

***Federación Metropolitana de Pelota***

# **Reglamento Oficial de Juego 2022**

**TRIBUNAL DE DISCIPLINA  
TRIBUNAL DE APELACIONES**

## INTRODUCCIÓN - 1

A partir de la creación de los Órganos Jurisdiccionales de la FMP, el Tribunal de Disciplina y el Tribunal de Apelaciones, se dispone a la modificación y actualización del Reglamento de Juego.

Conceptualmente, la idea es unificar el Reglamento con el propuesto por la Confederación Argentina de Pelota (CAP), el cual fue adoptado también por la Federación de Pelota de la Provincia de Buenos Aires (FPPBA).

A partir de esta actualización, con pequeñas modificaciones de adaptación a nuestro sistema de competencia, se logra la unificación de los reglamentos de la CAP, la FPPBA y la FMP.

Se mantiene al Programa de Actividades como referencia en diversos temas, como complemento del presente Reglamento.

Seguimos trabajando en pos de una paleta mejor, para todos.

TRIBUNAL DE DISCIPLINA  
TRIBUNAL DE APELACIONES  
CONSEJO DIRECTIVO

## INTRODUCCIÓN - 2

LA ACTUALIZACIÓN DEL REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO DE LA PELOTA, MANTIENE LA INTENCIÓN DE HACER DE NUESTRO DEPORTE UN JUEGO ORDENADO, DINÁMICO Y ATRACTIVO, PARA QUIENES LO PRACTICAN Y PARA QUIENES LO DISFRUTAN EN CALIDAD DE ESPECTADORES.

EL REGLAMENTO, BASADO EN NORMAS PUESTAS EN APLICACIÓN DESDE HACE TIEMPO, INTRODUCE ALGUNAS INNOVACIONES Y TIENDE A UNIFICAR CRITERIOS RESPETANDO, EN GENERAL, LA TRADICIÓN DE SU PRÁCTICA EN NUESTRO PAÍS.

SUSTENTA EL ESPÍRITU DEPORTIVO QUE DEBE ESTAR PRESENTE EN TODA COMPETENCIA Y EL CONCEPTO BÁSICO DE QUE: EL TANTO CONTINÚA HASTA QUE PIQUE DOS VECES EN EL SUELO O TOQUE EN ZONA INVÁLIDA”.

LOS CAMBIOS INCORPORADOS, SURGEN DE APORTES RECIBIDOS Y DE LA EXPERIENCIA RECOGIDA DENTRO Y FUERA DE LAS CANCHAS. LA EPOCA QUE VIVIMOS DEMANDA MOVILIDAD, ADAPTACIÓN Y COMO TODO PROYECTO, SERÁ PERFECTIBLE Y PASIBLE DE REAJUSTES FUTUROS.

# REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO

## **CAPÍTULO I. Disposiciones generales**

### **CAPÍTULO II. La cancha**

#### **SECCIÓN 1º Trinquete**

#### **SECCIÓN 2º Frontón**

### **CAPÍTULO III. De los partidos**

### **CAPÍTULO IV. Elementos, indumentaria y accesorios para el juego**

#### **SECCIÓN 1º La Pelota**

#### **SECCIÓN 2º La Paleta**

#### **SECCIÓN 3º La vestimenta y accesorios**

### **CAPÍTULO V. Reglas del juego**

#### **SECCIÓN 1º El saque**

#### **SECCIÓN 2º El tanto**

#### **SECCIÓN 3º El juego y sus incidencias**

#### **SECCIÓN 4º Interrupción - Sustitución – Suspensión del partido**

### **CAPÍTULO VI. De los jueces y sus atribuciones**

### **CAPÍTULO VII. De las actitudes antideportivas. Sanciones**

### **CAPÍTULO VIII. De lo no previsto**

## CAPÍTULO I - Disposiciones Generales

**Art. 1** El presente Reglamento Oficial de Juego, en trinquete y frontón, tiene como ámbito de aplicación la jurisdicción de la Federación Metropolitana de Pelota (FMP), en sus competencias oficiales.

**Art. 2** La Federación Metropolitana de Pelota, tiene la facultad de introducir disposiciones especiales transitorias, a través del Programa de Actividades, en cada competencia que organice.

## CAPÍTULO II – La Cancha

**Art. 3 La cancha de Pelota**, trinquete o frontón, cubierta o descubierta, comprende todos los espacios, la zona o área de juego específica, el sector de banquillo para técnicos y/o jugadores suplentes y el sector para la ubicación del público a nivel y/o tribunas.

**Art. 4 La zona o área de juego** es un rectángulo, de 28 a 30 metros de largo por 8,50 a 9,00 metros de ancho. Es un espacio físico comprendido por piso y paredes, con líneas demarcadas, en las que la pelota puede picar, tocar o rebotar durante el desarrollo del juego.

**NOTA:** LA FEDERACIÓN METROPOLITANA DE PELOTA PODRÁ AUTORIZAR, LA UTILIZACIÓN DE CANCHAS CON ALGUNAS MEDIDAS QUE, MOMENTÁNEAMENTE, NO SE AJUSTEN A LAS DISPOSICIONES DEL PRESENTE REGLAMENTO.

### SECCIÓN 1º TRINQUETE

**Art. 5 El Frontis:** pared frontal que mide 9,00 metros de ancho +/- 50 cm, por 7,50 metros de alto, demarcada por dos chapas paralelas al piso. Ambas de 15 centímetro de ancho, pintadas en toda su extensión.

**NOTA:** Las líneas (chapas y líneas demarcatorias) se recomiendan ser pintadas de color que contraste con la pelota habitual (evitar el negro o blanco).

5.1. En la chapa inferior (suncho), el borde superior debe encontrarse a sesenta (60) centímetros del suelo. Tolerancia: +/- 1 cm.

5.2. En la chapa superior, el borde inferior debe ubicarse a siete metros cincuenta (7,50) centímetros del plano del suelo. Tolerancia: +/- 5 cm.

5.3. El tambor, forma parte del frontis, tiene cincuenta (50) centímetros de ancho y se une en ángulo con la pared lateral derecha en un plano inclinado a 45º, desde la chapa inferior hasta los siete metros cincuenta (7,50) de alto.

**Art. 6 La pared de la derecha:** se extiende desde el tambor al rebote y cuenta con:

**A.** Tres chapas, todas de quince (15) centímetros de ancho.

A.1. La primera chapa, paralela al piso, comienza en el tambor, tiene cinco (5,00) metros de largo, manteniendo la misma altura del frontis (7,50). Tolerancia: +/- 5 cm.

