



REGLAMENTO DE JUEGO

En vigor a partir del 1 de septiembre de 2006

TITULO PRELIMINAR. AMBITO DE APLICACION Y PRINCIPIOS GENERALES.

TITULO I. LAS INSTALACIONES DE JUEGO.

Capítulo I. Instalaciones en general.

Capítulo II. El frontón de plaza libre.

Capítulo III. El trinquete.

Capítulo IV. El frontón de pared izquierda.

Capítulo V. Otras instalaciones.

TITULO II. LAS HERRAMIENTAS DE JUEGO

Capítulo I. Herramientas en general.

Capítulo II. Las palas.

Sección 1ª. La paleta de paleta goma maciza.

Sección 2ª. El paletón.

Sección 3ª. La paleta de paleta cuero.

Sección 4ª. La pala corta.

Sección 5ª. La pala tradicional o pala.

Capítulo III. Las xisteras.

Sección 1ª. La xistera de joko garbi.

Sección 2ª. La xistera de remonte.

Sección 3ª. La xistera de cesta punta.

Capítulo IV. Los guantes.

Sección 1ª. El guante corto.

Sección 2ª. El guante largo.

Capítulo V. El sare.

Capítulo VI. La raqueta.

TITULO III. LAS PELOTAS

TITULO IV. El juego

Capítulo I. Reglas aplicables a los juegos directos.

Sección 1ª. Reglas comunes.

Sección 2ª. Laxoa.

Sección 3ª. Rebote.

Sección 4ª. Pasaka.

Capítulo II. Reglas de juego aplicables a los juegos indirectos.

Sección 1ª. Reglas comunes.

Subsección 1ª. Presentación y sorteo inicial.

Subsección 2ª. Saque.

Subsección 3ª. Dinámica del juego.

Subsección 4ª. Faltas.

Subsección 5ª. Incidencias del juego.

Subsección 6ª. Periodos de descanso entre tantos.

Subsección 7ª. Lesiones.

Subsección 8ª. Calentamiento.

Subsección 9ª. Suspensión y aplazamiento de partidos.

Subsección 10ª. Retraso de los partidos.

Subsección 11ª. Suplentes y sustituciones

Sección 2ª. Reglas propias a las especialidades de la disciplina de frontón de plaza libre.

Sección 3ª. Reglas propias a las especialidades de la disciplina de trinquete.

Sección 4ª. Reglas propias a las especialidades de la disciplina de frontón de pared izquierda.

Sección 5ª. Reglas propias a las especialidades de la disciplina de frontenis

Subsección 1ª. Dimensiones de la cancha

Subsección 2ª. El Saque.

Subsección 3ª. El Tanteo y Duración del partido.

Subsección 4ª. El juego y sus incidencias.

Subsección 5ª. Fechas y horarios de los partidos.

Sección 6ª. Reglas propias a las especialidades a mano.

Sección 7ª. Reglas propias a las especialidades a cesta punta.

Sección 8ª. Reglas propias a las especialidades a joko garbi.

TITULO V. LOS PELOTARIS.

Capítulo I. Aficionados y profesionales.

Capítulo II. Indumentaria.

Capítulo III. Actitud.

TITULO VI. LOS ENTRENADORES.

TITULO VII. LOS JUECES.

ANEXOS

1. Medidas de las instalaciones de juego.

- 1.1. Frontón de plaza libre
- 1.2. Trinquete
- 1.3. Frontón de pared izquierda

2. Las pelotas.

- 2.1. Frontón de plaza libre.
- 2.2. Trinquete.
- 2.3. Frontón de pared izquierda.
- 2.4. Frontenis

3. Las distancias de saque y tanteos.

- 3.1. Frontón de plaza libre.
- 3.2. Trinquete.
- 3.3. Frontón de pared izquierda.
- 3.4. Frontenis

4. Las especialidades antiguas.

- 4.1. Bote luzea.
- 4.2. Mahai jokoa.

TITULO PRELIMINAR. AMBITO DE APLICACION Y PRINCIPIOS GENERALES.

Artículo 1. - Ambito de aplicación. - El presente reglamento regulará la actividad de la modalidad deportiva de la Pelota Vasca en el ámbito territorial de la C.A.P.V.

En determinadas competiciones, que con finalidad investigadora pretendan la evolución del reglamento, los órganos directivos de la Federación de Pelota Vasca de Euskadi, 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 2. - 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 16/2006 del 31 de enero de las Federaciones Deportivas del País Vasco, presenta las siguientes disciplinas deportivas:

- Plaza Libre
- Trinkete
- Frontón de pared izquierda
- Frontenis

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 tres clases de frontones de pared izquierda:

- de 30m (frontón de pared izquierda corto I)
- de 36m (frontón de pared izquierda corto II)
- de 54m (frontón de pared izquierda largo)

En cada instalación se practican diferentes especialidades deportivas:

En frontón de plaza libre:

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

En trinquete:

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

En frontón de pared izquierda de 30m. (corto I)

- Frontenis pelota olímpica
- Frontenis pelota preolímpica

En frontón de pared izquierda de 36m. (corto II)

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

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.

TITULO I. LAS INSTALACIONES DE JUEGO

Capítulo I. Instalaciones en general.

Artículo 3. – 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 EEPF.

Capítulo II. El frontón de plaza libre.

Artículo 4. – 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.

Capítulo III. El trinquete.

Artículo 5. - 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 0,8 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.

Capítulo IV. El frontón de pared izquierda.

Artículo 6. – 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 escases, 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 II (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.

En el frontón corto I (30 metros) en el frontis existen tres chapas o franjas distintas: Una horizontal que se encuentra a 10 metros del suelo y que delimitando la altura del frontis, señala el límite superior a que se admiten las pelotas cuando son lanzadas contra el frontis. Otra chapa también horizontal y paralela a la anterior, denominada falta, señala el límite inferior sobre el cual ha de dar la pelota para que se considere buena. Otra tercera, vertical que limita la anchura del frontis, separada 11 metros de la pared izquierda, o que coincida con la línea que delimita el ancho de la cancha si el frontis tiene 10 metros de anchura. A lo largo de la pared izquierda y del rebote, en su parte superior, habrá asimismo una chapa, situada a 10 metros, que delimita la altura de las mismas. Si la pelota toca la chapa ó encima de ellas antes de botar en el suelo, es falta para el jugador que la lanzó, pero si lo hace después de botar en el suelo será tanto a favor del que lanzó la pelota. También se colocará una chapa o franja vertical en la pared del rebote que delimitará la anchura de éste, 10 metros, la cual coincidirá con la línea del suelo que señala el ancho de la cancha. La pared izquierda, en el caso que no sea en toda su longitud igual de alta que el frontis deberá reunir las siguientes condiciones: Ser igual de alta que el frontis desde éste hasta una distancia de 17,50 metros y desde su altura máxima hasta la altura del rebote, si éste es inferior a los 10 metros, deberá ir obligatoriamente en línea recta y en definición, sin cortes ni ángulos. La chapa inferior debe tener las siguientes características:

1. La distancia de la chapa inferior del frontis, a medir desde la parte superior de a misma hasta el suelo será de 0,60 metros.
2. El ancho de la chapa será como mínimo de 15 centímetros, de material que al ser golpeado por la pelota tenga un sonido claro para apreciar su contacto.
3. 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.

En los frontones ya existentes en que tenga situada la chapa inferior a 1 metro, siempre que sea posible se tratará de convertirla en regulable y si no fuese posible se permitirá jugar con dicha altura.

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.

Capítulo V. Otras instalaciones.

Artículo 7. – 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”.

TITULO II. LAS HERRAMIENTAS DE JUEGO

Capítulo I. Herramientas en general.

Artículo 8. - Requisitos generales. - Son herramientas para la práctica de las distintas especialidades de la pelota vasca las que se reseñan en los artículos siguientes.

Cualquier herramienta que difiera con las características descritas en este reglamento, para ser utilizada en competición, deberá contar con la aprobación de la Federación de Euskadi de Pelota Vasca. También se podrán utilizar herramientas confeccionadas con otros materiales, siempre que no se varíe la estructura que a continuación se describe en cada una de ellas.

Capítulo II. Las palas.

Sección 1ª. La paleta de paleta goma maciza.

Artículo 9. - Descripción. - Realizada preferentemente en madera de haya o bien en otra madera noble, con las siguientes medidas:

Longitud máxima: 50 cm.

Anchura máxima: 20 cm.

Grosor: 1,5 cm.

Sección 2ª. El paletón.

Artículo 10. - Descripción. - Realizada en madera, de una sola pieza o multilaminada con varios tipos de madera. Tarugos de aluminio y madera, con refuerzos laterales de fibra.

Longitud máxima: 55 cm.

Anchura máxima: 20 cm.

Grosor: 1 cm.

Sección 3ª. La paleta de paleta cuero.

Artículo 11. - Descripción. - Realizada preferentemente en madera de haya o bien en otra madera noble, con las siguientes medidas:

Longitud máxima: 50 cm.

Anchura máxima: 13,5 cm.

Grosor: 2-3 cm.

Sección 4ª. La pala corta.

Artículo 12. - Descripción. - Realizada preferentemente en madera de haya o bien en otra madera noble, con las siguientes medidas:

Longitud máxima: 51 cm.

Anchura máxima: 11,5 cm.

Grosor: 2-4,5 cm.

Sección 5ª. La pala tradicional o pala.

Artículo 13. - Descripción. - Realizada preferentemente en madera de haya o bien en otra madera noble, con las siguientes medidas:

Longitud máxima: 54,5 cm.

Anchura máxima: 12 cm.

Grosor: 2-4,8 cm.

Capítulo III. Las xisteras.

Sección 1ª. La xistera de joko garbi.

Artículo 14. - Descripción. - Realizada en madera de castaño, tejida tupidamente de mimbre, acanalada y curvada. Se compone de aro, costillas, taco, guante y el tejido que la recubre. El guante será de cuero o material similar e incluirá un rabillo y una lengüeta. El rabillo se emplea para mejorar la sujeción de la cesta al ser atada a la muñeca con una cinta. La lengüeta es un enrollado de cuero que se coloca en la parte inferior del guante para evitar que la cinta roce la muñeca por su parte inferior.

Longitud total en línea recta: 58 cm

Profundidad: 8 cm

Ancho: 12 cm

Sección 2ª. La xistera de remonte.

Artículo 15. - Descripción. - De tejido más compacto y duro que la cesta punta, acanalada y curvada. Se compone de aro, costillas, taco, guante y el tejido que la recubre. El guante será de cuero o material similar e incluirá un rabillo y una lengüeta.

Longitud total en línea recta: 70 cm

Profundidad: 7 cm

Ancho: 13 cm

Sección 3ª. La xistera de cesta punta.

Artículo 16. - Descripción. - Realizada en madera de castaño, tejida tupidamente de mimbre, acanalada y curvada, con una “bolsa” de retención. Se compone de aro, costillas, taco, guante y el tejido que la recubre. El guante será de cuero o material similar e incluirá un rabillo y una lengüeta.

Longitud total en línea recta: 62-69 cm

Profundidad bolsa de retención: 15-16 cm

Largo con curvatura: 90-100 cm

Ancho: 13 cm

Capítulo IV. Los guantes.

Sección 1ª. El guante corto.

Artículo 17. - Descripción. –

Longitud: 34 cm

Anchura: 19 cm

Profundidad: 6,5 cm

Sección 2ª. El guante largo.

Artículo 18. - Descripción. –

Longitud: 45 cm

Anchura: 15 cm

Profundidad: 8 cm

Capítulo V. El sare.

Artículo 19. - Descripción. - Realizado con un aro de madera, en su interior se dispone un cordaje entrelazado y simétrico no muy tenso, que permite el empuje de la pelota tras una ligera retención.

Longitud máxima: 55 cm

Anchura máxima: 16 cm

Capítulo VI. La raqueta.

Artículo 20. - Descripción. Para las especialidades de frontenis pelota preolímpica y olímpica, las raquetas serán iguales o similares a las utilizadas en el deporte del tenis, confeccionadas en cualquier material. Su peso y trenzado de cuerdas no está limitado, pudiéndose realizar doble cordado.

Longitud máxima: 75 centímetros

Anchura máxima: 35 centímetros.

TITULO III. LAS PELOTAS

Artículo 21 .- Descripción .- La pelota reglamentaria salvo en pasaka, paleta goma y frontenis está compuesta por un núcleo, que puede llevar en su interior una bolita de distinto material, según el fin a que sea destinada, recubierto por una capa de algodón o lana y revestida de cuero, en forma de dos ochos que se cierran sobre sí mismos. Las pelotas de pala, remonte y cesta punta llevan dos cueros, siendo el interior de simple protección al resto de material.

El color de las pelotas estará siempre en función al color de las paredes de la instalación donde se compita, buscando siempre el contraste de colores para mejorar la visión. Si el color de las paredes es oscuro, la pelota externamente será clara, y si por el contrario las paredes presentan un tono claro, la pelota externamente será oscura. El color inadecuado de las pelotas, no favorecedor del contraste con las paredes, es motivo de inadmisión de las pelotas presentadas.

Las características de las pelotas de cada especialidad se detallan en el apartado de anexos.

Para la medición del diámetro de las pelotas se considerará que éste se realiza salvando el grosor del cosido.

Artículo 22.- 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.

