

Premier Padel Club

Jerez

NORMATIVA

- 1.-REQUISITOS PARA LOS PARTICIPANTES**
- 2.-INSCRIPCIONES, PRECIOS, DIAS Y HORARIOS.**
- 3.-EQUIPOS, ORGANIZACION DE PARTIDOS Y ACTAS.**
- 4.- CATEGORIAS Y NIVELES DE JUEGO**
- 5.-DURACION DE LOS PARTIDOS Y PUNTUACION**
- 6.-APLAZAMIENTO DE PARTIDOS**
- 7.-SISTEMA DE COMPETICIÓN**
- 8.-HORARIO DE JUEGO**
- 9.-SUSPENSION DEL PARTIDO**
- 10.-SUSTITUCION DE JUGADORES Y EQUIPOS**
- 11.-PENALIZACIONES**
- 12.-PREMIOS**
- 13.-ORGANIZACIÓN**
- 14.- ¿QUE NIVEL DE PADEL TENGO?**

El presente reglamento interno tiene como objeto establecer las normas de la competición PREMIER PADEL CLUB Jerez.

Estas reglas deberán ser conocidas, entendidas y aceptadas por la totalidad de los participantes, y así colaborar en un mejor desarrollo de la liga. En cuanto al reglamento del juego de Pádel, y en todo lo que no contemple la presente normativa, se regirá por el reglamento oficial establecido por la Federación Española de Pádel.

En la Web www.clubmaspadel.com, como en nuestro facebook CLUBMASPADEL JEREZ y PREMIER PADEL CLUB Jerez y sobre todo en la aplicación PADEL MANAGER podréis ver el calendario de los partidos, horarios, resultados, clasificaciones y cualquier información referente a la liga.

La organización de la Liga PREMIER PADEL CLUB JEREZ se encargará de velar por el buen funcionamiento de la competición, tanto en el aspecto funcional como técnico, y los jugadores participantes deberán dirigirse a ella para la resolución de cualquier asunto que se pueda plantear, relativo a normativa, actas/resultados, clasificación, aplazamientos de partidos, penalizaciones e incidencias de jugadores altas/bajas ó lesiones.

Para comunicarse con la organización se pone a disposición de los jugadores la siguiente dirección de correo electrónico premierpadelclubjerez@gmail.com y el siguiente teléfono 661.96.97.76 (Andrés Pinteño) y 605.90.55.18 (Santi Galván). Importantísimo que guardéis éstos números de teléfonos en vuestros contactos para poder recibir notificaciones en el móvil.

1.-REQUISITOS PARA LOS PARTICIPANTES

Podrán participar en la PREMIER PADEL CLUB JEREZ todas aquellas personas que cumplan los siguientes requisitos:

1.1.- Abonar, previo al comienzo de la liga, el importe de la inscripción que se establezca por parte de la organización (18€ x jugador y 10€ por categoría adicional), no teniendo derecho a devolución, premios y regalos por retirada injustificada de la competición o no completar el mínimo de partidos jugados establecido. Dicho importe irá destinado a todos los gastos, Premios, fin de Fiesta final y un gran sorteo de regalos para todos los participantes.

1.2.- Aceptar íntegramente la normativa que rige esta competición.

1.3.- Tener disponibilidad para la disputa como mínimo de un partido semanal en los días y horarios que se establezcan, teniendo al menos la posibilidad de jugar el fin de semana.

1.4.- Disponer de correo electrónico, al menos uno de los miembros del equipo, así como de teléfono móvil.

2.-INSCRIPCIONES, PRECIOS, DIAS Y HORARIOS.

2.1.- La inscripción se podrá realizar a través de la aplicación PADEL MANAGER (en caso de problemas se podrán comunicar con la organización por correo electrónico premierpadelclubjerez@gmail.com, en los teléfonos 661.96.97.76 Andrés Pinteño y 605.90.55.18 Santi Galván ó personándose en las instalaciones deportivas de cualquiera de los CLUBES-SEDE de la Competición). Los equipos estarán formados por dos jugadores y deberán aportar los datos correspondientes a nombre y apellidos de los dos participantes, D.N.I, fechas de nacimiento, teléfonos móviles y correo electrónico, disponibilidad horaria y designación de capitán del mismo.

