

## **REGLAMENTO GENERAL DE JUEGO DE PELOTA VASCA FIPV.**

### **ÍNDICE**

- Artículo 1º - Ámbito de aplicación
- Artículo 2º - Inscripción de jugadores en campeonatos o torneos
- Artículo 3º - Calendario de competición
- Artículo 4º - Presentación de jugadores en la cancha
- Artículo 5º - El respeto entre deportistas y uso correcto de instalaciones
- Artículo 6º - Los delegados y la inscripción de jugadores para cada partido
- Artículo 7º - Cómo cumplimentar la hoja de inscripción de jugadores para cada partido
- Artículo 8º - Las hojas de inscripción de jugadores y el calentamiento
- Artículo 9º - Tiempo de calentamiento y lesión o indisposición de un jugador durante el mismo
- Artículo 10º - La incomparecencia de jugadores o equipo en la cancha
- Artículo 11º - Obligatoriedad de los delegados finalizado un partido
- Artículo 12º - Presentación de equipos y árbitros antes del partido
- Artículo 13º - El primer saque del partido
- Artículo 14º - El saque: Buena, falta, pasa o vuelta
- Artículo 15º - Quién realiza el saque, advertencia a los contrarios y derecho a pedir de éstos
- Artículo 16º - El saque, casos especiales
- Artículo 17º - Distancias de saque según especialidades y frontones
- Artículo 18º - El saque durante la disputa de un tanto
- Artículo 19º - El saque, caída de la pelota y trayectoria del jugador que lo efectúa
- Artículo 20º - El saque, casos especiales
- Artículo 21º - Cambio de pelota
- Artículo 22º - Devolución de la pelota y “Atxiki”
- Artículo 23º - Devolución de la pelota en Cesta Punta
- Artículo 24º - La organización y los lotes de pelotas
- Artículo 25º - Deterioro de la pelota, casos especiales
- Artículo 26º - Modificación de posiciones de los jugadores durante el partido
- Artículo 27º - La pelota toca a un jugador, distintos casos
- Artículo 28º - Trayectoria de la pelota e interceptación de ésta por un jugador
- Artículo 29º - La indumentaria de los jugadores y desarrollo del partido
- Artículo 30º - La estorbada, casos
- Artículo 31º - Golpeo simultáneo de la pelota por dos jugadores o por uno solo con las dos manos
- Artículo 32º - La pasa, segundo intento
- Artículo 33º - El árbitro durante el juego y la vuelta
- Artículo 34º - La facultad de pedir de los jugadores y detener el juego por parte de éstos
- Artículo 35º - Obligatoriedad del casco 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
- Artículo 37º - Situación de técnicos y jugadores suplentes durante el desarrollo de los partidos
- Artículo 38º - Funciones del técnico o botillero
- Artículo 39º - El árbitro única autoridad en la cancha, suspensión de partido

- Artículo 40° - El árbitro principal, pasa y falta, el/los coordinadores de la FIPV, relación entre ellos
- Artículo 41° - Prohibición de mojar la pelota
- Artículo 42° - La pelota que vuelve del rebote
- Artículo 43° - La herramienta siempre en contacto con el jugador y rotura de ésta
- Artículo 44° - El jugador y la herramienta, casos especiales
- Artículo 45° - Del partido perdido
- Artículo 46° - Causas de fuerza mayor para la suspensión del partido
- Artículo 47° - Lesión de jugadores, sustitución y el médico de la FIPV
- Artículo 48° - Distintivo de los equipos contendientes
- Artículo 49° - Uniforme de los jugadores
- Artículo 50° - Publicidad y anuncios, normas generales
- Artículo 51° - Publicidad en la vestimenta de los jugadores y demás utensilios que utilicen
- Artículo 52° - Cláusula final sobre publicidad
- Artículo 53° - Jugadores de un mismo equipo durante el desarrollo del partido
- Artículo 54° - Número de árbitros en los distintos frontones y en el Trinquete
- Artículo 55° - Descripción de la cesta y lap, tanteos, peso de la pelota, distancias de saque y pasa
- Artículo 56° - Frontón de 36m. Tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de herramientas, peso de las pelotas
- Artículo 57° - Frontón de 30m. Descripción de herramientas, tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de las pelotas
- Artículo 58° - Especialidades de trinquete
- Artículo 59° - Mano individual y parejas en trinquete, tanteos
- Artículo 60° - Paleta Cuero en trinquete, tanteos
- Artículo 61° - Paleta Goma en trinquete, tanteos
- Artículo 62° - Xare, descripción de la herramienta, la pelota
- Artículo 63° - Pesaje de las herramientas en acto público
- Artículo 64° - El saque en trinquete en las especialidades de herramienta
- Artículo 65° - En trinquete, bote red, tanto
- Artículo 66° - En trinquete, casos especiales en el desarrollo del tanto
- Artículo 67° - Sobre el delegado deportivo o de instalación
- Artículo 68° - Disposición final

## **ARTÍCULO 1º. - PRELIMINAR: Ámbito de aplicación.**

El presente Reglamento regulará la totalidad de las actividades del deporte de la Pelota Vasca en el ámbito internacional.

