

## Reglamento

### De los partidos

Art. 1º. - Los partidos por campeonatos o torneos que se realicen en cancha de pelota, ya sea en trinquete (cancha cerrada) o en frontón (cancha abierta), en las especialidades de pelota, palita (paleta española y share, se efectuara entre parejas. En ningún caso podrá iniciar el partido un solo jugador.

---

### De los jueces

Art. 2º. - Los jueces serán designados por el club que actué como local o por la institución organizadora del torneo o campeonato, según se establezca previamente y, además, de ser árbitros exclusivos del partido, serán los únicos facultados para suspenderlos y dar sus fallos, siendo éstos inapelables.

Art. 3º. - Los jueces están facultados para designar observadores y jueces de línea, quines en ningún caso podrán opinar si aquellos no le requieren su opinión.

Art. 4º. - Los jueces están facultados para dar, a requerimiento de los jugadores o por su propio juicio, las “medias”, “vueltas” y “malas”.. Cuando un jugador pida “vuela” deberá hacerlo antes de restar la pelota y si la “vuelta “ fuera ofrecida por el adversario deberá aceptarse o rechazarse antes de continuar el tanto; sin perjuicio de que el juez resuelva el caso. El jugador no deberá abandonar el tanto sino cuando el juez comunique el fallo en alta voz.

---

### Del uso de la pelota

Art. 5º. - La entidad local u organizadora de una competencia proveerá para cada partido pelotas nuevas y reglamentarias de una misma marca en perfectas condiciones de uso, y que en cantidad suficiente serán entregadas al Juez antes de la iniciación del partido. Las pelotas que no se utilicen en el transcurso de un tanto, deberán estar en poder del Juez del encuentro.

---

## **Del saque**

Art. 6º. - El saque de iniciación del partido será sorteado por el Juez en presencia de dos jugadores adversarios.

Art.7º. - El jugador que saca debe prevenir a su contrario todo cambio de pelota, quien tiene el derecho de examinarla y probarla. En caso de desacuerdo en el uso de la pelota el bando que tenga el saque, elegirá de entre las provistas por la entidad local u organizadora la pelota a utilizar durante ese tanto.

Art.8º. - El jugador que saca, cada vez que lo haga, debe advertir de este hecho a su contrario antes de lanzar la pelota; en caso de no efectuarse la mencionada advertencia, el jugador contrario podrá solicitar que se efectúe nuevamente el saque. Si una vez realizado en saque se suspende el tanto por fuerza mayor o por haber concedido “vuelta” durante el transcurso del peloteo, el saque volverá a ser ejecutado por el mismo bando que lo efectuó al iniciarse el tanto suspendido.

Art. 9º. - El saque se hará

### **En trinquete:**

**A paleta:** haciendo botar la pelota detrás de línea de 3, a pasar el 3. Para primera categoría en sus distintas divisiones, la pelota podrá botar – al volver del frontón y detrás del 3 – en cualquier parte del piso para el resto de las categorías, deberá botar a la derecha de la línea “media”.

**A palita:** haciendo botar la pelota detrás de la línea del 4, a pasar el 4, a la derecha.

**A share:** haciendo botar la pelota detrás de la línea del 4, a pasar el 4, a la derecha, en primera categoría y a pasar el 3 en el resto de las categorías.

### **En frontón:**

**A paleta:** haciendo botar la pelota detrás de la línea del 3, a pasar al 3.

**A palita:** haciendo botar la pelota detrás de línea del 4, a pasar el 4.

**A share:** haciendo botar la pelota detrás de la línea del 4, a pasar el 4.

---

## **Del medio tanto**

Art. 11º. - Se considera medio tanto:

### **En trinquete:**

- a) Cuando el saque establecido a la derecha, bote en la línea media o a la izquierda de la misma.
- b) A paleta, a Share y a palita, cuando la pelota en saque, toque la pared de la izquierda antes de la línea 3.

**En frontón:**

- a) Cuando el saque bote en la línea que marca el límite posterior paralelo al frontón o sobrepase la misma.
  - b) Cuando el saque bote de aire pared izquierda y rebote, sin que importe el orden.
- 

