



REGLAMENTO DE JUEGO

Aprobado por la Asamblea General el 11/11/2011



INDICE

CAPITULO PRELIMINAR

Artículo 0º- Ambito aplicación	Pág 7
Artículo 1º- Principios generales	Pág 7 y 8

CAPITULO I.- Instalaciones

Sección I	Pág 9
Sección II	Pág 9
Sección III.....	Pág 9 y 10
Sección IV.....	Pág 11 y 12
Sección V.....	Pág 12

CAPITULO II.- Inscripciones...

Artículo 2º- Inscripciones	Pág 13
Artículo 3º- Calendario	Pág 13
Artículo 4º- Presentación	Pág 14
Artículo 5º- Respeto	Pág 14
Artículo 6º- Delegados e inscripciones	Pág 14
Artículo 7º- Hojas de inscripción o licencias	Pág 15
Artículo 8º- Licencias	Pág 15
Artículo 9º- Calentamiento	Pág 15
Artículo 10º- Incomparecencia	Pág 16
Artículo 11º- Obligación de Delegados	Pág 16
Artículo 12º- Presentación jugadores	Pág 16

CAPITULO III.- Saque y ...

Artículo 13º- Primer saque	Pág 17
Artículo 14º- Saque, buena... ..	Pág 17
Artículo 15º- Quien realiza saque	Pág 18
Artículo 16º- Saque, casos especiales	Pág 18 y 19
Artículo 17º- Distancias saque	Pág 19
Artículo 18º- Disputa tanto	Pág 20
Artículo 19º- Caída pelota	Pág 20
Artículo 20º- Saque, otros casos	Pág 20 y 21
Artículo 21º- Cambio de pelota	Pág 21

CAPITULO IV.-Peloteo recepción..

Artículo 22º- Devolución pelota	Pág 21 y 22
Artículo 23º- Devolución en Cesta	Pág 22 y 23



CAPITULO V.- Pelota, trayectoria

Artículo 24º- Lotes pelota	Pág 23 a 26
Artículo 25º- Deterioro pelota	Pág 26
Artículo 26º- Posiciones jugadores	Pág 26
Artículo 27º- Pelota toca jugador	Pág 27
Artículo 28º- Interceptación pelota	Pág 27
Artículo 29º- Indumentaria jugadores	Pág 27 y 28

CAPITULO VI.- Estorbada

Artículo 30º- Casos especiales estorbada	Pág 28
Artículo 31º- Golpeo simultaneo	Pág 28
Artículo 32º- Pasa	Pág 29

CAPITULO VII.- El Juez

Artículo 33º- Juez	Pág 29
--------------------------	--------

CAPITULO VIII.- Derechos y obli..

Artículo 34º- Poder pedir	Pág 29
Artículo 35º- Obligatorio casco y gafas	Pág 30
Artículo 36º- Derecho a descanso	Pág 30 y 31
Artículo 37º- Situación técnicos	Pág 31
Artículo 38º- Funciones de técnico	Pág 32

CAPITULO IX.- Autoridad del Juez

Artículo 39º- Única autoridad cancha	Pág 32
Artículo 40º- Juez principal	Pág 32 y 33

CAPITULO X.- Incidencias juego

Artículo 41º- Mojar pelota	Pág 33
Artículo 42º- Pelota rebote	Pág 33
Artículo 43º- Herramienta, rotura	Pág 33 y 34
Artículo 44º- Jugador y herramienta	Pág 34

CAPITULO XI.- Partido perdido

Artículo 45º- Partido perdido	Pág 34
-------------------------------------	--------

CAPITULO XII.- Suspensión partidos

Artículo 46º- Causas suspensión partido	Pág 35 y 36
---	-------------

CAPITULO XIII.- Lesión jugadores

Artículo 47º- Lesión jugador	Pág 36
Artículo 48º- Sustitución jugador	Pág 36 y 37
Artículo 49º- Auto lesión jugador	Pág 38



CAPITULO XIV.- Indumentaria jugador

Artículo 50º- Distintivo jugadores	Pág 38
Artículo 51º- Uniforme	Pág 38 y 39

CAPITULO XV.- Publicidad

Artículo 52º- Publicidad y anuncios	Pág 39
Artículo 53º- Publicidad	Pág 39 y 40
Artículo 54º- Clausula publicidad	Pág 40

CAPITULO XVI.- Situación física jugadores

Artículo 55º- Jugadores mismo equipo	Pág 40
Artículo 56º- Nº de Jueces	Pág 41

CAPITULO XVII.- Especialidade, tanteos, pelotas.

Artículo 57º- Cesta punta, pala,	Pág 42
Artículo 58º- Frontón 36 metros	Pág 43 y 44
Artículo 59º- Frontón 30 metros	Pág 44 y 45
Artículo 60º- Trinkete	Pág 44 y 45
Artículo 61º- Mano trinkete	Pág 45 y 46
Artículo 62º- Paleta cuero trinkete	Pág 46 y 47
Artículo 63º- Paleta goma trinkete	Pág 47
Artículo 64º- Xare	Pág 47
Artículo 65º- Pesaje herramientas	Pág 48
Artículo 66º- Saque trinkete	Pág 48
Artículo 67º- Bote, red, tanto	Pág 48
Artículo 68º- Casos especiales trinkete	Pág 48 y 49
Artículo 69º- Delegado deportivo, instalaciones	Pág 49

CAPITULO XVIII.- Disposición Final

Artículo 70º- Disposición final	Pág 50
---------------------------------------	--------

ANEXOS

Distancias de saque	Pág 51
Medidas de instalaciones	Pág 52 a 60
Pelotas Frontón Plaza libre	Pág 61
Pelotas Trinkete	Pág 62
Pelotas Pared Izquierda	Pág 63
Pelotas Frontenis	Pág 63
Distancias Frontón Plaza libre	Pág 64
Distancias Trinkete	Pág 65
Distancias Frontón Pared Izquierda	Pág 66
Características de pelotas mano	Pág 67
Especialidades Antiguas	Pág 68 a 71



CAPITULO PRELIMINAR.-AMBITO DE APLICACION Y PRINCIPIOS GENERALES.

Artículo 0. - Ámbito de aplicación. –

El presente reglamento regulará la actividad de la modalidad deportiva de la Pelota Vasca en el ámbito territorial de la F.N.P.V.

En determinadas competiciones, que con finalidad investigadora pretendan la evolución del reglamento, los órganos directivos de la Federación Navarra de Pelota Vasca con carácter temporal, podrán admitir modificaciones a las reglas definidas en este documento.

En aquellos partidos de categoría profesional, excluidos de la competición oficial, organizados como festival de empresa, el intendente tendrá la potestad de determinar las condiciones de la competición, con el fin de igualar el partido en disputa. Todos los cambios que se produzcan deberán hacerse públicos previo al partido.

Artículo 1. - Principios generales. - Se denomina pelota vasca al conjunto de juegos de pelota creados por los vascos.

La pelota vasca, en función de la disposición espacial de los pelotaris, presenta dos tipos de juegos:

- Juegos directos, jugados un equipo enfrente del otro.
- Juegos indirectos, en los que los pelotaris comparten un mismo terreno de juego y su peloteo se alterna mediante el envío de la pelota al frontis.

La modalidad deportiva de la Pelota Vasca, según lo expuesto en el Decreto Foral de las Federaciones Deportivas de Navarra, presenta las siguientes disciplinas deportivas:

- Plaza Libre
- Trinkete
- Frontón de pared izquierda

Tradicionalmente la pelota vasca se ha desarrollado en todo tipo de terrenos de juego carentes de estandarización, pero a nivel oficial, la competición se realiza en tres instalaciones diferentes:

- el frontón de plaza libre
- el trinquete
- el frontón de pared izquierda

En esta última instalación, según sus dimensiones, a su vez se diferencian dos clases de frontones de pared izquierda:

- de 36m (frontón de pared izquierda corto)
- de 54m (frontón de pared izquierda largo)



En cada instalación se practican diferentes especialidades deportivas

1- En frontón de plaza libre:

- Laxoa.
- Rebote.
- Mano.
- Paleta goma maciza.
- Paleta cuero.
- Pala corta.
- Joko garbi.
- Cesta punta.

2- En trinquete:

- Pasaka.
- Mano.
- Paleta goma maciza.
- Pala ancha.
- Paleta cuero.
- Share.

3- En frontón de pared izquierda de 36m.

- Mano.
- Paleta goma maciza.
- Paleta cuero.
- Pala corta.
- Joko garbi.

4- En frontón de pared izquierda de 54m.

- Pala tradicional o pala
- Cesta punta
- Remonte

Todos estos juegos poseen reglas comunes y reglas particulares, que serán expuestas en los siguientes apartados.

El término pelotaris incluye a los pelotaris y a las pelotaris.



CAPITULO I.- LAS INSTALACIONES DE JUEGO

Sección I. Instalaciones en general.

Apartado 1. – Requisitos generales. - Todas las instalaciones que se construyan se realizarán con materiales adecuados para soportar el impacto de la pelota con solidez, a base de bloques de piedra, cemento o elementos de iguales características. Las paredes no deben tener bordes, aristas, elementos salientes o anómalos, sino que han de ser completamente lisas y finas. Así mismo el suelo y la contracancha deberán estar en el mismo plano sin existir ningún tipo de altura entre ellos.

Ante la construcción de nuevas instalaciones en las que se prevén posibles retransmisiones televisivas, siempre deberán considerarse las exigencias que precisa la imagen por televisión.

En todas las instalaciones deberá existir un marcador que indique claramente el desarrollo del tanteo del partido. Una persona designada por el ente organizador, se encargará del manejo del marcador y asimismo podrá comunicar de manera oral al público el estado del tanteo. En el supuesto de no poder utilizar el marcador, el juez será el encargado de comunicar oralmente al público el estado del tanteo.

Las instalaciones de nueva construcción, que pretendan acoger competiciones oficiales, deberán cumplir las normas que se detallan en este reglamento. Las instalaciones ya construidas deberán someterse al proceso de homologación de la FIPV

Sección II. El frontón de plaza libre.

Apartado 2 – Descripción general. –

En esta instalación se pueden presentar uno o dos planos verticales situados de manera paralela, y un suelo que debe ser liso y permitir el bote de la pelota. Las correspondientes dimensiones se definen en el apartado de anexos.

Sección III. El trinquete.

Apartado 3. - Descripción general. –

El trinquete consta de cancha y zona de público.

