



REGLAMENTO DEL TORNEO DE FRONTENIS

Artículo 1. EL FRONTÓN.

El Frontón consta de cancha, contracancha y zona de público.

- La 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, denominadas también escasas, pintadas o señaladas con flejes, chapas o material diferente del suelo, se juega a las modalidades de frontón.
- Contracancha es la franja de terreno a lo largo de la cancha que separa esta del público, siendo el lugar donde se colocan los jueces.
- Zona de público es el lugar destinado a los espectadores.

Artículo 2. DIMENSIONES.

La contracancha tendrá en todas las instalaciones una anchura mínima de 4'50 metros, los cuales han de ser completamente libres y sin obstáculo alguno.

El rebote y la pared izquierda deben tener la misma altura que el frontis. El rebote tendrá la misma anchura que la cancha.

Desde el límite superior del frontis, pared izquierda y rebote hasta el techo (inicio de cerchas o red) debe existir una altura libre mínima de 3'50 metros en frontón largo y de 2 mt. en frontón corto y pequeño.

Artículo 3. LOS CUADROS.

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

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.



Los cuadros deberán tener las medidas que se indican seguidamente:

- 1) En el frontón largo la distancia será de 4 metros de cuadro a cuadro.
- 2) En frontón corto y frontón de 30 metros la distancia entre cuadros será 3,5 metros de cuadro a cuadro.
- 3) En todo caso los cuadros 4 y 7 coincidirán con la falta y pasa, respectivamente.

Artículo 4. ZONAS DEL FRONTIS.

En el frontis existen tres chapas o franjas pintadas:

- 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.
- Otra chapa o franja, 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. 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, salvo para la modalidad de raqueta, que será de 0,60 metros.
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.
- Otra tercera, vertical, limita la anchura del frontis, podrá ser hasta 1,10 metros más ancho que el piso de la cancha.

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.



Artículo 5. PARED IZQUIERDA

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 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.

También 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.

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, salvo para la modalidad de raqueta, que será de 0,60 metros.

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.

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

Artículo 6. LAS PELOTAS.

En las especialidades de raqueta la pelota será de goma neumática de color blanco o amarillo, al igual que en paleta de goma.

La distancia para conocer el bote máximo y mínimo, será dejando caer la pelota sin fuerza a 2 metros.

Artículo 7. EL SAQUE.

El primer saque se realizará mediante bola de saque, la pareja ganadora del punto sacará (deberán tocar la bola los 4 jugadores para que la bola de saque sea válida).

Los saques se efectuaran por ambos equipos desde la línea de 4, botando la pelota detrás de la línea señalada de dicha distancia.

El jugador que saca debe advertir a su contrario.

En frontón los saques son motivo a que la jugada que se intenta se califique de "buena", "falta", "pasa" o "vuelta".



Asociación Cultural y Deportiva "Juegos de la comarca"

Se llama "buena" cuando el jugador saca botando la pelota detrás de la raya señalada para ejecutar el saque, según la modalidad, 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. Es "falta" si bota en la raya de "falta" o delante de la misma. Es "pasa o vuelta" si bota en la raya de "pasa" o detrás de ella.

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.

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 o pasa.

El cuadro 4 y el cuadro 7 serán la falta y pasa respectivamente.

Se consideran pelotas malas en todas las especialidades cuando concurren las siguientes circunstancias:

1. Cuando la pelota se devuelva al segundo bote.
2. Cuando botando la pelota sobre el tejadillo, de aire, salga afuera del límite del área de juego.
3. Cuando toque el techo.
4. Cuando la pelota dé fuera del área de juego en el transcurso de un partido, tanto en el saque como en el desarrollo del juego.
5. Dos saques mal efectuados consecutivos.

Al realizar el saque, el jugador que hace "pasa", tiene derecho a repetir el saque una vez más. Si hiciera "falta" o nueva "pasa" es falta.

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

Hecha una "pasa" la repetición del saque tendrá que realizarse por el mismo jugador.

El saque podrá hacerlo indistintamente el delantero o zaguero.

Si un jugador o pelota rebasaran la línea de saque, no podrá recogerse ya la pelota.



