

# Reglaments Esportius

Regles de joc

# Pilota





Col·lecció Reglaments  
Sèrie Reglaments Esportius, 4

© Acadèmia Valenciana de la Llengua

Edita: Publicacions de l'Acadèmia Valenciana de la Llengua  
Avinguda de la Constitució, 284. 46019 València  
avl@gva.es - www.avl.gva.es

Disseny de la col·lecció: Quinto A

Impressió: Fernando Gil, S A

ISBN: 978-84-482-5708-8

Depòsit legal: V-347-2012



## Regles de Joc de Pilota

Qualsevol referència al gènere masculí en les Regles de Joc pel que fa a àrbitres, àrbitres assistents, jugadors o oficials és aplicable (per a simplificar-ne la lectura) tant a hòmens com a dones.



**ESTIL DIRECTE****Escala i corda**

- |  |    |
|--|----|
| 1. Reglament tècnic de la modalitat d'escala i corda.....        | 8  |
| 2. Apèndix de la normativa de la modalitat d'escala i corda..... | 19 |

**Galotxa**

- |  |    |
|--|----|
| 1. Reglament tècnic de la modalitat de galotxa.....  | 23 |
| 2. Reglament de la modalitat de galotxa (internacional).....   | 27 |
| 3. Apèndix de les normes de competició en categories juvenils, cadets, infantils, alevins i benjamins..... | 29 |

**Galotxetes**

- |  |    |
|--|----|
| 1. Reglament del joc de galotxetes de Monòver..... | 31 |
|--|----|

**Llargues**

- |  |    |
|--|----|
| 1. Reglament del joc a llargues.....                 | 34 |
| 2. Reglament del joc a llargues (internacional)..... | 38 |
| 3. Reglament del joc de palma.....                   | 41 |
| 4. Reglament del joc de perxa.....                   | 42 |
| 5. Reglament del joc internacional.....              | 44 |
| 6. Apèndix de la normativa del joc a llargues.....   | 46 |

## Raspall

1. Reglament tècnic de la modalitat de raspall..... 49
2. Normativa de la modalitat de raspall..... 57
3. Apèndix de la normativa de la modalitat de raspall..... 65

## ESTIL INDIRECTE

### Frare

1. Reglament del joc de frontó en frares de Traiguera..... 70

### Frontó

1. Reglament tècnic de la modalitat de frontó valencià... 72
2. Apèndix de la normativa de la modalitat  
de frontó valencià..... 82
3. Reglament de *one wall* (frontó internacional)..... 85
4. Apèndix de la normativa del joc  
de *one wall* (frontó internacional)..... 88

ESTIL DIRECTE

# 1. Reglament tècnic de la modalitat d'escala i corda

## DISPOSICIONS COMUNES

### Article 1.

Les persones físiques i jurídiques relacionades directament amb la modalitat d'escala i corda queden sotmeses al present reglament i a les conseqüències que deriven del seu incompliment.

### Article 2.

Els esportistes han de regir-se pel principi de joc net, i mostrar respecte per l'activitat esportiva i per l'adversari. Es vetlarà per la defensa de la competició en igualtat de condicions.

## NORMES DE JOC

### Article 3. Les partides

Es permet l'ús de minitriquets (menys de 50 metres) per a totes les categories, excepte la màxima categoria.

La fase final no es podrà jugar en minitriquets.

**3.1.** És obligació de l'equip local presentar un lloc de joc reglamentari i en condicions, i advertir de les possibles particularitats a través dels fulls d'inscripció, acceptats per la Federació de Pilota Valenciana o el Comitè d'Escala i Corda.

L'equip visitant ha de tindre a la seua disposició un vestuari condicionat com a tal, amb dutxes amb aigua freda i calenta, lavabos, farmaciola, etc.



El lloc de joc ha de tindre aigua a disposició dels dos equips durant tota la partida de manera individual, així com un marcador visible per al públic i per als jugadors.

**3.2.** El trinquet elegit per al joc no pot variar al llarg del mateix campionat si no és per causa justificada, i s'ha de notificar prèviament al Comité d'Escala i Corda i a l'adversari.

**3.3.** L'hora oficial de les partides és el dissabte a les 18.00 h. Quan es canvie a l'horari d'hivern, serà a les 17.00 h. En els trinquets on hi haja saturació de partides, tindran prioritat els equips de la primera categoria de séniors. També es considerarà hora oficial la que acorden els equips, amb la condició que l'especifiquen en el full d'inscripció i que siga acceptada pel Comité. Es poden disputar partides els dissabtes de 16 a 20 h i els diumenges de 10 a 13 h i de 16 a 20 h.