El Comité Ejecutivo de la FIPV, 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, podrá incluir modificaciones al presente Reglamento.

Si las modificaciones fueran positivas tras su aplicación experimental, el Comité Ejecutivo de la FIPV procedería a su inclusión en el presente Reglamento.

## **CAPÍTULO I: INSCRIPCIÓN, CALENTAMIENTO, INCOMPARECENCIA Y PRESENTACIÓN DE JUGADORES**

### **ARTÍCULO 2º.- De la inscripción de jugadores.**

Las naciones participantes en las distintas competiciones, han de realizar la inscripción de jugadores y especialidad o especialidades en la que participan, con CARÁCTER OBLIGATORIO, antes de las dieciocho horas del día anterior al acto inaugural de la competición.

Si, como antedicho queda, no fuera posible materializar la inscripción por causas ajenas a alguna de las naciones participantes, el Comité Ejecutivo de la FIPV o en su ausencia el Comité Organizador queda facultado para admitir o denegar ésta.

Un mismo jugador, puede ser inscrito en dos especialidades distintas.

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.

### **ARTÍCULO 3º. Del calendario de competición**

Una vez confeccionado el correspondiente calendario de la competición de que se trate y puesto éste en conocimiento de todas las delegaciones participantes, llegado el momento de la competición; se actuará de la siguiente forma:

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

2º. - Los encuentros, a pesar de lo establecido en el párrafo anterior y en el calendario general de competición, podrán realizarse en horario corrido, esto es: Finalizado un encuentro, período de calentamiento y acto seguido se iniciará el siguiente encuentro. Si esto fuera así, se pondrá en general conocimiento de las distintas delegaciones.

3º. - Si interviniera TV en la retransmisión de los encuentros, en el caso de que éstos finalizaran antes de la hora fijada para el siguiente, obligatoriamente se esperará a que sea la hora fijada a tal efecto, entendiéndose que los jugadores podrán salir a la cancha a calentar, al objeto de que el encuentro se inicie a la hora señalada.

#### **ARTÍCULO 4º.**

Todos los contendientes deben de presentarse en el frontón, trinquete o plaza con MEDIA HORA COMO MÍNIMO de antelación a la que tienen señalada en el calendario oficial de competición.

#### **ARTÍCULO 5º.**

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

Igualmente harán un uso correcto de las instalaciones y material deportivo.

#### **ARTÍCULO 6º.**

Los delegados o técnicos de cada equipo contendiente se personarán como antedicho queda en el artículo cuarto en la mesa de árbitros al objeto de que éstos les proporcionen las correspondientes hojas de inscripción de jugadores. Una vez hayan sido cumplimentadas éstas por el técnico o delegado correspondiente, les serán devueltas a los árbitros junto con las credenciales de los inscritos en la misma.

Una vez obre en poder del árbitro la hoja de inscripción no puede realizarse modificación alguna de ésta. Los árbitros, una vez hayan verificado que la hoja de inscripción es correcta, procederán a confeccionar el acta.

Los jugadores inscritos en cualquier especialidad para la competición de que se trate, NO podrán tomar parte en ningún otro torneo o exhibición que tuviera su desarrollo paralelo al del evento organizado por la FIPV.

#### **ARTÍCULO 7º.**

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

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.

Si la lesión o indisposición de un jugador se produjera durante el calentamiento y en la hoja de inscripción de jugadores NO hubiera inscritos suplentes y se trate de partidos individuales, se dará el partido por perdido al equipo que no puede iniciar el encuentro.

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.

Los encuentros por parejas JAMÁS pueden iniciarse con un sólo jugador.

### **ARTÍCULO 8°.**

Si las hojas de inscripción de jugadores NO obraran en poder de los árbitros 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 árbitros la citada hoja de inscripción.

### **ARTÍCULO 9°.**

Una vez los jugadores hayan salido a la cancha a realizar el calentamiento, transcurridos DIEZ MINUTOS como máximo, se iniciará el encuentro.

El material para el calentamiento, podrá ser aportado por la organización o por cualquiera de los contendientes.

Cuando se trate del primer partido de la jornada, la cancha, OBLIGATORIAMENTE, estará libre DIEZ minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido. 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.

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.

El calentamiento, se realizará siempre en presencia de un árbitro.

### **ARTÍCULO 10°.**

Se considerará incomparecencia de uno o de ambos contendientes cuando, transcurridos 25 MINUTOS, esto es; 10 MINUTOS DE CALENTAMIENTO y 15 MINUTOS DE CORTESIA, no se presentara uno o ambos equipos.

