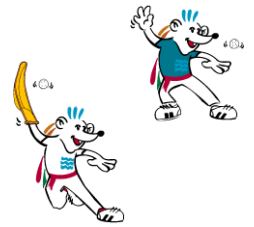


# Pelota Mano

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



## PELOTA MANO

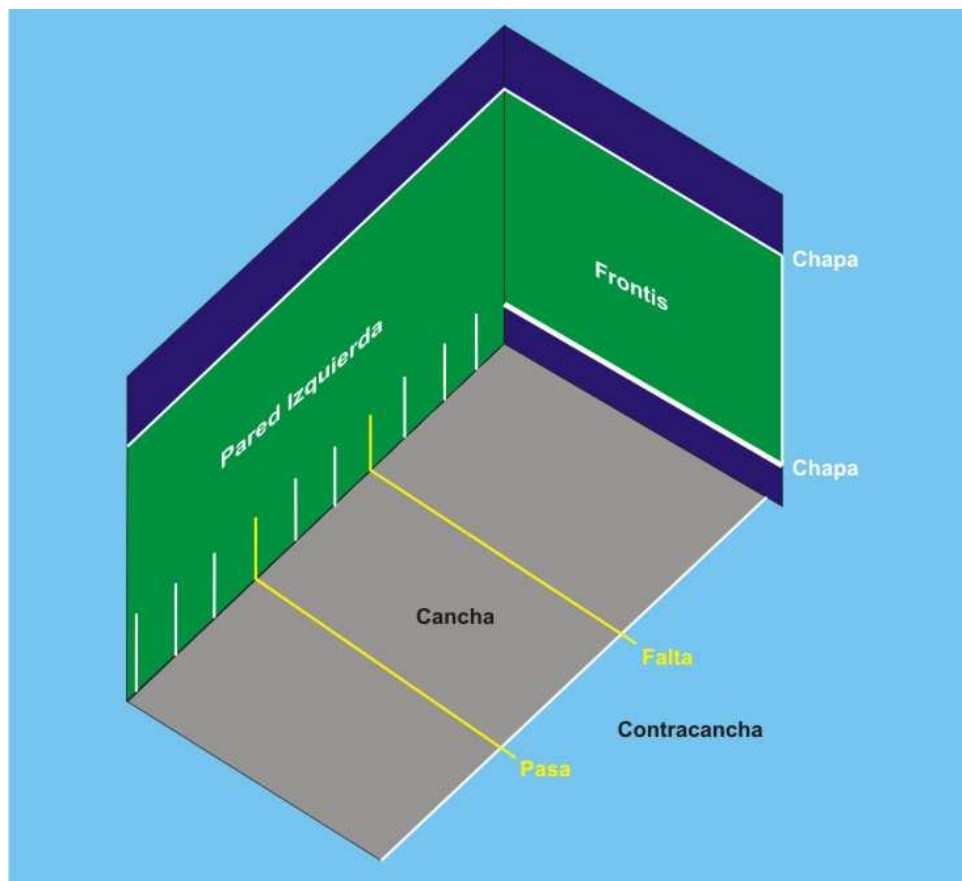
### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

#### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El frontón de pared izquierda consta de cancha, contracancha y zona de público.

##### a) Señalización básica.

- La "**cancha**" designa el suelo del frontón en el que se marcan líneas paralelas al frontis y rebote: línea de falta, de pasa y de saque, así como la línea paralela a la pared izquierda que separa la cancha y la contracancha. Está comprendida por el suelo de juego, el frontis o pared contra la que se juega, la pared izquierda y la de rebote o trasera. La longitud habitual del frontis al rebote es de 36 m.

