



FEDERACIÓN INTERNACIONAL
DE PELOTA VASCA

REGLAMENTO DEPORTIVO DE LA MODALIDAD DE FRONTBALL FIPV ^{v3}

FRONTBALL



TITULO I

NORMAS TECNICAS DEL DEPORTE DE PELOTA

Capítulo I DISPOSICIONES GENERALES

- Art. 1.** El deporte de Pelota se desarrolla en las instalaciones deportivas denominadas Frontón, Trinquete y Plaza. En estas instalaciones se desarrollan las diferentes modalidades deportivas de pelota. Por lo tanto, se consideran modalidad al tipo de instalación donde se juega, y especialidad a la que en cada una de ellas se practican.

Capítulo II LA INSTALACIÓN DE JUEGO

- Art. 2.** La modalidad de Frontball se juega en una instalación específica cuyas características se asemejan a las de la denominada Plaza.
- Art. 3.** La instalación de Frontball consta únicamente de una pared frontal, o frontis, y el plano del suelo.

La cancha de juego comprende el plano del suelo, que es el piso de la misma, y el que se eleva frente al Pelotari, denominado frontis. Dentro de este espacio geométrico, delimitado por las correspondientes líneas, pintadas o señaladas con chapas metálicas o material diferente del suelo, se juega a la especialidad de Frontball.

Contracancha es la franja de terreno a ambos lados de la cancha, y que es utilizada por los Pelotaris para devolver desde ahí la pelota al frontis en diversos lances del juego. La contracancha tendrá en todas las instalaciones una anchura mínima de 2 metros, los cuales deben estar completamente libres y sin obstáculo alguno.

- Art. 4.** En el plano del suelo se señala, mediante líneas de 5 cm de grosor mínimo, el perímetro de la cancha de juego, estableciendo asimismo una línea paralela al frontis (denominada línea mediana) que establece la distancia mínima que debe alcanzar la pelota tras su puesta en juego (denominado saque). El saque se efectúa desde la designada zona de saque, establecida tras la parte posterior de la cancha.

Los colores de las líneas del suelo deben ser fácilmente distinguibles.



Art. 5. En el frontis existen cuatro chapas o franjas pintadas:

En la parte superior del frontis, hay una línea/chapa horizontal que delimita la altura del mismo, y establece el límite superior hasta el que se admiten las pelotas cuando son enviadas por los jugadores.

Una chapa, también horizontal y paralela a la anterior, denominada falta, que señala el límite inferior sobre el cuál ha de dar la pelota para que se considere buena.

Por último, dos líneas/chapas verticales, una a cada lado del frontis, que limitan la anchura del mismo.

Toda pelota que impacte en el frontis, fuera del rectángulo formado por las líneas/chapas anteriormente descritas, se considera falta o mala.

Art. 6. La distancia de la chapa inferior del frontis, a medir desde la parte superior de la misma hasta el suelo, será para todas las canchas de 0,55 metros.

El ancho de la chapa o línea será como mínimo de 15 cm. La chapa ha de ser de material metálico para que, al ser golpeada por la pelota, emita un sonido claro que denote el impacto.

Art. 7. La construcción de instalaciones de Frontball se realizará con materiales adecuados para soportar el impacto de la pelota a base de hormigón, bloques de piedra o elementos de características similares.

El suelo se construirá a base de materiales adecuados que faciliten el juego así como la integridad del deportista como es el hormigón o elementos de tipología análoga.

La pared del frontis y el suelo no deben tener bordes, aristas, elementos salientes o anómalos, sino que han de ser completamente lisos y finos. El ángulo que forma el frontis con el suelo debe ser completamente recto.

Las instalaciones de Frontball pueden ser pintadas, preferentemente en color azul (RAL 5017). Es conveniente que el frontis y suelo sean del mismo color.

La contracancha deberá ser del mismo material y color que la cancha, pero pintada en una tonalidad más clara.

Asimismo, se podrán montar pistas de Frontball aprovechando alguna de las paredes y el suelo de frontones o instalaciones similares.

Art. 8. En las competiciones oficiales, deberán utilizarse instalaciones que reúnan las características técnicas indicadas en los precedentes artículos y anexos del presente reglamento.



En todas las instalaciones debe existir un marcador para el tanteo de los partidos que refleje los tantos de cada equipo, así como el nº del juego que se está disputando (1º, 2º o 3º). Será manejado por una persona designada por la organización. En caso de que no se pueda utilizar el marcador, será el árbitro el encargado de expresar oralmente al público el estado del tanteo.

La Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) dispondrá de un proyecto tipo de esta instalación. Esta normativa, propone la normalización de las instalaciones deportivas de Frontball, y regula sus medidas y características generales de forma que se garantice la práctica del deporte en idénticas condiciones, independientemente de la ubicación de la infraestructura deportiva que lo albergue.

Las instalaciones de nueva construcción deberán atenerse a las características técnicas indicadas (Anexo I).

Capítulo III LA MODALIDAD DE FRONTBALL

Art. 9. En la instalación de Frontball se juega exclusivamente a la especialidad del mismo nombre, en formato de competición individual, tanto en categoría masculina como en femenina.

Los pelotaris de Frontball se ordenan por edades, de acuerdo a las diferentes categorías comunes con el resto de modalidades de pelota.

