

## **REGLAMENTO GENERAL DE JUEGO DE LAS ESPECIALIDADES DE LA FMF.**

### **INDICE**

- Artículo 1º - Ámbito de aplicación.- Internacional
- Artículo 2º - Inscripción de Jugadores en Campeonatos o torneos.- 18 hrs. 1 día antes, 2 individuales, 4 dobles
- Artículo 3º - Calendario de competición.- Horario preciso, corrido, adelantado atrasado.
- Artículo 4º - Presentación de Jugadores en la cancha.- 30 minutos antes de la Hr.
- Artículo 5º - El respeto entre deportistas y uso correcto de instalaciones.- jueces, compañeros, adversarios, público.
- Artículo 6º - Los Delegados y la inscripción de Jugadores para cada partido.- Con suplentes para sustituciones
- Artículo 7º - Cómo cumplimentar la hoja de inscripción de Jugadores para cada partido
- Artículo 8º - Las hojas de inscripción de Jugadores para poder realizar el calentamiento
- Artículo 9º - 10 minutos máximo de tiempo de calentamiento en presencia del juez, y lesión o indisposición de un Jugador durante el mismo.
- Artículo 10º- La incomparecencia de Jugadores o equipo en la cancha.- 25 minutos, 15 de cortesía y 10 de calentamiento.
- Artículo 11º- Obligatorio de los Delegados finalizado un partido.- Firmar y recibir copia del acta y credenciales.
- Artículo 12º- Presentación de equipos y Jueces antes del partido.- Paseíllo, saludo entre jugadores, y al público.
- Artículo 13º- El primer saque del partido.- Sorteo o volado, chapa, sin peloteo.
- Artículo 14º - El saque: Buena, falta, pasa o vuelta.- Por sorprender, no aviso.
- Artículo 15º - Quién realiza el saque, advertencia a los contrarios y derecho a pedir de éstos.- Delantero o zaguero,
- Artículo 16º - El saque, casos especiales.- Por especialidades.
- Artículo 17º - Distancias de saque según especialidades y frontones
- Artículo 18º - El saque durante la disputa de un tanto.- Lo ejecutara el mismo jugador que inicio sacando ese tanto, segundo saque o vuelta.
- Artículo 19º - El saque, caída de la pelota y trayectoria del Jugador que lo efectúa.- Vuelta, bote atrás del nivel de la línea de saque.
- Artículo 20º - El saque, casos especiales (vuelta por suspensión).- El mismo jugador que lo inicio
- Artículo 21º - Cambio de pelota.- El que tiene el saque, avisar, derecho a probar la pelota contra el piso.
- Artículo 22º - Devolución de la pelota y Atxiki.- En dirección del frontis.
- Artículo 23º - Devolución de la pelota en cesta punta
- Artículo 24º - La Organización y los lotes de pelotas.- Nuevas o usadas, lote, no sustituciones.
- Artículo 25º - Deterioro de la pelota, casos especiales.- Juez único que puede detener el juego.
- Artículo 26º - Modificación de posiciones de los jugadores durante el Partido.
- Artículo 27º - La pelota toca a un jugador, distintos casos.- De regreso del frontis, de ida al frontis, dirección a buena o mala, si toca al adversario y llega a buena.

- Artículo 28º - Trayectoria de la pelota e interceptación de ésta por un jugador.- Antes de botar, si toca antes fuera límites cancha
- Artículo 29º - La indumentaria de los jugadores y desarrollo del partido.- Cuando cae prenda al piso de la cancha.
- Artículo 30º - La estorbada, casos.- Con o sin intencionalidad, compañero o adversario, técnicos o jueces, equipo fijo. No pedir
- Artículo 31º - Golpeo simultáneo de la pelota por dos jugadores o por uno solo con las dos manos.
- Artículo 32º - La pasa, segundo intento.- Mismo jugador
- Artículo 33º - El juez durante el juego y la vuelta.- Marca pasa, falta, mala, vuelta SIN PEDIR, buena no se anuncia.
- Artículo 34º - La facultad de pedir de los jugadores y detener el juego por parte de éstos.- Antes o después, por pasa, falta, estorbada, etc. Obligatorio continuar jugando, detener el juego es falta y amonestación.
- Artículo 35º - Obligatoriedad del casco blanco, cuando se utilice una herramienta y pelota de cuero Obligatoriedad del uso de gafas (en delanteros)
- Artículo 36º - Derecho a descanso durante el desarrollo de un partido.- 5 minutos, c/ saque, de un minuto máximo no más, clima juez decide, en la cancha
- Artículo 37º - Situación de Técnicos y jugadores suplentes durante el desarrollo de los partidos.- contracancha parte posterior. Medico fuera.
- Artículo 38º - Funciones del técnico o botillero.- Asesorar entre tanto, herramientas, no interrumpir desarrollo normal del juego.
- Artículo 39º - El Juez única autoridad en la cancha, suspensión de partido.- Inapelable, auxiliado, suspensión coordinada con la FIPV.
- Artículo 40º - El juez Principal, auxiliado con pasa y falta y el o los Coordinadores de la F.I.P.V., relación entre ellos.- Principal puede cambiar decisión.
- Artículo 41º - Prohibición de mojar la pelota
- Artículo 42º - La pelota que vuelve del rebote.- Dirigirla hacia el frontis.
- Artículo 43º - La herramienta siempre en contacto con el Jugador y rotura de ésta.- Cambio hasta termino del tanto o después de larga.
- Artículo 44º - El jugador y la herramienta (caída), casos especiales.- Cuando se le cae, el debe recogerla, adversarios si la recogen o apartan es mala.
- Artículo 45º - Del partido perdido.- Jugador(es) se nieguen a jugar, abandono.
- Artículo 46º - Causas de fuerza mayor para la suspensión del partido.- Oscuridad, luz, lluvia, goteras, norte, insectos, espectadores, juez y FMF. Asoc.
- Artículo 47º - Lesión de jugadores y el médico de la F.I.P.V. o C.O. El medico dispone de 7 Minutos para dictaminar.
- Artículo 48º - Sustitución de un jugador o jugadores por lesión producida por un contrario, modos de actuación.- Inscrito(s) en acta, reanudarse en 15 minutos, a partir llegada medico e inicio calentamiento suplentes, adversarios también cambio, sin suplentes continua uno.
- Artículo 49º - Sustitución de un jugador por lesión producida por él mismo o por su compañero, modos de actuación
- Artículo 50º - Distintivo de los equipos contendientes.- Camisa o polo Faja o gerriko, rojo 1º calendario, faja o gerriko azul 2º.
- Artículo 51º - Uniforme de los Jugadores.- Camisa o polo, blanca o roja, falda, falda pantalón bermudas blanco damas, pantalón varones, tenis y calcetines blancos, todo el equipo, en todo acto. Intercambio acuerdo y aviso organización.
- Artículo 52º - Publicidad y anuncios, normas generales.- Comercial o benéfica, no política, mal gusto, no entorpecer juego, autorización FIPV

- Artículo 53º - Publicidad en la vestimenta de los jugadores y demás utensilios que utilicen. FIPV Y FED. NAC. Medidas 80 cm pecho izq; 700 o 400 cm pecho y espalda, 120 cm mangas; 25 cm 2
- Artículo 54º - Cláusula final sobre publicidad.- Corresponde ala FIPV
- Artículo 55º - Jugadores de un mismo equipo durante el desarrollo del partido.- Modificación de posiciones.
- Artículo 56º - Número de Jueces en los distintos frontones y en el Trinquete.- 2 Principal en corta, auxiliar larga y fuera.
- Artículo 57º - Descripción de la cesta, la pala, tanteos, peso de las pelota, distancias de saque y pasa.-  
**Cesta** 90 a 110 curvaturas, 15 a 16 cm bolsa, 65 a 68 cm. curva exterior, 35 tantos, 125 a 128 gr pelota, 40 m saque, 28 m pasa.  
**Pala** 52 a 54 cm., 11.5 ancho, 3.5 a 4.5 espesor, 45 tantos, 100 a 110 grs pelota, 40 m saque, 28 m pasa.
- Artículo 58º - Frontón de 36 m. Tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de herramientas, peso de las pelotas.-  
**Mano** 22 tantos, 14 m saque, 101 a 103 grs pelota, 24.50 m pasa.  
**Paleta cuero** 50 cm longitud, 2.5 a 3 cm espesor, 13.5 ancho, 600 gr peso, 33 m saque, 35 tantos, 50 a 55 gr pelota, 24.50 m pasa.  
**Pala corta.-** 49 a 51 cm longitud, 3 a 4 cm espesor, 11.50 ancho, 800 gr peso, 40 tantos, 33 m saque, 24.50 m pasa, 85 a 91 gr pelota.
- Artículo 59º - Frontón de 30 m. Descripción de herramientas, tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de las pelotas.-  
**Paleta goma** 55 cm longitud, 20.5 cm ancho, 500 gr peso, 25 tantos, 15 m saque.  
**Frontenis** raqueta tenis, 30 tantos, pelota 39 a 42 gr, saque 17.50, corta 10.50, chapa 60 cm, pelota 2 m bote 1.58 a 1.68 cm
- Artículo 60º - Especialidades de trinquete.- Mano individual y dobles, paleta cuero, xare, paleta goma fem y var.
- Artículo 61º - Mano individual y parejas en trinquete, tanteos.- 40 tantos, 95 gr pelota, 10 m saque, 17.50 pasar no hay media falta saque libre.
- Artículo 62º - Paleta con pelota de cuero en trinquete, tanteos.- 40 tantos, 52 a 54 grs pelota, 20 m saque y pasar de izq a der.
- Artículo 63º - Paleta con pelota de goma en trinquete, tanteos.- 30 tantos, 15 m saque y pasar de izq. a der.
- Artículo 64º - Xare, descripción de la herramienta, la pelota.- anillo mimbre, cuerda de hilo entrelazada, mango corto, 55 cm longitud, 16 cm ancho, 83 gr pelota, 40 tantos, 20 m sacar y pasar de izq a der.
- Artículo 65º - Pesaje de las herramientas en acto público.- jueces vigilar
- Artículo 66º- El saque en trinquete en las especialidades de herramienta.- Bote atrás de la línea del lado izquierdo.
- Artículo 67º- En trinquete, Frontis, bote piso, red, tanto.-
- Artículo 68º- En trinquete, casos especiales en el desarrollo del tanto
- Artículo 69º- Sobre el Delegado deportivo o de instalación.- Estado de la cancha, servicios vestidor, of jueces, baños, bebidas, frontón libre 10 min antes de iniciar, localizar delegado para: inscripción calentamiento firma recibir acta, colaborar con CO. FIPV. Jueces, personas autorizadas en la cancha, comisiones que no estén contra reglas.
- Artículo 70º- Disposición final.- La FIPV o CO. Resolverá los puntos no previstos en el presente.

# REGLAMENTO GENERAL DE JUEGO DE LAS ESPECIALIDADES DE LA FMF.

DESARROLLADO CON BASE AL REGLAMENTO DE LA FIPV.

ABRIL 2008

## **ARTICULO 1º. - PRELIMINAR: ÁMBITO DE APLICACIÓN. (NACIONAL)**

El presente reglamento regulará la totalidad de las actividades del deporte del frontón en el ámbito nacional.

El comité ejecutivo de la FMF. Por iniciativa propia o a propuesta del comité técnico de la misma, en ocasiones muy concretas y en determinadas competiciones, con carácter experimental y temporal, podrán incluir modificaciones al presente reglamento.

Si las modificaciones fueran positivas tras su aplicación experimental, el comité ejecutivo de la FMF. Procederá a su inclusión en el presente reglamento.

## **CAPITULO I : GENERALIDADES**

**1.1** El juego consiste en lanzar con la cesta o golpear con la mano, o herramienta (raqueta, pala, xare) tomada con cualquiera de las dos manos, de frente o de revés, o con ambas juntas, la pelota contra el frontis, procurando; que sea: "buena" de acuerdo con las reglas para que a su vez, la devuelva o reste algún pelotari del bando contrario también contra el frontis, si alguno de los dos bandos no puede devolver la pelota al frontis, su adversario se anotará un tanto a su favor.

**1.2** El juego se efectuara entre dos bandos constituidos por uno o dos pelotaris y se podrá integrar de las maneras siguientes: individuales o mano a mano, en los que participará un solo pelotari, por parejas, se denominará "delantero" al que juegue adelante y "zaguero" respectivamente, pudiendo ser estas, parejas mixtas, o sea una dama y un caballero.

**1.3** Los partidos se jugarán a cierta cantidad de tantos, determinados de antemano, el bando que primero obtenga a su favor la cantidad de tantos establecida, ganará el partido, se obtiene o gana un tanto por pelotari o bando, cuando cualquiera de sus adversarios no logra enviar o devolver la pelota al frontis, o aunque lo haga y ésta no sea "buena" de acuerdo con las reglas del juego.

## **CAPITULO I: INSCRIPCIÓN, CALENTAMIENTO, AUSENCIA Y PRESENTACIÓN DE JUGADORES.**

### **ARTICULO 2.- DE LA INSCRIPCIÓN DE JUGADORES EN TORNEOS Y CAMPEONATOS.**

**2.4** Los estados o equipos participantes en las distintas competencias, deberán realizar la inscripción de jugadores en la(s) especialidad(es) en la(s) que participan, con carácter obligatorio, **en la fecha y hora fijadas en la convocatoria** en el punto de cierre de inscripciones.

2.5 Si no fuera posible realizar la inscripción por causas ajenas a los estados o equipos participantes, el comité ejecutivo de la FMF. o en su ausencia el comité organizador queda facultado para admitir o denegar ésta.

2.6 Un jugador, no puede ser inscrito en más de **dos especialidades o modalidades** distintas.

2.7 En competencias **por equipos**, en aquellas especialidades que los partidos sean individuales, en la inscripción podrán figurar un máximo de dos jugadores y, en aquellas en que los partidos sean por parejas, podrán figurar un máximo de cuatro jugadores.

### **ARTICULO 3. DEL CALENDARIO DE COMPETICIÓN:**

3.8 una vez confeccionado el calendario de la competencia y puesto en conocimiento de todos los estados o equipos participantes, al inicio de la competencia; se actuará de la forma siguiente:

1º. **Se respetarán los horarios** que figuren en el calendario como norma general.

2º Si finalizado un encuentro no fuera la hora de inicio del siguiente, **se esperará a la hora señalada** en el calendario para el siguiente encuentro.

3º Si el **encuentro se prolongara** y llegara a superar la hora señalada para el siguiente encuentro, éste se iniciará acto seguido previo calentamiento de los contendientes.

4º Los encuentros, podrán realizarse en **horario corrido**, esto es: finalizado un encuentro, inmediatamente se realizara el período de calentamiento y el siguiente encuentro, esto se pondrá anticipadamente en conocimiento de los participantes.

