

Esku Pilota

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



ESKU PILOTA

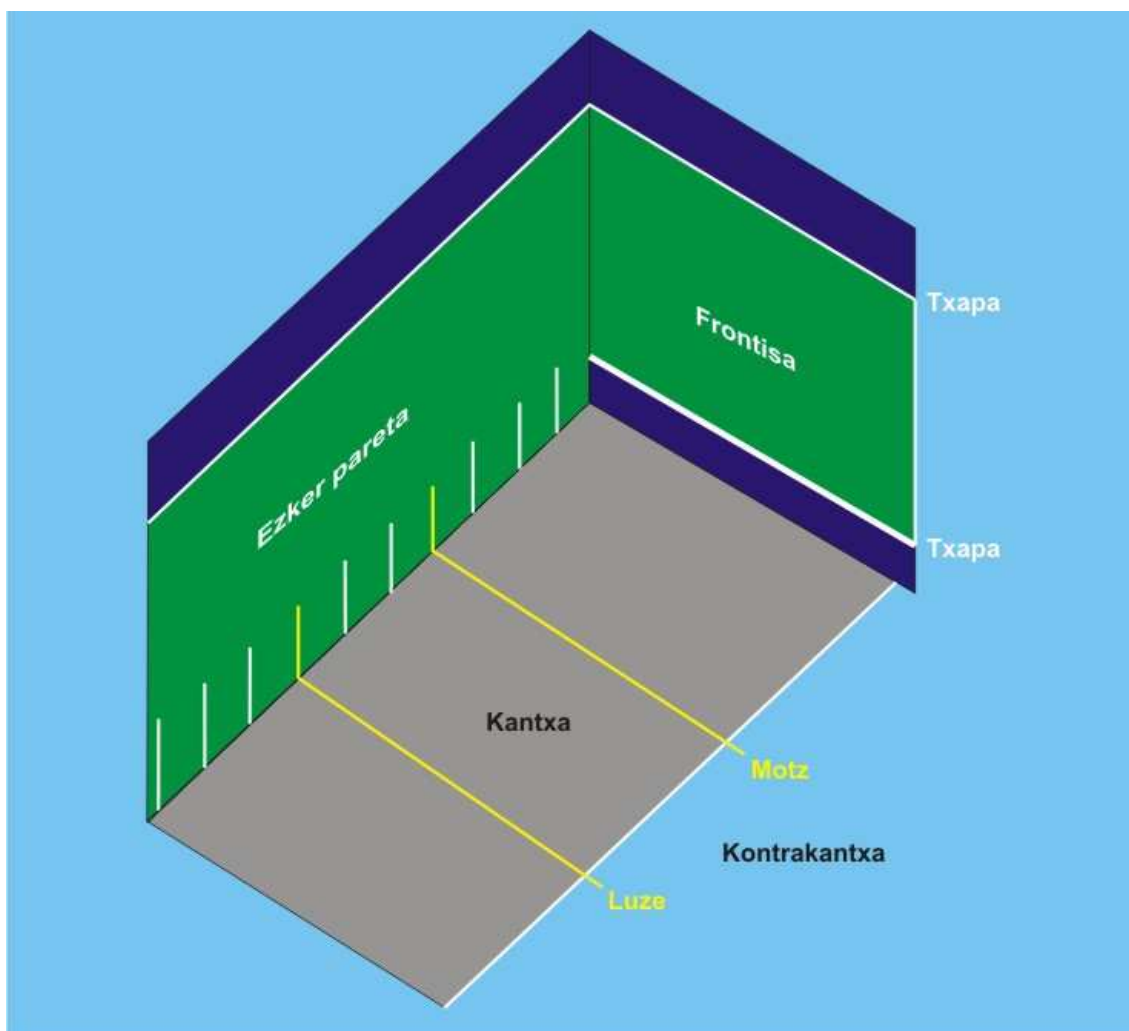
1. JOKALEKUAREN NEURRIAK.

1.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

Ezker pareta daukan frontoiak kantxa, kontrakantxa eta ikusleentzako eremua ditu.

a) Oinarrizko seinaleak.

- " Frontisaren eta errebotearen paraleloan doazen marrak markatzen diren frontoiko zoru-zatia da **kantxa**". Kantxan marra hauek daude: motz, luze eta sakeko marrak, kantxa eta kontrakantxa bereiziz ezker paretaren paraleloan doan marrarekin batera. Jokalekua hartzen du, frontisa edo pilota botatzen den paretarekin, ezker paretarekin eta errebote edo atzeko paretarekin batera.
- Frontisetik errebotera 36 metro egon ohi dira.



