

## **1) DE LA ACTUACIÓN ADMINISTRATIVA:**

Los delegados de cada equipo se presentarán ante el juez a los efectos de anotar a los jugadores en la planilla; deben constar el nombre, apellido y número de carnet o documento de los jugadores tanto titulares como suplentes y nombre y apellido del delegado, que es quien firma. Obligatoriamente los suplentes deben estar anotados en el acta ANTES DE LA INICIACIÓN DEL PARTIDO.

Si en la planilla no se inscribieran jugadores suplentes, en el supuesto que se produjera una lesión no podrá realizarse ninguna sustitución.

Los encuentros no pueden iniciarse con un solo jugador.

Los jugadores no pueden iniciar el calentamiento hasta que el juez haya completado la planilla.

Si durante el calentamiento se produjera la lesión o indisposición de un jugador, ésta no tendrá consideración de tal a efectos de cambio o sustitución para el desarrollo del encuentro pues el calentamiento es previo al inicio del partido.

El calentamiento se realizará siempre en presencia del juez.

Si al encuentro se presentaran los jugadores sin delegado, éstos serán los encargados de cumplimentar lo requerido y de firmar la planilla una vez finalizado el encuentro, pero no podrán efectuar reclamos sobre la misma, su firma es a único efecto de convalidar el resultado del partido, Sí podrán efectuar observaciones cuyo único fin será la de tener antecedentes que permitan corregir a futuro la problemática del caso.

## **2) INCOMPARECENCIA:**

Se considerará incomparecencia de uno o ambos contendientes cuando transcurridos 40 minutos, esto es 10 de calentamiento y 30 de cortesía, no se presentara uno o ambos equipos. La cortesía es entendida como habilitación para participar del encuentro, sin perjuicio de la sanción o sanciones que la FMP estipula para el año calendario.

Tendrá la consideración de incomparecencia el hecho que se encuentre 1 solo jugador del equipo; si fuera un solo equipo el que no se presentara, se le dará por perdido el encuentro y ganado al equipo que se ha presentado.

Finalizado el encuentro los delegados pasarán obligatoriamente por la mesa del juez al objeto de firmar la planilla del partido y retirar copia de la misma; los delegados tienen la facultad de solicitar al juez que haga constar en la planilla cuantas observaciones y o reclamos consideren oportunas; si en planilla no constara observación alguna, en ningún caso procederá efectuarlas a posteriori.

## **3) DEL SAQUE**

El saque se sorteará y el equipo que lo obtenga será el primero en efectuarlo; durante el sorteo está prohibido el peloteo. El equipo favorecido por el sorteo es quien levantará la ficha o moneda y se la entregará al juez, OBJETO: la tribuna se percata del ganador del saque. ROJO o CARA LOCAL, BLANCO/AZUL/SECA VISITANTE.

4) El saque es mala cuando el jugador bota la pelota sobre la raya señalada para efectuar el mismo o delante de ella y también cuando habiendo efectuado el bote bien la pelota vaya a picar fuera de los límites de la cancha.

También es mala cuando una vez botada toque cualquier parte de su cuerpo antes de ser lanzada hacia el frontón.

Se considera VUELTA cuando se efectúa con la intención de sorprender al contrario o por cualquier otra circunstancia que el juez lo aconseje.

El saque no puede efectuarse de aire; puede ser efectuado indistintamente por el delantero o por el zaguero.

El árbitro habilita el inicio con la palabra “JUEGO”, y se procede a efectuar el saque.

El jugador que saca tiene la obligación de advertir a su contrario con anterioridad a la ejecución del mismo de forma clara para que todas las partes implicadas en el desarrollo del encuentro se percaten de ello.

Una vez que el jugador que posee el saque haya indicado que va a sacar, NO podrá picar la pelota más que una sola vez para realizar el saque. En caso que el sacador no cumpliera con este requisito podrá ser requerido por los contrarios a repetirlo mediante la palabra pido; en todos los casos el contrario debe devolver la pelota independientemente de lo que decida el juez; éste puede ordenar la repetición del saque aún en el caso que no exista petición alguna de los contrarios.