5º Si interviniera la **TV** en la retransmisión de los encuentros, obligatoriamente se respetara el **horario fijado**, y los jugadores podrán salir a la cancha a calentar, con objeto de que el encuentro se inicie a la hora señalada.

### **ARTICULO 4.- HORA DE PRESENTACION DE JUGADORES EN LA CANCHA.**

4.9 Todos los contendientes, deben de presentarse en la cancha (frontón o trinquete) con media hora como mínimo de **antelación** a la que tienen señalada en el calendario oficial de competición.

4.10 Los pelotaris deberán presentarse en la cancha, **exactamente el día y la hora** señalados, con el uniforme reglamentario.

4.11 La pérdida de un partido por **ausencia (default)** se marcará **exactamente a la hora** que corresponde, aunque el frontón esté ocupado.

4.12 Un juego perdido por ausencia no podrá llevarse a cabo más tarde ni con el consentimiento de los pelotaris que debían intervenir en él.

### **ARTICULO 5.- EL RESPETO ENTRE DEPORTISTAS Y USO CORRECTO DE LAS INSTALACIONES.**

5.13 los pelotaris, técnicos y jueces, en todo momento y, en todas y cada una de sus actuaciones, mostrarán un **total y absoluto respeto** hacia sus compañeros, rivales deportivos, jueces y público.

5.14 igualmente harán un uso correcto de las instalaciones y material deportivo.

5.15 Cuando un pelotari golpee con la raqueta o con la pelota **intencionalmente** a un contrario; en este caso el tanto malo se contará al jugador que dio el golpe. **(se descontara un punto al infractor)**

5.16 Cuando un pelotari estorbe o empuje intencionalmente a un contrario a quien corresponda devolver la pelota, se contará un tanto malo al primero. **(se descontara un punto al infractor)**

5.17 En todos los campeonatos habrá **dos tipos de sanciones**, que serán fuera y dentro del frontón.

Podrán sancionar según el momento y lugar de la falta: el árbitro principal, el comité organizador, la asociación estatal o la FMF. De la forma siguiente:

- A) Amonestación verbal
  - B) Amonestación por escrito
  - C) Con un punto en contra. **(se descontara un punto al infractor)**
  - D) Perdiendo el partido
  - E) Expulsión de la competencia.
- Debiendo registrar la falta en la papeleta de juego por el juez árbitro.

#### **ARTICULO 6. LOS DELEGADOS Y LA INSCRIPCIÓN DE JUGADORES PARA CADA PARTIDO.**

6.18 Los delegados o técnicos de cada equipo contendiente se presentaran en la mesa de jueces al objeto de que éstos, les proporcionen las correspondientes cédulas **de registro o inscripción de jugadores**.

- A) Una vez que hayan sido llenadas, serán **entregadas** éstas por el técnico o delegado correspondiente, a los jueces junto con las **credenciales** de identificación de los inscritos en la misma.
- B) Una vez obre en poder del juez la hoja de inscripción no puede realizarse modificación alguna de ésta.
- C) Los jueces una vez hayan verificado que la hoja de inscripción es correcta, procederán a **confeccionar** la cédula de anotación y/o el **acta de resultado**.
- D) Los jugadores inscritos en cualquier especialidad para el campeonato de que se trate, no podrán tomar parte en ningún otro torneo o exhibición que tuviera su desarrollo paralelo al del campeonato organizado por la FMF.

#### **ARTICULO 7. COMO CUMPLIMENTAR LA HOJA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES PARA CADA PARTIDO.**

7.19 En las hojas de inscripción de jugadores, debe hacerse constar los **nombres y apellidos** completos tanto de los jugadores **titulares** como de los **suplentes** y el del delegado ó técnico que la cumplimenta que es quien la **firma**.

- A) Si en esta hoja, no se inscribieran jugadores suplentes, en el supuesto de que se produjera una lesión, ó indisposición de un jugador no podrá realizarse la correspondiente sustitución si ella fuera procedente.
- B) Cuando se trate de partidos por parejas y no hubiera inscritos jugadores suplentes y uno de los componentes del equipo se indispusiera o lesionara durante el calentamiento y no pudiera iniciar el encuentro, se dará el partido por perdido al equipo que no pudo iniciar el encuentro.

7.20 Los encuentros por parejas, jamás, pueden iniciarse con un sólo jugador.

#### **ARTICULO 8. LAS HOJAS DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES PARA PODER REALIZAR EL CALENTAMIENTO.**

8.21 Si las hojas de inscripción de jugadores, no obraran en poder de los jueces antes de que los jugadores deban salir a la cancha a calentar, éstos, **no** podrán iniciar el **calentamiento** hasta que les sea entregada a los jueces la citada **hoja de inscripción**.

#### **ARTICULO 9. 10 MINUTOS MAXIMOS DE TIEMPO DE CALENTAMIENTO, Y LESION O INDISPOSICION DE UN JUGADOR DURANTE EL MISMO**

**9.22** una vez que la cancha haya sido dispuesta para el calentamiento de los jugadores, tendrán un **máximo de 10 minutos** para realizar el **calentamiento** e iniciar el siguiente encuentro

9.23 El material para el calentamiento (pelotas), podrá ser aportado por la organización o por cualquiera de los contendientes, si así fue indicado en la convocatoria o en el reglamento de organización de la competencia.

9.24 Para el **primer partido** de la jornada, la **cancha**, obligatoriamente, deberá estar **libre diez minutos antes de la hora** señalada para el inicio del partido.

9.25 Si el calentamiento lo iniciara un solo equipo por la no inscripción en acta o ausencia del equipo contrario, en el supuesto de que se presentara a jugar, este último equipo, no tendrá tiempo adicional de calentamiento.

9.26 Si durante el calentamiento, se produjera la lesión o indisposición de un jugador, ésta, no tendrá la consideración de tal a efectos de cambio o sustitución para el desarrollo del encuentro, pues el calentamiento es previo al inicio del partido.

9.27 Si calentamiento, se realizará siempre en presencia de un juez.

#### **ART 10. AUSENCIA DE JUGADORES O EQUIPO EN LA CANCHA**

10.28 Se considerará ausencia de uno o ambos contendientes, **exactamente** a la **hora** o turno fijado en el calendario para el encuentro.

10.29 Si el equipo, fuera pareja, también tendrá la consideración de ausencia el hecho de que se encuentre un solo jugador del equipo.

10.30 Si fuera un solo equipo el que no se presentara, se le dará el encuentro por perdido ausencia a éste y ganado al equipo que se ha presentado.

10.31 El juez hará constar con detalle en acta o cedula de anotación lo sucedido.

10.32 Sin perjuicio de lo expresado en el presente artículo, el **equipo** que está inscrito en acta, obligatoriamente, **esperará** la **resolución** del comité organizador o de la FMF. Por si en la ausencia incurrieran circunstancias ajenas a su responsabilidad y voluntad.

10.33 Un juego perdido por ausencia no podrá llevarse a cabo más tarde ni con el consentimiento de los pelotaris que debían intervenir en él, excepto lo previsto en el artículo 10.32 del presente reglamento

#### **ARTICULO 11. OBLIGACIONES DE LOS DELEGADOS FINALIZADO UN PARTIDO.**

11.34 Finalizado el encuentro, los delegados o técnicos de los equipos contendientes, pasarán obligatoriamente por la mesa de jueces al objeto de **firmar el acta del partido y retirar las credenciales** de sus jugadores y copia del acta.

11.35 El delegado o técnico que firme el acta, tiene la facultad de **solicitar** del juez principal que haga **constar** en ésta cuantas **observaciones** estime oportunas, cumplimentando acto seguido la correspondiente hoja de reclamaciones.

11.36 Si en acta **no constara** observación alguna, en ningún caso procederá efectuarlas posteriormente.

#### **ARTICULO 12. PRESENTACIÓN DE EQUIPOS Y JUECES ANTES DEL PARTIDO.**

12.37 Previo al inicio del encuentro, se realizará la presentación de los equipos contendientes y del juez o jueces participantes.

- A) Para realizar la presentación a la que hace alusión el punto anterior, los equipos y jueces, realizarán un **paseílo** desde la parte posterior de la cancha hasta el centro de la misma,
- B) Finalizando dando cara para el público y una vez hayan sido presentados todos, jugadores y jueces, cuando el juez principal lo indique todos, **saludarán** al público asistente.
- C) Acto seguido, también se saludarán jugadores y jueces.

### **CAPITULO II: DEL SAQUE Y SUS INCIDENCIAS**

#### **ARTICULO 13. EL PRIMER SAQUE DEL PARTIDO.**

13.38 El derecho al **saque inicial** del encuentro, se otorgara **por sorteo**, después del calentamiento el juez, lanzará al aire una moneda o **chapa (volado)**. si sale colorado, sacará el bando colorado, y el azul, cuando salga azul.

- A) Durante este acto, los jugadores se presentarán ante el juez, quedando terminantemente **prohibido el peloteo**.
- B) Acto seguido, dará comienzo el partido.

#### **ARTICULO 14. EL SAQUE: BUENA, FALTA O MALA(CORTA, FUERA ), PASA (LARGA) O VUELTA.**

14. 39 El saque es motivo de que esta jugada, pueda ser calificada como: buena, falta o mala (corta o fuera), pasa (larga) y vuelta.

14.40 Se considerará **buena**, cuando el jugador en el saque, bote la pelota una sola vez, **detrás y dentro de las rayas** señalada al efecto y después de dar en el frontis, bote por primera vez en el área de buena, **entre las rayas de falta (corta), pasa (larga) y fuera (lateral)** , sin tocar ninguna de ellas.

La pelota en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste, puede tocar pared izquierda, salvo en trinquete en las especialidades de herramienta. (Palas y Xare)

14.41 tiene la consideración de **falta (mala)**, cuando:

- A) El jugador **bota la pelota sobre la raya** señalada para efectuar el saque **o delante** o fuera de ésta
- B) También cuando habiendo efectuado el bote bien, la pelota vaya a **botar fuera** de los límites de la cancha.
- C) **La pelota del segundo saque** que a su regreso del frontis, **bote sobre la línea de larga o después** de ella.
- D) Cuando al iniciar un saque el pelotari, **después de haber prevenido** a sus contrarios, **detenga la pelota** por cualquier motivo e intente un nuevo bote.
- E) Una vez el jugador que posee el saque haya indicado que va a sacar, no podrá **botar** la pelota más que **una sola vez**, para efectuar el saque.
- F) Si después de avisar el saque, el pelotari **no saca inmediatamente**, el juez le contará tiempo de descanso hasta agotar los 5 minutos a que tiene derecho o lo que reste de ellos, pasado esto si el pelotari se niega a hacer el saque, se le marcará un tanto en contra (se le descontara un tanto).
- G) Cuando al iniciar un saque el pelotari **yerre el golpe** y no toque la pelota.
- H) Cuando al iniciar un saque el pelotari **golpee** la pelota **después del segundo bote**
- I) La pelota de saque que **no llegue al frontis**.
- J) La pelota de saque que **toque** algunas de las **chapas del frontis o fuera** de ellas.

- K) Toda pelota de saque que a su regreso del frontis **bote sobre la línea de corta (falta) o antes** de ella.
- L) Cuando a su regreso del frontis **sea detenida una pelota de saque por algún pelotari**, aunque éste se encuentre. delante de la línea de corta, atrás, o sobre la línea de larga, fuera de la cancha o sobre la línea de fuera. en tal caso el tanto malo se contará al pelotari que detuvo la pelota. de cualquier bando que sea
- M) Cuando sea **devuelto** el saque **por** algún pelotari del **mismo bando** que lo efectuó.
- N) Toda pelota de saque que a su ida o regreso **toque los alambrados, techo o líneas del frontón**
- O) También tendrá la consideración de falta, cuando la pelota una vez haya sido botada por el jugador que realice esta jugada, antes de ser golpeada o lanzada contra el frontis, **toque cualquier parte de su cuerpo**
- P) El **saque, no** puede efectuarse sin botar la bola en el suelo (**de aire**). el sacador, tiene la obligación de botar la pelota para efectuar esta jugada.

14.42 Si la pelota en el saque, por su trayectoria, fuera a pasa o fuera de los límites considerados como buena y el jugador contrario **restara de aire o volea, se considera buena** y el tanto continúa.

14.43 Se considera **pasa ( larga media falta )**, en el primer intento de saque en cada tanto, cuando la pelota después de salir del frontis, **bota** sobre la **raya de pasa (larga) o detrás** de ésta, el que sacó puede repetir (**vuelta**) el saque por una sola vez.

- A) Se considerará **vuelta**, cuando el **saque** se efectúe, **intentando sorprender** al contrario desprevenido o por cualquier otra circunstancia que a juicio del juez lo aconseje, además de las previstas en el presente reglamento.
- B) En los casos en los que por cualquier motivo se declare que un tanto **es "vuelta"** o sea que debe repetirse, el pelotari que sacó en el tanto tendrá derecho a **sacar normalmente** como si fuera un nuevo tanto.(dos intentos)
- C) Vuelta, cuando se haga el saque **sin** que lo **ordene** el árbitro.

#### **ARTICULO 15º. QUIEN REALIZA EL SAQUE, ADVERTENCIA A LOS CONTRARIOS Y DERECHO A PEDIR DE ESTOS.**

15. 44 El saque podrá realizarlo indistintamente el jugador **delantero o el zaguero**, el cual podrá escoger de las pelotas para el juego, la que más le convenga.

15.45 El jugador que realiza el saque tiene la obligación de **advertir** a su contrario con anterioridad a la ejecución del mismo, de forma clara con la palabra va o sale, y de tal forma que todas las partes implicadas (jugadores, arbitro y publico) en el desarrollo del encuentro, se percaten de **ello**.

15.46 En el caso de que el sacador, no cumpliera con este requisito previo al saque, o cuando se haga el saque sin que lo ordene el árbitro, podrá ser requerido por los contrarios a repetir esta jugada mediante la palabra pido. en todo caso, el jugador contrario puede y debe devolver la pelota, independientemente de lo que dictamine el juez., cuando se haga el saque sin que lo ordene el árbitro.

15.47 El juez, puede ordenar repetir el saque, aun en el caso de que no exista petición alguna por parte de los contrarios.

#### **ARTICULO 16º. EL SAQUE EN CASOS ESPECIALES (POR ESPECIALIDADES)**

16.48 del saque: el **saque se efectuará al primer bote en el piso**, desde la distancia reglamentariamente señalada a tal efecto.

16.49 ésta, debe de estar señalada de forma clara para todos los participantes en el desarrollo del encuentro y para el público espectador.

16.50 La pelota obligatoriamente será lanzada **hacia el frontis**, en frontones de 30, 36 y 54 metros, así como en trinquete a mano, pudiendo tocar la pared izquierda en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste, (en trinquete con herramientas no)

16.51 En la especialidad de paleta goma 30 metros, la pelota en el saque puede tocar pared izquierda, pero si al efectuar éste, la pelota **tocara pared izquierda y rebote** antes de botar en el suelo de la cancha, esta jugada quedará invalidada y tendrá la consideración de media falta. si tocara rebote y pared izquierda, tendrá igual consideración.