## Article 4. El terreny de joc

Les mides obligatòries en categories séniors i juvenils són les següents:

Longitud	50 a 60 m
Amplària	
– Joc	6,5 a 7 m
– Escala	2,5 a 3 m
Total	9 a 10 m
Alçada dels escalons	2 a 2,5 m
Altura de la corda	1,75 a 1,80 m
Amplària de la tela de la corda	10 a 15 cm
Dimensions del dau	2,70 x 3 m

## Article 5. La falta i el quinze

Les mides establides delimiten l'espai de joc.

**5.1.** És bona i permet continuar el joc:

- a) La pilota que cau dins del trinquet.
- b) La pilota que pega en la llotja o dalt de la llotgeta i cau en el trinquet.

**5.2.** És falta quan:

- a) La pilota cau fora del rectangle de joc (galeries laterals).
- b) La pilota de ferida cau fora del dau o toca la seua ratlla.
- c) La pilota de ferida no toca per dalt de la ratlla i l'escala.
- d) La pilota toca o passa per baix de la corda central i la seua tela.
- e) La pilota colpeja una persona i passa.
- f) El jugador toca la corda central o la tela amb qualsevol part del cos.
- g) La pilota que toca l'escala en la banda que estan jugant i passa per dalt de la corda.
- h) La pilota toca algun obstacle mòbil i passa.
- i) La primera pilota que faça falta de ferida en cada joc es considerarà mitja, i serà quinze a partir de la segona per a l'equip que estiga situat en el dau.

**5.3.** Es fa quinze quan:

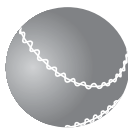
- a) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) La pilota cau dalt de les galeries de fons i no torna.
- c) La pilota colpeja dins de la part de baix de la llotjeta o colpeja qualsevol persona o obstacle que hi haja en la llotgeta.
- d) La pilota passa, colpeja un obstacle mòbil o persona i torna.

**5.4.** Està parada quan:

- a) La pilota passa per dalt de la corda i toca l'escala abans del 6.
- b) La pilota es deté en l'escala del rest.



Pilota de vaqueta



Pilota de badana

## Article 6. La pilota

La pilota reglamentària és la pilota de vaqueta, que ha de pesar entre 40-42 grams per a sèniors, 38-40 grams per a juvenils i cadets, 36-38 grams per a infantils i 34-36 grams per a alevins. Per a benjamins, la pilota ha de ser de badana i ha de pesar 27 grams. Cada equip ha de presentar, com a mínim, quatre pilotes en bon estat, que han d'estar a la vista, mentres que en les categories inferiors el mínim és de tres. No es pot afegir cap pilota després de començar la partida.

**6.1.** El jugador que està en el dau és qui decidix el canvi de pilota.

**6.2.** En les finals de sèniors poden haver-hi pilotes noves, però en les de categories inferiors hi haurà pilotes ja gastades.

## Article 7. L'equipament

L'equipament esportiu és la camiseta i el pantaló llarg de color blanc. Hi ha l'opció de jugar amb camiseta roja o blava, però tot l'equip ha d'anar amb camisetes del mateix color. Es permet la impressió publicitària. Els equips locals han de portar faixa de color blau, i els visitants, de color roig. En les partides televisades, les camisetes han de ser roges i blaves. En les finals, les camisetes han de ser roges i blaves, i els clubs (o el patrocinador) són els responsables de proporcionar-les als jugadors finalistes, que hauran de jugar amb un equipament uniforme per a tots els seus integrants.

## Article 8. Els equips

Es componen de tres jugadors i/o un feridor. Es permet un canvi, sempre amb caràcter definitiu, a excepció de les categories inferiors, on es poden fer tants canvis com vullguen al final de cada joc sense que siguin definitius. La figura del feridor és opcional i l'única missió que té és ferir, llevat que es canvie per un altre jugador. Este canvi també té caràcter definitiu. Hi ha l'obligació de començar el joc en el moment en què puguen jugar dos jugadors.

## Article 9. Els jutges

Pot ser jutge qualsevol persona que acredite la seua vinculació amb la Federació de Pilota Valenciana o amb un dels equips participants. En qualsevol cas, s'ha d'identificar públicament abans de començar la partida.

**9.1.** És funció dels jutges classificar la jugada com a bona o falta.

**9.2.** En cada partida han de participar un mínim de dos jutges: l'un s'ha de situar en la corda, i l'altre, en el dau.

**9.3.** Ha d'haver-hi un jutge federatiu de la borsa de jutges en les semifinals i finals de totes les categories de cada campionat. Estos jutges federatius estan a disposició de qui els sol·licite; però, si són requerits per a una partida de la lliga regular, s'haurà de fer càrrec dels seus honoraris l'equip que faça la sol·licitud.

## Article 10. El delegat de la partida

Pot ser delegat de la partida qualsevol persona que acredite la seua vinculació amb l'equip local, llevat que la FPV designe un delegat federatiu.