Un pelotari puede jugar en categoría superior a la que le corresponda por edad, siempre que sus condiciones físicas y rendimiento lo permitan. El haber jugado en categoría superior no impide jugar en la inferior.

Capítulo IV MATERIAL DE JUEGO FRONTBALL

SECCIÓN 1ª LAS PELOTAS

Art. 10. La pelota reglamentaria de la especialidad de Frontball varía en función de la categoría. Existen diversas pelotas concebidas específicamente para la práctica



de Frontball, de acuerdo a las diferentes etapas de desarrollo. Desde la pelota de iniciación (liviana y apacible para la mano del/la practicante) hasta las destinadas a la alta competición.

Para las competiciones oficiales masculinas y femeninas de todas las categorías la pelota será de caucho en su totalidad.

Art. 11. En las competiciones oficiales, las pelotas serán las establecidas por la Federación Internacional de Pelota Vasca, y suministradas por el proveedor oficial. Las pelotas podrán ser nuevas o usadas.

Son pelotas nuevas aquellas que se estrenan, y no han sido utilizadas con anterioridad. Son pelotas usadas aquellas que pese haber sido utilizadas con anterioridad, mantienen las condiciones mínimas para ser utilizadas en otro partido.

Todas las pelotas serán del color distintivo instaurado para la especialidad, de acuerdo a facilitar su visibilidad en el juego, así como para el espectador y las retransmisiones. Dentro del mismo color, podrán utilizarse diferentes tonalidades para diferenciar las pelotas de cada categoría.

Art. 12. Las características de las pelotas oficiales para las competiciones de las diferentes categorías se indican en el anexo II.

Art. 13. En todas las competiciones oficiales, el material a utilizar en cada partido lo acordará y aportará el proveedor oficial de la Federación Internacional de Pelota Vasca, según lo estipulado a continuación.

En las competiciones oficiales de todas las categorías en la fase clasificatoria, antes del comienzo de cada partido, el árbitro presentará 2 pelotas, nuevas o usadas previamente. En la fase final del campeonato, antes del comienzo de cada partido, el árbitro presentará 2 pelotas nuevas.

Todo el material se debe presentar en su formato y color original.

Si la pelota resultara inservible durante el peloteo del tanto, el juego se detendrá, y se reiniciará el tanto con una pelota nueva.

En caso de establecerse lotes de pelotas, el primer lote constituirá aquellas 2 pelotas con las que se inicia el partido y el otro lote de 2 pelotas será el de reserva, el cual sólo podrá sacarse cuando se hayan deteriorado las 2 pelotas del primer lote.



Art. 14. El jugador que va a realizar el saque (sacador) tiene la posibilidad de cambiar de pelota. En ese caso, tiene la obligación de prevenir verbalmente a su contrario del cambio de pelota. El jugador que va a intentar devolver la pelota a frontis (restador) no tiene derecho a pedir la pelota para su inspección. Corresponde al árbitro principal la decisión de retirarla en el supuesto de deterioro, rotura o inutilización.

El derecho de cambiar de pelota no supone que el jugador sacador pueda botar o probarla, sino que únicamente debe ser entregada al árbitro principal, si así lo solicita, para que este resuelva si está en condiciones reglamentarias.

El árbitro principal podrá inspeccionar en cualquier momento del partido el material, ya sea por iniciativa propia, a instancias del árbitro/s auxiliar/es o a instancia de cualquiera de los jugadores. No se atenderá las indicaciones de entrenadores ni espectadores.

El árbitro principal podrá retirar cualquier pelota que a su juicio esté inutilizada, por cualquier motivo para el normal desarrollo del juego.

Los árbitros extremarán la atención en la vigilancia de las pelotas entre tanto y tanto, al objeto de que no se produzcan acciones como la de mojar la pelota, estropearla intencionadamente o cualquier acción similar. El árbitro/s auxiliar/es informará al árbitro principal de todas aquellas anomalías que se produzcan, tanto en relación con las pelotas, protecciones, uniformes y similares.

SECCIÓN 2ª INDUMENTARIA

Art. 15. El distintivo de los equipos contendientes será “local” para quien figure en primer lugar en el calendario de competición, y “visitante” para aquel que figure en segundo lugar en el mencionado calendario.

Art. 16. El uniforme de los jugadores será siempre:

Camisas, del color que cada País estime conveniente, estas serán siempre dos (se recomienda que la principal sea de los colores Nacionales del País). Pantalón corto para los hombres. Falda o vestido para las mujeres.

En el supuesto de coincidencia de colores, el equipo visitante o aquel que figure en el segundo lugar del calendario, deberá utilizar otro color distinto.

En la camisa podrá autorizarse el uso de anuncios publicitarios, en la forma que tenga estipulada la Federación Internacional de Pelota Vasca y el Comité Organizador de la competición, y con las condiciones por ella establecidas.



Cada Jugador ha de presentarse en la cancha para el calentamiento, disputa del partido, entrega de premios... correctamente uniformado.

La Federación Internacional de Pelota Vasca, podrá homologar cualquier tipo de prenda, así como no autorizar aquellas que desmerezcan la competición.

