de Silla detendrá el cronómetro, llamará al Médico / Físio y reiniciará el cronómetro una vez que el Fisioterapeuta llegue y esté preparado. El Médico / Físio dispondrá de cinco (5) minutos en el cronómetro del Juez de Silla, a menos que el Fisioterapeuta termine antes y el jugador pueda reanudar el juego.
- (III) Una vez transcurrido el segundo minuto del equipo de recuperación razonable, el Médico / Físio será llamado a la pista, pero el cronómetro no se detendrá y el tiempo de recuperación razonable concluirá una vez que el cronómetro alcance la marca de 5 minutos, o en caso contrario, el jugador se ha recuperado y está listo para jugar antes de que hayan transcurrido los cinco (5) minutos.

12.18 Condiciones climáticas extremas

a. Definiciones

i. Métodos de medición

Las Condiciones Meteorológicas Extremas se definirán cuando el Índice de Estrés Térmico (Temperatura Globo de Bulbo Húmedo (WBGT)) alcance o supere los niveles indicados a continuación para Condiciones Meteorológicas Extremas - Modificación del Juego y Condiciones Meteorológicas Extremas - Suspensión del Juego. Si no se dispone de un medidor WBGT para medir el Índice de Estrés Térmico (WBGT), se calculará el Índice de Calor (Temperatura Aparente) basándose en la siguiente tabla.

Un dispositivo WBGT es una herramienta de medición que utiliza la temperatura ambiente, la humedad relativa, el viento y la radiación solar para obtener una medida que pueda usarse para monitorear las condiciones ambientales.

Temperatura (°C)	Humedad %															
	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
28	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	42	41	42	43
29	29	30	31	32	33	35	36	37	38	39	40	41	42	43	45	46
30	30	32	33	34	35	36	37	39	40	41	42	43	45	46	47	48
31	32	33	34	35	37	38	39	40	42	43	44	45	47	48	49	50
32	33	34	36	37	38	40	41	42	44	45	46	48	49	50	52	53
33	34	36	37	39	40	41	43	44	46	47	48	50	51	53	54	55
34	36	37	39	40	42	43	45	46	48	49	51	52	54	55	57	
35	37	39	40	42	44	45	47	48	50	51	53	54	56	58		
36	39	40	42	44	45	47	49	50	52	54	56	57	59			
37	40	42	44	45	47	49	51	52	54	56	58	59				
38	42	44	45	47	49	51	53	55	56	58	60					
39	43	45	47	49	51	53	55	57	59	61						
40	45	47	49	51	53	55	57	59	61							
41	46	48	51	53	55	57	59	61								
42	48	50	52	55	57	59	62									
Condiciones de calor extremo - Aumento Hidratación																
Condiciones de calor extremo - Modificación del juego																
Condiciones de calor extremo - Suspensión del juego																

ii. Aumento Hidratación

Condiciones meteorológicas extremas - Se entenderá por aumento de hidratación cuando el Índice de Estrés Térmico (WBGT) alcance o supere los valores entre 44 – 47 indicados en la tabla anterior.

iii. Modificación del Juego

Condiciones meteorológicas extremas - Se entenderá por modificación del juego cuando el Índice de Estrés Térmico (WBGT) alcance o supere los valores entre 48 – 53 indicados en la tabla anterior.

iv. Suspensión del Juego

Condiciones meteorológicas extremas - Se entenderá por suspensión del juego cuando el Índice de Estrés Térmico (WBGT) alcance o supere el valor de 54 indicado en la tabla anterior.

b. Procedimientos de medición/control condiciones meteorológicas extremas

El Médico / Fisio deberá medir el Índice WBGT o la Temperatura Aparente un mínimo de tres (3) veces, y un máximo de cinco (5) veces, por día. Las lecturas serán determinadas por el Médico / Fisio y el Supervisor antes del comienzo del juego y se publicarán en la oficina del Supervisor. Las mediciones se realizarán cada dos (2) horas, pero como mínimo se realizarán tres (3) lecturas en los siguientes momentos:

- i. Media hora antes del comienzo del partido;
- ii. A mitad del día programado; y
- iii. Justo antes del comienzo del último partido del día, o antes del comienzo del primer partido de la tarde.

El índice WBGT o la temperatura aparente La temperatura aparente también debe medirse en las siguientes circunstancias:

- iv. Después de cualquier suspensión del juego; y
- v. A discreción del Supervisor, en consulta con el Médico / Fisio.

c. Modificación del horario de juego y cambio de las condiciones meteorológicas

Cuando la Regla de Condiciones Meteorológicas Extremas entre en vigor antes del comienzo de un partido, se seguirán los procedimientos establecidos en las siguientes subsecciones.

En caso de que durante el día se produzca un cambio en las condiciones meteorológicas determinadas por este control periódico, la Regla de Condiciones Meteorológicas Extremas puede entrar en vigor en cualquier momento en todas las pistas, incluidos los partidos que ya estén en curso. Una vez notificado que la Regla de Condiciones Meteorológicas Extremas está

en vigor, el Árbitro de Silla debe informar a los jugadores lo antes posible, a más tardar en el siguiente cambio de lado.

