1. SISTEMAS DE JUEGO DE PELOTA MANO Y CAMPEONATOS

Se utilizarán diferentes sistemas de juego en función de la categoría y el itinerario:

1.1 Itinerario de Participación

- **Sistema individual y por parejas**
  - Este sistema se utilizará en el itinerario de Participación en las categorias benjamín y alevín.
  - Cada día se disputará más de un partido.
  - Los partidos se jugarán en frontis y rebote.

		BENJAMINES		ALEVINES	
Material		**Pelota *goxoa*** Otero con sello		**Pelota *goxoa*** Otero con sello	
Desarrollo del partido		FRONTIS **Individual:** - Ancho: 8 m - Largo: 4 (14 m) **Parejas:** - Ancho: 10 m - Largo: 4 (14 m)	REBOTE **Individual y parejas:** - Ancho: 8m - Largo: Hasta la línea de atrás (10 m)	FRONTIS **Individual:** - Ancho: 8 m - Largo: 4 (14 m) **Parejas:** - Ancho: 10 m - Largo: 4 (14 m)	REBOTE **Individual y parejas:** - Ancho: 8m - Largo: Hasta la línea de atrás (10 m)
Tanteo		**A JUEGOS** (a ganar 2 juegos) Juego 1: A ganar 8 tantos Juego 2: A ganar 8 tantos Juego 3: A ganar 8 tantos			
Saque		FRONTIS	REBOTE	FRONTIS	REBOTE
	De dónde A dónde	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** En frontis 2 m (altura) **Pasa:** 14 m (4)	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** En frontis 2 m (altura) **Pasa:** 10 m (línea de atrás)	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 14 m (4)	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 10 m (línea de atrás)
	Quién	**El que pierde el tanto**			
	Elección de pelota	Durante todo el partido, **el pelotari que vaya a hacer el saque** elegirá la pelota.			
Descansos		En un partido, cada equipo podrá solicitar un **descanso (libre)** máximo en cada juego			

- **Sistema de tanteo**
  - Se utilizará para las categorías infantil y cadete del itinerario de Participación.

		INFANTILES		CADETES	
Material		**Mixto**	**Chicas**	**Mixto**	**Chicas**
		Pelota *goxoa* Otero	**Pelota *goxoa*** Otero	**Pelota *goxoa*** Otero	**Pelota *goxoa*** Otero
Desarrollo del partido		Se jugará en **toda la cancha**			
Tanteo		**A 16 tantos**		**A 18 tantos**	
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 10,5m (3) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 17,5 m (5)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 14 m (4)	**Bote:** 10,5 m (3) **Falta:** 10,5 m (3) **Pasa:** 6 m (21)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 14m (4)
	Quién	**El que pierde el tanto**			
	Elección de pelota	Durante todo el partido, **el pelotari que vaya a hacer el saque** elegirá la pelota.			
Descansos		En un partido, cada equipo podrá solicitar un máximo de **4 descansos (libres)** (cuando falten 4 tantos para terminar el partido, máximo 2 descansos cada equipo).			

1.2 Itinerario de Rendimiento

- **Campeonato de Gipuzkoa de Rendimiento MANO INDIVIDUAL del 4**

		ALEVINES de 2º año		INFANTILES		
Material		**1ª división**	**2ª división**	**1ª división**	**2ª división**	**3ª división**
		Pelota *goxoa* con peso Otero con sello GEPF	**Pelota *goxoa*** Otero	**Pelota de medio toque** Otero con sello GEPF	**Pelota de medio toque** Otero con sello GEPF	**Pelota *goxoa* con peso** Otero con sello GEPF
Desarrollo del partido		Se jugará **en el cuadro del 4**				
Tanteo		**A JUEGOS** (a ganar 2 juegos) Juego 1: A ganar 8 tantos Juego 2: A ganar 8 tantos Juego 3: A 4 tantos (para desempatar)				
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 15,75 m (4,5)	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 15,75 m (4,5)	**Bote:** 10.5 m (3) **Falta:** 10,5 m (3) **Pasa:** 15,75 m (4,5)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 15,75 m (4,5)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 15,75 m (4,5)
	Quién	Juego 1: El pelotari que saca será elegido **por sorteo** y será él quien lo haga durante todo el juego. Juego 2: **Quien haya estado restando en el primer juego** sacará durante todo el segundo juego. Juego 3: El que haya sacado en el juego 1 hace el saque, y luego **el que gane el tanto.**				
	Elección de pelota	Durante todo el partido, **el pelotari que vaya a hacer el saque** elegirá la pelota.				

