



REGLAMENTO DE JUEGO

CAPÍTULO I.- CUESTIONES GENERALES

ARTÍCULO 1.- ÁMBITO DE APLICACIÓN

El presente reglamento resultará de aplicación a aquellos festivales y partidos organizados por la Liga de Empresas de Pelota a Mano (LEPM), y las empresas que la componen (Aspe Pelota y Baiko Pilota). El presente reglamento de competición se entiende sin perjuicio de las normativas específicas que regulen cada competición organizada por la Liga de Empresas de Pelota a Mano (LEPM), y las empresas que la componen (Aspe Pelota y Baiko Pilota).

CAPÍTULO II.- NORMAS TECNICAS

SECCIÓN 1ª.- INSTALACIÓN

ARTÍCULO 2.- EL FRONTÓN

1.- Los festivales y partidos de pelota se desarrollan en instalaciones deportivas denominadas frontones.

2.- El Frontón consta de:

- a) Cancha: comprende el plano del suelo, que es el piso de la misma; el que se eleva frente al pelotari (denominado frontis); el de la izquierda del jugador (pared izquierda); y el que se ofrece a su espalda (rebote). Dentro de este lugar geométrico, delimitado por las correspondientes líneas pintadas o señaladas con flejes, chapas o material diferente del suelo, se desarrolla el juego.
- b) Contracancha: es la franja de terreno a lo largo de la cancha que separa ésta del público, siendo el lugar donde se colocan los jueces.
- c) Zona de público: es el lugar destinado a los espectadores.

3.- Las dimensiones del frontón serán, con carácter general, las que siguientes:



Pared de juego o frontis	Anchura	11 mts
	Altura del red	12 mts
	Nivel de raya alta	10 mts
	Nivel de raya baja	1 mt
Pared del rebote	Anchura	10 mts
	Nivel de rata alta	10 mts
Pared izquierda	Longitud	36 mts
	Altura de red	12 mts
	Nivel de raya alta	10 mts
Suelo	Longitud	36 mts
	Anchura	10 mts
	Espesor de las líneas	60-80 mms
Contracancha	Longitud	36 mts
	Anchura	4,5 mts
Chapas	Ancho	15 cms

4.- No obstante las dimensiones de las instalaciones referidas en el apartado anterior de este artículo, se podrán disputar festivales en frontones cuyas medidas sean distintas a las referidas, de entenderse por el organizador que reúne las características suficientes para el juego.

5.- Los "cuadros" son las divisiones que se señalan en la cancha para establecer las distancias de los saques y las faltas y pasas. Van marcados en la pared izquierda, sirviendo al jugador para conocer la situación en el juego.

6.- La falta y la pasa se señalan, asimismo, con una raya paralela al frontis, pintada en el suelo o señalada con cinta adhesiva, desde la pared izquierda a la contracancha de una anchura de 15 centímetros. Asimismo, se señalan las rayas para la distancia de los saques, en la forma que se establece en el presente reglamento.

7.- La distancia entre cuadros será 3,5 metros de cuadro a cuadro.

8.- Los cuadros nº 4 y nº 7 coincidirán con la falta y pasa, respectivamente.

9.- En el frontis existen tres chapas o franjas pintadas:

- a) Una horizontal, que se encuentra a diez metros del suelo y que delimitando la altura del frontis señala el límite superior a que se admiten las pelotas cuando son lanzadas contra el frontis.



- b) Otra también horizontal y paralela a la anterior, denominada falta, señala el límite inferior sobre el cual ha de dar la pelota para que se considere buena.
- c) Una vertical, limita la anchura del frontis, podrá ser hasta 1,10 metros más ancho que el piso de la cancha.

10.- Durante el juego, toda pelota que dé en el frontis, fuera del rectángulo formado por las tres chapas o franjas antes descritas con la arista de la pared izquierda y el frontis, se considera mala.

11.- A lo largo de la pared izquierda y del rebote, en su parte superior, habrá asimismo una chapa o franja. Si la pelota toca en la chapa o franja, o encima de ella, antes de botar en el suelo, es falta para el que la lanzó; pero si lo hace después de botar en el suelo será tanto en favor del que lanzó la pelota.