Artículo 8. EL TANTEO

El tanto se consigue por falta del contrario en el saque o en las incidencias del juego o de la manera siguiente:

- Verificado el saque, si quien lo ejecuta hace buena, el jugador del equipo contrario está 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 límite, salvo que sea interceptada de aire o de volea. No puede dar más que un solo bote.
- 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.
- En el trinquete puede tocar ambas paredes, izquierda y derecha, antes o después de tocar el frontis y tantas veces como sea y puede botar en el tejadillo tantas veces como sea o deslizarse por el mismo. No podrá botar en el suelo mas que una vez y nunca podrá lanzarse primero contra el rebote.
- El jugador deberá devolver la pelota, bien al aire o después del primer bote, pues de no hacerlo así ha perdido el tanto.
- Devuelto el saque, la pelota será lanzada contra el frontis, alternativamente por cada equipo. Si el equipo, se compone de mas de un jugador, el lanzamiento se efectuara a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada. El tanto se termina, a favor del equipo que corresponda, cuando la pelota toca cualquier zona del frontón o trinquete, 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.

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



Asociación Cultural y Deportiva "Juegos de la comarca"

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

1.- El jugador que pega a un compañero, en el que la jugada será siempre falta para el equipo de ambos.

2.- 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 lanzó la pelota, según se aprecie que la misma llegaba o no a buena.

3.- 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.

4.- Si algún jugador intercepta voluntariamente la pelota, además de sancionarle con la pérdida del tanto, debe ser amonestado. El Juez Principal aplicará esta sanción aun cuando no fuera a buena, ya que hasta que no bota en el suelo se considera en juego. La vuelta consiste en la repetición del tanto, iniciando el saque el que lo hubiera realizado anteriormente y con idéntica pelota, salvo que a criterio del Juez Principal esta estuviera deteriorada.

Si un jugador se interpone involuntariamente a su contrario, impidiendo que este pueda restar o devolver la pelota, el jugador perjudicado o su compañero, únicamente, podrán pedir que se de vuelta, mediante la voz "pido", cuya vuelta 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. 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.

Terminado un tanto, únicamente el equipo que lo haya ganado, a través de cualquiera de sus componentes podrá solicitar un período de descanso, que será de un minuto, cuya acumulación a través de un partido no podrá ser superior a cinco minutos por equipo.

La raqueta siempre deberá estar adherida al cuerpo del jugador en el momento de dar a la pelota. Lo contrario no es válido y lleva consigo la pérdida del tanto para su bando.

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.



Artículo 15. DESARROLLO DEL TORNEO.

Los partidos se jugarán durante la primera fase y la repesca a 1 Set a 21 puntos.

Los octavos, cuartos de final y la lucha por el 5º al 8º puesto se jugará al mejor de 3 Set a 15 puntos.

Las semifinales, el 3º y 4º puesto y la Gran Final se disputarán al mejor de 3 Set a 21 puntos.

Los Sets se ganarán siempre por diferencia, como mínimo de 2 puntos.

Artículo 16. CUADRO DEL TORNEO.

- ✓ Primera Fase: 11 enfrentamientos en los cuales se clasifican los 11 ganadores para octavos de final.

PRIMERA FASE			
1	GANADOR A		
2	PERDEDOR a	GANADOR G	13
		PERDEDOR g	14
3	GANADOR B		
4	PERDEDOR b	GANADOR H	15
		PERDEDOR h	16
5	GANADOR C		
6	PERDEDOR c	GANADOR I	17
		PERDEDOR i	18
7	GANADOR D		
8	PERDEDOR d	GANADOR J	19
		PERDEDOR j	20
9	GANADOR E		
10	PERDEDOR e	GANADOR K	21
		PERDEDOR k	22
11	GANADOR F		
12	PERDEDOR f		



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- ✓ Fase de Repesca: dentro de los 11 perdedores, la pareja que haya obtenido el peor resultado quedará eliminada; y las otras 10 disputarán una eliminatoria en la que se clasificarán los 5 ganadores de sus partidos para octavos de final.