SECCIÓN 3ª PUBLICIDAD

Art. 17. Normas generales:

1. La publicidad y los anuncios promocionales están autorizados en todas las competiciones organizadas bajo la iniciativa y responsabilidad de la FIPV, debiendo cumplir lo establecido sobre la materia.
2. Como criterio general, se permite sólo la publicidad de naturaleza comercial o benéfica. Ninguna publicidad podrá tener por objeto causa política alguna, ni intereses de ningún grupo de presión, ya sea local o internacional.
3. En los escenarios de juego no se podrá colocar ni exhibir ninguna publicidad que a juicio de la FIPV sea de mal gusto, que atente a la moral o a las buenas costumbres, sea difamatoria o inadecuada teniendo en cuenta la naturaleza de nuestro deporte.
4. La ubicación de los anuncios publicitarios en los escenarios de juego no deberá entorpecer la buena marcha de la competición, ni dificultar la normal visión de la pelota en juego. Para salvaguardar el cumplimiento de este precepto general se establece que la designación de los lugares concretos en los que se han de colocar los anuncios publicitarios en los escenarios de juego, deberá contar con la previa conformidad de la FIPV.

Art. 18. Publicidad

Las marcas publicitarias sobre las prendas o equipamientos de los jugadores durante los partidos deberán respetar las normas siguientes; ha de entenderse que estas son las máximas autorizadas por la FIPV que, en cada caso, puedan ser adecuadas a la normativa de cada país, previa autorización de la FIPV.

- Sobre la camisa o polo de juego:

Pecho:

- En la parte izquierda o derecha podrán figurar las insignias, escudos, nombres del país o logotipo de las empresas profesionales de pelota a quienes representan sin que excedan de las medidas de 80 cm². Igualmente podrá figurar una marca publicitaria, (incluido el logotipo del fabricante) sin que exceda cada uno de las medidas de 80 cm².

- En el centro podrá figurar una marca publicitaria sin que exceda en ningún caso de las medidas de 700 cm². (35 x 20). Esta se reserva a la FIPV.

Espalda:

- En la parte superior podrá figurar el nombre del país, club, jugador o empresa profesional de pelota a quienes represente, bien en semicírculo o en recto, con las siguientes medidas máximas: Largo: 40 cm; Ancho: 10 cm.
- En el centro o bajo espalda podrá figurar la marca publicitaria sin que exceda en ningún caso de las medidas de 700 cm². (35 x 20). Esta será reservada para el equipo.

Mangas:

- Podrá figurar una marca publicitaria sin que exceda en su caso de las medidas de 120 cm² (15 x 8) como máximo.
- La manga derecha está reservada a la organización de la competición.
- La manga izquierda está reservada a la Federación o a la Empresa del jugador.

- Sobre el pantalón corto:

- Sobre el pantalón corto, o en su caso falda o vestido, podrá figurar tanto en su parte anterior como posterior, el logotipo del fabricante o una marca publicitaria, sin que exceda en su caso de las medidas de 120 cm² (15 x 8) como máximo.

- Sobre las bolsas, toallas, chándales y resto de equipamientos:

- Podrán figurar tanto el logotipo del fabricante como marcas publicitarias.

Art. 19. Cláusula final sobre publicidad.

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



Capítulo V FORMA DE LOS PARTIDOS

Art. 20. Todos los partidos de Frontball serán individuales, es decir, de un jugador contra otro jugador.

Capítulo VI REGLAS DE JUEGO

SECCIÓN 1ª EL CALENTAMIENTO

Art. 21. Una vez los jugadores hayan salido a la cancha a realizar el calentamiento, transcurridos 5 minutos como máximo, se iniciará el partido. El material para el calentamiento, será aportado por la Organización.

Cuando se trate del primer partido de la jornada, la cancha, obligatoriamente, estará libre diez minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido. Si el calentamiento lo iniciara un solo jugador por la no inscripción en acta o ausencia del jugador contrario, en el supuesto de que se presentara a jugar, este último jugador, no tendrá tiempo adicional de calentamiento.

El calentamiento, se realizará siempre en presencia de un árbitro. Durante el calentamiento las pelotas sacadas a juego podrán ser probadas por ambos pelotaris.

Art. 22. Se considerará incomparecencia de un jugador cuando, transcurridos 10 minutos esto es; 5 minutos de calentamiento y 5 minutos de cortesía, no se presentará. Se le dará el partido por perdido a este jugador, y ganado al jugador rival que se ha presentado.

El árbitro hará constar con detalle en acta lo sucedido.

Sin perjuicio de lo expresado en presente artículo, el jugador que está inscrito en acta, obligatoriamente esperará la resolución del juez único de la FIPV por si en la incomparecencia incurrieran circunstancias ajenas a su voluntad.

SECCIÓN 2ª PRESENTACIÓN Y SORTEO INICIAL

Art. 23. Ambos contendientes deben presentarse en la instalación con media hora como mínimo de antelación a la que tienen señalada en el calendario oficial de competición.

Previo al inicio del partido, se realizará si procede la presentación de los jugadores contendientes y del árbitro principal. Para realizar la presentación los jugadores y el árbitro, realizarán un desfile desde la parte posterior de la cancha hasta el frontis, finalizando de cara al público y una vez hayan sido presentados todos, jugadores y árbitro, cuando el árbitro principal lo indique, todos saludarán al público asistente. Acto seguido, también se saludarán jugadores y árbitros y se procederá al sorteo del saque.

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

SECCIÓN 3ª EL SAQUE

Art. 24. El primer saque se realizará por sorteo. El árbitro principal voltea una moneda o chapa al aire, cuya caída determina el favor que la suerte concede. Si sale el lado de color rojo, sacará el equipo que figura en primer lugar, y el azul en caso contrario.