A.2. La segunda chapa, también paralela al piso se denomina "San Sebastián", debe tener en su borde inferior una altura máxima de seis (6) metros, comienza a cinco (5) metros del tambor y llega al rebote. Tolerancia: +/- 5 cm.

A.3. La tercera chapa, perpendicular al piso a cinco (5) metros del tambor, une la primera línea con la segunda (San Sebastián).

**B.** Cinco líneas, desde el piso y perpendiculares al mismo, entre 1 y 2 metros de altura y siete (7) centímetros de ancho, pintadas cada cinco (5) metros estimativamente, con los números 1 – 2 – 3 – 4 – 5, útiles para delimitar la zona de saque y para orientación-ubicación de los jugadores.

**NOTA:** La línea del tres debe ubicarse a quince (15) metros y las restantes de manera proporcional al largo de la cancha.

**Art. 7 La pared de la izquierda:** comienza en el frontis y se une al rebote. Cuenta también con tres chapas:

7.1. La primera chapa, paralela al piso, mantiene la altura del frontis (7,50), se extiende hasta el palco o de no tenerlo hasta los cinco (5,00) metros en dirección al rebote. Chapa de 15 cm de ancho. Tolerancia: +/- 5 cm.

7.2. La segunda chapa, también paralela al piso, comienza en el borde inferior del palco y llega hasta el rebote, de no tener palco el borde inferior tiene cuatro (4) metros de altura. Tolerancia: +/- 5 cm. Chapa de 5 cm de ancho.

7.3. La tercera chapa, a cinco (5,00) metros del frontis, es perpendicular al piso y une la primera chapa con la segunda. Tolerancia: +/- 5 cm. Chapa de 15 cm de ancho.

**Art. 8 El rebote:** la chapa es una continuación del mismo límite inferior de la chapa de la pared izquierda, de no tener palco la altura será de cuatro (4) metros. Tolerancia: +/- 5 cm. Chapa de 15 cm de ancho.

**Art. 9 El share:** construido de mampostería o madera, comienza en el frontis y finaliza en el rebote.

9.1. Debe tener un metro ochenta centímetros (1,80) de altura sobre la pared izquierda y noventa y cinco (95) centímetros de ancho, con una leve caída (aproximadamente de 10°), para finalizar a un metro setenta (1,70) del suelo. Tolerancia: hasta veinte centímetros (20), de más o de menos, en las medidas.

9.2. En su frente y enmarcada, cuenta con una reja de dieciocho metros cincuenta centímetros de largo (18,50), colocada internamente a cinco (5) o siete (7) centímetros de los bordes. Comienza a cinco metros (5,00) del frontis y finaliza cuatro metros, cincuenta centímetros (4,50), antes del rebote. Tolerancia: hasta cincuenta (50) centímetros en las medidas fijadas para su extensión.

9.3. La reja tendrá setenta (70) centímetros de alto, desde borde superior al inferior del marco (paralelo al suelo). Del borde inferior al suelo, deberá medir ochenta (80) centímetros. Tolerancia: hasta cinco centímetros (5), de más o de menos, en las medidas.

**NOTA:** Se aconseja no colocar, en el espacio que dista de la reja a los bordes, listones de madera o chapa, a fin de evitar confusiones y facilitar la toma de decisiones de jugadores o jueces durante el desarrollo del juego. Mientras la pelota no golpee o roce la reja, cualquiera sea la trayectoria que siga luego de impactar en los bordes, el tanto continuará.

**Art. 10 Zona de saque.** Se denomina al espacio desde donde se efectúa el mismo y está determinada por:

10.1. Una línea paralela al frontis, desde el share hasta la pared derecha, en adelante línea de saque o línea del tres, de siete (7) centímetros de ancho como mínimo, pintada sobre el piso y cuyo borde más cercano al frontis, deberá ubicarse a quince (15) metros.

10.2. Una línea perpendicular al frontis, denominada línea de media falta, pintada sobre el piso a dos (2,00) metros del share con un ancho de siete (7) centímetros, que se extiende desde la línea de saque hasta el rebote. Tolerancia: +/- 5 cm.

**Nota:** Todas las líneas demarcatorias deben ser de color contrastante con la pintura del piso y las paredes. Se aconseja color rojo, verde o celeste sobre pinturas blancas y amarillo sobre pinturas verdes o azules.

## **SECCIÓN 2º FRONTÓN**

**Art. 11 El frontis:** pared frontal que mide 9,00 metros de ancho por 7,50 metros de alto, demarcada por dos líneas paralelas al piso. Ambas pintadas en toda su extensión, sobre una chapa de 15 centímetros de ancho. Tolerancia: hasta un metro (1,00) en el ancho de la cancha.

11.1. En la línea inferior (suncho), el borde superior debe encontrarse a sesenta centímetros (60) del suelo.

11.2. En la línea superior, el borde inferior debe ubicarse a siete metros cincuenta centímetros (7,50) del plano del suelo. .

11.3. El tambor, forma parte del frontis, tiene cincuenta centímetros de ancho (50) y se une en ángulo con la pared lateral derecha en un plano inclinado a 45º, desde la línea inferior (suncho), hasta los siete metros cincuenta centímetros (7,50) de alto.

**Art. 12 El rebote:** pared final del imaginario rectángulo, de cuatro metros (4,00) de altura, ubicada en paralelo a 28 o 30 metros del frontis. Tolerancia: hasta diez centímetros de más o de menos

**Art. 13 La pared larga de la izquierda:** se inicia en el frontis y se extiende hasta el rebote, cuenta con:

**A.** Tres líneas, todas pintadas sobre una chapa de quince (15) centímetros de ancho.

A.1. La primera línea, paralela al piso, mantiene la altura del frontis (7,50) y se extiende hasta los cinco (5,00) metros en dirección al rebote.

A.2. La segunda línea, también paralela al piso, comienza a ocho (8,00) metros del frontis y llega al rebote; su borde inferior debe encontrarse a seis (6) metros de altura.

A.3. La tercera línea, es oblicua al piso y une la primera línea (A.1), con la segunda (A.2), desde los cinco hasta los ocho metros.

**B.** Cinco o seis líneas, perpendiculares al piso, de un (1) metro de altura y siete (7) centímetros de ancho, pintadas cada cinco (5) metros con los números 1 – 2 – 3 – 4 y 5, útiles para delimitar la zona de saque y para orientación-ubicación de los jugadores.

**NOTA:** La línea del tres debe ubicarse a quince (15) metros y las restantes de manera proporcional al largo de la cancha.

