



REGLAMENTO GENERAL DE JUEGO

PELOTA VASCA

FEDERACIÓN FMX Y PEL VASCA A.C.



Dirección: Calle Estrella Cefeida N.33, Col. Prados Coyoacan, Coyoacan Ciudad de México C.P. 04810
Tel: 55 6085 5821 Correo: fmxypel@fmx.com.mx
<https://www.fmx.com.mx/>

PREÁMBULO

- [Artículo 1º](#) Ámbito de aplicación.
- [Artículo 2º](#) Inscripción de jugadores en campeonatos o torneos.
- [Artículo 3º](#) Calendario de competición.
- [Artículo 4º](#) Presentación de jugadores en la cancha.
- [Artículo 5º](#) El respeto general y uso correcto de las instalaciones.
- [Artículo 6º](#) La comprobación de inscripción/identidad de jugadores para cada partido.
- [Artículo 7º](#) Cómo cumplimentar la hoja de inscripción de jugadores y/o planilla oficial de partido.
- [Artículo 8º](#) Las hojas de inscripción de jugadores y/o planilla del partido y el calentamiento.
- [Artículo 9º](#) Tiempo de calentamiento y lesión o indisposición de un jugador durante el mismo.
- [Artículo 10º](#) La incomparecencia de jugadores o equipo en la cancha.
- [Artículo 11º](#) Obligatoriedad de los delegados finalizado un partido.
- [Artículo 12º](#) Presentación de equipos y árbitros antes del partido.
- [Artículo 13º](#) Formato de puntuación del partido.
- [Artículo 14º](#) El primer saque.
- [Artículo 15º](#) El saque: Buena, falta, pasa o vuelta.
- [Artículo 16º](#) Quién realiza el saque, advertencia a los contrarios y derecho a pedir de éstos.
- [Artículo 17º](#) El saque, casos especiales.
- [Artículo 18º](#) Distancias de saque según especialidades y frontones.
- [Artículo 19º](#) El saque durante la disputa de un tanto.
- [Artículo 20º](#) El saque, caída de la pelota y trayectoria del jugador que lo efectúa.
- [Artículo 21º](#) El saque y la reanudación del partido.
- [Artículo 22º](#) Cambio de pelota.
- [Artículo 23º](#) Devolución de la pelota. "Atxiki". Especificaciones y protecciones de Mano.
- [Artículo 24º](#) Devolución de la pelota en Cesta Punta.
- [Artículo 25º](#) La organización y los lotes de pelotas.
- [Artículo 26º](#) Deterioro de la pelota, casos especiales.
- [Artículo 27º](#) La pelota toca a un jugador, distintos casos.
- [Artículo 28º](#) Trayectoria de la pelota e interceptación de ésta por un jugador.
- [Artículo 29º](#) La indumentaria de los jugadores y desarrollo del partido.
- [Artículo 30º](#) La estorbada, casos.
- [Artículo 31º](#) Golpeo simultáneo de la pelota por dos jugadores o por uno solo con las dos manos.
- [Artículo 32º](#) La pasa, segundo intento.
- [Artículo 33º](#) El árbitro durante el juego y la vuelta.
- [Artículo 34º](#) El árbitro, incidencias y sanciones.
- [Artículo 35º](#) La facultad de pedir de los jugadores y detener el juego por parte de éstos.

- [Artículo 36°](#) Obligatoriedad del uso de casco y gafas según corresponda a la especialidad.
- [Artículo 37°](#) Derecho a descanso durante el desarrollo de un partido.
- [Artículo 38°](#) Situación de técnicos y jugadores suplentes durante el desarrollo de los partidos.
- [Artículo 39°](#) Funciones del técnico.
- [Artículo 40°](#) El árbitro única autoridad en la cancha, suspensión de partido.
- [Artículo 41°](#) El árbitro principal y árbitros auxiliares de pasa y falta,
- [Artículo 42°](#) Prohibición de mojar la pelota.
- [Artículo 43°](#) La pelota que vuelve del rebote.
- [Artículo 44°](#) La herramienta siempre en contacto con el jugador y rotura de ésta.
- [Artículo 45°](#) El jugador y la herramienta, casos especiales.
- [Artículo 46°](#) Del partido perdido.
- [Artículo 47°](#) Causas de fuerza mayor para la suspensión del partido.
- [Artículo 48°](#) Lesión de jugadores, sustitución y médico de la organización/FMX.
- [Artículo 49°](#) Distintivo de los equipos contendientes.
- [Artículo 50°](#) Indumentaria de los jugadores.
- [Artículo 51°](#) Reglas de utilización de la indumentaria.
- [Artículo 52°](#) Publicidad y anuncios, normas generales.
- [Artículo 53°](#) Cláusula final sobre publicidad
- [Artículo 54°](#) Jugadores de un mismo equipo durante el desarrollo del partido.
- [Artículo 55°](#) Número de árbitros en los distintos frontones y en el trinquete.
- [Artículo 56°](#) Descripción de la cesta, tanteos, peso de la pelota, distancias de saque y pasa.
- [Artículo 57°](#) Frontón de 36m. Tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de herramientas, peso de las pelotas.
- [Artículo 58°](#) Frontón de 30m. Descripción de herramientas, tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de las pelotas.
- [Artículo 59°](#) Especialidades de trinquete.
- [Artículo 60°](#) Mano individual y parejas en trinquete, tanteos.
- [Artículo 61°](#) Paleta Cuero en trinquete, tanteos.
- [Artículo 62°](#) Paleta Goma en trinquete, tanteos.
- [Artículo 63°](#) Xare, descripción de la herramienta, la pelota.
- [Artículo 64°](#) Pesaje de las herramientas en acto público.
- [Artículo 65°](#) El saque en trinquete en las especialidades de herramienta.
- [Artículo 66°](#) En trinquete, bote-red, tanto.
- [Artículo 67°](#) En trinquete, casos especiales en el desarrollo del tanto.
- [Artículo 68°](#) Sobre el delegado deportivo o de instalación.
- [Artículo 69°](#) Disposición final

PREÁMBULO

El deporte de Pelota Vasca se desarrolla en las instalaciones deportivas denominadas Frontón, Trinquete y cancha de Frontball.

Las diferentes disciplinas deportivas de la Pelota Vasca, también denominadas modalidades, derivan del tipo de cancha donde se juegan; englobando en cada una de ellas sus particulares reglamentaciones, medidas y jugadas específicas, que se detallarán en el presente Reglamento.

La Federación FMX y Pel Vasca, A.C., en correspondencia con la Federación Internacional de Pelota Vasca, reconoce 5 modalidades que son: Frontón de 30 metros, Frontón de 36 metros, Frontón de 54 metros, Trinquete y cancha de Frontball.

Las especialidades de la Pelota Vasca hacen referencia al juego específico que se practica dentro de cada modalidad. Las cuales se dividen y diferencian muy particularmente, dependiendo del uso de una herramienta o la mano, ya sea, para el golpeo o lanzamiento de pelotas artesanales de cuero o de goma neumática. Combinando diferentes materiales de juego pero siempre con dos elementos en común: **la pelota y el frontón.**

Dichas variantes, dan lugar a las siguientes especialidades reconocidas internacionalmente: Frontball, Mano, Frontenis, Paleta Goma, Paleta Cuero, Pala Corta, Cesta Punta y Xare.

Algunas de las especialidades mencionadas anteriormente se pueden jugar en más de una modalidad, y varían según el número de participantes, género y categoría, dando lugar a las diferentes pruebas nacionales e internacionales que se detallarán en el ANEXO.

En México, bajo la reglamentación nacional, y al ser precursores de la especialidad del Frontenis, la FMX reconoce e impulsa otras pruebas muy populares en nuestro país; como lo son el Frontenis Individual Femenil y Varonil, en sus diferentes categorías, desde infantiles hasta veteranos, así como el Frontenis con pelota Pre-Olímpica Parejas Femenil y Varonil, también en Frontón de 30 metros.

Finalmente, se entiende por jugador/a o pelotari, aquel que practique el deporte de Pelota Vasca, en cualquiera de las modalidades admitidas en este Reglamento y reúna las condiciones exigidas en el mismo y las disposiciones legales de aplicación. El/la **pelotari** es el elemento esencial del deporte de Pelota Vasca.

CAPÍTULO I:

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1º. Ámbito de aplicación.

El presente Reglamento regula la totalidad de las actividades del deporte de la Pelota Vasca en la República Mexicana.

Corresponde al Consejo Directivo (CD) de la Federación FMX y Pel Vasca, A. C. (FMX), por iniciativa propia o a propuesta de cualesquiera de sus Órganos, la aprobación y modificaciones al presente Reglamento mediante los procedimientos establecidos en los propios Estatutos.

CAPÍTULO II:

INSCRIPCIÓN, CALENTAMIENTO, INCOMPARECENCIA Y PRESENTACIÓN DE JUGADORES

ARTÍCULO 2º. Inscripción de jugadores en campeonatos o torneos.

Los jugadores, parejas o equipos participantes en las distintas competiciones que conforman el calendario nacional de la FMX, han de realizar la inscripción en la(s) especialidad(es) en la(s) que participan, con CARÁCTER OBLIGATORIO, en la fecha y hora fijadas en la convocatoria, en el punto de cierre de inscripciones.