El saque se efectuará al primer bote desde la distancia reglamentaria señalada a tal efecto, que debe estar clara para los participantes y el público.

En trinquete esta distancia es a 15 metros del frontis (línea 3), debiendo superar los 15 metros, es decir el 3; en trinquete si la pelota tocara la pared izquierda antes del 3 en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste, será mala; si la tocara pasando el 3 será considerado media falta siempre y cuando la pelota pique en la zona denominada de buena.

El jugador que efectúa el saque debe botar la pelota detrás de la línea señalada a tal efecto (3) pero dentro de la mitad izquierda de la cancha. (Línea de media). **EN FRONTÓN**: se considerará media si la pelota tocara pared izquierda y rebote antes de tocar el piso, o viceversa.

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 bando que posea esta jugada y por consiguiente tanto para el bando contrario.

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

Si fuera lesionado por un contrario, el jugador que le sustituya o su compañero podrán efectuar el saque.

Si al intentar el saque se le cayese al jugador la pelota de la mano y el juez apreciara 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 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 juego el saque deberá realizarlo el mismo jugador que lo hizo por primera vez.

El equipo sacador siempre tiene los dos intentos de saque.

La devolución de la pelota obligatoriamente se realizará dirigiendo ésta hacia el frontis; si la pelota fuera dirigida hacia el rebote será considerada mala y el jugador amonestado por el juez.

**5) DE LAS PELOTAS:** Las pelotas podrán ser nuevas o usadas y deberán ser entregadas al juez antes del comienzo del juego en lotes de 4 unidades. Pelota que lanzada sin impulso desde una altura de 1,70 mts la misma alcanzara al rebote entre 1,10 y 1,30 mts se considerará válida para el juego.

Se considera pelota nueva aquella que por primera vez es sacada a juego; tiene la consideración de usada la que habiendo intervenido en algún encuentro todavía conserva sus características.

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 pelotas; los contrarios tienen el derecho de inspeccionar la nueva pelota sacada a juego y probarla botándola únicamente contra el suelo, jamás contra ninguna de las paredes que delimitan la cancha.

Si no se produjera cambio de pelota, el equipo que tiene el saque, finalizado un tanto, en el período comprendido entre la citada finalización y el 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. Si la pelota resultara inservible durante el peloteo del tanto, el juego continuará sin que el tanto pueda ser interrumpido por ninguno de los equipos; si cualquiera de ellos lo detiene el juez dará tanto en su contra..

Corresponde única y exclusivamente al juez detener el juego en esta circunstancia y aún en el supuesto de que la pelota se hubiera deteriorado en el transcurso del tanto y se comprobara este hecho finalizado el mismo, el tanto se anotará en el marcador del equipo que lo consiguió.

Si el juez detuviera el juego por haberse deteriorado la pelota, la reanudación del mismo corresponde al equipo que tuviera el saque antes de producirse este hecho y al mismo jugador que lo efectuó anteriormente.

**Rotura de pelota durante el transcurso del tanto:** en esta única circunstancia el Juez puede o no autorizar un pequeño peloteo, siempre contra el frontón, con las características **de un saque, y por un tiempo limitado por el propio juez. El juez anunciará este hecho al público presente.**

**6) POSICIONES DE JUEGO:** Durante el transcurso del partido los jugadores de ambos equipos podrán modificar sus posiciones en la cancha cuantas veces lo estimen oportuno independientemente de como hayan sido inscriptos en la planilla.

**7) LA PELOTA TOCA UN JUGADOR:** Si comenzado un tanto la pelota una vez golpeada o lanzada tocara a un jugador del equipo contrario, el juez decidirá según se detalla:

a) Vuelta: si el juez apreciara que la trayectoria y velocidad que llevaba la pelota hubiera hecho que ésta llegara a buena.

b) Mala: si el juez apreciara que la trayectoria y velocidad que llevaba la pelota hubiera hecho que ésta no llegara a buena.

c) Si la pelota después de tocar a un contrario llegara a buena, el juez sancionará esta jugada conforme a lo expuesto en los ítems a) y b).

**8) TRAYECTORIA DE LA PELOTA:** 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 juez dará falta en contra de quien cometió esta infracción. En el supuesto que la pelota una vez golpeada por el jugador saliera hacia atrás se considerará falta.