- "Jokalekua" jokalaria mugitzen diren eremua da. Honako elementuak ditu:
 - **Motz eta luzeko** marrak, zabalean 15 cm dituztenak eta ezker paretatik kontrakantxaraino frontisaren paraleloan doazenak.
 - **Txapa** bat, frontisetik erreboteraino doan ezker paretaren paraleloan, paretarik ez den alde bakarrean jokalekua mugatzeko, eta ezker hormatik 10 metrora. Benjamin eta alebin kategorietan, buruz buruko partidetan 8 metrokoa izango da zabalera. Parte hartzeko ibilbidean 4. koadroko jokalekua izango dute; handik pasatuz gero falta izango da.
- "Frontisa" edo aurreko horma pilota botatzen den aurrealdeko pareta da. Bertan 3 **txapa** daude:
 - Txapa horizontal bat, lurretik 10 m-ra, pilotak pareta jo dezakeen gune gorena mugatzen du.

B Benjaminak
A Alebinak
I Infantilak
K Kadeteak

M Mutilak
N Neskak

Esku Pilota

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



- Honen paraleloan doan beste txapa bat, lurretik 1 m-ra, pilota ona izateko gunerik baxuena mugatzen du.
- Txapa bertikal bat, frontisaren zabalera mugatzeko, ezker paretatik 11 m-ra.
- Benjamin kategorian, parte hartzeko ibilbidean, marra bat ezartzen da aurreko horman, 2 metroko altueran, sakean gaintitu behar den altuera adierazteko.
- **"Ezker paretan"** ere jokalekuaren zatia da. Honako elementuak ditu:
 - Txapa horizontal bat, lurretik 10 metrora, pilotak jo dezakeen gune gorena mugatzen du.
 - **Koadroak** ezker paretan sakeetarako adierazten diren tarteak dira, falta eta pasa finkatzen dituzte eta pilotariari erreferentzia espazial bat emateko balio dute.
- **"Errebotea"** ere jokalekuaren zatia da. Honako elementuak ditu:
 - Txapa horizontal bat, lurretik 10 m-ra, pilotak jo dezakeen gune gorena mugatzen du.
 - **Txapa** bertikal bat, frontisaren zabalera mugatzen duena eta ezker paretatik 10 m-ra dagoena; kantxa mugatzen duen lurreko txaparekin bat egiten du.
- Kantxa eta ikusleak bereizten dituen eremua da **"kontrakantxa"**; han kokatzen dira epaileak, eta kantxakoaz bestelako material batez egina egon behar luke.

2. OINARRIZKO ARAUDIA

Pilota jaurtitzea. Sakea eraman ostean, pilota frontisaren kontra botatzen dute taldeek, txandaka. Taldean jokalaria bat baino gehiago baldin badago, taldekideek nahi duten bezala joko dute, hau da, ez dute derrigorrez txandaka jo behar pilota. Pilota ona izateko, frontisean eta kantxan jo behar du, marrek zehazten duten eremuaren barnean, betiere.

3. JOKO SISTEMAK

Joko sistema desberdinak erabiliko dira, kategoriaren eta ibilbidearen arabera:

TXANDATZE SISTEMA

- Sistema hau benjamin kategorian eta alebin kategoriako parte hartzeko ibilbidean erabiliko da.
- Partidak "jokoka" kontatuko dira. Banaka edo binaka jokatuko dute pilotariak, eta epaileak adierazitako txandatzeak egin beharko dituzte, betiere **"Txandatze sistema"** ereduaren arabera.
- Une bakoitzean sakea norik egingo duen jasota dago.
- Behin 7. jokora iritsiz gero, pilotariak nahi bezala parte hartu ahal izango dute, eta tantoa lortzen duen taldeak egingo du sakea (lehenbiziko sakea zozketaren bidez erabakiko da).
- Talde bakoitzeko gutxienez bi lagun azaldu beharko dira (A eta B) partida baliozkoa izan dadin. Hori gertatzen ez bada:
 - * Partaide bakar bat ere agertzen ez bada, 4 eta 0 galduko du azaldu ez den taldeak. Eta sailkapenari begira talde horrek ez du punturik jasoko.
 - *Partaide bakarra aurkezten bada, 4 eta 0 galduko du, behar ziren partaide guztiak aurkeztu ez dituen taldeak. Eta sailkapenari begira talde horrek puntu bakarra jasoko du.
 - *Hiru partaide aurkezten badira, haietako bik A letra partekatatu eta txandaka jokatuko dute (ikus "Txandatze sistema" A (1), A (2), B).
 - *Lau partaide aurkezten badira, letra partekatatu eta txandaka jokatuko beharko dute (ikus "Txandatze sistema" A (1) A (2) B (1), B (2)).

JOKOEN SISTEMA

- Sistema hau soilik alebin eta infantil kategorietako buruz buruko partidetan erabiliko da, errendimenduan hasteko ibilbidean.
- Hiru jokotatik gehien irabazten dituenak irabaziko du partida. Lehen biak zortzi tantora jokatuko dira. Joko bana irabaziz gero, hirugarren joko bat jokatuko da lau tantora.
- Sakea: Jokoen sisteman, lehen bi jokotan, pilotari bakoitzak egingo ditu joko bateko sake guztiak, eta hirugarrenean tantoa lortu duen pilotariak aterako du sakea.
- Errendimenduan hasteko ibilbidean, federatuetan bezala zigortuko da partida jokatzeraz ez azaltzea.