**10.1.** El delegat de la partida pot ser també el jutge principal.

**10.2.** El delegat de la partida és el màxim responsable del compliment de les normes de joc al llarg de la partida. És competència seua:

- a) Establir les mesures necessàries perquè la partida transcórrega amb total normalitat, llevat que hi haja circumstàncies que no s'ajusten de cap manera a les normes de joc. En este cas, pot ordenar la suspensió de la partida, l'expulsió o qualsevol altra mesura en relació amb totes les persones físiques i jurídiques que hi participen directament o indirectament.
- b) Conèixer l'equip visitant i comunicar-li les regles acceptades per la Federació.
- c) Omplir l'acta amb el nom i els cognoms dels jugadors, el número de llicència, el resultat i les possibles anomalies.
- d) Donar el resultat a la Federació per telèfon, fax o correu electrònic abans de les 10.00 h del dilluns següent de la partida.
- e) Enviar l'acta original per correu a la Federació abans de deu dies.
- f) Pactar amb els delegats dels equips els canvis d'horari i comunicar-los al Comité d'Escala i Corda.

## Article 11. El delegat de l'equip

Cada equip ha d'estar representat per un delegat. Les seues funcions són:

- a) Acordar i confirmar, amb el delegat de l'altre equip, el dia i l'hora de joc. S'han de posar en contacte amb un mínim de quaranta-huit hores d'antelació.
- b) Donar els noms i el número de llicència dels jugadors al delegat de la partida, presentant les fitxes federatives de tots els jugadors.
- c) Declarar en l'acta, al final de la partida, la seua conformitat o disconformitat per mitjà de la seua firma o manifestant les seues observacions per escrit en l'acta.

## Article 12. L'acta

L'acta subscripta pels delegats dels equips constitueix el mitjà documental necessari i suficient en el conjunt de la prova d'infraccions a les

regles de joc i normes esportives, sense perjudi dels diferents mitjans de prova que poden destruir la presumpció de veracitat.

### **Article 13. L'entrada**

S'establix l'entrada lliure, encara que es permet l'aportació voluntària en determinades partides, per a les quals la FPV es reserva el dret d'establir i obtindre quantitats fixes per entrada.

### **Article 14. Incompareixença, ajornament i suspensió**

S'entén que la partida no s'ha celebrat en els supòsits següents:

- a) Incompareixença. Si, transcorreguts trenta minuts de l'hora oficial, algun dels equips no es presenta en condicions de jugar la partida, s'entén que la perd per un resultat de 60 a 0. El Comitè de Competició determinarà la sanció, distingint si hi ha causa justificada o no. Es considera que no han arribat en condicions de jugar quan, al cap de trenta minuts des de l'hora d'inici de la partida, l'equip no es troba dins del trinquet completament equipat, és a dir, amb les mans arreglades, vestits de blanc i amb un mínim de dos jugadors.
- b) Ajornament. S'ha de comunicar al Comitè Tècnic d'Escala i Corda o a la Federació la data i l'hora de la partida amb quaranta-huit hores d'antelació. Tota partida ajornada de comú acord entre els delegats s'ha de jugar en un termini no superior a huit dies a partir de la data prevista de joc, i el resultat s'ha de comunicar a la Federació. Les partides de les quals no es tinga el resultat abans de les 10.00 hores del dilluns posterior a la jornada següent es donaran per perdudes per a l'equip local. Si els equips implicats no arriben a un acord entre ells abans del dia de l'ajornament, la data oficial de la partida quedarà establida per al diumenge de la jornada següent, a les 18.00 h. Només es podrà ajornar una

partida si es produïx la defunció d'un jugador o d'un familiar en primer grau. En este cas, es podran ajornar totes les partides del club implicat.

- c) Suspensió. Només se suspendran partides per causes de força major, com són la falta de llum o la pluja. S'ha de comunicar al Comitè el dia i l'hora en què es reprendrà, i si els equips implicats no s'arriben a un acord, serà el Comitè el que prenga la decisió. Si una partida se suspén, encara que només falte un joc per acabar, s'haurà de jugar este joc.

## Article 15. Ferida i joc

Si s'opta per la figura del feridor, el punter ha d'eixir des de la corda.

**15.1.** Abans d'efectuar la ferida, el jugador ha d'avisar el rest contrari, que li ha d'indicar que ho pot fer. La ferida comença botant la pilota en la pedra de ferida, que després colpeja en la paret per dalt de la ratlla, toca l'escala i cau dins del dau.

**15.2.** El jugador de l'equip contrari pot jugar la pilota a l'aire o al primer bot després del dau i llançar-la a la part contrària per damunt de la corda central. Els jugadors de l'altre equip han de tornar-la també per damunt de la corda i continuar així el joc fins que algun dels equips perda el quinze, es faça falta o la pilota es quede parada.

## Article 16. La puntuació i el resultat

Quan es guanya un joc, se sumen cinc punts al resultat de la partida. Cada joc comprén quatre jugades: quinze, trenta, val i joc.