**De la pelota “mala”**

Art. 12º. - Se considera mala

**En trinquete y frontón**

- a) Cuando no se cumplan las condiciones establecidas en el Art. 9º.
  - b) Chapa.
  - c) Tambor y chapa, únicamente en las especialidades con pelota de goma.
  - d) Dos o más botes.
  - e) La pelota que toque el jugador que la impulsó o a su compañero antes o después de pegar en el frontón.
  - f) La que toque de aire el techo o el alambrado.
  - g) La que de aire pique fuera del área de juego.
  - h) Dos medios tantos consecutivos.
  - i) Cuando no se la impulse con la herramienta empuñada.
  - j) Cuando en el transcurso del tanto un jugador intervenga con otra herramienta que no fuere aquella con que lo inició.
  - k) Cuando en transcurso del tanto un jugador intervenga con su propia herramienta, previamente escapada de la mano, y que le fuera alcanzada por una persona que no haya sido su compañero.
  - l) Cuando en transcurso del tanto la pelota tocara parte de la indumentaria de un jugador a quien previamente se le hubiera caído dentro de la cancha, en cuyo caso se dará por perdido el tanto al bando a quien pertenece el jugador que perdió la prenda.
  - m) Cuando la pelota que vuelva del rebote no sea lanzada directamente hacia delante en dirección al frontis, pudiendo en su trayectoria al mismo tocar las paredes laterales considerando como área de juego.
-

### **De la pelota “buena”**

Art. 13°. - Se considera pelota buena:

#### **En trinquete y frontón:**

a) Toda pelota que peque dentro del área de juego, incluyendo aquella que toque dos veces en parte buena del frontón.

#### **En trinquete:**

a) Borde de baranda de galería y vuelta a ala cancha.

#### **En frontón:**

a) Aristas de frontón y paredes laterales de aire o de bote y vuelta a la cancha.

---

### **Del tanto**

Art.14°. - Se considera tanto:

#### **En trinquete y frontón:**

a) Cuando la pelota de vuelta del frontón toque al adversario en cualquier parte del cuerpo.

b) Cuando la pelota bote en el piso y salga afuera del área de juego de la cancha y del alcance del jugador.

c) Toda la pelota no devuelta por el contrario a buena.

#### **En Trinquete:**

a) Bote y share.

---

### **De la pelota “vuelta”**

Art. 15°. - Se considera pelota vuelta:

a) Cuando la pelota de ida al frontón toque al adversario y el juez considere que la pelota iba a “buena”.

- b) Cuando toque cualquier tipo de cuerpo extraño dentro del perímetro de la cancha, que no sea parte de la indumentaria de un jugador.
  - c) A juicio del juez, cuando él incomode la libre acción de los jugadores.
  - d) A juicio del juez, cuando éste fuera tocado por la pelota.
  - e) A juicio del juez, cuando éste considere que un jugador incomoda la acción de otro en el momento de pegar.
  - f) Cuando, con pelota de goma, en el transcurso del tanto ésta se rompiera.
  - g) Cuando la pelota bote en forma anormal como consecuencia de haber sido mojada por cualquier medio.
- 

### **Del partido perdido**

Art. 16°. - Se dará por perdido el partido:

- a) Cuando los jugadores no se encuentren presentes en la cancha quince minutos después de la hora fijada en el programa. Se declarará perdedora a la o las representaciones ausentes o desintegradas.
  - b) A juicio del juez, cuando el jugador haga abandono de la cancha alegando causas que no sean motivadas por accidente o causa mayor.
  - c) Cuando él o los componentes de la pareja no espeten los fallos del juez.
  - d) Cuando los jugadores adversarios, en tácito acuerdo, dificulten la acción del juez, se dará a ambas parejas perdido el partido.
- 

### **Del partido suspendido**

Art.17°. - Será suspendido el partido solamente por el juez, en los siguientes casos:

- a) Cuando el público haga imposible la prosecución normal del partido, previo a esta actitud se intentará el desalojo de las instalaciones con la intervención de las autoridades locales.
- b) Por lesión o accidente de un jugador provocada por un rival. En este caso, el equipo perjudicado podrá optar por:

### **En la disputa de partidos que no correspondan a Campeonatos Argentinos:**

- 1) Continuar hasta finalizar el partido con uno solo de sus jugadores.
- 2) Aceptar la suspensión del partido, debiendo continuarse el mismo dentro de las 48 horas hábiles de suspendido, en cuya oportunidad, si el jugador lesionado aún no estuviese en condiciones de actuar, podrá ser reemplazado por un suplente, pudiendo en este caso el bando contrario reemplazar a uno de sus jugadores;
- 3) Continuar el partido en ese acto con un jugador suplente, previa conformidad del equipo rival, quién también podrá reemplazar a uno de sus jugadores.

### **En la disputa de partidos correspondientes a Campeonatos Argentinos:**

- 1) Continuar Hasta finalizar el partido con uno solo de sus jugadores.
- 2) Continuar el partido en ese acto con un jugador suplente, en cuyo caso el equipo rival podrá también sustituir a uno de sus jugadores.
- c) Por causas fortuitas (condiciones climáticas, desperfectos técnicos en las instalaciones).

Art.18°. - Todo partido suspendido deberá proseguirse con el tanteador como lo dejó. En caso de empate se jugara el partido totalmente de nuevo, salvo el caso de que se trate de torneo con ventaja en tantos, o que estos influyan en la colocación posterior de un equipo en cuya situación se continuará el partido con el tanteador empatado como se dejó.