Si se produce un cambio repentino en las condiciones meteorológicas y se levanta la regla, los partidos en curso continuarán bajo la regla de condiciones meteorológicas extremas. En caso de lluvia o interrupción del juego, el Supervisor y el Médico / Fisio pueden volver a evaluar la Regla de Condiciones Meteorológicas Extremas.

d. Procedimiento Aumento Hidratación

Se autoriza la ingesta de líquidos a la finalización de cada uno de los juegos, lo cual incluye la suma de juegos pares, dentro de los tiempos permitido. El Árbitro de silla podrá incrementar el tiempo permitido, a su criterio, dentro de unos límites razonables.

e. Procedimiento Modificación de juego

Se permitirá un descanso de 10 minutos entre el segundo y el tercer Set si cualquiera de los jugadores lo solicita. Si ninguno de los jugadores lo solicita, el juego continuará.

El Supervisor, en consulta con el Médico / Fisio, también podrá decidir retrasar la hora de inicio de los partidos hasta el momento en que deje de estar en vigor la Modificación del Juego por Condiciones Meteorológicas Extremas.

i. Durante el descanso de 10 minutos se aplica lo siguiente:

- (a) Los jugadores pueden salir de la pista para cambiarse de vestimenta o ir al baño y no contará como uno de los cambios de vestimenta o ir al baño permitidos.
- (b) No se permitirán evaluaciones médicas, MTO o tratamientos médicos, a menos que lo apruebe el Árbitro/Supervisor antes de abandonar la pista o antes del final del segundo set, en cuyo caso el tratamiento podrá realizarse fuera de la pista.

No obstante, se podrá permitir que un jugador reciba un ajuste de la asistencia médica (incluido el nuevo vendaje), el equipo médico y/o el asesoramiento médico del Médico / Fisio.

ii. Inmediatamente después la pausa de diez (10) minutos

- (a) Cualquier retraso en la reanudación del juego someterá a un jugador a una infracción del Código de Conducta por retraso del juego.
- (b) No se permitirá volver a calentar. (Esta regla también se aplica a cualquier descanso para ir al baño o cambiarse de atuendo permitido durante el partido).
- (c) Un jugador no puede recibir evaluaciones médicas, MTOs, o tratamientos médicos, a menos que lo apruebe el Árbitro/Supervisor antes de abandonar la pista.

iii. Pausas consecutivas

Un descanso El descanso de diez (10) minutos por condiciones meteorológicas extremas y el descanso para ir al baño o cambiarse de ropa no pueden tomarse consecutivamente.

f. Procedimientos de suspensión del juego

Cuando la suspensión del juego por condiciones meteorológicas extremas, el Supervisor, en consulta con el Médico / Fisio del Torneo y el Director del Torneo, podrá suspender el juego de acuerdo con la política de suspensión vigente en ese momento, hasta que la temperatura descienda por debajo del criterio de suspensión del juego.

13 SISTEMA VAR – REVISION

13.1 Descripción

Se autoriza el uso de un sistema electrónico aprobado por la FIP para la revisión de jugadas ("Sistema VAR") en los Torneos del Circuito FIP Beyond. Cada Promotor decidirá si lo utiliza o no.

13.1 Puntos susceptibles de revisión

Se permitirá una petición de revisión por parte de un jugador (o pareja) solamente tras un golpe definitivo o cuando un jugador (o pareja) pare el juego al disputar un punto (se permiten las devoluciones, pero entonces el jugador debe parar el juego inmediatamente).

13.2 Solicitud al Juez de Silla

El jugador que apela debe hacerlo de tal forma que el juego se detenga o el Juez de Silla detenga el juego. Si se presenta una apelación al Juez de Silla, éste deberá determinar en primer lugar que se ha seguido el procedimiento de apelación correcto. Si no fue correcto, o si se hizo tarde, entonces el Juez de Silla puede determinar que la pareja contraria fue obstaculizada deliberadamente, en cuyo caso la pareja que apela pierde el punto.

El Juez de Silla debería decidir utilizar la revisión cuando haya duda sobre la exactitud del canto. Sin embargo, el Juez de Silla puede rechazar la revisión electrónica si cree que la petición del jugador no es razonable o que fue hecha demasiado tarde.

Los jugadores no pueden abandonar la pista ni recibir instrucciones durante el proceso de revisión.

13.3 Número de solicitudes permitidas

- i. Cada pareja dispondrá en cada partido de dos (2) solicitudes incorrectas por set.
- ii. Si la pareja solicitante falla en la solicitud se le descontará una de las solicitudes.
- iii. Si la pareja solicitante acierta en su solicitud no se le descontará
- iv. Si una jugada no está disponible para su revisión, esta no contará como solicitud a ninguna de las parejas.

13.4 Comunicación clara al Árbitro de silla de la intención de la solicitud

Para realizar la solicitud, el jugador debe mostrar al Árbitro de Silla un interés inmediato en hacer una impugnación y debe hacerlo en el momento oportuno. El jugador debe dar a conocer su intención al Árbitro de Silla verbal o visualmente (por ejemplo, usando su pala, brazo o mano). El Árbitro de Silla deberá:

- a. Reconfirmar con el jugador su intención de impugnar;
- b. Confirmar que el jugador tiene solicitudes restantes; y
- c. Proceder a la revisión.

13.5 Decisión de revisión no disponible

El canto original del Juez de Silla siempre se mantendrá si la revisión es incapaz, por cualquier razón, de tomar una decisión sobre la jugada. En este caso, no se reducirá el número de impugnaciones disponibles de la pareja. Si el Juez de Silla es incapaz, por cualquier razón, de tomar una decisión sobre la jugada decretará un “let”.

13.6 Solicitud Revisión Juez de Silla

El Juez de Silla tiene derecho, de ser necesario, a solicitar la revisión del último punto jugado, cuando durante el mismo haya ocurrido una circunstancia inusual o excepcional. El punto será revisado desde su inicio hasta su fin. El recuento de solicitudes de ninguna pareja se verá afectado por el resultado de esta revisión, iniciada por el Juez de Silla.