## Article 17. L'empat

En cas d'empat en una eliminatòria de la fase final, es disputaran tres jocs més. La designació de l'equip que s'ha de situar en el dau es decidirà per sorteig.

## NORMES DE COMPETICIÓ

### Article 18. Comitè Tècnic d'Escala i Corda

És l'òrgan responsable de la modalitat d'escala i corda. És competència seua:

1. L'organització de les competicions oficials, que inclou:
  - a) Establir terminis perquè els clubs presenten el full d'inscripció i excloure els equips que no complisquen les normes i els seus requisits.
  - b) Elaborar el calendari de competició, tant les fases regulars com les finals. Així com determinar els horaris i els trinquets dels participants on s'han de celebrar les partides i comunicar-ho als clubs participants.
  - c) Acceptar i comunicar les possibles variacions sobre normes de joc que es consideren tradicionals en el trinet on es dispute la partida.
  - d) Fixar el dia, l'hora i el trinet per a disputar la partida ajornada o suspesa per causa justificada.
2. Emetre informes tècnics a instàncies de qualsevol òrgan federatiu.

### Article 19. Les travesses

En les partides es poden fer travesses de manera organitzada, però estes no poden parar la partida per a emparellar les postures.

### Article 20. Accés dels clubs, les escoles i les associacions a les competicions

Amb caràcter general, són requisits imprescindibles:

- a) Que el club estiga legalment constituït i amb possessió del CIF.
- b) Que estiga al corrent en el pagament de les quotes federatives, així com dels deutes, les llicències, les quotes i les fiances d'edicions anteriors.



- c) Que presente, dins del termini establert, els fulls d'inscripció del model de la temporada correctament i totalment omplerts, pagadors en el moment de la inscripció, amb un mínim de tres jugadors inscrits. La inscripció té caràcter definitiu; els jugadors inscrits no poden canviar d'equip, llevat dels juvenils que estiguen inscrits en els equips de juvenils, els quals poden participar en un equip de sèniors i després tornar als equips respectius. A més, un jugador sènior de categoria inferior pot jugar en equips de categoria superior del mateix club, i pot tornar a la categoria anterior dins de la mateixa competició.
- d) Cada club ha de tindre un número de fax o correu electrònic localitzable perquè la Federació pugui comunicar-li decisions urgents.

## Article 21. Accés dels esportistes a les competicions

Pertanyen a la categoria sènior els jugadors que tinguen la llicència de jugador *amateur*.

**21.1.** Les edats dels jugadors de categories inferiors, des de benjamins fins a juvenils, seran les que la Conselleria determine cada any per a competicions escolars.

## Article 22. Sistema de competició

Cada campionat es compon de dos fases:

- a) En la primera fase s'aplica el sistema de lliga. El Comitè Tècnic d'Escala i Corda estableix grups per proximitat geogràfica. Els equips de cada grup juguen entre ells l'anada i la tornada. Els més ben classificats passaran a la segona fase segons la normativa de la temporada.
- b) En la segona fase s'aplica el sistema d'eliminatòria. Les partides es determinen segons la normativa de la temporada. L'equip guanyador continuarà fins a ser eliminat o arribar a la final.
- c) Les fases finals només es podran disputar en trinquets de més de 50 m, encara que durant la competició s'hagen utilitzat minitrinquets.

Les seus per a les finals s'han de sol·licitar preferentment abans de l'inici de la competició, i el Comitè decidirà la millor seu per a la disputa de les finals del campionat.

## Article 23. Sistema de puntuació, ascens i descens

Per a establir la puntuació de la classificació general s'apliquen els criteris següents:

- a) L'equip sénior que arribe a dotze jocs obtindrà tres punts, i si l'equip perdedor arriba a nou jocs, obtindrà un punt. L'equip juvenil que arribe a deu jocs obtindrà tres punts, i si l'equip perdedor arriba a sis jocs, obtindrà un punt. En les categories inferiors es jugarà a deu jocs; l'equip vencedor obtindrà dos punts, i el perdedor un punt.
- b) Quan acabe un campionat, en el cas que hi haja dos grups, pujaran els dos primers i baixaran els dos últims classificats de cada grup. Si hi ha més de dos grups, el Comitè decidirà el sistema que cal aplicar en els ascensos i descensos.
- c) En cas de renúncia d'un equip a l'ascens o al manteniment de la seua categoria, es repescaran els tercers i els quarts millors classificats de la categoria inferior. Si estos no volen o no poden ascendir, s'oferiran les places vacants als equips que han baixat en l'edició anterior. En els dos casos, s'oferiran les places segons la classificació de l'última edició.
- d) En el cas que un equip o un club renuncie a la màxima categoria, la subvenció o el premi que li puga correspondre al final del campionat passarà al pressupost de promoció de categories inferiors.
- e) Si hi ha algun cas d'empat, es resoldrà segons els criteris següents:
  1. Primer, es tindran en compte els resultats individuals entre els implicats.
  2. Després, es mirarà el resultat global de tot el campionat (diferència de puntuació de totes les partides).