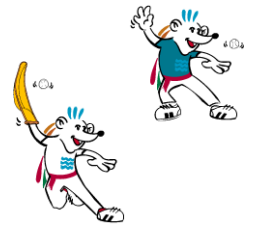


- El "**suelo de juego**" es la superficie sobre la que se desplazan los jugadores. Consta de:
  - Las líneas de **falta y pasa** que se señalan con una raya de 15cm, paralela al frontis, desde la pared izquierda a la contracancha.
  - Una **chapa** paralela a la pared izquierda que va del frontis al rebote y delimita el juego por la única zona donde no existe pared, está a 10 m. de la pared izquierda. En los partidos individuales en las categorías de benjamín y alevín la anchura será de 8 m. En el itinerario de participación se limita la longitud en la raya del cuadro 4.
- El "**frontis**" es la pared frontal contra la que se juega. En ella hay 3 **chapas**:
  - Una horizontal a 10m. del suelo que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
  - Otra paralela a ésta, a 1m. del suelo y que marca el límite inferior admitido para considerar la pelota como buena.
  - Una tercera vertical que limita la anchura del frontis, a 11m. de la pared izquierda.
  - En la categoría benjamín en el itinerario de participación se marca una raya en el frontis a 2 m. de altura para señalar la altura a superar en el saque.

B Benjamines  
A Alevines  
I Infantiles  
C Cadetes  
  
M Masculino  
F Femenino

# Pelota Mano

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



- La "**pared izquierda**" forma parte del terreno de juego. Consta de:
  - Una **chapa** horizontal en su parte superior, a 10m. del suelo, que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
  - Los **cuadros** o divisiones que se señalan en la pared izquierda para establecer las distancias de los saques, la falta y pasa y servir de referencia espacial al pelotari.
- El "**rebote**" forma parte del terreno de juego. Consta de:
  - Una **chapa** horizontal en su parte superior, a 10m. del suelo, que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
  - Una **chapa** vertical que limita la anchura del frontis, a 10m. de la pared izquierda. y que coincide con la chapa del suelo que limita la cancha.
- La "**contracancha**" es la franja de terreno junto a la cancha que separa ésta del público, siendo el lugar donde se colocan los jueces, debiendo ser de material diferente al de la cancha.

## 2. REGLAMENTO BÁSICO

**Lanzamiento de la pelota.** Devuelto el saque, la pelota se lanza contra el frontis, alternativamente por cada equipo. Si el equipo se compone de más de un jugador, el lanzamiento se efectúa a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada. Para que una pelota sea considerada buena debe contactar en el frontis y en la cancha en los límites definidos por las correspondientes líneas.

## 3. SISTEMAS DE JUEGO

En función de la categoría y del itinerario se utilizarán distintos sistemas de juego:

### **SISTEMA DE ROTACIONES**

- Este sistema se aplicará en la categoría benjamín y en el itinerario de participación en la categoría alevín.
- Los partidos se contabilizarán por "juegos". Estos se disputarán bien por parejas o individual, realizando los pelotaris las rotaciones según marque el juez y de acuerdo con el modelo "**Sistema de rotaciones**" (ver anexo).
- Quién realiza el saque en cada momento está marcado en la planilla.
- En caso de llegar al 7º juego, la participación y disposición de los pelotaris será libre, y el saque lo realizará el equipo que consigue el tanto (el primer saque se decidirá por sorteo).
- Para que el partido sea válido, tendrán que presentarse como mínimo 2 participantes por equipo (A y B).

En caso de no ser así:

- \* Si no se presenta ningún/a participante, el resultado será de 4 a 0 en contra del equipo que no se haya presentado. De cara a la clasificación dicho equipo recibirá 0 puntos.
- \* Si se presenta 1 escolar, el resultado del partido será de 4 a 0 en contra del equipo que no haya presentado la totalidad de escolares requeridos. De cara a la clasificación dicho equipo recibirá 1 punto.
- \* Si se presentan 3 participantes, dos de ellos deberán de compartir la letra A para la rotación y jugar alternativamente (ver plantilla "Sistema de rotaciones", A(1), A(2), B).
- \* Si se presentan 4 participantes, deberán de compartir letra tal y como corresponda para la rotación y jugar alternativamente (ver plantilla "Sistema de rotaciones", A(1), A(2), B(1), B(2)).