Art. 14 La pared corta de la derecha. De ocho metros de largo (8,00), paralela a la pared izquierda en dirección al rebote, debe mantener la misma altura del frontis (7,50) y estar demarcada por una línea de quince (15) centímetros de ancho pintada sobre chapa.

Art. 15 La línea lateral derecha: comienza al finalizar la pared corta y se extiende hasta el rebote, cerrando el imaginario rectángulo de la zona de juego. Debe demarcarse sobre el piso, desde el borde interno de dicha pared (hacia la contra-cancha), con un ancho de quince (15) centímetros.

Art. 16 La línea de saque (línea del 3). Es el lugar desde donde se efectúa el mismo para iniciar cada tanto. Está señalada por una línea paralela al frontis, pintada sobre el piso desde la pared izquierda hasta la línea lateral derecha. El borde más cercano al frontis, debe ubicarse a quince (15) metros, con un ancho mínimo de siete (7) centímetros.

Art. 17 La contracancha. Espacio comprendido entre la línea lateral derecha hasta otra línea paralela del mismo ancho, de dos metros cincuenta (2,50) a cuatro metros (4,00) como máximo, en el que también puede desarrollarse el juego y en el que no debe ubicarse público alguno.

**NOTA:** Las líneas demarcatorias deben ser de color contrastante con la pintura del piso y las paredes. Se aconseja color rojo o negro sobre pinturas blancas y amarillo o blanco sobre pinturas verdes.



## **CAPÍTULO III - De los Partidos**

**Art. 18 Los partidos**, en trinquete y/o en frontón, correspondientes a competencias oficiales se disputarán entre parejas (2 vs. 2). Fuera de este tipo de competencias podrá variarse la composición de ambos o de algunos de los equipos contendientes.

**Art. 19 Los partidos**, por disposiciones especiales, podrán también realizarse en horario continuo. Es decir que, finalizado un partido, se concede el período de calentamiento y de inmediato se inicia el siguiente encuentro (ver Programa de Actividades).

**Art. 20 Inscripción de jugadores**. Se permite la inscripción de hasta cuatro (4) jugadores por equipo (dos titulares y dos suplentes).

20.1. Si un equipo no hubiera inscripto a los jugadores suplentes y los integrantes del mismo se indispusieran, lesionaran o fuesen sancionados con descalificación y/o expulsión, durante el calentamiento y no pudiera por esa causa comenzar el encuentro, se le dará por perdido el partido.

20.2. Los encuentros no podrán comenzar si algunos de los equipos presentara un solo jugador. En este caso corresponde aplicar el Art. 21.1.

20.3. Una vez que los jugadores entraron a la cancha a realizar el calentamiento, transcurridos quince (15) minutos como máximo, debe iniciarse el encuentro (ver ejemplo en Programa de Actividades).

20.4. El calentamiento en cancha, se realizará siempre en presencia de un Juez.

20.5. Se considerará ausencia y pérdida de puntos de uno o de ambos equipos, cuando transcurridos treinta (30) minutos del horario previsto, no se hicieran presentes para iniciar el encuentro.

20.6. Si uno o ambos equipos no se presentaran, el Juez lo informará en la planilla y a los equipos ausentes se le dará por perdido el partido (ver Programa de Actividades).

## CAPÍTULO IV - Elementos, Indumentaria y Accesorios para el Juego.

### SECCIÓN 1º La Pelota

**Art. 22 Las pelotas** a utilizar durante todo el partido, serán aprobadas por el árbitro. Dispondrá de un mínimo de dos (2) pelotas.

**NOTA:** los jugadores NO podrán incluir pelotas propias.

**Art. 23 Las condiciones que debe cumplir la pelota a utilizar, son las siguientes:**

23.1. Marca y modelo homologada por la FMP.

23.2. Tener una diámetro de 44 a 46 milímetros.

23.3. Contar con un peso de 39 a 42 gramos.

23.4. Alcanzar entre un metro y diez centímetros (1.10) a un metro treinta centímetros (1.30) de alto, cuando el Juez la deja caer hacia el piso desde la altura del share (un metro setenta).

**Art. 24** El Juez podrá inspeccionar, en cualquier momento del partido, la pelota en uso y disponer su retiro cuando a su criterio ésta se encuentre inutilizada para continuar con el normal desarrollo del juego.

**Art. 25** En el caso que un jugador considere que la pelota no se encuentra en condiciones normales, podrá solicitar al Juez que compruebe su estado y cambiar la pelota si lo desea, si posee el saque (este cambio de pelota se realizará SOLAMENTE entre las dos pelotas que posee el Juez del encuentro). Al finalizar el tanto, o durante una interrupción del juego, éste resolverá si corresponde efectuar el cambio.

**Art. 26** En caso que se concrete el cambio de pelota, los jugadores de ambos equipos podrán probarla golpeándola hacia el frontis, no más de dos veces por equipo.

### SECCIÓN 2º La Paleta

**Art. 27 Las condiciones que debe cumplir la paleta a utilizar, son las siguientes:**

27.1. Marca y modelo homologada por la FMP.

27.2. Longitud: máximo 55 centímetros.

27.3. Ancho: máximo 22 centímetros.

27.4. Espesor: máximo 14 milímetros.

27.5. Peso: máximo 500 gramos.

## **SECCIÓN 3º Vestimenta de los jugadores.**

### **Accesorios**

**Art. 28** Los jugadores que integren un mismo equipo, deben presentarse en la cancha con vestimenta uniforme de idéntico color y con anteojos protectores (de uso obligatorio para delanteros y zagueros).

**Art. 29** La indumentaria, consiste en: remeras, pantalones y medias con las siguientes características:

29.1 Polo o remera. En ambas opciones del mismo color y con mangas, sin o con cuello.

29.2 Pantalón largo o corto del mismo color.

29.3 Medias y zapatillas deportivas.

**Art. 30** La Federación Metropolitana de Pelota podrá autorizar el uso de otro tipo de prendas, incluso con anuncios publicitarios (de determinado tipo y forma), como así también no autorizar aquellos que desmerezcan el deporte o afecten sus intereses.

**Art. 31** Los jugadores no podrán utilizar, durante el calentamiento o disputa de un partido, cadenas, pulseras, relojes o algún tipo de bijouterí (anillos, piercing, otros), ni cubrirse la cabeza con gorros, boinas u otras prendas, salvo vinchas o cintas sujetadoras de cabello. **SI PODRÁN, PORTAR GORRA O VISERA EN CANCHAS DESCUBIERTAS.**

## CAPÍTULO V - Reglas de Juego

### SECCION 1º El saque. Aspectos comunes a ambas especialidades.

**Art. 32** Para determinar qué equipo efectuará el saque con el que se iniciará el partido, el Juez procederá a realizar un sorteo, estando prohibido el peloteo durante ese acto.