Si como antedicho queda, no fuera posible materializar la inscripción por causas ajenas a algún participante, el Consejo Directivo de la FMX, o en su ausencia, el Comité Organizador (CO), queda facultado para admitir o denegar ésta.

Un mismo jugador puede ser inscrito en dos o más especialidades y/o modalidades, de acuerdo con lo establecido en la convocatoria o manual técnico correspondiente.

En las competencias por equipos, cuando los partidos de las especialidades sean individuales, en la inscripción podrán figurar un máximo de DOS jugadores, y en aquellas en que los partidos sean por parejas, podrán figurar un máximo de CUATRO jugadores.

ARTÍCULO 3º. Calendario de competición.

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

1. Como norma general, se respetarán los HORARIOS que figuren en el calendario. Si finalizado un partido no fuera la hora de inicio del siguiente, se esperará a la hora señalada en el calendario para el siguiente partido. Si el partido se prolonga superando la hora señalada para el próximo partido, éste se iniciará acto seguido, previo calentamiento de los contendientes.

2. Los partidos, a pesar de lo establecido en el párrafo anterior y en el calendario general de competición, se podrán realizar en HORARIO CORRIDO, esto es: finalizado un partido, se procede al próximo período de calentamiento correspondiente y, acto seguido, se iniciará el otro partido. Si esto fuera así, se pondrá en general conocimiento de los participantes.

3. Si intervinieran medios de comunicación en la retransmisión de los partidos, en el caso de que éstos finalizaran antes de la hora fijada para el siguiente encuentro, obligatoriamente se esperará a que sea la hora programada por el Comité Organizador para tal efecto. Entendiendo que los jugadores podrán entrar a calentar previamente a la cancha, con el objetivo de iniciar el partido a la hora señalada.

ARTÍCULO 4º. Presentación de jugadores en la cancha.

Los pelotaris deberán competir exactamente el día y la hora señalados con el uniforme reglamentario. Todos los contendientes deben presentarse en el frontón, trinquete o cancha de Frontball con antelación mínima de MEDIA HORA a la que tienen señalada en el calendario oficial de competición.

Llegado el turno de un partido en que estuviesen anunciados los jugadores y éstos no se presentaran en la cancha, el árbitro principal esperará como máximo el tiempo de calentamiento de 5 minutos reglamentarios; pasados los cuales, se dará el partido por no disputado (incomparecencia) y perdido para quien no se presentó, haciéndolo constar en la planilla oficial del partido. De igual forma se actuará si faltara un jugador en los partidos por parejas, debido a que, aunque uno de la pareja o equipo estuviera presente, el partido no puede iniciarse con un pelotari.

Si se diera la circunstancia, que ambas parejas o jugadores que disputan el partido estuvieran ausentes, el árbitro principal levantará la correspondiente anotación en la planilla oficial del partido para su remisión a la Comisión de Honor y Justicia (CHyJ), la cual es el órgano colegiado responsable de juzgar y sancionar las infracciones y/o violaciones disciplinarias.

ARTÍCULO 5º. El respeto general y uso correcto de instalaciones.

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

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

ARTÍCULO 6º. La comprobación de inscripción/identidad de jugadores para cada partido.

Los jugadores, técnicos o delegados de cada equipo contendiente, se presentarán con antelación en la cancha, como quedó establecido en el artículo 4º; y se dirigirán a la mesa de árbitros correspondiente, al objeto de que éstos verifiquen la identidad de los participantes del partido. Para lo cual deberán presentar OBLIGATORIAMENTE alguno de los siguientes documentos comprobatorios:

- 1.- Credencial de afiliación FMX.
- 2.- Acreditación de la competencia en curso.
- 3.- Identificación oficial con fotografía: INE, pasaporte, licencia de manejo o credencial de estudiante (solo menores de edad).

Los árbitros, una vez hayan verificado la identidad e inscripción de los jugadores, procederán a confeccionar la planilla del partido.

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

ARTÍCULO 7º. Cómo cumplimentar la hoja de inscripción de jugadores y/o planilla oficial de partido.

Cuando se trate de competiciones por equipos, en las hojas de inscripción de jugadores debe constar el nombre y apellidos, tanto de los jugadores titulares como de los suplentes (si los hubiera), y del delegado o técnico que la cumplimenta y la firma. Si en esta hoja no se inscribieran jugadores suplentes, en el supuesto de que se produjera una lesión o indisposición de un jugador, o se requiriera un cambio técnico, NO podrá realizarse sustitución alguna.

Si la lesión o indisposición de un jugador se produjera durante el calentamiento y en la hoja de inscripción de jugadores NO hubiera inscritos suplentes y se trate de partidos individuales, se dará el partido por perdido a quien no pudo iniciarlo.

Cuando se trate de partidos por parejas y no hubiera inscritos jugadores suplentes y uno de los componentes del equipo se indispona o lesiona durante el calentamiento y no pudiera iniciar el partido, este se dará por perdido al equipo que no pudo iniciarlo. Los partidos por parejas NUNCA pueden iniciarse con un sólo jugador.

Contrario a lo mencionado en los párrafos anteriores del presente artículo, en las competencias disputadas por parejas o individuales, donde no se permiten suplentes, ya que las inscripciones previas son nominales, se exentará la hoja de inscripción por partido; sin embargo, los datos de identidad correspondientes a los jugadores, delegados o técnicos serán igualmente verificados por el árbitro principal y cumplimentados directamente en la planilla oficial del partido, por el mismo.

La planilla de partido constará como documento oficial para llevar el tanteador, incidencias y/u observaciones; así como el resultado final, revisado y firmado de conformidad por los participantes del partido disputado. En este caso, firmarán en primer lugar los entrenadores (si los hubiera) o en su ausencia los pelotaris participantes, y finalmente el árbitro de dicho encuentro.

ARTÍCULO 8º. Las hojas de inscripción de jugadores o planilla del partido y el calentamiento.

Si las hojas de inscripción de jugadores y/o planilla de partido, NO obraran en poder de los árbitros antes que los jugadores deban entrar a la cancha a calentar, éstos NO podrán iniciar su calentamiento hasta que la documentación mencionada sea entregada y verificada.

ARTÍCULO 9º. Tiempo de calentamiento y lesión o indisposición de un jugador durante el mismo.

El calentamiento se realizará siempre en presencia de un árbitro y transcurridos 5 minutos, como máximo, se iniciará el partido.

El material de calentamiento y de juego, ya sean pelotas de cuero o de goma, deberán ser aportados por el Comité Organizador; controlado durante la competencia únicamente por los árbitros; y probado siempre durante los tiempos de calentamiento oficial por los pelotaris.

En el transcurso de dicho calentamiento, en frontón de 36 y 54 metros y trinquete, cuando se use pelota de cuero para el desarrollo de los partidos, el árbitro, entregará las pelotas a los contendientes al objeto de que éstos las prueben y a su vez sean numeradas 1, 2, 3, etc.

Cuando se trate del primer partido de la jornada, la cancha, OBLIGATORIAMENTE, estará libre 10 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido.

Si el calentamiento lo iniciara un solo equipo por la no inscripción, no comprobación, no cumplimentación en planilla o ausencia del equipo contrario, en el supuesto de que se presente a jugar, este último equipo, NO tendrá tiempo adicional de calentamiento.

Si durante el calentamiento, se produjera la lesión o indisposición de un jugador, ésta NO tendrá la consideración de tal a efectos de sustitución para el desarrollo de los partidos por equipos, pues el calentamiento es previo al inicio del partido.

ARTÍCULO 10º. La incomparecencia de jugadores o equipo en la cancha.

Se considerará incomparecencia de uno o de ambos jugadores cuando, transcurridos 5 MINUTOS DEL CALENTAMIENTO, no se presentaran uno o ambos contendientes.

Únicamente en caso del primer partido de la jornada, se otorgarán 5 MINUTOS adicionales DE CORTESÍA antes de marcar la incomparecencia.

Si el partido se disputa en parejas, también tendrá la consideración de incomparecencia el hecho de que se encuentre un solo jugador del equipo.

Se le dará el partido por perdido a quien realizó la incomparecencia y ganado al equipo que se ha presentado, otorgándole el puntaje máximo en el resultado del partido, según el sistema de puntuación establecido.

El árbitro hará constar con detalle en acta lo sucedido.

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

Sin perjuicio de lo expresado en el presente artículo, el equipo que se presentó al encuentro obligatoriamente esperará, por si en la incomparecencia incurrieran circunstancias ajenas a la voluntad y responsabilidad de los afectados. El delegado FMX será el encargado de juzgar en primera instancia, las faltas o infracciones surgidas en las competiciones, pudiendo ratificar, ampliar o modificar la sanción, posteriormente la Comisión de Honor y Justicia.

De ocurrir alguna de las circunstancias reseñadas en los párrafos anteriores de este artículo, pasado el tiempo reglamentario para marcar la incomparecencia, y únicamente en el caso de competencias en horario corrido, el siguiente partido en la programación se disputará como máximo 5 minutos después de la suspensión oficial del anterior, más los 5 minutos de calentamiento correspondientes.

ARTÍCULO 11º. Obligatoriedad de los delegados finalizado un partido.

Finalizado el partido, los delegados o técnicos (en su ausencia los jugadores) de los equipos contendientes pasarán obligatoriamente por la mesa de árbitros al objeto de firmar la planilla del partido y retirar las credenciales de identidad.

