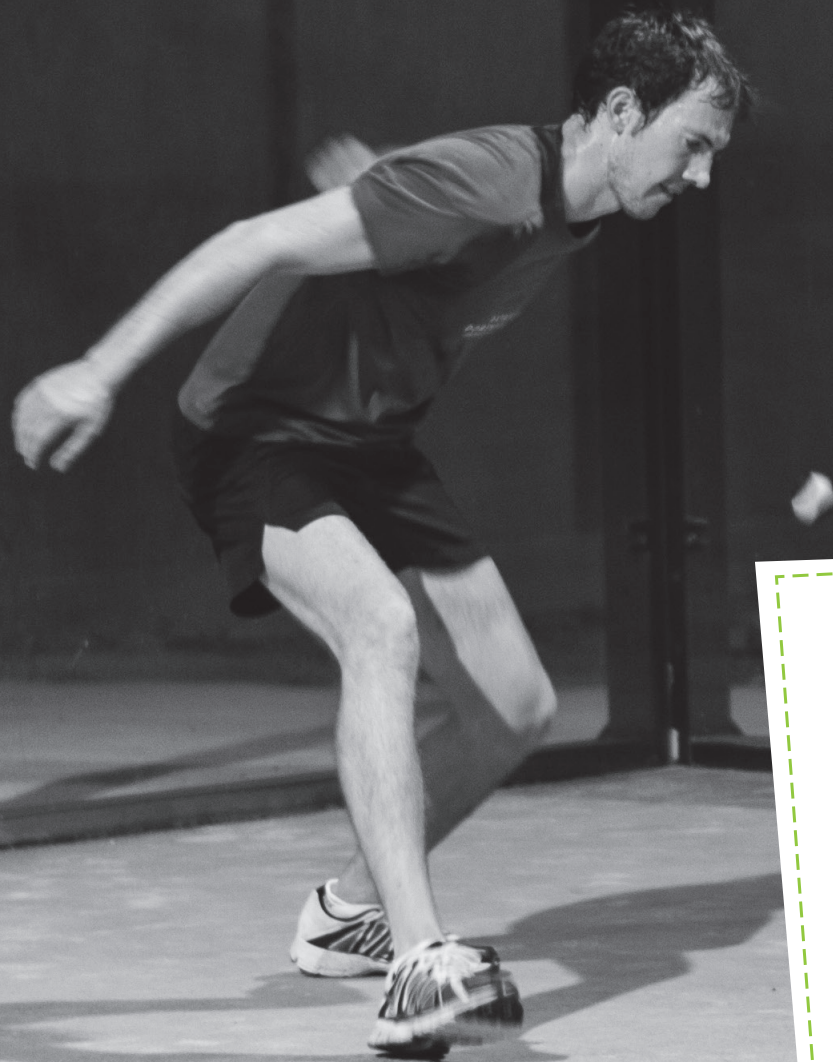


MÀDEL

www.madelpilota.com

L'ESPORT
DEL FUTUR

RICARD SENTANDREU
VTE. JESÚS MARRAHI
GUILLEM SENTANDREU
ANTONIO ASTORGANO





ÍNDIX

DESCRIPCIÓ	3
HISTÒRIA	4
REGLAMENT	5
PISTA	15
MATERIAL	16
PUNTUACIÓ	17
REFERÈNCIES	17



DESCRIPCIÓ

El màdel és un esport que ha sorgit davant l'evolució de la pilota a mà i la necessitat d'adaptar-se a la societat actual i les instal·lacions disponibles per tot arreu. És a dir, és la fusió entre dos esports, la pilota valenciana, l'esport autòcton valencià per excel·lència, més concretament la modalitat de Galotxetes de Monòver (modalitat practicada al sud d'Alacant) i el pàdel, l'esport de raqueta més de moda.

En el màdel, es pot jugar per parelles o individual i es desenvolupa en una pista estàndard de pàdel rectangular de 10 metres d'amplada per 20 de llargada dividida transversalment per una xarxa i envoltada per parets en els fons i en els extrems dels laterals i una reixa metàl·lica al llarg de tot el perímetre. L'objectiu del joc és colpejar la pilota amb la mà per fer-la passar per damunt de la xarxa, de manera que l'adversari no la puga tornar.