Quien obtenga el saque, según el párrafo anterior, iniciará el partido con el primer saque. El primer saque del segundo juego, lo realizará el equipo contrario al que realizó el saque inicial. Si fuera necesario jugar un tercer juego, el saque se realizará a sorteo.

Cuando en el saque, la pelota tras golpear previamente en el frontis, bota antes o después de la zona de envío establecida a tal fin, se denomina falta.

Art. 25. Los saques se efectuarán por ambos jugadores siempre botando la pelota antes de la línea de saque, límite anterior de la denominada zona de saque.

El jugador se colocará para sacar con ambos pies posicionados dentro de la zona de saque. A continuación, si el jugador lo desea puede tomar impulso y sobrepasar la línea anterior de la zona de saque con su cuerpo, pero deberá realizar el golpeo de la pelota antes de que uno de sus pies pise el suelo más allá de la línea de saque.

La pelota, tras ser golpeada por el sacador, deberá impactar en el frontis en la zona válida y rebotar posteriormente en el suelo, por detrás de la línea mediana establecida, y antes de la línea que delimita la parte posterior de la cancha.



Cuando el jugador que tiene el saque pierde un tanto, a su vez pierde el saque, que pasa a su rival.

Art. 26. Los saques son motivo a que la jugada que se intenta se califique de "buena" o "falta".

Se considera un saque correcto o bueno cuando el jugador saca, habiendo botado previamente la pelota detrás de la línea señalada para ejecutar el saque, y después de impactar en el frontis, bota por primera vez en la cancha, entre la línea mediana y antes de la línea que delimita la parte posterior de la cancha, en el interior del espacio de juego.

Un saque es erróneo o falta si el jugador, al sacar, bota la pelota sobre o por delante de la línea señalada para ejecutar el saque, o si después de impactar en el frontis bota por primera vez en la cancha sobre las propias líneas perimetrales o fuera del espacio establecido entre la línea mediana y la línea que delimita la parte posterior de la cancha.

Es obligatorio botar previamente la pelota para efectuar el saque, y es falta o pérdida del tanto cuando se hace sobre la propia línea de saque o más cerca del frontis.

El jugador que está preparado para restar debe colocarse, hasta que el rival golpee la pelota, por detrás o en los laterales de la denominada zona de saque.

El jugador que está preparado para restar nunca puede molestar al que va a efectuar el saque. Si el jugador sacador considera que la cercanía de su rival le impide efectuar el saque correctamente, deberá comunicárselo al árbitro, quien decidirá al respecto.

Si el contrario resta el saque sin bote previo en la cancha (de aire), el saque se considerará correcto, sea cual sea la trayectoria de la pelota, ya que hasta que ésta no toca el suelo no se produce la falta o error.

Art. 27. Con objeto de preservar la esencia y dinamismo del juego, el árbitro no permitirá la pérdida intencionada de tiempo desde que finaliza un tanto hasta que comienza el siguiente. El jugador que ha ganado el último tanto tiene la responsabilidad de sacar con prontitud. En el caso de que el árbitro observe una pérdida intencionada de tiempo, tendrá la potestad de amonestarle e incluso, si es reiterada, de penalizarle con la pérdida de un tanto, pasando en este último caso el saque al jugador rival.

SECCIÓN 4ª EL TANTEADOR



Art. 28. En la especialidad de Frontball los partidos masculinos y femeninos se juegan al mejor de 3 juegos. Inicialmente se disputan 2 juegos de 10 tantos cada uno, y en caso de empate, se disputa un tercer juego a 5 tantos.

Tanto es igual a punto, que se anota el jugador que lo consigue. El jugador que alcance primero el número de tantos a que está señalado el juego, lo gana. El jugador que alcance primero los dos juegos, gana el partido.

SECCIÓN 5ª EL JUEGO Y SUS INCIDENCIAS

Art. 29. El Frontball es una especialidad de Pelota en la que pueden ser empleadas ambas manos para golpear la pelota (bien con la palma abierta o el puño cerrado) y de esta manera conseguir ponerla en juego y/o devolverla al frontis. Como en el resto de modalidades de pelota, se trata de una especialidad de juego indirecto. Por ello, cada vez que la pelota es golpeada por un jugador, bien sea en el saque o durante el juego, la pelota debe tocar el frontis en la zona establecida como válida, antes de que pueda ser golpeada (con o sin bote previo en el suelo) por el jugador rival. Dicha zona se establece entre la chapa inferior del frontis (establecida a 0,55 m del suelo) y la línea que delimita el límite superior del frontis.

Art. 30. El golpeo de la pelota se realizará siempre de forma alternativa entre los dos jugadores. No está permitido que un mismo jugador golpee dos veces consecutivas la pelota, sin que entremedias lo haga su rival. Una vez puesta en juego la pelota, la jugada se prolonga hasta que uno de los dos jugadores no es capaz de devolver la pelota de forma legal en la parte válida delimitada en el frontis o en el suelo.

Durante el juego, una pelota que toca una de las líneas (excepto la línea mediana) está considerada como fallo o falta.

Los puntos o tantos pueden ser obtenidos por el jugador que tiene el saque o por el contrario, y los pueden obtener mediante un saque directo o durante el juego.

El objetivo es ganar cada tanto, poniendo en juego o retornando la pelota de tal manera que el rival no sea capaz de devolver la pelota.