3. Si encara no està resolt, es comptaran les partides guanyades de tot el campionat.

Si hi ha empat entre equips que no estan en el mateix grup, es comptabilitzarà per percentatge: primer, els resultats globals de cadascun dels implicats (punts totals / partides jugades); després, la puntuació global (diferència de jocs a favor i en contra), i, finalment, el nombre de partides guanyades.

## Article 24. Reglament disciplinari

En cas d'incompliment d'este reglament, s'ha d'aplicar el Reglament Disciplinari de la Federació de Pilota Valenciana, la Llei 4/1993, de 20 de desembre, de l'Esport de la Comunitat Valenciana i altres disposicions subsidiàries d'àmbit estatal.

## Disposicions finals

Queden derogades totes les disposicions del mateix rang o inferior que s'oposen al que estableix el present reglament.

# 2. Apèndix de la normativa de la modalitat d'escala i corda

## Material

Les pilotes han de ser reglamentàries i han de tindre el pes següent:

CATEGORIA	TIPUS DE PILOTES	PES
Alevins	vaqueta	32-36 g (de segona mà)
Infantils	vaqueta	36-38 g
Cadets i juvenils	vaqueta	38-40 g

## Mides dels trinquets

CORDA CENTRAL (distància des del dau fins a la corda)

*Alevins:* 18 - 20 m

*Infantils:* 20 - 22 m

*Cadets:* 22 - 24 m (al mig del trinet)

ALTURA DE LA CORDA

*Alevins-infantils:* 1,65 - 1,75 m

*Cadets:* 1,75 - 1,85 m

## Partida

1a fase: es jugarà a 8 jocs / 40 punts

Participants: alevins, infantils i cadets

2a fase (quarts, semifinals i finals): 8 jocs / 40 punts

## Puntuació

Guanyador: 2 punts

Perdedor 1: punt

## Observacions

### *Alevins*

La pilota, si al primer bot corre per damunt de l'escala, es considerarà parada en el set.

En alevins es pot ferir sense botar, i en les altres categories sempre s'ha de ferir botant.

### *Infantils*

La pilota, si al primer bot corre per damunt de l'escala, es considerarà parada en el huit.

La pilota que està parada en l'escala no es pot tirar a la grada. Tirar-la es considera falta.

Totes les categories poden fer una mitja falta per joc, que no comptarà.

Totes les categories han de ferir per dalt de la ratlla.

Les galeries són lliures, i la pilota que cau és bona i cal continuar el joc.

## Monitors – delegats

Els dos monitors dels equips que s'enfronten han de fer les funcions de jutges, i l'equip guanyador de cada partida ha d'omplir l'acta i enviar-la a la Federació. S'ha de comunicar també el resultat de la partida el mateix dia que es disputa.

Cada monitor/delegat ha d'aportar dos pilotes del pes que s'indica en l'apartat de material per cada partida que jugue en la fase final.

Els monitors/delegats han d'anotar en les observacions de l'acta si hi ha algun equip que no presenta la documentació reglamentària o si s'observa alguna conducta incorrecta per part dels jugadors, monitors, delegats o espectadors. De tot això s'ha d'enviar un informe a la Federació.

## Equips

A l'equip que arribe amb quinze minuts de retard se li donarà la partida per perduda. Esta particularitat s'ha de comunicar a la FPV immediatament després del retard.

## Observacions

- Els jugadors discapacitats físics/psíquics poden jugar en una o dos categories inferiors.
- Per a poder jugar, un equip ha de tindre dos jugadors. Es podran fer tots els canvis que l'entrenador considere convenient, sempre que els jugadors entren i isquen quan acabe el joc i mai entre els quinze que formen un joc.
- En alevins, el jugador que ferix no pot jugar de rest/mitger quan està en el dau fins que no passen tres jocs (igual que en frontó, galotxa o raspall), i quan comence a jugar de rest/mitger, han de

passar tres jocs per a tornar a passar a ferir, és a dir, han de canviar en el quart joc.

- En les fases finals, un jugador només pot jugar una partida per jornada/dia, i només en casos especials acceptats pels jutges/monitors/delegats visitants podran jugar-ne més d'una per a completar altres equips de l'escola.
- En les fases finals, cada equip pot tindre una parada tècnica d'un minut com a màxim.
- A l'equip que no presente tota la documentació correctament omplida el mateix dia de la competició dels JECV se li donarà la partida per perduda. Esta documentació inclou el full d'inscripció de la Conselleria (tríptic) i qualsevol document original que acredite la identitat de l'esportista (llicència dels JECV omplida i segellada correctament, llibre de família, DNI o passaport).