12.- Se colocará una chapa o franja vertical en la pared del rebote que delimitará la anchura de éste, 10 metros, la cual coincidirá con la línea o chapa del suelo que señala la cancha.

13.- La distancia de la chapa inferior del frontis, a medir desde la parte superior de la misma hasta el suelo, será para todos los frontones de 1 metro.

14.- El ancho de la chapa será como mínimo de 15 centímetros, de material que al ser golpeado por la pelota tenga un sonido claro para apreciar su contacto.

15.- Será aconsejable colocar desde la chapa hasta el suelo colchones, corcho, telas o cualquier otro elemento diferenciador del frontis, que amortigüe el golpe de la pelota.

16.- Los frontones estarán contruidos en materiales adecuados para soportar el impacto de la pelota a base de bloques de piedra, cemento portland o elementos de iguales características. Las paredes del frontis, izquierda y rebote, no deben tener bordes, aristas, elementos salientes o anómalos, sino que han de ser completamente lisas y finas.

17.- Los frontones deben ser pintados, pudiendo ubicarse en sus paredes carteles o letreros de publicidad que no incidan en el desarrollo del juego.

18.- La contracancha podrá ser de otro material distinto que la cancha e incluso de los que no admiten el bote de la pelota y de distinto color que el suelo de la cancha.



19.- Los ángulos que forman el frontis con la pared izquierda y esta con el rebote serán rectos.

20.- Tan pronto como los jugadores comiencen a calentar, el público se retirará de la cancha y contracancha, quedando prohibida la permanencia en ellas desde este momento a toda persona ajena al partido. Solo podrán permanecer en la contracancha, durante el calentamiento y partido: Los jueces, fotógrafos, cámaras y personal de TV, corredores de apuestas, o cualquier persona expresamente autorizada por la organización.

21.- Durante los festivales en las instalaciones deberá existir una adecuada iluminación (800 lux aproximadamente).

SECCIÓN 2ª.- MATERIAL

ARTÍCULO 3.- PELOTAS

1.- La pelota está compuesta por un núcleo o bola de goma trenzada, en tiras, que puede llevar en su interior una bolita de distinto material, según el fin a que sea destinada, recubierta por una capa de algodón o lana y revestida de cuero, en forma de dos ocho que se cierran sobre si mismos. Podrán tener el núcleo de polipropileno o sustancia similar, que reúna las condiciones que se indican en los siguientes artículos.

2.- El color de las pelotas será el propio del forro de cuero, lo mas blanco posible.

3.- El peso y dimensiones de las pelotas deberán ser:

Peso del núcleo	Peso total	Diámetro
30-35 grs	102-107 grs	61,50-63 cms

4.- Toda pelota deteriorada o rota quedará inutilizada, siendo retirada por el Juez Principal a su criterio. El Juez Principal podrá inspeccionar en cualquier momento del partido el material, ya sea por iniciativa propia, a instancias del Juez Ayudante o a instancia de cualquier componente de los equipos.

5.- El sacador tiene la obligación de prevenir a sus contrarios el cambio de pelota. El equipo restador tiene derecho a pedir la pelota para su inspección.

6.- Queda prohibido mojar la pelota bien con el sudor u otro medio cualquiera. Si se hiciere, el Juez amonestará al jugador o equipo indicándolo en el acta.



7.- Los jueces extremarán la atención en la vigilancia de las pelotas entre tanto y tanto, al objeto de que no se produzcan acciones intencionadas que pudieran alterar o perjudicar el citado material.

8.- Si en el transcurso de un tanto se rompiera la pelota, de forma que fuera apreciada por el Juez Principal, este parará el tanto en disputa para cambiarla, y se reanudará el mismo con vuelta.

9.- En caso de rotura o pérdida de una o más pelotas durante un partido, no se procederá a su reposición. En el caso de que todas las pelotas hubiesen quedado inservibles o se hubiesen perdido, el intendente pondrá a disposición de los equipos un lote para que cada uno de ellos pueda elegir un máximo de dos pelotas.