- **Campeonato de Gipuzkoa de Rendimiento MANO PAREJAS**

		ALEVINES de 2º año		INFANTILES		
Material		**1ª división**	**2ª división**	**1ª división**	**2ª división**	**3ª división**
		Pelota de medio toque Otero con sello GEPF	**Pelota *goxoa* con peso** Otero con sello GEPF	**Pelota de medio toque** Otero con sello GEPF	**Pelota de medio toque** Otero con sello GEPF	**Pelota *goxoa* con peso** Otero con sello GEPF
Desarrollo del partido		Se jugará en **toda la cancha**				
Tanteo		**PARTIDO** (A 16 tantos)		**PARTIDO** (A 18 tantos)		
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 17,5 m (5)	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 17,5 m (5)	**Bote:** 10.5 m (3) **Falta:** 10,5 m (3) **Pasa:** 21 m (6)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 17,5 m (5)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 17,5 m (5)
	Quién	La pareja que saca se elegirá **por sorteo.** Después, sacará la pareja que anote el tanto.				
	Elección de pelota	Durante todo el partido, **el pelotari que vaya a hacer el saque** elegirá la pelota.				
Descansos		En un partido, cada equipo podrá solicitar un máximo de **4 descansos (libres)** (cuando falten 4 tantos para terminar el partido, máximo 2 descansos cada equipo).				

- **Campeonato de Rendimiento de Primavera MANO PAREJAS**

		ALEVINES de 2º año		INFANTILES		
Material		**1ª división**	**2ª división**	**1ª división**	**2ª división**	**3ª división**
		Pelota de medio toque Otero con sello GEPF	**Pelota *goxoa* con peso** Otero con sello GEPF	**Pelota de medio toque** Otero con sello GEPF	**Pelota de medio toque** Otero con sello GEPF	**Pelota *goxoa* con peso** Otero con sello GEPF
Desarrollo del partido		Se jugará en **toda la cancha**				
Tanteo		**PARTIDO** (A 16 tantos)		**PARTIDO** (A 18 tantos)		
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 17,5 m (5)	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 17,5 m (5)	**Bote:** 10.5 m (3) **Falta:** 10,5 m (3) **Pasa:** 21 m (6)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 17,5 m (5)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 17,5 m (5)
	Quién	La pareja que saca se elegirá **por sorteo.** Después, sacará la pareja que anote el tanto.				
	Elección de pelota	Durante todo el partido, **el pelotari que vaya a hacer el saque** elegirá la pelota.				
Descansos		En un partido, cada equipo podrá solicitar un máximo de **4 descansos (libres)** (cuando falten 4 tantos para terminar el partido, máximo 2 descansos cada equipo).				

- **Campeonato de Gipuzkoa FEMENINO de Rendimiento MANO INDIVIDUAL en el 4**

		ALEVINES de 2º año	INFANTILES
Material		**Pelota *goxoa* con peso** Otero con sello GEPF	**Pelota *goxoa* con peso** Otero con sello GEPF
Desarrollo del partido		Se jugará **en el cuadro del 4**	
Tanteo		**A JUEGOS** (a ganar 2 juegos) Juego 1: A ganar 8 tantos Juego 2: A ganar 8 tantos Juego 3: A 4 tantos (para desempatar)	
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 15,75 m (4,5)	**Bote:** 8,75 m (2,5) **Falta:** 8,75 m (2,5) **Pasa:** 15,75 m (4,5)
	Quién	Juego 1: El pelotari que saca será elegido **por sorteo** y será él quien lo haga durante todo el juego. Juego 2: **Quien haya estado restando en el primer juego** sacará durante todo el segundo juego. Juego 3: El que haya sacado en el juego 1 hace el saque, y luego **el que gane el tanto.**	
	Elección de pelota	Durante todo el partido, **el pelotari que vaya a hacer el saque** elegirá la pelota.	
Descansos		En cada juego, cada equipo podrá solicitar un descanso (libre).	

