



**FEDERACIÓN DE DEPORTES PARA
PERSONAS CON DISCAPACIDAD
INTELLECTUAL DE LA REGIÓN DE MURCIA.**

NORMATIVA TÉCNICA PADEL ADAPTADO FEDDI

NORMATIVA Y PRUEBAS DEPORTIVAS FEDDI PADEL ADAPTADO

NIVEL I. COMPETICIÓN.

1. En esta categoría los deportistas con discapacidad intelectual deberán ser capaces de jugar aplicando la reglamentación de la Federación Española de Padel,
2. Los partidos se jugarán al mejor de 1 set de 9 juegos. En caso de empate, se jugará un Tie-break de 7 puntos.
3. Los categorías de participación serán: a. Parejas Masculinas b. Parejas Femeninas
4. Será el juez árbitro el encargado de velar por el cumplimiento de la reglamentación y controlar el tanteo del partido.
5. *TIE-BREAK decisivo de los partidos. (7 PUNTOS): Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales de 9 juegos, se jugará un tiebreak para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set. La pareja que obtenga siete puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

Miguel Ángel Blanco, 14. 30160. Monteagudo. Murcia.

Teléfono 676 014081 / Web: www.fedemips.es

E-mail: fedemipsmurcia@gmail.com

CIF G-30501852. FD- 049



**FEDERACIÓN DE DEPORTES PARA
PERSONAS CON DISCAPACIDAD
INTELECTUAL DE LA REGIÓN DE MURCIA.**

6. De manera excepcional podrán participar parejas mixtas en la categoría masculina cuando no exista la posibilidad de celebrarse la categoría femenina por falta de participación y tengan un nivel adecuado para ello.

NIVEL II. ADAPTADA

1. En esta categoría los deportistas tendrán la posibilidad de jugar la bola con un 2º bote, **solamente tras haber tocado el cristal.**
2. Los partidos se jugarán a un set de 6 juegos. En caso de empate, se jugará un Tie-break de 7 puntos.
3. Los categorías de participación serán: a. Parejas Masculinas b. Parejas Femeninas c. Parejas mixtas.
4. Será el juez árbitro el encargado de velar por el cumplimiento de la reglamentación y controlar el tanteo del partido.
5. *TIE-BREAK decisivo de los partidos. (7 PUNTOS): Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales de 6 juegos, se jugará un tiebreak para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set. La pareja que obtenga siete puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

Miguel Ángel Blanco, 14. 30160. Monteagudo. Murcia.
Teléfono 676 014081 / Web: www.fedemips.es
E-mail: fedemipsmurcia@gmail.com
CIF G-30501852. FD- 049



**FEDERACIÓN DE DEPORTES PARA
PERSONAS CON DISCAPACIDAD
INTELECTUAL DE LA REGIÓN DE MURCIA.**

NIVEL III. HABILIDADES DEPORTIVAS

1. En esta categoría los deportistas disputarán el punto hasta que la bola quede en el suelo sin posibilidad de ser jugada. Podríamos denominarlo como Vale todo. El punto acabará cuando la bola no pueda ser jugada.
2. Cada pareja contará con la incorporación de un profesor/monitor, **que estará situado entre el cristal trasero y la línea blanca que delimita el saque**, cuya función será de apoyo y facilitación del juego. Éste tendrá la posibilidad de poner en juego la bola hasta en 2 ocasiones, a la tercera se contabilizará punto para la pareja contraria.
 - a. **El auxiliar no podrá jugar la bola de saque directo del contrario, ni podrá enviarla a campo contrario**, sino que su función será facilitar el juego de la bola a la pareja a la que apoya durante el partido.
 - b. El club podrá aportar este auxiliar, de no ser así la organización le facilitará un monitor/entrenador para que pueda ejercer esta función durante el partido.
3. Los partidos se jugarán a un mini-set de 4 juegos La pareja que gane cuatro juegos ganará el set, siempre que le lleve dos juegos de ventaja como mínimo a los contrarios. Si ambas partes alcanzan un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate.
4. El tanteo se llevará a cabo mediante el Método de tanteo sin ventaja (Punto de oro) Se puede utilizar este método de puntuación alternativo. Un juego se puntúa de la siguiente manera con el tanteo del sacador cantado en primer lugar: ningún punto - nada primer punto - 15 segundo punto - 30 tercer punto - 40 cuarto punto - juego Si

Miguel Ángel Blanco, 14. 30160. Monteagudo. Murcia.

Teléfono 676 014081 / Web: www.fedemips.es

E-mail: fedemipsmurcia@gmail.com

CIF G-30501852. FD- 049



**FEDERACIÓN DE DEPORTES PARA
PERSONAS CON DISCAPACIDAD
INTELECTUAL DE LA REGIÓN DE MURCIA.**

ambos jugadores o parejas han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de iguales y se jugará un punto decisivo denominado punto de oro. La

5. 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. En mixtos, el jugador que sea del mismo sexo que el sacador restará el punto decisivo, pero los jugadores de la pareja restadora no pueden cambiar de posiciones para recibir el punto decisivo. La pareja que gane cuatro juegos ganará el set, siempre que le lleve dos juegos de ventaja como mínimo a los contrarios. Si ambas partes alcanzan un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate.

6. Será el juez árbitro el encargado de velar por el cumplimiento de la reglamentación y controlar el tanteo del partido.

7. *TIE-BREAK decisivo de los partidos. (7 PUNTOS): a. Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un tiebreak para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set. La pareja que obtenga siete puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

IV. PRUEBAS HABILIDADES DEPORTIVAS

Aquellos deportistas que no puedan participar en las categorías anteriores porque no sean capaces de conseguir una continuidad mínima en el juego, podrán disputar un Campeonato de pruebas deportivas que detallamos a continuación:

Miguel Ángel Blanco, 14. 30160. Monteagudo. Murcia.

Teléfono 676 014081 / Web: www.fedemips.es

E-mail: fedemipsmurcia@gmail.com

CIF G-30501852. FD- 049



**FEDERACIÓN DE DEPORTES PARA
PERSONAS CON DISCAPACIDAD
INTELECTUAL DE LA REGIÓN DE MURCIA.**

PAREJA:	HABILIDAD	PUNTUACIÓN
1ª RONDA	1. GOLPE DE DERECHA	
	2. GOLPE DE DERECHA EN MOVIMIENTO	
	3. GOLPE DE REVÉS	
	4. GOLPE DE REVÉS EN MOVIMIENTO	
2ª RONDA	5º SAQUE	
	6º VOLEA	

* Se realizarán 5 golpes de una de las pruebas.

* Será buena y por lo tanto punto cuando bote en el otro campo.

* La bola buena es la que tira el profesor.

* La primera bola de cada prueba, si es fallada, es let.

** Para cualquier aspecto no contemplado en esta normativa que pudiera surgir durante la celebración del Campeonato de España de FEDDI, se recurrirá a la normativa establecida por la Federación Española de Pádel.*

Miguel Ángel Blanco, 14. 30160. Monteagudo. Murcia.

Teléfono 676 014081 / Web: www.fedemips.es

E-mail: fedemipsmurcia@gmail.com

CIF G-30501852. FD- 049