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

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

El árbitro hará constar con detalle en acta lo sucedido.

Sin perjuicio de lo expresado en el presente artículo, el equipo que está inscrito en acta obligatoriamente esperará la resolución del juez único de la FIPV, por si en la incomparecencia incurrieran circunstancias ajenas a su voluntad.

### **ARTÍCULO 11°.**

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

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

Si en acta no constara observación alguna, en NINGUN CASO procederá efectuarlas posteriormente.

#### **ARTÍCULO 12°.**

Previo al inicio del encuentro, se realizará la presentación de los equipos contendientes y del árbitro o árbitros participantes.

Para realizar la presentación a la que hace alusión el punto anterior, los equipos y árbitros, realizarán un “pasefílo” desde la parte posterior de la cancha hasta el centro de la misma, finalizando dando cara para el público y una vez hayan sido presentados todos, jugadores y árbitros, cuando el árbitro principal lo indique TODOS, saludarán al público asistente.

Acto seguido, también se saludarán jugadores y árbitros.

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

#### **ARTÍCULO 13°.**

El primer saque se verificará a la suerte. El bando que lo obtenga, será el primero en realizar esta suerte.

Para conocer qué bando realiza el primer saque, el árbitro, lanzará al aire una moneda o chapa. Si sale cara (Moneda) o colorado (Chapa), sacará el bando colorado, y el blanco cuando salga cruz (Moneda) o azul (Chapa).

Durante este acto, los jugadores se presentarán ante el árbitro, quedando terminantemente prohibido el peloteo.

Acto seguido, dará comienzo el partido.

#### **ARTÍCULO 14°.**

En Pelota el saque es motivo de que esta jugada pueda ser calificada como: BUENA, FALTA, PASA Y VUELTA.

Se considerará BUENA, cuando el jugador en el saque bote la pelota detrás de la raya señalada al efecto y, después de dar en el frontis bote entre las rayas de falta y pasa. 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. Tiene la consideración de FALTA, cuando el jugador bota la pelota sobre la raya señalada para efectuar el saque, o delante de ésta y también cuando, habiendo efectuado el bote bien, la pelota vaya a botar fuera de los límites de la cancha.

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.

Se considera PASA cuando la pelota, después de salir del frontis, bota sobre la raya de pasa o detrás de ésta.

Si la pelota, en el saque, por su trayectoria, fuera a pasar o fuera de los límites considerados como buena y el jugador contrario restara de AIRE O VOLEA, se considera buena y el tanto continúa.

Se considerará VUELTA cuando el saque se efectúe, intentando sorprender al contrario desprevenido, o por cualquier otra circunstancia que a juicio del árbitro lo aconseje, además de las previstas en el presente reglamento.

El saque no puede efectuarse de aire. El sacador, tiene la obligación de botar la pelota para efectuar esta jugada.

#### **ARTÍCULO 15°.**

El saque podrá realizarlo indistintamente el jugador delantero o el zaguero.

El jugador que realiza el saque tiene la obligación de advertir a su contrario, con anterioridad a la ejecución del mismo, de forma clara y de que todas las partes implicadas en el desarrollo del encuentro se percaten de ello. Una vez el jugador que posee el saque haya indicado que va a sacar, NO podrá botar la pelota más que una sola vez el bote para efectuar el saque.

En el caso de que el sacador no cumpliera con este requisito previo al saque, podrá ser requerido por los contrarios a repetir esta suerte mediante la palabra PIDO. En todo caso, el jugador contrario puede y debe devolver la pelota, independientemente de lo que dictamine el árbitro.

El árbitro puede ordenar repetir la suerte del saque, aun en el caso de que no exista petición alguna por parte de los contrarios.

#### **ARTÍCULO 16°.**

Del saque: El saque se efectuará al primer bote desde la distancia reglamentariamente señalada a tal efecto. Ésta, debe de estar señalada de forma clara para todos los intervinientes en el desarrollo del encuentro y para el público espectador.

La pelota obligatoriamente será lanzada hacia el frontis. En frontón de 36 y 30 metros, la pelota puede tocar la pared izquierda en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste e igualmente en la especialidad de mano Trinquete y en las de frontón de 54 metros.

En la especialidad de Paleta Goma 30 metros, la pelota en el saque puede tocar pared izquierda como antedicho queda, 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.

En Trinquete, en las especialidades de Paleta Cuero y Goma y en la especialidad de Xare, 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.

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.

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

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.

En la especialidad de Mano Trinquete la pelota puede botar en cualquier lado de la cancha, pues el saque es libre.

### **ARTÍCULO 17°.**

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.

#### **1°. - En Trinquete el saque se realizará como se indica.**

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.

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.

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

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.

#### **2°. - En frontón de 54 metros o Jai-Alai**

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

#### **3°. - En frontón de 36 metros**

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

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.