La cancha comprende: El plano del suelo, que es el piso de la misma; el que se eleva frente al pelotari, denominado frontis; los de los laterales, denominados pared izquierda y derecha respectivamente; y el que se ofrece a su espalda, rebote.

En la parte baja de la pared izquierda y del rebote, se disponen sendas galerías donde puede alojarse el público, cubiertas por un plano inclinado con su parte alta en la pared. En el plano vertical de la galería se dispone una red, cuya longitud en la galería



izquierda varía en función de la especialidad. La red siempre será de cuerda. En todas las nuevas construcciones, el tejadillo del rebote deberá presentar la posibilidad de ser retirado.

Los otros dos elementos más característicos del trinquete son el xilo y el fraile. El xilo es un hueco situado en la parte derecha del frontis, 40cm. por encima de la chapa inferior del frontis. En su parte externa es más ancho que en su interior, haciendo imprevisible la dirección de salida de la pelota que entra dentro. En todas las nuevas construcciones, el xilo deberá presentar la posibilidad de ser tapado.

El fraile es un chaflán que tapa el ángulo entre la pared derecha y el frontis, modificando la trayectoria normal de la pelota.

El público, además de en las citadas galerías, se situará en los diferentes graderíos disponibles en el trinquete, en función del tipo de construcción.

El rebote será totalmente paralelo al frontis, y ambos planos perpendiculares a las paredes laterales. Estas mantendrán simétricamente las mismas alturas desde el frontis al rebote, siendo más elevadas en la zona próxima al frontis conocida como orejas.

Desde la chapa superior del frontis hasta la red protectora superior, existirá una distancia de 1m.

Las líneas de falta y de media se señalan exclusivamente pintadas en el suelo con una anchura mínima de 15 centímetros.

En el frontis existen dos chapas, ambas horizontales:

- Una que se encuentra separada 8,5 m. del suelo y que delimitando la altura del frontis señala el límite superior admitido de golpeo de las pelotas en el frontis.
- La otra chapa, cuyo borde superior se separa 0,9 m. del suelo, señala el límite inferior sobre el cual ha de contactar la pelota en el frontis para ser considerada buena.

A lo largo de las paredes laterales y del rebote, en su parte alta, a 5.50 m. del suelo, habrá asimismo una chapa que defina el límite superior.

La anchura mínima de todas las chapas será de 15 cm., de material que al ser golpeado por la pelota tenga un sonido claro para apreciar su contacto.

Será aconsejable colocar desde la chapa inferior del frontis hasta el suelo colchones, corcho, telas o cualquier otro elemento diferenciador del frontis (sin rebasar la superficie externa de éste), que amortigüe el golpe de la pelota.

Las correspondientes dimensiones se definen en el apartado de anexos.



Sección IV. El frontón de pared izquierda.

Apartado 4. – Descripción General. - El frontón de pared izquierda consta de cancha, contracancha y zona de público.

La cancha comprende: El plano del suelo, que es el piso de la misma; el que se eleva frente al pelotari, denominado frontis; el de la izquierda del jugador, pared izquierda; y el que se ofrece a su espalda, rebote. Dentro de este lugar geométrico delimitado por las correspondientes líneas, denominadas también escasas, señaladas con flejes, chapas o material diferente del suelo, se juega a las especialidades de frontón de pared izquierda.

Contracancha es la franja de terreno junto a la cancha que separa ésta del público y situada en el mismo plano que ésta, siendo el lugar donde se colocan los jueces.

La zona de público es el lugar destinado a los espectadores. En el inicio de la zona de público se colocarán unos protectores que mantengan la integridad de los pelotaris, amortiguando su choque al deslizarse por la contracancha tras restar las pelotas enviadas hacia esa zona.

Las dimensiones de la instalación son diferentes según se trate de un frontón largo, corto I de 30 metros o corto II de 36 metros (ver anexos).

La contracancha tendrá en todas las instalaciones una anchura mínima de 4,50 metros, los cuales han de ser completamente libres y sin obstáculo alguno. Preferentemente será de un material distinto a la cancha, que no permita el bote alto de la pelota y que facilite el deslizamiento de los pelotaris al tratar de restar la pelota.

Los cuadros son las divisiones que se señalan en la pared izquierda para establecer las distancias de los saques, la falta y la pasa, y servir de referencia espacial al pelotari.

La falta y la pasa se señalan, asimismo, con una raya paralela al frontis, pintada en el suelo o señalada con cinta adhesiva, desde la pared izquierda a la contracancha, de una anchura de 15 centímetros. Los letreros de pasa y falta situados en la pared izquierda deben adaptarse a la situación concreta del partido que se esté jugando (categoría y especialidad).

Los cuadros deberán medir 4 m. en frontón de pared izquierda largo y 3,5 m. en frontón de pared izquierda corto I y II.

En todo caso, los cuadros 4 y 7 coincidirán con la falta y la pasa, respectivamente.

En los frontones de pared izquierda largo y corto (36 metros) en el frontis existen tres chapas:

- Una horizontal, que se encuentra separada 10 metros del suelo y que delimitando la altura del frontis señala el límite superior admitido de golpeo de las pelotas en el frontis.



- Otra chapa, también horizontal y paralela a la anterior, cuyo borde superior se separa 1m del suelo, señala el límite inferior sobre el cual ha de contactar la pelota en el frontis para ser considerada buena.
- Otra tercera, vertical, limita la anchura del frontis, separada 11 metros de la pared izquierda.

A lo largo de la pared izquierda y del rebote, en su parte superior, a 10m del suelo, habrá asimismo una chapa que defina el límite superior.

También se colocará una chapa vertical en la pared del rebote que delimitará la anchura de éste, 10 metros, la cual coincidirá con la chapa del suelo que limita la cancha.

La anchura mínima de todas las chapas será de 15 cm, de material que al ser golpeado por la pelota tenga un sonido claro para apreciar su contacto.

Toda pelota que contacte en el frontis, fuera del rectángulo formado por las tres chapas anteriormente descritas con el ángulo de la pared izquierda y el frontis, se considera falta.

Será aconsejable colocar desde la chapa inferior del frontis hasta el suelo colchones, corcho, telas o cualquier otro elemento diferenciador del frontis, que amortigüe el golpe de la pelota.

La colocación de las chapas, tanto en suelo como en paredes, no hará peligrar la integridad física de los pelotaris.

Los ángulos que forman el frontis con la pared izquierda y ésta con el rebote serán rectos.

Las correspondientes dimensiones se definen en el apartado de anexos.

Sección V. Otras instalaciones.

Apartado 5. – Instalaciones varias. –

Además de los espacios de juego descritos con anterioridad, la pelota vasca tradicionalmente ha sido practicada en otro tipo de terrenos de juego.

Hoy en día se siguen desarrollando competiciones no oficiales en estas canchas, que pese a no estar descritas por su falta de estandarización, son parte de la pelota vasca.

Como ejemplo citaremos los torneos jugados en determinados “arkupes”, o los torneos desarrollados en la parte trasera de los trinquetes “xoko”.



CAPITULO II: INSCRIPCIÓN, CALENTAMIENTO, INCOMPARECENCIA Y PRESENTACIÓN DE JUGADORES.

ARTICULO 2º.- De la inscripción de jugadores.

Los Clubs, equipos o pelotaris 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 los **21 días de inicio de la competición**.

Si como antedicho queda, no fuera posible materializar la inscripción por causas ajenas, el Comité Ejecutivo de la F.N.P.V. o en su ausencia el Comité Organizador queda facultado para admitir o denegar ésta.

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

ARTICULO 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 los Clubs participantes, llegado el momento de la competición; se podrá actuar de la siguiente forma:

1º. - Los encuentros, a pesar de lo establecido en el párrafo anterior y en el calendario general de competición, se realizarán en horario corrido, esto es: Finalizado un encuentro, período de calentamiento y acto seguido se iniciará el siguiente encuentro.

2º. - 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, entendiendo que los Jugadores podrán salir a la cancha a calentar, al objeto de que el encuentro se inicie a la hora señalada.



ARTICULO 4º.-

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

ARTICULO 5º.-

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.

Igualmente harán un uso correcto de las instalaciones y material deportivo

ARTICULO 6º.-

La **licencia** federativa es la única forma de **acreditación**. Al entrar en la cancha los pelotaris deberán identificarse ante el juez principal, mediante la presentación de la correspondiente licencia federativa. En caso de la no presentación de la licencia federativa en su defecto el pelotari o delegado de club podrá presentar un listado homologado por la FNPV al principio de temporada acompañado de cualquier documento oficial de acreditación del pelotari (DNI, pasaporte, carnet de conducir,...).

Este hecho será reflejado en el acta por el juez. El pelotari deberá presentarse en la FNPV a las 72 h. para mostrar su licencia y abonar a la FNPV la sanción económica correspondiente a 10 euros por no presentar la licencia.

La no presentación en la FNPV supondrá la incomparecencia del partido con las consecuencias que ello con lleve.

Antes del inicio del partido, el juez principal pedirá a los delegados de los equipos o a los pelotaris sus licencias federativas. Una vez finalizado el partido, las devolverá personalmente a los delegados de los equipos o a los pelotaris.

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 F.N.P.V., sin el consentimiento de la F.N.P.V.



ARTICULO 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.

ARTICULO 8º.-

Si las **LICENCIAS** o 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 9º.-

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 Juez.



ARTICULO 10º.-

Se considerará **incomparecencia** de uno o de ambos contendientes, cuando **transcurridos 20 MINUTOS**, esto es; **10 MINUTOS DE CALENTAMIENTO y 10 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 Juez 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 Comité de Competición de la F.N.P.V. por si en la incomparecencia incurrieran circunstancias ajenas a su voluntad.

ARTICULO 11º.-

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.

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.

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

ARTICULO 12º.-

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

Para realizar la presentación a la que hace alusión el punto anterior, los equipos y jueces, realizarán un paseillo 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 Jueces, cuando el Juez Principal lo indique **TODOS**, saludarán al público asistente.

Acto seguido, también se saludarán Jugadores y Jueces.



CAPITULO III: DEL SAQUE Y SUS INCIDENCIAS

ARTICULO 13º.-

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 Juez, lanzará al aire una moneda o chapa. Si sale cara (Moneda) o colorado (Chapa), sacará el bando colorado, y el azul, cuando salga cruz (Moneda) o azul (Chapa).

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

La moneda o chapa será recogida del suelo por el juez principal. En detalle de cortesía podrá ser recogida por cualquier pelotari.

Acto seguido, dará comienzo el partido.

ARTICULO 14º.-

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 esta.

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.

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.