---

### **De las suspensiones momentáneas**

Art. 19°. - El juez podrá decidir o aceptar la suspensión momentánea del partido, en los siguientes casos:

- a) Por lesión o accidente de un jugador originado por él o por su compañero, en cuyo caso podrá otorgar – si no se trata de un hecho de gravedad- diez minutos de plazo a la representación disminuida para reiniciar el partido. En este caso, el juez podrá permitir la salida de la cancha del jugador lesionado, debiendo acompañarlo hasta el lugar ñeque sea atendido par intentar su recuperación. Si dentro de ese lapso no se encuentra en condiciones de seguir jugando, su compañero podrá optar por continuar jugando él solo el partido, pudiendo reincorporarse el jugador lesionado cuando se encuentre restablecido.
  - b) Para el descaso de los jugadores de un minuto hasta un máximo de diez (10) minutos en el partido, y de a un minuto por vez. Una vez transcurrido el minuto, el juez dispondrá él reinicio del juego; en caso de ser desobedecida la orden podrá dar por perdido el tanto a la representación infractora.
  - c) Por problemas que afecten a la cancha y que sean susceptibles de arreglo inmediato.
-

## **Del área del juego**

Art. 20°. - Es área de juego:

### **En trinquete:**

El frontón desde la chapa inferior hasta el techo chapa superior, el contra frontón excepto la galería posterior; toda la pared lateral derecha, excepto el área interior de la demarcación conocida por San Sebastián; por la izquierda, la pared continua al frontón, tabla de share y pared del mismo hasta el piso; por arriba, la tabla vertical hasta la primera galería.

### **El frontón:**

El frontón y las paredes laterales; el rectángulo del piso limitado por frontón y líneas laterales señaladas en el piso como prolongación de las paredes. El límite posterior es la paralela opuesta al frontón que limita el piso.

---

## **De la duración de los partidos**

Art. 21°. - Los partidos se juegan:

En trinquete. En frontón

**A paleta:** a 25 tantos. A paleta: a 30 tantos.

**A palita:** a 40 tantos. A palita: a 35 tantos.

**A share:** a 40 tantos.

---

## **De la vestimenta**

Art. 22°. - El equipo reglamentario para el juego de pelota será:

- a) Camisa o camiseta deportiva con cuarta manga.
- b) Bombacha o pantalón largo o corto. El largo de éste último debe llegar por lo menos a 10 cms de la rodilla.

e) Medias o zoquetes.

a) Zapatillas con suela de yute, plástico o goma.

e) Para cubrirse la cabeza se permitirá únicamente la boina vasca o una bincha de cms, de ancho como máximo para sujetarse el cabello.

Las prendas y zapatillas deberán ser siempre de color blanco, permitiéndose el uso de colores siempre que se ajusten a las siguientes condiciones:

a) Los colores deberán ser de tono claro, tenue y uniforme. Entendiéndose por tales: celeste claro, amarillo canario, rosa pálido, verde nilo, crema, gris perla.

b) En caso de combinarse prendas de dos colores diferentes, una de ellas debe ser indefectiblemente de color blanco.

e) Las prendas blancas o de color deberán ser lisas, pudiendo únicamente llevar vivos con colores de la institución representada en el cuello, mangas o en franja de hasta 5cms de ancho total como máximo.

d) Los jugadores integrantes de una pareja que no estén totalmente vestidos de blanco deberán utilizar la misma vestimenta en lo que hace a colores y combinaciones.

e) Se podrá utilizar el escudo o distintivo de la institución representada.

f) Se podrá utilizar nombre, monogramas o escudos de marcas comerciales que puedan ser consideradas como publicidad.

g) Las gafas protectoras son de uso obligatorio para los jugadores delanteros de todas las categorías y especialidades con excepción de los correspondientes a mano.

-----  
FMP 2007- Uso de la pelota

#### DEL USO DE LA PELOTA

En este momento hay dos pelotas homologadas por la CAP, las pelotas REBO y PALCO. Esta FMP informa que cada club local elige con que pelota se desarrollará el partido, pero POR NINGUNA RAZÓN se cambiará la marca de la pelota una vez iniciado el encuentro. En el caso del MASTER, el club organizador decidirá con que marca de pelota se jugará y esa será la marca con que se jugarán las 3 fechas. Cualquier inquietud al respecto, estamos a vuestra disposición.

- 2009 - Federacion Metropolitana de Pelota

Espinosa 900

(C1405AMJ) Ciudad Autonoma de Buenos Aires - Argentina

Tel. / Fax [54] (11) 4431 1250 - Tel-fono [54] (11) 4432 9461

E-mail: info@pelotapaleta.com; fmp\_1926@hotmail.com