**Art. 33** Si el partido se disputa por set, el Juez sorteará el saque para el 1er. set, correspondiendo el saque en el 2do set al equipo que perdió el sorteo. Si es necesario disputar el 3er. set, definitorio, el saque se sorteará nuevamente.

**Art. 34** El saque podrá realizarlo indistintamente el delantero o el zaguero.

**Art. 35** El jugador que efectúa el saque deberá advertir al equipo contrario sobre su acción. Si no lo hiciera, los contrarios podrán solicitar que se realice nuevamente. El equipo receptor, de todas maneras, deberá intentar devolver la pelota esperando la resolución del Juez. Este, a su vez, puede ordenar repetir el saque aunque no exista petición alguna por parte de los jugadores.

**Art. 36** Al finalizar un tanto, el saque siguiente deberá efectuarlo un jugador del equipo ganador del mismo en forma inmediata, si no fuera así, el juez dará la orden de "Juegue", siempre respetando el art. 36, si no fuera así, el jugador será pasible a las sanciones del art. 74.a.-

**Art. 37** Si en el saque la pelota va a dar directamente al tambor y no pasa la línea de saque, se sancionará con falta para el equipo que realizó el saque.

#### **Art. 38 El saque en trinquete:**

38.1 Se efectuará desde la "zona de saque o media". La pelota deberá ser golpeada siempre hacia el frontis y al volver deberá picar detrás de la línea demarcatoria (línea del 3), fuera de los límites de la "zona de media".

**NOTA:** A) En los partidos de 1ra "A" y ELITE categoría el saque es libre (pero siempre debe efectuarse desde la zona de media), y solo será requisito para que sea válido, que la pelota pique detrás de la línea del tres. B) El bote de la pelota sobre la línea del tres, será MALA.

38.2. El jugador que efectúa el saque, debe botar la pelota en el piso detrás de la línea de saque y dentro de la zona de media, independientemente de la categoría que se esté jugando. El saque, no puede efectuarse de aire.

38.3. Si la pelota tocara la pared izquierda en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste, tendrá la consideración de media falta siempre que pique en la zona de juego (denominada comúnmente “zona buena”). En caso contrario se considerará falta (pelota mala).

38.4. La media falta se sanciona cuando la pelota pica dentro, o sobre la línea perpendicular, de la “zona de media”.

38.5. Será considerada mala la pelota que, después de ser golpeada hacia el frontis, vaya a dar de aire en el rebote, se desplace a continuación por sobre el share y pique (en su trayectoria hacia el frontis) más allá o sobre la línea de saque (línea del 3).

#### **Art. 39 El saque en frontón:**

39.1. Se efectuará desde “la línea de saque”, demarcada a los 15 metros (línea del tres), golpeando la pelota hacia el frontis y ésta, al volver, deberá botar detrás de la línea de saque y dentro de la zona de juego.

**NOTA:** A) El pique de la pelota sobre la línea del tres, será MALA.

B) En algunas canchas, por las dimensiones, el saque podrá tener normas especiales.

39.2. En el saque, la pelota puede tocar la pared izquierda en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste.

39.3. Si en el saque la pelota, tocara la pared izquierda y antes de picar, a su vez tocara el rebote, el saque quedará invalidado y tendrá la consideración de media falta.

39.4. Tendrá también la consideración de media falta cuando la pelota, tocara rebote y pared izquierda antes de picar.

39.5. Si la pelota tocara la pared derecha en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste, tendrá la consideración de media falta, siempre que la pelota pique en la zona de juego (“zona buena”), caso contrario será falta (pelota mala).

**Art. 40** Continuidad de la media falta. De sancionarse “media falta”, “vuelta” u otra circunstancia de interrupción del juego, el segundo intento de saque en el tanto, siempre deberá ejecutarlo jugador que lo inició (salvo que en la interrupción se efectúe un cambio o el jugador quede impedido por lesión).

**Art. 41** El saque, de acuerdo a la ejecución y a lo especificado en los artículos anteriores, podrá ser calificado como:

#### 42.1. PELOTA BUENA, cuando:

- A.** El jugador que saca hace picar la pelota detrás de la línea de saque (línea del 3) y al volver del frontis pasa dicha línea. (En trinquete, además, debe picar fuera de la “zona de media”, excepto Élite y 1ra. A con “saque libre”).
- B.** La pelota es golpeada de aire, por un jugador del equipo receptor, aunque por su trayectoria se dirigiera fuera de los límites considerados válidos (el tanto continua).

#### 42.2. PELOTA MALA, cuando:

- A.** El jugador que saca, hace picar la pelota sobre la línea de saque o delante de esta.
- B.** Una vez realizado el saque, la pelota de vuelta del frontis no pasa la línea del tres, pica sobre ésta o fuera de los límites de la zona de juego.
- C.** Al realizar el intento de saque, el jugador bota la pelota en el piso y la misma toca o roza cualquier parte de su cuerpo o de su vestimenta.
- D.** En un mismo tanto, se reitera la “media falta”.

#### 42.3. VUELTA, cuando:

- A.** El jugador que saca intenta sorprender con su acción al contrario.
- B.** Al iniciar la acción de saque, la pelota se le cae de la mano al jugador y el Juez considerara que fue un acto involuntario.
- C.** El Juez estime que alguna causa o circunstancia, afectó o puede afectar al jugador que saca.

#### 42.4. MEDIA FALTA, cuando:

- A.** En trinquete la pelota, de vuelta del frontis, pasa la línea demarcatoria y pica dentro de la “zona de media” (excepto en 1ra categoría y ELITE – saque libre).
- B.** En trinquete la pelota, de ida o de vuelta del frontis, toca la pared izquierda. Siempre que pique detrás de la línea de saque, caso contrario, será falta.
- C.** En frontón la pelota, antes de picar, toca pared izquierda y rebote o viceversa (rebote y pared izquierda).
- D.** En frontón la pelota toca la pared derecha, en su trayectoria hacia el frontis o al regreso de éste. Siempre que la pelota luego bote dentro de la zona de juego (“zona buena”), caso contrario, será falta.

**NOTA:** En cualquiera de estas situaciones, se repetirá el saque pero de reiterarse alguno de estos errores, se sancionará con falta y tanto a favor del equipo receptor.