Art. 31. Como en todas las especialidades de Pelota en las que se golpea con la mano, se prohíbe efectuar el saque o devolución de la pelota al frontis, mediante su retención en la mano. En consecuencia, no estará permitido accionar la muñeca

o el brazo, ni modificar su posición o postura, una vez que la pelota haya entrado en contacto con la mano.

Se admitirán, en cambio, todos los recursos de los que el pelotari se sirva para dar a la pelota la dirección o efectos que considere oportunos, siempre que no incurran en las infracciones del párrafo anterior. Entre otros recursos, en atención a su larga tradición en el deporte de Pelota a mano, se dan expresamente como válidos los siguientes:

- a) Cuando el pelotari efectúa un golpeo sin bote previo, de volea o sotamano, una dejada, empujando suavemente la pelota con la mano hacia el frontis.
- b) Cuando al golpear a la pelota, después de que botase previamente, frene la mano para hacer una dejada o darle efecto.

Art. 32. Si comenzado un tanto, la pelota tropezara con un jugador, el árbitro distinguirá los siguientes casos:

- a) Si la pelota en su regreso del frontis tocara a cualquiera de los contendientes, el árbitro dará falta en contra del equipo al que tocó la pelota.
- b) Si la pelota una vez golpeada tocara a un jugador del equipo contrario, el árbitro decidirá según a continuación se detalla:
 - i. Repetición del tanto o vuelta: Si el árbitro apreciara que la trayectoria y velocidad que llevaba la pelota hubiera hecho que ésta llegara a buena.
 - ii. Pérdida del tanto o falta: Si el árbitro apreciara que la trayectoria y velocidad que lleva la pelota hubiera hecho que ésta no llegara a buena.
 - iii. Si la pelota después de tocar al jugador contrario llegara a buena, el árbitro sancionará esta jugada conforme a lo expuesto en los puntos i. y ii. de este mismo apartado b.

Art. 33. En cualquier caso, siempre que la trayectoria de la pelota sea hacia adelante (Frontis), se considerará que está en juego, y si ésta fuera interceptada por cualquiera de los contendientes antes de que botara en el suelo de la cancha, el árbitro dará falta en contra de quien cometió esta infracción.

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

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



Art. 34. Si durante el juego se desprende de un pelotari cualquier parte de su indumentaria, quedando la misma dentro de la cancha, y en el transcurso del tanto la pelota tocase en ella, el dueño de la prenda perderá el tanto.

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

También tienen la consideración de prenda: Las muñequeras, las cintas de sujeción del pelo y cualquier otro utensilio que el jugador puede utilizar en el transcurso del partido, siempre que éste, esté autorizado por la FIPV.

SECCIÓN 6ª FALTAS Y ESTORBADAS

Art. 35. En Frontball, existe falta si:

- a) Un saque iniciado no se finaliza.
- b) El bote del saque se realiza fuera de los límites del suelo, encima o delante de la línea del bote de saque.
- c) En el saque, tras el contacto de la pelota en el frontis, la pelota no sobrepasa la línea mediana en el primer bote.
- d) La pelota toca cualquier línea o chapa delimitadora del terreno de juego (excepto la línea mediana durante el juego).
- e) La pelota golpea cualquier elemento externo al terreno de juego o sale fuera de los límites espaciales reglamentarios (por debajo de la chapa inferior del frontis, por encima de cualquier límite superior, fuera de cualquier límite lateral). Si esta circunstancia se produce antes de que la pelota contacte con el frontis y el suelo en sus límites espaciales reglamentarios, será falta del último jugador que ha tocado la pelota. Si se produce tras el bote en el suelo, será falta del jugador al que le corresponde intervenir.
- f) La pelota no es devuelta antes de que realice el segundo bote en el suelo.

Art. 36. Existe estorbada:

- a) Cuando un pelotari ha sido estorbado por el jugador contrario, el árbitro principal decidirá si el tanto debe volverse o no a jugar.
- b) Si un pelotari se interpone involuntariamente a su contrario impidiendo que éste pueda restar o devolver la pelota, será únicamente el pelotari perjudicado quien podrá pedir que repita el tanto, cuya concesión será exclusivamente del árbitro principal.

Art. 37. La decisión de repetición de un tanto (denominado “vuelta”), no está condicionada por el desarrollo del tanto tras producirse la estorbada, pero el

árbitro principal podrá dejar continuar el tanto si estima que su detención perjudica al pelotari que ha sido estorbado.

Si la estorbada fuera apreciada por el árbitro de forma clara y advierte voluntariedad en la acción, se detendrá el juego, penalizando al jugador que ha realizado la estorbada con la pérdida del tanto en juego y siendo amonestado.

Cuando un pelotari ha sido perjudicado por la estorbada de algún árbitro, espectador, periodista, fotógrafo, cámara o cualquier elemento externo al propio juego, será siempre vuelta. Cualquier otra posible estorbada será a criterio del árbitro principal.

SECCIÓN 7ª PERIODOS DE DESCANSO

Art. 38. Durante la disputa de cada juego, cada pelotari tendrá derecho a un minuto de descanso, pudiéndolo solicitar en cualquier momento. Entre cada juego habrá un descanso obligatorio de dos minutos.