TANTEO SISTEMA

- Errendimenduan hasteko ibilbideko alebin kategorian, binakako partidetan aplikatuko da; infantil kategorian, binakako partidetan, parte hartzeko eta errendimenduan hasteko ibilbidean aplikatuko da,

B Benjaminak
A Alebinak
I Infantilak
K Kadeteak

M Mutilak
N Neskak

Esku Pilota

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



eta parte hartzeko ibilbideko kadete kategorian, binakako partidetan aplikatuko da.

- Partidak hondoko puntuaketara jokatu dira:

- Alebinak 16 tantotara
- Infantilak 18 tantotara
- Kadeteak 22 tantotara

- Parte hartzeko ibilbidean, tantoa galdu duen bikoteak aterako du sarea.

- Errendimenduan hasteko ibilbidean, dela banaka edo binaka, tantoa egin duenak aterako du sarea.

- Partida baliozkoa izan dadin, gutxienez bi lagun aurkeztu beharko dira talde bakoitzeko (A eta B).

Hori gertatzen ez bada:

Parte hartzeko ibilbidean:

* Partaide bakar bat ere agertzen ez bada, 4 eta 0 galduko du azaldu ez den taldeak. Eta sailkapenari begira talde horrek ez du punturik jasoko.

*Partaide bakarra aurkeztzen bada, behar ziren partaide guztiak aurkeztu ez dituen taldeak 4 eta 0 galduko du. Eta sailkapenari begira talde horrek puntu bakarra jasoko du.

Errendimenduan hasteko ibilbidean:

* Partaide bakar bat ere agertzen ez bada, edo partaide bakarra agertzen bada, 16/18 eta 0 galduko du azaldu ez den taldeak. Eta sailkapenari begira talde horrek ez du punturik jasoko.

4. JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA. JANTZIAK.

4.1. Jokalariak aldatzea.

Partida jokoan dela nahi adina aldaketa egin daitezke, txandatze sisteman izan ezik; hor ezingo da aldaketarik egin, bakoitzak bere rola baitu.

Tanto batetik besterako tartean egin beharko dira aldaketak, alde zurretik epaile nagusiarri jakinarazita. Hala ere, sartu berri den jokalaria ezingo du hurrengo sarea atera.

4.2. Jantziak.

Parte hartzeko ibilbidean, kategoria guztietan, talde bereko jokalaria guztiek kamiseta berarekin jokatu beharko dute, eta azken fasean galtza zuri luzeak eraman beharko dituzte. Eta errendimenduan hasteko ibilbidean zuriz jokatzen da.

5. MATERIALA.

Parte hartzeko ibilbidean, kategoria *guztietan*, pilota "goxoaz" jokatu da.

Errendimenduan hasteko ibilbidean toke erdiko pilota erabiliko da, 2. urteko alebin kategoriako binakako partidetan izan ezik; horietan pilota "goxoa" erabiliko da.

6. ARAU TEKNIKOAK.

6.1. Sarea:

Pilota zuzenean frontisera bidali behar da, edo ezker paretan jo ondoren bestela; botea edo punpa, berriz, motz eta luzeko marren artean egin beharko du.

Sarea egiteko, beti, bote bat egin behar da aurrez, sakeko marraren atzetik:

- *Benjaminetan* 2tik (7 m), eta 2 m-ko garaiera gainditu behar da; 2 aukera izaten dira.

Parte hartzeko ibilbidean:

- *Alebinetan* 2tik (7 m) 2ra (7 m). 4ko marra pasatuz gero, luze.
- *Infantiletan* 3tik ((10,5m.) 2ra ((7m.). 5ko marra pasatuz gero, luze.
- *Kadeteetan* 3tik (10,5m.) 3ra (10,5m.). 6ko marra pasatuz gero, luze.

Errendimenduan hasteko ibilbidean:

- *Alebinetan* 2,5etik 2,5era. 5eko marra gaindituz gero, luze.
- *Infantiletan* 3tik 3ra. 6ko marra gaindituz gero, luze.
- Eta *kadeteetan* 3tik 4ra. 7ko marra gaindituz gero, luze.

Sarea abiatu dela ulertzen da pilotarekin punpa egin edo sakeko marra igaro denean.

Joko sistemaren (eta ibilbidearen) arabera egingo da sarea.

B Benjaminak
A Alebinak
I Infantilak
K Kadeteak
M Mutilak
N Neskak

Esku Pilota

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



Txandatze sisteman, une bakoitzean sakea nork egingo duen jasota dago planillan.

Joko sisteman, lehen bi jokoetan, pilotari bakoitzak egingo ditu joko bateko sake guztiak, eta hirugarrenean tantoa lortu duen pilotariak aterako du sakea.