16.52 En trinquete, en las especialidades de **xare, paleta cuero y goma**, si la pelota tocara la **pared izquierda** en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste, tendrá la consideración de **media falta**, siempre y cuando la pelota bote en la zona denominada de buena. en caso contrario se considerará falta.

16.53 La pelota en el saque, tendrá que botar **entre las líneas de falta y pasa** en aquellas especialidades en las que existan estas dos líneas, excepto en paleta goma tres paredes (30 metros).

16.54 Si la pelota botase sobre la **raya de pasa (larga) o detrás** de ésta, el bando que ejecutó el saque, tiene un **nuevo intento** de saque, pues esta jugada, se considera media falta.

16.55 En **trinquete** tendrá la consideración de media falta, cuando en el saque la pelota bote detrás de la raya de buena pero lo haga (**el bote**) en la **zona de la izquierda** o sobre la raya que delimita la zona de buena.

16.56 En la especialidad de **mano trinquete** la pelota puede botar en cualquier lado de la cancha, pues el **saque es libre**.

#### **ARTICULO 17º. DISTANCIA DEL SAQUE SEGÚN ESPECIALIDADES Y FRONTONES.**

Independientemente de lo expresado para la jugada del saque en el artículo anterior, se tendrán presentes las siguientes normas según las distintas canchas y especialidades.

### **1º. - En TRINQUETE el saque se realizará como se indica.**

17.57 MANO INDIVIDUAL Y PAREJAS: Desde 10 metros del frontis a pasar los 17,50 metros, pudiendo botar la pelota en cualquier lado de la cancha.

17.58 PALETA CON PELOTA DE CUERO: Desde 20 metros del frontis a pasar los 20 metros, debiendo botar la pelota dentro de la mitad derecha de la cancha.

17.59 XARE: Desde los 20 metros del frontis a pasar los 20 metros, debiendo botar la pelota dentro de la mitad derecha de la cancha.

17.60 PALETA GOMA: Desde los 15 metros del frontis a pasar de los 15 metros, debiendo botar la pelota dentro de la mitad derecha de la cancha.

En las especialidades de mano, el jugador que efectúa el saque deberá realizarlo botando la pelota detrás de la línea señalada al efecto y desde cualquier lugar de la cancha.

En las especialidades de herramienta, el jugador que efectúa el saque debe botar la pelota detrás de la línea señalada al efecto pero dentro de la mitad izquierda de la cancha.

### **2º. - En frontón largo cesta punta o Jai-Alai**

17.61 CESTA PUNTA Y PALA: Para ambas especialidades, la distancia de saque será desde 40 metros del frontis.

### **3º. - En frontón corto o de 36 metros:**

17.62 MANO INDIVIDUAL Y MANO PAREJAS: En ambas especialidades, la distancia de saque será desde los 14 metros. del frontis.

17.63 PALETA CUERO Y PALA CORTA: Para estas dos especialidades la distancia de saque será desde los 33 metros. del frontis.

En aquellos frontones que la distancia de frontis a rebote sea inferior a 36 metros, el SAQUE en estas dos especialidades, se realizará desde la distancia de 2 metros del rebote.

### **4º. - En frontón corto o de 30 metros:**

17.64 PALETA GOMA: En esta especialidad se efectuará el saque desde los 15 metros. del frontis. No existe pasa el saque es libre.

17.65 **FRONTENIS**: La distancia de saque en esta especialidad será desde los **17,50 metros a pasar los 10,50 metros** que es donde está situada la falta para esta especialidad en el saque. En esta especialidad sí existe la jugada de pasa. La pasa está situada a los 17,50 metros. del frontis.

## **ARTICULO 18º. EL SAQUE DURANTE LA DISPUTA DE UN TANTO.**

18.66 El saque durante un tanto, **lo ejecutará siempre el mismo jugador** que inició esta jugada. (segundo intento o vuelta)

18.67 En el supuesto de que por cualquier circunstancia el jugador que inició el saque **no pudiera** realizar el segundo o posteriores intentos de saque durante un mismo tanto, se considerará falta para el bando que posea esta jugada y, por consiguiente, **tanto para el bando contrario.**

- a) Lo expresado en el párrafo anterior debe entenderse, si el jugador que efectúa el saque, se indispone, **se autolesiona o lo lesiona su compañero.**
- b) Si fuera **lesionado por un contrario**, el jugador que le sustituya o su compañero en el caso de parejas podrán efectuar el saque.

#### **ARTICULO 19º. EL SAQUE, CAÍDA DE LA PELOTA Y TRAYECTORIA DEL JUGADOR QUE LO EFECTÚA.**

19.68 Si al intentar el **saque** se le **cayese** al jugador la **pelota** de la mano y el o los Jueces apreciaran que ello se ha debido a causa **involuntaria**, **podrá repetir** nuevamente el intento de saque siempre y cuando la pelota **no** haya **traspasado** la **línea** señalada para ello.

19.69 Si al jugador se la cayera la pelota de la mano por causas ajenas a su voluntad y ésta saliera hacia la **contracancha sin rebasar la línea** señalada para el saque, esta circunstancia, no se considerará como falta y el bando que posea el saque dispondrá del o de los intentos del mismo que tuviera en el momento de producirse esta circunstancia.

19.70 El jugador que va a efectuar el saque, en su **trayectoria hacia adelante**, podrá realizar ésta, ya sea por la zona de juego **considerada como buena** o **por fuera** de ésta (**CONTRACANCHA**), teniendo la obligación de botar la pelota dentro de los límites de la cancha señalados al efecto.

19.71 El saque cuando se trate de Competiciones Oficiales, se ejecutará desde la distancia que se regula en el presente Reglamento según las distintas especialidades.

#### **ARTICULO 20º. EL SAQUE CASOS ESPECIALES.**

20.72 Si realizado el primer intento de **saque** y éste resultara bueno, y hubiera de **suspenderse el tanto**, por causa de fuerza mayor, en la reanudación del encuentro el saque deberá **realizarlo el mismo jugador** que lo intentó **por primera vez** y el bando sacador posee los dos intentos de saque.

20.73 En la reanudación del encuentro, el marcador señalará **igual tanteo** que en el momento **de la suspensión.**

20.74 Si el saque hubiera sido objeto de **pasa (larga)** en la reanudación del encuentro esta jugada **no se tendrá en consideración** e igualmente el bando sacador poseerá los **dos intentos** de saque en la reanudación del encuentro.

#### **ARTICULO 21º. Cambio de pelota.**

21.75 **El bando que posee el saque**, tiene la potestad de cambiar de pelota. Igualmente, tiene la obligación de **prevenir a los contrarios** de este hecho, de tal forma que no de lugar a dudas este cambio de pelota.

21.76 En los juegos por parejas, el saque lo podrá hacer cualquiera de los integrantes de la pareja, el cual podrá **escoger de las pelotas** para el juego, la que más te convenga.

21.77 Los **contrarios**, tienen el **derecho** de **inspeccionar** la nueva **pelota** sacada a juego y probarla botándola **contra el suelo únicamente**, jamás contra ninguna de las paredes que delimitan la cancha.

21.78 Si no se produjera cambio de pelota, el equipo que posee el saque, finalizado un tanto, en el período comprendido entre la citada finalización y el inicio del nuevo tanto (saque), no tiene la obligación de entregar la pelota al equipo contrario, salvo que sea requerida por éstos para su inspección.

### **CAPITULO III: DEL PELOTEO – RECEPCIÓN, GOLPEO, LANZAMIENTO Y RETENCIÓN.**

#### **ARTICULO 22º. Devolución de la pelota y atkiki**

22.79 El jugador deberá devolver la pelota, bien al primer bote o de aire, ya que de no hacerlo así, perderá el tanto.

22.80 La devolución de la pelota, OBLIGATORIAMENTE en todas las especialidades, se realizará dirigiendo ésta hacia el frontis. Si la **pelota** fuera **dirigida hacia el rebote**, este hecho se considerará como **FALTA** automática de quien cometió esta irregularidad, siendo amonestado por el Juez.

22.82 La pelota de saque deberá ser restada o devuelta por cualquier de los del bando contrario para que a su vez la devuelva cualquiera de los del bando que sacó y así sucesivamente, cuando algún, bando no pueda devolver la pelota al frontis o aunque la devuelva sea mala, se contará un tanto a favor de su(s) adversario(s).

22.83 Se puede devolver la pelota que regresa del frontis de las siguientes **"maneras"**

- A. **De bote a media altura**, o sea cuando se le juegue o golpee la pelota después de que haya dado un bote en el piso de la cancha, pero sin que haya dado el segundo.
- b. **De "aire"**, o sea cuando se la juegue o golpee la pelota inmediatamente antes de que toque el piso.
- c. **De bote pronto**, o sea cuando se la juega o golpee inmediatamente después de que toque el piso, impidiendo que desarrolle altura.
- d. **De bote corrido o medio bote**, que es cuando se le juegue golpee la pelota después de que ha botado en el piso, pero antes de que llegue a su máximo de altura.

- e. **De rebote**, o sea cuando se juegue o golpee la pelota después de tocar la pared de rebote, siempre que no haya dado más de un bote en el piso antes de rebotar o tocar ésta misma y sea jugada antes de que toque de nuevo el piso.
- F- **De rebote largo o pared de rebote**, o sea cuando se le juegue o golpee la pelota cuando salga del frontis directamente hasta la pared de rebote sin tocar el piso, devolviéndose del primer bote en el piso a su regreso.
- G- No importa que al devolver una pelota toque ésta la pared izquierda ya sea en su viaje de ida al frontis o al regreso de él
- H- Excepto en el saque, en el que deberá botar la pelota en determinada area de la cancha, en las jugadas siguientes podrá botar en cualquier punto de la cancha.

22.84 En la **especialidad de mano**, queda terminantemente prohibido realizar el saque o la devolución de éste **reteniendo** la pelota en la mano "ATXIKI".

22.85 También queda terminantemente **prohibido accionar la muñeca** o el brazo, esto es; modificar su posición o postura una vez que la pelota haya tenido contacto con la mano.

22.86 Sin perjuicio de lo expresado en el párrafo anterior, se admite cualquier recurso que el pelotari utilice para dar dirección o efecto a la pelota, siempre y cuando no incurra como antedicho queda en el párrafo anterior.

22.87 En esta jugada tendrán la consideración de **buena** los siguientes recursos:

1º. - Cuando después de botar la pelota, el jugador **pare o retenga la pelota** en la mano para realizar la dejada o darle efecto.

2º. - Cuando la pelota vaya arrimada a la **pared izquierda y se le empuje** para que llegue a buena.

3º. - Cuando la devolución de la pelota se realice de **volea o sotamano**, para realizar una dejada o darle efecto a la pelota.

22.87 El pelotari de mano, golpeará la pelota única y exclusivamente con sus manos, admitiéndose también que la pelota pueda ser golpeada con la muñeca.

22.88 El jugador de pelota mano, podrá **protegerse las manos** con materiales de tipo **goma espuma**, pudiendo utilizar para su fijación a la mano **esparadrapo u otro tipo de cinta adhesiva**. Queda terminantemente **prohibido** que el jugador, proteja sus manos con cualquier otro **material cuya función sea la de insensibilizar** la mano para aumentar la potencia del golpe.

22.89 La protección a la que hacemos alusión, **no podrá tener un espesor superior a 10 milímetros, ni ser de una sola pieza**. Obligatoriamente las protecciones a las que hacemos alusión, serán de **varias piezas**.

22.90 Los **Jueces extremarán la vigilancia de las citadas protecciones** y si a su juicio fueran excesivas, no autorizarán al jugador que cometa esta infracción al salir a la cancha.

22.91 Si alguno de los contendientes **infringiera esta norma** y este hecho pasara inadvertido para los Jueces, si finalizado el encuentro el equipo contrario efectuara la correspondiente observación, **las protecciones, le serán entregadas al Juez Principal y, éste, las entregará al Comité de Competición.**

### **ARTICULO 23º. DEVOLUCIÓN DE LA PELOTA EN CESTA PUNTA.**

23.92 En la especialidad de **cesta punta**, la pelota **NO puede ser retenida** en la cesta por el jugador. Únicamente permanecerá dentro de ésta el tiempo suficiente para su lanzamiento.

23.93 La pelota puede deslizarse dentro de la cesta, pero si ésta bota, se considerará como falta.

**23.94 Se considera que la pelota bota dentro de la cesta, cuando al efectuar el contacto con ésta, la pelota sale por encima del aro de la cesta.**

23.95 Si la pelota tocara el aro de la cesta y entrara en ella, se considerará como buena.

23.96 También tiene la consideración de buena cuando la pelota una vez haya tocado rebote o rebote y frontis el jugador golpee ésta con la cesta para que llegue a buena.

23.97 Cuando la pelota vuelva del rebote y se enceste para lanzarla contra el frontis, **NO** podrá ser retenida, esto es, que el movimiento de lanzar la pelota hacia el frontis será acompasado y continuo.

23.98 El jugador no puede cambiar la postura de recepción de la pelota y, tampoco dar pasos con ella en la cesta. Una vez que la pelota haya sido recogida en la cesta, el jugador sólo puede dar el paso o impulso para su lanzamiento.

23.99 Si el jugador recibiera la pelota en el aire, deberá lanzarla hacia el frontis una vez entre en contacto con el suelo de la cancha, sin que pueda retener ni cambiar la posición de recepción.

23.100 Si la pelota es recibida estando el jugador apoyado en la pared izquierda o en la red que separa la cancha de la zona de público, ésta podrá ser lanzada contra el frontis siempre y cuando no se produzca la llamada retención, cambio de posición de la recepción o se den pasos para efectuar el lanzamiento.

23.101 Si el juez apreciara que el jugador una vez recogida la pelota para efectuar su lanzamiento se apoyara en la pared izquierda o se agarrara a la red que separa la cancha de la zona de público, sancionará esta infracción dando falta en contra de quien la cometió.

23.102 En el caso de que en el momento de la recepción o lanzamiento de la pelota, la cesta del pelotari que realiza esta acción fuera tocada por un contrario, el Juez, **AUTOMATICAMENTE**, detendrá el juego y decidirá falta o vuelta si en la acción de tocar la cesta por el contrario, hubiera advertido intencionalidad o no por parte del infractor, independientemente de que el pelotari que ha sido molestado reciba o no reciba la pelota en la cesta o una vez recibida lance o no lance la pelota.

## CAPITULO IV: LAS PELOTAS Y SU TRAYECTORIA

### ARTICULO 24º. LA ORGANIZACIÓN Y LOS LOTES DE PELOTAS.

24.103 Las pelotas que la Organización presente para la disputa de las distintas confrontaciones podrán ser: **NUEVAS, USADAS O RENOVADAS**.