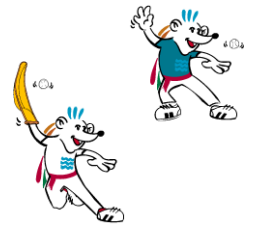
### **SISTEMA DE JUEGOS**

- Este sistema se aplicará únicamente en los partidos individuales de las categorías alevín e infantil, del itinerario de iniciación al rendimiento.
- Los partidos se jugarán al mejor de 3 juegos. Los 2 primeros se jugarán a 8 tantos. En caso de empatar a 1 juego, se jugará un tercer juego a 4 tantos.
  - El saque: en los 2 primeros juegos, cada pelotari saca en uno de ellos todos los puntos, en el tercero, realiza el saque el pelotari que haya anotado el punto.
- En el itinerario de iniciación al rendimiento se considerarán las incomparecencias como a los federados.

B Benjamines  
A Alevines  
I Infantiles  
C Cadetes  
M Masculino  
F Femenino

# Pelota Mano

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



### SISTEMA DE TANTEO

- Se aplicará en los partidos de parejas de la categoría alevín del itinerario de iniciación al rendimiento, en la categoría infantil en la modalidad de parejas en los itinerarios de participación e iniciación al rendimiento y en los partidos de parejas de la categoría cadete en el itinerario de participación.

- Los partidos se jugarán con la siguiente puntuación.

- Alevines a 16 tantos
- Infantiles a 18 tantos
- Cadetes a 22 tantos

- En el itinerario de participación saca la pareja que haya perdido el punto.

- En el itinerario de iniciación al rendimiento, sea modalidad individual o por parejas, saca el que ha obtenido el punto.

- Para que el partido sea válido, tendrán que presentarse como mínimo 2 participantes por equipo (A y B). En caso de no ser así:

En el itinerario de participación:

\* Si no se presenta ningún/a participante, el resultado será de 4 a 0 en contra del equipo que no se haya presentado. De cara a la clasificación dicho equipo recibirá 0 puntos.

\* Si se presenta 1 escolar, el resultado del partido será de 4 a 0 en contra del equipo que no haya presentado la totalidad de escolares requeridos. De cara a la clasificación dicho equipo recibirá 1 punto.

En el itinerario de rendimiento:

\* Si no se presenta ningún/a participante o se presenta solamente uno, el resultado será de 16/18 a 0 en contra del equipo que no se haya presentado. De cara a la clasificación dicho equipo recibirá 0 puntos.

## 4. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES. INDUMENTARIA.

### 4.1. Sustitución de jugadores.

Durante el partido se pueden hacer tantos cambios como se consideren necesarios, salvo en el sistema de rotaciones en el cual no se pueden hacer cambios ya que los roles están asignados.

Las sustituciones de deberán realizar entre tanto y tanto, previa notificación al juez principal. No obstante, el/la pelotari recién incorporad@ no podrá realizar el saque del tanto a disputar seguidamente.

### 4.2. Indumentaria.

En el Itinerario de Participación, en todas las categorías todos los jugadores del mismo equipo deben jugar con la misma camiseta, en la Fase Final deberán llevar pantalón largo blanco. Y en el Itinerario de iniciación al rendimiento se juega de blanco.

## 6. REGLAS TÉCNICAS.

### 6.1. El Saque.

Se debe lanzar la pelota directamente al frontis, o bien después de haber tocado la pared izquierda, tras lo cual deberá botar entre las líneas de falta y pasa.

Todo saque precisa de un bote previo efectuado más lejos del frontis que la línea definida para realizarlo:

- En *benjamines* desde el 2 (7m.) y a superar los 2m. de altura disponiendo de 2 intentos.

En el itinerario de participación:

- En *alevines* desde el 2 (7m.) y hasta el 2 (7m). Pasa en el 4.
- En *infantiles* desde el 3 (10,5m.) y hasta el 2 (7m.). Pasa en el 5.
- Y en *cadetes* desde el 3 (10,5m.) y hasta el 3 (10,5m.). Pasa en el 6

En el itinerario de iniciación al rendimiento:

- En *alevines* desde el 2,5 y hasta el 2,5. Pasa en el 5.

B Benjamines  
A Alevines  
I Infantiles  
C Cadetes  
  
M Masculino  
F Femenino

# Pelota Mano

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



- En *infantiles* desde el 3 y hasta el 3. Pasa en el 6.
- Y en *cadetes* desde el 3 y hasta el 4. Pasa en el 7

Se da por iniciado el saque una vez se haya botado la pelota o se haya rebasado la línea de saque.