2.2.- La organización, una vez comprobada toda la información de las parejas inscritas, así como confirmado el pago de la inscripción será la competente para confirmar la inscripción de los equipos y se pondrá en contacto con los mismos para comunicarle las instrucciones necesarias que deberán saber para el transcurso de la Liga PPC..

2.3.- Se establecen como oficiales para jugar los partidos de liga cualquier día de la semana en horario de 9.00 a 24.00, siempre y cuando sea de mutuo acuerdo entre todos los jugadores de ese partido y las Instalaciones deportivas de CLUBMASADEL o cualquier otro club Sede se encuentren abiertas al público y con pistas libres.

2.4.- Los partidos se disputarán en las instalaciones de CLUBMASPADEL o en cualquiera de las otras Sedes y el precio de cada partido será el de un alquiler normal en las instalaciones en las que se juegue. Nunca se podrán jugar partidos de liga en otras instalaciones sin la autorización de la organización. En ningún caso las fases finales se podrán jugar en otras instalaciones.

3.-EQUIPOS, ORGANIZACION DE PARTIDOS Y ACTAS.

3.1.- Cada equipo estará formado por dos jugadores siendo uno de estos el capitán, que será la persona de contacto con la organización y con los demás equipos para el caso de darse la circunstancia de tener que aplazar algún partido o cualquier otro motivo. Aquellos equipos que no jueguen al menos el 80% de los partidos durante la fase regular quedarán eliminados de la competición, perdiendo todos los derechos adquiridos.

3.2.- El capitán: Además de lo mencionado anteriormente, los capitanes son de gran importancia para el buen funcionamiento de la PREMIER PADEL CLUB JEREZ. En la organización de los partidos, la pareja designada como local, es decir, la que aparezca primera en el enfrentamiento (**Juan/Pedro(C)** VS Antonio/Carlos(C)), es la encargada a través de su capitán de ponerse en contacto con la otra pareja para acordar el día y la hora del partido correspondiente, realizar la reserva de pista en su CLUB SEDE y poner las bolas nuevas para el encuentro. (No ser la pareja local no significa que no podamos llamar a la otra pareja para proponer el partido, es más, para agilizar los partidos deberíamos de hacerlo. Para eso habrá un chat privado en la app Pádel Manager donde poder montar los partidos).

3.2.- El Acta del partido en la app PADEL MANAGER, es el único documento oficial y válido en él que se recogerá el resultado de cada partido disputado. Cada jugador se registrara en la app PADEL MANAGER y en la Liga PPCJ. Al finalizar cada partido, el acta en la app PADEL MANAGER se rellenará y confirmará por los jugadores de ambos equipos. En cualquier caso, el plazo máximo para rellenar el acta será de 24 horas tras el transcurso del partido jugado.

4.- CATEGORIAS Y NIVELES DE JUEGO

4.1.- Los equipos se agruparán en diferentes divisiones en función de su nivel de juego. Categorías ORO, PLATA y BRONCE y cada jugador elegirá a su pareja así como la categoría. Tendremos como referencia el baremo de niveles que adjuntamos al final de éste reglamento y donde las parejas de Categoría ORO sumarán sobre 10 (Entre ambos jugadores), en categoría PLATA sumarán sobre 8 y en Categoría BRONCE sobre 6. Estos niveles son orientativos y nos servirán de referencia para saber dónde podríamos jugar. **TODOS DEBEMOS ENTENDER QUE SIEMPRE HABRÁ ALGUNAS PAREJAS CON ALGO MAS DE NIVEL QUE EL RESTO Y ALGUNAS PAREJAS CON MENOS NIVEL QUE EL RESTO, ESTO PASA EN CUALQUIER TORNEO, POR ESO ALGUNOS GANAN Y OTROS QUEDAN LOS ULTIMOS.** Para otras ediciones, las parejas que se vean superadas con facilidad o sean muy superiores no podrán jugar en esa categoría.