#### **4°. - En frontón de 30 metros**

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



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.

#### **ARTÍCULO 18°.**

El saque durante un tanto, lo ejecutará siempre el mismo jugador que inició esta jugada. 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.

Lo expresado en el párrafo anterior debe entenderse: si el jugador que efectúa el saque se indispone, se autolesiona o le lesiona su compañero.

Si fuera lesionado por un contrario, el jugador que le sustituya o su compañero en el caso de parejas podrá efectuar el saque.

#### **ARTÍCULO 19°.**

Si al intentar el saque se le cayese al jugador la pelota de la mano y el o los Árbitros 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.

Si al jugador se le 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.

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.

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

#### **ARTÍCULO 20°.**

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. El bando sacador posee los dos intentos de saque.

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

Si el saque hubiera sido objeto de pasa 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.

### **ARTÍCULO 21°.**

Cambio de pelota: 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.

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.

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.

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

### **ARTÍCULO 22°.**

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

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 árbitro.

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

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.

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

- 1°. - Cuando después de botar la pelota, el jugador pare o retenga la pelota en la mano para realizar la dejada o darle efecto.
- 2°. - Cuando la pelota vaya arrimada a la pared izquierda y se le empuje para que llegue a buena.
- 3°. - Cuando la devolución de la pelota se realice de volea o sotamano, para realizar una dejada o darle efecto a la pelota.

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

El jugador de 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.

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

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

Si alguno de los contendientes infringiera esta norma y este hecho pasara inadvertido para los árbitros, si finalizado el encuentro el equipo contrario efectuara la correspondiente observación, las protecciones, le serán entregadas al árbitro principal y, éste, las entregará al Juez Único.

### **ARTÍCULO 23°.**

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.

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

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.

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

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.

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.

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.

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.

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.

Si el árbitro 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.

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 árbitro, AUTOMÁTICAMENTE, 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.

## **CAPÍTULO IV: LAS PELOTAS Y SU TRAYECTORIA**

### **ARTÍCULO 24°.**

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

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

En todo momento, las pelotas que se le hayan entregado al árbitro para la disputa del 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.

Se considera pelota nueva, aquella que por vez primera se sacada a juego.

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

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.

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 árbitro entregará una nueva pelota de las que obran en su poder a los contendientes y el juego continúa.

Cuando el árbitro 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.

La organización pondrá a disposición de los contendientes un lote de pelotas que en número de éstas, queda a criterio de la FIPV. 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.

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

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.

### **ARTÍCULO 25°.**

Si ejecutado el saque se produjera la situación de pasa y la pelota quedara inservible para seguir jugando siempre a juicio del árbitro, 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.

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 árbitro dará falta en contra del bando que produjo la interrupción.

Corresponde única y exclusivamente al árbitro 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.

Si el árbitro 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.

#### **ARTÍCULO 26°.**

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.

#### **ARTÍCULO 27°.**

Si comenzado un tanto, la pelota tropezara con un jugador, el árbitro distinguirá los siguientes casos:

.- A.- Si la pelota en su regreso del frontis tocara a cualquiera de los contendientes o su herramienta, el árbitro dará falta en contra del bando al que tocó la pelota.

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

.- C.- Si la pelota una vez golpeada o lanzada tocara a un jugador del bando contrario, el árbitro decidirá según a continuación se detalla:

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

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

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

#### **ARTÍCULO 28°.**

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 en el suelo de la cancha, el árbitro dará FALTA en contra de quien cometió esta infracción.

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 de la cancha fuera de los límites de juego considerados como buena, SI que podrá ser interceptada por cualquier jugador y no se considerará falta.

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.

#### **ARTÍCULO 29°.**

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 árbitro dará falta en contra del bando propietario de la prenda.

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 FIPV.

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

### **ARTÍCULO 30°.**

Si un jugador se interpone o dificulta de cualquier forma que su contrario pueda golpear o lanzar la pelota, el árbitro decidirá sobre esta estorbada de la siguiente forma:

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

.- B.- Si el árbitro 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 árbitro 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 Árbitro aplicará los mismos criterios que los expuestos en los apartados A y B del presente artículo.

.- E.- Si la ESTORBADA se produjera por el árbitro o árbitros 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.

### **ARTÍCULO 31°.**

Si los dos jugadores de un mismo bando golpearan simultáneamente la pelota, el tanto continúa, es buena. Si el árbitro apreciara que la pelota no fue golpeada simultáneamente por los dos jugadores, sancionará dando falta al bando que la cometió.

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.

### **ARTÍCULO 32°.**

En todas aquellas especialidades en las que existiera la PASA, se podrá repetir el saque una vez más, si el primer saque fue pasa. Si el primer saque fue pasa, el segundo saque, deberá realizarlo el mismo jugador que realizó el primer intento de saque. Si por cualquier circunstancia imputable a él o a su compañero no pudiera realizar el segundo intento de saque el mismo jugador, el árbitro, sancionará con falta al bando que no pudo terminar esta jugada.