## Categories

*Benjamins:* que tinguen entre 8 i 9 anys

*Alevins:* que tinguen entre 10 i 11 anys

*Infantils:* que tinguen entre 12 i 13 anys

*Cadets:* que tinguen entre 14 i 15 anys

## Règim disciplinari

Bases dels JECV de la temporada.

Reglament d'escaia i corda.

Reglament disciplinari de la FPV.

# 1. Reglament tècnic de la modalitat de galotxa

## DISPOSICIONS COMUNES

### Article 1.

Les persones físiques i jurídiques relacionades directament amb la modalitat de galotxa queden sotmeses al present reglament i a les conseqüències que deriven del seu incompliment.

### Article 2.

Els esportistes han de regir-se pel principi de joc net i mostrar respecte per l'activitat esportiva i per l'adversari. Es vetlarà per la defensa de la competició en igualtat de condicions.

## NORMES DE JOC

### Article 3.

Les partides han de disputar-se en el carrer, en canxes o recintes tancats, amb una vorera que tinga entre 50 i 120 cm d'amplària i més de 4 cm d'altura, d'acord amb el que establix l'article 4 d'este reglament.

### Article 4.

Caldrà indicar-les, i en categories sèniors i juvenils són obligatòries les mides següents:

- Llargària i amplària de la canxa      mínim de 50 m per 7-8 m
- Altura de la corda de galotxa      de 2,5 a 2,7 m
- Altura de la corda central      d'1,6 a 1,7 m

- Distància entre cordes de 12 a 13 m
- Amplària de les teles de les cordes de 5 a 15 cm
- Amplària del dau d'1,75 a 1,80 m
- Llargària del dau de 7 a 8 m

En el lloc de la ferida, el quadro estarà tancat i arrimat a la paret lateral:

- Llargària: 3,5 m, comptats des d'1,5 m de la corda central fins a 5 m
- Amplària: d'1 a 1,2 m



## Article 5.

Les mides establides delimiten l'espai de joc.

1. És bona i permet continuar el joc:
  - a) La pilota que cau dins del rectangle de joc.
  - b) La pilota que pegue en algun obstacle del carrer i isca del terreny de joc per algun carrer lateral.
  - c) La pilota que ix de l'espai de joc per la línia de fons.
2. És falta quan:
  - a) La pilota cau fora del rectangle de joc o coincidix en la caiguda amb la línia delimitadora. També s'aplica en la ferida i en relació al dau.
  - b) La pilota toca o passa per baix de la corda central i la seua tela.
  - c) La pilota, venint de la part contrària, es para directament a una altura superior a dos metres.



- d) La pilota colpeja una persona i passa.
- e) La pilota passa, en ferir, per davall de la corda central o de galotxa, o toque qualsevol de les dos cordes o teles.
- f) El jugador toca la corda central o la tela amb qualsevol part del cos.
- g) La pilota torna al carrer per dins d'una canal.
- h) La pilota passa, pega contra algun obstacle fix del carrer i en la tornada passa per dalt de la corda central, o toca la corda o la tela.
- i) La pilota toca algun obstacle mòbil i passa.

**3.** Es fa quinze quan:

- a) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) La pilota ix de l'espai de joc per la línia de fons, o per dalt de la galeria en el cas de canxes.
- c) En les canxes, quan la pilota pega en les galeries del fons o en algun espectador situat en elles. Només es permet continuar el joc si pega a colp en la paret del rebot o en la barana.
- d) La pilota, després del primer bot, es para en el carrer a qualsevol altura.
- e) La pilota passa, pega contra un obstacle mòbil o una persona i torna.

## Article 6.

La pilota reglamentària és la pilota de vaqueta. Per a adults, ha de ser de 40-42 g; per a juvenils i cadets, de 38-40 g; per a infantils, de 36-38 g; per a alevins, de 34-36 g, i per a benjamins, de 27 g i de badana.

**6.1.** El jugador que està en el dau decidix el canvi de pilota.

## Article 7. Els jugadors

L'equipament esportiu és la camiseta i el pantaló llarg de color blanc. Hi ha l'opció de jugar amb camiseta roja o blava, però tot l'equip haurà d'equipar-se amb camisetes del mateix color. Es permet la

impressió publicitària. Els equips locals han de portar la faixa blava, i els visitants, roja.

## Article 8. Els equips

Es componen de tres jugadors i/o un feridor. Els jugadors es denominen segons la posició que ocupen en la canxa: *rest* (jugador que fa el bot), *mitger* o *galotxer* (jugador que juga la pilota a l'aire des de dins del quadro de galotxa) i *punter*. La figura del feridor és opcional i l'única missió que té és ferir, excepte que es canvie per un altre jugador.