Tanteo sisteman, parte hartzeko ibilbidean, tantoa galdu duen bikoteak aterako du sakea.

Errendimenduan hasteko ibilbidean, dela banaka edo dela binaka, tantoa egin duenak aterako du sakea.

6.2. Jokoaren dinamika.

- **Tantoa errepikatzea** Epailerek irizten dioten kasuetan (jokalari bati traba egin diotelako, pasa izan delako, aurkariari sakea egiteko ohartarazpenik egin ez diotelako...).
- **Partidaren amaiera.** Erabiltzen den sisteman zehaztuta dago partida irabazteko zenbat joko edo tanto egin behar diren. Ikus 3. puntua.

6.3. Pilota jotzea.

Eskuz jotzen den guztietan, pilotarekiko kontaktua honi bultzada emateko behar den gutxienekoa izango da, atxikirik egin gabe alegia.

Bakar-bakarrrik dejadetan onartzen da pilotari pixka bat laguntzea, baina inoiz ezin zaio pilotari heldu.

Normalean eskuz jotzen da pilota, nahiz onartzen den, halaber, eskumuturrez jotzea.

Pilotariak eskuak babestu ditzakete pilota jotzeko, baina sekula ezin da pilotari ematen zaion bultzada hobetzeko materialik erabili.

6.4. Falta.

- **Falta** eta, ondorioz, aurkariarentzako tantoa izango da kasu hauetan:
 - Hasitako sake bat amaitzen ez denean.
 - Sakerako botea kantzaren mugetatik kanpo edo sakeko marraren gainean edo aurrean egiten denean.
 - Sakea egin eta pilotak, lehen botean, faltako marra gaintitzen ez duenean.
 - Pilotak jokalekuko marra edo txaparen bat jotzen duenean, edo jokalekutik kanpo jotzen duenean.
 - Bigarren botea egin aurretik pilota eramaten ez denean.
 - Aurkariari traba egin bazaio eta pilota behar bezala joka dezan galarazi (kasu hauetan epailerek erabakitzen dute tantoa errepikatuko den ado ez).
 - Pilota bi pilotarik jotzen dutenean une desberdinetan.
- **Luze** izango da eta, ondorioz, sakea bigarren aldiz egiteko aukera, lehen sakeaz pilotak gaintitzen badu sartu behar den eremuaren muga adierazten duen marra. Sakea bigarren aldiz egitean pilotak berriro ere marra gaintitzen badu, falta izango da.

7. IZENA EMATEA.

7.1. Parte hartzeko ibilbidean

Ikastetxearen ardura izango da eta Internet bidez egingo da. Ikastetxe bakoitzak nahi adina talde apunta ditzake kategoria bakoitzean.

Talde bakoitzean 2tik 5 ikaslara apunta daitezke. Ikasleek ikastetxe berekoak izan beharko dute eta adinez dagokien kategorian lehiatu beharko dira, GFAk onarturiko salbuespen kasuetan izan ezik.

Modalitate batean baino gehiagotan parte hartzen dutenek parte hartu ahal izango dute (egutegiak ahalbidetzen badu, betiere), baina modalitate bakoitzerako izena eman beharko dute.

Gogoratu, Euskal Pilotako Federazioaren lizentzia duten ikasleek ezingo dutela parte hartzeko ibilbideko eskolarteko txapelketan parte hartu.

Hala ere, parte hartzeko ibilbidean jardun diren pilotariak aukera izango dute txapelketa hura amaitzean errendimenduko ibilbidean parte hartzeko.

Mutilen eta nesken txapelketak antolatuko dira, betiere, izena eman duen jokalaria kopuruaren arabera.

Talde mistoak onartuko dira, baina beti mutilekin parte hartzeko.

Izen-ematea zuzena izango ez balitz, taldeak ezingo luke txapelketaren azken fasean parte hartu.

7.2. Errendimenduan hasteko ibilbidean

Behin txapelketa hasten denean, pilotariak ezingo dira taldez aldatu.

B Benjaminak
A Alebinak
I Infantilak
K Kadeteak

M Mutilak
N Neskak

Esku Pilota

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK





PALETA

1. JOKALEKUAREN NEURRIAK.

1.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

Ezker paretara daukan frontoiak kantxa, kontrakantxa eta ikusleentzako eremua ditu.

b) Oinarrizko seinaleak.