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

ARTICULO 15º.-

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 diciéndole “**jo**” o “**va**” a la ejecución del mismo, de forma clara y de tal forma 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 mas 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 Juez.

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

ARTICULO 16º.-

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 corto (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 Jai-Alai.

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 Trinkete, 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 falda, 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 Trinkete 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 Trinkete la pelota puede botar en cualquier lado de la cancha, pues el saque es libre.

ARTICULO 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.

1º. - En trinkete 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.

2º. - En frontón largo o Jai-Alai

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

3º.- En frontón corto o de 36 metros.

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:

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.



ARTICULO 18º.-

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.

ARTICULO 19º.-

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.

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.

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.

ARTICULO 20º.-

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 consideración e igualmente el bando sacador poseerá los dos intentos de saque en la reanudación del encuentro.

ARTICULO 21º.-

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.

Al elegir una pelota el juez responsable del material de juego debe advertir al equipo restador del cambio realizado. El tiempo máximo para realizar un cambio de pelota, incluyendo las pruebas que sean necesarias, es de 30". Tras un cambio de pelota, el adversario tiene derecho a examinar y probar la pelota por un periodo de 15" desde que se la ha entregado el otro equipo.

Una vez el equipo restador entrega la pelota al sacador, éste dispone de otros 15" para ejecutar el saque.

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.**

CAPITULO IV: DEL PELOTEO – RECEPCIÓN, GOLPEO, LANZAMIENTO Y RETENCIÓN.

ARTICULO 22º.-

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 Juez.

En la especialidad de mano queda terminantemente prohibido realizar el saque o la devolución de este 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:

- 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.

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 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.

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.

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

Si alguno de los contendientes infringiera esta norma y este hecho pasará inadvertido para los jueces, si finalizado el encuentro el equipo contrario efectuara la correspondiente observación, las protecciones, le serán entregadas al juez principal y este, las entregará al Comité de Competición.

ARTICULO 23º.-

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

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

Se considerará que la pelota bota dentro de la cesta, cuando al efectuar el contacto con esta, 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 consideración de buena cuando la pelota una vez haya tocado rebote o rebote y frontis el jugador golpee esta 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 solo 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 pared que separa la cancha de la zona de público, esta podrá ser lanzada contra el frontis siempre y cuando no se produzca la llamada retención, cambio de posición o se den los pasos para efectuar el lanzamiento.

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.

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 la pelota.

CAPITULO V: LAS PELOTAS Y SU TRAYECTORIA

ARTICULO 24º.-

Las pelotas que la F.N.P.V, Clubs o pelotaris presenten para la disputa de las distintas confrontaciones podrán ser: **NUEVAS, USADAS O RENOVADAS.**

Sean 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 hayan entregado al juez para la disputa del encuentro, estarán en posesión de este 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 es sacada a juego.

Tiene 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 de cuero o cosido estén y se 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 está, 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.

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.

Número, presentación y actuaciones permitidas. Como norma general, el juez dispondrá en el cestaño de 6 (4¹) pelotas para ser elegidas durante la competición.

El número de pelotas disponibles en el cestaño en mano parejas profesional es 6.

En el caso de que una pelota se deteriore en el transcurso del partido, será retirada.

La decisión de retirar una pelota dependerá del criterio del juez principal respecto a la aptitud de la pelota para seguir en juego.

Si en el transcurso de un tanto se rompiera la pelota, de forma que fuera apreciada por los jueces, éstos pararán el tanto en disputa para cambiarla de inmediato, y se reanudará el tanto sin modificación en el marcador.

En las competiciones en que el material sea aportado por los equipos contendientes, cada equipo presentará 3 (2) pelotas para ser incluidas en el cestaño; la entrega del lote de cada equipo se realizará presentando las 3 (2) pelotas a la vez.

Si un equipo rehúsa a su derecho de presentar alguna/s de las 3 (2) pelotas, el equipo contrario podrá presentarla/s hasta completar en el cestaño el número de 6 (4) pelotas.

¹ Los números entre paréntesis hacen referencia a las modalidades a mano.

En el supuesto de impugnación por algún equipo, sobre alguna pelota que a su criterio no reúna las condiciones técnicas reglamentarias, quedará la misma tras el partido custodiada por el delegado federativo o en su defecto por el juez principal, quien la remitirá en perfectas condiciones, sin manipulación de clase alguna, bajo su responsabilidad, al Comité de Competición, que deberá decidir sobre su validez.

Efectuadas las comprobaciones, si de ellas se dedujera y así lo acordase el Comité de Competición, que las pelotas impugnadas no eran reglamentarias, el equipo que las



hubiere aportado en el lote perderá el partido, sin perjuicio de las sanciones disciplinarias que estime el Comité.

Si las pelotas fuesen reglamentarias y para su demostración se hubieran tenido que desmontar, el equipo impugnante, sin perjuicio de las sanciones disciplinarias que acordase el Comité de Competición, deberá pagar el importe de la pelota o pelotas.

Se entenderá cometida la infracción, en su caso, cuando las pelotas no reglamentarias hayan constituido el lote con el que se jugó y hayan sido utilizadas en el transcurso del partido, aunque lo hayan sido por el equipo impugnante e incluso si hubieran sido admitidas por el delegado federativo.

En el caso del material de mano, con anterioridad al lanzamiento de la chapa del sorteo del primer saque, podrá despojarse de la capa de grasa protectora. Posteriormente no podrá detenerse el partido para realizar esta labor.

Las pelotas podrán ser pintadas, a petición de cualquier equipo, cuando su desgaste dificultara su visibilidad, previa autorización expresa del juez principal.

En este supuesto el partido no se interrumpirá, debiéndose utilizar el resto de pelotas mientras se realiza el pintado, que una vez finalizado debe ser aprobado por el juez principal, quien comprobará que no incide en las características técnicas, especialmente en el bote normal.

Los jueces podrán inspeccionar en cualquier momento del partido el material, ya sea por iniciativa propia o a instancia de cualquier pelotari o entrenador.

En las competiciones en que se cuenta con un seleccionador de material para las pelotas aportadas por cada equipo, su función será dar el visto bueno a las pelotas presentadas, antes del inicio del partido.

Si el seleccionador estima que alguna pelota no es adecuada para el juego la retirará. El equipo que ha aportado la pelota retirada (o pelotas retiradas), presentará otra nueva hasta contar con la aprobación del seleccionador. Esta circunstancia se podrá repetir un máximo de tres veces. Si en estas tres oportunidades el seleccionador sigue disconforme con el material aportado, el equipo contrario dispondrá del derecho de completar el número de pelotas a presentar, hasta conseguir en el cesteño 6 (4) pelotas aceptadas por el seleccionador de material.

En el supuesto de que el seleccionador no admita un mínimo de 3 (2) pelotas entre todas las presentadas por los dos equipos, o en los casos en que no exista un seleccionador de material, si entre los dos equipos participantes no se presentan un mínimo de 3 (2) pelotas, el equipo que juega de color azul perderá el partido.

Una vez que el seleccionador haya admitido las pelotas, éstas no podrán ser manipuladas por ningún motivo.



Si el material de juego es aportado por la entidad organizadora, para poder iniciar el partido deberá cumplir el mínimo de 3 (2) pelotas presentadas.

Siempre será el equipo que lleve gerriko rojo el primero en presentar el material de juego.

La Organización pondrá a disposición de los contendientes un lote de pelotas que en número de estas, 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 compongan 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 caso de que el lote sacado a juego se deteriore por completo, este, pueda ser sustituido por uno nuevo.

En cualquier caso, nunca se podrá introducir una pelota nueva en el transcurso de un partido, salvo en el supuesto descrito en el párrafo anterior.

ARTICULO 25º.-

Si ejecutado el saque se produjera la situación de pasa 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 inicio 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 juez dará falta en contra del bando que produjo la interrupción.

Corresponde única y exclusivamente al juez detener el juego en esta circunstancia y aún en el supuesto de que la pelota se hubiese 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 juez detuviera el tanto por haberse deteriorado la pelota, la reanudación de est corresponde al equipo que lo tuviera antes de producirse este hecho y al mismo jugador que lo efectuó anteriormente.

ARTICULO 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 cómo hayan sido inscritos en el acta.



ARTICULO 27º.-

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

A.- Si la pelota en su regreso del frontis tocara 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 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 tocara 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.-

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 Juez 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.

ARTICULO 29º.-

Cuando en el transcurso del juego, la pelota tras golpear en el frontis, toca un objeto (ropa, herramienta, protecciones, etc.) perteneciente a un jugador que lo ha abandonado, se le ha desprendido o cualquier otra circunstancia, el tanto lo pierde el equipo del jugador dueño del objeto.



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 F.N.P.V.

CAPITULO VI: LA ESTORBADA Y REPETICIÓN DEL SAQUE

ARTICULO 30º.-

Si un jugador se interpone o dificulta de cualquier forma 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**.
- 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 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 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.

ARTICULO 31º.

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



ARTICULO 32º.

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 Juez, sancionará con falta al bando que no pudo terminar esta jugada.

CAPITULO VII: EL JUEZ Y LAS INCIDENCIAS DEL JUEGO

ARTICULO 33º

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**.

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

CAPITULO VIII: DERECHO Y OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES Y TÉCNICOS

ARTICULO 34º.-

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 juez dictamine.

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.

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



ARTICULO 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 Juez **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.

ARTICULO 36º.-

En los periodos de descanso los pelotaris no podrán retirarse fuera de la visión del público, salvo expreso consentimiento de los jueces, que lo limitarán a situaciones imprescindibles.

De autorizarse esta retirada, un juez acompañará al pelotari, a fin de cerciorarse del hecho que motiva la autorización. Si los motivos aducidos no son los reales, se ordenará la reanudación inmediata del partido.

Solicitud, duración y número.

1. Terminado un tanto únicamente el equipo que lo haya ganado, a través de cualquiera de sus componentes o entrenador, podrán solicitar un periodo de descanso que será de **un minuto**. La petición solicitada por el entrenador prevalecerá sobre la indicación del pelotari.
2. Se permiten un máximo de **5 periodos** de descanso por equipo.
3. A partir del momento en que a uno de los dos equipos le faltan cinco tantos para finalizar el partido, no se permitirán más de dos periodos de descanso por equipo.
4. No obstante, y por motivos excepcionales, apreciados como tales por el juez principal, como rotura de herramienta o indumentaria, se podrá acordar la interrupción del partido por el plazo que el juez estime



pertinente y prudencial, aun después de haber agotado el pelotari o equipo afectado el tiempo previsto en los párrafos anteriores. No se comprenderá en esta excepción el cambio de encintado de la xistera o pala, ni las modificaciones en las protecciones de las manos.

