

# REGLAMENTO OFICIAL DE PALETA FRONTON

Indice:

## Capitulo I Disposiciones Generales

- Descripción.
- Objetivo.
- Tipos de juego.
- El punto.
- El juego.
- El partido.

## Capitulo II La Cancha

- a. Definiciones.
- b. Líneas y Zonas.
- c. Dimensiones.
- d. Colores.

## Capitulo III Material de Juego

- a. Especificaciones de la Bola.
- b. Especificaciones de la Paleta.
- c. Especificaciones para la Vestimenta.

## Capitulo IV Reglas del Juego

### Sección 1era El Servicio

- a. Normas Generales.
- b. Ejecución del Servicio.
- c. Ejecución del Servicio en Dobles.
- d. Repetición del Servicio.
- e. Penalización del Servicio.
- f. Devolución del Servicio.

### Sección 2da Boleo

- a. Intercambio de Boleo.
- b. Repetición del Boleo.
- c. Penalizaciones durante el Boleo.

### Sección 3ra Del Bloqueo y del Foul.

- a. Evitabilidad del Bloqueo y del Foul.
- b. Repetición del punto por Bloqueo.
- c. Penalización del punto por Foul.

### Sección 4ta Períodos de Descanso

### Sección 5ta Cancelación y Suspensión de Partidos.

## Capitulo V Arbitraje

- a. El Arbitro y los Jueces de Línea.
- b. Deberes antes del Partido.
- c. Penalizaciones.
- d. Sanciones.

## Capitulo VI Modificaciones del Reglamento

---

## **Capítulo I Disposiciones Generales:**

Descripción: Es un deporte competitivo, en el cual sólo una sola paleta es usada por cada jugador para servir, recepcionar, intercambiar boleo con su oponente antes que la bola rebote dos veces en la cancha, devolviéndola a la pared frontal (frontis), para que rebote dentro de los límites de la cancha.

Objetivo: Es ganar cada intercambio sirviendo y devolviendo la bola para que el oponente no la pueda mantener en juego.

El intercambio se termina cuando un jugador comete un error, o no es capaz de devolver la bola antes que esta rebote dos veces en el piso.

Tipos de Juego: La Paleta Frontón se juega en dos modalidades: Individuales y Dobles.

El Punto: Se obtiene por falta en el servicio o en la recepción, al ganar un intercambio de boleo o por penalización al oponente.

El Juego: Es ganado por el frontonista que obtenga 15 puntos en la modalidad individuales y 21 puntos en dobles, siendo necesario una diferencia de dos puntos para proclamar al ganador.

El Partido: Es ganado por quien obtenga los tres primeros juegos de un máximo de 5 (3/5), o los dos primeros juegos de un máximo de tres (2/3), dependiendo de una categoría o modalidad.

## **Capítulo II La Cancha:**

### a.- Definiciones

1. Cancha de Frontón se llama al escenario deportivo o área donde se practica este deporte.
2. El escenario deportivo consta:
  - El frontis.
  - La Cancha.
  - La Contracancha.
3. El Frontis es el plano que se eleva perpendicularmente frente a los jugadores, delimitado perimétricamente con líneas y en la parte baja por una banda de metal denominado "lata".
4. La Cancha es el plano del suelo, que esta dividido en tres zonas como sigue:
  - Zona frontal.
  - Zona de servicio.
  - Zona de recepción.
5. La Contracancha es el espacio libre delimitado entre la cancha y el público.

### b.- Líneas y Zonas

1. Las líneas de la cancha forman las zonas y sirven para establecer:
  - Posición de los jugadores durante el servicio.
  - Zonas dentro de las cuales se ejecuta y se recepciona el servicio.
  - Límites de juego individual y dobles.
2. La cancha esta dividida y marcada con líneas de 5cms. de ancho de la siguiente forma:
  - Línea de Servicio o Recibo, es la primera línea paralela al frontis.
  - Líneas de fondo son la segunda y la tercera líneas paralelas al frontis, que determinan los límites del juego en las modalidades individual y dobles, respectivamente.
  - Líneas laterales son las líneas perpendiculares al frontis que dividen la zona de recepción, la zona de servicio y determinan los límites del juego en las modalidades individual y dobles.