HISTÒRIA

Cap al 2006 a les instal·lacions esportives de la Universitat de València solien realitzar la seva preparació física els pilotaris de l'empresa Valnet i altres pilotaris dirigits pel preparador físic Toni Astorgano. A causa de l'absència d'instal·lacions per a la pràctica de la pilota valenciana i amb la necessitat de complementar els entrenaments amb el colpeig de pilota amb la mà, s'aprofitaren les noves pistes de pàdel construïdes al campus per realitzar jocs de colpeig i es van adaptar així a les regles i material de l'actual pàdel. Durant els anys posteriors els pilotaris continuaven utilitzant aquestes pistes de manera alternativa. Però no va ser fins l'estiu de 2013 quan els pilotaris Ricard Sentandreu, Guillem Sentandreu i Vte Jesús Marrahí, que havien conegut aquesta adaptació esportiva també en aquestes pistes, s'ajuntaren i creen el primer Campionat de pàdel a mà en juliol del 2013, esport que a juliol del 2014 fou patentat com a Màdel.





REGLAMENT

POSICIÓ DELS JUGADORS:

Cada parella de jugadors es col·locarà en cadascun dels camps, ubicats a cada costat de la xarxa. El jugador que pose la pilota en joc és el que trau i el que torna la pilota és el que resta.

El jugadors poden situar-se en qualsevol posició en els seus camps. Sols amb l'obligació que qui trau s'ha de situar darrere la línia de treta.

Les parelles canviaran de costat quan la suma dels jocs de cada set siga nombre imparell. Si es produeix un error i no es realitza el canvi de costat, els jugadors corregiran aquesta situació tan prompte com se n'adonen de l'error, i seguiran l'ordre correcte. El temps màxim de descans en els canvis de costat serà de 60 segons.





ELECCIÓ DE COSTAT I SERVEI:

Es decidirà per sorteig el costat i el dret a traure al primer joc. La parella que guanye el sorteig podrà triar entre:

- Traure o restar
- El costat
- Sol·licitar als seus contraris que escullen primer



EL TRAURE O TRETÀ:

El traure o treta s'ha de realitzar de la següent manera:

1. Qui realitza la treta haurà d'estar en el moment d'inici amb els dos peus darrere de la línia de treta, entre la línia central de treta i la paret lateral. Llançarà la pilota per sobre de la xarxa cap al requadre situat a un altre camp, en línia diagonal, fent que bote en aquest requadre o sobre una de les línies que el delimiten, i en primer lloc al rival que estiga situat a la seva esquerra.

2. Qui trau botarà la pilota a terra darrere de la línia de servei i entre la línia central i la paret lateral amb la seva mà no dominant.

3. Qui realitza la treta queda obligat a no tocar de peus la línia de treta ni a envair la zona que estaria delimitada per la continuació de la línia central, ja que la treta és creuada.

4. En el moment de la treta, el jugador haurà de colpejar la pilota a l'altura o per sota de la cintura, considerant aquesta en el moment del colp, i tenir almenys un peu en contacte amb el terra. El colp de treta és realitzarà amb la mà no dominant del jugador.

5. En fer el colp de treta el jugador no podrà caminar, córrer o saltar. Es considera que el jugador no ha canviat de posició encara que realitzi petits moviments amb els peus que no afecte la posició adoptada inicialment.

6. En el moment d'impactar la pilota o en el seu intent fallit amb intenció de colpejar-la, la treta es considerarà efectuada.

7. Si una treta és executada des de la meitat no corresponent, l'error de posició haurà de ser corregit tan aviat com se n'adonen. Encara que tots els punts obtinguts en aquesta situació són vàlids.



FALTA DE TRETÀ:

La treta serà falta si:

- Que realitza la treta infringeix les regles de la treta.
- Qui realitza la treta falla la pilota en intentar colpejar-la.
- Després de la treta, la pilota bota fora de l'àrea de treta del restador, delimitada per les línies (les línies són bones).
- Després de la treta la pilota colpeja el seu company.
- Després de la treta i passada la xarxa, la pilota bota al camp contrari i toca la malla metàl·lica que delimita el camp abans del segon bot (només per a la treta).
- Després de la treta, la pilota toca alguna de les parets del camp de qui realitza la treta, encara que passe la xarxa i bote en l'àrea de treta.
- Si tarda més de 25 segons en traure després d'haver acabat el punt anterior.