5. Si cualquiera de los pelotaris no se reintegrase al juego al finalizar el minuto de interrupción solicitado, sea cual sea el solicitante, los jueces requerirán, previa amonestación, y de no cumplirse, se anotará el tiempo transcurrido como tiempo de interrupción del que lo realizare, hasta el máximo de cinco minutos, transcurrido el cual se dará por finalizado y perdido el partido para el infractor. En esta circunstancia el juez informará al pelotari del tiempo que le resta para cumplir el periodo de 5'.
6. Cuando un jugador o un equipo ha solicitado y obtenido una detención del juego, el jugador o el equipo contrario pueden aprovechar y utilizar el tiempo completo de detención en su totalidad.

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.

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

ARTICULO 37º.-

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, permanecerá 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 azul, 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, los Jueces, el responsable de material y de la instalación.



ARTICULO 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 Juez, 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 Juez, procederá a amonestarles y si reincidieran, serán expulsados por el Juez 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 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 IX: AUTORIDAD DEL JUEZ EN LA CANCHA

ARTICULO 39º.-

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 o a petición de estos.

El Juez Principal, antes de tomar la decisión de suspender el encuentro, consultará con el Delegado de la F.N.P.V. si hubiese o, con el Delegado que la F.N.P.V. designe.

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

ARTICULO 40º.-

Los Jueces 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 Juez 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 Juez de Principal.

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

Cuando el Juez sea único, podrá ser sustituido por otro, por el ó el presidente del comité de la F.N.P.V de jueces., igualmente les corresponde a ellos sustituir a los tres jueces si así lo estimaran oportuno.

CAPITULO X: INCIDENCIAS ESPECIALES DURANTE EL JUEGO

ARTICULO 41º.-

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.

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.-

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 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.



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.

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

Si al efectuar el saque, este resultara pasa y, además se le rompiera la herramienta al jugador que efectuó el saque, este **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.

ARTICULO 44º.-

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 Juez sancionará a éstos con la pérdida del tanto.

CAPITULO XI: DEL PARTIDO PERDIDO

ARTICULO 45º.-

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 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 XII: CAUSAS DE FUERZA MAYOR

ARTICULO 46º.-

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 **UNICAMENTE AL JUEZ y a la F.N.P.V.**, tomar la decisión sobre la suspensión del partido.

1. Una vez comenzado el partido no podrá suspenderse sino es por causa de fuerza mayor (falta de luz, humedad en el terreno de juego, goteras o lluvia que entra al terreno de juego,...) o alguna otra circunstancia imprevista que a juicio del juez principal dificulte la normalidad del juego.

2. En el supuesto de producirse una circunstancia temporal que impida el desarrollo normal del juego, se esperará por un máximo de media hora a que la causa remita. Si transcurrido este tiempo aún persiste, se suspenderá el partido. El juez principal hará constar en acta las circunstancias y el resultado del partido en ese momento, así como qué equipo tenía el saque.

3. En los partidos jugados por sistema de ida y vuelta, la suspensión de un partido por problemas derivados del mal estado o imposibilidad de uso de la instalación que sea imputable al equipo local, el resultado será de cero tantos para el equipo local y el equipo visitante habrá obtenido los tantos a los que se disputaba el partido. No obstante, el equipo local podrá solicitar de la F.N.P.V. con un mínimo de tres días de antelación a la fecha del partido el traslado a otra instalación.

4. La suspensión del partido deberá hacerse constar en el acta por el juez principal, junto con las causas de la misma, debiendo ser la F.N.P.V. la que decida la nueva fecha, hora y lugar en que se reanudará el partido.

5. La suspensión de partidos en terrenos de juego neutrales dará lugar al aplazamiento del partido en la fecha, hora y lugar que dictamine la F.N.P.V.. El partido



aplazado se reanudará con el mismo resultado que concluyó en el momento del aplazamiento y con los mismos pelotaris. Si algún pelotari certificase haberse lesionado en el periodo entre los dos partidos, podrá ser sustituido por otro compañero y motivará la permisión de otra sustitución en el equipo contrario.

CAPITULO XIII. LESION DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES.

ARTICULO 47º.-

Se considerará como lesión cualquier daño de carácter físico o fisiológico que surgiera a lo largo del encuentro (incluyendo el calentamiento en cancha) que impidiera al pelotari actuar en las mismas condiciones de antes del partido.

El “mal de manos” se considerará como lesión a todos los efectos. “Mal de manos” se considerará cualquier tipo de daño que afecte a la integridad de la mano, como pudiera ser la rotura de vasos sanguíneos, inflamación de los tendones, o afecciones similares.

Certificación de la lesión. Si un pelotari abandona el juego por lesión, deberá certificar en la F.N.P.V. dicha lesión mediante certificación médica en las 72 horas posteriores al día del partido.

En el supuesto de lesión, el tiempo máximo de espera para reincorporarse el pelotari lesionado al juego será siempre de diez minutos. Si no fuese posible perderá el partido 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. El juez principal hará constar en el acta, la lesión y el resultado final.

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

ARTICULO 48º.-

En la sustitución de un jugador por lesión producida por un contrario y constatada por un médico, se procederá de la siguiente manera:

- A.- Cuando un jugador queda lesionado como sobredicho, el juez autorizará el cambio de 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 10' (DIEZ 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 **10' (DIEZ 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 solo jugador de su equipo en contra del 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.-

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 XIV: DISTINTIVO E INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

ARTICULO 50º.-

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.-

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

La camisa o polo, siempre con cuello, será blanca o roja o azul. 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.

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 acuerdo con el equipo contrario, y previo aviso a la organización, podrá este último vestir de rojo.

CAPITULO XV: SOBRE PUBLICIDAD Y ANUNCIOS

ARTICULO 52.-

Normas generales

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

ARTICULO: 53.-

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.N.P.V. que en cada caso puedan ser adecuadas a la normativa de cada autonomía, previa autorización de la F.N.P.V.**

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.

Sobre el pecho y la espalda:

Podrá figurar una marca publicitaria sin que exceda en ningún caso de las medidas de 700 cm². (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.

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 cm².

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 de la comunidad, 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 54º.- Cláusula final sobre publicidad:

Corresponde al Comité Ejecutivo de la F.N.P.V. 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 XVI: SITUACIÓN FÍSICA DE JUGADORES Y JUECES EN LA CANCHA

ARTICULO 55º.-

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.

Los Jueces en cualquier Campeonato, serán en número como se detalla:

1.- FRONTÓN DE 36 MTS. : Dos.

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 otro Juez o Juez auxiliar a la altura del cuadro siete o línea de pasa.

En las especialidades de herramienta los Jueces son TRES, estos, 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, con posibilidad de dos

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.- TRINKETE 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 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 Juez 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 juez de pasa, se colocará de igual forma que en paleta goma.



CAPITULO XVII: ESPECIALIDADES HERRAMIENTAS - PELOTAS SAQUES -TANTEOS

ARTICULO 57º. - 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.



ARTICULO 58º.-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, salvo los de categorías inferiores de Benjamín, Alevín, infantil y Cadete, que serán a 18.

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 106 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

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

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.

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

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

Los partidos tanto en 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 60º.-Trinquete

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

1.- .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.

ARTICULO 62.-**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.

8.- 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

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

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 trinkete.



ARTICULO 65º. – Del peso de las herramientas:

Las herramientas de **PALA, PALETA CUERO Y PALA CORTA**, podrán ser pesadas por la F.N.P.V. 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. -

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, 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. - 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.**

ARTICULO 69º.- Del delegado deportivo o delegado de instalación:

El Comité Organizador, por delegación del Comité Ejecutivo de la F.N.P.V., queda facultado para designar 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 estos, realicen la correspondiente inscripción de jugadores para los distintos partidos.
5. - Con carácter **OBLIGATORIO**, colaborar con el Comité Ejecutivo de la F.N:P.V. con el Comité Organizador 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.



CAPITULO XVIII: DISPOSICIÓN FINAL

ARTICULO 70º.

El Comité EJECUTIVO de la F.N.P.V. 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.



DETALLE DE ANEXOS

1. MEDIDAS INSTLACIONES DE JUEGO

1.1. Plaza Libre	Pag 49
1.2. Trinquete	Pag 50
1.3. Frontón Pared Izquierda	Pag 56

2. PESO DE LAS PELOTAS

2.1. Plaza Libre	Pag 58
2.2. Trinquete	Pag 59
2.3. Frontón Pared Izquierda	Pag 60
2.4. Frontón de 30 metros	Pag 60

3. DISTANCIAS DE SAQUE

3.1. Plaza Libre	Pag 61
3.2. Trinquete	Pag 62
3.3. Frontón Pared Izquierda	Pag 63

4. Especialidades Antigüas

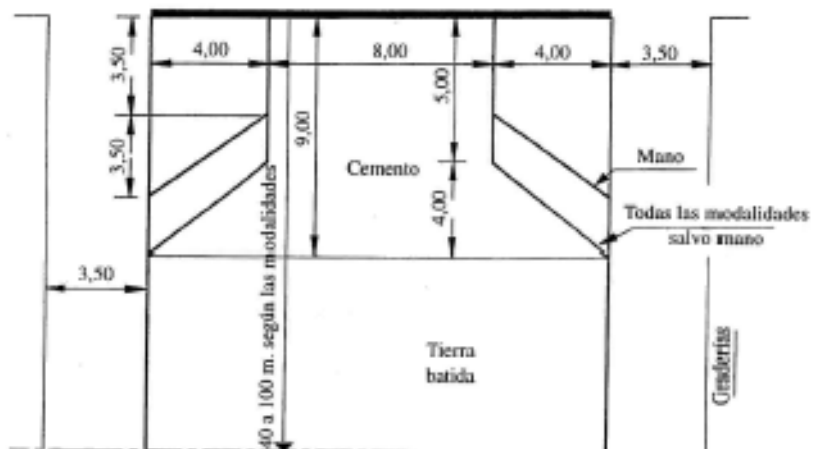
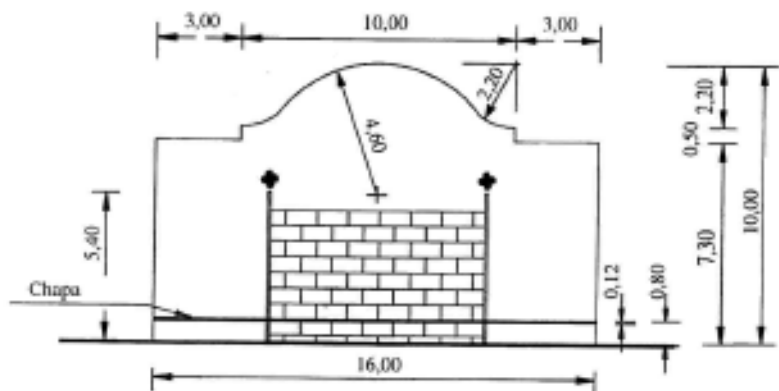
Pag 67