4.2.- Cada categoría constará de varios grupos, y el número de parejas de cada grupo dependerá siempre del número de inscritos, pudiéndose ampliar o reducir también el número de grupos. (Se buscara aproximadamente hacer grupos de 6 parejas en la medida de lo posible).

5.-DURACION DE LOS PARTIDOS Y PUNTUACION

5.1.- El calentamiento. El tiempo destinado al calentamiento es entre 5 y 10 minutos contando desde la hora de inicio del partido. Si algún jugador llega tarde al partido el tiempo de calentamiento no variará, perdiendo éste su derecho a calentar.

5.2.- Todos los partidos se disputarán al mejor de 3 sets. Cuando en cualquiera de los sets se produzca un empate a 6 juegos, se resolverá por el sistema de muerte súbita o tiebreak.

5.3.- Sin perjuicio de lo expuesto en el apartado 5.2, la duración de cada partido no debe exceder de hora y media (alquiler normal de la pista); sí transcurrido este tiempo ninguno de los equipos ha logrado ganar 2 sets y si la pista sigue libre o el siguiente partido accede al retraso se podrá terminar de manera normal y con la autorización del CLUB-SEDE, de lo contrario se deberá buscar una solución consensuada y en último caso aplazarlo y seguir con el resultado hasta el momento.

5.4.- La puntuación del partido se aplicará de la siguiente forma:

- ☐ El equipo ganador obtendrá 3 puntos.
- ☐ El equipo perdedor obtendrá 1 puntos.
- ☐ Partido empate (no jugado) -1 puntos a cada equipo.
- ☐ La organización designará ganadores y perdedores en aquellos partidos que no se jueguen, analizando los motivos de ambas parejas y pudiendo establecer el empate.

5.5.- El arbitraje del partido se llevará a cabo entre los 4 jugadores, tratando de evitar posibles discusiones o enfrentamientos. En ningún caso ninguna persona ajena al partido podrá ejercer de árbitro, solo la Organización y los responsables de los CLUBES SEDE en su ausencia, podrá ejercer este papel con pleno derecho y cuando lo crea oportuno.

5.6.- En caso de empate a puntos al finalizar la Fase regular entre dos o más equipos, el orden en la clasificación se resolverá atendiendo al resultado producido en los partidos jugados entre los equipos implicados directamente. Si persistiera el empate, se tendrá en cuenta y por este orden, el set-average y juego-average de los equipos involucrados y en último caso se disputaría un partido de desempate.

6.-APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

6.1.- El equipo que necesite aplazar un partido deberá ponerse en contacto con el capitán del equipo contrario con la mayor antelación posible notificándole dicho aplazamiento. Si el equipo contrario concede el aplazamiento, el siguiente paso será comunicarlo a la Organización y al CLUB SEDE para liberar la pista con una antelación mínima de 24 horas (Con menos de 24 horas de antelación el partido se dará por perdido y se tendrá que abonar la pista si el CLUB SEDE no la reutiliza), siendo el equipo aplazante el responsable de las gestiones y costes necesarios para la disputa del partido, teniendo en cuenta que:

- La primera opción que se ha de intentar será la permuta del partido por otro de la misma jornada o alquiler libre. Esta opción supone que no habrá coste adicional de pista.
- También existe la opción de adelantar el partido en jornadas anteriores, aunque esto no debe ser tomado por costumbre.
- En cualquier caso, el partido aplazado deberá jugarse como máximo dentro de las dos jornadas completas siguientes a la del aplazamiento. No se podrán aplazar partidos de la última jornada de la liga.
- La organización tratará dentro de lo posible, acomodar los partidos aplazados en pistas que se hayan liberado por otros aplazamientos para evitar costes adicionales, por lo tanto es importante que todas las peticiones de pistas libres y aplazamientos sean comunicados a la organización con la mayor antelación posible.
- Salvo en casos de lesión de algún jugador, y con el fin de conseguir un buen funcionamiento de la liga, no se permitirán más de 4 aplazamientos por equipo.