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 rehusa 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.

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.

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

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 cestaño 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.

En los calentamientos y en los momentos en que se produzca una pausa por lesión de un pelotari o por otra causa que interrumpa el juego, se emplearán pelotas que no estén destinadas al partido en juego. Estas pelotas pueden ser proporcionadas por cualquiera de los dos equipos contendientes. En el supuesto de que ninguno de los dos equipos aporte material destinado a este fin, en esta circunstancia se emplearán las pelotas elegidas para el partido.

En el supuesto de que en el transcurso de un partido todas las pelotas en juego se rompiesen, o por cualquier otro motivo se deteriorasen y el juez principal decidiese que no son utilizables, ambos equipos volverán a repetir el proceso de presentación/elección de material descrito en este apartado.

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.

Artículo 23. Material de juego de la disciplina de frontenis.

Pelota oficial. Únicamente se considerará válida para todas las competiciones organizadas o autorizadas por la Federación de Pelota Vasca de Euskadi, la/s pelota/s designada/s “OFICIAL” por el Comité Técnico de Frontenis. El color de las pelotas estará siempre en función al color de las paredes de la instalación donde se compita, buscando siempre el contraste de colores para mejorar la visión. Si el color de las paredes es oscuro, la pelota externamente será clara, y si por el contrario las paredes presentan un tono claro, la pelota externamente será oscura. El color inadecuado de las pelotas, no favorecedor del contraste con las paredes, es motivo de impugnación de las pelotas presentadas.

Aportación del material. En las competiciones oficiales en las que la entidad organizadora no ponga el lote de pelotas, éstas serán aportadas por el equipo local con las siguientes características:

1. Antes del comienzo de los partidos, el juez principal presentará un lote de dos pelotas nuevas, en su formato original y que no hayan sido usadas, dicho lote lo constituirá aquellas pelotas con las que se inicia el primer partido.
2. Al comienzo de cada partido deberán reponerse tantas pelotas como se hayan deteriorado o perdido en el partido anterior hasta completar el lote de dos, debiendo ser las pelotas que se reponen nuevas, pertenecientes a los lotes de reserva.
3. En el supuesto de que en el transcurso de un partido todas las pelotas del lote se rompiesen o por cualquier otro motivo se deteriorasen el juez principal decidiese que no son utilizables se repetirá el proceso de presentación indicado en el apartado 2.
4. En cualquier caso nunca se podrá introducir una pelota nueva en el transcurso de un partido, salvo el supuesto expuesto en el apartado 4.
5. Si en el transcurso de una competición en las que las pelotas deber ser aportadas por el equipo local, si éste no las presentara o la cantidad fuera insuficiente para terminar de jugarse la confrontación para esa jornada, el equipo local perderá el o los partidos no se pudieron disputar por falta de material.

Impugnación del material. 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 remitirá en perfectas condiciones sin manipulación de clase alguna, bajo su responsabilidad, al Comité de Competición, que deberá decidir su validez.

Efectuadas las comprobaciones, si de ellas se dedujera y así lo acordase el Comité de Competición, que la/s pelota/s impugnadas no era/n reglamentaria/s, el equipo que la/s hubiera aportado en el lote perderá el o los partidos, sin perjuicio de las sanciones disciplinarias que estime el Comité.

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.

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

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

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

TITULO IV. El juego

Capítulo I. Reglas aplicables a los juegos directos.

Sección 1ª. Reglas comunes.

Artículo 24. En todas las especialidades directas los pelotaris deben enviar la pelota al campo del equipo contrario.

La forma de puntuar mantiene el antiguo sistema de juegos.

El juego se compone de varios kintzes que se cuentan del siguiente modo:

Kintze eta esperantza	15 nada
Kintze bana o kintze bedera	15 iguales
Kintze trente	15 a 30
Ados	30 iguales
Quarenta trente o quante trente	40 a 30

Si el equipo que ha obtenido 40 es alcanzado por el contrario, se pronuncia el ados, que hace retroceder al primer equipo de 40 a 30. Los dos equipos quedan de ese modo en 30 iguales. El juego continúa hasta que uno de los equipos haya marcado dos tantos consecutivos para cerrar el juego.

Al inicio del partido, la elección de la cancha se decide mediante el lanzamiento por parte del juez principal de una chapa o moneda al aire.

El color que muestre la chapa indicará el equipo que debe elegir campo. En caso de realizarse el sorteo con una moneda, la cara será equivalente al color rojo y la cruz al azul.

Sección 2ª. Laxoa.

Artículo 25. Es una adaptación del bote luzea (ver normas de esta especialidad en el apartado dedicado a los anexos), ya que mantiene sus normas, pero se juega con guantes de cuero y en plazas de dimensiones mayores, que varían según la localidad.

Las plazas están limitadas, por lo menos en el extremo contrario al que se coloca el botarri, por una pared.

El número de pelotaris por equipo es de cuatro.

El botarri suele ser movable, pero hay lugares en que está empotrado en el suelo.

Una raya divide al campo en dos partes casi iguales. También en las viejas plazas esta raya suele ser fija, formada por ladrillos hincados en tierra que sobresalen ligeramente. Lo mismo en los límites laterales, allí donde no hay ninguna clase de muro o cierre.

En la mayoría de los pueblos, la plaza está encuadrada por casas, cuyas fachadas sirven de límite al juego.

El sacador lanza la pelota hacia el otro extremo de la plaza.

El laxoa se juega con guantes de cuero poco curvados que tienen encerado su canal de deslizamiento. En cada equipo, los dos jugadores de los extremos emplean el guante largo y los dos situados más al centro el guante corto.

El partido se desarrolla a 9 juegos.

Sección 3ª. Rebote.

Artículo 26.- 1. La plaza de rebote debe tener una longitud de aproximadamente 100 metros para los seniors y juveniles, y 90 metros para los cadetes, con una anchura de al menos 16 metros. Se puede reducir esta longitud si la plaza está limitada, al fondo, por una pared suficientemente elevada.

La línea de separación de las dos canchas, pasamarra, está trazada a una distancia de 32 metros de la pared de rebote en los seniors y juveniles, y de 30 metros en los cadetes. El botarri se coloca en medio de dicha línea, pero su pie trasero debe encontrarse sobre el terreno de la cancha de saque. Si, por alguna causa, el botarri se desplazara durante el juego, se admite no obstante que las pelotas que le toquen se jueguen como si hubiera conservado su posición normal.

El cuadro, harrizabal, debe medir entre 6,50 metros y 7 metros de ancho por entre 5 y 5,50 metros de profundidad. El límite del cuadro paralelo a la pared de rebote prolongada en los límites laterales nos da la línea de barne.

Los límites o rayas laterales son fuera de juego (falta).

Una pelota que toque uno de estos límites al salir y que sea vuelta a enviar al interior del juego será mala o raya (ver párrafo relativo al kintze y párrafo 3 de la raya).

2. Los pelotaris examinarán las pelotas antes del partido y elegirán las que deben ser empleadas. Antes de cada saque, una persona especialmente asignada para ello, secará las pelotas.

El juez principal decidirá, tras la reclamación de un jugador, si se debe retirar o no una pelota del juego.

3. La forma de la xistera o del guante es a conveniencia del jugador. El atxiki está prohibido. De acuerdo con el espíritu del juego, el uso del revés no podrá ser más que excepcional. Una pelota parada o pegada con la mano o con una parte del cuerpo es buena a condición de que la pelota no sea tocada más que una vez.

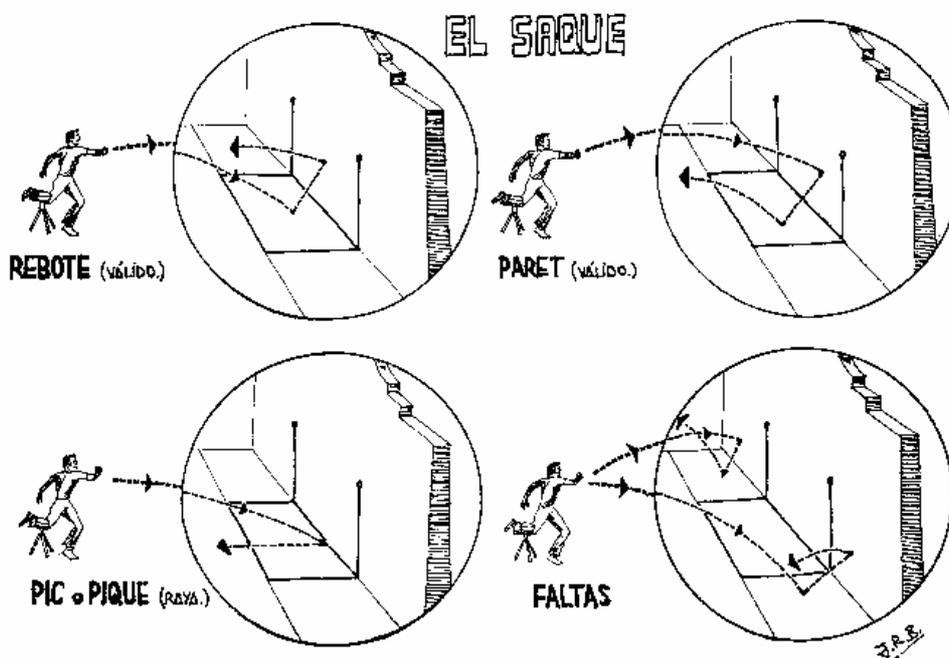
4. La puesta en juego o saque se realiza a mano. El saque “a puño” está prohibido. La pelota lanzada por el sacador debe botar en el cuadro, ya sea directamente o bien después de haber tocado la pared de rebote.

El sacador debe mantener su guante en la mano libre o en el suelo colocado detrás de la pasamarra.

El restador debe coger la pelota al primer bote y después de que ésta haya tocado la pared de rebote. Cuando el restador no envíe la pelota al primer bote o no la toque, su equipo será penalizado con una raya en la línea de barne. Si se comete de nuevo la misma falta al jugar una raya, el tanto lo habrá perdido el equipo restador.

El pike que por definición no puede ser devuelto al primer bote, también da lugar a una raya en la línea del barne.

Del mismo modo, si la pelota lanzada por el sacador tocara a alguno de los restadores, ya toque o no ésta la pared, también habrá raya en la línea del barne.



Si el restador, que ha recogido la pelota al primer bote, la envía directamente a falta (fuera de los límites laterales), su equipo habrá perdido el tanto sin que haya habido raya.

El botarri forma parte del terreno del equipo sacador. Una pelota que haya sido enviada por el equipo restador y que toque el botarri deberá ser considerada paso, aunque vuelva para atrás, a menos que el contrario recoja la pelota después de haber tocado el botarri y sin que haya tocado tierra.

La pelota será considerada falta si viniendo del campo sacador toca el botarri y no pasa al campo restador, y si pasa será raya o barne según el caso.

La pelota que venga del campo sacador y toque el botarri será raya si cae fuera de los límites laterales de la cancha restadora, ya haya o no tocado suelo, bien en la cancha sacadora o en la cancha restadora.

Toda parada hecha en el campo restador deriva en raya en el punto en que tiene lugar la falta, salvo si se comete (exceptuando el resto de saque como se ha dicho antes) en el interior del barne. En este caso, el tanto lo pierde simplemente el autor de la falta, como cuando se produce la parada para un jugador de uno u otro equipo fuera del pasamarra.

El punto de parada de la pelota que ha dado más de un bote se marca a los pies del jugador que la para. La raya se marca también a los pies del jugador que para la pelota después de dar más de un bote.

Por lo tanto, un jugador del equipo sacador debe, para hacer una raya en una pelota que viene rodando del campo restador, tener los dos pies en el campo restador, e inversamente, un jugador del campo restador, debe, para parar una pelota que venga rodando de la cancha sacadora, tener los dos pies en el campo sacador, considerando como límite la pasamarra.

Una pelota lanzada por un jugador del campo sacador que ruede al campo restador, puede ser detenida antes del barne por cualquier jugador del campo sacador, en cuyo caso hay raya en el punto de parada de la pelota.

Para que haya raya basta con que la pelota, que viene del campo sacador y penetra en el campo restador después de haber dado varios botes o rodando, sea tocada en un momento por un jugador de la cancha restadora.

La raya se marcará en el lugar en el que haya sido tocada la pelota, aunque después ésta haya continuado su recorrido.

En el límite del barne, el jugador puede detener la pelota que rueda, antes de que salga del mismo barne.

Los espectadores que cuando les toque la pelota tengan en ese momento un pie en los límites del juego, serán lur, es decir asimilados al suelo de la cancha en la que se encuentren. Por lo tanto habrá entonces kintze o raya en ese lugar, según el caso.

Una pelota es mala cuando, en su trayectoria, toca unas ramas o cualquier obstáculo material ajeno al juego.

5. Los tantos en el Rebote se terminan con un kintze o con una raya.

Kintze es toda pelota fallada por el equipo sacador o que, lanzada desde este campo, no alcance la cancha del restador y que cuenta como un kintze en el contador de su adversario.

Asimismo, toda pelota fallada, fuera del límite, en el interior del barne o que viniendo del campo sacador, ruede en este mismo barne penaliza al equipo restador con un kintze.

Por último, toda pelota enviada fuera de los límites laterales, sin que haya tocado suelo, penaliza con un kintze al equipo autor de la falta.