### c.- Dimensiones

1. Las medidas de la cancha de frontón se consideran sobre la parte exterior de las líneas que la delimitan.
2. Las medidas reglamentarias son las siguientes:

- a. Frontis:

Altura 5.00mts.  
Ancho 6.00mts.

- b. De la cancha:

Para el juego individual

Largo: 12.00mts.  
Ancho: 7.60mts.

Zona frontal: Cuadro inmediato al frontis.

Largo: 6.50mts.  
Ancho: 3.80mts.

Para el juego de dobles

Largo: 12.80mts.  
Ancho: 8.60mts.

- c. De la Contracancha:

Largo de fondo: 4.50mts. (mínimo)  
Ancho Lateral: 2.50mts. (mínimo por lado)

- d. De la lata:

Altura: 0.20mts.  
Ancho: 6.00mts.

(\*) La lata debe de estar separada un centímetro del plano del plano del frontis.

#### d.- Colores

Los colores reglamentarios en la cancha de frontón, son los siguientes:

- Del Frontis: Verde Claro o Celeste.
- De la cancha: Verde Claro o Celeste.
- De la Lata: Blanca.

### **Capítulo III Material de Juego**

#### a.- Especificaciones de la Bola

La bola reglamentaria es de caucho o jebe y debe cumplir las siguientes características:

Diámetro: 65mm. Tolerancia 2mm.

Peso: 43gr. Tolerancia 2gr. Rebote: 70%.

(\*) Dejando caer la bola en caída libre sin impulso desde una altura de 2mts, el rebote sobre la cancha debe de ser aproximadamente 1.40mts, permitiéndose una tolerancia de 5cms. de menos y mayor 10cms. de más en el bote de la bola.

#### b.- Especificaciones de la Paleta

La paleta reglamentaria es de madera lisa o colada, sin borde, chapas o protectores de metal y con una driza para sujetarla a la muñeca no mayor ni menor de 30cms. de longitud. Sus características son las siguientes:

Largo: 0.50mts. Tolerancia 2cms.

Ancho: 0.19mts. Tolerancia 2cms.

Peso: Entre 300 y 500 grs.

(\*) No se permite el uso de paletas que por sus irregularidades o elementos salientes de madera o de metal, representen peligro para la integridad física de los jugadores.

#### c.- Especificaciones para la Vestimenta

La vestimenta estará constituida por camiseta, pantalón de deporte, medias y zapatillas con suelas que no marquen o dañen el piso de la cancha.

Los jugadores, también podrán usar muñequeras y cintas sujetadoras de pelo. No se permitirá el uso de los uniformes extremadamente sueltos, adornos u objetos que distraigan o lesionen a los jugadores.

### **Capítulo IV Reglas de Juego**

#### **Sección 1era Servicio**

##### a.- Normas Generales

Artículo 1º.- El derecho al servicio inicial de un partido se determinara por medio de un sorteo, realizado por el arbitro y en el que deben de estar presentes los contendientes. El ganador del sorteo procederá a determinar quien ejecuta el servicio inicial.

Artículo 2º.- La rotación del servicio se ejecuta cada 5 puntos.

Artículo 3º.- Terminado el primer juego ejecuta el servicio inicial el jugador o equipo que perdió el juego anterior.

Artículo 4º.- El servicio no debe de ejecutarse hasta que el oponente esté listo, el arbitro haya dicho el puntaje y ordene su ejecución con la palabra "JUEGO". El arbitro a su vez, lo ordenará cuando ambos jugadores o equipos estén preparados en sus respectivas posiciones, seguidamente que el intercambio del boleo anterior haya terminado; esta preparación no debe exceder de 10 segundos.