El saque se realizará dependiendo del sistema de juego (y también del itinerario)

En el Sistema de Rotaciones, quién realiza el saque en cada momento está marcado en la planilla.

En el sistema de juegos, en los 2 primeros juegos, cada pelotari saca en uno de ellos todos los puntos, en el tercero, realiza el saque el pelotari que haya anotado el punto.

En el sistema de tanteo, en el itinerario de participación saca la pareja que haya perdido el punto.

En el itinerario de iniciación al rendimiento, sea modalidad individual o por parejas, saca el que ha obtenido el punto.

En el itinerario de participación en benjamines, alevines, infantiles y cadetes hay 2 intentos para realizar el saque. En el itinerario de iniciación al rendimiento solo uno.

### 6.2. Dinámica del juego.

- **Repetición del tanto.** En los casos en los que los jueces así lo estimen (por haber estorbado a un jugador, por cometer pasa, por no haber avisado al adversario de la intención de saque...).
- **Final del partido.** el número de juegos o tantos a alcanzar para conseguir ganar un partido viene determinado por el sistema de juego que se emplee. Ver punto 3.

### 6.3. El Golpeo de la pelota.

En todos los golpesos con la mano, el contacto con la pelota debe ser el mínimo necesario para poder impulsar ésta sin llegar a retenerla.

Tan sólo en las dejadas se permite un ligero acompañamiento de la pelota, pero en ningún caso se puede agarrar ésta.

El contacto normal es con la mano aunque también se admite la muñeca como superficie de golpeo.

Los pelotaris pueden proteger sus manos del impacto de la pelota pero nunca con materiales que mejoren el impulso de ésta.

### 6.4. Falta.

- Es **falta** y como consecuencia tanto para el adversario, siempre y cuando:
  - No se finalice un saque ya iniciado.
  - El bote del saque se haga tras los límites de la cancha, encima o delante de la línea del bote de saque.
  - Tras el saque la pelota no sobrepase la línea de falta en el primer bote.
  - La pelota toque cualquier línea o chapa delimitadora del terreno de juego o fuera de éste.
  - La pelota no se devuelva antes de que realice el segundo bote.
  - Si se estorba la acción del adversario impidiéndole el normal juego de la pelota. (en estos casos los jueces deciden si se repite o no el tanto).
  - La pelota sea golpeada por dos pelotaris en tiempos distintos.
- Es **pasa**, y hay opción de repetir por segunda vez el saque, cuando al realizarse éste por primera vez, sobrepasa la línea marcada como límite dónde hay que meter la pelota. Si en la repetición del saque, la pelota volviera a sobrepasar la línea de Pasa, sería falta

## 7. INSCRIPCIÓN.

### 7.1. En el itinerario de participación

Será responsabilidad del centro escolar y se realizará por Internet. Cada centro escolar puede apuntar tantos equipos como quiera en cada categoría.

Se podrá inscribir entre 2 y 5 escolares por equipo. Est@s deberán de pertenecer al mismo centro escolar y competir en la categoría que por edad les corresponda, salvo excepciones admitidas por la DFG.

Aquellos que quieran participar en varias modalidades lo podrán hacer (siempre que el calendario lo permita), pero deberán de realizar una inscripción por modalidad.

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
  
- M Masculino
- F Femenino

# Pelota Mano

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



Se recuerda que l@s escolares con LICENCIA FEDERATIVA DE PELOTA VASCA no pueden tomar parte en el Campeonato Escolar de pelota del Itinerario de Participación.

En cualquier caso, los pelotaris que hayan tomado parte en el Itinerario de Participación, una vez terminado el campeonato, podrán tomar parte en el Itinerario de iniciación al Rendimiento.

En función de la inscripción, se organizarán campeonatos de chicos y chicas. Se aceptarán equipos mixtos, pero siempre para tomar parte con los chicos.

En caso de que la inscripción no fuera correcta, dicho equipo no podrá participar en la última fase del campeonato.

### **7.2. En el itinerario de iniciación al rendimiento**

Una vez comenzado el campeonato l@s pelotaris no podrán cambiar de equipo.