2. SISTEMAS DE JUEGO DE PALETA Y CAMPEONATOS

Se utilizarán diferentes sistemas de juego en función de la división y el itinerario:

2.1 Itinerario de Participación

- **Sistema individual y por parejas**
  - Este sistema se utilizará en el itinerario de Participación en las categorias benjamín y alevín.
  - En la categoría de benjamines, cada día se disputará más de un partido.
  - En la categoría de benjamines, los partidos se jugarán en frontis y rebote.

		BENJAMINES		ALEVINES
Material		**Mollepe amarilla**		**Mollepe amarilla**
		Paleta: Con sello GEPF Máximo, 375 g		**Paleta: Con sello GEPF** Máximo, 375 g
Desarrollo del partido		FRONTIS **Individual:** - Ancho: 8 m - Largo: 4 (14 m) **Parejas:** - Ancho: 10 m - Largo: 4 (14 m)	REBOTE **Individual y parejas:** - Ancho: 8m - Largo: Hasta la línea de atrás (10 m)	FRONTIS **Individual:** - Ancho: 8 m - Largo: 4 (14 m) **Parejas:** - Ancho: 10 m - Largo: 4 (14 m)
Tanteo		**A JUEGOS** (a ganar 2 juegos) Juego 1: A ganar 8 tantos Juego 2: A ganar 8 tantos Juego 3: A ganar 8 tantos		**A JUEGOS** (a ganar 2 juegos) Juego 1: A ganar 10 tantos Juego 2: A ganar 10 tantos Juego 3: A ganar 15 tantos
Saque *Saque*		FRONTIS	REBOTE	FRONTIS
	De dónde A dónde	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** En frontis 2 m (altura) **Pasa:** 14 m (4)	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** En frontis 2 m (altura) **Pasa:** 10 m (línea de atrás)	**Bote:** 7 m (2) **Falta:** 7 m (2) **Pasa:** 14 m (4)
	Quién	**El que pierde el tanto**		
	Elección de pelota	Durante todo el partido, **el pelotari que vaya a hacer el saque** elegirá la pelota.		
Descansos		En un partido, cada equipo podrá solicitar un **descanso (libre)** máximo en cada juego		

2.2 Itinerario de Rendimiento

- **Campeonato de Gipuzkoa PALETA (Molle Pelle)**

		INFANTILES
Material		**Pelota "Molle Pelle txikia"** **Paleta (375-450 g y máximo 48 cm)**
Tanteo		**A 3 juegos (Individual/Individual/Parejas) a 8 tantos**
Saque	**De dónde A dónde**	**Del 3 al 3 (10,5 m), pasa el 5**
	Quién	**El equipo que gana el tanto**
	Elección de pelota	Durante todo el partido, elige la pelota **el equipo que tiene el saque.**
Descansos		Se permite **un descanso (libre)** por juego.

- **Campeonato de Gipuzkoa - PALETA (Ikus)**
- **Torneo Udaberri – PALETA (Molle-Pelle)**

		INFANTILES
Material		**Pelota "Ikus" (Gipuzkoa) o "Molle Pelle txikia" (Udaberri)** **Paleta (375-450 g y máximo 48 cm)**
Tanteo		**Partido a 30 tantos**
Saque	**De dónde A dónde**	**Del 3 al 3 (10,5 m), pasa el 5**
	Quién	**El equipo que gana el tanto**
	Elección de pelota	Durante todo el partido, elige la pelota **el equipo que tiene el saque.**
Descansos		Se permite **un descanso (libre)** por juego.