A tal efecto, al jugador que le interese solicitará al árbitro principal, directamente o por medio de su entrenador, el pertinente periodo de descanso. La petición solicitada por el entrenador prevalecerá sobre la indicación del pelotari.

Transcurrido el tiempo máximo de descanso, no se realizará interrupción de clase alguna.

Art. 39. En caso de que un jugador no se reintegrase al juego, y su contrario posea el saque, el arbitro le instará a su incorporación al juego, a continuación autorizará a sacar y proseguir el juego aunque el contrario no esté en la cancha.

En el caso de que el jugador que no se reintegrase sea el que posee el saque se establecerá un minuto para que ponga la pelota en juego. En caso de que se supere ese tiempo, el arbitro dará ese tanto por perdido para el jugador que no se reintegra y, por lo tanto, el saque pasará al jugador contrario, quien proseguirá el juego.

No obstante, y por motivos excepcionales, apreciados como tales por el árbitro principal, como rotura de indumentaria, lesión temporal de un jugador, se podrá acordar la interrupción del partido por el plazo que el árbitro estime pertinente y prudencial, aún después de haber agotado el pelotari afectado, el tiempo previsto en los párrafos anteriores.



Art. 40. El lugar de descanso de los pelotaris entre tantos/juegos estará habilitado en la parte posterior de la cancha, por detrás de la denominada zona de saque.

Art. 41. El pelotari que solicite el descanso o interrupción previsto en el artículo anterior no podrá abandonar la instalación, salvo expreso consentimiento del árbitro principal, que lo limitará a situaciones indispensables. De igual modo, el Pelotari no podrá regresar a la cancha salvo autorización específica del árbitro principal, limitada a situaciones ineludibles.

En este supuesto, el árbitro auxiliar acompañará al jugador, a fin de cerciorarse del hecho que motiva la autorización. Si los motivos aducidos no son los reales, el árbitro principal ordenará la reanudación inmediata del partido de acuerdo al artículo 39 y, de no hacerse, lo anotará en el acta.

Art. 42. En los casos en los que la climatología aconseje aumentar los periodos de descanso, será el árbitro, quien los autorice, siempre y cuando el jugador que lo solicita posea el saque. Los descansos, en ningún caso, podrán exceder de un minuto como máximo.

En el supuesto de que el jugador que no posee el saque descansará sin ser autorizado, el árbitro ordenará sacar al jugador que lo posee, continuando el juego. El jugador que actuará de esta forma, finalizado el tanto, será amonestado.

Los entrenadores permanecerán durante el partido fuera de la cancha, en el espacio establecido para los jugadores durante los períodos de descanso, en una ubicación cercana al público.

SECCIÓN 8ª LESIÓN DE JUGADORES

Art. 43. El jugador suplente debe de integrarse al partido en el momento en que se solicita el cambio y según las siguientes condiciones:

- No se permiten sustituciones una vez iniciado el partido.
- Los equipos podrán inscribir como jugadores reservas un máximo de uno por partido, debiendo estos de estar presentes en el momento de su inscripción.
- Los jugadores designados como reservas que intervengan en algún partido tendrán a todos los efectos la condición de titular.
- Durante el período de calentamiento previo a un partido, se podrá sustituir al jugador titular por aquellos jugadores designados como reservas previamente.

Cuando no pueda sustituirse o continuar el partido, según el párrafo anterior, el partido se considerará terminado, y a efectos de resultado se entenderá que el equipo contrario ha obtenido los juegos y tantos a los que se disputaba el partido y el equipo retirado aquellos que tenían en el momento de la suspensión.

Cualquier modificación de los partidos anunciados o la suspensión de los mismos o la sustitución deberá ser comunicado al público.

SECCIÓN 9ª LOS ÁRBITROS

Art. 44. En competición oficial está preconizada la presencia de un mínimo de dos árbitros: un árbitro principal y un árbitro auxiliar de línea. Existe la posibilidad de contar con un 2º árbitro auxiliar. En caso de litigio sobre un punto o tanto, será el árbitro principal quien resolverá sobre la decisión a tomar.

El árbitro principal se colocará por detrás de uno de los extremos posteriores de la cancha.

El árbitro auxiliar se colocará en el límite exterior de la contracancha del lado opuesto al que ocupa el árbitro principal, perpendicular al frontis, frente a la línea mediana, y en el saque es el único que determina la validez de la jugada.

En caso de que haya 2 árbitros auxiliares, se colocarán de manera perpendicular al frontis, uno en el límite exterior de la contracancha izquierda y otro en el límite exterior de la contracancha derecha.

Art. 45. El árbitro/s auxiliar/es no podrá, durante el transcurso del tanto, dar ninguna pelota buena o mala ni detener el juego, pero sí que podrá hacer gesto o señal en tal sentido, con objeto de asesorar al árbitro principal, a su requerimiento o a iniciativa propia.

El árbitro/s auxiliar/es podrá estar encomendado al cuidado de las pelotas, control del tiempo de descanso o aquellos otros cometidos que le confiera el árbitro principal.

Art. 46. Las faltas o errores serán señaladas exclusivamente por el árbitro principal mediante el uso de un silbato.

Los jugadores, delegados, entrenadores y el público se someten voluntariamente a la decisión de los árbitros.



Art. 47. La decisión de los árbitros es inapelable y no pueden estar sujetos a coacción o influencia de clase alguna.

Art. 48. Los árbitros velarán para que durante el partido no exista relación entre los jugadores y personas ajenas al mismo, incluido los espectadores.