ANEXOS

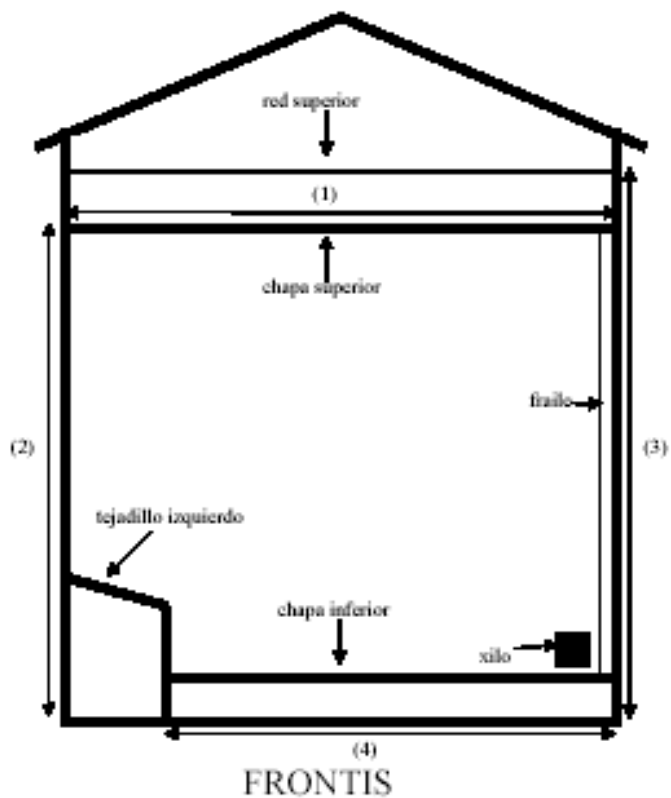
1. Medidas de las instalaciones de juego.

1.1. Frontón de plaza libre





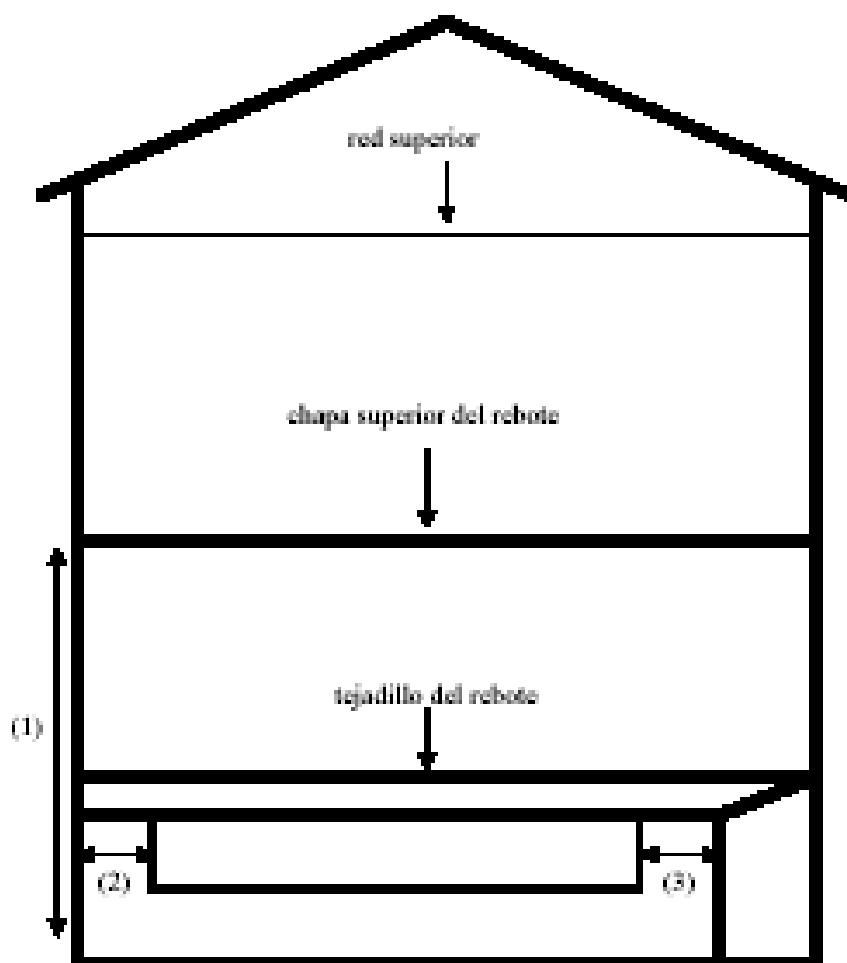
1.2. El trinquete



Anchura del frontis (1)	950
Altura inferior de la chapa superior del frontis (2)	850
Altura inferior de la red o límite superior (3)	950
Anchura de la cancha (4)	800



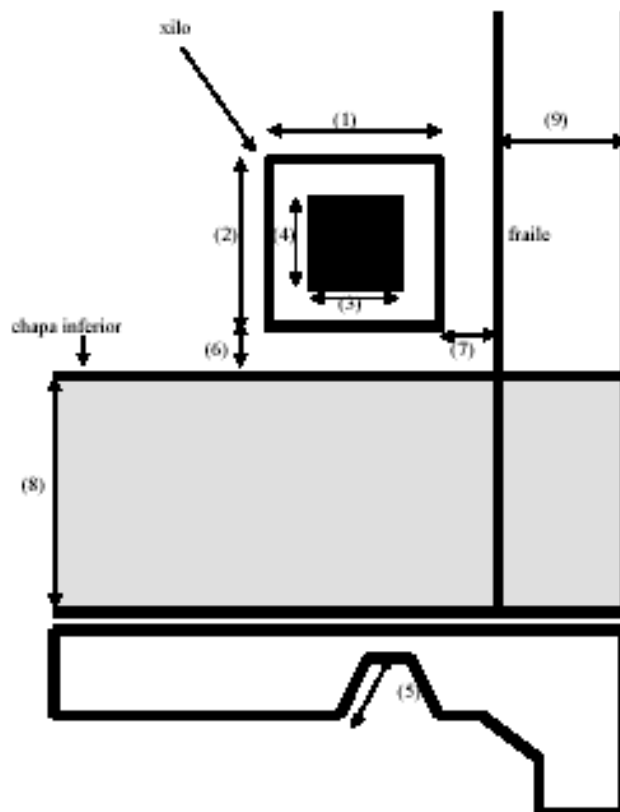
Altura inferior de la chapa del rebote y paredes laterales (1)	550
Distancia de la red del rebote a la pared derecha (2)	100
Distancia de red del rebote al tejado izquierdo (3)	100



REBOTE



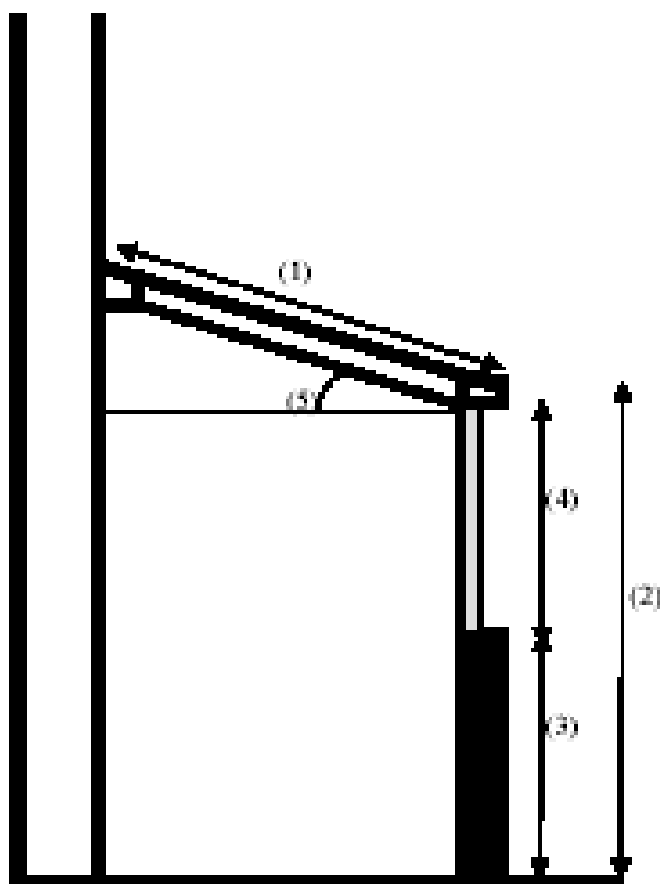
Anchura externa del xilo (1)	60
Altura externa del xilo (2)	60
Anchura interna del xilo (3)	30
Altura interna del xilo (4)	30
Profundidad del xilo (5)	30
Separación del xilo a la chapa inferior (6)	40
Separación del xilo al fraile (7)	40
Altura superior de la chapa inferior del frontis (8)	90
Anchura del fraile (9)	45



XILO Y FRAILE



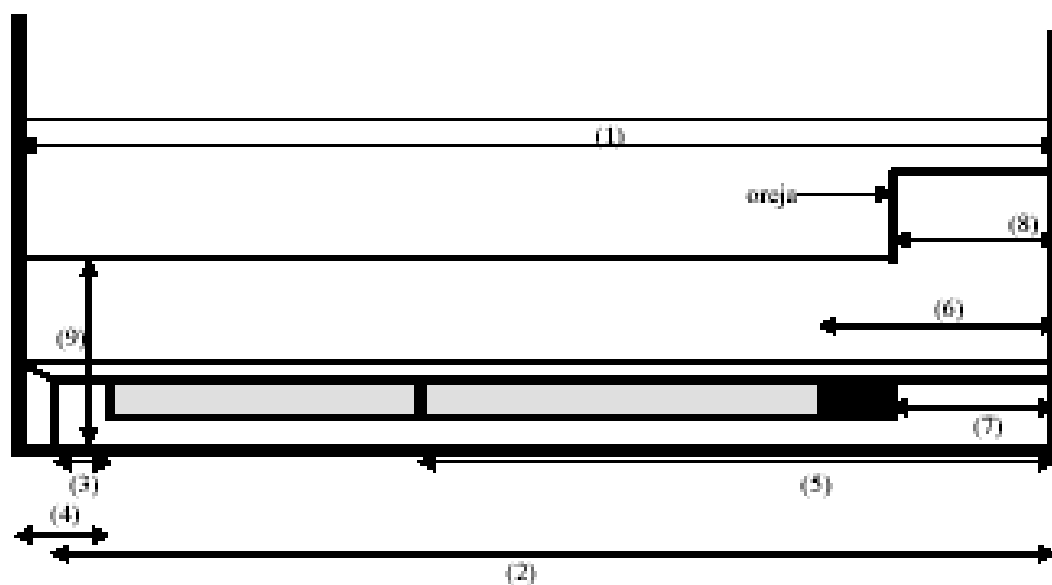
Anchura del tejado (1)	155
Altura inferior del tejado (2)	190
Altura inferior de la red (3)	100
Anchura de la red (4)	85
Pendiente del tejado (5)	18°