El delegado, técnico o jugador que firme la planilla de partido tiene la facultad de solicitar del árbitro principal que haga constar en ella cuantas observaciones estime oportunas, cumplimentando acto seguido, la correspondiente hoja de reclamaciones si lo amerita.

Cuando en la planilla de partido no conste observación alguna, en NINGUN CASO procederá efectuarlas posteriormente.

ARTÍCULO 12º. Presentación de equipos y árbitros antes del partido.

Previo al inicio del partido, se realizará la presentación oficial de los equipos contendientes y del/los árbitro/s participantes, para el público y medios de comunicación.

Para efectuar dicha presentación, los equipos y árbitros realizarán un “paseílo”, guiados por el árbitro auxiliar (si lo hubiera) desde la parte posterior de la cancha hasta el centro de ésta, dando la cara al público. Para finalizar ubicados y vistos desde la tribuna, de izquierda a derecha, en el siguiente orden: LOCAL, ÁRBITRO PRINCIPAL, VISITANTE, ÁRBITRO AUXILIAR. Una vez hayan sido presentados, tanto jugadores y árbitros, cuando el árbitro principal lo indique, TODOS, saludarán al público.

Acto seguido se procederá al sorteo del primer saque.

CAPÍTULO III:

DEL PARTIDO: PUNTUACIÓN, EL SAQUE Y SUS INCIDENCIAS

ARTÍCULO 13º. Formato de puntuación del partido.

En el territorio nacional, en los campeonatos avalados por la FMX, el formato de puntuación de los partidos podrá llevarse a cabo de dos maneras distintas:

1.- A PUNTUACIÓN CORRIDA, estableciendo un número de tantos predeterminados en la Convocatoria correspondiente a la competición. Es el formato mayormente usado en México, en competiciones de gran participación de pelotaris con condiciones escasas de tiempo, o para las categorías menores.

2.- Por medio de SETS, ganando dos de tres sets de acuerdo con la puntuación predeterminada en cada especialidad de la Pelota Vasca. Formato oficial, reconocido por la Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV), y OBLIGATORIO en los eventos clasificatorios y para competiciones internacionales.

Siendo improrrogables el número de tantos o puntos en ambos formatos.

ARTÍCULO 14º. El primer saque

El primer saque, del partido o del primer set, se efectuará a la suerte. El primer saque del segundo set, lo realizará el equipo que la suerte no le favoreció para esta misma jugada en el primer set.

Si fuera necesario disputar el tercer set, el primer saque, se realizará igual que lo descrito para esta jugada en el primer set, esto es: “A sorteo”.

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

Para determinar a sorteo el equipo que hará el saque, el árbitro lanza al aire una moneda o chapa. Para ello le asigna previamente al equipo LOCAL (ubicado en el primer lugar del calendario), ya sea: cara o cruz en la moneda, o en su defecto, algún color de la chapa; y posteriormente le asignará la opción restante al equipo VISITANTE (ubicado en segundo lugar del calendario).

Recogen la chapa o moneda los pelotaris que fueron favorecidos por el sorteo.

Posteriormente, se saludarán deportivamente entre todos los jugadores y árbitros. Acto seguido, comienza el partido.

ARTÍCULO 15º. El saque: buena, falta, pasa o vuelta.

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

Se considerará BUENA, cuando el jugador en el saque bote la pelota detrás de la raya señalada al efecto, y después de dar en el frontis bote entre las rayas de falta y pasa. La pelota, en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste, puede tocar pared izquierda, salvo en Trinquete en las especialidades de herramienta. Tiene la consideración de FALTA, cuando el jugador bota la pelota sobre la raya señalada para efectuar el saque, o delante de ésta y también cuando, habiendo efectuado el bote bien, la pelota vaya a dar un segundo bote fuera de los límites de la cancha.

También tendrá la consideración de FALTA cuando la pelota, una vez haya sido botada por el jugador que realice esta jugada, antes de ser golpeada o lanzada contra el frontis, toque cualquier parte de su cuerpo.

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

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

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

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

ARTÍCULO 16°. Quién realiza el saque, advertencia a los contrarios y derecho a pedir de éstos.

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

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

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

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

ARTÍCULO 17°. El saque, casos especiales.

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

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

En la especialidad de Paleta Goma 30 metros, la pelota en el saque puede tocar pared izquierda como antedicho queda, pero si al efectuar éste la pelota tocara pared

izquierda y rebote antes de botar en el suelo de la cancha, esta jugada quedará invalidada y tendrá la consideración de media falta. Si tocara rebote y pared izquierda, tendrá igual consideración.

En Trinquete, en las especialidades de Paleta Cuero, Paleta Goma y en la especialidad de Xare, si la pelota tocara la pared izquierda en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste, tendrá la consideración de MEDIA FALTA, siempre y cuando la pelota bote en la zona denominada de buena. En caso contrario se considerará falta.

La pelota en el saque tendrá que botar entre las líneas de *falta* y *pasa* en aquellas especialidades en las que existan estas dos líneas.

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

En Trinquete tendrá la consideración de MEDIA FALTA cuando en el saque la pelota bote detrás de la raya de buena, pero lo haga botando en la zona de la izquierda, o sobre la raya que delimita la zona de buena.

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

ARTÍCULO 18º. Distancias de saque según especialidades y frontones.

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

En **Trinquete** el saque se realizará como se indica:

En las especialidades de mano, el jugador que efectúa el saque deberá realizarlo botando la pelota detrás de la línea señalada al efecto y desde cualquier lugar de la cancha. Y las especialidades con herramientas, el jugador que efectúa el saque debe botar la pelota detrás de la línea señalada al efecto, pero dentro de la mitad izquierda de la cancha.

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

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

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

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

En **frontón de 54 metros** o Jai-Alai:

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

En **frontón de 36 metros**:

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

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

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

En **frontón de 30 metros**:

PALETA GOMA: En esta especialidad el saque y la falta estarán situada a la misma distancia, 17,5 metros del frontis. No existe pasa, el saque es libre.

FRONTENIS: La distancia de saque en esta especialidad será desde los 17,5 metros y la pasa igualmente a 17,5 metros del frontis.

ARTÍCULO 19º. El saque durante la disputa de un tanto.

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

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

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

ARTÍCULO 20°. El saque, caída de la pelota y trayectoria del jugador que lo efectúa.

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

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

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

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

ARTÍCULO 21°. El saque y la reanudación del partido.

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

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

Si el saque hubiera sido objeto de pasa en la reanudación del partido esta jugada no se tendrá en consideración e igualmente el equipo sacador poseerá los dos intentos de saque en la reanudación del partido.

ARTÍCULO 22º. Cambio de pelota.

Cambio de pelota: El equipo que posee el saque tiene la potestad de cambiar de pelota. Igualmente, tiene la obligación de prevenir a los contrarios de este hecho, de tal forma que no dé lugar a dudas este cambio de pelota.

Las pelotas de cuero estarán numeradas, y el jugador que efectúa el cambio de ésta, lo hará solicitándola por su número, teniendo derecho a probarla botándola contra el suelo únicamente. Si no fuera de su agrado, podrá devolverla al árbitro y continuar jugando con la pelota que ya se encontraba en juego.

Los contrarios, tienen el derecho de inspeccionar la pelota sacada a juego si el cambio se produjera, y probarla botándola contra el suelo únicamente, jamás contra ninguna de las paredes que delimitan la cancha.

Si no se produjera cambio de pelota, el equipo que posee el saque, y antes del inicio del nuevo tanto (saque), no tiene la obligación de entregar la pelota al equipo contrario, salvo que sea requerida por éstos para su inspección.

El árbitro, en cualquier momento, en el transcurso del partido, puede inspeccionar la pelota.

Cuando exista algún cambio del lote de pelotas por nuevas y siempre a consideración del árbitro, los pelotaris podrán probarlas golpeándolas por lo menos una vez contra el frontis por jugador, a fin de conocer el bote de éstas.

CAPÍTULO IV:

DEL PELOTEO – RECEPCIÓN, GOLPEO, LANZAMIENTO Y RETENCIÓN

ARTÍCULO 23º. Devolución de la pelota. “Atxiki”. Especificaciones y protecciones de Mano.

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

La devolución de la pelota, OBLIGATORIAMENTE en todas las especialidades, se realizará dirigiendo ésta hacia el frontis. Si la pelota fuera dirigida hacia el rebote, este hecho

se considerará como FALTA automática de quien cometió esta irregularidad, siendo amonestado por el árbitro.

En la especialidad de mano, queda terminantemente prohibido realizar el saque o la devolución de éste reteniendo la pelota en la mano, "ATXIKI". También queda terminantemente prohibido accionar la muñeca o el brazo, esto es; modificar su posición o postura una vez que la pelota haya tenido contacto con la mano.

Sin perjuicio de lo expresado en el párrafo anterior, se admite cualquier recurso que el pelotari utilice para dar dirección o efecto a la pelota, siempre y cuando no incurra como antedicho queda en el párrafo anterior. En esta jugada tendrán la consideración de buena los siguientes recursos:

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

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

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

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

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

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

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

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

Delegado de la FMX o al Comité Honor y Justicia, según corresponda.

Para las competencias de las categorías juveniles, como la de Juegos CONADE en cualquiera de sus etapas (municipal, estatal, regional, macrorregional o la final nacional). La protección para las manos (tacos), deberá ser seccionada y no deberá exceder las dos capas de taco PVC blanco de densidad 400 o 600 g/cc. Dicha protección será revisada previo al calentamiento por los árbitros asignados.