7.-SISTEMA DE COMPETICIÓN

7.1.- La PREMIER PADEL CLUB JEREZ se divide en 2 Ediciones al año y su duración aproximada es de unos 3 - 4 meses.

7.2.- La competición se disputará en dos Fases; la primera fase será en formato de LIGA jugando todos los equipos entre sí un partido de ida y un partido de vuelta. Una vez terminada esta fase y de acuerdo con la clasificación se procederá a disputar la segunda fase en formato de PLAY OFF, estableciendo cabezas de serie entre los grupos de cada categoría y donde se disputarán el título de CAMPEON Y SUBCAMPEON de cada categoría.

7.3.- SEDE de los Partidos. Los partidos se disputarán en el CLUB SEDE de la pareja local de cada enfrentamiento. De manera que en los dos enfrentamientos directos entre dos parejas uno se jugará en la Sede de cada pareja.

7.4.- Ascensos y Descensos. Los ganadores y finalistas de cada categoría en caso de participar en posteriores ligas, deberían de apuntarse en una categoría superior (menos en ORO), al igual que los últimos clasificados deberían de bajar una categoría. Con esto intentamos que los niveles de cada categoría sean lo más parejos posible y disfrutemos al máximo cada partido. En todos los casos de ascensos y descensos la organización tendrá la última palabra.

7.5.- No obstante, queda abierta la posibilidad en próximas ediciones y si el número de equipos participantes lo permite, de aumentar el número de categorías y grupos.

8.-HORARIO DE JUEGO

8.1.- Como principio básico de la competición, esperamos el compromiso por parte de todos los jugadores de no ralentizar ni dificultar el desarrollo de los partidos y pedir el máximo respeto para el adversario; de esta forma conseguiremos que la liga perdure el máximo tiempo posible.

8.2.- Los partidos comenzarán a la hora indicada en el calendario. Las parejas intentarán estar en las pistas de juego al menos con 10 minutos de antelación del horario del partido.

8.3.- Se establecen 10 minutos a partir de la hora de comienzo del partido, como el tiempo necesario para realizar el calentamiento previo al inicio del juego.

8.4.- Si pasados 10 minutos de la hora de comienzo del partido algún jugador no estuviera presente sin causa justificada, se le dará el partido por perdido y tendrá que asumir el coste de la pista.

9.-SUSPENSION DEL PARTIDO

9.1.- Con el partido en juego:

- Si es por lesión de un jugador y no puede terminar, ganará el equipo contrario.
- Si es por lluvia, falta de luz, rotura de la red, etc..., el partido se suspenderá debiendo ponerse de acuerdo los equipos para establecer el día y hora de continuación del mismo, teniendo en cuenta que se reanudará el partido con el mismo resultado que reflejaba el marcador cuando se suspendió. En este caso, la suspensión deberá ser puesta en conocimiento de la Organización y el CLUB SEDE, que tratará de proporcionarles una pista sin coste alguno.

9.2.- Antes del partido, si se suspende por causa de fuerza mayor y existe acuerdo por parte de los dos equipos, cualquiera de los capitanes deberá ponerlo en conocimiento de la Organización y CLUB SEDE, para tratar de consensuar una fecha en la que disputarlo.

10.-SUSTITUCION DE JUGADORES Y EQUIPOS

10.1.- Como norma general, se procurará que el jugador sustituto sea de un nivel similar al del jugador sustituido. La organización se reserva el derecho de autorizar la sustitución.

10.2.- *Sustitución definitiva.* Si un equipo quiere sustituir algún jugador para el resto de la competición, siempre que no sea por lesión o alguna otra causa de fuerza mayor, deberá solicitarlo a la Organización, la cual analizará los motivos que se aleguen y decidirá sobre su autorización. Las sustituciones están permitidas durante la fase de LIGA o GRUPOS o antes de los PLAY OFF finales, en ningún caso durante el transcurso de los PLAY OFF.