La raya puede estar ocasionada por un ataque con éxito del equipo sacador o por una falta cometida por el equipo restador.

Hay raya:

a) En toda pelota que penetre rodando del campo sacador en el campo restador, a no ser que llegue hasta el barne.

b) En toda pelota parada por un jugador del campo sacador, sin poder ser recogida en el campo restador.

c) En toda pelota que venga del campo sacador, penetre en el campo restador después de haber botado una o varias veces, bien en la cancha sacadora o bien en la cancha restadora, y salga de los límites laterales entre las líneas del barne y la pasamarra.

d) En toda pelota fallada por un jugador del equipo restador y que se pare entre las líneas del barne y del paso o bien que salga de los límites laterales entre estas dos líneas después de haber dado al menos un bote.

e) Cuando un restador no puede recoger el saque al primer bote o que, después de haberlo recogido, lo envía bien a la zona del barne o bien fuera de los límites laterales después de botar en el espacio comprendido entre el frontis y la pasamarra.

Cuando la pelota rueda, la raya se marca en el lugar en el que se detiene por sí misma o bien en los pies del que la ha parado o en el lugar en el que ha sido tocada por uno de los jugadores del equipo restador.

Cuando la pelota se coge de aire o al primer bote, la raya se marca a la derecha de donde se ha parado o bien donde pasa los límites laterales.

Dos rayas en un mismo juego dan lugar al cambio de campo. Los jugadores cambian de lado, los del equipo sacador se convierten en restadores y lo contrario.

También hay cambio de campo cuando hay una raya y uno de los equipos marca cuarenta.

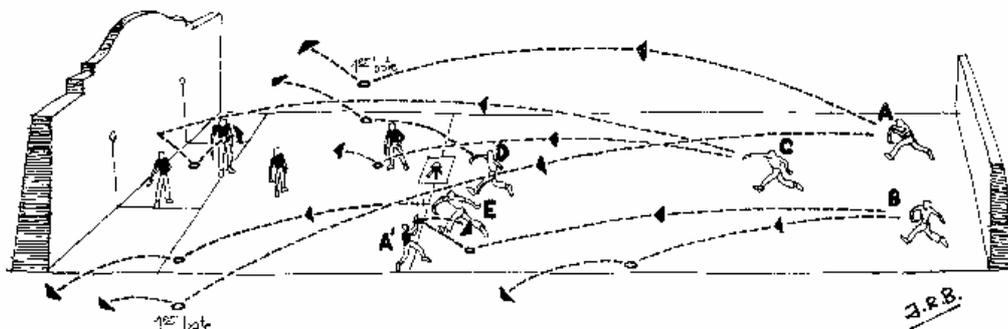
Por este motivo es importante el papel que juega la raya, ya que permite el cambio entre dos terrenos que gozan de ventajas muy desiguales (el resto tiene ventaja con respecto al equipo sacador).

En los primeros tantos que se juegan después de un cambio de campo (1 ó 2 tantos, según haya una o dos rayas), la pasamarra se sustituye provisionalmente por una línea paralela trazada en el lugar en el que se encuentra la raya en cuestión. Es lo que se llama jugar la o las rayas.

Una vez que se han jugado, la pasamarra vuelve a recuperar sus derechos.

Un tanto jugado en una raya sólo puede terminarse con un kintze, es decir que no puede producirse una nueva raya en la raya que ya se está jugando.

Cuando hay dos rayas, se juega en primer lugar la primera que se realizó.



- A - FALTAS.
- B - FALTAS.
- C - BUENAS.
- D - RAYA.
- E - TANTO.
- A' - PARADA (TANTO).

En caso de obstrucción voluntaria, se deja la sanción a la apreciación de los jueces que podrán decidir una raya o la pérdida de un kintze.

6. Los partidos de rebote se juegan a 13 juegos, pudiendo prolongar una sola vez en 3 juegos, si los equipos se igualan a 12 y están de acuerdo. La elección del saque o del resto, se sortea.

7. El número de jugadores es de 5 en cada equipo.

8. Los jueces son siete y están repartidos en los siete puntos más conflictivos. Deciden soberanamente sobre todas las reclamaciones que no estén previstas en el presente reglamento. El delegado deportivo nombra juez principal a uno de los siete jueces. Este juez principal tomará todas las medidas que contribuyan al correcto desarrollo del partido. Es responsable de la marca. Puede reunir a todos los jueces por una reclamación de un jugador.

Sección 4ª. Pasaka.

Artículo 27. 1. La pasaka es el único juego directo practicado en trinquete. La competición se desarrolla entre dos parejas de pelotaris, situados enfrente unos de los otros, separados por una red que divide transversalmente al trinquete por su mitad.

La red divisoria se fija desde el pote central a la pared de la derecha, es decir que corta el trinquete a lo ancho. En los puntos de amarre, la red debe estar sujeta a una altura de aproximadamente 1,20 m. La cuerda de la red debe mantenerse lo más tensa posible, de forma que la altura de la red sea más o menos la misma en el centro y en los puntos de amarre.

El rectángulo de saque delimita la zona en la que debe caer la pelota en el saque. Este rectángulo está situado en la inserción del frontis con la pared vertical del tejadillo. La longitud de este rectángulo la delimita el frontis y una línea trazada en el suelo a la altura del comienzo de la red izquierda. Su anchura es la mitad de la anchura total del trinquete.

El terreno que ocupa el espacio situado entre la red y el frontis se denomina “campo de resto” o “campo de rebote”, y el otro terreno se llama “campo del fondo” o “campo de saque”.

En el campo de saque se puede observar trazada en el suelo la línea de saque. Se sitúa paralela a la red divisoria en la prolongación del primer pote que precede al que está enganchada la red. Determina la máxima aproximación del sacador a la red divisoria en el momento de poner en juego la pelota.

2. El juego de pasaka se juega con el guante de cuero corto. La forma del guante es a conveniencia del jugador. El atxiki está prohibido.

3. Cada equipo está constituido por dos jugadores, el jugador principal y su cordier. Las posiciones de los dos jugadores son intercambiables a lo largo del partido.

El inicio del juego o saque lo hace el cordier del campo del fondo, quien lanza la pelota sobre el tejadillo con la mano, sin el empleo del guante.

La pelota debe ser lanzada de abajo hacia arriba (azpitik o besoazpiz). Está prohibido sacar de arriba a abajo (besainka) o lateralmente (saheska).

Para sacar, el sacador debe tener los pies detrás de la línea de saque.

La pelota lanzada por el sacador sobre el tejadillo, debe caer en el rectángulo de saque.

El saque puede ser repetido si en el primer intento no fue válido.

4. Existe media falta (falta erdi) cuando:

a) La pelota no cae en el rectángulo de saque o toca las rayas límites del rectángulo de saque.

b) La pelota cae en el rectángulo de saque pero sin haber rodado sobre el plano inclinado o tejadillo.

c) La pelota toca la pared izquierda por encima del plano inclinado o tejadillo.

d) En el momento de lanzar la pelota, el sacador no tiene los dos pies detrás de la línea de saque.

En caso de media falta, el restador debe señalarla antes de pegar a la pelota. Si no lo hace a tiempo, se considerará que se ha iniciado el tanto de forma correcta.

El tanto se pierde si el sacador hace dos medias faltas consecutivas (falta osoa).

Cuando la pelota lanzada por el sacador cae en el rectángulo de saque, pero después de haber tocado sólo la arista del plano inclinado suspendido sobre la red, se considerará que el saque es válido.

5. Está prohibido tocar la red ya sea con el guante, o apoyándose con la mano que queda libre para alcanzar más fácilmente a la pelota. El jugador no debe bajar la red cuando su pareja golpea la pelota, ni levantarla cuando es el contrario quien juega. Cualquier infracción a esta regla será castigada, perdiendo su autor el tanto.

La pelota que toca la cuerda y pasa al campo del contrario es buena y el tanto continúa.

6. El tanto se gana cuando la pelota haya pasado la red del medio y entra, al primer bote o de aire, en la red del tejadillo o en el xilo, considerándose la arista del xilo como xilo.

7. Se debe restar la pelota, so pena de perder el tanto, bien haciéndola deslizarse en el guante (xirrist) o bien, en su defecto, pegándola (kaskatua o kazolatua) únicamente con el guante.

8. Los partidos de pasaka se juegan a 13 juegos.

9. Cada vez que los equipos alcancen los 40, los equipos cambian de lado, es decir que los jugadores colocados en el lado del resto o rebote pasan al fondo y a la inversa.

10. El juez principal puede estar ayudado por uno o dos asesores.

Capítulo II. Reglas de juego aplicables a los juegos indirectos.

Sección 1ª. Reglas comunes

Subsección 1ª. Presentación y sorteo inicial.

Artículo 28. Acreditación. 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 EEPF 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 su federación territorial a las 72 h. para mostrar su licencia y abonar a la federación territorial la sanción económica correspondiente a 10 euros por no presentar la licencia. La no presentación en la federación territorial correspondiente supondrá la incomparecencia del partido con las consecuencias que ello conlleve.

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.

Artículo 29. Presentación. Previo al inicio del juego se realizará una presentación de los pelotaris y jueces participantes. Esta presentación incluirá un paseo en fila, iniciado desde un extremo de la instalación hasta el centro de la misma, finalizando de cara a la mayoría del público asistente, saludando al mismo tras la indicación del juez principal. En la fila se intercalarán los jueces entre los equipos participantes, antecediéndose el rojo al azul.

Un narrador, informará al público incluyendo como mínimo en su presentación los nombres y entidad o localidad que representan los pelotaris y los nombres de los jueces. Tras la presentación, los jueces y pelotaris se saludarán, dándose la mano.

Artículo 30. Sorteo para el saque. Al finalizar la presentación se realizará un sorteo, mediante el lanzamiento por parte del juez principal de una chapa o moneda al aire. Este sorteo decide el equipo que realizará el primer saque.

El color que muestre la chapa indicará el equipo que debe sacar. En caso de realizarse el sorteo con una moneda, la cara será equivalente al color rojo y la cruz al azul.

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

Subsección 2ª. Saque.

Artículo 31. Inicio del tanto.

1. Antes de hacer botar la pelota para realizar el saque, el sacador debe advertir al equipo contrario diciéndole “jo” o “va”, a lo que uno de los jugadores contrarios responderá o hará una señal afirmativa. El tanto puede iniciarse.

El saque deberá volver a realizarse si el sacador pone la pelota en juego sin el acuerdo del adversario.

Si el sacador ha puesto en juego la pelota sin darse cuenta de que uno de los de su equipo no estaba preparado para iniciar el juego, su equipo no puede reclamar si pierde el tanto por este motivo. La misma regla es válida para el otro equipo si uno de los jugadores ha dado la aprobación al saque.

2. El saque será realizado por el equipo que ha ganado el tanto anterior.

El saque podrá ser ejecutado indistintamente por cualquier jugador. Si el saque se tuviese que repetir por haber cometido pasa, media, o por alguna causa que hubiese obligado a reiniciar el tanto que ya estaba en juego, es obligatorio que el saque sea realizado por el mismo pelotari, con la misma herramienta y con la misma pelota (excepto en el supuesto al respecto descrito en el artículo 41).

3. Un saque se considera iniciado si el sacador, tras haber advertido al equipo contrario de la intención de realizar el saque, bota la pelota con la intención de realizar el golpeo del saque o si el sacador rebasa la línea de saque. La interpretación de la intencionalidad en el bote previo al golpeo dependerá del criterio de los jueces. Un saque iniciado no puede ser detenido para reiniciarse.

El saque siempre precisará de un bote, efectuado más lejos del frontis que la línea definida para realizarlo.

Artículo 32. Elección de pelota.

1. En cada tanto el equipo que debe realizar el saque elegirá la pelota en juego.

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.

2. En aquellos tantos en que no se produzca cambio de pelota, en la pausa entre tantos el sacador no está obligado a entregar la pelota a sus contrarios, salvo que sea requerida por éstos para su inspección. Los jueces cuidarán que esta última circunstancia no se produzca de manera repetida, amonestando al infractor, por abuso por parte del restador del tiempo de pausa.

Subsección 3ª. Dinámica del juego.

Artículo 33. Lanzamiento de la pelota. Devuelto el saque, la pelota será lanzada contra el frontis, alternativamente por cada equipo. Si el equipo, se compone de más de un jugador, el lanzamiento se efectuará a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada.

En las especialidades en que se emplea una herramienta, ésta será el único elemento que podrá emplear el pelotari para contactar con la pelota.

Artículo 34. Modificación de posiciones. Durante el transcurso del partido los pelotaris podrán modificar sus posiciones cuantas veces quieran y en la forma que les interese.

Artículo 35. Repetición del tanto. En todos aquellos casos en que haya que repetir el tanto y se haya producido una pasa o media en el tanto objeto de repetición, estas seguirán surtiendo sus efectos en el nuevo tanto.

Artículo 36. Final del partido. Un partido es ganado cuando uno de los equipos consigue un número determinado de tantos, variable según la categoría y especialidad de juego (ver anexos).

Subsección 4ª. Faltas.