ARTÍCULO 24º. Devolución de la pelota en Cesta Punta.

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

La pelota puede deslizarse dentro de la cesta, pero si ésta bota, se considerará como falta. Se considera que la pelota bota dentro de la cesta, cuando al efectuar el contacto con ésta, la pelota sale por encima del aro de la cesta.

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPÍTULO V:

LAS PELOTAS Y SU TRAYECTORIA

ARTÍCULO 25º. La organización y los lotes de pelotas.

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

Sean de cualquiera de las tres clases mencionadas en el párrafo anterior, NO PODRÁN SER RECHAZADAS por ninguno de los contendientes.

En todo momento, las pelotas que se le hayan entregado al árbitro para la disputa del partido estarán en posesión de éste durante el juego o en poder de la persona que éste designe, pero siempre en un lugar que él pueda controlarlas.

Es pelota nueva, aquella que por vez primera se saca a juego.

Es pelota usada aquella que habiendo intervenido en algún partido todavía conserva sus características y puede ser utilizada en posteriores partidos.

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

La organización pondrá a disposición de los contendientes un lote de pelotas que, en número de éstas, quedará a criterio de la FMX. El lote sacado a juego no podrá ser sustituido por otro distinto hasta que la totalidad de las pelotas que lo componga se hayan deteriorado. Tampoco podrá introducirse en el lote mencionado, pelota alguna para finalizar un partido.

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

En el caso anterior, y específicamente cuando se introduzca a juego un nuevo lote de pelotas, éstas podrán ser probadas por los jugadores contra el frontis por lo menos una vez por jugador, a consideración del árbitro.

ARTÍCULO 26º. Deterioro de la pelota, casos especiales.

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

Si la pelota resultara inservible durante el peloteo del tanto, el juego continuará sin que el tanto, pueda ser interrumpido por ninguno de los contendientes. Si cualquiera de los contendientes interrumpiera el juego, el árbitro dará falta en contra del equipo que produjo la interrupción. Corresponde única y exclusivamente al árbitro detener el juego en esta circunstancia y aun en el supuesto de que la pelota se hubiera deteriorado en el transcurso del tanto y se comprueba este hecho finalizado el mismo; el tanto, se anotará en el marcador del equipo que lo consiguió.

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

Si en el transcurso de un tanto se explotara la pelota de goma, de forma que fuera apreciada por el árbitro principal, éste parará el tanto en disputa, para cambiarla por otra del lote, y se reanudará el mismo con “vuelta”, siempre a consideración del árbitro, exceptuando cuando la pelota explota visiblemente en alguna zona fuera de los límites establecidos como “buena”.

ARTÍCULO 27º. La pelota toca a un jugador, distintos casos.

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

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

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

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

- VUELTA: Si el árbitro apreciara que la trayectoria y velocidad que llevaba la pelota hubiera hecho que ésta llegara a buena.
- FALTA: Si el árbitro apreciara que la trayectoria y velocidad que lleva la pelota hubiera hecho que ésta NO llegara a buena.
- Si la pelota después de tocar a un contrario llegara a buena, el árbitro sancionará esta jugada conforme a lo expuesto en los puntos 1º y 2º de este mismo apartado C.

ARTÍCULO 28º. Trayectoria de la pelota e interceptación de ésta por un jugador.

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

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

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

ARTÍCULO 29º. La indumentaria de los jugadores y desarrollo del partido.

En el caso de desprendimiento de una prenda de forma involuntaria de cualquiera de los contendientes, el árbitro detendrá el juego y concederá VUELTA.

Si el árbitro apreciara intencionalidad por parte del jugador en el desprendimiento de una de sus prendas, éste sancionará dando falta en contra del equipo propietario de la prenda, y, en consecuencia, tanto para el equipo contrario.

También tienen la consideración de prenda: Las muñequeras, las cintas de sujeción del pelo y cualquier otro utensilio que el jugador pueda utilizar en el transcurso del partido (excepto las herramientas), siempre que éste, sea autorizado por la FMX en el presente Reglamento.

CAPÍTULO VI:

LA ESTORBADA Y REPETICIÓN DEL SAQUE

ARTÍCULO 30º. La estorbada, casos.

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

- A. Si el árbitro apreciara que la ESTORBADA producida por un contrario, se produjo sin intencionalidad alguna, sancionará ésta con VUELTA.
- B. Si el árbitro apreciara que la ESTORBADA producida por un contrario, se produjo con intencionalidad, sancionará con la pérdida del tanto al equipo que produjo esta infracción.
- C. Si se ESTORBARAN los jugadores de un mismo equipo, el árbitro esperará al resultado de esta jugada, continuando el juego o sancionando en contra si la pelota no llegara a buena.
- D. Si la estorbada se produjera por cualquiera de los TÉCNICOS O JUGADORES suplentes autorizados a estar dentro de la contracancha, el árbitro aplicará los mismos criterios que los expuestos en los apartados A y B del presente artículo.
- E. Si la ESTORBADA se produjera por el árbitro o árbitros que dirigen el desarrollo del partido, o por cualquier otra persona autorizada a estar dentro del terreno de juego, (medios de comunicación y fotógrafos), siempre será VUELTA. Ha de entenderse que los medios de comunicación y fotógrafos pueden desplazarse por la contracancha. No tendrá la consideración de estorbada la que se produzca por las cámaras de TV que se encuentren FIJAS en la parte posterior o anterior de la contracancha.

ARTÍCULO 31º. Golpeo simultáneo de la pelota por dos jugadores o por uno solo con las dos manos.

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

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

ARTÍCULO 32º. La pasa, segundo intento.

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

CAPÍTULO VII:

EL ÁRBITRO, EL JUEGO Y LAS INCIDENCIAS

ARTÍCULO 33º.El árbitro durante el juego y la vuelta.

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

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

ARTÍCULO 34º.El árbitro, incidencias y sanciones.

En todos los campeonatos, según las incidencias disciplinarias, habrá dos tipos de sanciones, que podrán ser fuera y dentro del frontón.

Podrán sancionar según el momento, lugar y gravedad de la falta: el árbitro principal o Delegado FMX, de la siguiente forma:

- a) Advertencia verbal
- b) Amonestación y punto en contra (Se concede un tanto al rival)
- c) Segunda Amonestación y punto en contra (Si aplicara)
- d) Perdida del partido
- e) Expulsión de la competencia.

Las amonestaciones conllevan un tanto en contra, es decir, concediendole un tanto a favor del rival (nunca se descuentan puntos obtenidos).

La segunda amonestación se aplicará solo en casos en los que la segunda incidencia sea distinta a la primera amonestación, en cuyo caso, ameritará pérdida del partido directa si se repitiera nuevamente la causa de la primera amonestación.

CAPÍTULO VIII:

DERECHO Y OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES Y TÉCNICOS

ARTÍCULO 35°. La facultad de pedir de los jugadores y detener el juego por parte de éstos.

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

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

Si un jugador, a su juicio, apreciara alguna irregularidad y detuviera el juego; el árbitro dictaminará si la detención fue intencional o circunstancial y actuará en consecuencia. En el supuesto de que sancionara con falta e intencionalidad al jugador que ocasionó la interrupción, también se le dará advertencia, o lo que corresponda, según lo establecido en el artículo 34º en cuanto a las sanciones.

El jugador puede pedir antes o después de haber golpeado o lanzado la pelota hacia el frontis, pero siempre debe seguir el peloteo.

ARTÍCULO 36°. Obligatoriedad del uso de casco y gafas según corresponda a la especialidad.

En todas las especialidades en las que para el desarrollo del partido se utilice una HERRAMIENTA Y PELOTA DE CUERO, todos los jugadores, están OBLIGADOS a utilizar casco protector. Este podrá ser blanco o de color, sin inscripciones o dibujos llamativos. Podrá autorizarse el uso de anuncios publicitarios, en la forma que tenga estipulada la FMX y el Comité Organizador de la competición, con las condiciones por ella establecidas.

El casco no podrá llevar más anuncios que los fijados en los puntos anteriores. Se respeta la marca.

También en las especialidades de Paleta Goma, Paleta Cuero, Pala Corta, Frontenis y Xare, independientemente de lo expuesto en los párrafos anteriores, los jugadores delanteros y zagueros están OBLIGADOS a utilizar GAFAS protectoras.

Ha de entenderse que los jugadores deberán llevar puestos, tanto el casco como las gafas, DESDE EL MOMENTO QUE ENTRAN A LA CANCHA PARA EFECTUAR EL CALENTAMIENTO.

En caso contrario, el árbitro NO permitirá el inicio del calentamiento al/los jugador/es que no cumpla/n con este requisito.

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

ARTÍCULO 37°. Derecho a descanso durante el desarrollo de un partido.

El árbitro es la única autoridad en la cancha para conceder o denegar la solicitud de descanso realizada por cualquiera de los contendientes.

En los casos en los que la climatología aconseje aumentar éstos, SERÁ EL ÁRBITRO, quien autorice los descansos adicionales.

Los descansos a los que cada equipo tiene derecho de solicitar durante el partido, en ningún caso, podrán exceder de un minuto como máximo y se podrán pedir SIN NECESIDAD DE ESTAR EN POSESIÓN DEL SAQUE.