24.104 Sean de cualquiera de las tres clases de pelotas mencionadas en el párrafo anterior, **no podrán ser rechazadas** por ninguno de los contendientes.

24.105 En todo momento, las pelotas que se le hayan entregado al **Juez** para el encuentro, estarán **en posesión** de éste durante la disputa del mismo o en poder de la persona que este designe, pero siempre en lugar que él, pueda controlarlas.

24.106 Se considera pelota **nueva**, aquella que por vez **primera se sacada** a Juego.

24.107 Tiene la consideración de pelota **usada** aquella que **habiendo intervenido** en algún encuentro todavía **conserva sus características** y puede ser utilizada en posteriores encuentros.

24.108 Se consideran pelotas **renovadas**, aquellas que habiendo **intervenido en algún partido** se les haya realizado el **cambio del cuero** o cosido éste y conserven sus características para poder sacarlas nuevamente a juego.

24.109 En el transcurso de un encuentro, cualquiera de los bandos contendientes, puede **solicitar**, que la **pelota** con la que se está jugando, **sea pintada** si ésta, ha perdido parte de su color y dificulta su visión. En este caso, el juego no se detiene. El Juez entregará una nueva pelota de las que obran en su poder a los contendientes y el juego continúa.

24.110 Cuando el Juez considere, que el forro de la pelota que ha sido pintada ya está seco, la entregará a los contendientes para que continúen jugando con ella.

24.111 La Organización pondrá a disposición de los contendientes un lote de pelotas que en número de éstas, queda a criterio de la Organización y disponibilidad de la misma. El lote sacado a juego, no podrá ser sustituido por otro distinto hasta que la totalidad de las pelotas que lo componga se hayan deteriorado.

24.112 Tampoco podrá introducirse en el lote mencionado pelota alguna para finalizar un encuentro.

24.113 La Organización dispondrá de otro u otros lotes de material para que en el caso de que el lote sacado a juego se deteriorase por completo, éste pueda ser sustituido por uno nuevo.

### ARTICULO 25º. DETERIORO DE LA PELOTA, CASOS ESPECIALES.

25.114 Si ejecutado el saque se produjera la situación de pasa (larga) y la pelota quedara inservible para seguir jugando siempre a juicio del Juez, el nuevo o nuevos intentos de saque tendrá que efectuarlos el mismo jugador que inició esta jugada y con la pelota que haya elegido el bando que posea el saque.

25.115 Si la **pelota** resultara **inservible** durante el peloteo del tanto, el **juego continuará** sin que el tanto, pueda ser interrumpido por ninguno de los contendientes. Si cualquiera de los contendientes interrumpiera el juego, el Juez dará falta en contra del bando que produjo la interrupción. **Excepto** en las especialidades con **pelota de goma**, que la pelota al romperse, evidentemente no bota, o lo hace con mucha deficiencia

25.116 **Corresponde única y exclusivamente al Juez detener el juego** en esta circunstancia y aun en el supuesto de que la pelota se hubiera deteriorado en el transcurso del tanto y se comprobara este hecho finalizado el mismo, el tanto, se anotará en el marcador del bando que lo consiguió.

25.117 Si el Juez detuviera el tanto por haberse deteriorado la pelota, la reanudación de éste, corresponde al equipo que lo tuviera antes de producirse este hecho y al mismo jugador que lo efectuó anteriormente.

#### **ARTICULO 26º. MODIFICACIÓN DE POSICIONES DE LOS JUGADORES DURANTE EL PARTIDO.**

26.118 Los Jugadores en la cancha: Durante el transcurso del partido los jugadores de un mismo bando, **podrán modificar** sus **posiciones** cuantas veces lo estimen oportuno, independientemente de como hayan sido inscritos en acta.

#### **ARTICULO 27º. LA PELOTA QUE TOCA A UN JUGADOR, DISTINTOS CASOS.**

27.119 Si comenzado un tanto, la pelota golpea a un jugador, el Juez distinguirá los siguientes **casos**:

A.- Si la pelota en su **regreso del frontis** tocara de aire o después de haber botado en área de buena, a cualquiera de los contendientes o su herramienta, el Juez dará **falta** en contra del bando al que tocó la pelota.

B.- Si la pelota una vez golpeada o lanzada hacia el frontis, tocara **al compañero** del jugador **que golpeó o lanzó** la pelota, el Juez dará siempre **falta** en contra de este bando.

C.- Si la pelota una vez golpeada o lanzada hacia el frontis, tocara en forma accidental a un jugador del **bando contrario**, el Juez decidirá **según** a continuación se detalla:

1º. - **VUELTA**: Si el Juez apreciara que la **trayectoria y velocidad** que llevaba la pelota hubiera hecho que ésta llegara a **buena**.

2º. - **FALTA**: Si el Juez apreciara que la **trayectoria y velocidad** que lleva la pelota hubiera hecho que ésta **NO llegara a buena**.

3º. - Si la pelota después de **tocar a un contrario llegara a buena**, el Juez sancionará esta jugada conforme a lo expuesto en los puntos 1º y 2º de este mismo apartado C.

## **ARTICULO 28º. TRAYECTORIA DE LA PELOTA E INTERCEPCIÓN DE ESTA POR UN JUGADOR.**

28.120 En cualquier caso, siempre que la **trayectoria** de la pelota sea hacia **adelante** (Frontis), se considerará que está en juego y, si ésta fuera **interceptada** por cualquiera de los contendientes **antes de que botara** (de aire) en el suelo de la cancha, el Juez dará **FALTA** en contra de quien cometió esta infracción.

28.121 Independientemente de lo expuesto en el párrafo anterior, si la pelota en su trayectoria hacia adelante **tocara con anterioridad** a dar el bote sobre el suelo, **fuera de los límites** de la cancha considerados como buena, **si que podrá ser interceptada** por cualquier jugador y no se considerará falta.

28.122 En el supuesto de que la pelota una vez tocada por el Jugador correspondiente, saliera hacia atrás (no fuera hacia el frontis), esta se considerará falta.

## **ARTICULO 29º. LA INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES Y DESARROLLO DEL PARTIDO.**

29.123 Si en el transcurso de la disputa de un tanto **se le desprende** a un jugador parte de su indumentaria y ésta quedara **dentro de la cancha** (límites de ésta considerados como buena), **si la pelota tocara** o botara sobre ésta, el Juez dará **falta** en contra del bando **propietario** de la prenda.

29.124 También tienen la consideración de prenda: Las muñequeras, las cintas de sujeción del pelo y cualquier otro utensilio que el Jugador pueda utilizar en el transcurso del encuentro, siempre que éste, esté autorizado por la FMF.

## **CAPITULO V: LA ESTORBADA Y REPETICIÓN DEL SAQUE**

### **ARTICULO 30º. La estorbada casos.**

30.125 Si un jugador se interpone o dificulta de cualquier forma (**VISUAL O FÍSICA**) que su contrario pueda golpear o lanzar la pelota, el **Juez decidirá** sobre esta estorbada de la siguiente forma:

**A.- Si el Juez apreciara que la ESTORBADA producida por un contrario, se produjo sin intencionalidad alguna, sancionará ésta con VUELTA.**

### **NO DICE QUE HAY QUE PEDIR.**

**Nota: El juez deberá observar todas las jugadas durante el encuentro, y suspender el juego lo mas rápido posible, cuando un jugador estorbe física o visualmente a su oponente, y marcarla como vuelta, sin importar si el jugador que fue estorbado, pidió o no, si le tiro a la pelota, y si esta fue buena o mala, ganada o perdida. La estorbada suspende automáticamente el juego, cancelando lo que suceda después del estorbo.**

**B.- Si el Juez apreciara que la ESTORBADA producida por un contrario, se produjo con intencionalidad, sancionará con la pérdida del tanto al bando que produjo esta infracción.**

C.- Si **se ESTORBARAN** los jugadores de un **mismo bando**, el Juez esperará al **resultado de esta jugada**, continuando el juego o sancionando en contra si la pelota no llegara a buena.

D.- Si la **estorbada** se produjera por cualquiera de los **TÉCNICOS O JUGADORES suplentes** autorizados a estar dentro de la contracancha, el Juez aplicará los mismos criterios que los expuestos en **los apartados A y B** del presente artículo.

E.- Si la **ESTORBADA** se produjera por el **Juez o Jueces** que dirigen el desarrollo del encuentro, o por cualquier otra persona autorizada a estar dentro del terreno de Juego, (**medios de comunicación y fotógrafos**), siempre será **VUELTA**. Ha de entenderse que los medios de comunicación y fotógrafos, pueden desplazarse por la contracancha. **No** tendrá la consideración de **estorbada** la que se produzca por las **cámaras de TV** que se encuentren **FIJAS** en la parte posterior o anterior de la contracancha.

### **NO INDICA QUE HAY QUE PEDIR**

#### **ARTICULO 31º. GOLPEO SIMULTANEO DE LA PELOTA POR DOS JUGADORES O POR UNO SOLO CON LAS DOS MANOS**

31.126 Si los **dos jugadores** de un mismo bando **golpearan simultáneamente** la pelota, el tanto continúa, es **buena**,

31.127 Si el Juez apreciara que la pelota **no fue golpeada simultáneamente** por los dos jugadores, sancionará dando **falta** al bando que la cometió.

31.128 En la especialidad de **mano**, si un jugador **golpeará** la pelota de forma **simultánea** con las **dos manos**, se considerará **buena** y, el tanto continúa. Sancionará con **falta** si la pelota es golpeada por un mismo jugador **dos veces seguidas**.

#### **ARTICULO 32º. La pasa segundo intento.**

32.129 En todas aquellas especialidades en las que existiera la **PASA**, se podrá repetir el saque **una vez más**, si el primer saque fue pasa.

32.130 Si el primer saque fue pasa, el **segundo saque**, deberá **realizarlo el mismo jugador** que realizó el **primer intento** de saque.

32.130 **Si** por cualquier circunstancia imputable a él o a su compañero **no pudiera realizar el segundo intento** de saque el mismo jugador, el Juez, **sancionará con falta** al bando que no pudo terminar esta jugada.

## **CAPITULO VI: EL JUEZ Y LAS INCIDENCIAS DEL JUEGO**

### **ARTICULO 33º EL JUEZ DURANTE EL JUEGO Y LA VUELTA.**

33.131 El Juez es la **ÚNICA persona** que está **facultada** para que en el desarrollo del encuentro, pueda **dar a su juicio, PASA, FALTA, VUELTA, BUENA O MALA.**

33.132 La **vuelta** consiste en suspender y **reiniciar o reanudar** el tanto a partir del momento en el que se inició éste como jugada buena.

### **NO INDICA QUE HAY QUE PEDIR**

La vuelta suspende automáticamente el juego, cancelando lo que suceda después de la jugada que la motivo.

## **CAPITULO VII: DERECHO Y OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES Y TÉCNICOS**

### **ARTICULO 34º. LA FACULTAD DE PEDIR DE LOS JUGADORES Y DETENER EL JUEGO POR PARTE DE ESTOS.**

34.133 Los jugadores, en el desarrollo del encuentro, tienen la **facultad de PEDIR**, si a su juicio, se produjeran las **circunstancias de pasa, falta, estorbada**, o cualquier otra que impida el normal desarrollo del juego.

**34.134 EN CUALQUIER CASO, LOS JUGADORES, POR SU CONDICIÓN DE DEPORTISTAS, ESTÁN OBLIGADOS SIEMPRE A CONTINUAR EL JUEGO INDEPENDIENTEMENTE DE LO QUE EL JUEZ DICTAMINE.**

34.135 Si un **jugador** a su juicio apreciara alguna irregularidad y **detuviera el juego**, el Juez dictaminará en consecuencia y en el supuesto de que sancionara con **falta, AMONESTARA** al jugador que la ocasionó.

**34.136 EL JUGADOR PUEDE PEDIR ANTES O DESPUÉS DE HABER GOLPEADO O LANZADO LA PELOTA HACIA EL FRONTIS.**

**EL JUGADOR PUEDE PEDIR, ANTES O DESPUÉS DE TIRARLE A LA PELOTA Y NO DEBE DETENER EL JUEGO.**

### **ARTICULO 35º OBLIGATORIEDAD DEL CASCO CUANDO SE UTILICE UNA HERRAMIENTA Y PELOTA DE CUERO, OBLIGATORIEDAD DEL USO DE GAFAS EN DELANTEROS.**

35.137 En todas las especialidades en las que para el desarrollo del encuentro se utilice una **HERRAMIENTA Y PELOTA DE CUERO**, (no con pelotas de goma) todos los jugadores están **OBLIGADOS** a utilizar **casco protector**. Este, **OBLIGATORIAMENTE**, será blanco y sin adhesivos.

35.137 En las especialidades de Paleta Goma, Paleta cuero, **Frontenis** y Xare, independientemente de lo expuesto en el párrafo anterior, los jugadores **delanteros y zagueros** están **OBLIGADOS** a utilizar **GAFAS** protectoras.

35.138 Ha de entenderse que, tanto el casco, como las gafas, los jugadores deberán llevarlos puestos **desde** el momento que salen a la cancha para efectuar el **calentamiento**.

35.139 En **caso contrario**, el Juez **NO permitirá** el inicio del **calentamiento** al o a los jugadores que no cumplan con este requisito.

35.140 Si se produjese la **circunstancia** que hace alusión el párrafo **anterior**, el equipo que la produjese, **NO** contará con **tiempo adicional de calentamiento**.

### **ARTICULO 36º. DERECHO A DESCANSO DURANTE EL DESARROLLO DEL PARTIDO.**

36.141 Los bandos contendientes, durante el desarrollo del encuentro, podrán solicitar un **total de 5 (cinco) descansos** cada color, siempre y cuando posean el saque.

36.142 En los casos en los que la **climatología** aconseje **augmentar éstos**, **SERÁ EL JUEZ**, quien autorice los descansos, siempre y cuando el equipo que los solicita **posea el saque**.

36.143 Los descansos, **en ningún caso, podrán exceder de un minuto como máximo**. (APLICABLE EN COMPETENCIAS INTERNACIONALES)

36.143 El tiempo para descansar, será **un máximo total de 5 minutos** para cada equipo, pudiendo pedirlos **en lapsos mínimos de un minuto o más pero siempre en minutos completos**, hasta sumar el total indicado. (APLICABLE EN MEXICO)

36.144 Una vez que el bando que ha solicitado el descanso regrese a la cancha, el equipo contrario también lo hará, no pudiendo agotar el tiempo solicitado.

36.145 El juez o árbitro es el único autorizado para conceder **tiempos de descanso** a los pelotaris, siempre que el tanto haya terminado.

36.146 Solamente tendrá derecho a que se le concedan tiempos de descanso el pelotari o **bando** que tenga **derecho al saque**.

