



## ÍNDICE:

### 1. CÓDIGO DE JUGADORES

### 2. CONSIDERACIONES A TENER EN CUENTA SEGÚN LA NORMATIVA VIGENTE DE LA FPIB

## CÓDIGO DE ÉTICA DEPORTIVA PARA JUGADORES Y JUGADORAS

- Ten siempre presente los valores de la FPIB (Respeto a la persona, integración y diversidad, afán de superación, perseverancia, trabajo en equipo, humildad, confianza, honradez, honestidad, y lealtad) tanto dentro como fuera de la pista.
- Juega de acuerdo a las reglas.
- Trata a tus compañeros/as y a oponentes como quisieras que te trataran.
- Muestra deportividad: felicita todo buen punto, ya sea de tu pareja o de tu oponente. Controla tu carácter y tu volumen de voz.
- Por respeto a contrincantes y jugadores de pistas contiguas, evita gritar y gesticular, así como dirigirte a la pareja rival al celebrar un punto.
- Juega en equipo. Nunca critiques a tu pareja, ofrécele tus ánimos. Esfuérzate de igual forma por tu propio bien que por el de tu pareja: el rendimiento de tu pareja mejorará, así como el tuyo.
- Evita enojarte por un error de tu pareja o por un buen golpe del oponente.
- Es preferible felicitar el buen juego del oponente que justificar continuamente los propios fallos.
- Mantén siempre la compostura y evita usar lenguaje despectivo, dar bolazos o tirar la pala.
- Se siempre positivo, sin protestas, y mantén con la cabeza alta. Tu actitud y comportamiento en la pista y fuera de ella, muestra cómo eres como persona.
- Muestra respeto a todos los rivales, y lucha siempre al máximo cada punto, sin importar si los rivales son inferiores o superiores.
- Canta las bolas de tu campo y deja que tu oponente te escuche. Si la pelota es buena no digas nada y sigue jugando.
- Respeta la decisión del oponente y de la persona que arbitra.



- Muestra respeto a las personas que arbitran, tanto en pista como fuera de ella.
- Si hay dudas en el desarrollo de un punto, ofrece repetirlo (let). Si el punto dudoso se había iniciado tras el segundo servicio, se efectuarán dos servicios más.
- Di la puntuación y el resultado en voz alta continuamente para evitar confusiones, especialmente en puntos o juegos largos.
- Si no tienes seguridad sobre si el golpe de tu rival ha sido dentro o fuera, siempre es dentro. Si se pide la opinión de la pareja rival, ésta debe ser aceptada.
- Si devuelves sin cantar “fuera” una bola que tu oponente ha visto claramente fuera, puedes producir inseguridad porque no la has cantado. Si notas que has confundido a tu oponente al no cantar una bola, ofrécele repetir el punto.
- Para decidir si una pelota fue buena o mala, no debes pedir la ayuda de padres, entrenadores o público. Es preferible mantener al margen de las vicisitudes del partido a toda persona que no esté participando de forma oficial.
- Cada jugador/a debe cantar las bolas más cercanas a su situación, a no ser que sean muy claras y su pareja no las cante.
- Todos los puntos jugados de buena fe se mantienen. Por ejemplo, si descubres durante un punto que se cometió un error al comienzo, como servir desde el lado equivocado, no debes interrumpirlo ni hacer ninguna acción correctiva hasta que concluya el punto.
- El calentamiento no es entrenamiento, no debe durar más de 5 minutos, por respeto a quienes esperan su turno para jugar.
- En el calentamiento debes hacer un esfuerzo por satisfacer las demandas del oponente, enviando la bola en la dirección y con la velocidad requerida.
- En la reconstrucción de un marcador debes asumir que la posición de ambos tiene igual peso.
- El método preferido de resolver una disputa de marcador es tomar en cuenta todos los puntos y juegos en los que las parejas contrincantes estén de acuerdo y volver a jugar solamente los puntos y juegos en duda.
- No se permiten movimientos o ruidos que se efectúen con la intención de distraer al oponente.
- Cualquier jugador/a puede cometer errores al cantar una bola, pero debes hacer el máximo esfuerzo por minimizarlos.
- Toda marcación de “fuera”, “let”, o “falta” debes realizarla instantáneamente, de lo contrario se presume que la pelota es buena y está en juego. A estos efectos, se entiende por “instantáneamente” que la marcación debe hacerse antes de que la pareja oponente realice el golpe de devolución o la devolución vaya fuera. Una pelota no es fuera hasta que no haya sido cantada.