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

El número de descansos en los partidos a puntuación corrida, así como la misma puntuación de los partidos, será establecido y especificado en la Convocatoria correspondiente. Pudiendo ser entre 3 y 5 (como máximo) tiempos de descanso, de un minuto cada uno. No

En los partidos que se desarrollan en sets, los equipos contendientes, con carácter obligatorio, dispondrán de un descanso de 2 minutos entre set y set. Igualmente, durante la disputa de cada uno de los sets, cada equipo tiene derecho a un descanso de 1 minuto.

En el supuesto de que un jugador descansara sin ser autorizado, el Árbitro ordenará sacar al equipo que lo posea continuando el juego. El jugador que actuará de esta forma, finalizado el tanto será amonestado.

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

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

ARTÍCULO 38º. Situación de entrenadores y jugadores suplentes durante el desarrollo de los partidos.

Como norma general, en el transcurso o desarrollo de un partido, en los frontones de 30, 36 y 54 metros, se autoriza ÚNICAMENTE a los técnicos de la especialidad de que se trate, portando el uniforme oficial de su equipo e indumentaria deportiva apropiada, que puedan permanecer dentro la contracancha, en su parte posterior; esto es: junto al rebote.

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

En trinquete, bajo el tejadillo, solamente podrán permanecer los/as jugadores/as suplentes inscritos, de la especialidad de que se trate, así como el técnico de cada equipo.

El equipo nominado como local, siempre se colocará lo más cerca posible del rebote, y a continuación el equipo denominado visitante.

Igualmente podrán permanecer en la citada zona del trinquete, el delegado FMX , médicos oficiales, los árbitros, el responsable de material y de la instalación.

ARTÍCULO 39º. Funciones del técnico o entrenador.

El técnico/entrenador, tiene como función única y exclusivamente, la de asesorar a sus jugadores entre tanto y tanto o en el momento de elección de pelota. Igualmente, los técnicos, en las especialidades de Paleta Cuero y Pala Corta, procurarán que los jugadores, tengan al menos otra herramienta encintada, al objeto de agilizar el cambio de ésta.

El técnico/entrenador al asesorar o dar indicaciones breves a sus jugadores, únicamente **entre tanto y tanto**, no podrá detener con su actuación el normal desarrollo del partido. Si con su actuación perjudicara el normal desarrollo del partido, el Árbitro, advertirá al técnico correspondiente y si persistiese su actitud, será amonestado con la pérdida del tanto y posteriormente expulsado de la cancha.

Si él, o cualquier otro miembro de su delegación, **durante la disputa de un tanto** asesoraran a su jugador o jugadores, ya sea de palabra o por medio de gestos, el árbitro, procederá a amonestarles y si reincidieran, serán expulsados por el Árbitro, de la zona que les corresponde.

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

CAPÍTULO IX:

AUTORIDAD DEL ÁRBITRO EN LA CANCHA

ARTÍCULO 40º. El árbitro única autoridad en la cancha, suspensión de partido.

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

El árbitro principal, antes de tomar la decisión de suspender el partido, consultará con el Delegado presente de la FMX.

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

ARTÍCULO 41º. El árbitro principal y los árbitros auxiliares de PASA y FALTA.

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

Excepcionalmente, el árbitro principal, tiene la potestad de anular la decisión adoptada por cualquiera de ellos, ya sea en el caso de pasa, falta y también en la disputa del tanto. Si este hecho se diera, el juego continúa y en cualquier caso el jugador deberá continuar el tanto hasta la decisión final del árbitro de principal.

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

El árbitro principal solo podrá ser sustituido a causa de enfermedad o a petición propia. NUNCA podrá ser sustituido por alguna autoridad, ni por petición de jugadores o delegados.

CAPÍTULO X:

INCIDENCIAS ESPECIALES DURANTE EL JUEGO

ARTÍCULO 42º. Prohibición de mojar la pelota.

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

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

ARTÍCULO 43º. La pelota que vuelve del rebote.

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

ARTÍCULO 44º. La herramienta siempre en contacto con el jugador y rotura de ésta.

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

Si en el transcurso del peloteo de un tanto, se le rompiera la herramienta o el encordado de ésta, a un jugador, NO PODRÁ CAMBIARLA POR OTRA HASTA QUE HAYA FINALIZADO EL TANTO. En el supuesto de que el jugador realizara el cambio de herramienta, se abstendrá de intervenir, pues si así lo hiciera, el tanto será para el contrario.

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

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

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

ARTÍCULO 45º. El jugador y la herramienta, casos especiales.

Si al jugador se le escapara la herramienta de la mano durante un tanto, podrá recogerla el mismo y seguir participando, si la jugada se lo permite. Además cualquier participante podría ayudar a recogerla y también podrá seguir participando en el punto.

Pero si la herramienta es apartada voluntariamente por los contrarios, el árbitro sancionará a éstos con la pérdida del tanto.

CAPÍTULO XI:

DEL PARTIDO PERDIDO

ARTÍCULO 46º. Del partido perdido.

Se dará el partido por perdido al equipo que cometa alguna de las irregularidades siguientes:

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

- B. Cuando el jugador de un equipo o el equipo se ausente de la cancha alegando causas que no estén motivadas por fuerza mayor o lesiones producidas en el juego o por otras causas que no tengan fundamento para tal decisión, a juicio del árbitro.

CAPÍTULO XII:

CAUSAS DE FUERZA MAYOR

ARTÍCULO 47°. Causas de fuerza mayor para la suspensión del partido.

Se señalan como causas de fuerza mayor:

1. En canchas abiertas:

- A. El anochecer o la oscuridad.
- B. La lluvia o cualquier otro fenómeno atmosférico.
- C. Invasión de la cancha por insectos.
- D. Invasión de la cancha por los espectadores.

2. En canchas cubiertas:

- A. La oscuridad o falta de luz.
- B. La aparición de goteras o humedad que dificulten el normal desarrollo del partido.
- C. La invasión de la cancha por los espectadores.

En el caso de que se produjera cualquiera de las circunstancias a las que se alude en el presente artículo, corresponde ÚNICAMENTE AL ÁRBITRO, asesorado por el Delegado FMX, tomar la decisión sobre la suspensión del partido.

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

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

La reanudación del partido, corresponde fijarla al Consejo Directivo de la FMX, o en su caso, al mismo Delegado FMX del evento.

La reanudación del partido se efectuará con el mismo resultado con el que se aplazó y con los mismos pelotaris. En los partidos por equipos, los pelotaris inscritos como suplentes podrían realizar la sustitución como corresponde.

CAPÍTULO XIII:

LESIÓN DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

ARTÍCULO 48º. Lesión de jugadores, sustitución y médico de la organización/FMX.

Durante la disputa de un partido, se autoriza la sustitución de jugadores, por aquellos suplentes previamente designados.

1. En los partidos de Individual se permite sustitución. En posesión del saque.
2. En los partidos de Parejas se autorizará como máximo la sustitución de un jugador en cada partido cuando el equipo esté en posesión del saque.

El tiempo máximo de atención médica, en caso de lesión, será de 7 minutos. Siendo ésta la única ocasión en que se le otorgará tiempo médico al jugador, entendiéndose que si tuviera otra lesión o recayera en la misma, no puede continuar jugando y tendría que abandonar el partido por lesión.

Si el jugador no pudiera continuar y procede la sustitución, en este caso, podrá efectuarse la sustitución INMEDIATAMENTE.

El jugador suplente debe integrarse al partido en el momento en que se solicita el cambio y según las siguientes condiciones:

Los equipos podrán inscribir un máximo de 2 jugadores como reservas por partido en las especialidades de parejas, debiendo estar presentes en el momento de su inscripción.

Los jugadores designados como reservas que intervengan en algún partido tendrán a todos los efectos la condición de titular.

En el supuesto de lesión, cuando no se pudiera realizar la sustitución, Sí podrá continuarse el partido con el jugador restante, en el caso de parejas.

Con carácter general, cuando no pueda sustituirse al jugador o continuar el partido, según lo indicado anteriormente, el partido se considerará terminado, y a efectos de resultado se entenderá que el equipo contrario ha obtenido los juegos y tantos a los que se disputaba el partido, y el equipo retirado aquellos que tenían en el momento de la suspensión.

Cualquier modificación de los partidos anunciados, suspensión de éstos o las sustituciones que se efectúen, deberán ser comunicados al público.

Durante el período de calentamiento, previo a un partido, se podrá hacer cambios en la alineación, tanto en individual como en parejas, por aquellos jugadores designados como reservas previamente, sin que tenga efectos de sustitución, como quedó establecido en el artículo 9º por lesión o indisposición.

CAPÍTULO XIV:

DISTINTIVO E INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

ARTÍCULO 49º. Distintivo de los equipos contendientes.

El distintivo de los equipos contendientes será LOCAL: para quien figure en primer lugar en el calendario de competición, y VISITANTE para aquel que figure en segundo lugar en el mencionado calendario.

ARTÍCULO 50º. Indumentaria de los jugadores.

Las prendas a utilizar serán las siguientes:

1. Camisetas de los uniformes oficiales (cuando corresponda) o camisetas del mismo color que cada equipo estime conveniente.
2. Pantalón corto para los hombres, blanco o del color identificativo del equipo, para todas las especialidades que se jueguen con pelota de goma o de presión.
3. Pantalón largo blanco para todas las especialidades que se jueguen con pelota de cuero (incluye Cesta Punta femenil).
4. Pantalón corto, falda-pantalón, bermudas o vestido para las mujeres, blanco o del color identificativo del equipo (LICRAS solo por debajo de las prendas permitidas anteriormente).