- "**Kantxa**" frontisaren eta errebotearen paraleloan doazen marrak markatzen diren frontoiko zoruzatia da. Honetan ikusten ditugun marrak honakoak dira: falta, pasa eta sakeko marrak, kantxa eta kontrakantxa bereiziz ezker paretaren paraleloan doan marrantekin batera. Jokalekua hartzen du, frontis edo pilota botatzen den paretarekin, ezker paretarekin eta errebote edo atzeko paretarekin batera. Frontisetik errebotera 36 metro egon ohi dira.
 - "**Jokalekua**" jokalaria mugitzen diren eremua da. Honako elementuak ditu:
 - **Falta eta pasako** marrak, 15 cm zabalekoak, ezker paretatik kontrakantxaraino frontisaren paraleloan doazenak.
 - **Txapa** bat, frontisetik erreboteraino doan ezker paretaren paraleloan, paretarik ez den alde bakarrean jokalekua mugatzeko.
 - "**Frontisa**" pilota botatzen den aurrealdeko paretara da. Bertan 3 **txapa** daude:
 - Txapa horizontal bat, lurretik 10 m-ra, pilotak paretara jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - Honen paraleloan doan beste txapa bat, lurretik 1 m-ra, pilota ona izateko beheko maila adierazteko.
 - Txapa bertikal bat, frontisaren zabalera mugatzeko, ezker paretatik 11 m-ra.
 - "**Ezker paretara**" ere bada jokalekuaren zatia. Honako elementuak ditu:
 - **Txapa** horizontal bat goiko zatian, lurretik 10 m-ra, pilotak paretara jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - **Koadroak**, ezker paretan sakeetarako tarteak, falta eta pasa alegia, finkatzeko egiten diren banaketak adierazteko eta pilotariari erreferentzia espazial bat emateko balio dutenak.
 - "**Erreboteara**" ere bada jokalekuaren zatia. Honako elementuak ditu:
 - **Txapa** horizontal bat goiko zatian, lurretik 10 m-ra, pilotak paretara jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - **Txapa** bertikal bat, frontisaren zabalera mugatzeko, ezker paretatik 10 m-ra, kantxa mugatzen duen lurreko txaparekin bat datorrena.
- "**Kontrakantxa**" kantxa eta ikusleak bereizten dituen eremua da, kantxa ondoan dagoena; bertan kokatzen dira epaileak, eta kantxakoaz bestelako material batez egina egon behar du.

2. JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA. JANTZIAK.

2.1. Jokalariak aldatzea.

Partidan zehar nahi adina aldaketa egiteko aukera izango da, epaileari jakinarazi ondoren, baina beti ere kanpotik sartzen den pilotariak ezingo du sarea egin.

2.2. Jantziak.

Parte hartzeko ibilbidean, kategoria guztietan, talde bereko jokalaria guztiek kamiseta berarekin jokatu beharko dute, eta azken fasean galtza zuri luzeak eraman beharko dituzte. Eta errendimenduan hasteko ibilbidean zuriz jokatzen da.

3. PARTIDEN IRAUPENA.

Tanteo sistema erabiliko da, hau da, partidak binaka jokatuko dira, ondorengo puntuaketara:

- Alebinak 20 tantotara
- Infantilak 25 tantotara
- Kadeteak 25 tantotara

Paleta



ARAUDIAREN EGOKITZAPENA

4. MATERIALA.

Kategoria bakoitzak bere materiala izango du eta adierazitako ezaugarrietakoak bakarrik onartuko dira:

- Alebinak: gehienez 375 gr (paleta txikiak). Pilota, mollepelle edo presiorik eta larrurik gabekoa.
- Infantilak: 450gr artekoak (paleta ertainak). Teniseko pilota.
Oharra: Mutilen kasuan izenematearen arabera, iparraldeko trinkoarekin jokatzeko aukera aztertuko da
- Kadete neskek: 450-500gr artekoak (paleta ertain-handiak). Teniseko pilota.
- Kadete mutilak: 450-500gr artekoak (paleta ertain-handiak). Iparraldeko pilota trinkoa.

5. ARAU TEKNIKOAK.

5.1. Sakea.

Aurreko tantoa egin duenak egiten du sakea, eta aurkaria ohartarazi behar du sakea egin behar duela. Pilota zuzenean frontisera bidali behar da, edo ezker paretan jo eta gero bestela; botea edo punpa, berriz, falta eta pasako marren artean egin beharko du.

Sakerako, beti, bote bat egin behar da aurrez, sakerako dagoen marra baino urrunago, inolaz ere, frontisetik. Pilotari bakoitzak bi aukera izango ditu sakea egiteko. Kategoria bakoitzak bere sake luzera izango du:

- Alebinak: 2. koadrotik 2. koadrora (7 m-tik, 7 m-ra)
- Infantilak: 3. koadrotik 2. koadrora (10,5 m-tik 7 m-ra)
Oharra: trinkoarekin 3. koadrotik 4. koadrora (10,5 m-tik 14 m-ra)
- Kadete neskek: 3. koadrotik 3. koadrora (10,5 m-tik 10,5 m-ra)
- Kadete mutilak: 4. koadrotik 4. koadrora (14 m-tik 14 m-ra)

OHARRA: epailearen esku geratuko da sake mugak txikitzea, partidako jokalarien mailaren arabera. Sakea abiatu dela ulertzen da, pilotarekin punpa egin edo sakeko marra igaro denean.

5.2. Pilota jotzea.

Pilota jotzeko unean, pala beti eskuaz helduta eduki behar da; horrela izan ezean, falta izango da.