36.147 Los tiempos de descanso **se deberán pedir exactamente al termino del tanto anterior**, no después de lo contrario no serán concedidos.

**36.148 No** se podrá pedir **tiempo** de descanso cuando sea **vuelta** o se repita un tanto, **ni después de haber pedido un tiempo de descanso determinado**.

36.149 Cuando hayan consumido sus cinco minutos de descanso no tendrán derecho a más y en caso de incurrir alguna táctica o maña con el objetivo de hacer más tiempo, el juez árbitro podrá sancionarlos de acuerdo a la gravedad de la falta. (Descontando un punto)

36.150 en el supuesto de que un jugador del equipo que **no posea el saque descansara sin ser autorizado**, el juez **ordenará sacar** al equipo que lo posea continuando el juego. el jugador que actuara de esta forma, finalizado el tanto será amonestado.

36.151 En los descansos, **ningún jugador**, podrá **abandonar la cancha**.

36.152 Cuando un pelotari o equipo **se retire** del frontón sin autorización del juez árbitro, **perderá el juego** por ausencia.

**36.153 Únicamente** a juicio del **Juez**, se efectuarán **paradas** en el desarrollo del encuentro, si éste lo considera oportuno y necesario, teniendo la consideración de **excepcionales** y como tales, no se computarán en los tiempos de descanso. En este caso, el Juez, sí que está facultado para autorizar a los Jugadores a abandonar el terreno de juego. Si esta circunstancia se produjera, **el jugador será acompañado** en todo caso por un Juez.

#### **ARTICULO 37º. UBICACIÓN DE TÉCNICOS Y JUGADORES SUPLENTE DURANTE EL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS.**

37.154 Como norma general, en el transcurso o desarrollo de un encuentro, en los frontones de **30 y 36 metros**, se autoriza **ÚNICAMENTE** a que los **técnicos** (entrenadores) de la especialidad de que se trate **y jugadores suplentes**, puedan permanecer en la **contracancha**, en su parte **posterior**; esto es: Junto al **rebote**.

**37.155 El técnico o entrenador, dentro del frontón**, deberá de **guardar silencio** mientras la pelota esté en juego, sólo podrá dar **instrucciones en voz baja** **cuando haya un tiempo de descanso** pedido por cualquiera de los dos bandos, de no ser así el juez árbitro podrá pedirle que abandone el frontón.

**37.156 El juez árbitro** deberá de **ordenar o pedir** a toda **persona ajena** al desempeño de los partidos, que **abandone** el interior del **frontón** y se sitúe en el lugar de los espectadores.

37.157 El **médico** de la Delegación correspondiente, permanecerá fuera del recinto de juego, pero **junto a la puerta** de acceso al mismo.

37.158 **En trinquete**, bajo el **tejadillo**, solamente podrán permanecer durante el desarrollo de los encuentros, los **técnicos** de la especialidad **y jugadores suplentes** inscritos en acta de la especialidad de que se trate. Los **médicos** de las Delegaciones contendientes, también podrán permanecer en esta zona. El equipo con distintivo **azul**, se colocará lo más cerca posible del **rebote** y, **a continuación** el equipo con distintivo **rojo**.

37.159 **También** podrán permanecer bajo el tejadillo, las **personas citadas** en los párrafos anteriores y que deban disputar el **siguiente encuentro**.

37.160 **Igualmente** podrán **permanecer** en la citada zona, el **delegado y médico de la F.I.P.V., los Jueces, el responsable de material y de la instalación**.

#### **ARTICULO 38º. Funciones del técnico o botillero.**

38.161 El **técnico** o botillero, tiene como función única y exclusivamente, la de **asesorar a sus jugadores** en los descansos o en el momento de elección de pelota.

38.162 Igualmente, los **técnicos**, en las especialidades de Paleta Cuero y Pala Corta, procurarán que los jugadores, tengan al menos **otra herramienta encintada**, al objeto de agilizar el cambio de ésta.

38.163 El técnico o botillero al asesorar a sus jugadores entre tanto y tanto, no podrá detener con su actuación el normal desarrollo del encuentro. Si con su actuación perjudicara el normal desarrollo del encuentro, el Juez, amonestará al técnico o botillero correspondiente y si persistiese su actitud, será nuevamente amonestado y posteriormente expulsado de la cancha.

38.164 Si él técnico, o cualquier otro miembro de su **Delegación**, durante la disputa de un tanto asesoraran a su jugador o jugadores, ya sea de palabra o por medio de gestos, el Juez, procederá a amonestarles y si reincidieran, serán expulsados por el Juez de la zona (cancha) que les corresponde.

38.165 En el supuesto de que la persona **expulsada** (técnico o miembro de la delegación) del lugar que le correspondía, se situara en la **zona de público** y desde aquí siguiera **asesorando** a su jugador o jugadores, el Juez, detendrá el encuentro y a través del Delegado Federativo designado al efecto, tendrá que **abandonar el recinto** de que se trate. Si se negara a abandonar el recinto, el Juez, sancionará esta falta dando por **finalizado el encuentro** haciendo constar en acta lo sucedido.

## **CAPITULO VIII: AUTORIDAD DEL JUEZ EN LA CANCHA**

### **ARTICULO 39º. El juez única autoridad en la cancha, suspensión de partido.**

39.166 El **Juez** es la **ÚNICA autoridad** dentro de la cancha y sus **decisiones** son **INAPELABLES** sobre las cuestiones, **hasta la suspensión** del partido. No obstante, el Juez, **puede asesorarse** y recibir ayuda de sus compañeros Jueces llamados de **Falta** y **Pasa** siempre que él lo estime oportuno ó a petición de estos.

39.167 El Juez Principal, antes de tomar la decisión de suspender el encuentro, **consultará** con el **Delegado** de la FMF. o, con el Delegado que la FMF. designe.

39.168 No obstante, pese a lo indicado en el punto anterior, la **suspensión** del encuentro, **corresponde únicamente al Juez** principal.

**39.169** Para **cada partido** se nombrará un **juez árbitro**, cuyos fallos serán **inapelables**, éste se colocará en el centro de la contracancha.

### **ARTICULO 40º. El juez principal, pasa y falta y el o los coordinadores de la FIPV.**

40.170 Los **Jueces** llamados de **Falta (corta) y de Pasa** (larga) y fuera, en los frontones que los hubiere, como norma general, son los únicos que tienen **potestad** para **decidir** sobre estas dos jugadas.

40.171 Excepcionalmente, el **Juez Principal**, tiene la **potestad de anular** la decisión adoptada por cualquiera de ellos, ya sea en el caso de pasa (larga) y fuera, falta (corta) y también en la disputa del tanto. Si este hecho se diera, el juego continúa y en cualquier caso el **jugador deberá continuar** el tanto hasta la decisión final del Juez de Principal.

40.172 El Juez Principal, en el transcurso de un encuentro, puede PRESCINDIR de cualquiera de los jueces de Pasa (larga) y fuera o de Falta (corta) y, de ambos a la vez. En este supuesto, el juego continúa actuando él como Juez ÚNICO.

40.173 Cuando el Juez sea único, podrá ser sustituido por otro, por el ó los coordinadores de la FMF. y/o F.I.P.V., igualmente les corresponde a ellos sustituir a los tres jueces si así lo estimaran oportuno.

40.174 el juez de pasa (larga) y fuera se colocará, en la línea de fuera pegado a la pared de **rebote** y caminará frente a la línea de saque en el momento de su ejecución regresando a su lugar después de su realización correcta, el otro juez de falta (corta) se colocara a la altura de la línea **de corta**, para hacerse cargo de estas mismas.

**40.175** cuando una pelota sea **mala**, deberán los **jueces declararlo inmediatamente**, sin esperar que para ello lo reclame alguno de los pelotaris, **mientras el juez no ordene** la suspensión del tanto, por haber sido una pelota mala o vuelta, el **tanto continuará** jugándose.

## CAPITULO IX: INCIDENCIAS ESPECIALES DURANTE EL JUEGO

### ARTICULO 41º. Prohibición de mojar la pelota.

41.176 Queda terminantemente prohibido, **mojar la pelota** bajo ningún pretexto. Si el Juez se percatara de este hecho, detendrá el juego y **amonestará** al jugador de haya cometido esta infracción, retendrá en su poder la pelota hasta que considere que nuevamente reúne las condiciones para poder sacarla a juego. En este caso, el **Juez tomará una pelota** de las que obran en su poder que **entregará** al bando que posea el saque para continuar el juego. Jugado como mínimo un tanto con esta pelota, el bando que posea el saque puede realizar el **cambio** de pelota o continuar con ella.

41.177 Si el Juez, no se percatara de que la **pelota** ha sido **mojada** y por esta causa botara de forma **anormal**, sancionará este hecho dando **VUELTA**, **salvo** que en esta jugada, el **tanto** hubiera resultado a **favor del contrario** del autor de la falta.

### ARTICULO 42º. La pelota que vuelve del rebote.

42.178 Toda pelota que vuelva del rebote **debe ser lanzada directamente hacia el frontis**, pudiendo ser golpeada o lanzada hacia el frontis de aire o al primer bote, pudiendo en su trayectoria haber tocado la pared izquierda en frontón de pared izquierda o pared izquierda y derecha en trinquete.

**ARTICULO 43º. La herramienta siempre en contacto con el jugador y rotura de esta.**

43.179 La **herramienta** siempre deberá estar **adherida al cuerpo del jugador** en el momento de dar a la pelota. En **caso contrario** el Juez, sancionará con la **pérdida del tanto**.

43.180 Si en el transcurso del peloteo de un tanto **se le rompiera la herramienta** a un jugador, éste **no** podrá **cambiarla** por otra **hasta** que haya **finalizado el tanto**. En el

supuesto de que el jugador **realizara** el cambio de herramienta, **se abstendrá de intervenir**, pues **si así lo hiciera**, se le sancionará con **falta en su contra**.

43.181 El jugador puede continuar **jugando con una** de las dos **partes** de la herramienta, pero no con las dos.

43.182 Si al efectuar el saque, éste, resultara **pasa** (larga) y, además se le rompiera la herramienta al jugador que efectuó el saque, éste **SI PUEDE cambiar** de herramienta para realizar el nuevo intento de saque.

43.183 Si al efectuar el saque, éste, resultara pasa (larga) y, el jugador que tiene que devolver la pelota lo hiciera y se le rompiera la herramienta, en este caso, también puede cambiarla por otra.

#### **ARTICULO 44º. El jugador y la herramienta (caída), casos especiales.**

44.184 Si al jugador **se le escapara la herramienta de la mano, sólo él, podrá recogerla. Si le ayudaran a recogerla, se abstendrá de intervenir** en el tanto. Si lo hiciera, se le sancionará con la pérdida del éste.

44.185 Si la herramienta le fuera **entregada por los contrarios o éstos la apartaran voluntariamente, el Juez sancionará a éstos con la pérdida del tanto.**

### **CAPITULO X: DEL PARTIDO PERDIDO**

#### **ARTICULO 45º. Del partido perdido.**

45.186 Se dará el partido por **perdido** al bando que cometa alguna de las irregularidades siguientes:

A.- Cuando alguno de los contendientes en un encuentro **NO respete la decisión del Juez negándose a continuar** el juego.

B.- Cuando el jugador **abandone la cancha** sin autorización del juez, o alegando causas que no estén motivadas por **fuerza mayor o lesiones** producidas en el juego o por otras causas que no tengan fundamento para tal decisión a juicio del Juez.

### **CAPITULO XI: CAUSAS DE FUERZA MAYOR**

#### **ARTICULO 46º. Causas de fuerza mayor para la suspensión del partido.**

46.187 Se señalan como causas de fuerza mayor:

##### **1ª. - En canchas abiertas:**

A.- El anochecer, la **oscuridad**.

B.- La lluvia o cualquier otro fenómeno **atmosférico**.

C.- Invasión de la cancha por **insectos**.

D.- **Invasión** de la cancha por los espectadores.

##### **2ª. - En canchas cubiertas:**

A.- La oscuridad o falta de **luz**.

B.- La aparición de **goteras o humedad** que dificulten el normal desarrollo del encuentro.

C.- La **invasión** de la cancha por los espectadores.

En el caso de que se produjera cualquiera de las circunstancias a las que se alude en el presente artículo, **corresponde ÚNICAMENTE AL JUEZ Y AL DELEGADO DE LA F.I.P.V.** tomar la decisión sobre la **suspensión** del partido.

46.188 En los supuestos a los que se hace alusión en el presente artículo, **antes de** tomar la decisión de **suspender** el partido, **se esperará un máximo de treinta minutos** a que la causa que motivó la detención del encuentro desaparezca. Si transcurrido este tiempo aún persiste, el partido se suspenderá.

46.189 El juez principal, hará **constar en acta** las circunstancias que lo motivaron, el resultado del partido en ese instante y el equipo que era poseedor del saque.

46.190 La **reanudación** del partido, corresponde fijarla al **Comité Ejecutivo** de la FMF. y/o F.I.P.V. o en su ausencia al **Comité de Competición**.

46.191 La **reanudación** del partido se efectuará con el **mismo resultado** con el que se aplazó y con los **mismos pelotaris**.

**SE CANCELA.- Si alguno de los pelotaris, fuera sustituido por lesión producida entre la suspensión del partido y su reanudación, el equipo contrario, queda facultado para realizar igualmente una sustitución en su equipo. En el caso de indisposición se actuará de igual forma. La lesión o indisposición a la que se hace alusión será constatada por el médico de la F.I.P.V. o por el médico que la organización aporte a tal efecto.**

**Esta circunstancia de producirse, el Juez principal, la hará constar en acta.**

## **CAPITULO XII: LESIÓN DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES**

### **ARTICULO 47º Lesión de jugadores y el medico de la FIPV.**

47.192 La **lesión** de un jugador será **constatada** por el **médico** delegado de la FMF y/o F.I.P.V. o por el médico designado por el país o comité **Organizador** de acuerdo con la FMF y/o **F.I.P.V.**

48.193 Si la **lesión** a la que se hace referencia es **causada por el contrario**, ya sea **directa o indirectamente**, o es **producida por su propio compañero o es la auto lesión** y, previo dictamen médico, ésta impida al jugador continuar el encuentro:

48.194 El **médico** de la FMF y/o F.I.P.V., **dispondrá** de un tiempo **7' (SIETE MINUTOS) no superior a 15 minutos**, para dictaminar sobre la lesión. Este tiempo se contará desde el momento que el lesionado quede **en manos del médico**.

**ARTICULO 48º. Sustitución de un jugador o jugadores por lesión producida por un contrario, modos de actuación.**

48.195 En la **sustitución** de un jugador **por lesión producida por un contrario y constatada por el médico** de la FMF y/o F.I.P.V., se procederá de la siguiente forma:

A.- **Cuando** un jugador queda **lesionado** como sobredicho, el Juez, **autorizará** el **cambio del jugador lesionado** por un suplente, siempre y cuando hayan sido **inscritos** en acta jugador o jugadores suplentes. En los partidos individuales UN SOLO suplente y en parejas DOS como máximo.