Artículo 37. Existencia de falta. Existe falta si:

- a) Un saque iniciado no se finaliza.
- b) El bote del saque se realiza fuera de los límites de la cancha, encima o delante de la línea del bote de saque.
- c) En el saque, tras el contacto de la pelota en el frontis, la pelota no sobrepasa la línea de falta en el primer bote.
- d) La pelota toca cualquier línea o chapa delimitadora del terreno de juego.

e) La pelota golpea cualquier elemento externo al terreno de juego o sale fuera de los límites espaciales reglamentarios (por debajo de la chapa inferior del frontis, por encima de cualquier límite superior, fuera de cualquier límite lateral). Si esta circunstancia se produce antes de que la pelota contacte con el frontis y el suelo en sus límites espaciales reglamentarios, será falta del último que ha tocado la pelota. Si se produce tras el bote en el suelo, será falta del equipo al que le correspondía intervenir.

f) La pelota no es devuelta antes de que realice el segundo bote.

g) En el caso de existir rebote, si la pelota se envía intencionadamente en dirección a la pared del fondo.

Subsección 5ª. Incidencias del juego.

Artículo 38. Pelota que toca objeto de jugador. 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.

Artículo 39. Pelota que toca jugador.

1. Si comenzado el tanto, la pelota tropezara con un jugador, los jueces distinguirán entre los siguientes supuestos:

a) Si la pelota tocara en un pelotari del mismo equipo, la jugada será siempre falta para el equipo que ha golpeado la pelota.

b) Si la pelota tocara a un contrario, los jueces decidirán dando berriz o tanto en contra del que lanzó la pelota, según se aprecie respectivamente que la misma llegaba o no a buena.

2. Si la pelota después de tocar a un contrario llegase a buena, los jueces apreciarán igualmente si el lanzamiento inicial llegaba a buena o no, dando berriz o falta, respectivamente.

3. Si algún jugador intercepta voluntariamente la pelota perderá el tanto en juego. Los jueces aplicarán esta sanción aún cuando no fuera a buena, ya que hasta que no contacta fuera de los límites de juego se considera en juego.

Artículo 40. Estorbada. Cuando un jugador ha sido estorbado por el equipo contrario, los jueces decidirán si el tanto debe volverse o no a jugar.

1. Si los jueces estiman la existencia de estorbada involuntaria, se repetirá el tanto.

La decisión de repetición de un tanto no está condicionada por el desarrollo del tanto tras producirse la estorbada, pero los jueces podrán dejar continuar el tanto si estiman que su detención perjudica al pelotari que ha sido estorbado.

2. Si la estorbada fuera apreciada por los jueces de forma clara y terminante que fue voluntaria, se detendrá el juego, penalizando al equipo que ha realizado la estorbada con la pérdida del tanto en juego y siendo amonestado.

3. Cuando un pelotari ha sido perjudicado por la estorbada de algún juez, espectador, periodista, fotógrafo, cámara o cualquier elemento externo al propio juego, será siempre berriz.

Artículo 41. Herramienta.- Si en el transcurso de un tanto, a un pelotari se le escapará de la mano la herramienta que está utilizando, no podrá utilizar ninguna otra herramienta que no sea la que se le ha escapado. Esta podrá ser recogida por el mismo jugador y solo por él del lugar en que quedó.

Si la herramienta escapada le fuese entregada por su compañero o cualquier otra persona, o le ayudasen a recogerla de cualquier forma, deberá de abstenerse de intervenir en el mismo tanto, ya que su intervención, hecha de esta forma, llevará consigo la pérdida del tanto.

Si los contrarios tocasen la herramienta voluntariamente o dificultasen la recogida será falta de estos.

Si el juez considera que la herramienta soltada ha estorbado al contrario, puede conceder el berriz.

Si en el transcurso de un tanto, se rompe o se hace inutilizable la herramienta de un jugador, no podrá cambiarla hasta que no haya finalizado el tanto.

En el supuesto de que esta circunstancia se produzca en una situación de berriz, pasa o media, sí se permitirá el cambio inmediato de herramienta antes de reiniciar el tanto.

En las especialidades en que se precisa una herramienta de golpeo, éste siempre se realizará en contacto de la misma con la mano, de no ser así se estimará falta.

Artículo 42. Pelota golpeada por dos pelotaris. Si dos pelotaris golpean a la vez la pelota, de manera simultánea, se considera buena. Si el golpeo se produjo en tiempos distintos será falta.

Artículo 43. Manipulación de la pelota. No está permitido mojar la pelota ni modificar sus condiciones físicas externas, salvo en el supuesto de realizar esta acción para retirar la grasa protectora de la pelota, o ser pintada. De cualquier manera la pelota siempre será puesta en juego totalmente seca y sin elementos extraños adheridos a su cubierta.

Artículo 44. Rotura de la pelota. 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.

Subsección 6ª. Periodos de descanso entre tantos.

Artículo 45. 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.

Artículo 46. Reintegro al juego.

1. 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'.

2. 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.

Artículo 47. Lugar de descanso. 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.

Artículo 48. Ingestión de líquidos. Los periodos de descanso solicitados, son los únicos momentos en que está permitida la toma de líquidos durante la competición.

Subsección 7^a. Lesiones.

Artículo 49. 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.

Artículo 50. Certificación de la lesión. Si un pelotari abandona el juego por lesión, deberá certificar en su correspondiente federación dicha lesión mediante certificación médica en las 72 horas posteriores al día del partido.

Artículo 51. Reincorporación. 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.

Artículo 52. Sustitución. Cuando los pelotaris participan representando a algún club, federación o equipo, el pelotari lesionado podrá ser sustituido por un suplente. El suplente debe incorporarse al partido en un periodo de 5' transcurridos los 10' posteriores a la lesión.

En el caso de que el equipo del pelotari lesionado no realizara la sustitución, dicho equipo podrá optar por continuar el partido con un pelotari menos o dar el partido por perdido por lesión.

Artículo 53. Momento de inicio. La normativa aplicable a las lesiones se aplicará a partir del momento de inscripción de los pelotaris (titulares y suplentes) en el acta.

Subsección 8ª. Calentamiento.

Artículo 54. Duración. Los pelotaris dispondrán de un periodo de 10' para poder calentar en la cancha donde se va a disputar la competición. Este periodo comienza a partir del momento en que los pelotaris del anterior partido han abandonado el terreno de juego. En el supuesto de tratarse del primer partido de un festival, la cancha deberá estar disponible para el calentamiento 10' antes del festival.

Subsección 9ª. Suspensión y aplazamiento de partidos.

Artículo 55. Suspensión.

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 federación correspondiente 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 federación correspondiente 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 federación correspondiente. 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.

Artículo 56. Aplazamiento. El aplazamiento de los partidos sólo podrá ser concedido con la debida antelación por el Comité Nacional de Jurisdicción y Competición, de oficio o a instancia de parte, mediante resolución motivada.

Subsección 10ª. Retraso de los partidos.

Artículo 57. Tiempo de espera. Si un equipo se retrasa en su presentación para una competición, perderá el partido programado. Siempre que se organice un festival de pelota vasca se informará del horario de inicio de cada partido. Como norma general se considera que el intervalo entre el inicio de dos partidos es de 45 minutos.

Subsección 11ª. Suplentes y sustituciones.

Artículo 58. Se podrá inscribir en el acta un máximo de 2 suplentes en el caso de la modalidad por parejas y una en el caso de las modalidades individuales.

Cuando los pelotaris participan representando a algún club, federación o equipo se permitirá un máximo de una sustitución por equipo.

El suplente dispondrá de 1 minuto para incorporarse al partido a partir del cambio voluntario.

En el caso de que la sustitución sea debido a una lesión, se maniobrará según lo establecido en el artículo 52.

Sección 2ª. Reglas propias a las especialidades de la disciplina de frontón de plaza libre.

Artículo 59. Los límites o rayas laterales son falta. Una pelota que toque uno de estos límites saliendo y que sea vuelta a enviar al interior del juego es falta.

En una cancha en la que el límite lateral o parte de éste esté constituido por una pared, cualquier pelota que toque de aire la pared se considerará falta. Asimismo, si dicha pared ha sido tocada por la pelota después del bote, ya no se puede continuar el juego.

La pelota que toque, después del bote en la cancha, una red metálica, una tela o las gradas que limitan el fondo o los lados de la cancha, no puede ser recuperada y pierde el tanto el equipo del jugador que debía restarla.

La pelota que toque de aire una red metálica, una tela o las gradas que limitan el fondo de la cancha es mala para el equipo del jugador que la ha enviado de este modo.

La pelota es falta cuando, durante el peloteo y en su trayectoria, toca de aire las ramas de los árboles o cualquier objeto externo al terreno de juego.

En todos los juegos de ble (juegos indirectos), toda la superficie de la pared de juego por encima de la chapa horizontal es buena, incluso la arista de la pared. El terreno de juego está limitado en sus lados por dos líneas paralelas que parten desde los extremos del frontis, formando en la zona próxima al frontis el cuadro de rebote.

En los juegos directos, con los mismos límites que los anteriores, exceptuando la chapa horizontal que no existe y el cuadro de rebote que sólo sirve de límite para el saque. Una vez jugado éste, es válida toda la superficie de juego.

Sección 3ª. Reglas propias a las especialidades de la disciplina de trinquete.

Artículo 60. La competición en trinquete podrá ser individual o por parejas.

En los juegos de ble (juegos indirectos), el trinquete tiene por límite en el frontis:

a) Una raya horizontal inferior metálica. Todas las pelotas que golpeen en esta chapa o por debajo de la misma son falta (excepto las que previamente han contactado con el fraile por encima de esta chapa).

b) Una raya horizontal superior metálica. Todas las pelotas que golpeen en esta chapa o por encima de la misma son falta.

Los límites superiores laterales se materializan con una banda horizontal que constituye el límite superior de la zona de juego, mientras que la red metálica constituye el límite superior del juego. A los dos lados de la pared principal, están delimitados dos espacios rectangulares (orejas) por encima de las líneas laterales que también forman parte integrante de la zona de juego en las especialidades de sare, paleta con pelota de cuero, pala ancha y paleta goma maciza.

En la pasaka, son los mismos límites espaciales, exceptuando la chapa inferior del frontis que no tiene ningún valor.

Una pelota que, sin haber botado en la cancha, va directamente fuera de los límites de juego es mala.

En los partidos de trinquete el juez se coloca en el interior del trinquete, en el lugar que le parece mejor para seguir eficazmente el desarrollo del partido.

Si, durante el juego, el juez estorba a un jugador o toca la pelota, y estima que la pelota hubiera podido jugarse, puede conceder el berriz.

La pelota puede botar sobre el tejadillo o rodar por encima de él sin ser considerado como bote real.

Todas las pelotas que toquen la red, con un bote previo en el suelo, son tanto del equipo que ha enviado la pelota a la red.

En las especialidades de mano, pasaka y paleta goma maciza, respetando la distancia a conservar para el saque a mano y a paleta con pelota de goma maciza, el envío sin bote de la pelota a la red, tanto lateral como del fondo, es tanto del que ha realizado el envío. En el resto de especialidades esta circunstancia será falta del equipo que ha realizado el envío.

La pelota que toca el cuadro de la red de arriba a abajo o de abajo a arriba, o el borde final del marco, se considera como red. Se aconseja que los marcos tengan pendiente hacia la red, de tal manera que toda pelota que toque el marco entre a la red.

El cuadro de las redes está sostenido por postes sin mamposterías, y cuando la pelota toca el poste se considera que ésta ha tocado la red y no puede ser recuperada.

La pelota que ha tocado, bien la red lateral o bien la red del fondo, no puede ser recuperada.

Cuando durante el juego, la pelota toca el frontis, pega en el rebote y vuelve a tocar el frontis, por encima de la chapa inferior, sin botar previamente en el suelo, el juego continúa.

Cuando, durante el juego, la pelota toca el frontis, pega en el rebote y vuelve a tocar el frontis por debajo de la chapa inferior o en ella, sin botar previamente en el suelo, la pelota es falta para el que la había golpeado.

Durante el juego, cualquier pelota que pegue en el frontis y después bote en el suelo, para que el juego continúe debe ser recogida antes de que toque el frontis por segunda vez, en todas las especialidades.

En las especialidades de paleta cuero, sare y pala ancha una línea divide el terreno de juego en dos partes desiguales, en sentido longitudinal, desde la raya que hay que sobrepasar en el saque hasta el fondo.

El bote previo al saque debe hacerse a la izquierda de dicha línea longitudinal.

Se hace media falta en el saque, cuando la pelota:

- a) Al volver del frontis, bota, bien sobre esta línea o bien a la izquierda de ésta.
- b) Toca la pared izquierda antes o después que la pared frontal, y sobrepasa la raya de saque.
- c) Toca el tejadillo o el cuadro de la red antes que la pared frontal, y sobrepasa la raya del saque.
- d) Toca la pared derecha antes que la pared frontal y sobrepasa la raya de saque.

Sección 4ª. Reglas propias a las especialidades de la disciplina de frontón de pared izquierda.

Artículo 61. La competición en frontón de pared izquierda podrá ser individual o por parejas.

En las paredes se sitúan tres líneas metálicas:

- a) una chapa horizontal superior que determina la altura del frontis, de la pared izquierda y de rebote por debajo de la cual debe pegar la pelota para que sea buena.
- b) una segunda chapa horizontal únicamente en el frontis, que constituye el límite inferior.
- c) una tercera chapa vertical que limita la anchura del frontis y del rebote.