10.- Además de lo indicado anteriormente, en todo lo relativo al material y su elección, será de aplicación lo previsto en el Reglamento de Selección de Material de la LEPM.

ARTÍCULO 4.- UNIFORMIDAD

1.- Los pelotaris emplearán las prendas que al efecto les hayan sido entregadas por su empresa, no pudiendo hacer uso de otras diferentes. Tienen la consideración de prendas las siguientes: pantalón, camiseta, gerriko, calcetines, zapatillas y muñequeras.

2.- Los pelotaris podrán emplear elementos de protección tanto en sus manos como en otras partes del cuerpo (rodilleras, etcétera) siempre que, en este último caso, no resulten visibles al deber encontrarse cubiertas por las prendas que lucen. Los elementos de protección colocados por los pelotaris en sus manos podrán contener únicamente materiales de amortiguación, adhesivo, esparadrapo o similar. No podrán colocarse en las manos por los pelotaris otros elementos o materiales distintos a los señalados.

SECCIÓN 3ª.- INTERVINIENTES

ARTÍCULO 5.- PELOTARIS

1.- Los pelotaris intervinientes en los festivales y partidos de pelota que quedan dentro del ámbito de aplicación del presente reglamento pertenecerán a las



empresas que conforman a la LEPM, por haber quedado debidamente vinculados a éstas.

2.- Por el hecho de intervenir en los festivales y partidos de pelota que quedan dentro del ámbito de aplicación del presente reglamento, los pelotaris aceptan íntegramente dicha normativa, comprometiéndose a conocerla y cumplirla.

ARTÍCULO 6.- JUECES/AS

1.- Los Jueces son las autoridades deportivas encargadas de la aplicación de las reglas técnicas reguladoras del desarrollo del juego.

2.- Por el hecho de intervenir en los festivales y partidos de pelota que quedan dentro del ámbito de aplicación del presente reglamento, los jueces aceptan íntegramente dicha normativa, comprometiéndose a conocerla y cumplirla.

3.- Los Jueces para dirigir los partidos serán siempre dos, Principal y Auxiliar. El juez principal se situará a la altura de la línea de saque y el juez auxiliar a la altura de la línea de pasa.

4.- Las faltas serán señaladas mediante alzamiento de brazo por parte del Juez Principal. Corresponde al Juez Principal determinar a qué equipo corresponde o se le adjudica el tanto disputado.

5.- El Juez Auxiliar no podrá, durante el transcurso del tanto, dar ninguna pelota buena o mala, ni hacer ningún gesto o señal en tal sentido, limitándose a asesorar al Juez Principal, a su requerimiento o a su iniciativa, pero sin que trascienda a jugadores o público. El Juez Auxiliar podrá indicar al Juez Principal lo observado respecto de situaciones en las que la pelota haya podido tocar o rebasar la línea de pasa, en especial en los casos de saques o en la especialidad del cuatro y medio.

6.- El Juez Auxiliar tendrá encomendado del cuidado de las pelotas.

7.- El Juez Principal podrá decidir la modificación de la situación de los jueces durante el partido, en función del mismo y sus necesidades. En casos de necesidad por causas sobrevenidas o de fuerza mayor, podrá procederse a la sustitución o intercambio de los jueces intervinientes, incluso en a lo largo de un partido ya iniciado y no concluido.

8.- Los jugadores y el público se someten voluntariamente a la decisión de los jueces.



9.- La decisión de los jueces es inapelable y no pueden estar sujetos a coacción o influencia de clase alguna.

10.- En el transcurso del partido, cuando un jugador infrinja las normas reglamentarias o su actitud no sea la adecuada con el público, equipo contrario o jueces, o se produzca cualquier hecho que suponga actitud antideportiva, el Juez Principal amonestará al jugador de forma pública y notoria para general conocimiento de los asistentes, tantas veces como sea preciso y además obligatoriamente deberá constar en el acta cada una de las amonestaciones.

11.- Los jueces deberán intervenir debida y homogéneamente uniformados, respetando -en todo caso- las estipulaciones marcadas por la empresa organizadora.