B.- El **partido** en el supuesto de que proceda la sustitución, **deberá reanudarse a los 15' (quince MINUTOS) como máximo**, a contar desde que el lesionado se puso en manos del médico. Por ello, desde el momento en que el lesionado queda en manos del médico, el o los jugadores suplentes pueden salir a la cancha a calentar.

C.- Si el jugador de un bando es sustituido por un suplente, el **bando contrario** tiene la **facultad de realizar** o no **un cambio** en el suyo. Como sobredicho queda, este cambio dispondrá del mismo tiempo que los contrarios para realizar la sustitución.

D.- En el supuesto de que **no existieran jugadores inscritos** en acta como suplentes se procederá de la siguiente forma:

**1º. - En los partidos individuales:**

El Juez dará por terminado el partido, **perdiendo** éste el bando que no lo pudo finalizar, anotando en el acta lo sucedido y en el casillero de resultados, como ganador al equipo que puede continuar el partido y al bando contrario los tantos que señale el marcador en el momento de producirse la suspensión.

**2º. - En los partidos por parejas:**

El técnico que asesora al equipo del jugador lesionado, dispone como sobredicho queda de un tiempo de 7' a 15 (SIETE A QUINCE MINUTOS) a partir de que el jugador lesionado queda en manos del médico para comunicar al Juez la decisión que haya adoptado.

El técnico a que hace alusión el párrafo anterior podrá optar por:

1º. - Que el partido **continúe con un sólo** jugador de su equipo en contra del equipo contrario. El equipo contrario, NO puede retirar ni cambiar a uno de sus jugadores.

2º. - **Retirar al equipo del partido**, hecho éste, que conlleva la pérdida del mismo. El Juez procederá a realizar las correspondientes anotaciones en acta procediendo de igual forma que la señalada en el apartado D, punto 1º de éste artículo.

3º. - Que el partido **continúe con un solo** jugador y, **si** en el transcurso del encuentro el jugador lesionado se **restableciera**, previa autorización del juez **pueda integrarse** en el encuentro.

**ARTICULO 49º. Sustitución de un jugador por lesión producida por el mismo o por su compañero, modos de actuación.**

49.196 En los supuestos de que la **lesión** sea producida **por uno mismo o por su compañero** se procederá de la siguiente forma:

1º. - En los partidos **individuales, NO PROCEDE** sustitución alguna, perdiendo el partido el equipo que no puede continuar éste. El Juez procederá como antedicho queda.

2º. - En los partidos por **parejas**, el técnico correspondiente puede actuar conforme a lo dicho en el punto 2º (partidos por parejas), del artículo 48º. -

3º. - En el supuesto de que un jugador se lesionara por causas ajenas al juego, **humedad, ser estorbado por los jueces, cámaras móviles de Tv., por cualquier otro medio de comunicación autorizado a estar en la contracancha, por los suplentes contrarios, o por el técnico contrario**, en este caso **SI procede la sustitución**, si hubiera jugadores suplentes **inscritos** en acta conforme se indica en el artículo 48 A.

El encuentro continuará según lo establecido en el apartado B del artículo 48.

### **CAPITULO XIII: DISTINTIVO E INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES**

#### **ARTICULO 50º. Distintivo de los equipos contendientes.**

50.197 El distintivo de los bandos contendientes será la **faja o gerriko de color ROJO** para quien figure en **primer lugar** en el **calendario** de competición y, **AZUL**, para aquel que figure en **segundo lugar** en el mencionado calendario.

#### **ARTICULO 51º. Uniforme de los jugadores.**

51.198 Como norma general, el uniforme de los jugadores será siempre de color blanco.

51.199 La **camisa o polo**, siempre con **cuello**, será **blanca o roja**. Los **pantalones, falda, falda pantalón o bermudas para las féminas**, también de **color blanco** y las **zapatillas deportivas** predominantemente **blancas** y los calcetines de color **blanco**.

**51.200 Todos** los miembros de un mismo **equipo**, han de presentarse en la cancha con la misma indumentaria, ya sea durante el **calentamiento**, disputa del **partido**, entrega de **premios...** Concretando lo expresado en el artículo 50 y en el presente artículo, la indumentaria de los contendientes será:

- ◆ El equipo que figure en **primer lugar faja o gerriko de color rojo** y polo o camisa del mismo color.
- ◆ El equipo que figure en **segundo lugar** todo de blanco con el distintivo, **faja o gerriko AZUL** en el caso de aficionados.
- ◆ Si el equipo que debe lucir la camisa o polo de color rojo, no lo tuviera, **previo cuerdo** con el equipo contrario, **y** previo **aviso** a la organización, podrá este último vestir de rojo.

51.201 Por lo que respecta al campo **profesional**, el Comité Ejecutivo de la F.I.P.V., podrá autorizar la utilización de **camisa o polo de color AZUL U OTRO COLOR** La

camisa o polo con cuello como antedicho queda de color rojo la llevará el equipo que figure en primer lugar en el calendario de competición y la camisa o polo de color azul U OTRO COLOR quien figure en segundo lugar del mencionado calendario, siempre y cuando lo autorice EL Comité Ejecutivo de la F.I.P.V. o Comité en quien éste delegue.

**51.202 Únicamente para competencias en México**, el pelotari deberá de presentarse **debidamente uniformado, podrá hacerlo del color que quiera, siempre y cuando se trate de un uniforme deportivo**. En la modalidad de **dobles la pareja** deberá de presentarse con uniformes **iguales y del mismo color** (pantalón o short y playera) o en su defecto deberán de ser blancos.

**Nota.- El artículo anterior deberá ajustarse a lo que disponga el comité organizador, en la convocatoria de la respectiva competencia**

## **CAPITULO XIV: SOBRE PUBLICIDAD Y ANUNCIOS**

**ARTICULO 52. Publicidad anuncios, normas generales, para eventos internacionales estas normas las aplicara la FIPV, y en eventos nacionales la FMF**

### 52.203 Normas generales

1ª. - La publicidad y los anuncios promocionales están autorizados en todas las pruebas organizadas bajo la iniciativa y responsabilidad de la F.I.P.V. y/o FMF., siempre que se cumpla lo establecido sobre la materia.

2ª. - Como criterio general, se permite sólo la publicidad de naturaleza comercial o benéfica. Ninguna publicidad podrá tener por objeto causa política alguna ni intereses de ningún grupo de presión ya sea local o internacional.

3ª. - En los escenarios de juego, no se podrá colocar ni exhibir ninguna publicidad que a juicio de la F.I.P.V. y/o FMF. Sea de mal gusto, que atente a la moral o a las buenas costumbres, sea difamatoria o inadecuada teniendo en cuenta la naturaleza de nuestro deporte.

4ª. - La ubicación de los anuncios publicitarios en los escenarios de juego, no deberá entorpecer la buena marcha de la competición, ni dificultar la normal visión de la pelota en juego. Para salvaguardar el cumplimiento de este precepto general se establece que la designación de los lugares concretos en los que se han de colocar los anuncios publicitarios en los escenarios de juego, deberá contar con la previa conformidad de la F.I.P.V. y/o FMF.

**ARTICULO 53. – Publicidad en la vestimenta de los jugadores y demás utensilios que utilicen.**

53.204 Las marcas publicitarias sobre las prendas o equipamientos de los jugadores durante los partidos deberán respetar las normas siguientes, ha de entenderse que estas son las máximas autorizadas por la F.I.P.V. y/o FMF. Que en cada caso puedan ser adecuadas a la normativa de cada país, previa autorización de la F.I.P.V. y/o FMF.

#### ➤ **A) Sobre la camiseta:**

En la parte izquierda o derecha del pecho podrán figurar las insignias, escudos, nombres del país o logotipo de las empresas profesionales de pelota a quienes

representan sin que excedan de las medidas de 80 cm. cuadrados. Igualmente podrá figurar una marca publicitaria, (incluido el logotipo del fabricante) sin que exceda cada uno de las medidas de 80 cm. cuadrados.

➤ **B) Sobre el pecho y la espalda:**

Podrá figurar una marca publicitaria sin que exceda en ningún caso de las medidas de 700 cm<sup>2</sup>. (35 x 20). Asimismo podrá figurar en la espalda el nombre del país, club, jugador o empresa profesional de pelota a quienes represente bien en semicírculo o en recto con las siguientes medidas máximas: LARGO : 40 cm. , ANCHO: 10 cm.

➤ **C) Sobre las mangas, pantalón o falda pantalón:**

Podrá figurar una marca publicitaria sin que exceda en su caso de las medidas de 120 cm cuadrados (15 x 8) como máximo.

Sobre el pantalón o en su caso falda O FALDA PANTALÓN, únicamente podrá figurar en la parte delantera el logotipo del fabricante sin que exceda en su caso de 25 cm<sup>2</sup>.

➤ **D) Sobre las herramientas de juego:**

Pala, cesta, xare, raqueta de frontenis, cinta para la cabeza, muñequera, calcetines, gafas y demás utensilios utilizados en el juego sólo podrán figurar el logotipo estándar del fabricante. En el supuesto de utilización del casco podrá autorizarse en su caso, el que figure el nombre del país, jugador, número o logotipo de la empresa profesional de pelota.

➤ **E) Sobre las bolsas, toallas, y resto de equipamientos:**

Podrá figurar tanto el logotipo del fabricante como marcas publicitarias.

**ARTICULO 54º.- Cláusula final sobre publicidad:**

54.205 Corresponde al Comité Ejecutivo de la F.I.P.V. y/o FMF. la autorización y definición concreta sobre todas las cuestiones reguladas en el presente Reglamento para cada una de las competiciones regidas por la misma así como resolver las dudas interpretativas que puedan suscitarse en su aplicación dentro de los límites establecidos en este capítulo.

**CAPITULO XV: SITUACIÓN FÍSICA DE JUGADORES Y JUECES EN LA CANCHA**

**ARTICULO 55º. Jugadores de un mismo equipo durante el desarrollo del partido.**

55.206 Durante el transcurso del partido los jugadores de un mismo bando, **podrán modificar sus posiciones** cuantas veces lo estimen oportuno independientemente de cómo hayan sido inscritos en acta.

## **ARTICULO 56º. Numero de jueces en los distintos frontones y en el trinquete.**

56.207 Los Jueces en cualquier Campeonato o Copa del Mundo, ya sean Absolutos o sub. 22 serán en número como se detalla:

### **1.- FRONTÓN DE 36 MTS. : Dos o Tres Jueces.**

En las especialidades de **mano**, los **Jueces son dos**, se colocarán en la cancha como sigue: El Juez **Principal**, a la altura del **cuadro cuatro** o línea de **falta**. El **Juez auxiliar** a la altura del **cuadro siete** o línea de **pasa**.

En las especialidades de **herramienta** los **Jueces son TRES**, éstos, se colocarán en la cancha de la siguiente forma: El **Juez Principal** en el **cuadro siete**, uno de los **auxiliares** en el **cuadro cuatro** y el **otro Juez** auxiliar en la línea señalada para el **saque**.

### **2.- FRONTÓN DE 54 MTS. (JAI-ALAI): Tres Jueces.**

En cualquiera de las especialidades que se practican en este tipo de instalaciones, los Jueces se colocarán de **igual forma que** la indicada en los **frontones de 36 metros** para la especialidad de herramienta.

### **3.- TRINQUETE 28,50 MTS: Juez único.**

Dadas las características de esta cancha, el **Juez** no tiene un lugar específico. **Se podrá mover por toda la cancha**, en función del desarrollo del juego.

### **4.- FRONTÓN 30 MTS. : Dos Jueces.**

En la especialidad de **Paleta Goma**, al no existir **pasa**, el Juez **Principal**, se colocará a la altura de la **línea de saque** que estará señalada a 15 metros del frontis.

El **Juez auxiliar se situará en la parte posterior, junto al rebote** con el objeto de que pueda vigilar la línea que separa el suelo de la cancha de la contracancha.

En la especialidad de **Frontenis**, el **Juez Principal**, se colocará a la **altura del cuadro 4**, o lo que es lo mismo a **10,50 metros**. del frontis, que es donde debe de estar la **línea de falta** y, el **Juez auxiliar a la altura del cuadro 7** que es donde debe de estar la **pasa** o lo que es lo mismo a **17,50 metros**, del frontis. Una vez efectuado el saque, el Juez de **pasa**, se colocará de igual forma que en **Paleta Goma**.

56. 208 **Tendrán voz** en el momento en que la pelota toque, rebase o no alcance los límites vigilados por ellos, sin embargo el **juez árbitro** tendrá la **autoridad para cambiar** alguna de estas **decisiones** en caso de ser erróneas.

## **CAPITULO XVI: ESPECIALIDADES HERRAMIENTAS - PELOTAS SAQUES - TANTEOS**

## **ARTICULO 57º. - FRONTÓN DE 54 MTS. ( JAI-ALAI): Cesta Punta y Pala.**

**Descripción de la cesta y la pala, tanteos, peso de la pelota, distancias del saque y pasa.**

### **1.- Cesta Punta:**

57.209 La cesta es de castaño, tejida tupidamente de mimbre o hilo plástico, acanalada y curvada con una longitud desde el frontal del guante hasta el centro de la punta, incluida la curvatura de líneas de 90 a 110 cm.

La bolsa de retención es de 15 a 16 cm. y en línea recta desde el frontal a la curvatura exterior final de 65 a 68 cm. con tolerancia mínima a elegir por los Jugadores.

Los partidos se disputarán a 35 tantos.

El peso máximo de la pelota incluidos todos sus componentes será de 125 a 128 gramos.

El saque se efectuará desde los 40 metros. del frontis.

La PASA estará situada a 28 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.

### **2.- Pala**

57.210 La pala es de madera de calidad variada, de forma estrecha en la empuñadura, que se ensancha sucesivamente. Tiene una dimensión total de 52 a 54 cm. , y una anchura máxima en su parte más ancha de 11,5 cm. y un espesor de 3,5 a 4,5 cm. Es de una sola pieza de madera, quedando terminantemente prohibido incrustar en ella piezas metálicas u otras clases de madera.

Los partidos se disputarán a 45 tantos.

El peso máximo de la pelota incluidos todos sus componentes será de 100 a 110 gramos.

El saque se efectuará desde los 40 metros. del frontis.

La PASA estará situada a 28 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.

**ARTICULO 58º FRONTÓN DE 36 MTS. Tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de herramientas, peso de pelotas.**

### **1.- Mano Individual y Mano Parejas**

58.211 Los partidos se disputarán a 22 tantos, ya sean los partidos individuales o por parejas.

El saque para ambas especialidades será desde los 14 metros. Del frontis.

Las pelotas tendrán un peso mínimo de 101 grs. y un peso máximo de 103 gr.