## **CAPÍTULO VI: EL ÁRBITRO Y LAS INCIDENCIAS DEL JUEGO**

### **ARTÍCULO 33°.**

El árbitro 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.

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

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

### **ARTÍCULO 34°.**

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.

En cualquier caso, los jugadores, por su condición de deportistas, están OBLIGADOS siempre a continuar el juego independientemente de lo que el árbitro dictamine.

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

El jugador puede pedir antes o después de haber golpeado o lanzado la pelota hacia el frontis.

### **ARTÍCULO 35°.**

En todas las especialidades en las que para el desarrollo del encuentro se utilice una HERRAMIENTA Y PELOTA DE CUERO, todos los jugadores, están OBLIGADOS a utilizar casco protector. Este, OBLIGATORIAMENTE, será blanco y sin adhesivos.

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

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.

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

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

### **ARTÍCULO 36°.**

Los bandos contendientes, durante el desarrollo del encuentro, podrán solicitar un total de 5 (cinco) descansos cada color, siempre y cuando posean el saque. En los casos en los que la climatología aconseje aumentar éstos, SERÁ EL ÁRBITRO, quien autorice los descansos, siempre y cuando el equipo que los solicita posea el saque. Los descansos, en ningún caso, podrán exceder de un minuto como máximo. Una

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

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

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

Únicamente a juicio del árbitro, 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 árbitro, 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 árbitro.

### **ARTÍCULO 37°.**

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 de la especialidad de que se trate y jugadores suplentes, puedan permanecer en la contracancha, en su parte posterior; esto es: Junto al rebote.

El médico de la delegación correspondiente y los suplentes permanecerán fuera del recinto de juego, pero junto a la puerta de acceso al mismo.

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 blanco, se colocará lo más cerca posible del rebote y, a continuación el equipo con distintivo rojo. También podrán permanecer bajo el tejadillo, las personas citadas en los párrafos anteriores y que deban disputar el siguiente encuentro.

Igualmente podrán permanecer en la citada zona, el delegado y médico de la FIPV, los árbitros, el responsable de material y de la instalación.

### **ARTÍCULO 38°.**

El técnico o botillero, tiene como función única y exclusivamente, la de asesorar a sus jugadores entre tanto y tanto o en el momento de elección de pelota. 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.

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 Árbitro, amonestará al técnico o botillero correspondiente y si persistiese su actitud, será nuevamente amonestado y posteriormente expulsado de la cancha.



Si él, 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 árbitro, procederá a amonestarles y si reincidieran, serán expulsados por el Árbitro de la zona que les corresponde.

En el supuesto de que la persona expulsada del lugar que le correspondía, se situara en la zona de público y desde aquí siguiera asesorando a su jugador o jugadores, el árbitro, 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 árbitro, sancionará esta falta dando por finalizado el encuentro haciendo constar en acta lo sucedido.

## **CAPÍTULO VIII: AUTORIDAD DEL ÁRBITRO EN LA CANCHA**

### **ARTÍCULO 39°.**

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

El árbitro principal, antes de tomar la decisión de suspender el encuentro, consultará con el delegado de la FIPV o, con el delegado que la FIPV designe.

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

### **ARTÍCULO 40°.**

Los árbitros llamados de Falta y de Pasa en los frontones que los hubiere, como norma general, son los únicos que tienen potestad para decidir sobre estas dos jugadas.

Excepcionalmente, el árbitro principal, tiene la potestad de anular la decisión adoptada por cualquiera de ellos, ya sea en el caso de pasa, falta 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 árbitro de principal.

El árbitro principal, en el transcurso de un encuentro, puede PRESCINDIR de cualquiera de los árbitros de Pasa o de Falta y, de ambos a la vez. En este supuesto, el juego continúa actuando él como árbitro ÚNICO.

Cuando el árbitro sea único, podrá ser sustituido por otro, por el ó los coordinadores de la FIPV, igualmente les corresponde a ellos sustituir a los tres árbitros si así lo estimaran oportuno.

## **CAPÍTULO IX: INCIDENCIAS ESPECIALES DURANTE EL JUEGO**

### **ARTÍCULO 41°.**

Queda terminantemente prohibido, mojar la pelota bajo ningún pretexto. Si el árbitro 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

árbitro 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.

Si el árbitro, 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.

#### **ARTÍCULO 42°.**

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.

#### **ARTÍCULO 43°.**

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

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, el tanto será para el contrario.

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

Si al efectuar el saque, éste, resultara pasa 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.

Si al efectuar el saque, éste, resultara pasa 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.

#### **ARTÍCULO 44°.**

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.