- Independientemente de lo obvio que te pueda parecer que la pelota de la pareja oponente es fuera, debes hacer la marcación inmediatamente y de forma audible, ya que la misma puede no ser tan obvia para el oponente.
- Si tienes dudas sobre la marcación efectuada por la pareja oponente puedes preguntar si tiene la certeza de que su marcación es correcta. Si confirma su marcación, debes aceptarla; si muestra incertidumbre, será quien pierda el punto. No debe existir mayor demora o discusión.
- Debes reconocer y anunciar rápidamente las situaciones en que la pelota da dos botes, la pala golpea dos veces la pelota, se toca la pista de la pareja rival (invasión), se golpea la pelota antes de que atraviese la línea imaginaria de la red sin que previamente haya votado en el propio campo, se toca la red o la pelota toca al jugador.
- Si ves acciones inadecuadas reiteradas, lo más aconsejable es negarte a continuar el partido hasta contar con la presencia de la persona que arbitra. Normalmente no se debe abandonar la pista; pero está permitido hacerlo para buscar a la persona que arbitra si no está al alcance de la vista.
- Si percibes una falta de saque (saque por encima de la cintura o falta de pie) muy obvia o reiterativa, puedes advertir a la persona que saca. Si consideras que persiste la falta, puedes solicitar la presencia de la persona que arbitra, que es quien decidirá.
- Si tú o tu pareja estáis sacando, no debéis marcar la falta en el saque aunque penséis que la pelota ha ido fuera, ya que quien resta podría estar otorgando el beneficio de la duda y devolver el saque.
- La pareja de la persona que resta, que normalmente está más cerca de la línea de servicio al inicio del punto, tiene mejor visibilidad para decidir si el saque es bueno o malo, aunque, si se tiene certeza, se pueden contradecir las marcaciones de la pareja.
- La persona que resta debe jugar al ritmo razonable de la que saca. Si no estuviera preparada, no debe hacer ningún esfuerzo por devolver un saque y si lo hace se presume que estaba preparada.
- El tiempo de pausa entre los puntos es 20 segundos y de cambio de pista 90 segundos. Utilízalo bien y no lo incrementes.
- No saltes la red para cambiar de lado de pista, salvo que sea necesario.
- Recoge las bolas que estén por el suelo, deben de estar siempre en los bolsillos o pegadas a la red para evitar pisarlas.
- Envía siempre la bola a la persona que saca de manera que la pueda coger cómodamente con una mano.
- Al concluir un partido, es un acto de buena educación dar la mano al oponente.
- Cuando se aproxime tu hora de juego debes estar pendiente de la mesa del juez-árbitro/a para entrar a jugar.
- Para conocer el horario del próximo partido o cualquier duda que surja, dirígete tú personalmente al juez árbitro/a y evita que lo hagan tus entrenadores o progenitores.



- Debes llegar a la pista preparado/a para jugar (calentamiento físico previo, patrón de juego a emplear, ejercicios de activación-relajación-visualización, agua, overgrip, bebida isotónica, palas, toalla, gorra, muñequera, etc.).
- Entrena siempre al máximo por respeto al entrenador y al resto de compañeros del entrenamiento. Ten en cuenta también que luego se compite como se entrena.
- Juega punto a punto con la mayor intensidad por respeto al compañero y a los contrincantes. No sirve de nada, pensar en el punto anterior ni en el siguiente.
- Siempre debe dar la impresión de que te estás divirtiendo, aun si estás jugando mal. Tu pareja y tu rival no te quieren ver con una mala actitud en la pista, además jugarás mejor si tienes una actitud positiva.
- Nunca invadas la pista contraria para discutir una bola.
- Muestra una actitud responsable en el uso de los materiales (pala, bola, ropa, zapatillas,...), así como con las instalaciones (vestuarios, bar, papeleras,...).
- Si estás esperando que se quede libre una pista, no molestes a quienes la ocupan hasta que su partido haya finalizado.
- Si te inscribes en un torneo, evita retirarte si descubres que se han inscrito jugadores difíciles de ganar.
- Si no vas a presentarte a un partido, avisa con tiempo suficiente para que tu oponente esté al corriente.
- Recuerda que el propósito del juego es la diversión, mejorar las destrezas y sentirse bien.
- Juega solo por el placer de hacerlo y no por satisfacer a progenitores o entrenadores.
- Haz amigos y amigas jugando a tu deporte. Los resultados pasan y la amistad perdura.

## • **CONSIDERACIONES A TENER EN CUENTA SEGÚN LA NORMATIVA VIGENTE DE LA FPIB:**

- Recuerda presentarte a la mesa de juez árbitro nada más llegar a la sede del torneo, con el ticket de la inscripción pagada.
- Si has ganado, preocúpate en devolver todas las bolas nada más termine el partido (piensa que hay compañer@s esperando para entrar a jugar) y dar el resultado.
- Si has perdido el primer partido, es necesario confirmar si quieres jugar el cuadro de consolación.
- Recuerda que durante el partido debes descansar dentro de las zonas habilitadas para jugadores/as y técnicos acreditados.



- Recuerda que cualquier incumplimiento de la normativa, acarrea sanción disciplinaria tanto para ti como para tu compañero, sois el mismo equipo.
- BIBLIOGRAFÍA
- Código ético de conducta y Manual del Código ético del jugador de la FAP.