## Article 9. Els jutges

Pot ser jutge qualsevol persona que acredite la seua vinculació amb la Federació de Pilota Valenciana o amb un dels equips participants. En qualsevol cas, s'ha d'identificar públicament abans de començar la partida.

**9.1.** És funció dels jutges classificar la jugada de bona o falta.

**9.2.** En cada partida han de participar un mínim de tres jutges, que estaran situats en cadascuna de les cordes i en el dau.

## Article 11.

S'establix l'entrada lliure, encara que es permet l'aportació voluntària. En determinades partides, la Federació es reserva el dret d'establir i obtindre quantitats fixes per entrada.

## Article 12. La ferida i el joc

Si s'opta per la figura del feridor, el punter ha d'estar xafant una de les línies del quadro de la ferida en el moment de la ferida.

**12.1.** Abans d'efectuar la ferida, el jugador ha d'avisar el rest contrari, i este li ha d'indicar que ho pot fer. La ferida s'iniciarà

des de dins del quadro, deixant caure la pilota per davant sense colpejar-la. La pilota de la ferida ha de passar per damunt de la corda central i de galotxa sense tocar-les, i caure dins del dau.

**12.2.** Els jugadors de l'equip contrari poden jugar la pilota a l'aire o al primer bot després del dau, i llançar-la a la part contrària per damunt de la corda central. Els jugadors de l'altre equip han de tornar-la també per damunt de la corda central i continuar així el joc fins que algun dels equips perda el quinze o faça falta.

## **Article 13. La puntuació i el resultat**

Quan es guanye un joc, se sumaran cinc punts al resultat de la partida. Cada joc comprén quatre jugades: quinze, trenta, val i joc.

## **Article 14.**

La designació de l'equip que se situarà en el dau s'ha de decidir per sorteig.

# **2. Reglament de la modalitat de galotxa (internacional)**

## **Article 1. Dels equips**

- a) Cada equip de pista està format per quatre jugadors, tres jugadors de pista (rest, mitger i punter) i un altre, el feridor, que només llança la pilota. Pot inscriure's un jugador de reserva per partit.
- b) Al llarg d'un partit pot efectuar-se un canvi per equip, i el jugador substituït no pot reincorporar-se a la pista.

## **Article 2. Del material**

- a) La pilota de la competició és la pilota de badana, amb un pes aproximat entre 39 i 42 grams, i un diàmetre de 5 centímetres, de color blanc.

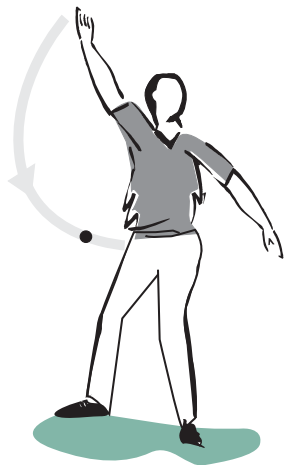
- b)* L'organització ha de posar a disposició de cada selecció un lot de pilotes per competició. Cap país pot posar pilotes de la seua propietat, ja que el torneig s'ha de jugar amb les pilotes del país organitzador, homologades pel Comitè Tècnic Internacional de la CIJB.

### Article 3. De les proteccions

- a)* Es juga amb la mà, si bé es permet l'ús d'elements protectors que no continguen materials que impulsen la pilota.
- b)* Les proteccions de cada jugador han de ser revisades pels jutges de pista abans de començar el partit.

### Article 4. Del joc

- a)* El joc s'inicia tirant la pilota de baix cap amunt des de dins del quadro de ferida cap a l'interior del dau (quadro més gran que està a l'altre costat de la pista), i la pilota ha de passar per damunt de les dos cordes.
- b)* En el moment de realitzar la ferida, el jugador que juga de punter (jugador situat més pròxim a la corda central) ha d'estar xafant la línia del quadro de ferida.
- c)* La pilota es juga a l'aire o al primer bot; per tant, pot tocar la paret lateral i el dau, o botar directament en el dau.
- d)* Es col·loca un jugador dins del dau per a jugar de volea, i un altre, el rest, uns metres darrere de la línia que el delimita.
- e)* La ferida sempre la fa el mateix jugador al llarg de la partida.
- f)* Quan la pilota està en joc, només s'ha de tindre en compte la corda central i pot rebotar en les parets dels extrems que tanquen la pista.



- g) L'escala es considera aire a l'efecte de bot de la pilota, de manera que els jugadors han de jugar la pilota, així que caiga de l'escala, bé a l'aire o bé al primer bot.
- h) La pilota que toque les grades de fons són punt directe, mentres que la pilota que entre en la grada lateral superior és falta.
- i) La pilota que bote en les línies és bona.
- j) Els partits s'han de jugar a deu jocs i s'ha de canviar de costat cada joc disputat.
- k) Cada joc es comptabilitza com a 15, 30, 40 i joc. Amb iguals a 40, guanya el joc l'equip que guanye el quinze en disputa.
- l) L'equip perdedor que aconseguisca 8 o 9 jocs obtindrà un punt dels tres en disputa. El vencedor obtindrà dos punts. Si l'equip guanyador guanya per 3 jocs o més de diferència, obtindrà 3 punts, i el perdedor 0 punts.
- m) Per a determinar el campió de la modalitat en cas d'empat, es tindran en compte les partides guanyades, i si persistix l'empat, es tindran en compte els jocs.