12.- Los jueces complementarán el acta del festival correspondiente en la cual, además de anotar los partidos y resultados, recogerán cuantas incidencias u observaciones entiendan precisas. Las actas deberán ser igualmente firmadas por los intendentes. Las actas debidamente suscritas y rubricadas por los jueces gozan de presunción de veracidad iuris tantum.

ARTÍCULO 7.- INDICACIONES A LOS PELOTARIS

ARTÍCULO 8.- INTENDENTES

1.- En cada festival existirá un intendente. El intendente es la persona física encarga de representar al organizador en un festival, siendo, por lo tanto, la máxima autoridad de la entidad organizadora presente en el evento; sin perjuicio del resto de responsabilidades que pudieran corresponder al personal de las empresas presentes en el evento.

2.- Corresponde a la empresa organizadora del festival la designación de la persona que ostente la condición de intendente.

3.- Cualquier cuestión que, más allá de la aplicación de las reglas técnicas del desarrollo del juego que corresponda a los jueces del partido, acontezca con ocasión de un festival y que tuviese incidencia en el desarrollo del evento será conocida y resuelta por el intendente.

ARTÍCULO 9.- CONDUCTA DE LOS INTERVINIENTES EN LOS FESTIVALES Y PARTIDOS



1.- Todas cuantas personas tomen parte en los festivales y partidos deberán mantener, en todo momento, una conducta de respeto hacia el resto de personas que se encuentren presentes en el evento.

2.- Las acciones u omisiones contrarias a este reglamento y/o a las normas deportivas generales que se produzcan con ocasión de los festivales y partidos podrán generar responsabilidad disciplinaria.

SECCIÓN 4ª.- CUESTIONES GENERALES

ARTÍCULO 10.- FESTIVALES

1.- Los festivales de pelota que quedan dentro del ámbito de aplicación del presente reglamento podrán estar formados por uno o varios partidos de pelota. La organización de tales festivales corresponderá a la LEPM y/o a las empresas que la conforman (Aspe Pelota y Baiko Pilota).

2.- Los partidos llevados a cabo dentro un festival podrán corresponderse con Campeonatos o Torneos oficiales de la LEPM y/o de las empresas que la conforman (Aspe Pelota y/o Baiko Pilota).

3.- Los partidos llevados a cabo dentro de un festival que no tengan la consideración de Campeonatos o Torneos oficiales de la LEPM y/o de las empresas que la conforman (Aspe Pelota y/o Baiko Pilota) podrán tener la consideración de “estelares” o “complementarios”.

ARTÍCULO 11.- FORMA DE LOS PARTIDOS

1.- Los partidos pueden ser disputados bajo los siguientes formatos:

- a) Individuales, o sea uno contra uno.
- b) Parejas, o sea los que se juegan dos contra dos.

2.- Excepcionalmente, fuera de competiciones oficiales, se podrán disputar partidos en formatos distintos a los señalados en el apartado precedente (de pareja contra trío, de trío contra trío o de individual contra pareja, etcétera).

3.- Los partidos podrán disputarse bajo las siguientes especialidades:

- a) Parejas.
- b) Manomanista.



c) Cuatro y Medio.

4.- Excepcionalmente, podrán desarrollarse eventos (partidos, torneos o campeonatos) en otras especialidades distintas a las señaladas en el apartado precedente (cinco y medio por parejas, etcétera).

ARTÍCULO 12.- INICIO DEL PARTIDO

1.- Con carácter previo al inicio de un partido los equipos dispondrán de un periodo o fase de calentamiento en el que podrán proceder a realizar ejercicios y, una vez les sean entregadas, proceder a probar las pelotas seleccionadas.

2.- El tiempo de duración del citado periodo previo al inicio del partido será determinado en cada caso por parte del intendente, quien dará las órdenes e instrucciones oportunas al Juez Principal. A la hora de determinar la duración del periodo previo al inicio del partido, el intendente tomará en consideración tanto que los participantes dispongan del tiempo suficiente para realizar un correcto calentamiento en la cancha, como otros posibles factores o condicionantes que pudiesen existir para determinar la hora de comienzo del partido; en especial, en los casos en los que sean televisados en directo.