## **SECCIÓN 2º. El Tanto (punto)**

### **Art. 43 Los partidos podrán disputarse indistintamente:**

43.1. A veinticinco (25) tantos sin alargue.

43.2. A ganar dos set (juegos) a quince (15) tantos cada uno, sin alargue y sin límite de tiempo. En éste caso, de adjudicarse un set cada equipo, el partido se definirá en un tercer set a diez (10) tantos sin alargue.

**NOTA:** En el Reglamento Particular del Torneo, se especificará la forma de disputar los partidos.

### **Art. 44 El Juez concederá punto, registrándolo en su tarjeta y cuando:**

44.1. La pelota, dentro de la zona de juego, pique dos veces en el suelo antes de ser devuelta por el equipo que corresponda.

44.2. La pelota golpeada por un jugador saliera hacia atrás no dirigiéndose hacia el frontis o por su trayectoria y velocidad no cuente con posibilidad de llegar al mismo.

44.3. Se impulse la pelota con alguna parte del cuerpo u otro elemento que no sea la paleta. El golpe a la pelota siempre debe producirse con la paleta empuñada por el jugador.

44.4. En un mismo tanto, se produzcan dos medias faltas consecutivas; aunque entre ellas se hubiese interrumpido el juego o sancionado una vuelta.

44.5. La pelota toque el techo, u otros elementos de las instalaciones fuera de las líneas demarcatorias.

44.6. La pelota toque las líneas que delimitan la zona de juego (demarcadas en piso y/o paredes) ó pique fuera de la misma.

44.7. En trinquete: la pelota en juego, luego de golpear en el frontis, pica en el suelo y seguidamente roza o golpea en la reja del share. Corresponde tanto a favor del equipo que golpeó la pelota.

### **Art. 45 En trinquete se sancionará con falta y punto, cuando:**

45.1. En el transcurso del tanto, la pelota de aire roza o golpea la reja del share.

45.2. La pelota, de aire, bota sobre el share y sale luego de los límites de la zona de juego.

45.3. Cuando la pelota, impulsada hacia el frontis, pica y luego roza o golpea la reja del share.

45.4. La pelota va del tambor, directamente, a la chapa situada en la parte inferior del frontis o debajo de esta.

#### **Art. 46 Casos especiales en trinquete.**

46.1 Si la pelota de aire, golpea en los bordes horizontales o verticales (potó), o bota una o más veces dentro del espacio que enmarca y contiene la reja, sin rozarla, el juego continúa.

46.2. Si en la disputa de un tanto, la pelota fuera de frontis a rebote y de éste nuevamente a frontis, rodando o picando por el share, el punto continúa siempre que golpee nuevamente en el frontis sobre la chapa inferior (suncho).

46.3. Si la pelota golpea en el frontis y luego de picar en el suelo, toca nuevamente el frontis por sobre la chapa inferior (suncho), el tanto debe proseguir.

46.4. Continuidad del juego. Mientras la pelota bote y/o toque, piso o paredes, dentro de la zona de juego, se mantendrá la disputa del tanto hasta que: la pelota pique dos veces en el suelo, bote fuera de los límites válidos u otra circunstancia que merezca la sanción de falta por parte del Juez.

### **SECCIÓN 3º El Juego y sus Incidencias.**

#### **Art. 47 Facultad de pedir de los jugadores. Detención del juego. Finalización del tanto**

47.1. Los jugadores durante el desarrollo del tanto tienen la FACULTAD DE PEDIR, antes o después de haber golpeado la pelota hacia el frontis, si a su juicio se produjeran las circunstancias de media, falta, estorbada u otra situación que impida la normal continuidad del juego, pero siempre deberán continuarlo hasta que el Juez dictamine.

47.2. Si la pelota se dañara durante el desarrollo del tanto, los jugadores podrán advertir al Juez, sin interrumpirlo. Corresponde única y exclusivamente al Juez detener el juego en esta circunstancia.

47.3. Si alguno de los jugadores interceptara la pelota, por considerar que la misma se encuentra dañada, el Juez lo advertirá y lo sancionará con punto en contra, si a su criterio la pelota está en condiciones de ser utilizada. Caso contrario, DARÁ VUELTA, pero mantendrá la advertencia para los dos equipos, pues ante la reincidencia deberá amonestar a quien corresponda.

47.4. Cada equipo, mediante la intervención voluntaria de uno de sus integrantes (la alternancia entre ellos no es obligatoria), deberá golpear la pelota hacia el frontis, directa o indirectamente de aire o después del primer bote, pues de no hacerlo se perderá el tanto.

**NOTA:** A) La pelota nunca podrá golpearse contra el rebote para que llegue al frontis. B) El segundo pique de la pelota en el suelo, determina la finalización del tanto.

47.5. En el transcurso de un tanto, la pelota puede tocar tanto la pared izquierda como la derecha, antes o después del frontis; en trinquete, además, la pelota puede golpear, botar en el share o deslizarse por el mismo sin ninguna limitación.

47.6. Si dos jugadores de un mismo equipo golpearan simultáneamente la pelota, el tanto continuará y la pelota será considerada **BUENA**. Pero si la pelota **no fuera golpeada simultáneamente por los dos jugadores**, se sancionará con **FALTA y PUNTO EN CONTRA** al bando infractor.



**Art. 48 Modificación de posiciones de los jugadores en la cancha.**

En el desarrollo del partido o durante la disputa de un tanto, los jugadores de un mismo equipo podrán modificar sus posiciones cuantas veces lo estimen oportuno, independientemente de cómo hayan iniciado el encuentro.

**Art. 49 Mojar la pelota, prohibición.**

49.1. Está terminantemente PROHIBIDO MOJAR LA PELOTA. Si el Juez se percatara de este hecho, detendrá el juego y amonestará al jugador infractor, dará punto y saque a favor del equipo contrario. Retendrá en su poder la pelota hasta que nuevamente reúna las condiciones para sacarla a juego, o bien, de considerarlo necesario, procederá al cambio de la pelota, entregándola al equipo que posea el saque para continuar el juego.

49.2. Si el Juez no se percatara de que la pelota ha sido mojada y por esta causa el pique resultara anormal, sancionará este hecho dando VUELTA, salvo que en la jugada, el tanto resulte desfavorable al equipo infractor.

**Art. 50 La pelota toca a un jugador.**

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

50.1. Si en su regreso del frontis, la pelota tocara a cualquiera de los contendientes o su paleta, el Juez dará FALTA y PUNTO en contra de ese jugador.

50.2. Si la pelota golpeada por un jugador, tocara a su compañero de equipo, el Juez dará FALTA y PUNTO en contra del mismo.