### PALETA

#### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

##### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El frontón de pared izquierda consta de cancha, contracancha y zona de público.

##### b) Señalización básica.

- La "**cancha**" designa el suelo del frontón en el que se marcan líneas paralelas al frontis y rebote: línea de falta, de pasa y de saque, así como la línea paralela a la pared izquierda que separa la cancha y la contracancha. Está comprendida por el suelo de juego, el frontis o pared contra la que se juega, la pared izquierda y la de rebote o trasera. La longitud habitual del frontis al rebote es de 36 m.
  - El "**suelo de juego**" es la superficie sobre la que se desplazan los jugadores. Consta de:
    - Las líneas de **falta y pasa** que se señalan con una raya de 15cm , paralela al frontis, desde la pared izquierda a la contracancha.
    - Una **chapa** paralela a la pared izquierda que va del frontis al rebote y delimita el juego por la única zona donde no existe pared.
  - El "**frontis**" es la pared frontal contra la que se juega. En ella hay 3 **chapas**:
    - Una horizontal a 10m. del suelo que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Otra paralela a ésta, a 1m. del suelo y que marca el límite inferior admitido para considerar la pelota como buena.
    - Una tercera vertical que limita la anchura del frontis, a 11m. de la pared izquierda.
  - La "**pared izquierda**" forma parte del terreno de juego. Consta de:
    - Una **chapa** horizontal en su parte superior, a 10m. del suelo, que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Los **cuadros** o divisiones que se señalan en la pared izquierda para establecer las distancias de los saques, la falta y pasa y servir de referencia espacial al pelotari.
  - El "**rebote**" forma parte del terreno de juego. Consta de:
    - Una **chapa** horizontal en su parte superior, a 10m. del suelo, que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Una **chapa** vertical que limita la anchura del frontis, a 10m. de la pared izquierda. y que coincide con la chapa del suelo que limita la cancha.
- La "**contracancha**" es la franja de terreno junto a la cancha que separa ésta del público, siendo el lugar donde se colocan los jueces, debiendo ser de material diferente al de la cancha.

#### 2. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES. INDUMENTARIA.

##### 2.1. Sustitución de jugadores.

Durante el partido se podrán hacer todos los cambios que se quieran, después de avisar al juez, pero en todo caso el pelotari que entra no podrá sacar.

##### 2.2. Indumentaria.

En el Itinerario de Participación, en todas las categorías todos los jugadores del mismo equipo deben jugar con la misma camiseta, en la Fase Final deberán llevar pantalón largo blanco. Y en la modalidad de iniciación al rendimiento se juega de blanco.

#### 3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

- Se utiliza el sistema de tantos, es decir, los partidos se jugarán por parejas con la siguiente puntuación:
  - Alevines a 20 tantos
  - Infantiles a 25 tantos
  - Cadetes a 25 tantos.



# Paleta



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

### 4. MATERIAL.

Cada categoría tendrá su propio material y se aceptarán únicamente las que cumplan las siguientes características:

- ❑ **Alevines:** 375 gr máximo (paleta pequeña). La pelota mollepelle o la de sin presión ni piel.
- ❑ **Infantiles:** 450gr (paleta mediana). Pelota de tenis. *Nota: en el caso de los chicos, teniendo en cuenta la inscripción, se analizará la posibilidad de jugar con la pelota maciza de Iparralde.*
- ❑ **Cadete chicas:** entre 450-500gr (paleta mediana o grande). Pelota de tenis.
- ❑ **Cadete chicos:** entre 450-500gr (paleta mediana o grande). Pelota maciza.

### 5. REGLAS TÉCNICAS.

#### 5.1. El Saque.

El saque lo realiza el que ha obtenido el punto, debiendo advertir al adversario de la intención de saque.

Se debe lanzar la pelota directamente al frontis, o bien después de haber tocado la pared izquierda, tras lo cual deberá botar entre las líneas de falta y pasa.

Todo saque precisa de un bote previo efectuado más lejos del frontis que la línea definida para realizarlo. Cada pelotari dispondrá de dos oportunidades para realizar el saque. En cada categoría variarán las distancias de saque:

- En *alevines* del cuadro 2 (7m.) al cuadro 2 (7m.).
- En *infantiles* del cuadro 3 (10,5m.) al cuadro 2 (7m.).