SECCIÓN 10ª GUANTES Y PROTECCIONES

Art. 49. A la especialidad de Frontball puede jugarse con las manos desnudas. El jugador, si lo cree necesario, puede utilizar guantes o algún tipo de protección para las articulaciones, bajo la supervisión previa del árbitro.

Art. 50. En ningún caso se admitirá una protección de un grosor o textura que permita imprimir mayor potencia al golpeo de la pelota.

Art. 51. El uso de gafas de protección queda opcional, de acuerdo al criterio del jugador.

SECCIÓN 11ª TÉCNICOS O ENTRENADORES

Art. 52. Serán Técnicos o entrenadores y podrán ejercer como tales aquellos que se hayan inscrito como tal en la ficha de inscripción oficial.

En el transcurso o desarrollo de un partido, se autoriza únicamente a que el entrenador de cada jugador pueda permanecer en la parte posterior de la cancha, en o justo por detrás de la zona de descanso de los jugadores.

En los partidos oficiales su misión será exclusivamente asesorar a los jugadores en los periodos de descanso oficial, absteniéndose de hablar con su jugador en los momentos entre tantos así como salir a la cancha, hablar con los árbitros o público durante el transcurso del encuentro.

Capítulo VII INSCRIPCIONES EN COMPETICIONES

Art. 53. Las Naciones participantes en las distintas competiciones, han de realizar la inscripción de jugadores y especialidad en los plazos establecidos a tal fin por la Federación Internacional de Pelota Vasca.



Art. 54. Los jugadores deberán tener la nacionalidad del país que representan, salvo autorización motivada por el Comité Ejecutivo de la FIPV (artículo 9 de la Normativa para Campeonatos del Mundo y Copas del Mundo). Se realizará un control de pasaportes en el momento de la inscripción.

Capítulo VIII FORMATOS DE COMPETICIÓN

Art. 55. Los sistemas de competición los establecerá la Federación Internacional de Pelota Vasca, de acuerdo al número y nivel deportivo de los inscritos.

1.- Posibles Sistemas:

- a) Por eliminatorias, a uno o dos partidos.
- b) Todos contra todos, sistema de liga, a una o varias vueltas, en uno o varios grupos.
- c) Combinando de los dos anteriores.
- d) Concentración, con cualquiera de los anteriores en un corto espacio de tiempo.

Capítulo IX CALENDARIO DE COMPETICIONES

Art. 56. El Calendario oficial de partidos y entrenamientos en las competiciones internacionales oficiales lo establecerá la Federación Internacional de Pelota Vasca y será comunicado a cada delegación participante con suficiente antelación.

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

1. Se respetarán los horarios que figuren en el calendario como norma general. Si finalizado un partido no fuera la hora de inicio del siguiente, se esperará a la hora señalada en el calendario para el siguiente partido. Si el partido se prolongara y llegara a superar la hora señalada para el siguiente partido, éste se iniciará acto seguido previo calentamiento de los contendientes.
2. Los partidos, a pesar de lo establecido en el párrafo anterior y en el calendario general de competición, podrán realizarse en horario corrido,

esto es: Finalizado un partido, período de calentamiento y, acto seguido se iniciará el siguiente partido. Si esto fuera así, se pondrá en general conocimiento de las distintas delegaciones.

3. Si interviniera TV en la retransmisión de los partidos, en el caso de que éstos finalizaran antes de la hora fijada para el siguiente, obligatoriamente se esperará a que sea la hora fijada a tal efecto, entendiendo que los jugadores podrán salir a la cancha a calentar, al objeto de que el partido se inicie a la hora señalada.

Capítulo X EFECTOS DE CLASIFICACIÓN

Art. 57. Cuando se disputen ligas, los efectos de clasificación se establecerán al igual que en el resto de las competiciones organizadas por la FIPV:

- El ganador del partido en 2 o 3 juegos obtendrá 3 puntos.
- El perdedor en 2 o 3 juegos obtendrá 1 punto.
- Incomparecencia: 0 puntos.

Art. 58. La clasificación en competiciones con formato de liga se efectuará de la siguiente manera:

Dentro del o de los grupos, cuando éstos están compuestos por el mismo número de jugadores, se realizará de la manera siguiente:

1. Según el número de puntos obtenidos en los partidos jugados.
2. Si hubiera empate entre varios jugadores, según el mayor número de puntos obtenidos en los partidos disputados entre los jugadores implicados. De persistir el empate entre dos jugadores, el que haya vencido al otro será el calificado.
3. de persistir el empate entre tres o más jugadores la clasificación se hará:
 - a. Según la mejor diferencia entre sets ganados y perdidos.
 - b. Según la diferencia de tantos ganados y perdidos (goal average) en los partidos disputados entre los jugadores implicados.
 - c. El jugador de menor edad.

Si los grupos están compuestos por un número diferente de jugadores, se aplicarán los siguientes criterios secuencialmente, es decir, por el siguiente orden, hasta que desaparezca el empate:

1. Por el mejor coeficiente entre puntos obtenidos y número de partidos. (Puntos/Nº de partidos).
2. Por el mejor coeficiente entre diferencia de juegos y número de partidos. (Nº de juegos a favor - Nº de juegos en contra)/ Nº de partidos.
3. Por el mejor coeficiente entre diferencia de tantos y número de partidos. (Nº de tantos a favor - Nº de tantos en contra)/ Nº de partidos.
4. Si continúa el empate, la clasificación se establece a favor de la menor edad entre los jugadores implicados.