10.3.- Si un equipo causa baja voluntaria durante el transcurso de la competición, perderá todos los derechos adquiridos, incluida la cuota pagada por su inscripción, y la Organización podrá autorizar la incorporación de otro equipo que se encuentre en reserva, asumiendo el equipo entrante los puntos y el puesto en la clasificación que ostentaba el equipo saliente. En el caso de que no se pueda sustituir, se anularán todos los resultados obtenidos por el equipo que abandona la competición dándole todos los partidos por perdido.

11.-PENALIZACIONES

11.1.- Se establecen las letras W.O. como penalizaciones, distinguiendo entre falta leve (1 W.O.), falta grave (2 W.O.) y falta muy grave (3 W.O.), restando 1, 2 y 3 puntos respectivamente en la clasificación, independientemente de que conlleve la pérdida del partido o no. Si un equipo acumula 2 faltas muy graves supondrá la expulsión directa de la liga, sin derecho al reembolso de la cuota de inscripción.

11.2.- Faltas Leves 1 W.O. restan 1 punto:

- Si un equipo aplaza un partido y no lo notifica a la Organización dentro del plazo establecido para hacerlo, aunque sea por motivo justificado.
- Si el equipo aplazador por las circunstancias que sean no consigue jugar el partido en el tiempo establecido para hacerlo.
- Realizar más de dos aplazamientos, consecutivos o no sin causa debidamente justificada.

11.3.- Faltas Graves 2 W.O. restan 2 puntos:

- No entregar el acta del partido en tiempo y forma.

11.4.- Faltas muy Graves restan 3 puntos:

- No presentarse a un partido sin avisar al equipo contrario ni a la Organización o CLUB SEDE, misma penalización si no se presenta ninguno de los dos equipos, en este caso el partido se considera nulo y no puntúa.
- Si un equipo se presenta con un jugador no inscrito previamente o sin el visto bueno de la Organización para que actúe como sustituto. Además perderá el partido por un doble 6-0.
- Comportamiento incorrecto, indecoroso, despectivo, violento o antideportivo por parte de los jugadores; la organización, dependiendo de la gravedad de los hechos se reserva la potestad para expulsar al equipo de la liga.

11.5.- La organización se reserva el derecho de aplicar cualquier tipo de penalización aunque no esté contemplada en este apartado o cualquier otro cambio en el sistema.

12.-PREMIOS

A la finalización de la PREMIER PADEL CLUB JEREZ, y de acuerdo con los resultados, se entregarán Premios a los dos primeros clasificados de cada categoría, además de obsequios entre el resto de participantes de la liga.

Además al final de cada Edición de la PREMIER PADEL CLUB JEREZ se realizara una Gran Fiesta de Clausura, con comida para todos los participantes, eventos y un gran sorteo de regalos.

13.-ORGANIZACIÓN

La Organización de la PREMIER PADEL CLUB JEREZ correrá a cargo de CLUBMASPADEL y estará formada por los miembros pertenecientes a dicha entidad en colaboración con los encargados de los CLUBES SEDE.

La organización se reserva el derecho de modificar cualquier punto de esta normativa siempre que lo considere justificado y de interés para la competición, notificándolo a los equipos participantes con tiempo de antelación suficiente.

La organización no se hace responsable de cualquier lesión que pueda sufrir algún jugador durante la disputa de un partido, así como la pérdida ó sustracción de cualquier objeto perteneciente a los mismos, ni de las consecuencias derivadas de cualquier disputa o enfrentamiento que pueda surgir entre los jugadores.

***ESTE REGLAMENTO PODRA SER MODIFICADO DURANTE EL TRANCURSO DE LA LIGA SIEMPRE BUSCANDO SU MEJORA Y EL BIEN COMUN DE SUS PARTICIPANTES.**

14.-¿QUE NIVEL DE PADEL TENGO?