Artículo 5º.- Los jugadores deberán avisar al arbitro si no se encontrasen listos para el servicio, debiendo hacerlo antes que éste ordene su ejecución.

Artículo 6º.- Cuando un jugador ejecuta un servicio que no le corresponde, el arbitro podrá paralizar el juego antes que el punto será definido, considerándose válidos los puntos anteriores jugados.

##### b.- Ejecución del Servicio

Artículo 7º.- El servicio se ejecuta desde cualquier lugar dentro de la zona del servicio, no permitiéndose pisar las líneas. Asimismo, el que sirve debe quedarse dentro de la zona de servicio desde el momento de iniciar el movimiento para ejecutarlo, hasta que la bola servida dé, el primer bote en la zona de recepción. Se penalizara cuando el servidor dé mas de un (1) bote después que el arbitro ordene su ejecución.

Artículo 8º.- El servicio se inicia con el bote de la bola en el piso dentro de la zona de servicio incluyendo las líneas y dando un golpe con la paleta, de manera que la bola golpee primero el frontis y rebote dentro de la zona de recepción.

Artículo 9º.- El jugador que ejecute el servicio debe de hacerlo en forma diagonal y puede ejecutarlo del lado derecho o izquierdo alternadamente, sin limitación.

Artículo 10º.- El servicio debe ser contestado por el contrario solo después del primer bote de la bola en la zona de recepción.

### c.- Ejecución del Servicio en Dobles

Artículo 11º.- En la modalidad de dobles existen los puestos de delantero y zaguero. Se denomina delantero al jugador que ejecuta el servicio y zaguero al que lo recibe.

Artículo 12 º.- El equipo ganador del sorteo escogerá que equipo sirve y este procederá a señalar al servidor, el equipo que recibe señalará al receptor del servicio.

Artículo 13º.- El zaguero del equipo contrario debe mantenerse fuera de la zona de recepción, pudiendo ingresar solo después que la bola servida haya dado su primer bote.

Artículo 14º.- El servicio lo efectuará el delantero del equipo que ganó el punto anterior.

Artículo 15º.- El equipo ganador del punto anterior a la rotación podrá mantener la misma posición de servicio hasta la próxima rotación, esta permanencia deberá de ser comunicada al arbitro.

### d.- Repetición del Servicio

Artículo 16º.- Cuando el servidor ejecuta el servicio antes que el arbitro lo autorice.

Artículo 17º.- Cuando se produce rotura de la bola o se comprueba su rebote irregular.

Artículo 18º.- Cuando la bola ha sido servida involuntariamente mojada con sudor u otro liquido.

Artículo 19º.- Cuando al ejecutar el servicio, al servidor se le cayese la bola de la mano, y el arbitro apreciase que ello es debido a causa involuntaria.

### e.- Penalización del Servicio

Artículo 20º.- Cuando el bote inicial para ejecutar el servicio se efectúa fuera de la zona de servicio.

Artículo 21º.- Cuando al ejecutar el servicio, el servidor golpea la bola después del segundo bote o, cuando después de darle el primer bote detenga la bola por cualquier motivo e intente un nuevo bote, salvo la excepción prevista en el artículo 19.

Artículo 22º.- Cuando el servicio ejecutado no toca el frontis.

Artículo 23º.- Cuando el servidor no empieza el movimiento para servir con ambos pies en zona del servicio.

Artículo 24º.- Cuando el que sirve deja la zona de servicio antes que la bola de el primer bote en la zona de recepción.

Artículo 25º.- En dobles, cuando el zaguero del equipo contrario ingresa a la zona de recepción antes que la bola dé el primer bote en la referida zona o impide la normal devolución del servicio después del primer bote.

Artículo 26º.- Cuando el servicio es ejecutado y la bola de regreso del frontis no rebota en la zona de recepción.

Artículo 27º.- Cuando se moja deliberadamente la bola.