Nota: con la pelota maciza del 3 al 4

- Cadetes chicas: del cuadro 3 (10,5m.) al cuadro 3 (10,5m.).
- Cadetes chicos: del cuadro 4 (14m.) al cuadro 4 (14 m.).

NOTA: quedará en manos del juez disminuir las distancias a rebasar teniendo en cuenta el nivel de juego de los participantes.

Se da por iniciado el saque una vez se haya botado la pelota o se haya rebasado la línea de saque.

#### 5.2. El Golpeo de la pelota.

El golpeo siempre se debe realizar con la pala en contacto con la mano y de no ser así se considera falta.

#### 5.3. Dinámica del juego.

- **Lanzamiento de la pelota.** Devuelto el saque, la pelota se lanza contra el frontis, alternativamente por cada equipo. Si el equipo se compone de más de un jugador, el lanzamiento se efectúa a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada. Para que una pelota sea considerada buena debe contactar en el frontis y en la cancha en los límites definidos por las correspondientes líneas.
- **Repetición del tanto.** En los casos en los que los jueces así lo estimen (por haber estorbado a un jugador, por cometer pasa, por no haber avisado al adversario de la intención de saque...).

#### 5.4. Falta y Pasa.

- Es **falta** y como consecuencia tanto para el adversario, siempre y cuando:
  - No se finalice un saque ya iniciado.
  - El bote del saque se realice fuera de los límites de la cancha, encima o delante de la línea del bote de saque.
  - Tras el saque la pelota no sobrepase la línea de falta en el primer bote.
  - La pelota toque cualquier línea o chapa delimitadora del terreno de juego o fuera de éste.
  - La pelota no se devuelva antes de que realice el segundo bote.
  - Si se estorba la acción del adversario impidiéndole el normal juego de la pelota. (en estos casos los jueces deciden si se repite o no el tanto).
  - La pelota sea golpeada por dos pelotaris en tiempos distintos.
- Es **pasa**, y hay opción de repetir por segunda vez el saque, cuando al realizarse éste por primera vez, sobrepasa la línea marcada como límite dónde hay que meter la pelota.

#### 5.5. Medidas de protección

- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

# Paleta

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



. **Gafas protectoras:** en los casos en los que se vaya a jugar con pelota maciza, será obligatorio el uso de gafas protectoras para los delanteros.



# Cesta punta

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



### CESTA PUNTA

#### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

##### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El **frontón corto** de pared izquierda y de 36 metros de largo consta de cancha, contracancha y zona de público.

El **frontón largo** de pared izquierda y de 54 metros de largo consta de cancha, contracancha y zona de público.

##### a) Señalización básica.

- La "**cancha**" designa el suelo del frontón en el que se marcan líneas paralelas al frontis y rebote: línea de falta, de pasa y de saque, así como la línea paralela a la pared izquierda que separa la cancha y la contracancha. Está comprendida por el suelo de juego, el frontis o pared contra la que se juega, la pared izquierda y la de rebote o trasera.
  - El "**suelo de juego**" es la superficie sobre la que se desplazan los jugadores. Consta de:
    - Las líneas de **falta y pasa** que se señalan con una raya de 15cm, paralela al frontis, desde la pared izquierda a la contracancha.
    - Una **chapa** paralela a la pared izquierda que va del frontis al rebote y delimita el juego por la única zona donde no existe pared.
  - El "**frontis**" es la pared frontal contra la que se juega. En ella hay 3 **chapas**:
    - Una horizontal a 10m. del suelo que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Otra paralela a ésta, a 1m. del suelo y que marca el límite inferior admitido para considerar la pelota como buena.
    - Una tercera vertical que limita la anchura del frontis, a 11m. de la pared izquierda.
  - La "**pared izquierda**" forma parte del terreno de juego. Consta de:
    - Una **chapa** horizontal en su parte superior, a 10m. del suelo, que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Los **cuadros** o divisiones que se señalan en la pared izquierda para establecer las distancias de los saques, la falta y pasa y servir de referencia espacial al pelotari.
  - El "**rebote**" forma parte del terreno de juego. Consta de:
    - Una **chapa** horizontal en su parte superior, a 10m. del suelo, que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Una **chapa** vertical que limita la anchura del frontis, a 10m. de la pared izquierda. y que coincide con la chapa del suelo que limita la cancha.
- La "**contracancha**" es la franja de terreno junto a la cancha que separa ésta del público, siendo el lugar donde se colocan los jueces, debiendo ser de material diferente al de la cancha.