**9) DE LAS PRENDAS:** Si en el transcurso de la disputa de un tanto se le desprende a un jugador parte de su indumentaria y ésta quedara dentro de la cancha (límites de ésta considerados como buena), si la pelota tocara o botara sobre ésta, el juez dará falta en contra del equipo propietario de la prenda. También tienen la consideración de prenda: las muñequeras, vinchas, cintas y/o pañuelos para sujeción del pelo y cualquier otro utensilio que el jugador pueda utilizar en el transcurso del encuentro.

**10) DE LA ESTORBADA:** Si un jugador se interpone o dificulta de cualquier forma que su contrario pueda golpear o lanzar la pelota, el juez decidirá sobre esta estorbada de la siguiente forma:

a) Si el juez apreciara que la estorbada ocasionada por un contrario se produjo sin intencionalidad alguna, sancionará esta con vuelta.

b) Si el juez apreciara que la estorbada se produjo con intencionalidad, sancionará con la pérdida del tanto al equipo que produjo la infracción.

Estorbada del juez: siempre es vuelta, también si le toca la pelota.

**11)** Si los dos jugadores de un mismo equipo golpearan simultáneamente la pelota, el tanto continúa, es buena. Si el juez apreciara que la pelota no fue golpeada simultáneamente por los dos jugadores sancionará dando falta contra el equipo que la cometió.

**12)** Los jugadores en el desarrollo del encuentro, tienen la facultad de pedir, si a su juicio se produjeran las circunstancias de mala, vuelta o cualquier otra que impida el normal desarrollo del juego; independientemente del pido, los jugadores están obligados a continuar siempre el juego y continuarán el juego esperando la decisión del árbitro.

Si un jugador a su juicio apreciara alguna irregularidad y detuviera el juego, se considerará falta y en consecuencia tanto perdido por su proceder y el juez amonestará a quien así hiciera.

El jugador puede pedir antes o después de haber golpeado o lanzado la pelota.

**13) DE LOS PROTECTORES:** Los jugadores están obligados a usar gafas protectoras, debiendo llevarlas puestas desde el momento de entrar a la cancha para el calentamiento, caso contrario el juez no permitirá el inicio del mismo. Si advirtiera el árbitro que un jugador se hubiera quitado el protector, detendrá el juego y procederá del siguiente modo:

a) Advertencia y puntos de scoring si se supusiera no haber intentado el jugador obtener ventaja deportiva. Si ocurriera en segunda oportunidad se le dará el partido por perdido.

b) Partido perdido para quien así hubiera obrado intentando obtener ventaja deportiva.

Si un accidente produjera la caída del protector, se procederá a la suspensión del tanto y se determinará coincidentemente con el punto 10 párrafos A) o B).

**14) DE LOS DESCANSOS:** Los equipos contendientes durante el desarrollo del encuentro podrán solicitar un total de 5 (cinco) descansos cada color siempre y cuando posean el saque. En los casos que la climatología lo aconseje, será el juez quien podrá aumentarlos. Los descansos en ningún caso podrán exceder de un minuto; una vez que el equipo que lo solicitó decida reanudar el contrario deberá aceptarlo no siendo necesario que se complete el minuto pedido.

En el supuesto que un jugador del equipo que no posea el saque descansara sin ser autorizado el juez ordenará sacar al equipo que lo posea continuando el juego; el jugador que actuara de esta forma será amonestado al final del tanto.

**En los descansos ningún jugador podrá abandonar la cancha.**

**15) DE LOS DELEGADOS O TÉCNICOS:** El delegado o técnico podrá asesorar a sus jugadores entre tanto y tanto, sin que su actuación moleste al normal desarrollo del encuentro; en caso de perjudicar el normal desarrollo será advertido por el juez y de persistir en su actuación será expulsado del recinto de juego; en caso de negarse a hacerlo el juez sancionará esta falta dando por finalizado el encuentro haciendo constar en planilla lo sucedido

**16) DEL JUEZ:** El juez es la única autoridad dentro de la cancha y sus fallos y decisiones son inapelables, incluso la suspensión del partido. Son sus responsabilidades y obligaciones las mencionadas en el Reglamento de Actuación de la AAPV dentro de la FMP para el año calendario.