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

### **CAPÍTULO X: DEL PARTIDO PERDIDO**

#### **ARTÍCULO 45°.**

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 árbitro negándose a continuar el juego.

.- B.- Cuando el jugador abandone la cancha 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 árbitro.

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

### **ARTÍCULO 46°.**

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 ÁRBITRO Y AL DELEGADO DE LA FIPV tomar la decisión sobre la suspensión del partido.

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.

El árbitro 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.

La reanudación del partido, corresponde fijarla al Comité Ejecutivo de la FIPV o en su ausencia al Juez Único.

La reanudación del partido se efectuará con el mismo resultado con el que se aplazó y con los mismos pelotaris. 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 FIPV o por el médico que la organización aporte a tal efecto.

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

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

### **ARTÍCULO 47°.**

En los supuestos de lesión visible y/o evidente de un jugador/a durante un partido, que, por prescripción médica de la organización o persona autorizada por la FIPV, impida la prosecución del mismo, este podrá sustituirse por aquellos jugadores suplentes previamente designados.

El médico o persona autorizada por la FIPV, dispone de un tiempo no superior a diez minutos, para dictaminar sobre la lesión. El tiempo contará desde el momento en que el lesionado se puso en manos del médico o persona autorizada por la FIPV.

Pasado estos diez minutos el partido se reanudara con las condiciones que se hayan acordado. En el supuesto de sustitución, el equipo contrario podrá sustituir también un jugador.

Cuando no se pudiera realizar la sustitución, podrá continuarse el partido, en el caso de parejas, con el jugador/a restante. Si en el transcurso del encuentro el jugador/a lesionado se restableciera, previa autorización del árbitro puede reintegrarse en el encuentro.

Cuando no pueda sustituirse o continuar el partido, según el párrafo anterior, el partido se considerara terminado por lesión, y a efectos de resultado se entenderá que el equipo contrario ha obtenido los tantos a los que se disputaba el partido y el equipo retirado aquellos que tenían en el momento de la suspensión.

La atención al jugador/a lesionado/a, se efectuará siempre que ello sea posible fuera de la cancha, al objeto de que un compañero/a, que se halle inscrito/a en acta como suplente, pueda salir a esta para efectuar el calentamiento por si procediera la sustitución.

Los jugadores/as lesionados/as en los que concurren estas circunstancias, para poder volver a intervenir en la competición deberán de tener el alta médica de su equipo médico u entidad correspondiente y el Vº. Bº. del médico de la organización o persona autorizada por la FIPV.

El Mal de mano no se considera lesión.

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

### **ARTÍCULO 48°.**

El distintivo de los bandos contendientes será el color del polo de juego: ROJO para quien figure en primer lugar en el calendario de competición y, polo de color BLANCO para aquel que figure en segundo lugar en el mencionado calendario.

### **ARTÍCULO 49°.**

Como norma general, el uniforme de los jugadores será siempre:

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

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 del REGLAMENTO de Juego y en el presente artículo, la indumentaria de los contendientes será, en el caso de aficionados:

El equipo que figure en primer lugar polo o camisa color rojo.

El equipo que figure en segundo lugar polo o camisa color blanco

Si el equipo que debe lucir la camisa o polo de color rojo no lo tuviera, previo acuerdo con el equipo contrario y previo aviso a la organización, podrá este último vestir de rojo, y viceversa.

Por lo que respecta al campo profesional, el Comité Ejecutivo de la FIPV 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 FIPV o comité en quien éste delegue.

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

### **ARTÍCULO 50°.**

Normas generales:

1ª. - La publicidad y los anuncios promocionales están autorizados en todas las pruebas organizadas bajo la iniciativa y responsabilidad de la FIPV, 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 FIPV 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 FIPV.

### **ARTÍCULO 51. - Publicidad**

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 FIPV., que en cada caso puedan ser adecuadas a la normativa de cada país, previa autorización de la FIPV.

➤ **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<sup>2</sup>. Igualmente podrá figurar una marca publicitaria, (incluido el logotipo del fabricante) sin que exceda cada uno de las medidas de 80 cm<sup>2</sup>.

- Sobre el pecho podrá figurar una marca publicitaria sin que exceda en ningún caso de las medidas de 700 cm<sup>2</sup>. (35 x 20).

La marca publicitaria sobre el pecho está reservada a la FIPV.

- Sobre la espalda podrá figurar 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.

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

\* La manga derecha está reservada a la organización de la competición.

\* La manga izquierda está reservada a la Federación o a la Empresa del jugador.

➤ **Sobre el pantalón:**

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>.

➤ **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.

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

Podrán figurar tanto el logotipo del fabricante como marcas publicitarias.

**ARTÍCULO 52°.- Cláusula final sobre publicidad.**

Corresponde al Comité Ejecutivo de la FIPV. 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.