El Oficial de Revisión (si corresponde) podrá usar el sistema de revisión de video para monitorear en tiempo real que durante el servicio el jugador que realizó el servicio no violó ninguna regulación (como una falta de pie); sin embargo, la revisión de la altura de la pelota al realizar el servicio sólo se verificará si el jugador solicita una revisión de acuerdo con todas las normas aplicables.

13.7 Decisión Final

Una vez realizada la revisión de la jugada, el Árbitro de Silla confirmará o rectificará su canto inicial, la decisión de la revisión es definitiva e inapelable.

En el caso de que la decisión escrita (IN/OUT) en el tablero de video difiera del gráfico mostrado (imágenes digitales de la marca de la pelota), entonces las imágenes de la marca de la pelota determinarán si la pelota está IN o OUT, no la decisión escrita, sin embargo, el Árbitro de Silla deberá contactar al Oficial de Revisión para obtener la confirmación final de la decisión.

A continuación, el Árbitro de silla anunciara el marcador y en caso de no reanudarse el juego a los 10 segundos se podrá aplicar el Código de Conducta al jugador o jugadores que no estén preparados para tal efecto.

13.8 Oficial de Revisión

Un Árbitro certificado, aprobado por la FIP actuará como encargado de la revisión, cuyas funciones incluirán, entre otras:

- i. Determinar qué jugada será revisada por el sistema.
- ii. Supervisar el sistema para garantizar su correcto funcionamiento.
- iii. Notificar al Árbitro de Silla inmediatamente en el caso de un fallo del sistema o cualquier otra condición que prohíba o ponga en duda la capacidad del sistema para revisar una decisión impugnada. En este caso, el Árbitro de Silla notificará inmediatamente a ambos jugadores que la revisión no está disponible hasta nuevo aviso.
- iv. Actuar como la autoridad final sobre el número de solicitudes que le quedan a cada pareja. Comunicarse con el Árbitro de Silla, en la primera oportunidad posible, cuando quede una (1) solicitud, y confirmar las solicitudes restantes.

El Oficial de Revisión y el Personal Tecnológico de apoyo deberán estar ubicados preferiblemente dentro del estadio o arena, en una zona segura y con una vista despejada de la pista. Si esto no es factible, el Promotor del Torneo deberá contactar a la FIP para la aprobación de una ubicación alternativa.

Independientemente de la ubicación, el Promotor del Torneo debe proporcionar un canal seguro y separado entre el Juez de Silla y el oficial de revisión o entre el Juez de Silla y las oficinas de producción de transmisión y la cabina del sistema de revisión.

13.9 Tablero de vídeo

Para la pista que utilice un sistema de revisión, habrá un mínimo de un (1) tablero de video, de tamaño suficiente, ubicado en una posición donde el Juez de Silla, los jugadores y los espectadores puedan ver los resultados de la solicitud.

13.10 Cabina de revisión

Se recomiendan las siguientes especificaciones para la cabina de revisión del sistema de video:

- i. La cabina debe estar ubicada en línea directa de visión con la pista, para brindar una vista sin obstáculos de la cancha. Preferiblemente debería estar en la parte trasera (extremo norte o sur) de la pista cuando sea posible.
- ii. El Oficial de Revisión debe tener una visión completa de toda la pista.
- iii. La cabina debe contar con audio directo del micrófono del Juez de Silla (no de la señal de televisión).
- iv. El Oficial de Revisión debería poder escuchar las solicitudes del Árbitro de línea desde la pista.

- v. La cabina debe tener espacio para tres (3) personas más equipo (mínimo de 20 metros cuadrados).
- vi. La cabina deberá contar con aire acondicionado completo para equipos y personal, a menos que sea técnicamente imposible hacerlo, y aprobado por la FIP.
- vii. El acceso al stand deberá ser razonablemente fácil y seguro.
- viii. Debe estar disponible una comunicación adecuada con el Supervisor, el Juez de Silla y el operador de video (si no están en la misma sala).
- ix. Se deben proporcionar mesas, sillas y taburetes altos según lo solicite el Supervisor.

14 ENTRENADORES

Siempre que se respeten las siguientes normas y procedimientos, se permitirá el entrenador en la pista durante el partido. El entrenador deberá ser aprobado por la FIP.

14.1 Registro de entrenadores / Coach

- I. Los jugadores tienen la obligación de registrar a sus entrenadores a través de la plataforma de registro. Dicho registro se realizará conjuntamente con la inscripción al torneo y tendrá el mismo plazo (Entry Deadline).
- II. Cada pareja podrá incluir un máximo de cuatro (4) entrenadores por torneo.
- III. Una vez cerrado el (Entry Deadline) no se admitirán cambios de entrenador principal (MAIN COACH) de la pareja bajo ninguna circunstancia.
- IV. La pareja podrá in situ durante el Torneo solicitar al Supervisor qué entrenador va a asistirles en cada uno de los partidos. Deberá ser uno de los entrenadores registrados por la pareja en dicho Torneo.
- V. Un entrenador registrado podrá ser un jugador activo siempre y cuando esté debidamente registrado y sea aprobado por la FIP.