**17) DE LA PELOTA MOJADA:** Queda terminantemente prohibido mojar la pelota bajo ningún pretexto; si el juez se percatara de este hecho detendrá el juego, amonestará al jugador (SCORING) 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 juez tomará una pelota de las que obran en su poder, la 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 juez 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.

**18)** Toda pelota que vuelva del rebote debe ser lanzada directamente hacia el frontis, pudiendo ser golpeada o lanzada hacia el frontis de aire o al primer bote, pudiendo en su trayectoria tocar la pared izquierda en frontón o pared izquierda y derecha en trinquete.

**19) DE LA PALETA:** La herramienta siempre deberá estar adherida al cuerpo del jugador en el momento de dar a la pelota, en caso contrario el juez sancionará con la pérdida del tanto.

Si en el transcurso del peloteo de un tanto se le rompiera la herramienta a un jugador, éste no podrá cambiarla por otra hasta que haya finalizado el tanto; en el supuesto que el jugador realizara el cambio de herramienta, se abstendrá de intervenir pues si lo hiciera se le sancionará con falta en su contra; el jugador puede continuar jugando con una de las partes de su herramienta pero no con las dos.

Si al jugador se le escapara la herramienta de la mano, solo él podrá recogerla; si le ayudaran se abstendrá de intervenir en el tanto, si lo hiciera será sancionado con la pérdida del mismo.

Si la herramienta le fuera entregada por los contrarios o estos la apartaran voluntariamente, el juez sancionará a éstos con la pérdida del tanto.

**20) DEL PARTIDO PERDIDO:** Se dará por perdido el partido al equipo que cometa alguna de las irregularidades siguientes:

A-Cuando alguno de los jugadores no respete la decisión del juez, negándose a continuar el juego.

B-Cuando el jugador abandone 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 juez.

**21) CAUSA DE FUERZA MAYOR:**

Se señalan como causas de fuerza mayor:

**a) en canchas abiertas.**

-el anochecer, la oscuridad.

- la lluvia o cualquier otro fenómeno atmosférico.
- invasión de la cancha por insectos
- invasión de la cancha por los espectadores.

**b) en canchas cubiertas:**

- la oscuridad o falta de luz-la aparición de goteras o humedad que dificulten el normal desarrollo del encuentro.
- la invasión de la cancha por los espectadores.

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 encuentro desaparezca; si transcurrido este tiempo aún persiste, el partido se suspenderá.

El juez hará constar en planilla las circunstancias que lo motivaron, el resultado del partido en ese instante y el equipo que era poseedor del saque. La reanudación se efectuará con el mismo resultado con el que se aplazó y con los mismos jugadores; si alguno de los jugadores fuera sustituido por lesión producida entre la suspensión del partido y su reanudación, el equipo contrario queda facultado para realizar igualmente una sustitución; en el caso de indisposición se actuará de igual forma.

La lesión o indisposición a la que se hace alusión será constatada por médico de la FMP o quien ésta designe a tal efecto.

De producirse esta circunstancia el juez la hará constar en planilla.

**22) LESION DE LOS JUGADORES:** Lesión de jugadores y sustituciones: la lesión a que se hace referencia es la causada por el contrario, y que ésta impida al jugador continuar el encuentro.

El médico dispondrá de un tiempo no superior a 7' (siete minutos) para dictaminar sobre la lesión, este tiempo se contará desde que el lesionado quede en manos del médico.

Cuando el jugador quede lesionado por el contrario, el juez autorizará el cambio por un suplente, siempre y cuando haya sido inscripto como tal en la planilla. El equipo causante de la lesión, **NO PUEDE EFECTUAR CAMBIO ALGUNO.**

El partido, en el supuesto de que proceda la sustitución, deberá reanudarse a los 15' (quince minutos) como máximo, a contar desde que el lesionado se puso en manos del médico; por ello, desde el momento en que el lesionado queda en manos del médico, el o los jugadores suplentes pueden salir a la cancha a calentarse.