Cuando alguien dice: “*mi nivel de juego es bajo, o medio, o alto*”, ¿en que se basa para decir eso? **¿Cuántas veces hemos quedado con alguien que decía tener el mismo nivel que nosotros, y el partido fue una tortura?**

Una referencia que os ayudará mucho a **quedar con nueva gente con la que aún no hemos jugado ningún partido de pádel**, y echar un buen partido con puntos igualados.

NIVELES de Pádel para encontrar rivales similares

La puntuación va del 1.0 al 7.0 y estas son las instrucciones para evaluarse:

Nivel de INICIACIÓN en Pádel

Nivel 1.0

- *Acaba de empezar a jugar al pádel*

Nivel 1.5

- Experiencia limitada.
- Sigue intentando mantener las pelotas en juego.

Nivel 2.0

- DERECHA: Gesto (swing) incompleto, falta de control direccional, velocidad de bola lenta.
- REVES: Evita el revés, golpeo errático, problemas de empuñadura, gesto incompleto
- SERVICIO/RESTO: Gesto incompleto, habitualmente comete dobles faltas, bote de la bola inconsistente, resto con muchos problemas
- VOLEA: Evita subir a la red, evita la volea de revés, mal posicionamiento de pies

- REBOTES: No consigue devolver ningún rebote.
- ESTILO DE JUEGO: Familiar con las posiciones básicas, aunque se posiciona frecuentemente de manera incorrecta.

Nivel 2.5

- DERECHA: En desarrollo, velocidad de bola moderada.
- REVES: Problemas en preparación y empuñadura, a menudo prefiere el golpeo de derecha al de revés
- SERVICIO/RESTO: Intento de realizar el gesto completo, velocidad de bola en servicio lenta, bote de bola inconsistente, devuelve servicios lentos.
- VOLEA: Incomodo en la red especialmente en el revés, utiliza frecuentemente la cara del drive en las voleas de revés.
- REBOTES: Se intenta posicionar para los rebotes aunque solo golpea la bola de forma ocasional. Aquí tienes varios
- GOLPES ESPECIALES: Hace globos intencionados pero con poco control, empala la bola ocasionalmente en golpes altos (smash)
- ESTILO DE JUEGO: Puede pelotear con una velocidad de bola lenta, débil cobertura de su espacio en la pista, permanece en la posición inicial del juego.

Jugador de Nivel INTERMEDIO

Nivel 3.0

- DERECHA: Relativamente buena consistencia y moderada variedad de golpes, buen control direccional, desarrollando gama de golpes (cortado, plano, liftado)
- REVES: Preparado frecuentemente para golpear con relativa consistencia.
- SERVICIO/RESTO: Desarrollando el gesto de servicio, poca consistencia cuando intenta golpear con potencia, segundo servicio es considerablemente peor que el primero. Resta con relativa consistencia.
- VOLEA: Volea de derecha de forma consistente, inconsistente en la volea de revés, problemas con las bolas a los pies y en golpes abiertos. Sigue estos

- **REBOTES:** Se posiciona correctamente en golpes lentos, consigue empalar. No se desplaza hacia delante en bolas fuertes.
- **GOLPES ESPECIALES:** Hace globos de forma moderadamente consistente. Es hora de Mejorar el GLOBO incluso tras una rebote de pared.
- **ESTILO DE JUEGO:** Consistente con velocidad de bola media, poca consistencia en posicionamiento con el compañero, a veces uno arriba y otro abajo, sube a la red cuando lo dicta el juego pero es débil en la ejecución.