La cancha designa el suelo del frontón en el que están marcadas líneas paralelas al frontis y rebote: línea de falta, de pasa y de saque, así como la línea paralela a la pared izquierda que separa la cancha y la contracancha.

Para que una pelota sea considerada buena debe contactar en el frontis y en la cancha en los límites definidos por las correspondientes líneas.

El inicio del tanto en el saque se realizará del siguiente modo:

Se deberá lanzar la pelota contra el frontis bien directamente o bien después de haber tocado la pared izquierda, y deberá botar entre las líneas de falta y pasa. Si la pelota no sobrepasa la línea de falta, es mala y el tanto lo pierde el jugador que ha hecho el saque.

Si bota más allá de la línea de pasa, será pasa y el jugador podrá volver a sacar. Si en el segundo intento se repite esta última circunstancia de nuevo, habrá perdido el tanto. El juez de pasa será el encargado de decidir sobre esta circunstancia.

Durante el tanto, toda pelota que pegue en el rebote deberá ser enviada de nuevo hacia la pared frontal, bien de aire o bien después del bote en el suelo.

El juez más próximo al rebote será el encargado de las pelotas.

Sección 5º. Reglas propias a las especialidades de la disciplina de frontenis

Subsección 1ª. Dimensiones de la cancha

Artículo 62. Las medidas de los frontones de pared izquierda de tipo corto I (30 metros) para las competiciones de frontenis serán las siguientes:

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.

Respecto a las medidas anteriores, se permitirá una tolerancia mas 6 metros y menos 2 metros exclusivamente en el largo de la cancha y una tolerancia de menos, 1 metro en el ancho del frontis y 0,50 metros en el ancho de la cancha y contracancha.

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.

En la especialidad de frontenis pelota olímpica la falta y la pasa estarán situadas en los cuadros 3 (10,50 m) y 5 (17,50 m) respectivamente.

En la especialidad de frontenis pelota preolímpica la falta estará situada de acuerdo lo siguiente:

- a) Frontones de 30 metros de largo en el cuadro nº 3, (10,50 m)
- b) Frontones de 36 metros de largo en el cuadro nº 4 (14,00 m).

En los frontones en que se jueguen las dos especialidades las rayas de una y otra se deberán diferenciar por estar pintadas de distinto color.

Subsección 2ª. El Saque.

Artículo 63. Prueba de la pelota.

Las pelotas sacadas a juego podrán ser probadas por cualquier de los pelotaris de cada equipo, en el periodo del ensayo o calentamiento que precede al inicio del partido, cuya duración decide el juez principal, sin que sobrepase los dos minutos.

Comenzado el partido, el equipo que elige pelota podrá probarla botándola contra el suelo varias veces o podrá lanzarla contra el frontis un máximo de una vez, sin que sea interceptada por ningún pelotari. El equipo contrario tendrá el mismo derecho a probar la pelota.

El sacador tiene la obligación de prevenir a sus contrarios del cambio de pelota.

Una vez utilizada una pelota en un tanto, ya no se permitirá que la misma sea probada. Salvo los pelotaris, nadie más podrá probar o lanzar la pelota contra el suelo o el frontis. En cada tanto el equipo que debe realizar el saque elegirá la pelota de juego.

Artículo 64. Distancia del saque. Los saques se efectuarán por ambos equipos desde la distancia señalada en el anexo 3.4 para cada especialidad.

Artículo 65. Características del saque.

El saque siempre precisará de un bote, efectuado más lejos del frontis que la línea definida para realizarlo.

Al elegir una pelota el juez encargado de las pelotas debe advertir a los contrarios del cambio realizado. El tiempo máximo para realizar un cambio de pelota, incluyendo las pruebas que sean necesarias, es de 20". Tras el cambio de pelota, el adversario tiene derecho a examinar y probar la pelota por un periodo de 10" desde que se le ha entregado el otro equipo.

Una vez el equipo restador entrega la pelota al sacador, este dispone de 10" para ejecutar el saque.

Si al intentar el saque se le cayese al pelotari la pelota de la mano y el juez principal apreciase que ello se ha debido a causa involuntaria, podrá repetirse el intento.

Artículo 66. Repetición del saque.

Al realizar el saque si se produce pasa o media, el pelotari que lo realiza tiene derecho a repetir el saque una vez más. Si al efectuar el segundo intento hiciera falta, nueva pasa o media, es falta.

Hecha una pasa o media la repetición del saque tendrá que realizarse por el mismo pelotari y la misma pelota con la que se efectuó el primer intento, salvo que ésta, a juicio del juez principal quedara inutilizada.

Si realizado un saque, el mismo fuese pasa o media y hubiera que suspenderse el partido, sin poder realizar un segundo intento, el tanto será considerado perdido para el equipo incapaz de terminar la jugada inicial.

En el supuesto de romperse la raqueta después del primer saque y este fuera pasa o media, el pelotari podrá cambiarla para realizar el segundo. Salvo esta circunstancia de rotura no está permitido cambiar la raqueta entre el primer saque y el segundo.

Artículo 67. Inicio del tanto.

En el momento en que se inicie un saque, ya está el nuevo tanto en juego, por lo que bajo ningún concepto podrá anularse el anterior.

Artículo 68. Motivos del saque.

En frontenis los saques son motivo de que la jugada que se intenta, se califique de buena, falta, pasa o media. Se llama “buena” cuando el pelotari saca botando la pelota detrás de la raya señalada para ejecutar el saque, según la especialidad y después de dar la pelota en el frontis bota entre la raya de falta y la raya de pasa. Puede tocar antes o después del frontis la pared izquierda. Es falta si toca en la raya de falta o delante de la misma. Es pasa o vuelta si bota en la raya de pasa o detrás de ella.

Artículo 69. Pasa

Las distancias de pasa están reflejadas en el anexo 3.4.

En la especialidad de frontenis pelota preolímpica cuando se efectúa el saque no hay pasa. Se considera media, y se efectuará un saque más, cuando la pelota antes de tocar el suelo de la cancha pegue en la pared izquierda y en el rebote, no importando el orden. Será buena si la pelota pega en una sola de las paredes y después toca el suelo de la cancha, siempre tras la línea de falta. Si toca el suelo primero y paredes, rebote y pared izquierda, ambas o una sola, es buena.

Artículo 70. Motivos de falta.

Existe falta, aparte de las señaladas en el artículo 37 de este reglamento, si:

- a) Se realizan dos saques consecutivos mal efectuados.
- b) Cuando se le dé a la pelota con la raqueta sin estar empuñada.

Subsección 3ª. El Tanteo y Duración del Partido.

Artículo 71. Definición del tanteo.

Tanto es igual a punto que se anota en el marcador al equipo que lo consigue. El equipo que alcance primero el número de tantos a que está señalado el partido gana.

Artículo 72. Tantos dobles.

En la especialidad de frontenis pelota preolímpica determinados tantos se valoran dobles de acuerdo con el siguiente criterio:

- Los tantos se consideran dobles siempre que la pareja restadora no devuelva o toque la pelota con la raqueta antes de dar el segundo bote en el suelo, red, pared lateral derecha o rebote fuera de la zona buena. El resto se considerará como un tanto. Las pelotas que se den con el cuerpo intencionadamente se considerarán como tanto doble.

Artículo 73. Tiempo del juego.

1. Para la especialidad de frontenis pelota olímpica no existirá límite de tiempo para la finalización del partido.

2. En la especialidad de frontenis pelota preolímpica, los partidos tendrán un límite de duración. El tiempo máximo de duración del partido será 60 minutos.

- El partido se dará por terminado cuando se agote el tiempo previsto y el resultado no sea de empate en ese momento, en cuyo caso continuará jugando hasta que se termine el tanto, indicado por el juez principal que es el último.
- El juez principal no está obligado a informar el tiempo que falta para la conclusión de un partido, sino exclusivamente en los últimos 5 minutos.
- En los 5 minutos, y no antes, el juez principal indicará cada minuto hasta el final, procurando hacerlo en voz alta y cuando la pelota esté en el aire o antes de sacar.
- No obstante, los delegados podrán solicitar al juez principal y cuando la pelota no esté en juego, que les informe exclusivamente del tiempo que se lleva jugado. Del mismo modo, los delegados no podrán advertir en voz alta el tiempo que falta para la finalización del encuentro, pero si hacer señas o indicaciones en silencio a sus pelotaris.

3. El tiempo de espera por lesión expresado en los artículos 51 y 52 de este reglamento no se contabiliza para el tiempo máximo de duración del partido indicado en el apartado 2 de este artículo.

Artículo 74. Tanteo

Los partidos se jugarán a 30 tantos.

Subsección 4ª El juego y sus Incidencias.

Artículo 75. Motivos de tanteo.

El tanto se consigue por falta del contrario en el saque o en las incidencias del juego, o de la manera siguiente: Verificado el saque, si quien lo ejecuta hace buena, el pelotari del equipo contrario esta obligado a devolver la pelota contra el frontis, de forma que toque el mismo y después bote en el suelo de la cancha, dentro de las líneas señaladas. Puede asimismo, tocar el frontis y salir despedida hasta el rebote, tocando o no la pared izquierda, pero en todos los casos debe caer en el suelo de la cancha, dentro de las líneas marcadas como límite, salvo que sea interceptada de aire o de volea. No puede dar más que un solo bote.

La pelota deberá dirigirse siempre contra el frontis, aunque puede antes o después tocar la pared izquierda. No podrá nunca lanzarse primero directamente contra el rebote.

Artículo 76. Devolución de la pelota

El pelotari deberá devolver la pelota, bien al aire o después del primer bote, pues de no hacerlo así ha perdido el tanto.

El pelotari podrá apoyarse en la pared izquierda, en el rebote y en la red protectora.

Artículo 77. Alternancia.

Devuelto el saque, la pelota será lanzada contra el frontis, alternativamente por cada equipo. El lanzamiento se efectuará a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada.

El tanto se termina, a favor del equipo que corresponda, cuando la pelota toca cualquier zona de frontón, que no conforme la cancha, bien sea antes o después del bote. Si antes, será falta contra el equipo lanzador, si es después, tanto a favor.

Artículo 78. Vuelta. La vuelta consiste en la repetición del tanto, iniciando el saque el mismo pelotari que lo hubiera realizado anteriormente y con la misma pelota, salvo que a criterio del juez principal ésta estuviera deteriorada.

Si en el transcurso de un tanto se rompiera la pelota de forma que fuera apreciada por el juez principal, éste parará el tanto en disputa para cambiarla, y se reanudará el mismo con vuelta.

Quien detiene el juego en el transcurso de un tanto sin previo aviso del juez principal pierde el tanto que disputa.

Artículo 79. Estorbada.

Cuando un jugador ha sido estorbado por el equipo contrario, los jueces decidirán si el tanto debe volverse o no a jugar.

Si un pelotari se interpone involuntariamente a su contrario impidiendo que éste pueda restar o devolver la pelota, el pelotari perjudicado o su compañero únicamente podrán pedir que se dé vuelta, mediante la voz “pido”, cuya vuelta será concedida exclusivamente por el juez principal.

La decisión de repetición de un tanto (vuelta), no está condicionada por el desarrollo del tanto tras producirse la estorbada, pero los jueces podrán dejar continuar el tanto si estiman que su detención perjudica al pelotari que ha sido estorbado.

Si la estorbada fuera apreciada por los jueces de forma clara y terminante que fue voluntaria, se detendrá el juego, penalizando al equipo que ha realizado la estorbada con la pérdida del tanto en juego y siendo amonestado.

Cuando un pelotari ha sido perjudicado por la estorbada de algún juez, espectador, periodista, fotógrafo, cámara o cualquier elemento externo al propio juego, será siempre vuelta.

Cualquier otra posible estorbada será a criterio del juez principal.

Artículo 80. Comportamiento del entrenador.

Los entrenadores de los equipos, no podrán entrar en la cancha o zona de juego, hablar con el público, tocar las pelotas ni hacer comentarios durante el juego de un tanto, ni podrán pedir ningún tanto, únicamente solicitar tiempo de interrupción del partido (descanso). La infracción de ello, según apreciación del juez principal, siempre que sea reiterativa, puede dar lugar a la expulsión de los mismos. El no acatamiento de esta indicación se considerará falta muy grave.

Artículo 81. Golpeo simultáneo.

Si dos pelotaris golpean a la vez la pelota, de manera simultánea, se considera buena. Si el golpeo se produjo en tiempos distintos será falta. En todas las especialidades sólo podrá darse un golpe con la raqueta, sin que pueda remontarse, en cuyo caso será falta.

Artículo 82. Relación en la cancha.

Los jueces velarán para que durante el transcurso de un partido no exista relación entre los pelotaris y personas ajenas al mismo, incluido espectadores.

Artículo 83. Descansos.

Terminado un tanto únicamente el equipo que lo haya ganado, a través de cualquiera de sus componentes o entrenador, podrá solicitar un periodo de descanso que será de 1 minuto. La petición solicitada por el entrenador prevalecerá sobre la indicación del pelotari.

Durante el partido se permiten dos descansos de un minuto, o uno de dos minutos, teniendo en cuenta que se considera como tiempo de juego. Estos descansos se pueden pedir al juez, indicando la duración del descanso que se solicita, solamente cuando la pareja tenga el saque y falten más de cinco minutos para finalizar el partido por tiempo máximo de duración.