50.3. Si la pelota una vez golpeada hacia el frontis, tocara a un jugador del bando contrario, el Juez podrá sancionar por la trayectoria y velocidad que llevaba:

- A. VUELTA: si en su apreciación la pelota hubiese resultado buena.
- B. FALTA y PUNTO: si estimara que la pelota no hubiera resultado buena.

**Art. 51 Pelota interceptada por un jugador.**

51.1. En cualquier caso, siempre que la trayectoria de la pelota sea hacia el frontis, se considerará que está en juego y, si es interceptada por alguno de los jugadores, el Juez podrá:

- A. Conceder vuelta y advertir al jugador por la falta cometida.
- B. Dar falta y punto en contra de quien la interceptó, si a su criterio la pelota hubiese alcanzado el frontis.

**Art. 52 El jugador, la paleta, casos especiales.**

52.1. La paleta, siempre deberá estar empuñada por el jugador en el momento de golpear la pelota. En caso contrario, el Juez sancionará falta y pérdida del tanto.

52.2. Si durante el tanto, a un jugador se le escapara la paleta de la mano, el juego continuará y el Juez, para fallar tendrá en cuenta lo siguiente:

**A.** El jugador podrá levantarla y continuar jugando, pero si con su acción causa interferencia en el desarrollo del punto, será sancionado con falta y tanto en contra.

**B.** Si la paleta, por el impulso, se va fuera de los límites de la cancha y le es alcanzada, se abstendrá de intervenir hasta la finalización del mismo; si lo hiciera se le sancionará con falta y punto en contra.

**C.** Si los contrarios la apartaran voluntariamente, la levantarán y entregaran o solicitarán la detención del juego; concederá VUELTA. De igual modo procederá si el lugar donde queda la paleta, afecta el desplazamiento de los jugadores.

52.3. Si en el transcurso del tanto se le rompiera la paleta a un jugador:

**A.** No podrá cambiarla por otra, hasta que haya finalizado el mismo.

**B.** En caso de cambiarla de algún manera, se abstendrá de intervenir hasta la finalización del tanto; si lo hiciera se le sancionará con falta y punto en su contra.

**C.** Podrá continuar jugando con una parte de la paleta; pero si el Juez considera que resulta peligroso para la integridad física de los jugadores, concederá VUELTA y, ante la interrupción, sí podrá reemplazarla.

52.4. Si la rotura de la paleta se produce al ejecutar el saque y éste resultara media falta, podrá cambiarla para realizar el segundo intento de saque.

**Art. 53 La Estorbada.**

Se denomina ESTORBADA al accionar de un jugador que se interpone o dificulta, de cualquier forma, que un adversario pueda desplazarse o golpear la pelota. En ésta situación, el Juez podrá decidir de la siguiente forma:

53.1. Si apreciara que la ESTORBADA se produjo sin intencionalidad alguna por parte de un jugador, concederá VUELTA.

53.2. En caso de estimar que hubo intencionalidad, sancionará VUELTA y ADVERTIRÁ AL JUGADOR. De repetirse la estorbada, lo AMONESTARÁ y sancionará la pérdida del tanto en disputa.

53.3. Si se ESTORBARAN los jugadores de un mismo bando, el Juez esperará al resultado de la acción, continuando el juego o sancionando la pérdida del punto si la pelota no resultara BUENA.

53.4. Si la ESTORBADA se produjera por una PERSONA autorizada a permanecer dentro de la contracancha en frontón, el Juez aplicará lo dispuesto en 53.1. Pero si estima que hubo intencionalidad, además, dispondrá que esa persona se retire de la contracancha.

53.5. Si la ESTORBADA se produjera por la ubicación o el accionar del ARBITRO o AUXILIARES del encuentro, corresponderá VUELTA o TANTO según la interpretación del Juez Principal.

**Art. 54 Indumentaria y/o accesorios** de los jugadores. Desarrollo del partido. Si en la disputa de un tanto, se le cae un accesorio o se desprende parte de su indumentaria a un jugador y ésta quedara dentro de la zona de juego, el Juez podrá resolver la situación de la siguiente manera:

- A. Si el jugador lo/a levanta, sin interferir el desarrollo del punto, hará continuar el juego.
- B. Si la pelota toca o pica sobre éste/a, dará PUNTO en contra del equipo propietario del accesorio o prenda.
- C. Si el accesorio o prenda fuese apartada voluntariamente por los contrarios, la levantarán y entregaran o solicitarán la detención del juego; concederá VUELTA. De igual modo procederá si el lugar donde ha quedado, afecta el desplazamiento de los jugadores.

**Art. 55 Del partido perdido. Se dará el partido por perdido al equipo que:**

- 55.1. No se presente en tiempo (horario fijado) y forma (indumentaria, protectores, etc.), para iniciarlo.
  - 55.2. No hubiese inscripto un jugador suplente y uno de los integrantes del mismo se indispusiera, lesionara o fuese sancionado con descalificación y/o expulsión, previa iniciación.
  - 55.3. Cuando alguno de los jugadores, en un partido, no respete la decisión del Juez negándose a continuar el juego.
- 55.2. Cuando el jugador abandone la cancha, alegando causas que no estén motivadas por fuerza mayor, lesiones producidas en el juego o por otras razones que no tengan fundamento para tal decisión a juicio del Juez.

## **SECCIÓN 4º Interrupción y suspensión de partidos.**

**Art. 56 Tiempo técnico – Tiempo de descanso durante un partido.**

- 56.1. En los partidos que se disputen a 25 (veinticinco) tantos, cada equipo podrá solicitar un máximo de dos (2) tiempos técnicos o de descanso, los que en ningún caso podrán exceder de un minuto cada uno.
- 56.2. Cada tiempo podrá ser solicitado al Juez (por el Delegado, Técnico/Entrenador o por uno de los jugadores del equipo), cuando el juego esté interrumpido.

56.3. En los partidos que se disputen por set, cada equipo dispondrá de dos tiempos técnicos o de descanso, no mayor a un minuto en cada set que se dispute, con un descanso extra en caso de tercer set. La solicitud de tiempo se efectuará al Juez cuando el juego esté interrumpido (artículo anterior).

56.4. Entre set y set se concederá, como máximo, dos (2) minutos de descanso.

56.5. Durante los tiempos técnicos (o de descanso), ningún jugador podrá abandonar la cancha, salvo expreso consentimiento del Juez que lo limitará a situaciones imprescindibles.

56.6. Por razones climáticas el JUEZ, a su criterio, podrá autorizar otros tiempos de descansos, cuando el juego se encuentre interrumpido.

56.7. Si un jugador del equipo que no dispone el saque, luego de una interrupción, causara la demora sin motivo justificable de la reanudación del juego, será advertido y el Juez ordenará sacar de inmediato.