3. SISTEMAS DE JUEGO DE CESTA PUNTA Y CAMPEONATOS

3.1 Itinerario de Participación

- **Campeonato de Gipuzkoa CESTA PUNTA**

		ALEVINES
Material		**Pelota adaptada**
Tanteo		**Un partido a 25 tantos**
Saque	**De dónde A dónde**	**Elegirá el juez (en función de la instalación y del material)**
	Quién	**El equipo que gana el tanto**
	Elección de pelota	Durante todo el partido, elige la pelota **el equipo que tiene el saque.**
Descansos		Se permiten un máximo de 4 periodos de descanso (libre) por equipo y partido (cuando faltan 5 tantos para finalizar el partido, máximo 2 descansos por equipo).

3.2 Itinerario de Rendimiento

- **Campeonato de Gipuzkoa CESTA PUNTA**

		INFANTILES
Material		**Pelota adaptada**
Tanteo		**Un partido a 30 tantos**
Saque	**De dónde A dónde**	**Elegirá el juez (en función de la instalación y del material)**
	Quién	**El equipo que gana el tanto**
	Elección de pelota	Durante todo el partido, elige la pelota **el equipo que tiene el saque.**
Descansos		Se permiten un máximo de 4 periodos de descanso (libre) por equipo y partido (cuando faltan 5 tantos para finalizar el partido, máximo 2 descansos por equipo).

4. SISTEMAS DE JUEGO DE JOKO GARBI Y CAMPEONATOS

4.1 Itinerario de Participación

- **Campeonato de Gipuzkoa de Joko Garbi**

		ALEVINES
Material		**Pelota adaptada**
Tanteo		**Un partido a 40 tantos**
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 14 m (4) **Falta:** 14 m (4) **Pasa:** 24,5 m (7)
	Quién	**El equipo que gana el tanto**
	Elección de pelota	Durante todo el partido, elige la pelota **el equipo que tiene el saque.**
Descansos		Se permiten un máximo de 5 periodos de descanso por equipo y partido (cuando faltan 5 tantos para finalizar el partido, máximo 2 descansos por equipo). El descanso solo lo puede pedir el equipo que gana el tanto.

4.2 Itinerario de Rendimiento

- **Campeonato de Gipuzkoa de Joko Garbi**

		INFANTILES
Material		**Pelota adaptada**
Tanteo		**Un partido a 40 tantos**
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 14 m (4) **Falta:** 14 m (4) **Pasa:** 24,5 m (7)
	Quién	**El equipo que gana el tanto**
	Elección de pelota	Durante todo el partido, elige la pelota **el equipo que tiene el saque.**
Descansos		Se permiten un máximo de 5 periodos de descanso por equipo y partido (cuando faltan 5 tantos para finalizar el partido, máximo 2 descansos por equipo). El descanso solo lo puede pedir el equipo que gana el tanto.

5. SISTEMAS DE JUEGO DE XARE Y CAMPEONATOS

5.1 Itinerario de Participación

- **Campeonato de Gipuzkoa de Xare**

		ALEVINES
Material		**Pelota adaptada**
Tanteo		**Un partido a 40 tantos**
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 15 m (4) **Falta:** 15 m (4) **Pasa:** 24,5 m (7)
	Quién	**El equipo que gana el tanto**
	Elección de pelota	Durante todo el partido, elige la pelota **el equipo que tiene el saque.**
Descansos		Se permiten un máximo de 5 periodos de descanso por equipo y partido (cuando faltan 5 tantos para finalizar el partido, máximo 2 descansos por equipo). El descanso solo lo puede pedir el equipo que gana el tanto.

5.2 Itinerario de Rendimiento

- **Campeonato de Gipuzkoa de Xare**

		INFANTILES
Material		**Pelota adaptada**
Tanteo		**Un partido a 40 tantos**
Saque	**De dónde A dónde**	**Bote:** 15 m (4) **Falta:** 15 m (4) **Pasa:** 24,5 m (7)
	Quién	**El equipo que gana el tanto**
	Elección de pelota	Durante todo el partido, elige la pelota **el equipo que tiene el saque.**
Descansos		Se permiten un máximo de 5 periodos de descanso por equipo y partido (cuando faltan 5 tantos para finalizar el partido, máximo 2 descansos por equipo). El descanso solo lo puede pedir el equipo que gana el tanto.