Si cualquiera de los pelotaris no se reintegrase al juego al finalizar el tiempo 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 dos minutos, transcurrido el cual se dará por finalizado y perdido el partido para el infractor. En esta circunstancia el juez principal informará al pelotari del tiempo que le resta para cumplir el periodo de 2 minutos.

Cuando un pelotari o un equipo ha solicitado y obtenido una detención del juego, el pelotari o el equipo contrario pueden aprovecharlas y utilizar el tiempo completo de detención en su totalidad.

No obstante, y por motivos excepcionales, apreciados como tales por el juez principal, como rotura de una raqueta o indumentaria, se podrá acordar la interrupción del partido por el plazo que el juez principal estime pertinente y prudencial, aún después de haber agotado el pelotari o equipo afectado el tiempo previsto en los párrafos anteriores. No se entenderá en esta excepción el cambio del encintado de la raqueta, ni las modificaciones en las protecciones de las manos.

Artículo 84. Situación del público.

Tan pronto como los pelotaris comiencen a calentar, el público se retirará de la cancha y contracancha, quedando prohibida la permanencia en ella desde este momento a toda persona ajena al partido.

Subsección 5ª. Fechas y horarios de los Partidos.

Artículo 85. Programa de los partidos.

La organización de cada competición elaborará un programa en que además de la fecha figure lo siguiente:

- Hora exacta de la programación de cada partido.
- Que en dicha programación se haya tenido en cuenta que el tiempo de inicio de un partido y el siguiente sea como mínimo de 30 minutos y como máximo de 60 minutos.

Artículo 86. Comienzo de los partidos.

1. Cada pareja al completo deberá presentarse 30 minutos antes de la hora prevista en la convocatoria del partido, estando dispuesta para jugar cinco minutos antes, y disponiendo de 2 minutos de calentamiento en la cancha antes de comenzar el partido. En caso de que el partido programado anteriormente no se juegue o termine antes de lo previsto, el juez principal, y siempre que están todos los participantes, podrá adelantar el partido, avisando a los mismos con 10 minutos de antelación al comienzo del mismo.

2. Se dará un partido por perdido cuando el equipo al completo no se presente a la hora señalada para el mismo. En caso de no haber terminado del partido anterior el tiempo límite se amplía hasta la terminación de dicho partido. En caso de que ningún equipo esté al completo el resultado será de 0-0.

3. La no presentación del partido además de la pérdida por incomparecencia dará lugar a lo expuesto al efecto en el reglamento de disciplina aplicable.

Cada partido programado se comenzará a la hora señalada salvo que se den los siguientes casos:

- Que el partido anterior no se juegue o haya terminado antes de lo previsto en cuyo caso se tendrá en cuenta lo indicado en el apartado 1 de este artículo.
- Que el partido anterior no se haya terminado en cuyo caso se esperará a que finalice y deberán estar preparados para comenzar su partido en un plazo máximo de 2 minutos desde la finalización del anterior.

Sección 6ª. Reglas propias a las especialidades a mano.

Artículo 87. En el caso de la pelota a mano en frontón de pared izquierda, la competición individual podrá realizarse en toda la cancha o dentro del cuatro y medio. En esta última especialidad, toda pelota que tras haber contactado en el frontis realice el bote a una distancia superior a 15.75m, será considerada falta.

En todos los golpes con la mano, el contacto con la pelota debe durar el tiempo mínimo que le permita impulsar la pelota. No se permite mantener la pelota retenida en la mano, ni al aire ni a bote.

En los casos en que la intención del pelotari sea realizar una dejada o parar la pelota junto al frontis, se permitirá un ligero empuje de la pelota. En ninguna circunstancia se admitirá que el pelotari agarre la pelota.

El golpeo se realizará en contacto de la pelota con la mano, admitiéndose la muñeca como superficie de golpeo.

El pelotari podrá emplear en sus manos elementos materiales con una función de protección al impacto de la pelota. No está permitido el uso de materiales cuya función sea la mejora del impulso de la pelota.

Esta última circunstancia puede ser motivo de pérdida del partido. Si el juez principal estima que un pelotari está utilizando en sus manos un material que le permita acelerar la pelota, suspenderá el partido y enviará el material empleado por el presunto infractor al comité de competición, quien decidirá en consecuencia.

Sección 7ª. Reglas propias a las especialidades a cesta punta.

Artículo 88. La competición se desarrolla en plaza libre por tríos y en frontón de pared izquierda por parejas o individualmente.

El saque y el rebote se realizarán sin retención de la pelota en la xistera. El mismo principio se mantendrá para aquellos casos en que la pelota haya tocado frontis, rebote y nuevamente frontis, habiendo realizado un único bote.

Se permite el lanzamiento de la pelota mediante un golpeo de la misma con la xistera.

En el momento de recepción y lanzamiento de la pelota, el pelotari puede tocar cualquier parte del frontón con la xistera o con su cuerpo, pero incurrirá en falta si se agarra a la red protectora del público.

En el supuesto de que en el momento de la recepción o lanzamiento, la cesta del pelotari que esté realizando estas acciones sea tocada por un contrario, el juez detendrá siempre el juego y decidirá falta o vuelta en función de la intencionalidad o involuntariedad del hecho, independientemente de que el pelotari que ha sido molestado lance o no la pelota.

En plaza libre no se permite sacar de revés o por encima del hombro.

En frontón de pared izquierda, en competición individual, el saque deberá realizarse cumpliendo las siguientes condiciones, siendo falta en caso contrario:

- el bote del saque se realizará a una distancia del frontis superior a 42m. e inferior a 44m.
- el bote del saque se realizará a una separación superior a 4m. de la pared izquierda
- la pelota debe ser enviada al frontis antes de que impacte en la pared izquierda.

En cesta-punta individual, no se permite el resto del saque al aire, a bote pronto o a bote corrido, siendo falta del restador si así lo hiciese.

Cuando la pelota bota en la xistera después de su recepción, sobresaliendo del aro de la xistera, se considera falta. Si la pelota toca el aro de la cesta y entra en ella es buena.

El gesto de recepción condiciona el de lanzamiento. Es decir, si recepciona de revés es falta lanzar de derecha, y viceversa. Asimismo, la modificación excesiva del gesto pese a mantener la acción de derecha o de revés, es motivo de falta.

Se considera falta cuando la pelota se guarda demasiado tiempo en la xistera antes de volver a lanzarla, o cuando el jugador toma excesiva carrera previa al lanzamiento.

El juez principal será el responsable de decidir estas circunstancias y su criterio será inapelable.

Los jueces cuidarán que los pelotaris no se suelten la cesta con el fin de detener el ritmo de juego.

Sección 8ª. Reglas propias a las especialidades a joko garbi.

Artículo 89. En todas las categorías, los equipos están compuestos por tres jugadores en plaza libre y dos jugadores en frontón de pared izquierda, cuyo sitio es intercambiable.

Está prohibido a los jugadores hacer atxiki, es decir conservar la pelota en la xistera, tanto durante el saque como durante el transcurso del tanto.

No se permite sacar de revés.

La pelota debe ser amortiguada en la xistera sin que produzca ningún ruido. El rebote de la pelota dentro de la xistera es motivo de falta.

TÍTULO V. LOS PELOTARIS.

Capítulo I. Aficionados y profesionales.

Artículo 90. - Diferenciación. - El pelotari aficionado y el profesional son titulares de licencias diferentes, para cuya concesión se exigen diferentes requisitos, que vienen establecidos en el correspondiente reglamento federativo.

Entre los aficionados se diferencian cuatro categorías: cadete, juvenil, sub 22 y senior.

En la categoría sub-22 (exceptuando la edad de los pelotaris) se compite con las mismas normas que en la categoría senior

Las edades correspondientes a los pelotaris que pueden competir en cada categoría reglamentaria son:

Cadete	15 y 16 años cumplidos en el año en que finaliza la temporada en juego
Juvenil	17 y 18 años cumplidos en el año en que finaliza la temporada en juego
Sub-22	19, 20 y 21 años cumplidos en el año en que finaliza la temporada en juego
Senior	22 años o más cumplidos en el año en que finaliza la temporada en juego

Se admite competir en categoría superior a la correspondiente a cada pelotari, pero nunca en inferior. Asimismo, en una misma especialidad y competición, cada pelotari solo podrá participar en una única categoría.

Artículo 91. - Actuación conjunta. - Los pelotaris aficionados no podrán jugar partidos con los profesionales, ni incluso en el mismo festival, salvo autorización de la federación y siempre con el consentimiento del club o agrupación deportiva al que pertenezcan. Si no se contase con la debida autorización el juez principal no permitirá la celebración del partido.

Capítulo II. Indumentaria.

Artículo 92. – Descripción. - Todos los miembros de un equipo o pareja, deberán presentarse al público (durante los calentamientos, desarrollo del partido, entrega de premios...) uniformados con las siguientes prendas:

1. Camiseta de manga corta. En situaciones de frío se permitirá el uso de sudaderas de manga larga o chaquetas de chandal, temporalmente o en todo el transcurso de la competición, siempre y cuando todos los miembros de un equipo vistan de manera uniforme en cada momento. La camiseta siempre se vestirá introduciendo su parte baja por debajo del pantalón.
2. Pantalones largos. Las mujeres podrán elegir entre pantalón o falda.
3. Zapatillas deportivas.
4. Gerriko. Portará gerriko rojo el equipo o pelotari que cumpla los siguientes criterios, en orden de importancia según se nombran: el de más categoría deportiva, el visitante o el de más edad. El equipo que porte gerriko rojo siempre aparecerá anunciado en primer lugar.
5. Está permitido el uso de muñequeras y cintas sujetadoras del pelo, pero no podrán cubrirse la cabeza con gorros ni cualquier otra prenda, salvo el uso de txapela en plaza libre. No obstante, se permitirá que las mujeres puedan cubrirse la cabeza.
6. Es obligatorio el uso del **casco** para todos los pelotaris de las siguientes especialidades:
 - En trinquete: paleta cuero y sare.
 - En frontón de pared izquierda: paleta cuero, pala corta, joko garbi, pala tradicional o pala, cesta punta y remonte.
7. Es obligatorio el uso de **gafas protectoras** para los delanteros de las siguientes especialidades:
 - En trinquete: paleta goma maciza, pala ancha, paleta cuero y sare.
 - En frontón de pared izquierda: paleta goma maciza, paleta cuero , pala corta y joko garbi.
 - En frontenis: en pelota olímpica y pelota preolímpica.
8. En partidos en los que se guarde luto por algún fallecido, se podrá colocar un crespón negro en la manga derecha de los pelotaris.
9. Está permitido el uso de prendas protectoras (coderas, rodilleras...), siempre y cuando en aquellos casos en que sean visibles cumplan las exigencias de color del resto de las prendas.

El color de todas las prendas del pelotari será blanco o el de su gerriko. Se permite la combinación de ambos colores (rojo-blanco, azul-blanco) en cualquier prenda, exceptuando el pantalón o falda, que en todos los casos será siempre de color blanco en su totalidad. No se admite ningún otro color en la indumentaria del pelotari, salvo en los casos en que ese color sea parte de la publicidad que porte en sus prendas. Todos los miembros de un equipo o pareja vestirán en todo momento de manera uniforme, exceptuándose el logo de la marca de las prendas que visten, el logo de la publicidad contratada y el anagrama de su club o entidad a que representan.

El nombre del pelotari o entidad a la que representa podrá ser incluido en la espalda de la camiseta del pelotari, manteniendo la combinación de colores indicada anteriormente.

En aquellos partidos en que se realice retransmisión televisiva, es obligatorio que por lo menos uno de los equipos vista la camiseta del mismo color que su gerriko.

La presentación del pelotari en la competición sin la conveniente indumentaria puede ser motivo de sanción disciplinaria.

La Federación podrá homologar cualquier tipo de prenda, así como no autorizar aquellas que desmerezcan la competición

Capítulo III. Actitud.

Artículo 93. - Comportamiento. - Los pelotaris mostrarán un total respeto hacia sus compañeros, jueces, rivales y público. Asimismo realizan un uso correcto de la instalación y material de juego.

Artículo 94. – Descanso. En la modalidad de mano no se podrá jugar más de 1 partido en el día natural (entendiéndose por tal el lapso de tiempo comprendido entre las 0 horas y las 24 horas)

TITULO VI. LOS ENTRENADORES.

Artículo 95. – Función. - En cualquier partido los pelotaris podrán estar asesorados por su entrenador. Cada equipo sólo podrá disponer de un entrenador.

Artículo 96. – Ubicación. - Se dispondrá de un sitio específico dedicado a los entrenadores, que les permita comunicarse con comodidad con sus deportistas, exclusivamente durante las pausas entre tantos. En las situaciones en que sea necesario el uso de red protectora, los entrenadores se situarán tras esta.

En los frontones de pared izquierda se situarán en la parte más externa y trasera de la contracancha, colocado el entrenador del equipo azul más próximo al rebote.

En los trinquetes se colocarán en la parte final de la red, situado el entrenador del equipo azul más próximo al rebote.

Artículo 97 - Comportamiento y constancia. - Los entrenadores no podrán entrar en la cancha de juego ni tocar las pelotas dispuestas para el partido, durante el transcurso del mismo.