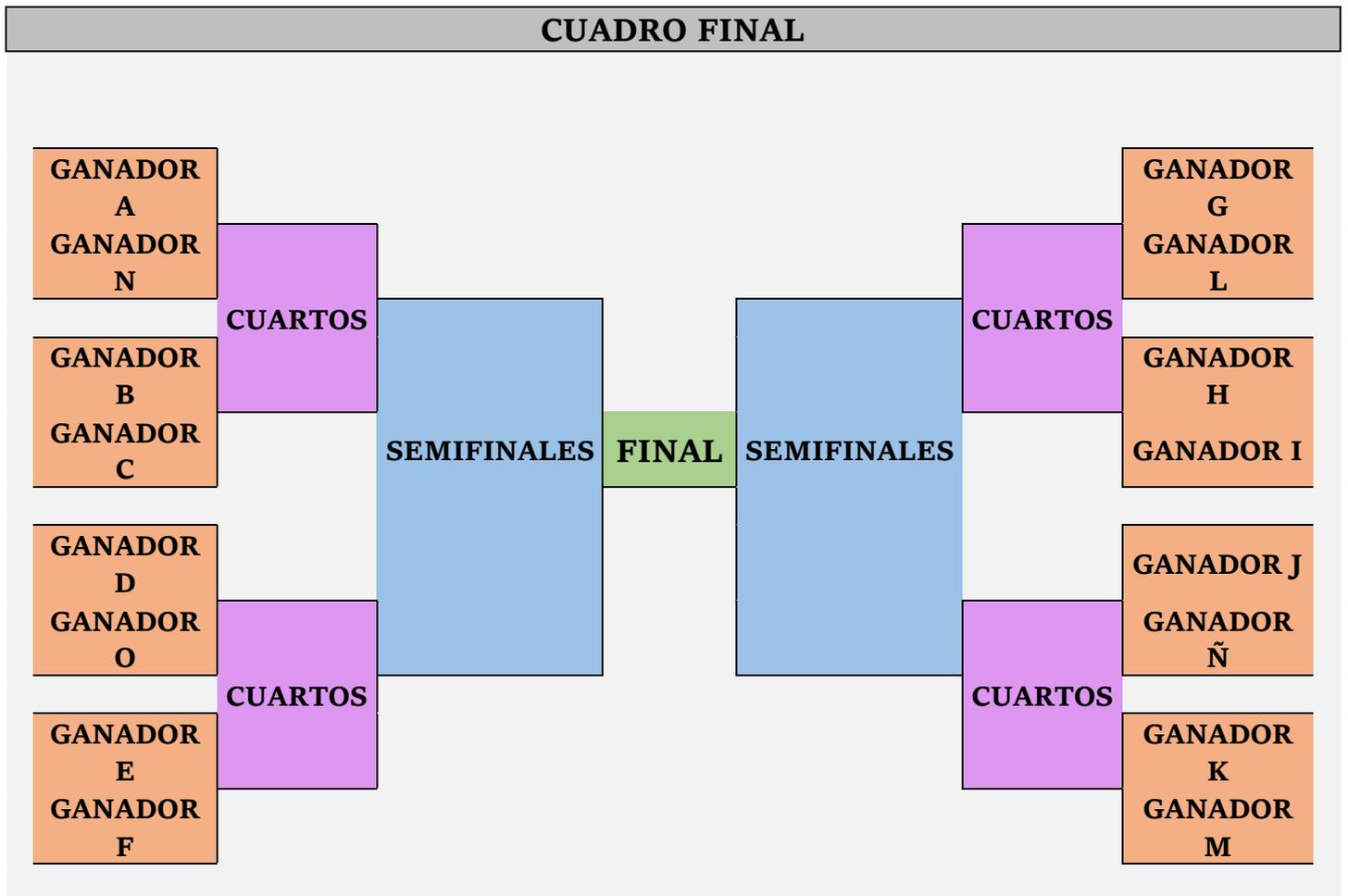
RESPESCA	
PERDEDOR a PERDEDOR b	GANADOR L
PERDEDOR c PERDEDOR d	GANADOR M
PERDEDOR e PERDEDOR f	GANADOR N
PERDEDOR g PERDEDOR h	GANADOR Ñ
PERDEDOR i PERDEDOR j	GANADOR O
PERDEDOR k ELIMINADO	

Obs: se ha realizado un ejemplo con el Perdedor k como el peor de la primera fase



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- ✓ Fase final: los 16 clasificados disputarán toda la fase a eliminatoria directa. Habrá lucha del 5º al 8º puesto y 3º y 4º puesto.



Artículo 17 – Premios.

Las 3 primeras parejas clasificadas ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el sábado 17 de junio en la Ceremonia de Clausura en Puente del Arzobispo.