ARTÍCULO 13.- SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

1.- Una vez comenzado el partido no podrá suspenderse sino es por causa de fuerza mayor o caso fortuito. Tendrán la consideración de causas de fuerza mayor o caso fortuito que obligan a la suspensión de un partido aquellas situaciones en las que no resulte posible la normal continuidad del mismo por existir cualquier incidencia relacionada con la instalación, los pelotaris, los intervinientes, asistentes, etcétera. Corresponde al Intendente, tras consultarlo con el Juez Principal, determinar si se procede a la suspensión del partido.

2.- Si las causas sobrevenidas que aconsejan la suspensión del partido pudiesen ser resueltas, corregidas, restauradas o restablecidas en un periodo de tiempo razonablemente determinado por el Intendente, se procederá a la interrupción del partido. Durante dicho periodo de tiempo en el que el partido queda interrumpido, los pelotaris podrán optar entre retirarse a los vestuarios o realizar actividad de calentamiento en la propia cancha.

3.- Resuelta, corregida, restaurada o restablecida la situación que hubiese dado origen a la interrupción del partido, se procederá a la continuación del mismo en el momento que así sea indicado por parte del Intendente y del Juez



Principal. El partido será reanudado tras la interrupción en el estado en que se encontraba al momento de su suspensión.

4.- La suspensión e interrupción del partido, caso de resultar posible, será comunicada a los participantes y al público asistente, así como las causas que la originan.

5.- En el supuesto de que sobreviniese lesión o imposibilidad de un pelotari integrante de una pareja en el período de calentamiento previo a un partido, se le podrá sustituir por otro designado por su empresa, debiendo en todo caso respetarse las normas de suplencias que vengan determinadas en la normativa específica del campeonato.

6.- Cuando, una vez comenzado un partido por parejas, no se pudiera realizar la sustitución de un pelotari lesionado o imposibilitado para el juego que decide retirarse, no podrá continuarse el partido ni siquiera con el jugador restante integrante de la pareja que hubiese sufrido el percance.

SECCIÓN 5ª.- REGLAS DE DESARROLLO DEL JUEGO

ARTÍCULO 14.- EL SAQUE

1.- Las pelotas sacadas a juego podrán ser probadas por los pelotaris en el período de ensayo o calentamiento que precede al inicio del partido.

2.- Salvo los pelotaris contendientes nadie más podrá probar o lanzar la pelota contra el frontis o el suelo.

3.- El primer saque se realizará por sorteo. El Juez Principal volteará una moneda o chapa al aire, cuya caída determina el favor que la suerte concede. Si sale la cara (moneda) o colorado (chapa), sacara el equipo colorado y el azul en caso contrario. Quien obtenga el saque iniciara el partido con el primer saque.

4.- Los saques se efectuarán por ambos equipos desde la distancia señalada para cada modalidad, botando la pelota detrás de la línea señalada de dicha distancia.

5.- El jugador que saca debe advertir a su contrario y al Juez Principal. Se deberá entregar la pelota para su examen al equipo contrario, si éste la pidiere, con anterioridad a lanzar la pelota. En caso de no cumplir con este requisito, podrá ser requerido a repetir el saque a quien trate de sorprender descolocado



o no avisado, para devolver la pelota en circunstancias desfavorables. El Juez Principal podrá también anular la jugada si apreciara mala fe, aunque no lo pida el jugador, o los jueces no estén preparados o situados.

6.- Cada equipo dispondrá de un único saque, siendo computado al contrario como tanto, además de los saques que no alcancen la línea de "Falta", los que sobrepasen la línea de "Pasa". Los saques son motivo a que la jugada que se intenta se califique de:

- a) "buena": cuando el jugador saca botando la pelota detrás de la raya señalada para ejecutar el saque, y después de dar en el frontis bota entre la raya de "falta" y la raya de "pasa". Puede tocar antes o después del frontis la pared izquierda.
- b) "falta": si la pelota bota en la raya de "falta", o delante de la misma, o, si bota en la raya de "pasa", o detrás de la misma.