Los datos de los entrenadores constarán en el acta antes del inicio del partido.

TITULO VII. LOS JUECES.

Artículo 98. –Definición. - Los jueces son la máxima autoridad en el terreno de juego y sus decisiones son inapelables.

Artículo 99. – Actuación. - Si existe más de un juez, siempre existirá la figura del juez principal. La opinión del juez principal prevalecerá sobre la de los jueces auxiliares.

Un tanto no será considerado como finalizado hasta que no sea expresado así por el juez principal, indicándolo mediante el alzamiento de uno de sus brazos o herramienta de protección que utilice el juez, o bien mediante pito o señal acústica. El juez permanecerá en esta posición hasta que el juego sea detenido.

Las normas específicas para los juegos directos informan de las características especiales a considerar por los jueces en estos juegos. En los juegos indirectos el número de jueces será: dos para las especialidades de frontón de pared izquierda y plaza libre y uno para trinquete.

El juez principal podrá retirar al juez ayudante durante el partido, sustituyéndole por otro o continuando en solitario.

El juez principal sólo podrá ser sustituido por malestar físico.

Las decisiones de los jueces deben ser manifestadas de inmediato. En caso de duda podrán reunirse junto al juez principal y deliberar la decisión.

Los jueces, se abstendrán rigurosamente de discutir durante el encuentro, ya sea con los jugadores o con el público, sobre un punto litigioso e incluso de justificar, motivar o comentar su decisión (por ejemplo, indicando a los jugadores o al público el punto donde ha botado la pelota).

En los casos en que se produzca una situación dudosa durante el transcurso del juego y estimen que debe continuar el juego serán contundentes en su decisión y así se lo comunicarán a los pelotaris mediante la expresión “segi”.

Los jueces velarán para que durante el partido no exista relación entre los jugadores y personas ajenas al partido, amonestando en estas situaciones al pelotari.

Los jueces extremarán la atención en la vigilancia de las pelotas en las pausas entre tantos, al objeto de que no se produzcan acciones como la de mojar la pelota o estropearla intencionadamente.

Los jueces auxiliares informarán al juez principal de todas aquellas anomalías que se produzcan, tanto en relación con las pelotas, herramientas, uniformes y pelotaris.

Los jueces exigirán la presentación de los pelotaris con el uniforme reglamentario, debiendo prohibir su intervención hasta que los mismos lleven el adecuado.

En el transcurso del partido, cuando un jugador infrinja las normas reglamentarias o su actitud no sea la adecuada con el público, equipo contrario o jueces, o se produzca cualquier hecho que suponga actitud antideportiva (escupitajos, palabras mal sonantes), el juez principal amonestará al jugador de forma pública y notoria para general conocimiento de los asistentes, tantas veces como sea preciso y además obligatoriamente deberá constar en el acta cada una de las amonestaciones, que serán trasladadas a la Federación correspondiente.

En los casos en que se repita las amonestaciones, la tercera amonestación supondrá la expulsión del partido de dicho pelotari y no podrá ser sustituido por un suplente.

Los jueces extremarán el control de herramientas y uniformidad a través del partido, impidiendo que los jugadores se descalcen, se desprendan de distintivos, prendas o cascos protectores.

La indumentaria reglamentaria de los jueces incluye camisa o polo blanco, pantalón jersey y calcetines azul marino y zapatos negros. En aquellas especialidades en que los pelotaris deben llevar casco es obligatorio el uso del mismo, de color blanco, para los jueces.

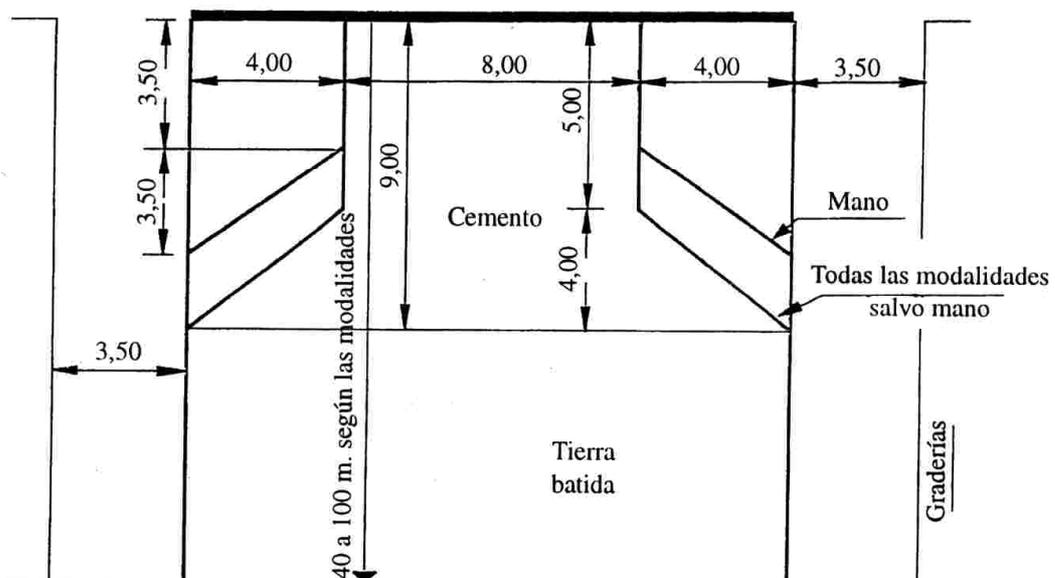
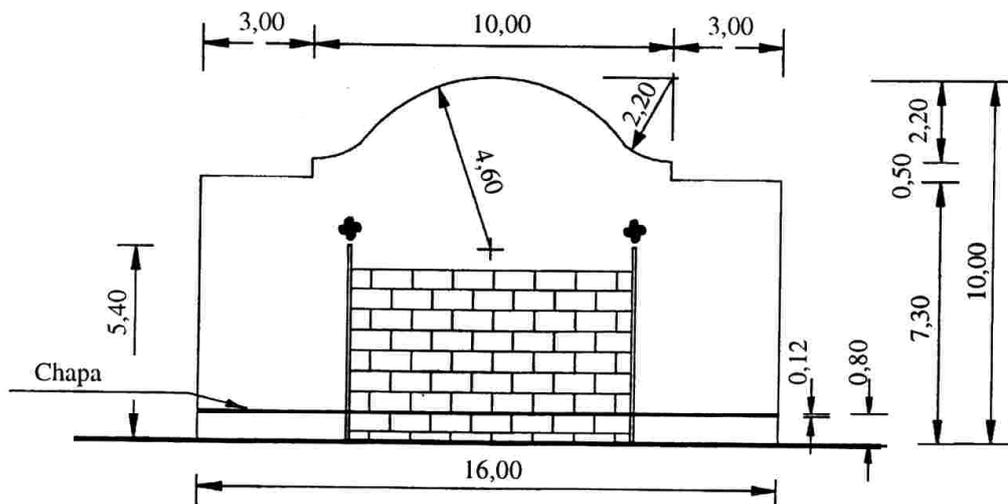
La decisión de los jueces es inapelable y no pueden estar sujetos a coacción o influencia alguna.

Los espectadores que protesten de la decisión de los jueces en forma que produzca disturbio o coacción, serán invitados y después obligados a abandonar la instalación, mediante la intervención del delegado federativo y en su caso con asistencia del personal de seguridad.

ANEXOS

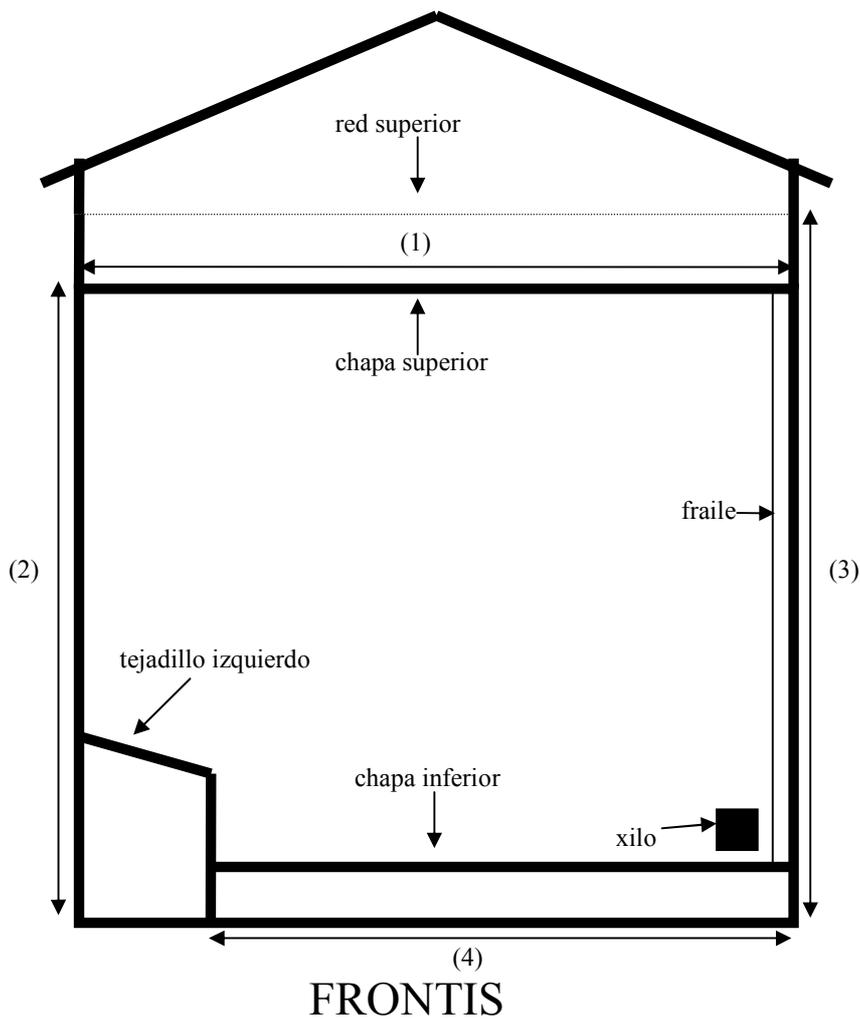
1. Medidas de las instalaciones de juego.