**CAPÍTULO XV: SITUACIÓN FÍSICA DE JUGADORES Y ÁRBITROS EN LA CANCHA**

**ARTÍCULO 53°.**

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.

## **ARTÍCULO 54°.**

Los árbitros 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 ó tres árbitros.**

En las especialidades de Mano, los árbitros son dos, se colocarán en la cancha como sigue: El árbitro, a la altura del cuadro cuatro o línea de falta. El otro árbitro o árbitro auxiliar a la altura del cuadro siete o línea de pasa.

En las especialidades de herramienta los árbitros son TRES, estos, se colocarán en la cancha de la siguiente forma: El árbitro principal en el cuadro siete, uno de los auxiliares en el cuadro cuatro y el otro árbitro auxiliar en la línea señalada para el saque.

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

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

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

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

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

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

El árbitro 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 árbitro principal, se colocará a la altura del cuadro 3, o lo que es lo mismo a 10,50 metros del frontis, que es donde debe de estar la línea de falta y, el árbitro auxiliar a la altura del cuadro 5 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 árbitro de pasa, se colocará de igual forma que en Paleta Goma.

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

### **ARTÍCULO 55°. - FRONTÓN DE 54 MTS. (JAI-ALAI): Cesta Punta y Pala.**

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

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**

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.

## **ARTÍCULO 56°.- FRONTÓN DE 36 MTS.**

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

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 gramos y un peso máximo de 103 gramos.

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

### **2.- Paleta Cuero**

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 gramos.

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 gramos.

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

### **3.- Pala Corta**

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 gramos.

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 gramos.

### **ARTÍCULO 57°.- FRONTÓN DE 30 MTS.**

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

#### **1.- Paleta 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 gramos.

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 gramos. 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**

La herramienta o raqueta, es similar o igual a la de tenis.

Los partidos tanto masculinos como en femeninos serán a 30 tantos.

La pelota es neumática teniendo un peso mínimo de 39 gramos y máximo de 42 gramos.

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.

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

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.

### **ARTÍCULO 58°.- TRINQUETE**

En este tipo de instalación se practican las especialidades de:

1. - Mano Individual y Mano Parejas
2. - Paleta Cuero
3. - Paleta Goma, tanto masculina como femenina.
4. - Xare

### **ARTÍCULO 59°.- Mano individual y Mano parejas**

Los partidos en ambas especialidades serán a 40 tantos.

La pelota tendrá un peso máximo de 95 gramos.

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.

### **ARTÍCULO 60°.- Paleta 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 gramos.

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.

**ARTÍCULO 61º.- Paleta Goma.**

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 Cuero.

**ARTÍCULO 62º.- Xare.**

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 40 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.

**ARTÍCULO 63º.- Del peso de las herramientas.**

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

#### **ARTÍCULO 64°.**

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.

#### **ARTÍCULO 65°.**

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.

#### **ARTÍCULO 66°.- Casos especiales en trinquete.**

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.

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

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.

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.

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.

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.

#### **ARTÍCULO 67°.- Del delegado deportivo y/o del delegado de instalación.**

El Comité Organizador, por delegación del Comité Ejecutivo de la FIPV, queda facultado para designar la persona o personas llamadas delegado deportivo y/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 Árbitros, 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 árbitros, 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 FIPV, con el Comité Organizador y con el Comité de Árbitros, 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 árbitros, 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.

## **CAPÍTULO XVII: DISPOSICIÓN FINAL**

### **ARTÍCULO 68º.**

El Juez Único designado por la FIPV tiene capacidad para resolver cualquier problema que se presente en la competición y que no está previsto en este Reglamento.

## DETALLE DE ANEXOS

### 1. DISTANCIAS DE SAQUE

- 1.1. Frontón de 36 metros **Pag 31**
- 1.2. Frontón de 30 metros **Pag 31**
- 1.3. Frontón de 54 metros **Pag 31**
- 1.4. Trinquete **Pag 32**

### 2. TANTEOS

- 2.1. Frontón de 36 metros **Pag 32**
- 2.2. Frontón de 30 metros **Pag 32**
- 2.3. Frontón de 54 metros **Pag 32**
- 2.4. Trinquete **Pag 32**

### 3. PESO DE LAS PELOTAS

- 3.1. Frontón de 36 metros **Pag 33**
- 3.2. Frontón de 30 metros **Pag 33**
- 3.3. Frontón de 54 metros **Pag 34**
- 3.4. Trinquete **Pag 34**

### 4. PESO Y MEDIDAS DE LAS HERRAMIENTAS

- 4.1. Pala Corta **Pag 35**
- 4.2. Paleta Cuero **Pag 35**
- 4.3. Pala **Pag 35**
- 4.4. Cesta Punta **Pag 35**
- 4.5. Raqueta Frontenis **Pag 36**
- 4.6. Paleta Goma **Pag 36**
- 4.7. Xare **Pag 36**