TEJADILLO



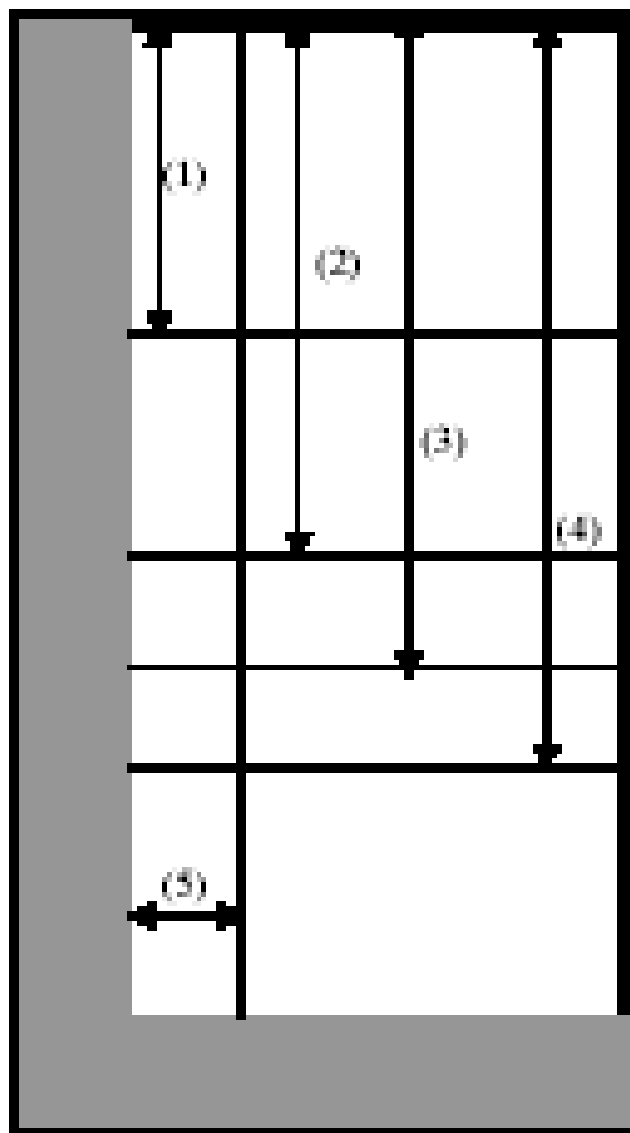
Distancia del frontis al rebote (1)	2850
Distancia del frontis al tejadillo del rebote (2)	2720
Distancia de la red de la izquierda al tejadillo del rebote (3)	200
Distancia de la red de la izquierda al rebote (4)	330
Falta de saque mano (5)	1750
Distancia del frontis a la red de la izquierda (mano) (6)	725
Distancia del frontis a la red de la izquierda (herramienta) (7)	450
Anchura de las orejas (8)	450
Altura inferior de la chapa del rebote y paredes laterales (9)	550



PARED IZQUIERDA



Línea de bote para el saque a mano (1)	850
Línea de saque para paleta goma (2)	1500
Línea de falta para el saque a mano (3)	1750
Línea de saque para paleta cuero y sare (4)	2000
Línea de media (5)	250



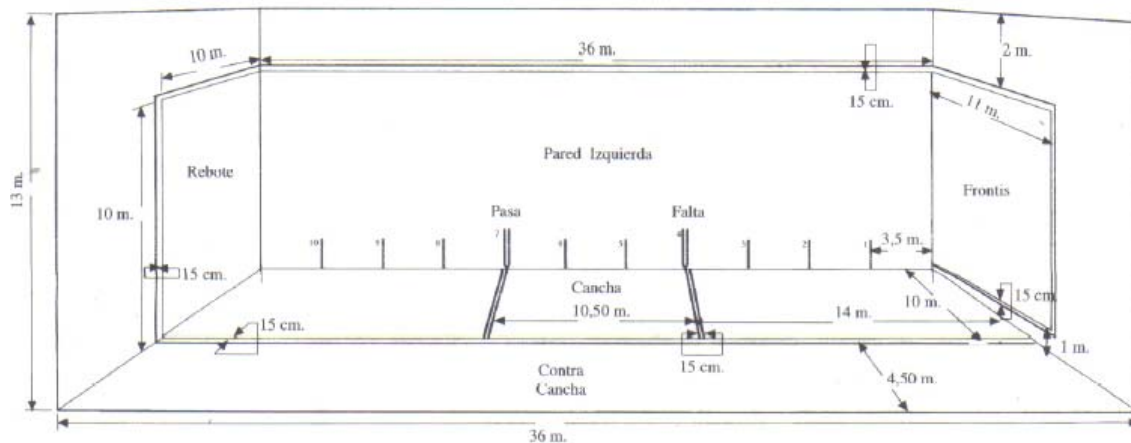
PLANTA



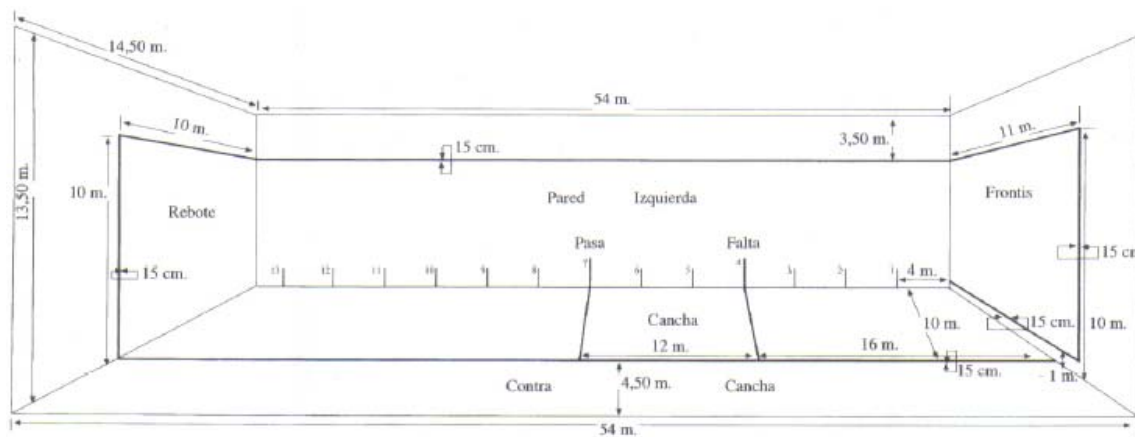
1.3. Frontón de pared izquierda.

FRONTON CORTO DE 30 METROS

1. Largo de cancha, 30 metros.
Altura del frontis, 10 metros (excluyendo las chapas)
Altura de rebote, 5,60 metros, mínimo (excluyendo chapa)
Anchura del frontis, 11 metros (excluyendo chapa)
Anchura cancha y rebote, 10 metros (excluyendo chapa)
Anchura contracancha, 3 metros mínimo.
Altura chapa inferior frontis, 0,60 metros
2. En los frontones cubiertos, desde el límite superior del frontis, pared izquierda y rebote hasta el techo (inicio de canchas o red) deberá existir una altura libre mínima de 2 metros.
3. Los cuadros deberán tener una distancia de 3,5 metros de cuadro a cuadro.
4. La falta y la pasa se señalan, asimismo, con una raya paralela al frontis, pintada en el suelo y señalada con una cinta adhesiva, desde la pared izquierda a la contracancha, de una anchura de 15 centímetros. Los letreros de pasa y falta situados en la pared izquierda deben adaptarse a la situación concreta del partido que se esté jugando (categoría y modalidad).
5. La falta y la pasa estarán situadas en los cuadros 3 (10,50 m) y 5 (17,50 m) respectivamente.



FRONTÓN CORTO DE 36 METROS



FRONTÓN LARGO DE 54 METROS



2. Las pelotas

2.1. Frontón de plaza libre

Especialidad	Categoría	Peso núcleo	Peso total	Diámetro
Laxoa	Cadete	25-35	100-115	60-62
	Juvenil	35-45	115-130	63-65
	Senior	35-45	115-130	63-65
Rebote	Cadete	15-18	110-115	60-62
	Juvenil	18-20	115-125	62
	Senior	20-25	130-140	64
Mano	Cadete	22-23	92-94	57-60
	Juvenil	23-24	94-96	58-60
	Senior	24-25	95-97	59-60
Paleta goma maciza	Cadete	Punto amarillo redondo	54-56	47-50
	Juvenil			
	Senior			
Paleta cuero	Cadete	17	52-54	48-50
	Juvenil			
	Senior			
Pala corta	Cadete	30-32	98-100	
	Juvenil			
	Senior			
Joko garbi	Cadete	24-30	108-110	60
	Juvenil	32-35	120-125	64
	Senior	32-35	120-125	64
Cesta punta	Cadete	35-45	115-120	
	Juvenil	50-65	128-130	
	Senior	50-65	128-130	

2.2. Trinquete

Especialidad	Categoría	Peso núcleo	Peso total	Diámetro
Pasaka	Cadete	sin núcleo	235-245	
	Juvenil			
	Senior			
Mano	Cadete	22-23	92-94	57-60
	Juvenil	24-25	95-97	59-60
	Senior	24-25	95-97	59-60
Paleta goma maciza	Cadete	Punto amarillo redondo	55	47-50
	Juvenil			
	Senior			
Pala ancha	Cadete	sin núcleo	35-40	
	Juvenil			
	Senior			
Paleta cuero	Cadete	15-18	50-52	48-50
	Juvenil			
	Senior			
Sare	Cadete	18	78	55
	Juvenil	18	80	
	Senior	20	82	