14.2 Durante el partido

- I. Durante los descansos autorizados en los partidos los jugadores podrán recibir instrucciones o consejos técnicos, relacionados con el juego, de su entrenador. El entrenador deberá presentarse al Juez de Silla o en su defecto al Supervisor/ Árbitro antes del inicio del partido. Mantendrá una posición fija en el exterior de la pista, junto a las sillas de los jugadores.
- II. Solo podrá mantener contacto verbal con los jugadores durante los descansos, no así durante los cambios de lado sin descanso.
- III. En los partidos, solo un entrenador podrá sentarse con la pareja acreditada. No se podrá, bajo ningún concepto, cambiar de entrenador en mitad de un partido.

- IV. En el supuesto que un entrenador tenga a dos parejas jugando simultáneamente, este, podrá empezar un encuentro con una pareja y acabar el encuentro de otra pareja. Siempre y cuando se avise al Supervisor / Árbitro Principal del Torneo al menos una hora antes del inicio de ambos partidos. En este caso, el entrenador no podrá volver a un partido del que se ha levantado, para ello deberá comunicar al Árbitro en un descanso o cambio de lado su intención de abandonar el partido y será en el siguiente descanso o cambio de lado cuando deberá abandonar la pista.
- V. El entrenador que podrá acceder a la pista para entrenar a los jugadores deberá estar previamente registrado con la pareja como entrenador para el Torneo, debiendo ser designado para esta función ante el Supervisor del Torneo.
- VI. Si en el transcurso del partido, el Árbitro ve indicios de comunicación externa vía mensajería, la pareja será sancionada según el Código de Conducta.

14.3 Regulaciones y restricciones del entrenador en pista

- I. El Supervisor del Torneo proporcionará al Juez de Silla los nombres de los entrenadores nombrados durante el partido. Ninguna otra persona puede ingresar a la pista para desempeñar las funciones de entrenador en pista excepto estos entrenadores designados.
- II. Los entrenadores ingresarán a la pista por la entrada oficialmente anunciada por el Promotor del Torneo para este propósito, y solo una vez que los cuatro jugadores hayan terminado el recorrido por la pista y hayan ingresado a la pista para la reunión previa al partido con el Juez de Silla.
- III. En caso de que necesiten abandonar la pista en cualquier momento durante el partido, se les permitirá salir de la pista y regresar solo por la misma entrada utilizada anteriormente para el ingreso de entrenadores, y solo durante los tiempos de descanso de los jugadores, a menos que el Juez de Silla autorice lo contrario en circunstancias excepcionales.
- IV. Los entrenadores no pueden transportar ningún equipo deportivo a la pista cuando desempeñan sus funciones de entrenador (pala/bolso, etc). El entrenador sólo podrá llevar consigo libreta y bolígrafo al asiento del entrenador.
- V. El entrenador en pista (así como los jugadores) no puede utilizar en la pista sus teléfonos móviles ni cualquier otro dispositivo electrónico que pueda usarse para enviar o recibir información/datos.
- VI. Los entrenadores deben exhibir un comportamiento profesional durante su presencia en la pista.
- VII. Los entrenadores solo pueden hablar con los jugadores una vez que llegan al banco durante los cambios de lado (excepto al final del primer juego de cada set y durante los cambios de lado durante cualquier Tie-Break) y durante el final de cada set, y durante el tiempo muerto médico.
- VIII. Durante el juego, los entrenadores no pueden levantarse de su asiento, hablar o gritar a sus jugadores.

- IX. Cuando se interrumpa el juego por una lesión y se autorice un MTO, deberán esperar a que el Juez de Silla autorice el comienzo del tiempo de atención para comenzar a hablar con sus jugadores.
- X. Los entrenadores no pueden hablar con el Juez de Silla ni presentar quejas en nombre de los jugadores, discutir una decisión o para cualquier otro propósito durante el partido, excepto para informarle que debe abandonar la pista para ir al baño o similar.
- XI. El entrenador en pista está sujeto a las mismas disposiciones que los jugadores en cuanto al Código de Conducta.

14.4 Código de Conducta para entrenadores

- I. Las violaciones del Código de Conducta en pista resultarán en el siguiente programa de sanciones.
- II. El Juez de Silla debe proporcionar después del partido una descripción detallada de cada infracción del Código de Conducta, incluidos todos los elementos relevantes que puedan considerarse durante la evaluación de cada infracción.
- III. El programa de penalización para entrenadores que se utilizará durante un partido en caso de infracciones del Código es el siguiente:

1ª Infracción	Advertencia
2ª Infracción	Expulsión del partido

- I. En caso de infracción muy grave (agresión física o verbal muy grave) el Supervisor/Árbitro podrá determinar la descalificación inmediata del entrenador que ha cometido la falta.
- II. Cuando un entrenador comete una infracción que es particularmente grave o flagrante, el entrenador puede ser suspendido por un periodo de entre uno (1) y doce (12) meses.
- III. Si un entrenador es sancionado con un periodo de suspensión, deberá ser informado por escrito de la hora de inicio de la suspensión.
- IV. Una vez cumplido el periodo de suspensión, el entrenador será informado por escrito por la FIP de que puede retomar sus funciones como entrenador en los torneos FIP.

14.5 Vestimenta de los entrenadores

- I. Deben vestirse con vestimenta deportiva adecuada, similar a la requerida para un jugador, o con vestimenta no deportiva de aspecto profesional.
- II. En caso de incumplimiento de lo anterior, se solicitará al entrenador el cambio de vestimenta. La imposibilidad de hacerlo resultará en la falta de disponibilidad del entrenador en la pista para la pareja durante el partido en cuestión, hasta el momento en que el entrenador pueda presentarse con vestimenta profesional adecuada según las regulaciones de este apartado.
- III. Cantidad y dimensiones de las identificaciones comerciales. Ver apéndice D

15 CÓDIGO DE CONDUCTA DE LOS OFICIALES

La FIP como miembro del Programa de Certificación requieren un alto nivel de profesionalismo de todos los Oficiales Certificados y de todos los demás miembros del Personal que trabajan en los torneos y eventos de la FIP.