Si el jugador de un equipo es sustituido por un suplente (en caso de autolesión), el equipo contrario tiene la facultad de realizar un cambio en el suyo dentro del mismo tiempo 15' (quince minutos).

En el supuesto que no existieran jugadores suplentes inscriptos en planilla, el delegado o técnico del equipo del jugador lesionado dispone, como queda dicho, de 7'(siete minutos) a partir de la decisión médica para informar al juez la decisión que haya adoptado:

<b>0</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>Decisión médica</b>			<b>Tiempo del entrenador</b>		<b>REANUDACION</b>

a) que el partido continúe con un solo jugador de su equipo en contra del equipo rival, quien no puede retirar ni cambiar a uno de sus jugadores;

b) retirar al equipo del partido, hecho éste que conlleva la pérdida del mismo.

c) que el partido continúe con un solo jugador y, si en el transcurso del encuentro el jugador lesionado se restableciera, previa autorización del juez, pueda reintegrarse al encuentro.

En todos los casos el juez deberá asentar en la planilla lo ocurrido.

En los supuestos de que la lesión sea producida por uno mismo o por su compañero el delegado o técnico procederá según lo expresado en los puntos a), b) y c).

En el supuesto que un jugador se lesionara por causas ajenas al juego como humedad o estorbado por el juez, sí corresponde la sustitución.

**23) CONSIDERACIONES SOBRE BUENAS Y MALAS:**

Tendrá la consideración de falta:

- a) dos medias faltas consecutivas.
- b) en el transcurso del tanto, cuando la pelota vaya directamente de frontis a reja.
- c) la que toque el techo.
- d) la que toque las líneas que delimitan el área de juego o vaya a parar fuera de ésta.
- e) cuando no se golpee la pelota con la paleta empuñada.
- f) la que botando de aire sobre el share, salga fuera del área de juego.
- g) la que del tambor vaya directamente a la chapa inferior del frontis o debajo de ella.
- h) la que del tambor vaya directamente a la chapa superior del frontis o sobre ella.
- i) cuando la pelota a su regreso del frontis botara sobre la tabla inferior del share y tocara la tabla superior una o más veces, se considerará falta en contra del equipo que golpeó o lanzó la pelota.  
**BORDE-BORDE SE ACABA EL PUNTO.**
- j) si la pelota fuera directamente de frontis o con bote a tocar o golpear en la última tabla (potó) situada debajo del share, el juego continúa.
- k) si la pelota en su trayectoria hacia el frontis tocara la primera tabla situada bajo el share (potó), el juego continúa.
- l) si durante el juego la pelota, en su regreso del frontis toca la reja después de botar en el piso, se considera tanto a favor del equipo que la lanzó o golpeó, **BORDE-BORDE SE ACABA EL PUNTO.**
- m) 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 bote previamente en el suelo, el juego continúa.
- n) 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 lanzó o golpeó la pelota.
- ñ) si la pelota, una vez que ha salido del frontis bota en el suelo de la cancha y toca nuevamente el frontis, el juego se detiene, siendo tanto a favor del equipo que lanzó o golpeó la pelota. El tambor es considerado parte del frontón (frontis).
- o) **BORDE-BORDE SE ACABA EL PUNTO.** Con sus distintas consecuencias, ver referencia a los puntos i) y l).

## 24) DE LA FUNCIÓN DEL TRIBUNAL DE DISCIPLINA:

Los Integrantes de la F.M.P. obrarán de oficio como veedores de los partidos que observen, y en tal concepto oficiarán, estando facultados para una vez finalizado el partido asentar en planillas las observaciones que crean pertinentes.

25) Los integrantes de la FMP como así también los árbitros, efectuarán la tarea de docencia y concientización a los asistentes de la reglamentación vigente así como de la imperiosa necesidad de contar dentro de las instituciones con horarios de enseñanza del deporte (ESCUELA DE PELOTA).

## 26) DE LOS ÁRBITROS:

De la actividad, supervisión y tarea del arbitraje se hace mención especial en apéndice de la Asociación Argentina de Árbitros de Pelota Vasca (AAPV) en: [Actuación de la AAPV con funciones en la FMP año 2011.](#)