#### 2. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES. INDUMENTARIA.

##### 2.1. Sustitución de jugadores.

Durante el partido se podrán hacer todos los cambios que se quieran, después de avisar al juez, pero en todo caso el pelotari que entra no podrá sacar.

##### 2.2. Indumentaria.

En la *modalidad de participación en todas las categorías* todos los jugadores del mismo equipo deben jugar con la misma camiseta y en la *modalidad de iniciación al rendimiento* se juega de blanco.

#### 3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

- En la **categoría alevín** al mejor de 25 tantos.
- En la **categoría infantil** al mejor de 30 tantos.
- En la **categoría cadete** al mejor de 30 tantos.

- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

# Cesta punta

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



### 4. MATERIAL.

- La "xistera" tanto para alevines como para infantiles es la "xistera" tradicional.

### 5. REGLAS TÉCNICAS.

#### 5.1. El Saque y Rebote.

Tanto el saque como el rebote se realizan sin retención de la pelota en la xistera. El mismo principio se mantiene en los casos en que la pelota toca el frontis, el rebote y nuevamente el frontis habiendo realizado un único bote.

Todo saque precisa de un bote previo efectuado más lejos del frontis que la línea definida para realizarlo. En cada categoría variarán las distancias de saque:

- En *infantiles* del cuadro 8 (28m.) al cuadro 4 (14m.).
- En *cadetes* del cuadro 9 (32m.) al cuadro 5 (16m.).

#### 5.2. El Golpeo de la pelota.

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

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

#### 5.3. Dinámica del juego.

- *Lanzamiento de la pelota.* Devuelto el saque, la pelota se lanza contra el frontis, alternativamente por cada equipo. Si el equipo se compone de más de un jugador, el lanzamiento se efectúa a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada. Para que una pelota sea considerada buena debe contactar en el frontis y en la cancha en los límites definidos por las correspondientes líneas.
- *Repetición del tanto.* En los casos en los que los jueces así lo estimen (por haber estorbado a un jugador, por cometer pasa, por no haber avisado al adversario de la intención de saque...)

#### 5.4. Falta y Pasa.

- Es **falta** cuando:
  - En los partidos individuales el restador resta el saque al aire, a bote pronto o a bote corrido.
  - La pelota bota en la xistera tras recepcionarla y sobresale del aro.
  - El gesto de recepción condiciona el lanzamiento, es decir, si se recepciona de revés es falta lanzar de derecha y viceversa.
  - El guardar la pelota demasiado tiempo en la xistera.
  - El pelotari toma excesiva carrera previa al lanzamiento.
- Es **pasa**, y hay opción de repetir por segunda vez el saque, cuando al realizarse éste por primera vez, sobrepasa la línea marcada como límite dónde hay que meter la pelota.

# Joko Garbi

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



## JOKO GARBI

### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

#### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El frontón de pared izquierda consta de cancha, contracancha y zona de público.