Todos los miembros del Equipo de Oficiales están automáticamente obligados y deben cumplir con este Código de Conducta ("Código").

15.1 Estándares requeridos

A menos que se especifique lo contrario, se aplicarán las siguientes normas (a) mientras un Árbitro esté actuando, o se considere razonablemente que está actuando, en su calidad de Árbitro, y (b) en cualquier otro momento en el que su conducta pueda perjudicar a cualquiera de los órganos de gobierno o pueda socavar de otro modo la integridad o la reputación del deporte, incluidos, entre otros, los siguientes casos:

- i. cuando se encuentre en las instalaciones oficiales de un torneo, incluyendo la Sede y las instalaciones, el hotel, el transporte y otros lugares relacionados con el evento;
- ii. cuando se relacione con jugadores, personal de apoyo a los jugadores, otros Oficiales, personal del evento, espectadores y personal del organismo rector ya sea en o durante el evento;
- iii. cuando desempeñe cualquier tarea establecida en las Reglas del Pádel, las Reglas de la FIP, las Reglas del Circuito FIP Beyond o los Deberes y Procedimientos para Árbitros.

1. Los Árbitros deberán estar en condiciones físicas satisfactorias que les permitan desempeñar sus funciones.

2. Los Árbitros deberán tener una visión natural o corregida de 20-20 y una audición normal. Además, los Árbitros de Silla Internacionales presentarán cada año al Departamento de Arbitraje de la FIP un formulario de prueba ocular cumplimentado y todos los demás Árbitros deberán presentar cada tres años al Departamento de Arbitraje de la FIP un formulario de prueba ocular cumplimentado.

3. Los Árbitros deberán ser puntuales en todos los partidos que se les asignen.
 4. Los Árbitros conocerán, comprenderán, cumplirán y, según corresponda, harán cumplir las Reglas del Pádel, los Deberes y Procedimientos para Árbitros, las Reglas del Circuito FIP Beyond pertinentes para los torneos en los que estén arbitrando, el Programa Anticorrupción del Pádel, el Programa Antidopaje del Pádel y todas las demás políticas aplicables a los Árbitros que puedan introducir los Organismos Rectores de vez en cuando (incluyendo, pero sin limitarse a, la Política de Prohibición de Teléfonos Móviles/Relojes Inteligentes).
 5. Los Árbitros deberán comportarse de forma respetuosa con los demás cuando actúen en calidad de Árbitros.
 6. Los Árbitros deberán mantener un alto nivel de higiene personal y una apariencia profesional cuando actúen en calidad de tales.
 7. Los Árbitros no beberán alcohol ni consumirán ninguna otra sustancia que pueda alterar su juicio en las 12 horas previas a cualquier partido que oficien, y en todo momento mientras actúen en calidad de Árbitros.
 8. Los Árbitros mantendrán una total imparcialidad con respecto a todos los jugadores y al Personal de Apoyo a los jugadores, y evitarán cualquier conflicto de intereses real o aparente. Específicamente, los Árbitros no deberán a) oficiar en ningún partido en el que tengan un conflicto de intereses real o percibido; o b) socializar o intimar con los jugadores, o entablar cualquier relación (comercial, personal o de otro tipo) o tomar cualquier acción dentro o fuera de la pista que pueda poner en duda su imparcialidad como Árbitro. Para evitar dudas y no obstante lo anterior, los Árbitros podrán asistir a actos sociales en los que estén presentes jugadores y podrán alojarse en los mismos hoteles que éstos, pero no compartirán habitación de hotel con ningún jugador de cualquier edad. Los Árbitros deberán declarar todos los conflictos de intereses potenciales, percibidos o reales a su Representante de Árbitros correspondiente.
- Nota: Los ejemplos de conflictos de intereses incluyen, entre otros, ser: un jugador que compite actualmente en eventos del Circuito FIP Beyond o un amigo, pariente o personal de apoyo de un jugador que compite actualmente en el Circuito FIP Beyond; un Director/Promotor de eventos del Circuito FIP Beyond; o un empleado, consultor, contratista o socio/socio comercial de una empresa que tenga intereses comerciales en eventos del Circuito FIP Beyond.
9. Los Árbitros no discutirán en ningún momento las decisiones tomadas por ellos mismos o por otros Oficiales con nadie, excepto con esos Árbitros directamente, el Supervisor/Árbitro, o el Departamento de Arbitraje de la FIP.
 10. Los Árbitros deberán cumplir en todo momento las leyes penales aplicables. Para evitar dudas, y sin limitar lo anterior, esta obligación se incumple si un Árbitro es condenado o se declara culpable o no impugna una acusación penal o una acusación por cualquier delito penal en cualquier jurisdicción.
 11. Los Árbitros deberán completar cualquier programa sobre integridad requerida por la FIP o un órgano de gobierno. Los Árbitros no serán respaldados, empleados, patrocinados o contratados de otra forma por ninguna entidad que ofrezca y/o acepte directamente apuestas en relación con el resultado o cualquier otro aspecto de cualquier evento de pádel o cualquier otra competición de pádel, incluyendo, sin limitación, casas de apuestas y cualquier persona o entidad que opere sitios web, aplicaciones, servicios de apuestas de pádel minoristas, de crédito, telefónicos, en línea y/o

móviles; casinos que operen libros deportivos con apuestas de pádel; y loterías que operen libros deportivos con apuestas de pádel.