5. Calzado deportivo de cualquier color.

ARTÍCULO 51º. Reglas de utilización de la indumentaria.

1. En el supuesto de coincidencia de colores en las camisetas, el equipo visitante o aquel que figure en el segundo lugar del calendario, debe utilizar obligatoriamente otro color distinto.
2. En la camiseta de juego podrá autorizarse el uso de anuncios publicitarios, en la forma que determine la FMX o la entidad organizadora de la competición y con las condiciones que se establezcan.
3. Los/las jugadores/as se podrán cubrir la cabeza con gorras, exclusivamente en el caso de frontones descubiertos, con el fin de protegerse del sol y mejorar la visualización del juego, así como cintas sujetadoras del pelo y las recomendadas gafas de protección.
4. Se podrán usar coderas, muñequeras u otras prendas similares. Las licras compresoras están permitidas, SOLO por debajo del uniforme correspondiente.
5. Los/las jugadores/as del mismo equipo deberán lucir, obligatoriamente, idéntica indumentaria ya sea durante el calentamiento, disputa del partido, entrega de premios etc. Tanto en modelo como en colores.
6. Los árbitros deberán portar también el uniforme reglamentado por la FMX. El pantalón debe ser azul oscuro o negro y el calzado, tenis o zapato, de esos mismos colores. Se recomienda el uso de gafas de protección.
7. No se permite el uso de ningún accesorio, joyería, bisutería, piercings o expansores por los jugadores, con el objeto de salvaguardar su integridad física y el correcto desarrollo de la competición.
8. La FMX podrá no autorizar el uso de aquellas prendas que desmerezcan la competición, así como homologar las que considere conveniente.

CAPÍTULO XV:

SOBRE PUBLICIDAD Y ANUNCIOS

ARTÍCULO 52°. Publicidad y anuncios, normas generales.

Normas generales:

1. La publicidad y los anuncios promocionales están autorizados en todas las competiciones organizadas bajo la iniciativa y responsabilidad de la FMX, debiendo cumplir lo establecido sobre la materia.

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

3. En los escenarios de juego no se podrá colocar ni exhibir ninguna publicidad que a juicio de la FMX sea de mal gusto, que atente a la moral o a las buenas costumbres, sea difamatoria o inadecuada, teniendo en cuenta la naturaleza de nuestro deporte.

4. La ubicación de los anuncios publicitarios en los escenarios de juego no deberá entorpecer la buena marcha de la competición, ni dificultar la normal visión de la pelota en juego. Para salvaguardar el cumplimiento de este precepto general se establece que la designación de los lugares concretos en los que se han de colocar los anuncios publicitarios en los escenarios de juego que deberá contar con la previa conformidad de la FMX.

ARTÍCULO 53°. Cláusula final sobre publicidad.

Corresponde al Consejo Directivo de la FMX la autorización y definición concreta sobre todas las cuestiones reguladas en el presente Reglamento para cada una de las competiciones avaladas por la misma, así como, resolver las dudas interpretativas que puedan suscitarse en su aplicación dentro de los límites establecidos en este capítulo.

CAPÍTULO XVI:

SITUACIÓN FÍSICA DE JUGADORES Y ÁRBITROS EN LA CANCHA

ARTÍCULO 54°. Jugadores de un mismo equipo durante el desarrollo del partido.

Durante el transcurso del partido los jugadores de un mismo equipo podrán modificar sus posiciones cuantas veces lo estimen oportuno independientemente de cómo hayan sido inscritos.

ARTÍCULO 55º. Número de árbitros en los distintos frontones y en el Trinquete.

Los árbitros en cualquier Campeonato serán en número como se detalla:

1. FRONTÓN DE 36 MTS.: Dos árbitros.

Mano: Los árbitros se colocarán en la cancha como sigue: El árbitro principal, a la altura del número cuatro o línea de falta. El otro árbitro o árbitro auxiliar a la altura del número siete o línea de pasa.

Herramienta: Los árbitros se colocarán en la cancha de la siguiente forma: El árbitro principal en el número siete, el auxiliar en el número cuatro.

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

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

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

3. TRINQUETE: árbitro único.

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

4. FRONTÓN 30 MTS.: Dos árbitros.

En la especialidad de Paleta Goma, al no existir pasa, el árbitro principal, se colocará a la altura de la línea de saque que estará señalada a 17,50 metros del frontis.

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

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

CAPÍTULO XVII:

ESPECIALIDADES HERRAMIENTAS - PELOTAS - SAQUES - TANTEOS

ARTÍCULO 56º. Descripción de la cesta, tanteos, peso de la pelota, distancias de saque y pasa.

Cesta punta parejas masculino y femenino.

- La cesta es de castaño, tejida tupidamente de mimbre o hilo plástico, acanalada y curvada con una longitud desde el frontal del guante hasta el centro de la punta, incluida la curvatura de líneas de 90 a 110 cm.
- La bolsa de retención es de 15 a 16 cm y en línea recta desde el frontal a la curvatura exterior final de 65 a 68 cm. con tolerancia mínima a elegir por los Jugadores.
- Los partidos se disputarán como máximo a 40 tantos.
- Los partidos se disputarán a 2 sets de 15 tantos cada uno. Si un equipo vence en los dos primeros sets, gana el partido. En caso de empate a sets, se disputará un tercer set de desempate a 10 tantos.
- El saque se efectuará desde los 40 metros del frontis. Para el primer juego se efectuará a la suerte. En el segundo juego lo realizará el equipo al que la suerte no le favoreció para esta misma jugada en el primer juego. Si fuera necesario jugar el tercer juego, el primer saque se llevará a cabo igual que lo descrito para esta jugada para el primer juego; esto es: a la suerte.
- La PASA estará situada a 28 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.
- El peso máximo de la pelota incluidos todos sus componentes serán de 125 a 128 gramos.
- Los delegados o entrenadores cada uno de los equipos contendientes, en cada una de las jornadas, se personarán en el frontón una hora antes del inicio del primer partido con el fin de que cada uno de éstos, elija las pelotas para su equipo, que serán numeradas del 1, 2, 3 etc. Independientemente de los grupos que hubiere, la elección se iniciará según el orden de partidos establecido para cada jornada.

ARTÍCULO 57º. Frontón de 36m. Tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de herramientas, peso de las pelotas.

Son normas comunes para la totalidad de las especialidades que se juegan en este tipo de instalación las siguientes:

Los partidos se disputarán a 2 sets. Si un equipo vence en los dos primeros sets, gana el partido. En caso de empate a sets, se disputará un tercer set de desempate.

El saque. Para el primer set se efectuará a la suerte. En el segundo set lo realizará el equipo al que la suerte no le favoreció para esta misma jugada en el primer juego. Si fuera necesario jugar el tercer set, el primer saque se llevará a cabo igual que lo descrito para esta jugada para el primer juego; esto es: a la suerte.

1. Mano Individual y Mano Parejas.

- Los partidos como máximo, se jugarán a 25 tantos.
- Los partidos se disputarán a 2 sets de 10 tantos cada uno. En caso de empate a juegos, se disputará un tercer set a 5 tantos.
- El saque para ambas especialidades será desde los 14 metros del frontis.
- La PASA estará situada a 24,50 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.
- Las pelotas tendrán un peso mínimo de 101 gramos y un peso máximo de 103 gramos.

2. Paleta Cuero.

- La paleta es de madera, pudiendo ser chapeada con una fina capa de otra madera o fibra sintética, siendo su longitud máxima de 50 cm, su espesor estará comprendido entre los 2,5 y 3 cm, siendo su anchura máxima de 13,5 cm. Su peso máximo será de 600 gramos.
- Los partidos como máximo, se jugarán a 40 tantos.
- Los partidos se disputarán a 2 sets de 15 tantos cada uno. En caso de empate a sets, se disputará un tercer set a 10 tantos.
- El saque se efectuará desde los 33 metros del frontis.
- La PASA estará situada a 24,50 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.
- El peso total de las pelotas será de 50 a 55 gramos.

3. Pala Corta.

- Es de madera de una sola pieza, quedando terminantemente prohibido incrustar madera distinta o metal. Estas, al igual que las paletas de cuero, podrán ser chapeadas con una fina capa de otra madera o fibra sintética. Su longitud máxima es de 49 a 51 cm. y su espesor será de 3 a 4 cm. Su anchura máxima será de 11,50 cm. Su peso máximo será de 800 gramos.
- Los partidos como máximo, se jugarán a 40 tantos.
- Los partidos se disputarán a 2 sets de 15 tantos cada uno. En caso de empate a sets, se disputará un tercer set a 10 tantos.
- El saque se efectuará desde los 33 metros del frontis.
- La PASA estará situada a 24,50 metros del frontis, coincidiendo con el cuadro 7 si ello es posible.
- El peso total de las pelotas será de 85 a 91 gramos.

ARTÍCULO 58º. Frontón de 30m. Descripción de herramientas, tanteos, distancias de saque, pasa, descripción de las pelotas.