2.3. Frontón de pared izquierda

Especialidad	Categoría	Peso núcleo	Peso total	Diámetro
Mano	Cadete	25-28	90,1-96,0	59-61
	Juvenil	28-31	96,1-101,0	60-62
	Senior	30,1-34	101,1-106,0	61-64
Paleta goma maciza	Cadete	Punto amarillo redondo	55	47-50
	Juvenil			
	Senior			
Paleta cuero	Cadete	15-18	50-52	48-50
	Juvenil			
	Senior			
Pala corta	Cadete	34-38	85-90	56-58
	Juvenil			
	Senior			
Joko garbi	Cadete	24-30	103-105	59-61
	Juvenil	35	120-125	62-64
	Senior	35	120-125	62-64
Cesta punta	Cadete	80-90	110-120	62
	Juvenil	90-100	120-125	63-64
	Senior	100-108	125-130	63-64
Remonte	Cadete	76	115-117	61-63
	Juvenil			
	Senior			
Pala	Cadete	50-65	108-115	60-62
	Juvenil			
	Senior			

2.4. Frontenis

Especialidad	Categoría	Peso total	Diámetro
Frontenis Pelota Olímpica	Cadete	40 gr	46-48 mm
	Juvenil		
Frontenis Pelota Preolímpica	Senior	40 gr	55-58 mm



3. Las distancias de saque y tanteos

3.1. Frontón de plaza libre

Especialidad	Categoría	Saque			Límite de juego	Tanteo
		Bote	Falta	Pasa		
Bote luzea	Cadete	ver normas específicas				10 juegos
	Juvenil					
	Senior					
Mahai jokoa	Cadete	ver normas específicas				13 juegos
	Juvenil					
	Senior					
Laxoa	Cadete	ver normas específicas				9 juegos
	Juvenil					
	Senior					
Rebote	Cadete	ver normas específicas				13 juegos
	Juvenil					
	Senior					
Mano	Cadete	libre	13m	25m		30
	Juvenil		15m	30m		
	Senior		15m	30m		
Paleta goma maciza	Cadete	22.5m	15m	35m		35
	Juvenil					
	Senior					
Paleta cuero	Cadete	25m	15m	45m		40
	Juvenil					
	Senior					
Pala corta	Juvenil	25m	20m	45m		45
	Senior					
Joko garbi	Cadete	libre	20m	45m	45m	45
	Juvenil		22.5m	50m	50m	50
	Senior					
Cesta punta	Cadete	libre	25m	70m	70m	35
	Juvenil		30m	80m	80m	40
	Senior		30m	80m	80m	45

3.2. Trinquete

Especialidad	Categoría	Saque			Tanteo
		Bote	Falta	Media	
Pasaka	Cadete	ver normas específicas			13 juegos
	Juvenil				
	Senior				
Mano individual	Cadete	8,5m	14m	No existe	30
	Juvenil		17,5m		35
	Senior		17,5m		40
Mano parejas	Cadete	Libre	17,5m		40
	Juvenil				40
	Senior				40
Paleta goma maciza	Cadete	13m	15m	30	
	Juvenil	15m	17.5m	30	
	Senior	15m	17.5m	30	
Pala ancha	Cadete	15m	15m	2,5m	30
	Juvenil				
	Senior				
Paleta cuero	Cadete	20m	20m	2,5m	40
	Juvenil				
	Senior				
Share	Cadete	15m	17,5m	2,5m	40
	Juvenil	18m	20m		
	Senior	20m	20m		

3.3. Frontón de pared izquierda

Especialidad	Categoría	Saque			Tanteo
		Bote	Falta	Pasa	
Mano individual	Cadete	12,25m	14m	24,5m	18
	Juvenil	14m			
	Senior				
	Profesionales				
Mano parejas	Cadete	10,50m	14m	24,5m	22
	Juvenil	14m			
	Senior	15,75m			
	Profesionales	15,75m			
Mano 4 y ½	Cadete	12,25m	10,5m	17,5m	18
	Juvenil	14m			
	Senior				
	Profesional				
Paleta goma maciza chicas	Cadete	14m	14m	24,5m	30
	Juvenil	17,5m			
	Senior	21m			
Paleta goma maciza chicos	Cadete	17,5m	14m	24,5m	30
	Senior	24,5m			30
Paleta cuero	Cadete	28m	14m	24,5m	30
	Juvenil	31,5m			35
	Senior	33m			35
Pala corta	Juvenil	31,5m	14m	24,5m	40
	Senior	33m			
Joko garbi	Cadete	24,5m	14m	24,5m	40
	Juvenil	28m			
	Senior	28m			
Pala o pala tradicional	Juvenil	44m	16m	28m	45 p ² / 35 i
	Senior				
Cesta punta	Cadete	36m	16m	28m	30 p / 25 i
	Juvenil	40m			35 p / 25
	Senior	42m			35 p / 25
Remonte	Cadete	36m	16m	28m	35 p / 30 i
	Juvenil	44m			40 p / 35 i
	Senior	44m			40 p / 35 i

² p: parejas i: individual



1go ERANSKINEA / ANEXO 1

Especialidad <i>Espezialitatea</i>	Division <i>Maila</i>	Categoria <i>Kategoria</i>	Saque - <i>Sakea</i>				Material					
			Bote	Falta	Pasa	Tanteo		Peso Nucleo	Peso Total	Diametr		
Pared Izquierda Ezker pareta	Mano Parejas <i>Eskuz Binaka</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Benjamin	7 m	7 m	18 m	18	Reglamentaria Goxua	X	50-55	55-57	
			Alevin	8 m	9,5 m		18	Reglamentaria Mixta	X	65,1-75	57-59	
			Infantil	10,5 m	10,5 m	22 m	18	Reglamentaria Mixta	X	85-90	59-61	
			Cadete	10,5 m	14 m	24,5 m	22	Reglamentaria Dura	25-28	90,1-96	59-61	
			Juvenil	14 m				Reglamentaria Dura	28-31	96,1-101	60-62	
			Señor	14 m				Reglamentaria Dura	30,1-34	101,1-106	61-64	
		Segunda <i>Bigarrena</i>	Benjamin	7 m	7 m	18 m	18	Reglamentaria Goxua	X	50-55	55-57	
			Alevin	8 m	9,5 m	18 m	18	Reglamentaria Mixta	X	65,1-75	57-59	
			Infantil	10,5 m	10,5 m	22 m	18	Reglamentaria Mixta	X	75,1-85	59-60	
			Cadete	10,5 m	14 m	24,5 m	22	Reglamentaria Dura	25-28	90,1-96	59-61	
			Juvenil	14 m				Reglamentaria Dura	28-31	96,1-101	60-62	
			Señor	14 m				Reglamentaria Dura	30,1-34	101,1-106	61-64	
		Tercera <i>Iruugarrena</i>	Benjamin	7 m	7 m	18 m	18	Reglamentaria Goxua	X	50-55	55-57	
			Alevin	8 m	8 m		18	Reglamentaria Goxua	X	55,1-60	57-59	
			Infantil	10 m	10 m	22 m	18	Reglamentaria Goxua	X	60,1-70	59-62	
	Cadete		10,5 m	10,5 m	24,5 m	22	Reglamentaria Mixta	X	85,1-92	60-61		
	Juvenil		10,5 m	14 m		22	Reglamentaria Dura	28-31	96,1-101	60-62		
	Mano Individual <i>Eskuz Banaka</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Cadete	12,25 m	14 m	24,5 m	18	Reglamentaria Dura	25-28	90,1-96	59-61	
			Juvenil	14 m	14 m	24,5 m	18	Reglamentaria Dura	28-31	96,1-101	60-62	
			Señor	14 m	14 m	24,5 m	18	Reglamentaria Dura	30,1-34	101,1-106	61-64	
	Mano 4 1/2 <i>Eskuz 4 1/2</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Juvenil	14 m	10,5 m	17,5 m	18	Reglamentaria Dura	28-31	96,1-101	60-62	
			Señor				22	Reglamentaria Dura	30,1-34	101,1-106	61-64	
	Paleta Cuero <i>Laruzko Paleta</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Infantil	28 m	14 m	24,5 m	30	Cervino nº 2	15-18	50-52	48-50	
			Cadete	28 m				Cervino nº 2				
			Juvenil	31,5 m				Cervino nº 2				
			Señor	33 m				Cervino nº 2				
	Pala Corta <i>Pala Motza</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Juvenil	31,5 m	14 m	24,5 m	40	Cervino nº 2	34-38	85-90	56-58	
Señor			33 m	Cervino nº 2								
Paleta Goma Chicas <i>Gomazko Paleta Neskak</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Juvenil	17,5 m	14 m	24,5 m	30	P. Amarillo		55	47-50		
		Señor	21 m				P. Amarillo					
Paleta Goma Chicos <i>Gomazko Paleta Mutilak</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Benjamin	10,5 m	7 m	17,5 m	25	P. Amarillo		55	47-50		
		Alevin	14 m	10,5 m	21 m		P. Amarillo					
		Infantil	17,5 m	10,5 m	24,5 m		P. Amarillo					
		Cadete	17,5 m	14 m	24,5 m		P. Amarillo					
		Juvenil	21 m				C. Amarillo				65-70	47-50
		Señor	24,5 m				C. Amarillo					
Cesta Punta <i>Zesta Punta</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Alevin	14 m	14 m	22 m	30	Reglamentaria	80-90	110-120	62		
		Infantil	28 m	16 m	28 m	30	Reglamentaria					
		Cadete	36 m			30	Reglamentaria					
		Juvenil	40 m			35 p/25 i	Reglamentaria	90-100	120-125	63-64		
		Señor	42 m			35 p/25 i	Reglamentaria	100-108	125-130	63-64		
Remonte <i>Erremontea</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Senior	44 m			16 m	28 m	40 p/35 i	Reglamentaria	76	115-117	61-63
Pala Pala	Primera <i>Lehenengoa</i>	Señor	44 m	16 m	28 m	45	Reglamentaria	50-65	108-115	60-62		