12. Los Árbitros no hablarán ni mantendrán conversaciones con los espectadores mientras dirijan un partido, salvo que sea necesario durante el transcurso ordinario del mismo.

13. Los Árbitros no participarán, en ningún momento, en entrevistas o reuniones con los medios de comunicación a partir de las cuales sus declaraciones relacionadas con el arbitraje de pádel puedan imprimirse, emitirse, publicarse en las redes sociales o difundirse públicamente de cualquier otro modo, sin la aprobación del Supervisor/Árbitro correspondiente si es durante un evento de pádel y, en cualquier otro momento, del Departamento de Arbitraje de la FIP.

14. Los Árbitros no podrán, en ningún momento, hacer, autorizar o respaldar comentarios públicos, incluida la publicación de cualquier cosa en cualquier canal de redes sociales, que ataque o menosprecie injustificadamente a un evento de Pádel, a un jugador, al personal de apoyo al jugador, a otro Árbitro, al personal de un evento de pádel o al personal del organismo rector, y que el Árbitro sepa, o deba saber razonablemente, que perjudicará la reputación o los intereses financieros del evento de pádel, del jugador, de otro Árbitro, del personal del evento o del personal del organismo rector, según corresponda. Sin perjuicio de otras disposiciones del presente Código, la expresión responsable y mesurada de una opinión legítima no equivaldrá al incumplimiento de esta disposición.

15. Los Árbitros no adoptarán en ningún momento una conducta desleal, poco profesional, discriminatoria o contraria a la ética, incluidos, entre otros, los intentos de lesionar o interferir intencionadamente con otros Árbitros, jugadores, personal del Torneo, personal de apoyo a los jugadores, personal del organismo rector y espectadores, así como la conducta imprudente o negligente que pueda causar tales lesiones o interferencias. Asimismo, todos los Oficiales deberán dar un buen ejemplo de conducta a los demás Árbitros.

16. Los Árbitros no adoptarán en ningún momento una conducta abusiva, ya sea física o verbal, o una conducta o lenguaje amenazador hacia otros Árbitros, jugadores, personal de apoyo a los jugadores, personal del Torneo, personal del organismo rector, espectadores o miembros de los medios de comunicación.

17. Los Árbitros no abusarán en ningún momento de su posición de autoridad o control y no dañarán o pondrán en peligro, o intentarán dañar o poner en peligro, el bienestar psicológico, físico o emocional de otros Árbitros, jugadores, personal del Torneo, personal de apoyo a los jugadores o personal del organismo rector.

18. No se tolerarán las insinuaciones sexuales ni el acoso o abuso sexual de ningún tipo hacia otros Árbitros, jugadores, personal de apoyo a los jugadores, personal del Torneo, espectadores, personal del organismo rector o miembros de la prensa o los medios de comunicación.

19. Los Árbitros harán todas las peticiones relacionadas con el evento al Supervisor/Árbitro o al juez Árbitro.

20. Los Árbitros se comprometerán a trabajar en una prueba hasta que el Supervisor/Árbitro les dé permiso para hacerlo. Si un Árbitro ha aceptado una asignación para officiar en un evento, no podrá retirarse de dicha asignación antes de que el Supervisor/Árbitro lo autorice.

21. Todos los Árbitros tienen la obligación permanente de comunicar al Programa cualquier infracción real, presunta o sospechada del Código de la que tengan conocimiento, ya sea propia o de otro árbitro. El incumplimiento de esta obligación constituye una infracción del Código.

22. Los Árbitros actuarán con honestidad en todo momento.

23. Los Árbitros deberán cooperar plenamente con cualquier investigación y/o procedimiento (a) en virtud del presente Código (ya sea en relación con su conducta o con la de otro Oficial), y (b) en virtud de las normas del Organismo Rector del Pádel en los que actúen como Árbitros, del Programa Antidopaje del pádel y/o del Programa Anticorrupción del pádel. Además, los Oficiales no deberán (i) proporcionar ninguna información inexacta, (ii) omitir ninguna información relevante que se les solicite, o (iii) engañar o intentar engañar deliberadamente a dichos organismos, a su personal o a otros Árbitros.

APÉNDICE A

INFORMACIÓN DE CONTACTO FIP

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE PADEL

Sede Suiza

MAISON DU SPORT INTERNATIONAL
Av. De Rhodanie 54
1007 Lausanne
Switzerland

Sede España

Movistar Arena
Avda de Felipe II, s/n
Planta 1
28009 Madrid

Sede Italia

Vía Barberini, 95
00187 Roma

APÉNDICE B

POLÍTICA DE TECHO

Condiciones generales:

- Los Torneos del Circuito FIP Beyond jugados al aire libre podrán tener una (1) o más pistas con techo retráctil, lo que permitirá que el juego continúe o se reanude incluso cuando las inclemencias del tiempo afecten al correcto desarrollo de los partidos.
- Los torneos con techos retráctiles seguirán siendo principalmente eventos al aire libre. Siempre que sea posible, las condiciones en las pistas con techos retráctiles serán las mismas que en todas las demás pistas.