56.8. De persistir la demora, el árbitro dispondrá el descuento de un tiempo de descanso al equipo en infracción (Art. 56.1.). En caso de que los hayan agotado o que el jugador reincida en la demora, será amonestado y el equipo sancionado con la pérdida de un tanto.

56.9. Una vez comenzado el partido, solo podrá suspenderse por razones de fuerza mayor: climáticas, falta de luz, goteras o humedad excesiva en el piso, con riesgo para la integridad física de los jugadores; otras causas justificadas a criterio del árbitro. No se entenderá por fuerza mayor la indisposición o lesión de algún jugador.

#### **Art. 57 Lesión de jugadores. (\*)**

57.1. Si durante el desarrollo del partido, un jugador sufriera una lesión, producto de su propio accionar (auto-lesión) o por la acción de su compañero de equipo, el juego continuará hasta finalizar el tanto, salvo que el Juez considere grave la situación presentada.

Observaciones. A) En caso de heridas sangrantes, el lesionado deberá ser retirado de inmediato de la cancha una mejor atención. B) Si el Juez determina la interrupción del juego, a fin de preservar la integridad física de los jugadores, deberá conceder vuelta.

57.2. A partir del momento en que se produce la lesión, el jugador dispondrá de tres (3) minutos, como máximo, para su recuperación y posterior retorno al juego. El lapso concedido, incluye el descuento automático de los tiempos de descanso que dispone su equipo.

57.3. En caso de que el equipo ya hubiese agotado los tiempos técnicos previstos, el Juez igualmente otorgará los tres (3) minutos ya señalados en el Art. 57.2.

57.4. Cumplido el lapso concedido y ante la imposibilidad de que el jugador lesionado pueda reintegrarse, el Delegado o Entrenador podrá:

- a. Retirarlo momentáneamente del juego, para proseguir su atención y, de ser posible, su posterior retorno.
- b. Sustituirlo, siempre que el equipo haya inscripto un jugador suplente.

57.5. Si el equipo no contara con suplente y el jugador lesionado no se encontrara recuperado, el Juez podrá conceder dos minutos más de cortesía según su apreciación sobre la situación presentada, a fin de procurar la continuidad normal del juego.

57.6. En caso de que el jugador lesionado se reintegrara al juego y posteriormente se resintiera provocando una nueva interrupción, el Juez concederá el tanto en disputa al equipo adversario y el jugador deberá retirarse de inmediato para su atención. El partido se debe reanudar con un solo integrante del equipo afectado (Art. 58.7. a.).

57.7. Si la lesión del jugador (golpe, torcedura, caída, choque brusco, etc.), se produce al ser estorbado por los Jueces o por cualquier otra persona autorizada a permanecer en la contracancha, el Juez podrá conceder vuelta y, según su apreciación sobre la situación presentada, aplicar lo previsto en el Art. 57.2 y 57.5.

57.8 Si la lesión del jugador es producida por un contrario se procederá de la siguiente manera:

A- Si el árbitro considera que fue accidental, concederá 10 minutos para recuperarse. De no poder continuar, el delegado o técnico podrá optar por:

- 1- Realizar un cambio si el suplente hubiera sido anotado previamente.
- 2- Terminar el partido con un solo jugador.
- 3- Pedir la suspensión/postergación del partido y reprogramación del mismo, manteniéndose el tanteador como se produjo la lesión.

B- Si fuera producida en forma intencional el juez podrá según su interpretación:

- 1- Advertir y amonestar al jugador y dar un tanto al equipo contrario.
- 2- Dar por finalizado el partido, dando ganador al equipo perjudicado y realizar un informe que será evaluado por la FMP.

(\* En toda lesión, especialmente en casos de heridas sangrantes, debe intervenir el Servicio Médico que esté dispuesto y, de ser necesario, efectuar la derivación al Centro Asistencial previsto.

#### **Art. 58 Sustituciones. Por lesiones, razones tácticas o sanciones.**

58.1. Cada equipo podrá solicitar y realizar, durante el calentamiento o desarrollo del partido, la sustitución de un jugador por causa de lesión, razones tácticas o descalificación.

58.2. Durante el desarrollo del partido el Delegado, o Técnico/Entrenador, lo solicitará al Juez, cuando se haya interrumpido el juego.

58.3. La sustitución se autorizará, siempre que el jugador suplente haya sido inscripto previamente.

58.4. Un equipo, solo puede inscribir dos jugadores suplentes y realizar un solo cambio por partido. (Excepción: Art. 58.8).

58.5. El cambio implica el descuento de un tiempo técnico, de los que dispone el equipo durante el partido. En caso de haberlos agotado, el partido se reanudará de inmediato.

58.6. El jugador suplente debe efectuar el calentamiento fuera de la cancha. En caso de que el cambio se produzca por lesión, deberá encuadrarse dentro del lapso concedido (tres o cinco minutos, según corresponda, Art. 57.2 y 57.5).

58.7. Si el equipo no contara con jugador suplente inscripto, ante el retiro de un jugador por lesión, descalificación o expulsión, el Técnico/Entrenador o Delegado podrá optar por:

A. Continuar el partido, con un sólo jugador de su equipo.

B. Retirar al equipo del partido, lo que implica la pérdida del mismo. (Mantiene los tantos obtenidos al momento de la suspensión).

58. 8. Segunda o tercera sustitución – Excepción por lesión

**A.** La lesión a la que se hace referencia, es la se produce accidentalmente, ya sea directa o indirectamente, al ser estorbado el jugador por los jueces, por cualquier persona autorizada a permanecer en la contracancha en frontón o por un jugador contrario, y que, una vez constatada por el Médico o Director del torneo, se determina que el jugador no podrá continuar el encuentro.

**B.** Ante ésta situación, el juez autorizará el cambio del jugador lesionado, permitiendo el reingreso del jugador antes sustituido. El partido, deberá reanudarse dentro de los cinco minutos, como máximo, a contar desde el momento en que se produjo la lesión.

**C.** No corresponde segunda sustitución, en casos de auto-lesión o lesión provocada por el propio compañero.

## **CAPÍTULO VI – De los Jueces y sus Atribuciones.**

### **Art. 59 Los partidos podrán desarrollarse con:**

59.1. Un Juez único (denominado Principal)

59.2. Un Juez Principal y hasta con dos colaboradores (Jueces Auxiliares).

### **Art. 60 Al comenzar el partido el Juez exigirá:**

60.1. La presentación de los jugadores con anteojos protectores e indumentaria reglamentaria, sin ningún tipo de accesorio (salvo los permitidos), no autorizando la iniciación o continuidad de un partido, sin el estricto cumplimiento de ésta norma.