##### a) Señalización básica.

- La "**cancha**" designa el suelo del frontón en el que se marcan líneas paralelas al frontis y rebote: línea de falta, de pasa y de saque, así como la línea paralela a la pared izquierda que separa la cancha y la contracancha. Está comprendida por el suelo de juego, el frontis o pared contra la que se juega, la pared izquierda y la de rebote o trasera.
  - El "**suelo de juego**" es la superficie sobre la que se desplazan los jugadores. Consta de:
    - Las líneas de **falta y pasa** que se señalan con una raya de 15cm , paralela al frontis, desde la pared izquierda a la contracancha.
    - Una **chapa** paralela a la pared izquierda que va del frontis al rebote y delimita el juego por la única zona donde no existe pared.
  - El "**frontis**" es la pared frontal contra la que se juega. En ella hay 3 **chapas**:
    - Una horizontal a 10m. del suelo que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Otra paralela a ésta, a 1m. del suelo y que marca el límite inferior admitido para considerar la pelota como buena.
    - Una tercera vertical que limita la anchura del frontis, a 11m. de la pared izquierda.
  - La "**pared izquierda**" forma parte del terreno de juego. Consta de:
    - Una **chapa** horizontal en su parte superior, a 10m. del suelo, que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Los **cuadros** o divisiones que se señalan en la pared izquierda para establecer las distancias de los saques, la falta y pasa y servir de referencia espacial al pelotari.
  - El "**rebote**" forma parte del terreno de juego. Consta de:
    - Una **chapa** horizontal en su parte superior, a 10m. del suelo, que marca el límite superior admitido de golpeo de la pelota.
    - Una **chapa** vertical que limita la anchura del frontis, a 10m. de la pared izquierda. y que coincide con la chapa del suelo que limita la cancha.
- La "**contracancha**" es la franja de terreno junto a la cancha que separa ésta del público, siendo el lugar donde se colocan los jueces, debiendo ser de material diferente al de la cancha.

### 2. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES. INDUMENTARIA.

#### 2.1. Sustitución de jugadores.

Los equipos se componen de 2 jugadores cuyo sitio es intercambiable.

Durante el partido se pueden hacer tantos cambios como se consideren necesarios.

#### 2.2. Indumentaria.

Se juega de blanco.

### 3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Se juega al mejor de 35 tantos.

### 4. MATERIAL.

Pelotas adaptadas.

# Joko Garbi

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



### 5. REGLAS TÉCNICAS.

#### 5.1. El Saque.

El saque lo realiza el equipo que ha hecho tanto.

Se debe lanzar la pelota directamente al frontis, o bien después de haber tocado la pared izquierda, tras lo cual deberá botar entre las líneas de falta y pasa.

Todo saque precisa de un bote previo efectuado más lejos del frontis que la línea definida para realizarlo, desde el 8 (28m.) y hasta el 4 (14m.).

Se da por iniciado el saque una vez se haya botado la pelota o se haya rebasado la línea de saque.

#### 5.2. El Golpeo de la pelota.

Los jugadores no pueden hacer "atxiki", es decir, conservar la pelota en la xistera, tanto durante el saque como durante el transcurso del tanto.

No se permite sacar de revés.

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

#### 5.3. Dinámica del juego.

- **Lanzamiento de la pelota.** Devuelto el saque, la pelota se lanza contra el frontis, alternativamente por cada equipo. Si el equipo se compone de más de un jugador, el lanzamiento se efectúa a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada. Para que una pelota sea considerada buena debe contactar en el frontis y en la cancha en los límites definidos por las correspondientes líneas.
- **Repetición del tanto.** En los casos en los que los jueces así lo estimen (por haber estorbado a un jugador, por cometer pasa, por no haber avisado al adversario de la intención de saque...)
- **Final del partido.** Gana quien consigue llegar primero a 35 tantos.

#### 5.4. Falta y Pasa.

- Es **falta** y como consecuencia tanto para el adversario, siempre y cuando:
  - No se finalice un saque ya iniciado.
  - El bote del saque se realice fuera de los límites de la cancha, encima o delante de la línea del bote de saque.
  - Tras el saque la pelota no sobrepase la línea de falta en el primer bote.
  - La pelota toque cualquier línea o chapa delimitadora del terreno de juego o fuera de éste.
  - La pelota no se devuelva antes de que realice el segundo bote.
  - Si se estorba la acción del adversario impidiéndole el normal juego de la pelota. (en estos casos los jueces deciden si se repite o no el tanto).
  - La pelota sea golpeada por dos pelotaris en tiempos distintos.
  - El rebote de la pelota dentro de la xistera así como conservar ésta dentro de ella.
- Es **pasa**, y hay opción de repetir por segunda vez el saque, cuando al realizarse éste por primera vez, sobrepasa la línea marcada como límite dónde hay que meter la pelota.