Lluvia:

- En caso de que llueva antes del inicio previsto del juego, el techo permanecerá cerrado durante todo el partido.
- Si deja de llover o la previsión meteorológica es buena, se podrá abrir el techo una vez finalizado el partido en curso. Las decisiones sobre la reapertura del techo se tomarán partido por partido dependiendo de las condiciones actuales y el pronóstico del tiempo.
- Si el juego comienza con el techo cerrado, el techo permanecerá cerrado durante el resto del partido. Se podrá tomar la decisión de abrir el techo para los siguientes partidos programados.
- Si el juego comienza con el techo abierto, normalmente se tomará la decisión de cerrar el techo después de que el juego se haya detenido debido a la lluvia, aunque si otros factores justifican que el techo se cierre antes de detener el juego, el Supervisor tomará esa decisión.
- En general, el techo no se cerrará por amenaza de lluvia.
- En caso de que se pronostiquen con razonable certeza vientos fuertes con capacidad suficiente para dañar el techo retráctil, el techo podrá cerrarse antes del inicio del partido. Lo contrario es aplicable cuando el techo está cerrado y los fuertes vientos u otras condiciones requieren, por razones de seguridad, que se vuelva a abrir el techo.
- Se pueden autorizar cambios en el orden del juego, incluida la finalización de un partido inacabado en una pista diferente a aquella en la que comenzó, en circunstancias excepcionales en aras de completar un Torneo a tiempo.

Oscuridad:

- Si el techo debe estar parcialmente cerrado para que las luces funcionen correctamente, entonces el techo debe estar parcialmente cerrado antes del inicio del partido. El Supervisor determinará la hora exacta del día a partir de la cual se cerrará el techo para este fin.

Frío:

- En caso de que la temperatura sea inferior a 50 °F/10 °C antes del inicio de un partido, para mejorar la experiencia de los aficionados, se puede cerrar el techo según las indicaciones del Supervisor. Las decisiones sobre si cerrar el techo por frío se tomarán partido por partido.

APÉNDICE C

SANCIONES A LOS JUGADORES.

Categoría	Sanciones			
Retirada Tardía	Categoría del Torneo	Cabezas de Serie	Cuadro Principal	Cuadro Clasificación
	Mundial / Continental	200 puntos	100 puntos	-
	B 1	100 puntos	50 puntos	25 puntos
	B 2	50 puntos	25 puntos	15 puntos
	B 3	25 puntos	15 puntos	10 puntos
Cuadro Principal No Presentarse	Multa 50% superior a la multa aplicable por Retirada Tardía.			

SANCIONES JUGADORES, ENTRENADORES Y EQUIPO DE APOYO

Categoría	Sanciones
Infracciones en la pista	

Obscenidad visible	hasta 250 puntos
Obscenidad audible	hasta 150 puntos
Abuso verbal	hasta 250 puntos
Abuso físico	hasta 1.500 puntos
Abuso de pelota	hasta 250 puntos
Abuso de pala	hasta 250 puntos
Juego continuo	hasta 50 puntos
Coaching	hasta 250 puntos
Conducta antideportiva	hasta 500 puntos
Mejores esfuerzos	hasta 250 puntos
Abandono de la pista	hasta 150 puntos
No comp"let"ar un partido	hasta 250 puntos
Puntualidad	Hasta 100 puntos

APÉNDICE D

SANCIONES JUGADORES, ENTRENADORES Y EQUIPO DE APOYO

Las multas se abonarán de la forma en la FIP lo estipule en cada uno de los casos.

Conducta deshonrosa o poco profesional	hasta 250 puntos
Comportamiento agravado	hasta 500 puntos

Si existe una discrepancia entre este Cuadro y el lenguaje de la Regla, prevalecerá el lenguaje de la Regla.

La multa se duplicará con cada infracción posterior.

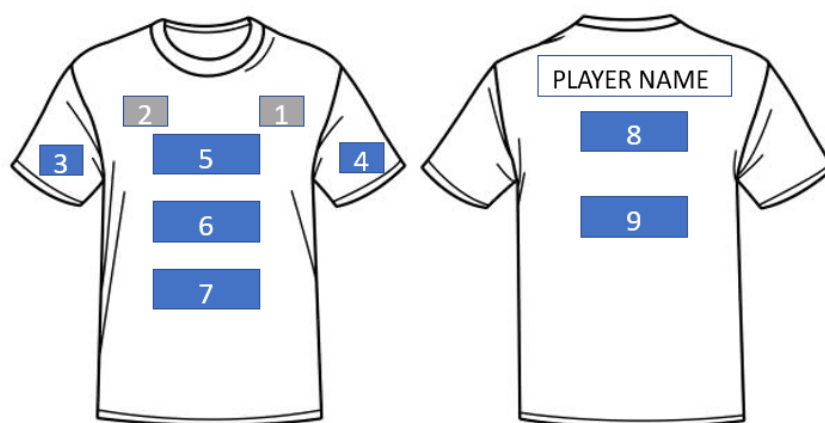
APÉNDICE E

INDICATIVE POSITIONS FOR PLAYER SPONSOR LOGOS: 2025



LOGOS	SIZES
Positions 1 to 4 / 10 to 12	5 cm vertical x 6,5 cm horizontal
Positions 5 to 9 with 3 (front) / 2 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal
Positions 5 to 9 with 2 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal 1 Logo / 13 cm vertical x 20 cm horizontal 1 Logo

APÉNDICE E



- 1– Clothing manufacturer (or Premier Padel logo)
- 2– Right chest (option for Premier Padel logo)
- 3– Right sleeve
- 4 – Left sleeve
- 5 – Front chest high
- 6– Front chest middle
- 7 – Front chest low
- 8 – Back high
- 9 – Back low



- 10 – Cap front
- 11– Skirt front right
- 12 – Skirt front left
- 13 – Skirt back right
- 14 – Skirt back left