	Especialidad <i>Espezialitatea</i>	Division <i>Maila</i>	Categoria <i>Kategoria</i>	Saque - <i>Sakea</i>			Material				
				Bote	Falta	Media	Tanteo		Peso Nucleo	Peso Total	Diametro
Trinquete <i>Trinkete</i>	Mano Individual <i>Eskuz Banaka</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Cadete	10 m	14 m	No existe	30	Punpa	22-23	92-94	57-60
			Juvenil		17,5 m		35	Punpa	24-25	95-97	59-60
			Señor		17,5 m		40	Punpa	24-25	95-97	59-60
	Mano Parejas <i>Eskuz Binaka</i>	1º, 2º, 3º	Benjamin	7 m	7 m	No existe	18 PI	Reglamentaria	Ver Pared Izquierda <i>Ezker pareta begiratu</i> Trk Cadete, misma que indiv <i>Trk Kadete, banaka berbera</i>		
			Alevin	8 m	8 m		18 PI	Reglamentaria			
			Infantil	10 m	10 m		18 PI	Reglamentaria			
			Cadete	10 m	15 m		22 PI/30Tr	Reglamentaria			
			Juvenil		17,5 m		35	Punpa	24-25	95-97	59-60
			Señor		17,5 m		40	Punpa	24-25	95-97	59-60
	Paleta Goma Arg <i>Gomazko Paleta Arg</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Juvenil	15 m	15 m	2,5 m	30	Reglamentaria	Sin Nucleo	35-40	
			Señor				Reglamentaria				
	Paleta Cuero <i>Larruzko Paleta</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Cadete	20 m	20 m	2,5 m	40	Cervino nº 1 ó Punpa	15-18	50-52	48-50
			Juvenil					Cervino nº 1 ó Punpa			
			Señor					Cervino nº 1 ó Punpa			
	Share <i>Xare</i>	Primera <i>Lehenengoa</i>	Juvenil	18 m	20 m	2,5 m	40	Punpa	18	80	55
Señor			20 m	Punpa				20	82		



PELOTAS :

CARACTERISTICAS PARA MANO

GOXUA	BENJAMIN	ALEVIN	INFANTIL
NUCLEO Gramos			
PESO TOTAL Gramos	50 - 55	55,1 - 60	60,1 - 70
DIAMETRO Total m.m	55 - 57	57 - 59	59 - 62

SEMIDURA	BENJAMIN	ALEVIN	INFANTIL	CADETE
NUCLEO Gramos				
PESO TOTAL Gramos	60 - 65	65,5 - 75	75,1 - 85	85,1 - 92
DIAMETRO Total m.m	55 - 57	57 - 59	59 - 60	60 - 61

DURA	INFANTIL	CADETE	JUVENIL	SENIOR
NUCLEO Gramos	19 - 21	25 - 28	28 - 31	30/01/92
PESO TOTAL Gramos	85 - 90	90,1 - 96	96,1 - 101	101,1 - 106
DIÁMETRO Total m.m	59 - 61	59 - 61	60 - 62	61 - 64



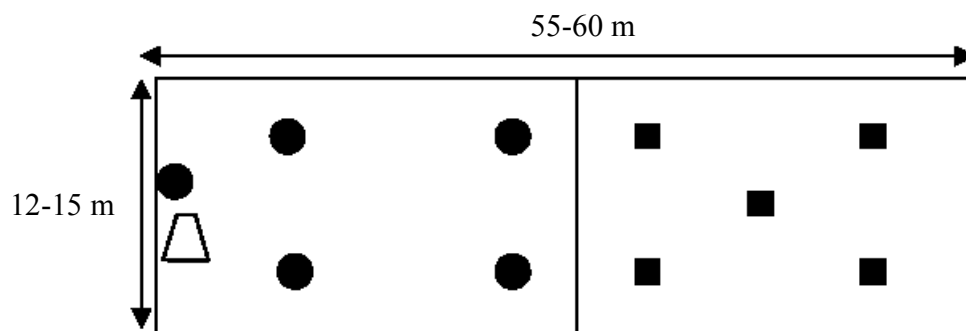
4. Las especialidades antiguas.

Recogemos la descripción de dos especialidades que en el pasado constituyeron parte fundamental de la pelota vasca y que su desarrollo permitió evolucionar a las especialidades actuales.

4.1. Bote luzea

Se juega en un espacio abierto. No requiere ninguna pared para su desarrollo. El suelo es mejor que sea duro y liso, para que la pelota bote correctamente, pero no es condición indispensable, ya que mayoritariamente se resta de aire, por lo cual se puede jugar incluso sobre un terreno cubierto de musgo o hierba corta.

Normalmente, el terreno es rectangular; largo de 55 a 60 m y 12 a 15 m de ancho. El botarri o piedra de saque está en un extremo (ver imagen). A 30 m de él, una raya transversal divide al campo en dos partes. El campo del saque se coloca entre ese botarri y la línea divisoria, que se llama escás. El campo del resto, entre esta línea y el fondo del campo. A veces ocurre que el terreno no es horizontal, en tal caso se coloca el botarri en la parte más baja del terreno. Tampoco todos los campos son regularmente rectangulares.



Cada uno de los equipos se compone de un sacador y de cuatro restadores; total 10 jugadores participando. El sacador de cada equipo siempre será el mismo. En las plazas estrechas puede jugarse con tres y aún con dos restadores.

En la montaña, el botarri es una piedra plana. En las plazas urbanas se usa un botarri semejante al del rebote, pero con su superficie menos inclinada. Se coloca en el extremo de la plaza.

El sacador debe botar la pelota sobre el botarri con la mano y lanzarla haciéndola botar en el campo contrario. Ha de sobrepasar la raya llamada escás, y la pelota no ha de botar fuera de los límites laterales ni de la línea de fondo, so pena de ser falta y hacer perder un quince al equipo que la ha lanzado. No se puede sacar de besagain. Hay que hacerlo de costado (beso zehar) o de abajo (azpitik). Antes de lanzar el saque, ningún jugador puede internarse en el campo contrario; es decir, más allá del escás.



El jugador contrario sobre el cual ha sido lanzada la pelota ha de restar de aire o al primer bote, y la devuelve hacia el campo del sacador. Este resto se contrarresta a su vez por un jugador del campo del saque y queda así establecido un intercambio de pelotazos entre ambos campos, que continúa hasta que un jugador falle en la devolución de la pelota, bien de aire, bien al primer bote.

Todo jugador que arroje la pelota a botar fuera de los límites laterales comete falta y su equipo pierde un quince.

Todo envío de la pelota (exceptuando el saque) que supere la línea de fondo del campo contrario supone un kintze para el equipo que ha golpeado la pelota..

Todo jugador que, intentando golpear a la pelota de volea o al primer bote, es tocado por la pelota en dos lugares diferentes de su cuerpo, hace berjes y su campo pierde un quince. Lo mismo ocurre si la pelota, restada por él, toca uno de sus compañeros, de aire o al primer bote.

El punto en el que la pelota es detenida en el interior de los límites se señala mediante una raya. Ese punto es una raya.

El punto en que la pelota traspasa los límites laterales de la plaza, rodando, es decir, no por el aire (pues esto sería falta) es igualmente una raya.

Las rayas se hacen tanto de un lado como del otro del escás; dicho de otro modo, ambos bandos pueden hacerlas.

La raya es un kintze “diferido” que no se cuenta en el momento de producirse y que será disputado y contabilizado cuando los equipos hayan cambiado de campo, tras haber trasladado provisionalmente el escás al punto donde se ha marcado la raya. Se trata, pues, de una línea imaginaria y paralela al verdadero escás y que desaparece después de jugarse la raya.

Lo normal es que los partidos sean a diez juegos.

El cambio de campo de los equipos se efectúa cuando hay marcadas dos rayas, o bien una sola, en el caso de que uno de los equipos cuente cuarenta en su tanteador.

Las pelotas no han de ser tan vivas como las de ble a mano. Son también un poco más pequeñas y algo más livianas que éstas (unos cinco gramos menos)



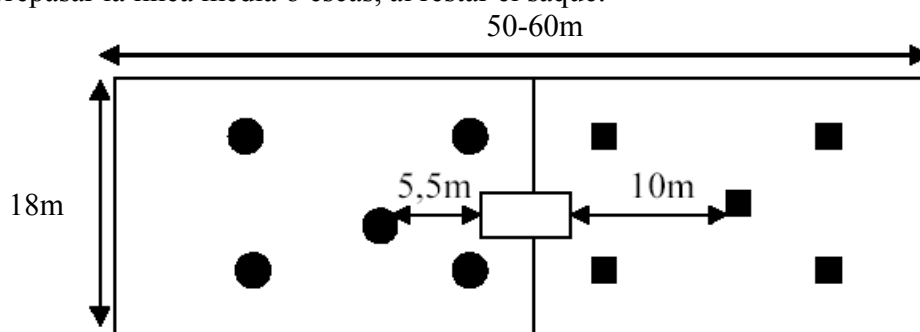
4.2. Mahai-jokoa

Es una variante del bote luzea, jugado también a mano, y tiene sus mismas reglas. Lo que le distingue es el lugar del saque y el modo de sacar. El botarri no se halla en el fondo, sino en medio de la plaza, y es una mesa de tamaño regular, rectangular, con cuatro patas.

Se juega en un terreno de 50 a 60 m de largo y unos 18 de ancho. Está dividido en dos partes iguales por un escás. A veces se da el caso de que en uno de los extremos se halle una pared. En tal caso, contra ella se producen, como en el rebote, las jugadas llamadas “pared” y “rebote”.

Las pelotas son mayores que las usadas en los otros juegos y pesan unos 160 gr. Generalmente el número de pelotaris por equipo es de 5, aunque este número puede variar en función del tamaño de la plaza.

El sacador se coloca a 5,50 metros de la mesa; dos compañeros suyos ocupan los extremos de la raya media, y otros dos el fondo del campo. El restador debe siempre sobrepasar la línea media o escás, al restar el saque.



El sacador, con la pelota en la mano, la lanza suavemente contra la mesa desde la distancia de 5,50 metros definida anteriormente, haciéndola botar sobre ella de forma que el restador contrario pueda responderle. Se admite que la pelota golpee en los bordes laterales de la mesa, en las aristas, a fin de que la pelota se desvíe de un modo imprevisible y despiste al restador, situado a 10 metros de la mesa.

Sin embargo, si al sacar, la pelota vuelve al campo del sacador (por haber pegado en la arista frontal y no en una lateral), comete falta. Cuando la pelota, durante la disputa de un tanto, toca la mesa, el tanto se acaba de dos modos: en quince o en paso.

El partido se desarrolla a 13 juegos.

También en este mismo juego las rayas se producen de ambos lados del terreno y provocan los mismos cambios de campo que el bote luzea. Lo mismo sucede con el berjes, es decir, la falta que comete el pelotari cuando toca la pelota que un compañero suyo ha lanzado o al tocar dos veces seguidas la pelota.