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

Son normas comunes para la totalidad de las especialidades que se juegan en este tipo de instalación, las siguientes:

- Todos los partidos como máximo, se jugarán a 40 tantos.
- Los partidos se disputarán a 2 sets de 15 tantos cada uno. Si un equipo vence en los dos primeros sets, gana el partido. En caso de empate a sets, se disputará un tercer set de desempate a 10 tantos.
- El saque para el primer set se efectuará a la suerte. El primer saque del segundo set lo realizará el equipo al que la suerte no le favoreció para esta misma jugada en el primer juego. Si fuera necesario jugar el tercer juego, el primer saque se llevará a cabo igual que lo descrito para esta jugada para el primer juego; esto es: a la suerte.
- La chapa inferior del frontis estará situada a una altura máxima de 60 cm del suelo desde su parte superior.

1. Paleta Goma individual femenina y masculina.

- La paleta es de madera, carbono o fibra de vidrio, pudiendo ser ésta de una sola pieza o laminada. Su longitud máxima será de 55 cm. Su anchura máxima será de 21,5 cm. Su espesor máximo será de 1,4 cm., siendo su peso máximo de 500 gramos.
- El saque, en todos los partidos, se efectuará desde los 17,50 metros del frontis a pasar de los 17,50 metros.
- En esta especialidad, NO existe la jugada llamada de pasa.
- Se considerará MEDIA FALTA cuando la pelota en el saque, antes de botar en el suelo o piso de la cancha, toque pared izquierda y rebote sin que importe el orden.
- Se considerará buena cuando solamente toque una de las dos paredes citadas y después bota en el piso o suelo de la cancha en la parte posterior de la línea de saque o falta.
- Dos medias faltas consecutivas suponen la pérdida del tanto para quien las cometiera.
- La chapa inferior del frontis en esta especialidad estará situada a una altura máxima de 60 cm. del suelo desde su parte superior.
- La pelota es neumática teniendo un peso mínimo de 38 gramos y máximo de 42 gr. Su diámetro será de 44 milímetros como mínimo y de 46 como máximo.
- Se considerará que la pelota es apta para ser usada en el desarrollo de un partido, cuando, dejándola caer de una altura de 1,70 metros del suelo de la cancha, ésta tenga un bote comprendido entre 1,10 metros como mínimo y 1,30 metros como máximo. A la pelota en su caída, no podrá dársele impulso alguno.

2. Frontenis parejas masculino y femenino.

- La herramienta o raqueta, es similar o igual a la de tenis.
- La pelota es neumática teniendo un peso mínimo de 39 gramos y máximo de 42 gramos. Su diámetro como mínimo será de 47 milímetros y de 49 como máximo.
- El saque se realizará desde los 17,50 metros del frontis a pasar los 10,50 metros que es donde está situada la falta.
- En esta especialidad sí existe la jugada llamada PASA, situada a 17.50m del frontis.
- Se considerará que la pelota es apta para ser usada en el desarrollo de un partido, cuando dejándola caer de una altura de 2 metros del suelo de la cancha, ésta tenga un bote

comprendido entre 1,58 metros como mínimo y 1,68 metros como máximo. La pelota en su caída no podrá dársele impulso alguno.

ARTÍCULO 59°. Especialidades de trinquete.

En este tipo de instalación se practican las especialidades de:

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

Son normas comunes para la totalidad de las especialidades que se juegan en este tipo de instalación las siguientes:

- Todos los partidos como máximo, se jugarán a 40 tantos.
- Los partidos se disputarán a 2 sets de 15 tantos cada uno. Si un equipo vence en los dos primeros sets, gana el partido. En caso de empate a juegos, se disputará un tercer set de desempate a 10 tantos.
- El saque para el primer set se efectuará a la suerte. El primer saque del segundo set lo realizará el equipo al que la suerte no le favoreció para esta misma jugada en el primer set. Si fuera necesario jugar el tercer set, el primer saque se llevará a cabo igual que lo descrito para esta jugada para el primer set; esto es: a la suerte.

ARTÍCULO 60°. Mano individual y parejas en trinquete, tanteos.

- La pelota tendrá un peso máximo de 95 gramos.
- El saque se efectuará desde los 10 metros del frontis a pasar los 17,5 metros.
- En esta especialidad de trinquete, NO existe la media falta. El saque es libre, esto es; la pelota puede botar en toda la cancha.

Se considerará FALTA:

1. Cuando se devuelva a 2 o más botes.
2. Cuando botando de aire sobre el tejadillo salga del límite del área de juego o toque las líneas o chapas que los limitan.
3. Cuando toque el techo.

4. Cuando al efectuar el saque la pelota vaya directamente a la red de tejadillo y no pase la distancia señalada como falta (17,5 metros) o toque ésta.
5. Cuando la pelota vaya directamente del fraile o tambor a la chapa situada en la parte inferior del frontis o debajo de esta.
6. Con la jugada del saque se conseguirá tanto para el equipo que ejecuta este cuando la pelota vaya directamente de frontis a red de tejadillo y haya pasado la distancia reglamentaria de 17,5 metros. Si la pelota a su regreso del frontis botara sobre la tabla inferior del tejadillo y toca la tabla superior, o la superior y la inferior una o más veces, se considerará TANTO a favor del equipo que golpeó la pelota.

ARTÍCULO 61º. Paleta Cuero en trinquete, tanteos.

- La herramienta tendrá las mismas características que las expresadas para Paleta Cuero en Frontón de 36 metros.
- La pelota tendrá un peso máximo de 52 a 54 gramos.
- Los saques se efectuarán desde los 20 metros del frontis a pasar los 20 metros, debiendo botar la pelota a la derecha de la cancha delimitada por la línea.
- Se considerará media falta cuando la pelota bote en el lado izquierdo de la cancha o sobre la línea que limita la mitad de ésta.

Tendrá la consideración de FALTA:

1. Dos medias faltas consecutivas.
2. En el transcurso del tanto cuando la pelota vaya directamente de frontis a red de tejadillo.
3. La que toque el techo.
4. La que toque las líneas que delimitan el área de juego o vaya a parar fuera de éste.
5. Cuando no se golpee la pelota con la Paleta empuñada.
6. La que, botando de aire sobre el tejadillo, salga del área de juego.
7. La que del fraile o tambor vaya directamente a la chapa situada en la parte inferior del frontis o debajo de esta.
8. Cuando la pelota a su regreso del frontis bota sobre la tabla inferior del tejadillo y toca la tabla superior una o más veces, se considerará FALTA en contra del equipo que golpeó o lanzó la pelota.

ARTÍCULO 62º. Paleta Goma en trinquete, tanteos.

- La paleta tendrá las mismas características que las especificadas para Paleta Goma frontón de 30 metros.
- La pelota igualmente es de las mismas características que las especificadas para Paleta goma frontón 30 metros.
- Los saques se efectuarán desde los 15 metros de frontis a pasar los 15 metros, debiendo botar la pelota a la derecha de la línea de marcación.
- Tendrá la consideración de falta cuando se cumplan los mismos requisitos o condiciones que están fijadas para la especialidad de Paleta Cuero.

ARTÍCULO 63º. Xare, descripción de la herramienta, la pelota.

- Esta herramienta está compuesta por un anillo de madera de mimbre o similar y cuerda entre lazada con un mango corto, siendo sus dimensiones máximas de 55 cm. de longitud y 16 cm. de anchura.
- La pelota tendrá un peso máximo de 83 gramos.
- El saque se efectuará desde los 20 metros del frontis a pasar los 20 metros debiendo botar la pelota a la derecha de la cancha.
- Tendrá consideración de falta siempre y cuando se den las mismas circunstancias que las expresadas con anterioridad para la especialidad de Paleta Cuero trinquete.

ARTÍCULO 64º. Pesaje de las herramientas en acto público.

- Las herramientas de PALETA CUERO Y PALA CORTA, serán pesadas por la Organización en acto público previo al inicio del campeonato de que se trate.
- Los árbitros extremarán la vigilancia de las herramientas al objeto de que éstas cumplan las normas establecidas en el presente reglamento.

ARTÍCULO 65º. El saque en trinquete en las especialidades de herramienta.

En todas las especialidades de trinquete en las que se utilice una herramienta para el desarrollo del juego, el sacador en el momento de efectuar el saque debe de botar la pelota detrás de la línea señalada para cada una de las especialidades y en la mitad izquierda de la

cancha, si botara la pelota sobre cualquiera de las líneas señaladas para el saque o delante de estas tendrá la consideración de falta.

ARTÍCULO 66°. En trinquete, bote - red, tanto.

En trinquete, en las especialidades de Mano individual y parejas, Paleta Cuero, Paleta Goma y Xare, el equipo que golpee o lance la pelota, una vez salga ésta del frontis y bote en el suelo de la cancha y vaya a tocar la red situada bajo el tejadillo, esta jugada se considerará tanto a favor del equipo que golpeó la pelota.

ARTÍCULO 67°. En trinquete, casos especiales en el desarrollo del tanto.

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

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

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

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

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

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

ARTÍCULO 68°. Sobre el delegado deportivo o de instalación.

El Comité Organizador, por delegación del Consejo Directivo de la FMX, queda facultado para designar la persona o personas llamadas delegado deportivo y/o delegado de instalación. El número de delegados estará en función del número de instalaciones, y siempre a criterio del CO.