Artículo 28º.- Cuando existen demoras de parte del que sirve o del que recibe por mas de 10 segundos, que impiden la ejecución del servicio.

Artículo 29º.- Cuando el jugador toca o detiene la bola antes o después que regrese del frontis o antes que rebote por segunda vez en el piso.

Artículo 30º.- Cuando la bola toca la lata del frontis.

#### f.- Devolución del Servicio

Artículo 31º.- El servicio debe ser contestado por el receptor después del primer bote dentro de la zona de recepción y antes del segundo bote, debiendo devolver la bola con la paleta de modo que llegue al frontis y rebote dentro de la cancha.

Artículo 32º.- Si el receptor falla en la devolución del servicio es punto a favor del servidor.

### **Sección 2da Boleo**

#### a.- Intercambio de Boleo

Artículo 33º.- La respuesta al intercambio del boleo, puede ser recogida en el aire, sin bote o después del primer bote y alternadamente por cada uno de los jugadores.

Artículo 34º.- En dobles, la respuesta al intercambio de boleo, la efectúan alternativamente e indistintamente cualquiera de los jugadores del mismo equipo.

Artículo 35º.- Si los jugadores del mismo equipo pegan a la vez a la bola, el boleo debe continuar.

#### b.- Repetición del Boleo

Artículo 36º.- Cuando la bola impulsada por un jugador va normalmente con dirección al frontis y toca antes en el oponente.

Artículo 37º.- Cuando se produce rotura de la bola o se comprueba su rebote irregular.

Artículo 38º.- Cuando ingresa a la cancha algún elemento extraño que atente contra la seguridad o normalidad del juego, o la bola toca dentro de la cancha cualquier cuerpo extraño que le haga cambiar de trayectoria.

Artículo 39º.- Cuando existe interferencia causada por uno de los jueces que se encuentren ubicados dentro del área de la contracancha.

#### c.- Penalizaciones durante el Boleo

Artículo 40º.- Cuando la bola rebota en el piso mas de una vez antes de ser de vuelta.

Artículo 41º.- Cuando la bola no toca en el frontis o lo hace después de tocar el piso.

Artículo 42º.- Cuando la bola toca en la lata del frontis.

Artículo 43º.- Cuando el jugador pierde su paleta, una prenda o un objeto durante el partido, aun cuando el partido sea bien ejecutado.

Artículo 44º.- En dobles, cuando la bola antes de llegar al frontis, toca en el compañero de equipo.

Artículo 45º.- Cuando la bola de regreso del frontis toca en cualquiera de los jugadores, estén fuera o dentro de la cancha, penalizándose al jugador tocado.

Artículo 46º.- En dobles, cuando dos jugadores del mismo equipo pegan a la bola en dos tiempos distintos.

Artículo 47º.- En dobles, cuando dos jugadores de diferentes equipos pegan a la bola al mismo tiempo o en dos tiempos distintos, considerándose punto en contra del jugador al que no le correspondía golpear.

Artículo 48º.- Cuando la bola impulsada por un jugador no tiene ni la velocidad ni la dirección para llegar al frontis y toca antes en el oponente.

### **Sección 3era del Bloqueo y del Foul**

#### a.- Evitabilidad del Bloqueo y del Foul

Artículo 49.- Es responsabilidad del jugador o equipo que acaba de servir o de devolver la bola, moverse inmediatamente para que el jugador o equipo que va a contestar pueda ir directamente a la bola, después que esta haya dejado el frontis.

Artículo 50º.- El jugador o equipo que contesta, que sea obstaculizado por su rival, deberá cantar "NO", "NO VA" o "NO PUEDO", evitando golpear la bola para cuidar la integridad física del oponente. A juicio del arbitro, se determinará la repetición del punto por bloque o su penalización por foul.

Artículo 51º.- Es potestad del arbitro detener el juego cuando considere que se ha producido bloqueo o foul.