**ANEXES**

**1 DISTANCIAS DE SAQUE**

1-1 FRONTÓN DE 36 METROS

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

**1 DISTANCIAS DE SAQUE**

1-2 FRONTÓN DE 30 METROS

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

**1 DISTANCIAS DE SAQUE**

1-3 FRONTÓN DE 54 METROS

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

# 1 DISTANCIAS DE SAQUE

## 1-4 TRINQUETE

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

## 2.- CUADRO DE TANTEADORES

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



<b>PALETA GOMA MASCULINO</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>PALETA GOMA FEMENINA</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>XARE</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	

### PESO Y DIMENSIONES DE LAS PELOTAS

#### 3-1 FRONTÓN 36 METROS

ESPECIALIDAD Y CATEGORÍA	PESO NÚCLEO	PESO TOTAL	DIÁMETRO
Mano Individual <b>ABSOLUTO-SUB 22</b>	30 – 35 gramos	101 – 103 gramos	61 – 63 milímetros
Mano Parejas ABSOLUTO-SUB 22	30 – 35 gramos	<b>101 – 103</b> <b>gramos</b>	61 – 63 milímetros
Paleta con pelota de Cuero ABSOLUTO-SUB 22	18 – 20 gramos	<b>50 – 55</b> <b>gramos</b>	46 – 48 milímetros
Pala Corta ABSOLUTO-SUB 22	34 – 38 gramos	<b>85 – 91</b> <b>gramos</b>	56 – 58 milímetros

#### 3-2 FRONTÓN 30 METROS

ESPECIALIDAD Y CATEGORÍA	PRUEBA	APTA PARA JUEGO	PESO TOTAL
Paleta Goma Masculina ABSOLUTO-SUB 22	Dejar caer desde 1,70 m de altura	Si bota entre 1,10 y 1,30 m	<b>40</b> <b>gramos</b>
Frontenis Masculino <b>-ABSOLUTO-SUB 22</b>	Dejar caer desde 2 m de altura	Si bota entre 1,58 y 1,68 m	<b>39 – 42</b> <b>gramos</b>
<b>Frontenis Femenino</b> ABSOLUTO-SUB 22	Dejar caer desde 2 m de altura	Si bota entre 1,58 y 1,68 m	<b>39 – 42</b> <b>gramos</b>

### 3-3 FRONTÓN 54 METROS

ESPECIALIDAD Y CATEGORÍA	PESO NÚCLEO	DIÁMETRO	PESO TOTAL
<b>Cesta Punta Absoluto</b>	90 - 115 gramos		125 – 130 gramos
<b>Cesta Punta Sub 22</b>	90 - 115 gramos		125 – 130 gramos

### 3-4 TRINQUETE

ESPECIALIDAD Y CATEGORÍA	PESO NÚCLEO	DIÁMETRO	PESO TOTAL
Mano Individual ABSOLUTO-SU 22	23 gramos		95 gramos
Mano Parejas ABSOLUTO-SUB 22	23 gramos		95 gramos
Paleta Cuero ABSOLUTO-SUB 22	15 – 18 gramos		52 – 54 gramos
Paleta Goma Masculina ABSOLUTO-SUB 22	= 30 metros	= 30 metros	40 gramos
Paleta Goma Femenina ABSOLUTO – SUB 22	= 30 metros	= 30 metros	40 gramos
Xare ABSOLUTO-SUB 22	33 - 35 gramos		83 gramos

#### 4 CARACTERÍSTICAS DE LAS HERRAMIENTAS

TIPO FRONTÓN	4-1 PALA CORTA	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
36 METROS		<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.</p> <p>Longitud máx.: De 49 a 51 cm.</p> <p>Anchura máx. : 11,5 cm.</p> <p>Espesor máx. : De 3 a 4 cm.</p> <p>Peso máx. : 800 gr.</p>
TIPO FRONTÓN	4-2 PALETA CUERO	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
36 METROS TRINQUETE		<p>Es de madera, pudiendo ser chapeada con una fina capa de otra madera o de fibra sintética</p> <p>Longitud máxima: 50 cm.</p> <p>Espesor máximo: 2,5 a 3 cm.</p> <p>Anchura máxima: 13,5 cm.</p> <p>Peso máximo : 600 gr.</p>
TIPO FRONTÓN	4-3 CESTA PUNTA	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
54 METROS		<p>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.</p> <p>La bolsa de retención es de 15 a 16 cm.</p> <p>En línea recta desde el frontal a la curvatura exterior final es de 65 a 68 cm.</p>

<b>TIPO FRONTÓN</b>	<b>4-4 RAQUETA</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>TIPO FRONTÓN</b>	<b>4-5 PALETA GOMA</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>TIPO FRONTÓN</b>	<b>4-6 XARE</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>