7.- Es obligatorio botar la pelota para efectuar el saque y es falta cuando se hace sobre la propia raya de saque o más cerca del frontis.

8.- Si el contrario resta el saque de aire o vuela, el mismo será bueno, sea cual sea la trayectoria de la pelota, ya que hasta que esta no toca el suelo no se produce la falta.

9.- Si al ejecutar el saque la pelota bota en la línea o antes de "falta" o en la línea o después de "pasa", sale fuera, o toca las líneas que determinan el rectángulo de juego, el sacador pierde el tanto y no tiene derecho a repetir jugada.

10.- El saque se realizará desde las siguientes distancias:

	Saque		Falta		Pasa	
	Cuadro	Metros	Cuadro	Metros	Cuadro	Metros
Manomanista	4	14	4	4	7	24,5
Cuatro y Medio	4	14	3	10,5	5	17,5
Parejas	4,5	15,75	4	14	7	24,5

(*) Las distancias en metros se miden desde el frontis. Cada cuadro tendrá una longitud de 3,5 metros.

11.- El saque se efectuara al primer bote. Si al intentar el saque se le cayese al jugador la pelota de la mano el Juez Principal apreciase que ello se ha debido a causa involuntaria, podrá repetirse el intento.



-
- 12.- El saque podrá hacerlo indistintamente el delantero o zaguero.
 - 13.- Si un jugador o pelota rebasaren la línea de saque, no podrá recogerse ya la pelota.
 - 14.- El sacador no puede botar con anterioridad al bote de saque la pelota con exceso, y puede el Juez Principal ordenar que se realice con prontitud.
 - 15.- El saque será realizado por el equipo que hubiese ganado el tanto anterior (el último tanto disputado).

ARTÍCULO 15.- EL TANTEO

- 1.- En todas las especialidades los partidos se jugarán a 22 “tantos”.
- 2.- “Tanto” es igual a punto que se anota el jugador o equipo que lo consigue. El jugador o equipo que alcance primero el número de tantos señalado tendrá la consideración de ganador del partido.
- 3.- En el caso de que un equipo (pelotari o pareja) decidiese o se viese obligado a abandonar el partido sin haber finalizado, su rival será considerado vencedor, siéndole concedidos 22 “tantos”, mientras que quien abandona dispondrá en el resultado final de los “tantos” que hubiese obtenido hasta ese momento.
- 4.- En partidos “no oficiales”, el organizador, a través del intendente, podrá establecer que el partido sea disputado a un menor número de tantos que 22. Ello será informado y comunicado con carácter previo al inicio del partido.

ARTÍCULO 16.- EL JUEGO Y SUS INCIDENCIAS

- 1.- El tanto se consigue por falta del contrario en el saque o en las incidencias del juego seguidamente apuntadas.
- 2.- Verificado el saque, si quien lo ejecuta hace buena, el jugador del equipo contrario esta obligado a devolver la pelota contra el frontis, de forma que toque el mismo y después bote en el suelo de la cancha, dentro de las líneas señaladas. Puede, asimismo, tocar el frontis y salir despedida hasta el rebote, tocando o no la pared izquierda pero en todos los casos debe caer en el suelo de la cancha, dentro de las líneas marcadas como limite, salvo que sea interceptada de aire o de volea. No puede dar más que un solo bote.



3.- La pelota deberá dirigirse siempre contra el frontis, aunque puede antes o después tocar la pared izquierda. No podrá nunca lanzarse primero directamente contra el rebote. El jugador que lo haga perderá el tanto.

4.- El jugador deberá devolver la pelota, bien al aire o después del primer bote, pues de no hacerlo así ha perdido el tanto.

5.- 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.

6.- 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 apartado anterior. Entre otros recursos, se dan expresamente como válidos los siguientes:

- a) Cuando al dar a la pelota después de que bote se frene la mano para hacer dejada o darle efecto.
- b) Cuando por arrimada de la pelota a la pared izquierda se trata de llevarla a buena empujándola con la mano.
- c) Cuando el pelotari efectúa al aire, de volea o sotamano, una dejada, empujando suavemente la pelota con la mano hacia el frontis.