ORDRE DE TRETÀ:

La parella que tinga el dret a traure en el primer joc de cada set, decidirà quin dels companys començarà a traure. En acabar el primer joc, la parella que ha restat passarà a traure i així alternativament durant tots els jocs d'un set. Una vegada establert l'ordre de traure, aquest no pot ser alterat fins al començament del següent set. En començar cada set, la parella que li corresponga traure decidirà quin dels dos jugadors efectuarà la treta i d'ací endavant ho faran per torn, i traurà un en cada joc. Si un jugador fa sortir del seu torn, el que li tocava traure haurà de fer-ho només descobert l'error. Tots els punts comptabilitzats abans de veure l'errada són vàlids, però si hi ha hagut una sola falta de servei abans de percebre-ho, aquesta no s'ha de comptar. En el cas que abans d'adonar-se de l'errada s'haja acabat el joc, l'ordre de treta romandrà tal com ha estat alterat, fins a la finalització del set.

REST O DEVOLUCIÓ:

- El jugador que resta haurà d'esperar que la pilota bote dins la seva àrea de treta i haurà de colpejar-la abans del segon bot.
- Si la pilota bota dos vegades seguides al camp, encara després d'haver colpejat en una de les parets, la treta es considerarà punt per a qui trau. En cas que la pilota colpege al racó, és a dir, l'angle format per la unió del mur amb la malla metàl·lica, la treta només es considerarà vàlida si, després de botar al sòl i pegar en el nomenat angle, no toca la malla metàl·lica.



ORDRE DE RESTAR EL TRAURE:

La parella que rep la treta en el primer joc de cada set decidirà quin dels seus dos integrants començarà a restar, i aquest jugador continuarà rebent la primera treta de cada joc fins al final del set. Cada jugador restarà durant el joc alternativament la treta i una vegada l'ordre haja estat decidit, no podrà ser alterat durant aquest set, però sí que ho podrà fer al principi d'un nou set. Si durant un joc, l'ordre de restar és alterat per la parella que retorna el servei, l'error es corregirà en el moment en què es descobreix. Tots els punts comptats abans de detectar l'errada són vàlids. En els jocs següents a aquell set, la parella adoptarà la col·locació escollida en iniciar el mateix.





NOMBRE DE TRETES:

El jugador que trau tindrà dret a una segona treta si la primera no ha estat vàlida. Aquesta segona treta es realitzarà des del mateix costat en què s'ha efectuat l'anterior i a continuació.

PREPARACIÓ DE QUI RESTA:

El jugador que trau no ho ha de fer fins que qui està al rest es trobe preparat. Si el rest no ho està, ni fa l'intent per a la devolució, el jugador al servei haurà de repetir la treta. El jugador al rest pot aturar el joc si no estigués preparat. Els dos jugadors, el que trau i el que resta, han de respectar el temps màxim de 25 segons.

TRETA QUE TOCA UN JUGADOR ABANS DE BOTAR:

Si el jugador que resta o el seu company toquen la pilota abans que bote, es considerarà punt del jugador que trau.

REPETICIÓ D'UN PUNT. LET :

La treta es repetirà (let) si:

- La pilota toca la xarxa o els pals que la subjecten (si estan dins l'àrea de joc) i després cau a l'àrea de treta del restador, sempre que no toque la malla metàl·lica abans del segon bot.
- S'efectua quan el restador no està preparat.



INTERFERÈNCIA:

Quan un jugador és molestat per qualsevol cosa fora del seu control, amb excepció de les instal·lacions de la pista o el seu company, el punt s'ha de repetir, let . Si un jugador realitza una acció, ja siga deliberada o involuntària, que moleste el seu contrincant per a l'execució d'un colp, l'àrbitre, en el primer cas, concedirà el punt al contrincant i en el segon ordenarà la repetició del punt, let , quan el jugador que haja molestat l'haja guanyat.