#### b.- Repetición del Punto por Bloqueo

Artículo 52º.- Cuando ocurre algún contacto físico con el oponente que fuera suficiente para detener el boleo. Asimismo, cualquier contacto durante la trayectoria de preparación de la paleta hacia atrás o durante el movimiento de devolución de la bola.

Artículo 53º.- Cuando el jugador se abstiene de golpear la bola por la seguridad del oponente. Este hecho esta sujeto a la aceptación y aprobación del arbitro.

Artículo 54º.- Cuando un jugador involuntariamente no permite el libre y cómodo golpe del oponente por falta de movimiento o hacerlo insuficientemente.

#### c.- Penalización del Punto por Foul

Artículo 55º.- Cuando un jugador se interpone intencionalmente o nó, entre la línea recta formada por la bola y la pelota del oponente, a una distancia aproximada de 1.30mts a 1.50mts ( Extensión del brazo más la paleta).

Artículo 56º.- Cuando un jugador en forma intencional no permite el libre y cómodo golpe del oponente por falta de movimiento o hacerlo insuficientemente.

Artículo 57º.- Cuando un jugador intencionalmente o nó, se mueve a una posición que impida o dificulte a su oponente la devolución de la bola. Así mismo, en dobles cuando un jugador se mueve delante de un oponente mientras su pareja este devolviendo la bola.

Artículo 58º.- Cuando un jugador intencionalmente provoca que la bola que acaba de golpear el oponente le pegue en el cuerpo o en la raqueta.

Artículo 59º.- Cuando un jugador empuja o golpea deliberadamente al oponente durante el boleo.

Artículo 60º.- Cuando un jugador distrae intencionalmente al oponente con gritos golpes con los pies o la paleta, actitudes agresivas, etc.

#### **Sección 4ta Períodos de Descanso**

Artículo 61º.- El periodo de descanso entre los juegos es de dos minutos, solo entre el cuarto y quinto juegos que será de cuatro minutos.

Artículo 62º.- Los jugadores en cada juego tienen derecho de solicitar al arbitro tiempo por un minuto de descanso y por una sola vez inmediatamente después de definido el punto anterior.

Artículo 63º.- Ningún jugador podrá abandonar la cancha de frontón en los periodos de descanso.

#### **Sección 5º.- Cancelación y Suspensión de partidos**

Artículo 64º.- Un partido será cancelado por el arbitro y será declarado ganador el oponente:

- a. Cuando un jugador o equipo se niega a proseguir el juego.
- b. Cuando un jugador es expulsado por faltas graves.
- c. Cuando un jugador se encuentra incapacitado a continuar el partido por una lesión involuntaria causada por el mismo o su compañero de equipo o, por otras causas no producida por contacto directo en la cancha. Para tal efecto, el arbitro suspenderá el partido por 5 minutos o de continuar la incapacidad, se dará por terminado el partido. No se consideran lesiones los casos de calambres y fatiga; por lo tanto, el jugador afectado deberá continuar el juego, caso contrario, perderá el partido automáticamente.

Artículo 65º.- Un partido será suspendido por el arbitro por causas de fuerza mayor independientes del control de los jugadores, por falta de garantías o por una lesión involuntaria de un jugador producida por su rival, siempre y cuando se determine que la lesión constituye una ventaja para el adversario.

Artículo 66º.- Un partido se reanudara con el puntaje existente en el momento de la suspensión.