La PASA estará situada a 24,50 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.

## **2.- Paleta con pelota de cuero**

58.212 Es de madera, pudiendo ser chapeada con una fina capa de otra madera o fibra sintética, siendo su longitud máxima de 50 cm, su espesor estará comprendido entre los 2,5 y 3 cm., siendo su anchura máxima de 13,5 cm. Su peso máximo será de 600 gr.

El saque se efectuará desde los 33 metros del frontis.

Los partidos se disputarán a 35 tantos.

El peso total de las pelotas será de 50 a 55 gr.

La PASA estará situada a 24,50 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.

## **3.- Pala Corta**

58.213 Es de madera de una sola pieza, quedando terminantemente prohibido incrustar madera distinta o metal. Estas, al igual que las paletas de cuero, podrán ser chapeadas con una fina capa de otra madera o fibra sintética.

Su longitud máxima es de 49 a 51 cm. y su espesor será de 3 a 4 cm

Su anchura máxima será de 11,50 cm.

Su peso máximo será de 800 gr.

Los partidos se disputarán a 40 tantos.

El saque se efectuará desde los 33 metros. del frontis.

La PASA estará situada a 24,50 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.

El peso total de las pelotas será de 85 a 91 gr.

**ARTICULO 59º FRONTÓN CORTO 30 MTS. Descripción de herramientas, tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de pelotas.**

59.214 En este tipo de frontón se jugarán las especialidades de Paleta Goma y de Frontenis.

## **1.- Paleta con pelota de goma**

Es de madera pudiendo ser ésta de una sola pieza o laminada.

Su longitud máxima será de 55 cm.

Su anchura máxima será de 20,5 cm.

Su espesor máximo será de 1 cm. , siendo su peso máximo de 500 gr.

Los partidos se disputarán a 25 tantos.

El saque se efectuará desde los 15 metros. del frontis a pasar de los 15 metros.

En esta especialidad, NO existe la jugada llamada de pasa.

Se considerará media falta cuando la pelota en el saque, antes de botar en el suelo o piso de la cancha TOQUE PARED IZQUIERDA Y REBOTE sin que importe el orden.

Se considerará buena cuando solamente toque una de las dos paredes citadas y después bota en el piso o suelo de la cancha en la parte posterior de la línea de saque o falta.

Dos medias faltas consecutivas suponen la pérdida del tanto para quien las cometiera.

La chapa inferior del frontis en esta especialidad estará situada a una altura máxima de 60 cm. del suelo desde su parte superior.

La pelota es neumática teniendo un peso máximo de 40 gr. Se considerará que la pelota es apta para ser usada en el desarrollo de un encuentro, cuando dejándola caer de una altura de 1,70 metros del suelo de la cancha, ésta tenga un bote comprendido entre 1,10 metros como mínimo y 1,30 metros como máximo. A la pelota en su caída, no podrá dársele impulso alguno.

## **2.- Frontenis masculino y femenino**

59.215 La herramienta o Raqueta, es similar o igual a la de **tenis**.

Las **raquetas** quedarán a **elección de cada pelotari** sin estar limitado el peso, la longitud, el área, la forma, la marca, el tipo de encordado, ni el grueso del mismo.

59.216 Los partidos en **parejas** tanto en varones como en damas serán a **30 tantos**.

En la modalidad de **individuales** se jugara a **25** tantos

Los partidos de campeonato se podrán llevar a cabo en su forma de puntuación, de dos maneras distintas:

- a) A un solo juego.
- b) Por medio de series a dos de tres juegos.

En el caso de que sean por medio de series de dos de tres juegos, **estos serán a 15 puntos** tanto en dobles como en individuales.

59.217 La pelota es neumática de hule, de color blanco, amarilla o naranja fosforescente teniendo un peso mínimo de 39 gramos y máximo de 42 gramos, será hueca y con presión de gas en su interior, la cual podrá ser ensamblada en su interior por dos piezas de hule en forma de ochos encontrados o bien por mitades, teniendo las siguientes especificaciones:

	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
<b>Diámetro</b>	<b>47 mm.</b>	<b>49 mm</b>
<b>Peso</b>	<b>39 gr.</b>	<b>42 gr.</b>
<b>Dureza</b>	<b>57 shore</b>	<b>61 shores</b>
<b>Bote</b>	<b>1.58 mts.</b>	<b>1.68 mts</b>

Se considerará que la **pelota** es apta para ser usada en el desarrollo de un encuentro, cuando dejándola **caer** de una altura de **2 metros** del suelo de la cancha, ésta tenga un **bote** comprendido entre **1,58 metros. como mínimo y 1,68 metros como máximo**. La pelota en su caída, no podrá dársele impulso alguno.

59.218 El **saque** se realizará desde los **17,50 metros**, del frontis a **pasar los 10,50 metros**, que es donde está situada la falta. En esta especialidad, sí existe la jugada llamada pasa.

El saque deberá realizarse **botando** la pelota **una sola vez** en el piso en cualquier parte de la cancha que esté **detrás de la línea** de saque correspondiente al **cuadro 7**, golpeándola con la raqueta el atleta después del **primer bote**. la pelota de saque deberá tocar cualquier parte del frontis dentro de los límites del mismo, no considerándose "mala" si en su viaje de ida al frontis o en el regreso de el toca la pared izquierda. a su regreso del frontis la pelota deberá **botar** por primer vez dentro del **espacio** comprendido en la cancha **entre las líneas corta, larga y de fuera**, sin tocar ninguna de ellas.

59.219 La **chapa** inferior del frontis estará situada a una altura máxima de **60 cm.** del suelo desde su parte superior.

### **ARTICULO 60º.- Especialidades de Trinquete.**

60.219 En este tipo de instalación se practican las especialidades de:

1. - Mano Individual y Mano Parejas
2. - Paleta con pelota de cuero
3. - Paleta con pelota de goma, tanto masculina como femenina.
4. - Xare

### **ARTICULO 61º Mano individual y parejas en trinquete, tanteos.**

#### **61.220 1.- .Mano Individual y Mano Parejas**

Los partidos en ambas especialidades serán a 40 tantos.

La pelota tendrá un peso máximo de 95 gr.

El saque se efectuará desde los 10 metros del frontis a pasar los 17,5 metros.

En esta especialidad de trinquete, NO existe la media falta. El saque es libre, esto es; la pelota puede botar en toda la cancha.

**Se considerará FALTA:**

A.: Cuando se devuelva a 2 o más botes.

B.: Cuando botando de aire sobre el tejadillo salga fuera del límite del área de juego ó toque las líneas o chapas que los limitan.

C.: Cuando toque el techo.

D.: Cuando al efectuar el saque la pelota vaya directamente a la red de tejadillo y no pase la distancia señalada como falta (17,5 metros) ó toque ésta.

E.: Cuando la pelota vaya directamente del fraile o tambor a la chapa situada en la parte inferior del frontis ó debajo de esta.

Con la jugada del saque se conseguirá tanto para el bando que ejecuta este cuando la pelota vaya directamente de frontis a red de tejadillo y haya pasado la distancia reglamentaria de 17,5 metros.

Si la pelota a su regreso del frontis botara sobre la tabla inferior del tejadillo y tocara la tabla superior, o la superior y la inferior una o más veces, se considerará TANTO a favor del equipo que golpeó la pelota.

### **ARTICULO 62º. Paleta con pelota de cuero en trinquete, tanteos.**

#### **62.221 2.-Paleta con pelota de cuero**

La herramienta tendrá las mismas características que las expresadas para Paleta con pelota de cuero del Frontón corto.

Los partidos serán a 40 tantos.

La pelota tendrá un peso máximo de 52 a 54 gr.

Los saques se efectuarán desde los 20 metros del frontis a pasar los 20 metros, debiendo botar la pelota a la derecha de la cancha delimitada por la línea.

Se considerará media falta cuando la pelota bote en el lado izquierdo de la cancha o sobre la línea que limita la mitad de ésta.

#### **Tendrá la consideración de falta:**

1º . - Dos medias faltas consecutivas.

2º . - En el transcurso del tanto cuando la pelota vaya directamente de frontis a red de tejadillo.

3º . - La que toque el techo.

4º . - La que toque las líneas que delimitan el área de juego ó vaya a parar fuera de éste.

5º . - Cuando no se golpee la pelota con la Paleta empuñada.

6º . - La que botando de aire sobre el tejadillo, salga fuera del área de juego.

7º . - La que del fraile o tambor vaya directamente a la chapa situada en la parte inferior del frontis o debajo de esta.

8º . - Cuando la pelota a su regreso del frontis botara sobre la tabla inferior del tejadillo y tocara la tabla superior una o más veces, se considerará FALTA en contra del equipo que golpeó o lanzó la pelota.

#### **ARTICULO 63º. : Paleta con pelota de goma en trinquete, tanteos.**

63.222 La Paleta tendrá las mismas características que las especificadas para Paleta goma frontón de 30 metros.

La pelota igualmente es de las mismas características que las especificadas para Paleta goma frontón 30 metros.

Los partidos en esta especialidad de Paleta goma trinquete son de 30 tantos para los hombres y de 30 tantos para las mujeres.

Los saques se efectuarán desde los 15 metros de frontis a pasar los 15 metros, debiendo botar la pelota a la derecha de la línea de marcación.

Tendrá la consideración de falta cuando se cumplan los mismos requisitos ó condiciones que están fijadas para la especialidad de Paleta con pelota de cuero.

#### **ARTICULO 64º. : XARE, descripción de la herramientas, la pelota.**

64.223 Esta herramienta está compuesta por un anillo de madera de mimbre ó similar y cuerda entre lazada con un mango corto, siendo sus dimensiones máximas de 55 cm de longitud y 16 cm de anchura.

La pelota tendrá un peso máximo de 83 gramos.

Los partidos se jugarán a 45 tantos.

El saque se efectuará desde los 20 metros del frontis a pasar los 20 metros debiendo botar la pelota a la derecha de la cancha.

Tendrá consideración de falta siempre y cuando se den las mismas circunstancias que las expresadas con anterioridad para la especialidad de Paleta cuero TRINQUETE.

#### **ARTICULO 65º. – Del peso de las herramientas: Pesaje de las herramientas en acto público.**

65.224 Las herramientas de PALA, PALETA CUERO Y PALA CORTA, serán pesadas por la Organización en acto público previo al inicio del campeonato de que se trate.

Los Jueces extremarán la vigilancia de las herramientas al objeto de que éstas cumplan las normas establecidas en el presente reglamento.

#### **ARTICULO 66º. – El saque en trinquete en las especialidades de herramienta.**

66.225 En todas las especialidades de trinquete en las que se utilice una herramienta para el desarrollo del juego, el sacador en el momento de efectuar el saque debe de botar

la pelota detrás de la línea señalada para cada una de las especialidades y en la mitad izquierda de la cancha, si botara la pelota sobre cualquiera de las líneas señaladas para el saque o delante de estas tendrá la consideración de falta.

#### **ARTICULO 67º. En trinquete, bote red, tanto.**

67.226 En TRINQUETE, en las especialidades de mano individual y parejas, paleta cuero, paleta goma y Xare, el bando que golpee o lance la pelota, una vez salga ésta del frontis y bote en el suelo de la cancha y vaya a tocar la red situada bajo el tejadillo, esta jugada se considerará tanto a favor del bando que golpeó la pelota.

#### **ARTICULO 68. – En trinquete, casos especiales en el desarrollo del tanto.**

68.227 En trinquete en cualquiera de las especialidades que se practican en esta instalación, si la pelota fuera directamente de frontis ó con bote a tocar o golpear en la última tabla (potó), situada debajo del tejadillo el juego continúa.

68.228 Si la pelota en su trayectoria hacia el frontis tocara la primera tabla situada bajo el tejadillo (potó) el juego continúa.

68.229 Si durante la disputa del tanto la pelota tocara cualquier otro travesaño (Poto) del tejadillo se considerará tanto en contra (falta) de quien lanzó la pelota.

**68.230 Si en el transcurso de la disputa de un tanto, la pelota fuera de frontis a rebote y de éste, nuevamente a frontis por encima de la chapa inferior, sin que la pelota bote previamente en el suelo, EL JUEGO CONTINÚA.**

68.231 Por el contrario, si la pelota va de frontis a rebote y de éste nuevamente a frontis, sin botar en el suelo y, toca bajo la chapa inferior del frontis, SE SANCIONARÁ CON FALTA al equipo que golpeó o lanzó la pelota.

**68.232 En todas las especialidades de TRINQUETE, si la pelota una vez ha salido del frontis, bota en el suelo de la cancha y toca nuevamente frontis, el juego se detiene, siendo tanto a favor del equipo que lanzó o golpeó la pelota.**

#### **ARTICULO 69º.- Sobre el delegado deportivo o delegado de instalación:**

**69.233 El Comité Organizador de la competencia,** queda facultado para designar a la persona o personas llamadas Delegado Deportivo o Delegado de instalación.

El número de Delegados, estará en función del número de instalaciones y, siempre a criterio del Comité Organizador.

Son **funciones** propias del Delegado Deportivo o Delegado de instalación:

1 - Controlar el perfecto estado de la cancha para el desarrollo de los encuentros.

2 - Procurar que en todo momento, el resto de **servicios** como: **Vestuarios** de Jugadores, **despacho de Jueces, aseos, bebidas refrescantes** para los participantes etc., se hallen en perfectas condiciones de uso.

3. - Cuando se trate de los primeros partidos de cada jornada, que el **frontón** o trinquete, esté **libre, como mínimo DIEZ minutos antes** de la hora fijada para el inicio de la jornada.

4. - Colaborar con el Cuerpo de **Jueces**, en la **localización de los Equipos** contendientes, al objeto, de que éstos, realicen la correspondiente inscripción de jugadores para los distintos encuentros.

5. - Con carácter **OBLIGATORIO, colaborar con el Comité Ejecutivo** de la F.I.P.V., y/o FMF y con el Comité de **Jueces**, ya sea de palabra o por escrito a requerimiento de cualquiera de ellos.

6. - Controlar cuando se trate de Trinquete que, bajo el tejadillo de éste, sólo se hallen las personas autorizadas reglamentariamente a permanecer bajo él.

7. - Finalizado el partido, **acompañar a los Técnicos o Delegados** de los equipos contendientes **al despacho de Jueces**, al objeto de que firmen y retiren el acta correspondiente.

8. - Cuantas **otras le sean encomendadas** por el Comité Organizador, que no interfieran en los derechos y obligaciones de las Delegaciones participantes, a demás de las mencionadas en los artículos precedentes del presente Reglamento.

**69.234** Para **cada día** de juegos, se nombrará **un árbitro general**, por el comité organizador de cada campeonato, quien será el encargado de **vigilar** la exacta **aplicación de este reglamento**, de las bases de la **convocatoria** para el campeonato. de marcar las pérdidas de partidos por ausencia y resolver **cualquier conflicto** que se presente relacionado con los juegos.