LOGOS	SIZES
Positions 1 to 4 / 10 to 14	5 cm vertical x 6,5 cm horizontal
Positions 5 to 9 with 3 (front) / 2 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal
Positions 5 to 9 with 2 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal 1 Logo / 13 cm vertical x 20 cm horizontal 1 Logo

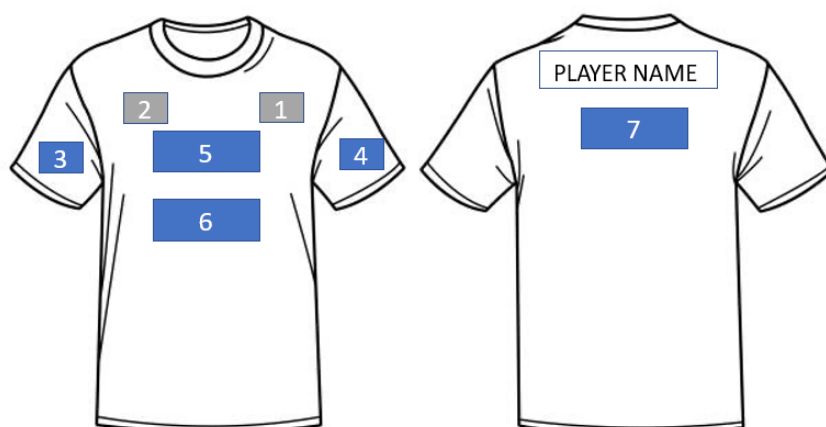
APÉNDICE E

INDICATIVE POSITIONS FOR PLAYER SPONSOR LOGOS: 2026-27



LOGOS	SIZES
Positions 1 to 4 / 8 to 10	5 cm vertical x 6,5 cm horizontal
Positions 5 to 7 with 2 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal
Positions 5 to 7 with 1 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal 1 Logo / 13 cm vertical x 20 cm horizontal 1 Logo

APÉNDICE E



- 1 – Clothing manufacturer or Premier Padel tour logo
- 2 – Right chest (option for Premier Padel tour logo)
- 3 – Right sleeve
- 4 – Left sleeve
- 5 – Front chest high
- 6 – Front chest middle
- 7 – Back high



- 8 – Cap front
- 9 – Shorts front right
- 10 – Shorts front left



LOGOS	SIZES
Positions 1 to 4 / 8 to 10	5 cm vertical x 6,5 cm horizontal
Positions 5 to 7 with 2 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal
Positions 5 to 7 with 1 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal 1 Logo / 13 cm vertical x 20 cm horizontal 1 Logo

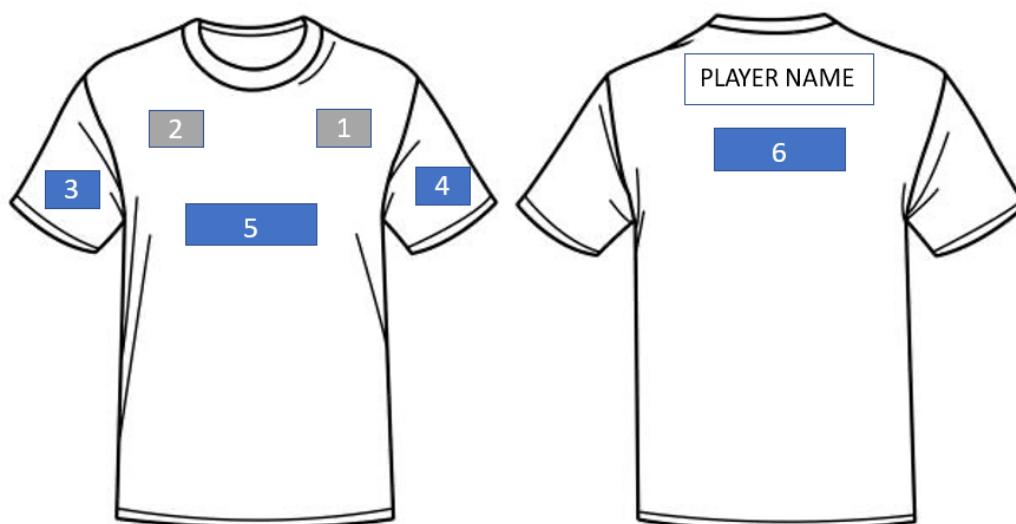
APÉNDICE E

INDICATIVE POSITIONS FOR PLAYER SPONSOR LOGOS: 2028+



LOGOS	SIZES
Positions 1 to 4 / 7 to 8	5 cm vertical x 6,5 cm horizontal
Positions 5 to 6 with 1 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal

APÉNDICE E



- 1 – Clothing manufacturer or Premier Padel tour logo
- 2 – Right chest (option for Premier Padel tour logo)
- 3 – Right sleeve
- 4 – Left sleeve
- 5 – Front chest
- 6 – Back high



- 7 – Shorts front left
- 8 – Cap front



LOGOS	SIZES
Positions 1 to 4 / 7 to 8	5 cm vertical x 6,5 cm horizontal
Positions 5 to 6 with 1 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal

APÉNDICE E

INDICATIVE POSITIONS FOR COACHES SPONSOR LOGOS:



LOGOS 2025	SIZES
Positions 1 to 4 / 7 to 8	5 cm vertical x 6,5 cm horizontal
Positions 5 to 6 with 1 (front) / 1 (back)	5 cm vertical x 20 cm horizontal
LOGOS 2026	
Logo 6 will be removed	