PILOTA EN JOC:

La pilota serà colpejada alternativament per un o altre jugador de cada parella. La pilota està en joc des del moment en què es realitzi la treta (a no ser que haja estat falta o let), i es manté en joc fins que el punt quede decidit. Això passa quan la pilota toca directament les parets del camp contrari, o la malla metàl·lica, o bota dos vegades a terra, o bé quan, impulsada per un jugador, bota correctament en el camp contrari i ix dels límits superiors (perímetre exterior) de la pista (fons i lateral). Si la pilota ix pel fons, el tant haurà acabat en el moment en què la pilota sobrepassi el límit superior o impacte en les xarxes suplementàries a la malla metàl·lica que es col·loquen en algunes pistes. També acabarà el punt en el moment en què la pilota impacte en les xarxes suplementàries a la malla metàl·lica que es troben en els laterals de la pista



PILOTA QUE GOLPEJA EN ELS ELEMENTS DE LA PISTA:

Es consideren elements de la pista les cares internes de les parets, la malla metàl·lica que tanca la pista, el sòl, la xarxa i els pals de la xarxa sempre que aquests es troben dins l'àrea de joc. Si la pilota en joc colpeja qualsevol dels elements de la pista després d'haver botat en el camp, la pilota romandrà en joc i s'haurà de tornar abans que bote per segona vegada en el seu camp. Si la pilota colpeja en els focus d'il·luminació o al sostre, en el cas de pistes cobertes, el punt acaba.



TRANSITÒRIA:

En algunes pistes, entre els pals que subjecten la xarxa i la xarxa metàl·lica queda un espai. Si la pilota passara per aquest espai, només serà considerada bona si a judici de l'àrbitre, o en cas de no haver-ne dels mateixos jugadors, ha passat a una alçada superior a la de la xarxa.

CONTINUITAT DEL JOG:

El partit ha de ser continu a partir de la primera treta fins a l'acabament, excepte:

1. En els períodes de descans permesos
2. En els canvis de camp.
3. El partit mai s'haurà de suspendre, retardar o interferir amb el propòsit de permetre que un jugador recupere forces o reba instruccions o consells (excepte en els temps permesos).





PISTA

- És un rectangle de 10 metres d'ample per 20 metres de llarg, està dividit en dos parts per una xarxa.
- L'alçada de la xarxa és de 0,88 metres.
- La distància mínima entre els pals de la xarxa és de 9,25 metres.
- La línia de servei és a una distància quatre parets de les quals una part és reixa i l'altra part vidre. El sostre està descobert.
- Els murs del fons són de 3 metres d'altura. Les parets tenen una longitud de 5 metres.





MATERIAL

- **Pilotes de Màdel:** Les pilotes són pilotes específiques de màdel. De badana més grosses i més molles i menys botadores. Poden ser de diversos colors blanques, grogues, blanques i marrons o rosa molles. Pensen entre 42 i 46 grams i tenen un diàmetre d'entre 5 i 6 cm.
- **Sabates esportives per al Màdel:** El calçat més adequat serà el mateix que s'utilitza en el pàdel encara que una altre tipus de calçat també es pot utilitzar.
- **Equipament:** Pantaló i camiseta de màniga curta o llarga. En partits/des de competició cada parella portaran camiseta roja o blava.





PUNTUACIÓ

Quan un jugador o equip guanya el seu primer quinze (punt) se li assigna la puntuació de 15; si guanya el segon, la seva puntuació s'eleva a 30; quan guanya el tercer la puntuació arriba a VAL, i al quart quinze guanya el "joc". Si cadascun dels jugadors o equips ha guanyat tres quinzes, se li dóna el nom de "30 iguals o a dos"; si el guanya després se li diu altra vegada VAL, si el mateix guanya el quinze següent, guanya el "joc"; si, contràriament ho perd, s'anuncia altra vegada "30 iguals o a dos", i així successivament fins que un dels jugadors o equip realitzi dos quinzes més que l'altre; llavors, guanya el joc.

El jugador o l'equip que guanya primer 10 jocs guanya la partida.

Cada partida oficial de Mâdel serà a 10 jocs (igual que en la pilota grossa i les galotxetes).

Els jugadors podran descansar quan es canvien de costat 60 segons i 30 segons entre jocs.

REFERÈNCIES

MARTÍNEZ GÁMEZ, Manuel. *Educación del ocio y tiempo libre con actividades físicas alternativas (en castellà)*. Lib Deportivas Esteban Sanz, 1995, p. 147. ISBN 8485977599.