#### **Capítulo V Arbitraje**

##### **a.- El Arbitro y los Jueces de Línea**

1. Los árbitros tendrán la máxima autoridad sobre los jugadores y espectadores, mientras el partido esté en curso, siendo sus decisiones inapelables.
2. El arbitro titular deberá nombrar los siguientes jueces de línea:
  - Dos jueces de líneas laterales.
  - Un juez de líneas de fondo.
  - Un juez de servicio, recibo, doble bote y lata.
3. Los jugadores no podrán inpuñar al arbitro titular de un partido, pero si podrán, antes del inicio del mismo, solicitar el cambio de alguno de los jueces de línea, previa justificación. El arbitro tiene libertad de decisión para acceder o no a lo solicitado y no aceptará ninguna inpuñación después de iniciado el partido.
4. Cuando el punto de juego es antirreglamentario, los jueces de línea lo anunciarán con la expresión "NO VA" .El arbitro titular tendrá la decisión final.
5. Si a solicitud del arbitro, uno de los jueces de línea, se abstiene de opinar, el fallo del arbitro prevalece.
6. El árbitro podrá suspender o cancelar un partido cuando de acuerdo con este reglamento, lo estime conveniente.

7. Cuando el arbitro o los jueces de línea no pudieran tomar una decisión con respecto a un punto, se ordenara su repetición.

#### b.- Deberes antes de la Partida

Antes de inicio del partido, el arbitro titular deberá :

- a. Inspeccionar la vestimenta y la paleta.
- b. Retirar de la cancha y contracancha a las personas ajenas al partido.
- c. Nombrar a los jueces de línea.
- d. Sortear el servicio.
- e. Seleccionar una bola para el partido.
- f. Instruir a los jugadores en la cancha.

#### c.- Penalizaciones

1. El arbitro tiene autoridad para aplicar una advertencia técnica o punto técnico, cuando a su criterio un jugador o equipo está abierta y deliberadamente, agrediendo física, psicológica o moralmente al arbitro, jueces, jugadores o público.
2. Si la conducta de un jugador o equipo no es extrema, se le debe de aplicar en primera instancia una advertencia técnica sin penalización. De persistir la falta, el arbitro lo penalizará con un punto a favor del oponente y tarjeta amarilla o roja de acuerdo a la circunstancia.
3. Si la conducta de un jugador o equipo durante un partido es abierta y deliberadamente agresiva, el arbitro deberá aplicar un punto técnico penalizando al ofensor con un punto a favor del oponente, sancionándolo con tarjeta amarilla o roja de acuerdo a la gravedad de las faltas.
4. Si el punto técnico se aplica en el intermedio de los juegos, el oponente iniciará el juego siguiente con un punto en el marcador.
5. El jugador sancionado con tarjeta roja perderá automáticamente el partido. Asimismo, en dobles la expulsión de uno de los jugadores de un equipo, otorgará automáticamente el triunfo al equipo contrario.
6. Se aplicará advertencia técnica o punto técnico en las siguientes acciones:
  - a. Excesivas reclamaciones.
  - b. Excesivos fouls.
  - c. Golpes con la paleta o cualquier acción que pueda derivar en lesión a los jugadores o en perjuicio de la cancha.
  - d. Demoras en el juego, prolongando demasiado los intermedios, períodos de descanso, el servicio y la recepción.
  - e. Preguntas excesivas e innecesarias.
  - f. Indecencia.
  - g. Conducta antideportiva.
  - h. Amenazas o agresiones al arbitro, jugadores, autoridades o público, etc.

#### d.- Sanciones

Las sanciones disciplinarias que correspondan a las faltas cometidas como consecuencia del juego, partidos, o competencias y, a la conducta contraria a la disciplina y normas de carácter deportivo serán de competencia de las Comisiones de Justicia que nombre la Federación Peruana de Paleta Frontón, las mismas que se sujetarán al REGLAMENTO DE JUSTICIA.

### **Capitulo VI Modificaciones del Reglamento**

El Reglamento de Juego de Paleta Frontón, sólo podrá ser modificado por acuerdo de los Clubes afiliados a la Federación Peruana de la Paleta Frontón por intermedio de sus delegados.

El Directorio de la Federación Peruana de Paleta Frontón está facultado a anexar a este reglamento "CASOS Y DECISIONES" no previstos; estos serán comunicados a los Clubes afiliados y formarán parte de las bases de los Campeonatos.