60.2. Los jugadores (delanteros y zagueros), están OBLIGADOS a llevar las gafas puestas desde el momento que salen a la cancha para efectuar el calentamiento. En caso contrario, el Juez NO PERMITIRÁ el inicio del calentamiento al o los jugadores que no cumplan con este requisito.

60.3. Si durante el inicio del juego o disputa de un tanto, un jugador obviara el uso correcto de las gafas y el Juez se percatara de dicha acción, determinará falta y punto en favor del equipo contrario, y scoring correspondiente (ver Programa de Actividades).

**Art. 61** El Juez debe llevar una tarjeta para registrar el marcador del partido, los tiempos concedidos a cada equipo, las amonestaciones, descalificaciones y/o expulsiones. La tarjeta del Juez será provista por la FMP. Será obligación de los jueces, usar las “gafas protectoras” desde el momento de entrar a la cancha.-

**Art. 62** Al finalizar el partido, procederá a confeccionar una planilla informando el resultado y cualquier novedad que deba ser considerada por la Tribunal de Disciplina de la FMP.

### **Art. 63 El uniforme del árbitro consistirá en:**

63.1. Pantalón largo o corto preferentemente de un solo color.

63.2. Calzado con suela de goma, preferentemente zapatillas deportivas.

63.3. Remera polo, remera, buzo, campera o camisa preferentemente de un solo color.

**Art. 64** El árbitro es la ÚNICA PERSONA que, en el desarrollo del encuentro, está facultada para dar a su juicio: MEDIA, FALTA, VUELTA, BUENA O MALA. Sus fallos son inapelables.

**Art. 65** El árbitro Principal, de no contar con Jueces Auxiliares, podrá solicitar la colaboración de personas idóneas para garantizar un buen arbitraje del encuentro.

**Art. 66** Los árbitros auxiliares, solo podrán emitir opinión cuando sean consultados por el árbitro Principal. De efectuar gestos, señalando alguna situación ocurrida durante el desarrollo del juego, podrán o no ser considerados por el árbitro Principal.

**Art. 67** El árbitro Principal, tiene la facultad de anular cualquier intervención adoptada por los árbitros Auxiliares. Si este hecho se diera e indicara la continuidad del tanto, los jugadores deberán proseguir el juego.

**Art. 68** El árbitro Principal, en el transcurso de un encuentro, puede PRESCINDIR de los árbitros Auxiliares y/o colaboradores designados para ese rol. De darse esta situación, continuará actuando como único árbitro en lo que reste del partido.

**Art. 69** En casos de extrema necesidad, el JUEZ PRINCIPAL puede ser sustituido por otro Juez.

**Art. 70** El árbitro Principal, al tomar la decisión de SUSPENDER UN ENCUENTRO, podrá antes acordarlo con el árbitro Auxiliar.

### **Art. 71 Ubicación del árbitro**

71.1. En trinquete:

**A.** El árbitro Principal no tiene una posición o lugar fijo. Se ubicará al fondo de la cancha, de espaldas al rebote, preferentemente sobre el costado izquierdo, desplazándose de acuerdo a su criterio, para una mejor observación del juego.

**B.** De contar con árbitros Auxiliares o colaboradores, acordará con los mismos la mejor ubicación para facilitar los fallos en caso de necesarias consultas.

71.2. En frontón:

**A.** El árbitro Principal, se colocará preferentemente a la altura de la línea de saque (línea del tres), demarcada a 15 metros del frontis.

**B.** El árbitro auxiliar, se situará en la parte posterior, junto al rebote a fin de observar de la mejor manera la línea lateral que determina los límites de la cancha y señalar las situaciones de medias faltas.

**Art. 72** Los Jugadores, Delegados o Técnicos/Entrenadores y el público, deben acatar las decisiones del árbitro, que son inapelables y no pueden estar sujetas a influencias o presiones de ningún tipo.

**Art. 73** Las personas, incluso espectadores, que protesten las decisiones del árbitro alterando el normal desarrollo de un partido, serán advertidas y en caso de persistir en su actitud, obligadas a abandonar las instalaciones mediante la intervención de las autoridades que correspondan y scoring correspondiente (ver Programa de Actividades).



## **CAPÍTULO VII. - Actitudes Antideportivas. Sanciones Disciplinarias Progresivas.**

**Art. 74** En caso de que un Técnico/Entrenador, Delegado o Jugador, se dirija con un trato desconsiderado e irrespetuoso hacia el árbitro, Auxiliares, Jugadores, Dirigentes o Espectadores, se considerará FALTA, encuadrándose como una ACTITUD ANTIDEPORATIVA. Será sancionada progresivamente de la siguiente manera:

**A.** Si es el Jugador el que incurre en la falta, corresponderá:

1º. Advertencia verbal, de carácter informativo para el infractor.

2º. Amonestación y pérdida de punto, ante la reiteración de la falta.

3º. Segunda amonestación y pérdida de 2 (dos) puntos, ante la reiteración de la falta.

4º. Descalificación, si el jugador mantiene una conducta inapropiada. Ante ésta situación el equipo sufrirá la aplicación de scoring, pero podrá reemplazar al jugador descalificado ajustándose al Art. 58. La descalificación de un jugador, solo implica el retiro del partido que está disputando.

**B.** Si la falta es cometida por el Técnico/Entrenador o Delegado, corresponderá:

1º. Advertencia verbal, de carácter informativo para el infractor.

2º. Amonestación y pérdida de punto, ante la reiteración de la falta.

3º. Retiro del infractor del recinto de juego. La sanción implica la aplicación de scoring.

**NOTA:** Será causal de infracción: el expresarse en voz alta o con gritos, efectuar gestos obscenos o proferir insultos; lanzar elementos de juego en señal de protesta; arrojar o golpear la paleta contra el piso o paredes de la cancha u otras actitudes incorrectas en la actividad deportiva.

**Art. 75** Para ampliación de la aplicación de sanciones deportivas, ver capítulo correspondiente en el Programa de Actividades.

## **CAPÍTULO VIII. - De lo no previsto**

**Art. 76** Toda situación o aspecto reglamentario, que no se encuentre contemplado en el presente **Reglamento Oficial de Juego**, será resuelto por la Federación Metropolitana de Pelota.

TRIBUNAL DE DISCIPLINA (FMP)

TRIBUNAL DE APELACIONES CONSEJO DIRECTIVO FEDERACIÓN METROPOLITANA DE PELOTA (FMP)

©2022