1.1. Frontón de plaza libre

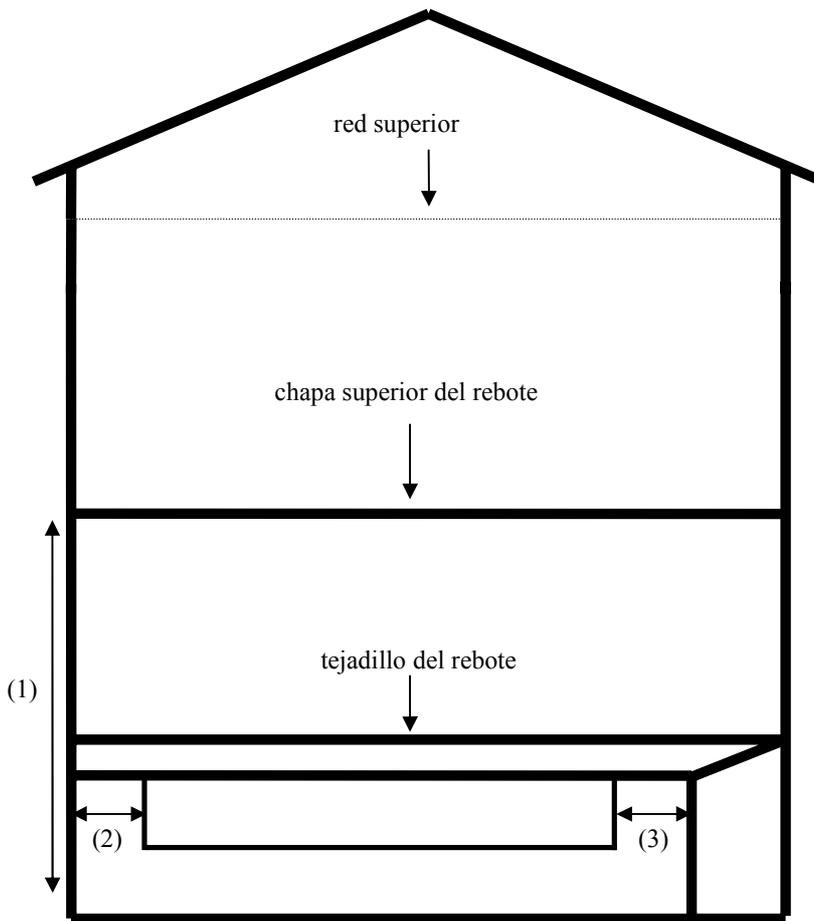


1.2. El trinquete

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

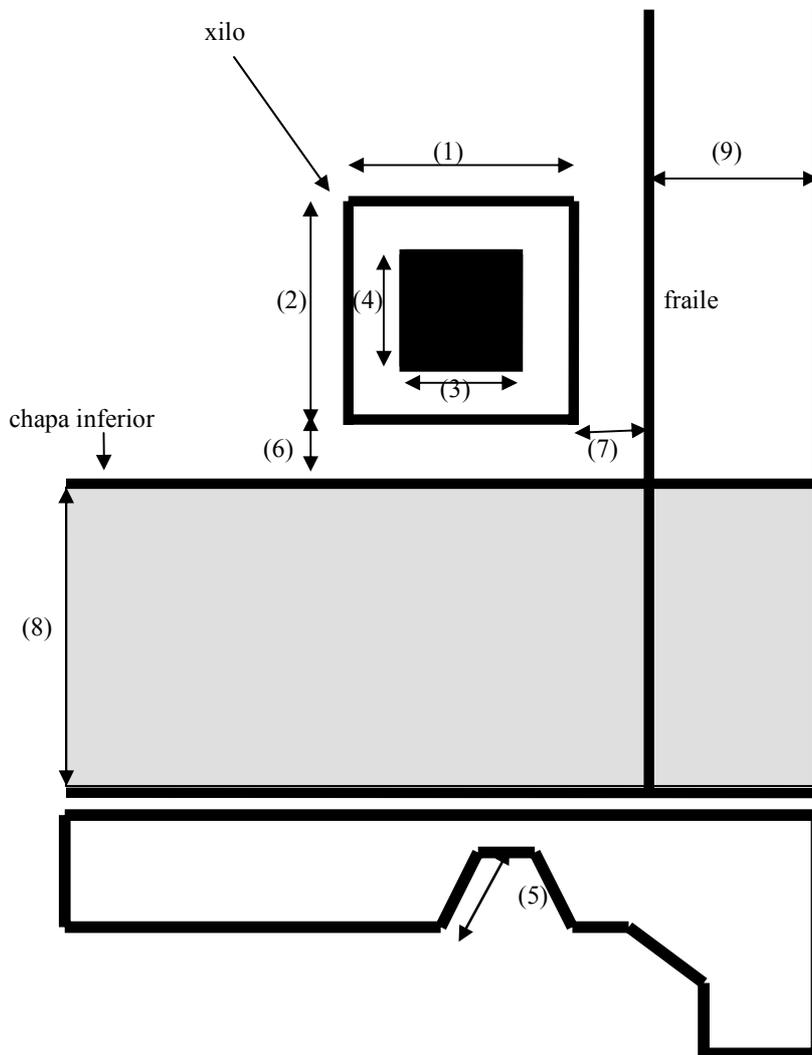


Altura inferior de la chapa del rebote y paredes laterales (1)	550
Distancia de la red del rebote a la pared derecha (2)	100
Distancia de red del rebote al tejado izquierdo (3)	100



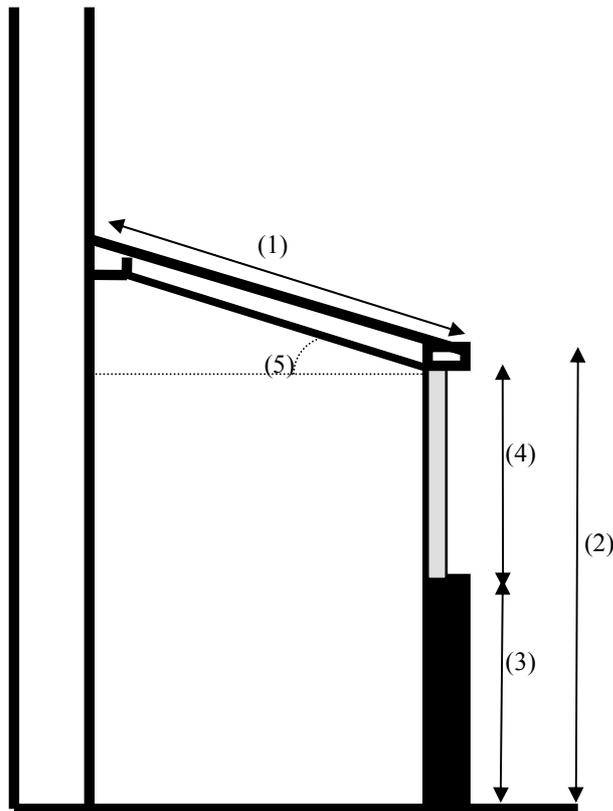
REBOTE

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)	80
Anchura del fraile (9)	45



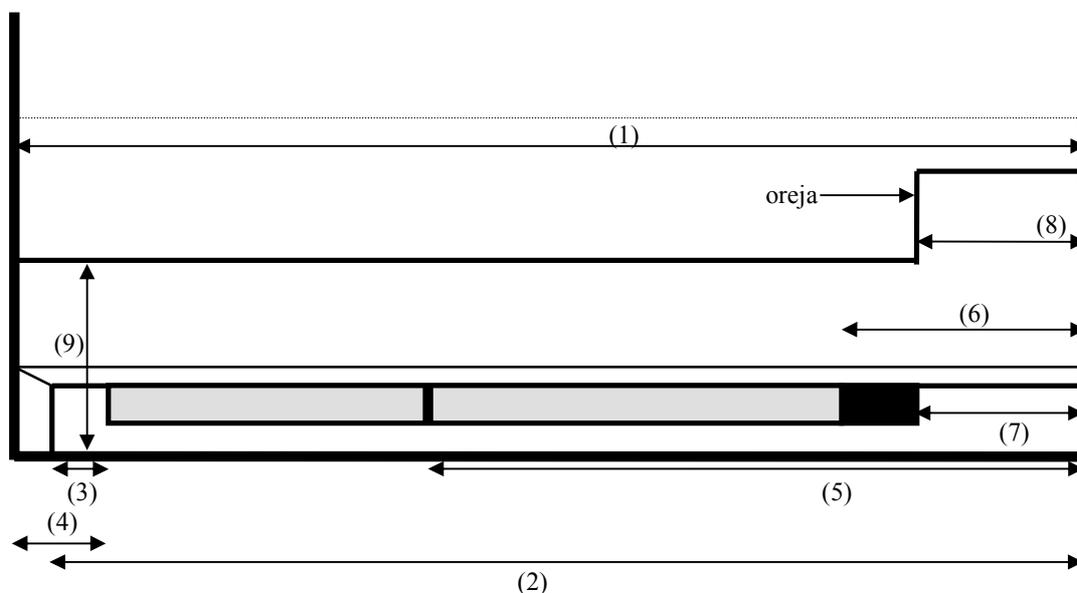
XILO Y FRAILE

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°



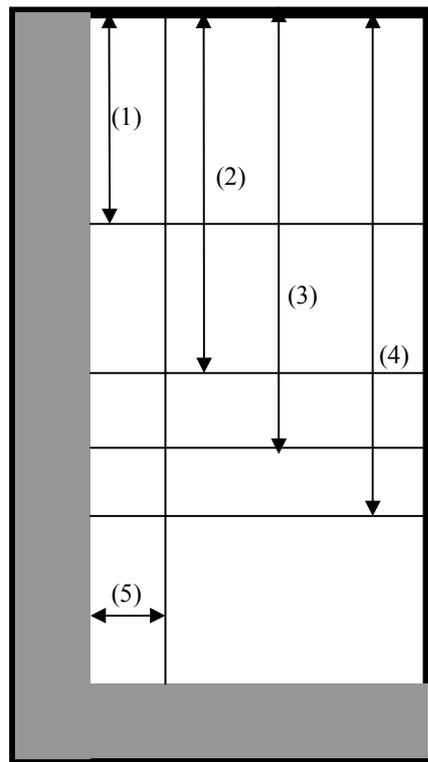
TEJADILLO

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

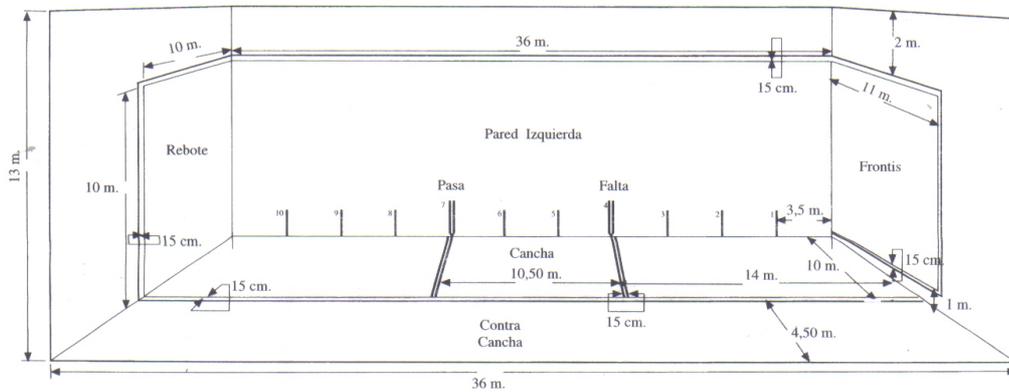


PLANTA

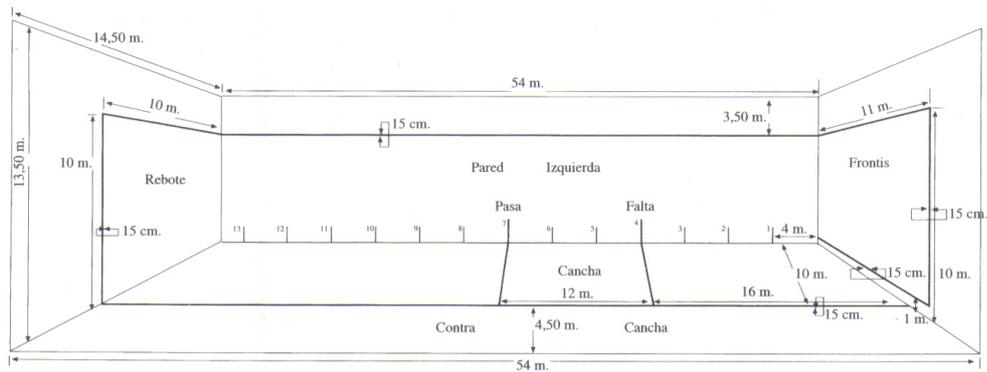
1.3. Frontón de pared izquierda.

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 redondo amarillo	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 o pala tradicional	Cadete	50-65	108-115	60-62
	Juvenil			
	Senior			

2.4. Frontenis

Especialidad	Categoría	Peso total	Diámetro
Frontenis Pelota Olímpica	Cadete Juvenil	40 gr	46-48 mm
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 jokia	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	
	Senior		22.5m	50m	50m	
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		no existe	40
	Juvenil					40
	Senior					40
Paleta goma maciza	Cadete	13m	15m	no existe		50
	Juvenil	15m	17,5m			50
	Senior	15m	17,5m			50
Pala ancha	Cadete	15m	15m		2,5m	30
	Juvenil					
	Senior					
Paleta cuero	Cadete	20m	20m	2,5m	40	
	Juvenil					
	Senior					
Sare	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 parejas (aficionados) e individual	Cadete (parejas)	10,5m	14m	24,5m	22
	Juvenil	14m			22
	Senior	14m			22
Mano Individual	Cadete	12,25m	14m	24,5m	18
Mano parejas	Profesionales	15,75m	14m	24,5	22
Mano 4 y ½	Cadete	12,25m	10,5m	17,5m	22
	Juvenil	14m			22
	Senior	14m			22
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	25
	Juvenil	21m			
	Senior	24,5m			
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 i
	Senior	42m			35 p / 25 i
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

3.4. Frontenis

Especialidad	Categoría	Saque			Tanteo	Limite tiempo
		Bote	Falta	Pasa		
Frontenis Pelota Olímpica	Cadete	10,50m	10,5m	17,50m	30	NO
	Juvenil					
	Senior					
Frontenis Pelota Preolímpica	Cadete	10,50m	10,50m (1) 14,00m (2)	NO EXISTE	30	SI 60 min.
	Juvenil	10,50m (1)				
	Senior	14,00m (2)				

(1) En frontón de 30 mts

(2) En frontón de 36 mts

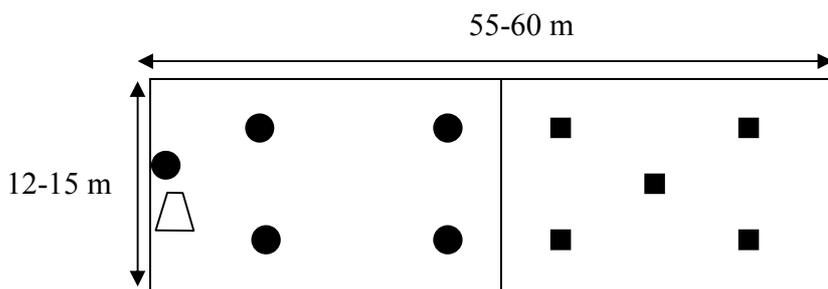
4. Las especialidades antiguas.

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 rama. 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)

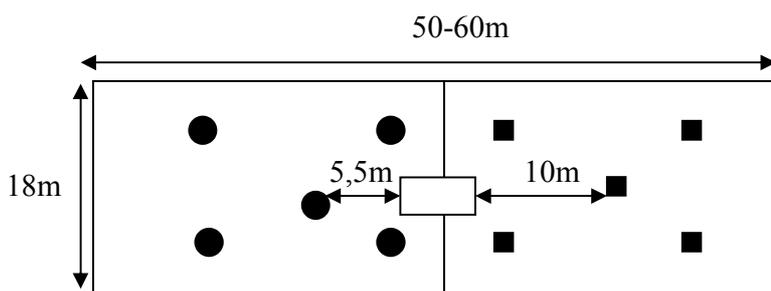
4.2. Mahai-jokoa

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.