Capítulo XI CONTROLES ANTIDOPAJE

Art. 59. La FIPV podrá realizar controles antidoping en el transcurso de las competiciones.

Para todos aquellos que estén tomando medicación y que pudieran dar positivo en un control, deberán de enviar previamente a su incorporación a la competición un formulario de AUT.

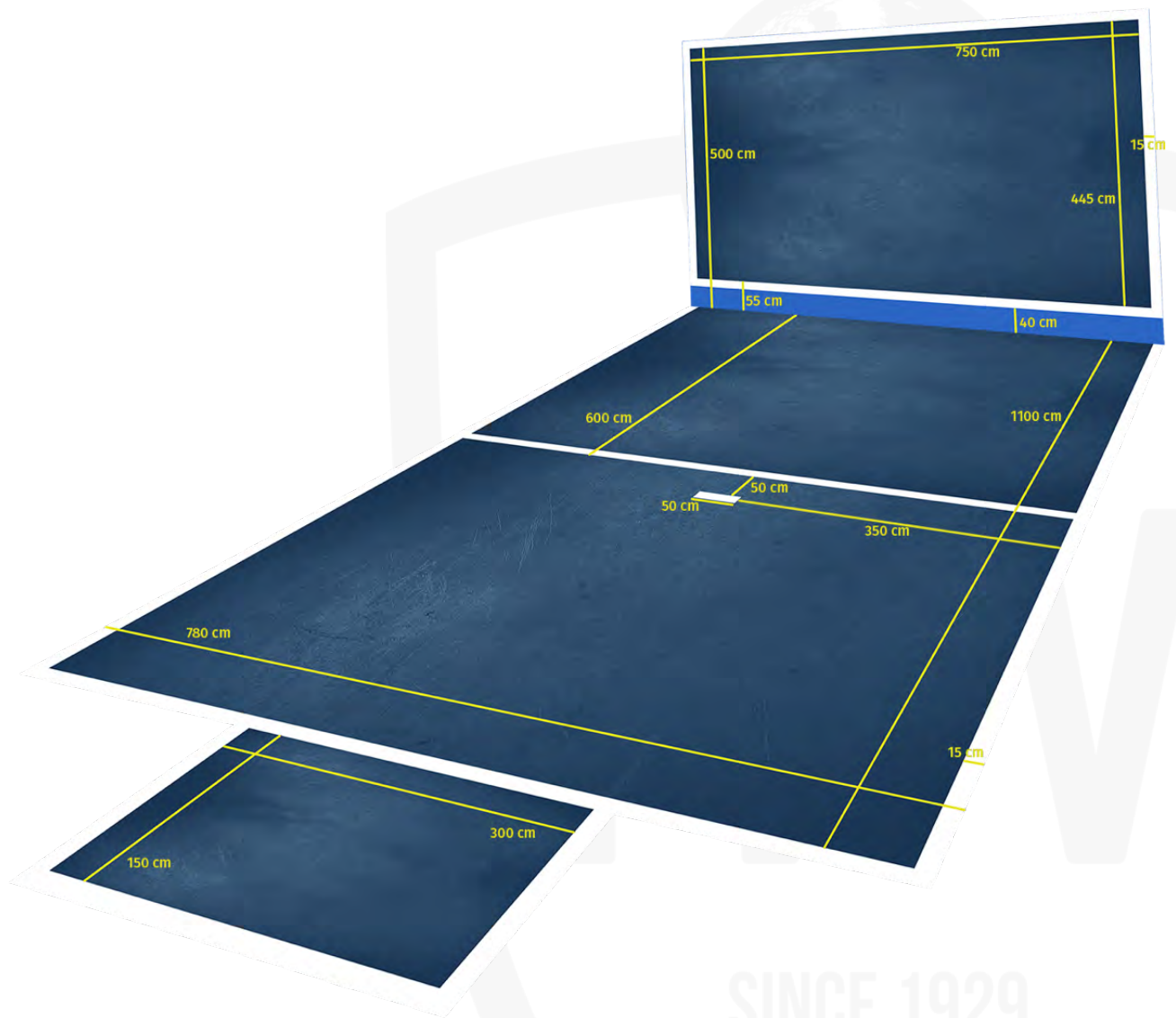
Para sanciones por dopaje deportivo se estará a lo dispuesto en el Código Mundial Antidopaje y las disposiciones al efecto de la WADA/AMA.

Capítulo XII DISPOSICIÓN FINAL

Art. 60. El Juez Único de Competición, designado por la FIPV, queda facultado para resolver cuantas circunstancias se presenten a lo largo de la competición que no se hallen contenidas en el presente Reglamento.

ANEXO REGLAMENTO MODALIDAD DE FRONTBALL

I. INSTALACIÓN DE JUEGO



ANEXO REGLAMENTO MODALIDAD DE FRONTBALL

II. MATERIAL DE JUEGO

- PELOTA



FEDERACIÓN
INTERNACIONAL
DE PELOTA VASCA

ESPECIALIDAD Y CATEGORIA	MATERIAL PELOTA	PESO TOTAL gr.	DIAMETRO mm
Mano Sénior y Sub-19 masculino y femenino	Caucho	60 - 65	58 - 62