**69.235** En todo campeonato se deberá de nombrar **un intendente** por frontón, el cual deberá de estar pendiente de cada partido jugado en el frontón que se le asigne, así servirá de apoyo al juez árbitro para resolver cualquier situación o conflicto que se presente en lo relacionado a los juegos.

69.236 En todo campeonato se deberá de nombrar **graficador** como mínimo por cada instalación, el cual deberá de estar pendiente del desarrollo y **programación** de juegos **puntual y ordenada** en cada frontón, así como de la **siembra y sorteo** de los participantes de acuerdo a su clasificación correcta, de acuerdo al sistema de competencia que se determine

## **CAPITULO XVII: DISPOSICIONES FINALES**

### **ARTICULO 70º. Disposiciones finales .**

70.237 El Comité EJECUTIVO de la F.I.P.V. y/o FMF o en su defecto el Comité de Competición, queda facultado para resolver cuantas circunstancias se presenten a lo largo de la competición que, NO se hallen contenidas en el presente reglamento.

70.238 Las atribuciones que le corresponden a la FIPV en eventos internacionales, en el presente reglamento, le corresponden y se le otorgan a la FMF. En eventos de carácter Nacional y/ o avaladas por la misma.

70.239 Las reglas redactadas en el presente reglamento, se ajustaran conforme se modifique el oficialmente el reglamento internacional, previo aviso a todas las asociaciones afiliadas, siempre y cuando sea en beneficio de nuestro deporte, y exista la posibilidad de su aplicación dentro del ámbito nacional.

#### CAPITULO XVIII DE LA CANCHA

### ARTICULO 71 DETALLE DE ANEXOS

71.240 El frontenis se jugará en un local abierto o cerrado, que se denominará "frontón" el cual, estará constituido por tres paredes verticales perpendiculares entre si, pintadas de color verde olivo oscuro opaco, **las** que se denominarán:

Frontis o pared de frente.  
Pared izquierda o pared de ayuda  
Reboté o pared de atrás

71.241 El frontis quedará al noroeste y el rebote al sureste, o bien al norte y sur respectivamente.  
el piso del local se dividirá en dos partes principales, pintadas de color verde olivo oscuro opaco que se denominarán:

- cancha.
- contracancha.

71.242 El frontis o pared del frente sobre la que se hará el juego, será una pared plana y lisa, construida de chiluca o de concreto, de 9.85 mts. De alto por 9.10 m. de ancho, en ella se delimitará un cuadro de 9. 1 5 m. de alto por 9 m. de ancho, sin contar el ancho de las chapas o láminas. La delimitación de este cuadro se hará por 3 tiras de lámina llamadas chapas y la pared de ayuda o pared izquierda. estas láminas o chapas serán de 10 cm. de ancho, pintadas de color rojo vivo y colocadas una en el borde superior, otra en el borde derecho y otra en el borde inferior: esta última colocada a 60 cm. Contados desde el borde superior de la misma, hasta el suelo, se colocará una lámina a todo lo ancho del frontis.

71.243 La pared izquierda o pared de ayuda, será también plana y lisa, construida de mampostería, estará al lado izquierdo del pelotari que mire al frontis, tendrá una longitud de 30 mts. y una altura de 9.85 mts. En ella se delimitará un rectángulo de 30 m de largo por 9,75 m. de alto, sin contar el ancho de la chapa. La delimitación de este rectángulo se hará por una tira de lámina o chapa, el frontis o pared del frente. El rebote o pared de atrás y el piso de la cancha. Esta lámina o chapa será de 10 cm. de ancho pintada de color rojo vivo y colocada en el borde superior. Esta pared se dividirá en doce espacios iguales que tendrán 2.50 mts. De longitud cada uno, estos estarán determinados por líneas trazadas en la pared de 8 cm. de ancho por 1.50 m. de alto pintadas de color rojo vivo y numeradas progresivamente a partir del frontis, en el extremo superior de cada una de estas líneas se pintarán los números correspondientes a cada una, de ellas respectivamente, estos espacios se denominarán cuadros. Las líneas denominadas de corta y de larga se trazarán de 10 cm. de ancho por 1.75 m. de alto, estas líneas se situarán a 10.50 m. y 17.50. Del frontis, pintándose las palabras corta y larga en la parte

superior de estas respectivamente. En el caso de la línea de corta se situará 50 cm. después del cuadro número 4 y en el de la línea de larga coincidirá con el cuadro número 7.

71.244 El rebote o pared de atrás, será también plana y lisa construida de mampostería, de 9.85 m. de alto por 9.10 m. de ancho y en ella se delimitará un cuadro de 9.75 mts. De altura por 9 mts. De ancho sin contar el ancho de las chapas. La delimitación de este cuadrado se hará por dos tras de lámina o chapas, la pared de ayuda o pared izquierda y el piso de la cancha. Estas láminas o chapas serán de 10 cm. de ancho, pintadas de color rojo vivo y colocadas una en el borde superior y otra en el borde derecho o libre.

71.245 La cancha o sea el piso del frontón, será liso bien nivelado y sin salientes, divisiones o estrías, construido de cemento, tendrá 30 m. de largo por 9 m. de ancho, sin contar el ancho de la línea o chapa. Se delimitará por el frontis o pared del frente, la pared de ayuda o pared izquierda, el rebote o pared de atrás y una línea. Esta última será de un ancho de 10 cm. pintada de color rojo vivo y se unirá con las chapas derechas del frontis y del rebote. Se denominará línea de fuera y dividirá la cancha de la contracancha. en el piso de la cancha, se trazarán dos líneas de color rojo, paralelas al frontis, de 10 cm. de ancho pintadas de color rojo vivo, estas atravesarán de la pared izquierda a la línea de fuera, la primera estará a una distancia de 10.50 mts. Del frontis, denominándose línea de "corta" y la segunda a 17.50 también del frontis denominándose línea de larga o línea de saque.

71.246 La contracancha o pisa de fuera, es el terreno contiguo a la cancha, será liso, bien nivelado y sin salientes, divisiones o estrías construido de cemento, tendrá 30 mts. De largo y 5 mts. De ancho. Contando el ancho de la línea de fuera. Tratándose de frontones cerrados se delimitará por la línea de fuera y en los otros tres lados por mallas de alambre en su preferencia o paredes según sea el caso de la construcción del frontón. En el caso de frontones abiertos se trazarán tres líneas de color rojo vivo que delimitarán el rectángulo de la contracancha junto con la línea de fuera. respetándose las dimensiones de ésta. Sin contar el ancho de estas tres líneas, las cuales medirán 25 cm. de ancho.

71.247 En los frontones abiertos se colocará en la parte superior de las paredes, una tela de alambre a de 3 o más metros de alto para impedir la salida de las pelotas.

71.248 En los frontones cerrados, el techo y la parte inferior de las formas que lo sostengan estarán en el eje del arco a una altura no menor de 15 m. y en los puntos de apoyo a una altura no menor de 13 m. o en su defecto deberá tener una altura libre de 15 m. las luces que penden del techo tampoco estarán a una altura menor de la indicada.

71.249 El marcador estará colocado junto a la chapa derecha del frontis y será de tamaño visible para el público.

**DISTANCIAS DE SAQUE  
1 FRONTON CORTO 36 METROS**

ESPECIALIDAD	CATEGORIAS	SAQUE		FALTA		PASA	
		CUADRO	METROS	CUADRO	METROS	CUADRO	METROS
MANO INDIVIDUAL	ABSOLUTO SUB-22	4	14	4	14	7	24,5
		4	14	4	14	7	24,5
MANO PAREJAS	ABSOLUTO SUB-22	4	14	4	14	7	24,5
		4	14	4	14	7	24,5
PALETA CUERO	ABSOLUTO SUB-22		33	4	14	7	24,5
			33	4	14	7	24,5
PALA CORTA	ABSOLUTO SUB-22		33	4	14	7	24,5
			33	4	14	7	24,5

**2 FRONTON CORTO DE 30 METROS**

ESPECIALIDAD	CATEGORIAS	SAQUE		FALTA		PASA	
		CUADRO	METROS	CUADRO	METROS	CUADRO	METROS
PALETA GOMA FEMINAS	ABSOLUTO SUB-22		15		15		NO EXISTE
			15		15		NO EXISTE
PALETA GOMA MASCULINO	ABSOLUTO SUB-22		15		15		NO EXISTE
			15		15		NO EXISTE
FRONTENIS FEMINAS	ABSOLUTO SUB-22		17,5		10,5		17,5
			17,5		10,5		17,5
FRONTENIS MASCULINO	ABSOLUTO SUB-22		17,5		10,5		17,5
			17,5		10,5		17,5

**3 FRONTON LARGO 54 METROS**

ESPECIALIDAD	CATEGORIAS	SAQUE		FALTA		PASA	
		CUADRO	METROS	CUADRO	METROS	CUADRO	METROS
CESTA PUNTA	ABSOLUTO SUB-22	10	40	4	16	7	28
		10	40	4	16	7	28
PALA	ABSOLUTO SUB-22	10	40	4	16	7	28
		10	40	4	16	7	28

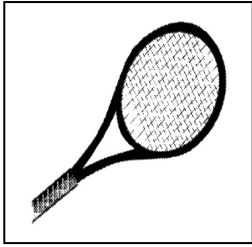
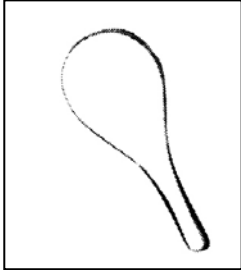
**4 TRINQUETE**


ESPECIALIDAD	CATEGORIAS	SAQUE		FALTA		PASA	
		CUADRO	METROS	CUADRO	METROS	CUADRO	METROS
MANO INDIVIDUAL	ABSOLUTO SUB-22		10		17,5	NO EXISTE	NO EXISTE
			10		17,5	NO EXISTE	NO EXISTE
MANO PAREJAS	ABSOLUTO SUB-22		10		17,5	NO EXISTE	NO EXISTE
			10		17,5	NO EXISTE	NO EXISTE
PALETA CUERO	ABSOLUTO SUB-22		20		20	NO EXISTE	NO EXISTE
			20		20	NO EXISTE	NO EXISTE
PALETA GOMA	ABSOLUTO SUB-22		15		15	NO EXISTE	NO EXISTE
			15		15	NO EXISTE	NO EXISTE
SHARE	ABSOLUTO SUB-22		20		20	NO EXISTE	NO EXISTE
			20		20	NO EXISTE	NO EXISTE

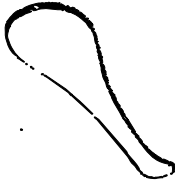
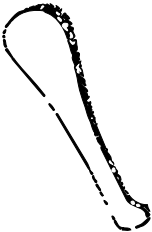
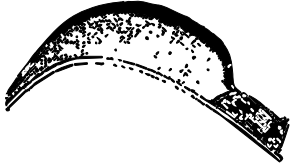
### TANTEADORES

ESPECIALIDAD	CATEGORIAS		
	ABSOLUTO	SUB-22	FEMINAS
<b>2-1 FRONTON CORTO 36 METROS</b>			
MANO INDIVIDUAL	22	22	
MANO PAREJAS	22	22	
PALETA CUERO	35	35	
PALA CORTA	40	40	
<b>2-2 FRONTON CORTO 30 METROS</b>			
PALETA GOMA	25	25	
FRONTENIS MASCULINO	30	30	30
FRONTENIS FEMENINO	30	30	30
<b>2-3 FRONTON LARGO 54 METROS</b>			
CESTA PUNTA	35	35	
PALA	45	45	
<b>2-4 Trinquete</b>			
MANO INDIVIDUAL	40	40	
MANO PAREJAS	40	40	
PALETA CUERO	40	40	
PALETA GOMA MASCULINO	30	30	30
PALETA GOMA FEMENINA	30	30	30
SHARE	45	45	

**CARACTERÍSTICAS : PESOS Y MEDIDAS DE HERRAMIENTAS.**

<b>RAQUETA</b>	<b>TIPO FRONTÓN</b>	<b>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</b>
	<b>30 METROS</b>	<p>Han de ser similares o iguales a las utilizadas en el tenis, confeccionadas en fibra, metal o grafito. Su peso y trenzado no está limitado, puede ser de doble trenzado, igualmente su longitud y anchura no están limitadas.</p>
<b>PALETA PELOTA GOMA</b>	<b>TIPO FRONTÓN</b>	<b>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</b>
	<b>30 METROS TRINQUETE</b>	<p>Ha de ser de madera, de una sola pieza o multilaminada de varios tipos de madera. Tarugos de aluminio y madera, con refuerzos laterales de fibra.                      Longitud máx. : 55 cm.                      Anchura máx. : 20,5 cm.                      Grosor: 1 cm.                      Peso máximo : 500 g.</p>
<b>XARE</b>	<b>TIPO FRONTÓN</b>	<b>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</b>
	<b>TRINQUETE</b>	<p>Es de mimbre o madera curvada con un mango corto a la que va sujeta en su parte interna una red de cuerda entrelazada y poco tensa.                      Longitud máx. : 55 cm.                      Anchura máx. : 16 cm.</p>

<b>PALA CORTA</b>	<b>TIPO FRONTÓN</b>	<b>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</b>
	<b>36 METROS</b>	<p>Es de madera de una sola pieza, quedando terminantemente prohibido incrustar madera distinta o metal. También podrán ser chapeadas con una fina capa de otra madera o fibra sintética.                      Longitud máx.: De 49 a 51 cm.                      Anchura máx. : 11,5 cm.                      Espesor máx : De 3 a 4 cm.                      Peso máx. : 800 gr.</p>

<b>PALETA PELOTA CUERO</b>	<b>TIPO FRONTÓN</b>	<b>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</b>
	<b>36 METROS</b>	Es de madera, pudiendo ser chapeada con una fina capa de otra madera o de fibra sintética Longitud máxima : 50 cm. Espesor máximo : 2,5 a 3 cm. Anchura máxima : 13,5 cm. Peso máximo : 600 gr.
<b>PALA</b>	<b>TIPO FRONTÓN</b>	<b>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</b>
	<b>54 METROS</b>	Es de madera de una sola pieza, quedando terminantemente prohibido incrustar en ella piezas metálicas u otras clases de madera. Longitud máx. : 52 a 54 cm. Anchura máx. : 11,5 cm. Espesor máx. : 3,5 a 4,5 cm.
<b>CESTA PUNTA</b>	<b>TIPO FRONTÓN</b>	<b>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</b>
	<b>54 METROS</b>	Es de castaño, tejida tupidamente de mimbre o hilo plástico, acanalada y curvada. Su longitud desde el frontal del guante hasta el centro de la punta, incluida la curvatura de líneas es de 90 a 110 cm. La bolsa de retención es de 15 a 16 cm. En línea recta desde el frontal a la curvatura exterior final es de 65 a 68 cm