7.- Los jueces aplicarán estrictamente estas normas, dando falta a toda pelota que no haya sido proyectada contra el frontis de la manera exigida taxativamente en los párrafos precedentes y anotarán el tanto al equipo contrario.

8.- Devuelto el saque, la pelota será lanzada contra el frontis, alternativamente por cada equipo. Si el equipo, se compone de más de un jugador, el lanzamiento se efectuara a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada.

9.- El tanto se termina, a favor del equipo que corresponda, cuando la pelota toca cualquier zona del frontón que no conforme la cancha, bien sea antes o después del bote. Si es antes, será falta contra el equipo lanzador, si es después, tanto a su favor.

10.- Durante el transcurso del partido el delantero y zaguero podrán modificar sus posiciones cuantas veces quieran y en la forma que les interese.



11.- Si comenzado el tanto, la pelota tropezara con un jugador, el Juez Principal distinguirá los siguientes casos:

- a) El jugador que pega a un compañero, en el que la jugada será siempre falta para el equipo de ambos.
- b) El jugador que pega a un contrario en el que el Juez Principal, previa consulta con el Juez Ayudante, si lo estima pertinente, decidirá dando "vuelta" o tanto en contra del que lanzo la pelota, según se aprecie que la misma llegaba o no a buena.
- c) Si la pelota después de pegar a un contrario, llegase a buena, el Juez Principal apreciara igualmente si el lanzamiento inicial llegaba a buena o no, dando vuelta o falta, respectivamente.
- d) Si algún jugador intercepta voluntariamente la pelota, además de sancionarle con la perdida del tanto, debe ser amonestado. El Juez Principal aplicara esta sanción aun cuando no fuera a buena, ya que hasta que no bota en el suelo se considera en juego.

12.- La vuelta consiste en la repetición del tanto, iniciando el saque el que lo hubiera realizado anteriormente y con idéntica pelota.

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

14.- Si un jugador se interpone involuntariamente a su contrario, impidiendo que éste pueda restar o devolver la pelota, el jugador perjudicado o su compañero, únicamente, podrán pedir que se de vuelta, que será concedida exclusivamente por el Juez Principal, previa consulta con el Ayudante, si lo estima pertinente, que decidirá si ha existido estorbada o no, con independencia de que haya sido tocada o no la pelota por el jugador o equipo perjudicado.

15.- Si la estorbada fuera apreciada por el Juez Principal de forma clara y terminante que fue voluntaria, sin necesidad de ser pedida por el contrario, se perderá el tanto por el jugador que la hiciera.

16.- La estorbada de jueces, espectadores, fotógrafos o cualquier persona autorizada a estar en la contracancha, será siempre vuelta. Cualquier otra posible estorbada será a criterio del Juez Principal.

17.- Si dos jugadores pegan a la vez a la pelota, simultáneamente, es buena. Si el golpe o impulso fue dado en tiempos distintos será falta. El devolver la



pelota con las dos manos debe ser buena, si el golpe fue dado con carácter simultáneo, y falta en caso contrario, lo cual sólo los jueces son los encargados de apreciarlo.

18.- En la especialidad del cuatro y medio, las pelotas que sobrepasen la distancia correspondiente a la línea existente entre los cuadros nº 4 y nº 5 (15,75 metros desde el frontis) serán falta, dándose el tanto por perdido a quien lanzase la pelota que botase más allá de dicha línea.

DISPOSICIÓN ADICIONAL ÚNICA

A través de las debidas circulares se podrán establecer cuestiones en relación con la aplicación e interpretación del presente reglamento, así como fijando regulaciones o reglas específicas para supuestos concretos que se planteasen.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Este Reglamento deroga cuantos otros documentos o disposiciones anteriores hubiesen resultado de aplicación con anterioridad a la entrada en vigor del mismo.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Reglamento, y eventuales posteriores modificaciones, entrará en vigor, adquiriendo vigencia y eficacia, tras de su aprobación por el Consejo de Administración de la LEP.M.