Nivel 3.5

- **DERECHA:** Buena consistencia y moderada variedad de golpes, buen control direccional, desarrollando gama de golpes (cortado, plano, liftado).
- **REVÉS:** Golpeo con control direccional en algunos golpes, dificultad de devolución en bolas fuertes o altas, dificultad en la defensa de revés.
- **SERVICIO/RESTO:** Comienza a servir con control y algo de potencia, desarrollando el saque cortado, puede restar consistentemente con control direccional con velocidad de bola moderada.
- **VOLEA:** Mas agresivo en el juego de red, alguna habilidad en los golpes laterales, bastante buen posicionamiento de pies, tiene control direccional en las voleas de derecha, control en las voleas de revés, pero con muy bajo poder ofensivo. ¡Ha llegado la hora de atacar!
- **REBOTES:** Se posiciona correctamente en golpes de derecha. Consigue defender de manera consistente de derecha y velocidad de bola moderada. Defiende de revés con dificultad las bolas rápidas. Desarrollando la bajadas de pared
- **GOLPES ESPECIALES:** consistente en golpes altos, desarrollando bandeja, segundas voleas y golpes de aproximación. Devuelve la mayor parte de los segundos servicios.
- **ESTILO DE JUEGO:** Consistencia y control direccional con velocidades de bola media, posicionamiento con el compañero medianamente consistente (desarrollando el trabajo en equipo), busca la oportunidad de ganar la red.

Nivel 4.0

- DERECHA: Fiable, golpea con bastante control, intenta golpear con control en golpes defensivos difíciles.
- REVES: Puede direccionar la bola con consistencia y velocidades de bola moderadas, desarrollando variedad de golpes.
- SERVICIO/RESTO: Coloca primeros y segundos, potencia y colocación frecuente con el primero, usa bolas cortadas en el servicio, fiable en el resto, resta con profundidad y control.
- VOLEA: Profundidad y control en la volea de derecha, direcciona la volea de revés, pero con falta de profundidad y agresividad. Desarrollando las voleas bajas.
- REBOTES: Devuelve consistentemente los rebotes de derecha, se posiciona correctamente en los rebotes de revés. Bajada de pared consistente y con potencia con la derecha, al revés suele jugar globo.
- GOLPES ESPECIALES: Golpea por alto con consistencia, consigue volear a golpes agresivos, comienza a definir puntos con la volea y el smash, busca y dirige la volea a la zona débil de los rivales, defiende con globos de forma consistente. Comienza a desarrollar la bandeja (aquí aprenderás todo lo necesario para realizar la **TÉCNICA perfecta en el Golpe de BANDEJA**)
- ESTILO DE JUEGO: Golpeo fiable y con control con velocidades de bola medio-alta. Juego en equipo, pérdida del punto en peloteos por falta de paciencia.

Nivel 4.5

- DERECHA: Muy fiable, usa velocidad, control y variedad de golpes con profundidad. Ofensivo en la mayoría de golpes.
- REVES: Puede controlar dirección y profundidad pero sufre defendiendo golpes difíciles, puede golpear con relativa potencia.
- SERVICIO/RESTO: Servicio con colocación y control, con pocas doble faltas, usa potencia y bolas cortadas, segundos con buena profundidad y colocación, restos agresivos y con control.
- VOLEA: Buen posicionamiento de pies, puede controlar peloteos en las voleas, tiene potencia, control y profundidad en las voleas de derechas, errores mas comunes cuando golpea con potencia.
- REBOTES: Buena bajada de pared de derecha, de revés consigue profundidad y colocación con velocidad de bola media.

- **GOLPES ESPECIALES:** Golpes de aproximación con control y profundidad, consistencia en voleas y golpes altos. Consigue remates definitivos, llega a sacar la bola por 4 en algunas ocasiones, consigue en ocasiones dejadas de volea. YA es el momento de **Mejorar tu REMATE por 3 en Pádel.**
- **ESTILO DE JUEGO:** Golpeo con relativa potencia, buena cobertura en la pista, empieza a variar el juego en función del oponente, juego agresivo en la red, buena anticipación.