5.3. Jokoaren dinamika.

- **Pilota jaurtitzea.** Sakea eraman ostean, pilota frontisaren kontra botatzen da, taldeek txanda eginez horretarako. Taldean jokalaria bat baino gehiago baldin badago, taldekideek nahi duten txanda-modua egin dezakete, hau da, ez dute derrigorrean elkarren arteko txanda mantendu behar pilota jotzeko unean. Pilota ona izateko, frontisean eta kantxan jo behar du, horietako bakoitzean dauden marrek zehazten duten eremuaren barnean, inolaz ere.
- **Tantoa errepikatzea.** Epaileek irizten dioten kasuetan (jokalaria bati traba egin diotelako, pasa izan delako, aurkariari sakea egiteko ohartarazpenik egin ez diotelako...).

5.4. Falta eta luze.

- **Falta** eta, ondorioz, aurkariarentzako tantoa izango da...
 - Hasitako sake bat amaitzen ez denean.
 - Sakerako botea kantxaren mugetatik kanpo edo sakeko botea egiteko marraren gainean edo aurrean egiten denean.
 - Sakea eginik pilotak, lehen botean, faltako marra gainditzen ez duenean.
 - Pilotak jokalekuko marra edo txaparen bat jotzen duenean, edo jokalekutik kanpo jotzen duenean.
 - Bigarren botea egin aurretik pilota eramaten ez denean.
 - Aurkariari traba egin bazaio, pilota behar bezala joka dezan galaraziz (kasu hauetan epaileek erabakitzen dute tantoa errepikatuko den ala ez).
 - Pilota bi pilotarik jotzen dutenean une desberdinetan.
- **Luze** izango da eta, ondorioz, sakea bigarren aldiz egiteko aukera, lehen sakeaz pilotak gainditzen badu sartu behar den eremuaren muga adierazten duen marra.

- A Alebinak
- I Infantilak
- K Kadeteak
- M Mutilak
- N Neskak

Paleta

ARAUDIAREN EGOKITZAPENA



5.5. Babeserako neurriak

Babeserako betaurrekoak: pilota trinkoarekin jokatzen den kasuetan, aurrelariak babeserako betaurrekoak erabiltzea derrigorrezkoa izango da.



ZESTA PUNTA

1. JOKALEKUAREN NEURRIAK.

1.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

Ezker pareta daukan 36 metro luzeko **frontoi laburrak** kantxa, kontrakantxa eta ikusleentzako eremua ditu.

Ezker pareta daukan 54 metro luzeko **frontoi luzeak** kantxa, kontrakantxa eta ikusleentzako eremua ditu.

a) Oinarrizko seinaleak.

- "**Kantxa**" frontisaren eta errebotearen paraleloan doazen marrak markatzen diren frontoiko zoru-zatia da. Honetan ikusten ditugun marrak honakoak dira: falta, pasa eta sakeko marrak, kantxa eta kontrakantxa bereiziz ezker paretaren paraleloan doan marrarekin batera. Jokalekua hartzen du, frontis edo pilota botatzen den paretarekin, ezker paretarekin eta errebote edo atzeko paretarekin batera.
 - "**Jokalekua**" jokalaria mugitzen diren eremua da. Honako elementuak ditu:
 - **Falta eta pasako** marrak, 15 cm zabalekoak, ezker paretatik kontrakantxaraino frontisaren paraleloan doazenak.
 - **Txapa** bat, frontisetik erreboteraino doan ezker paretaren paraleloan, paretarik ez den alde bakarrean jokalekua mugatzeko.
 - "**Frontisa**" pilota botatzen den aurrealdeko pareta da. Bertan 3 **txapa** daude:
 - Txapa horizontal bat, lurretik 10 m-ra, pilotak pareta jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - Honen paraleloan doan beste txapa bat, lurretik 1 m-ra, pilota ona izateko beheereneko maila adierazteko.
 - Txapa bertikal bat, frontisaren zabalera mugatzeko, ezker paretatik 11 m-ra.
 - "**Ezker pareta**" ere bada jokalekuaren zatia. Honako elementuak ditu:
 - **Txapa** horizontal bat goiko zatian, lurretik 10 m-ra, pilotak pareta jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - **Koadroak**, ezker paretan sakeetarako tarteak, falta eta pasa alegia, finkatzeko egiten diren banaketak adierazteko eta pilotariari erreferentzia espazial bat emateko balio dutenak.
 - "**Errebotea**" ere bada jokalekuaren zatia. Honako elementuak ditu:
 - **Txapa** horizontal bat goiko zatian, lurretik 10 m-ra, pilotak pareta jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - **Txapa** bertikal bat, frontisaren zabalera mugatzeko, ezker paretatik 10 m-ra, kantxa mugatzen duen lurreko txaparekin bat datorrena.
- "**Kontrakantxa**" kantxa eta ikusleak bereizten dituen eremua da, kantxa ondoan dagoena; bertan kokatzen dira epaileak, eta kantxakoaz bestelako material batez egina egon behar du.

2. JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA. JANTZIAK.

2.1. Jokalariak aldatzea.

Partidan zehar nahi adina aldaketa egiteko aukera izango da, epaileari jakinarazi ondoren, baina beti ere kanpotik sartzen den pilotariak ezingo du sakea egin.

2.2. Jantziak.

Parte hartzeko ibilbidean, kategoria guztietan, talde bereko jokalaria guztiek kamiseta berarekin jokatu beharko dute. Eta **errendimenduan hasteko ibilbidean** zuriz jokatzen da.

3. PARTIDEN IRAUPENA.

Tanteo sistema erabiliko da:

- Alebinak 25 tantotara
- Infantilak 30 tantotara
- Kadeteak 30 tantotara

Zesta Punta

ARAUDIAREN EGOKITZAPENA



4. MATERIALA.

- Alebin zein Infantil mailetarako "xistera" tradizionala izaten da.

5. ARAU TEKNIKOAK.

5.1. Sakea eta Errebotea.

Sakean eta errebotean ezin da xisteraz pilotaren atxikirik egin. Gauza bera da pilotak frontisean, errebotean eta berriro frontisean jotzen duenean ere bote bakar bat eginda.

Sakerako, beti, bote bat egin behar da aurrez, sakerako dagoen marra baino urrunago, inolaz ere, frontisetik. Kategoria bakoitzak bere sake luzera izango du:

- Infantilak: 8. koadrotik 4. koadrora (28 m-tik, 14 m-ra)
- Kadeteak: 9. koadrotik 5. koadrora (32 m-tik 16 m-ra)

5.2. Pilota jotzea.

Pilota jaurtitzeko xisteraz jotzea onartzen da.

Pilota hartzen eta jaurtitzen duen unean, pilotariak frontoiko edozein toki uki dezake, bai xisteraz bai bere gorputzaz, baina falta egingo du ikusleak babesteko dagoen sareari heltzen badio.

5.3. Jokoaren dinamika.

- *Pilota jaurtitzea.* Sakea eraman ostean, pilota frontisaren kontra botatzen da, taldeek txanda eginez horretarako. Taldean jokalaria bat baino gehiago baldin badago, taldekideek nahi duten txanda-modua egin dezakete, hau da, ez dute derrigorrean elkarren arteko txanda mantendu behar pilota jotzeko unean. Pilota ona izateko, frontisean eta kantxan jo behar du, horietako bakoitzean dauden marrek zehazten duten eremuaren barnean, inolaz ere.
- *Tantoa errepikatzea.* Epailerek irizten dioten kasuetan (jokalaria bati traba egin diotelako, pasa izan delako, aurkariari sakea egiteko ohartarazpenik egin ez diotelako...).

5.4. Falta eta luze.

- **Falta** izango da:
 - Banakako partidetan, sakea eramaten duenak airez, bote lasterrean edo bote jarraituan egiten duenean.
 - Pilota, jaso ostean, xisteran botea egin eta uztaitik ateratzen denean.
 - Pilota jasotzeko keinuak baldintzatu egiten du jaurtitzea, hau da, errebesez jasotzen bada falta izango da eskuinez botatzea, eta alderantziz.
 - Pilota xisteran denbora luzeegiz gordetzean.
 - Pilotariak korrikaldi luzeegia egiten duenean jaurti aurretik.
- **Luze** izango da eta, ondorioz, sakea bigarren aldiz egiteko aukera, lehen sakeaz pilotak gainditzen badu sartu behar den eremuaren muga adierazten duen marra.

Joko Garbi

ARAUDIAREN EGOKITZAPENA



JOKO GARBI

1. JOKALEKUAREN NEURRIAK.

1.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

Ezker paretara daukan frontoiak kantxa, kontrakantxa eta ikusleentzako eremua ditu.