Son funciones propias del delegado deportivo o delegado de instalación:

1. Controlar el perfecto estado de la cancha para el desarrollo de los partidos.
2. Procurar que, en todo momento, el resto de los servicios como: vestuarios de jugadores, despacho de Árbitros, aseos, bebidas refrescantes para los participantes etc., se hallen en perfectas condiciones de uso.
3. Cuando se trate de los primeros partidos de cada jornada, que el frontón o trinquete, esté libre, como mínimo DIEZ minutos antes de la hora fijada para el inicio de la jornada.
4. Colaborar con el cuerpo de árbitros, en la localización de los equipos contendientes, al objeto, de que éstos, realicen la correspondiente inscripción de jugadores para los distintos partidos.
5. Con carácter OBLIGATORIO, colaborar con el Consejo Directivo de la FMX, con el Comité Organizador y con el Comité de Árbitros, ya sea de palabra o por escrito a requerimiento de cualquiera de ellos.
6. Controlar cuando se trate de trinquete que, bajo el tejadillo de éste, sólo se hallen las personas autorizadas reglamentariamente a permanecer bajo él.
7. Finalizado el partido, acompañar a los técnicos o delegados de los equipos contendientes a la mesa de árbitros, al objeto de que firmen y retiren el acta correspondiente.
8. Cuantas otras le sean encomendadas por el Comité Organizador, que no interfieran en los derechos y obligaciones de las delegaciones participantes, además de las mencionadas en los artículos precedentes del presente Reglamento.

CAPÍTULO XVIII:

DISPOSICIÓN FINAL

ARTÍCULO 69º. Disposición final.

El Delegado deportivo, designado por la FMX, queda facultado para resolver cuantas circunstancias se presenten a lo largo de la competición que NO se hallen contenidas en el presente Reglamento.

- DETALLE DE ANEXOS -

1. DISTANCIAS DE SAQUE

- 1.1. Frontón de 30 metros Pág. 47
- 1.2. Frontón de 36 metros Pág. 47
- 1.3. Frontón de 54 metros Pág. 47
- 1.4. Trinquete Pág. 47

2. TANTEOS

- 2.1. Frontón de 30 metros Pág. 48
- 2.2. Frontón de 36 metros Pág. 48
- 2.3. Frontón de 54 metros Pág. 48
- 2.4. Trinquete Pág. 48

3. PESO Y DIMENSIÓN DE LAS PELOTAS

- 3.1. Frontón de 30 metros Pág. 49
- 3.2. Frontón de 36 metros Pág. 49
- 3.3. Frontón de 54 metros Pág. 49
- 3.4. Trinquete Pág. 49

4. PESO Y MEDIDAS DE LAS HERRAMIENTAS

- 4.1. Pala Corta Pág. 50
- 4.2. Paleta Cuero Pág. 50
- 4.3. Cesta Punta Pág. 50
- 4.5. Raqueta Frontenis Pág. 50
- 4.6. Paleta Goma Pág. 50
- 4.7. Xare Pág. 50

- ANEXOS -

1. DISTANCIAS DE SAQUE

1.1. Frontón de 30 metros

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	SAQUE		FALTA		PASA	
		CUADRO	METROS	CUADRO	METROS	CUADRO	METROS
PALETA GOMA FEMENINA	ABSOLUTO/SUB-22		17,5		17,5		NO EXISTE
PALETA GOMA MASCULINA	ABSOLUTO/SUB-22		17,5		17,5		NO EXISTE
FRONTENIS FEMENINO	ABSOLUTO/SUB-22		17,5		10,5		17,5
FRONTENIS MASCULINO	ABSOLUTO/SUB-22		17,5		10,5		17,5

1.2. Frontón de 36 metros

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

1.3. Frontón de 54 metros

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

1.4. Trinquete

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

2. TANTEOS

2.1. Frontón de 30 metros

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	TANTEOS		
		JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3
PALETA GOMA FEMENINA	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
PALETA GOMA MASCULINA	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
FRONTENIS FEMENINO	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
FRONTENIS MASCULINO	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10

2.2. Frontón de 36 metros

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	TANTEOS		
		JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3
MANO INDIVIDUAL	ABSOLUTO/SUB-22	10	10	5
MANO PAREJAS	ABSOLUTO/SUB-22	10	10	5
PALETA CUERO	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
PALA CORTA	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10

2.3. Frontón de 54 metros

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	TANTEOS		
		JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3
CESTA PUNTA	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10

2.4. Trinquete

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	TANTEOS		
		JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3
MANO INDIVIDUAL	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
MANO PAREJAS	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
PALETA CUERO	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
PALETA GOMA MASCULINA	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
PALETA GOMA FEMENINA	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10
XARE	ABSOLUTO/SUB-22	15	15	10

3. PESO Y DIMENSIÓN DE LAS PELOTAS

3.1. Frontón de 30 metros

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	PRUEBA DE ALTURA	APTA PARA JUEGO	PESO TOTAL	DIÁMETRO
PALETA GOMA FEMENINA	ABSOLUTO/SUB-22	Dejar caer desde 1,7 mts	Si bota entre 1,1 y 1,3 mts	38 - 42 gr	44 - 46 mm
PALETA GOMA MASCULINA	ABSOLUTO/SUB-22	Dejar caer desde 1,7 mts	Si bota entre 1,1 y 1,3 mts	38 - 42 gr	44 - 46 mm
FRONTENIS FEMENINO	ABSOLUTO/SUB-22	Dejar caer desde 2 mts	Si bota entre 1,58 y 1,68 mts	39 - 42 gr	47 - 49 mm
FRONTENIS MASCULINO	ABSOLUTO/SUB-22	Dejar caer desde 2 mts	Si bota entre 1,58 y 1,68 mts	39 - 42 gr	47 - 49 mm

3.2. Frontón de 36 metros

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	PESO NUCLEO	PESO TOTAL	DIÁMETRO
MANO INDIVIDUAL	ABSOLUTO/SUB-22	30 - 35 gr	101 - 103 gr	61 - 63 mm
MANO PAREJAS	ABSOLUTO/SUB-22	30 - 35 gr	101 - 103 gr	61 - 63 mm
PALETA CUERO	ABSOLUTO/SUB-22	18 - 20 gr	50 - 55 gr	46 - 48 mm
PALA CORTA	ABSOLUTO/SUB-22	34 - 38 gr	81 - 91 gr	56 - 58 mm

3.3. Frontón de 54 metros

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	PESO NUCLEO	PESO TOTAL	DIÁMETRO
CESTA PUNTA	ABSOLUTO/SUB-22	90 - 115 gr	125 - 130 gr	63 - 64 mm

3.4. Trinquete

ESPECIALIDAD	CATEGORÍAS	PESO NUCLEO	PESO TOTAL	DIÁMETRO
MANO INDIVIDUAL	ABSOLUTO/SUB-22	23 gr	95 gr	58 - 60 mm
MANO PAREJAS	ABSOLUTO/SUB-22	23 gr	95 gr	58 - 60 mm
PALETA CUERO	ABSOLUTO/SUB-22	15 - 18 gr	52 - 54 gr	46 - 48 mm
PALETA GOMA MASCULINA	ABSOLUTO/SUB-22		38 - 42 gr	44 - 46 mm
PALETA GOMA FEMENINA	ABSOLUTO/SUB-22		38 - 42 gr	44 - 46 mm
XARE	ABSOLUTO/SUB-22	33 - 35 gr	83 gr	55 mm

4. PESO Y MEDIDAS DE LAS HERRAMIENTAS

4.1. Pala Corta

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

4.2. Paleta Cuero

TIPO FRONTÓN	CARACTERÍSTICAS
36 METROS TRINQUETE	<p>Es de madera, pudiendo ser chapeada con una fina capa de otra madera o de fibra sintética.</p> <p>Longitud máxima: 50 cm. Espesor máximo: 2,5 - 3 cm. Anchura máxima: 13,5 cm.</p> <p>Peso máximo: 600 gr.</p>

4.3. Cesta Punta

TIPO FRONTÓN	CARACTERÍSTICAS
54 METROS	<p>Es de castaño, tejida tupidamente de mimbre o hilo plástico, acanalada y curvada.</p> <p>Su longitud desde el frontal del guante hasta el centro de la punta, incluida la curvatura de líneas es de 90 a 110 cm.</p> <p>La bolsa de retención es de 15 a 16 cm.</p> <p>En línea recta desde el frontal a la curvatura exterior final es de 65 a 68 cm.</p>

4.5. Raqueta Frontenis

TIPO FRONTÓN	CARACTERÍSTICAS
30 METROS	<p>Han de ser similares o iguales a las utilizadas en el tenis, confeccionadas en fibra, metal o grafito.</p> <p>Su peso y trenzado no está limitado, puede ser de doble trenzado, igualmente su longitud y anchura no están limitadas.</p>

4.6. Paleta Goma

TIPO FRONTÓN	CARACTERÍSTICAS
30 METROS	<p>Ha de ser de madera, carbono o fibra de vidrio, pudiendo ser esta en una sola pieza o laminada.</p> <p>Longitud máxima: 55 cm. Anchura máxima: 21,5 cm.</p> <p>Grosor: 1,4 cm.</p> <p>Peso máximo: 500 g.</p>

4.7. Xare

TIPO FRONTÓN	CARACTERÍSTICAS
TRINQUETE	<p>Es de mimbre o madera curvada con un mango corto a la que va sujeta en su parte interna una red de cuerda entrelazada y poco tensa.</p> <p>Longitud máxima: 55 cm. Anchura máxima: 16 cm.</p>