Nivel AVANZADO de Pádel

Nivel 5.0

- **DERECHA:** Golpeo fuerte con control, profundidad y variedad de golpes, usa la derechas para preparar la subida a la red. Consistente en los globos profundos.
- **REVES:** Puede usar el revés en golpes agresivos con bastante buena consistencia, buen control en dirección y profundidad en la mayoría de los golpes, Bastante consistente en globos profundos y defensa.
- **SERVICIO/RESTO:** Coloca el servicio con efectividad y buscando el punto débil del rival y ganar la red de forma rápida, buena variedad de servicios, profundidad, colocación en segundos para forzar restos poco potentes, resta con control servicios difíciles.
- **VOLEA:** Puede golpear a la mayoría de las voleas con profundidad y potencia, juega voleas difíciles con profundidad, buscando el punto débil del rival.
- **REBOTES:** Buena defensa de rebotes, incluso con bolas fuertes. Consigue puntos ganadores con rebotes fuertes de pared. Bajadas de pared buenas tanto de derecha como de revés.
- **GOLPES ESPECIALES:** Golpea con fuerza y alto grado de efectividad, buenos globos defensivos y ofensivos, golpea por alto en cualquier posición de la pista con control, juega bandejas con consistencia, consigue golpes ganadores con smash fuerte. Consigue sacar la bola por 3 en ocasiones.
- **ESTILO DE JUEGO:** Varía el juego según el rival, sólido trabajo en equipo, consigue leer el partido y encuentra el punto débil del rival, es menos consistente mental y físicamente que el jugador 5.5

Nivel 5.5

- Juega golpes fiables en situaciones comprometidas,
- ha desarrollado una buena anticipación,
- lee el partido con facilidad buscando los puntos débiles de los rivales, (YA debes controlar diferentes **TÁCTICAS del pádel**)
- primeros y segundos servicios son golpes profundos y colocados,
- ha desarrollado fuerza y consistencia como su mayor arma, (recuerda que la **PREPARACIÓN FÍSICA en Pádel también es importante**)
- varía la estrategia y el estilo de juego en unas situaciones comprometidas.

Nivel 6.0 a 7.0

- Estos jugadores no necesitan categorías, aparecen en rankings de campeonatos.
- el 6.0 tiene entrenamientos intensivos para torneos regionales y nacionales, y tiene ranking nacional.
- El jugador 6.5 tiene potencial para llegar a ser jugador 7.0 juega torneos nacionales de forma continuada.
- El jugador 7.0 es el jugador profesional de pádel, compite en torneos open y su mayor fuente de ingresos son los premios de los torneos y sponsors.

Coficiente corrector según nivel de FORMA FÍSICA

Puede darse esta situación:

Jugador que desde el punto de vista técnico tiene un Nivel 4, pero que debido a este COEFICIENTE CORRECTOR su nivel "real" se aproxima más al 3 que al 4 debido a

- Poco físico por la edad (52 años) y condición (trabajo sedentario y entrenamiento reducido al pádel 3 veces por semana): pérdida de reflejos y

capacidad de reacción, cansancio pasada la hora de juego, lentitud en los desplazamientos, etc.

Pudiendo darse el caso en el que 2 jugadores con las condiciones anteriormente mencionadas jueguen contra chicos de 20-25 años que técnicamente son mucho peores, pero que quizás lleguen incluso a ganarles por su velocidad, agilidad y resistencia.

En resumen: una vez que tengáis establecido vuestro nivel según lo que dice la guía, deberíamos aplicar este **COEFICIENTE CORRECTO basado en la CONDICIÓN FÍSICA:**

- +1 (soy una bestia físicamente)
- +0,5 (estoy en forma)
- -0,5 (no estoy en forma)
- -1 (estoy para los leones)

¿Cuál es tu nivel de pádel?

Ahora sí, podríamos comparar los niveles indicados con los que normalmente se utilizan, pudiendo decir que:

Añadiría los niveles de cada uno de la forma siguiente (aportado por Pádel Protector).

- Los niveles 1 – 1.5 : serían Iniciación
- Los niveles 2 – 2.5 : serían Intermedio
- Los niveles 3 – 3.5 : serían Intermedio Alto
- Los niveles 4 – 4.5 : serían Avanzado
- Los niveles 5 – 5.5 : serían Competición
- Los niveles 6 – 7 : serían Profesional