a) *Oinarrizko seinaleak.*

- "**Kantxa**" frontisaren eta errebotearen paraleloan doazen marrak markatzen diren frontoiko zoru-zatia da. Honetan ikusten ditugun marrak honakoak dira: falta, pasa eta sakeko marrak, kantxa eta kontrakantxa bereiziz ezker paretaren paraleloan doan marrarekin batera. Jokalekua hartzen du, frontis edo pilota botatzen den paretarekin, ezker paretarekin eta errebote edo atzeko paretarekin batera.
 - "**Jokalekua**" jokalaria mugitzen diren eremua da. Honako elementuak ditu:
 - **Falta eta pasako** marrak, 15 cm zabalekoak, ezker paretatik kontrakantxaraino frontisaren paraleloan doazenak.
 - **Txapa** bat, frontisetik erreboteraino doan ezker paretaren paraleloan, paretarik ez den alde bakarrean jokalekua mugatzeko.
 - "**Frontisa**" pilota botatzen den aurrealdeko paretara da. Bertan 3 **txapa** daude:
 - Txapa horizontal bat, lurretik 10 m-ra, pilotak paretara jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - Honen paraleloan doan beste txapa bat, lurretik 1 m-ra, pilota ona izateko beheko maila adierazteko.
 - Txapa bertikal bat, frontisaren zabalera mugatzeko, ezker paretatik 11 m-ra.
 - "**Ezker paretara**" ere bada jokalekuaren zatia. Honako elementuak ditu:
 - **Txapa** horizontal bat goiko zatian, lurretik 10 m-ra, pilotak paretara jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - **Koadroak**, ezker paretan sakeetako tarteak, falta eta pasa alegia, finkatzeko egiten diren banaketak adierazteko eta pilotariari erreferentzia espazial bat emateko balio dutenak.
 - "**Erreboteara**" ere bada jokalekuaren zatia. Honako elementuak ditu:
 - **Txapa** horizontal bat goiko zatian, lurretik 10 m-ra, pilotak paretara jotzeko goreneko maila adierazteko.
 - **Txapa** bertikal bat, frontisaren zabalera mugatzeko, ezker paretatik 10 m-ra, kantxa mugatzen duen lurreko txaparekin bat datorrena.
- "**Kontrakantxa**" kantxa eta ikusleak bereizten dituen eremua da, kantxa ondoan dagoena; bertan kokatzen dira epaileak, eta kantxakoaz bestelako material batez egina egon behar du.

2. JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA. JANTZIAK.

2.1. Jokalariak aldatzea.

Talde bakoitzean 2 jokalaria dira, eta tokia elkarrekin truka dezakete. Partidan zehar, beharrezko iritzi adina aldaketa egin daiteke.

2.2. Jantziak.

Zuriz jokatzen da.

3. PARTIDEN IRAUPENA.

Talde batek 35 tanto egin arte jokatzen da.

4. MATERIALA.

Pilota egokituak.

Joko Garbi

ARAUDIAREN EGOKITZAPENA



5. ARAU TEKNIKOAK.

5.1. Sakea.

Sakea tantoa egin duen taldeak egiten du.

Pilota zuzenean frontisera bidali behar da, edo ezker paretan jo eta gero bestela; botea edo punpa, berriz, falta eta pasako marren artean egin beharko du.

Sakerako, beti, bote bat egin behar da aurrez, sakerako dagoen marra baino urrunago, inolaz ere, frontisetik; eta sakea bera 8tik (28 m) 4raino (14 m).

Sakea abiatu dela ulertzen da, pilotarekin punpa egin edo sakeko marra igaro denean.

5.2. Pilota jotzea.

Pilotariak ezin dute atxikirik egin, hau da, pilota xisteran gorde, ez sakean ezta tantoan zehar ere.

Ezin da errebesez atera.

Pilota xisteran moteldu behar da, inolako zaratarik atera gabe. Pilotak xistera barruan errebotea eginez gero, falta da.

5.3. Jokoaren dinamika.

- **Pilota jaurtitzea.** Sakea eraman ostean, pilota frontisaren kontra botatzen da, taldeek txanda eginez horretarako. Taldean jokalaria bat baino gehiago baldin badago, taldekideek nahi duten txanda-modua egin dezakete, hau da, ez dute derrigorrean elkarren arteko txanda mantendu behar pilota jotzeko unean. Pilota ona izateko, frontisean eta kantxan jo behar du, horietako bakoitzean dauden marrek zehazten duten eremuaren barnean, inolaz ere.
- **Tantoa errepikatzea.** Epailak irizten dioten kasuetan (jokalaria bati traba egin diotelako, pasa izan delako, aurkariari sakea egiteko ohartarazpenik egin ez diotelako...).
- **Partidaren amaiera.** 35 tantora iristen den lehenak irabazten du.

5.4. Falta eta luze.

- **Falta** eta, ondorioz, aurkariarentzako tantoa izango da.
 - Hasitako sake bat amaitzen ez denean.
 - Sakerako botea kantxaren mugetatik kanpo edo sakeko botea egiteko marraren gainean edo aurrean egiten denean.
 - Sakea eginik pilotak, lehen botean, faltako marra gainditzen ez duenean.
 - Pilotak jokalekuko marra edo txaparen bat jotzen duenean, edo jokalekutik kanpo jotzen duenean.
 - Bigarren botea egin aurretik pilota eramaten ez denean.
 - Aurkariari traba egin bazaio, pilota behar bezala joka dezan galaraziz (kasu hauetan epailak erabakitzen dute tantoa errepikatuko den ala ez).
 - Pilota bi pilotarik jotzen dutenean une desberdinetan.
 - Pilotak xistera barruan errebotea egiten badu, edota pilota xistera barruan gordetzen bada.
- **Luze** izango da eta, ondorioz, sakea bigarren aldiz egiteko aukera, lehen sakeaz pilotak gainditzen badu sartu behar den eremuaren muga adierazten duen marra.