## Article 5. De la pista de joc

La pista de joc és un trinquet, recinte tancat per quatre parets, d'uns 55 metres de llarg per 9 d'ample, amb una grada lateral (escala). Té una corda central i una altra, anomenada de galotxa, a uns 12 metres de la central. A partir d'esta corda de galotxa se situa el dau, quadro d'uns 8 metres de llarg i 1,5 d'ample. En la part oposada al dau se situa el quadro de ferida, a 1,5 metres de la corda central, amb una longitud de 3 metres de llarg i 1,5 d'ample.

## 3. Apèndix de les normes de competició en les categories de juvenils, cadets, infantils, alevins i benjamins

En les categories de juvenils, cadets, infantils, alevins i benjamins s'aplicaran tots els articles del Reglament de Galotxa amb les modificacions i afegits següents:

MIDES DE LA CANXA	Cadets	Infantils/ Alevins	Benjamins
Altura de la corda de galotxa	de 2,5 a 2,7 m		
Altura de la corda central	d'1,6 a 1,7 m		
Distància entre cordes	10 m	8,5 m	de 6 a 6,5 m
Amplària de la teles de les cordes	de 5 a 15 cm		
Amplària del dau	d'1,75 a 1,80 m		
Llargària del dau	de 7 a 8 m	de 6 a 6,25 m	5 m

El quadro de ferida ha de tindre les mateixes mides que en les categories séniors.

La llargària mínima de la canxa per a les categories de benjamins i alevins és de 36 m, i per a infantils i cadets, de 40 m. Les mides per als juvenils han de ser les mateixes que per a un equip sénior.

Els equips que juguen en frontó o trinquet hauran de respectar les mides de la canxa indicades més amunt, i es comunica que qualsevol pilota que pegue en l'escala del trinquet serà falta. Els equips classificats per a una fase final (quarts, semifinals i final) hauran de jugar en un carrer oficial de galotxa.

CATEGORIA	TIPUS DE PILOTES	PES
Benjamins	badana	27 g
Alevins	vaqueta	34-36 g
Infantils	vaqueta	36-38 g
Cadets i juvenils	vaqueta	38-40 g

# 1. Reglament del joc de galotxetes de Monòver

## Article 1. Definició

És l'especialitat de joc directe de pilota a mà valenciana que es juga per dalt, en minitriquet, amb camps delimitats, des de fa més de 200 anys a les comarques del Vinalopó. Es considera un joc de capacitat immillorable per a la formació de jugadors, per a la formació física dels xiquets i per a gaudi dels majors.

## Article 2. El recinte de joc

- a) És un recinte allargat de 20 x 3,50 metres, tancat amb murs pels quatre costats, semblant a un triquet, però de dimensions reduïdes.
- b) El camp de joc està partit en dos zones per una xarxa que el travessa, i la seua característica principal és que no està posada horitzontalment, sinó que forma una catenària: les altures varien d'1,20 metres en les zones extremes que s'enganxen a la paret i els 0,95 metres de la zona central.
- c) A 20 centímetres de la xarxa se situa un caixó, que s'utilitza per a la ferida en el joc per parelles i que durant el joc es considera aire.
- d) Junt amb el caixó es pinta en terra el quadro de traure per parelles, amb unes dimensions de 53 x 60 cm.
- e) A 5,40 metres de la xarxa es marca una línia i a 3,10 metres es marca una altra línia, i queda una altra zona on, paral·lelament a la muralla llarga de l'esquerra i a 0,90 metres, es marca una tercera línia que delimita en el seu interior amb les anteriors, un rectangle de 3,10 x 0,90 metres.
- f) En la superfície de l'extrem interior d'este rectangle es marca un requadro de 53 x 53 cm, que s'utilitza per a la ferida individual.
- g) Igual que en els trinquets, en els extrems del recinte de joc, on s'ajunten els frontons amb el terra, se situen els tamborins.

- h) L'altura de les muralles que tanquen lateralment el recinte de joc és variable. Les laterals i la del fons que hi ha enfront dels espectadors són de 5 metres, i la que està en el costat dels espectadors és d'1,25 metres, la qual està rematada per una tela metàl·lica per a protegir els espectadors situats en el passadís o en les grades.
- ï) En el lloc on conflueixen verticalment les muralles laterals i el frontó hi ha uns canals verticals, caixes que són el record de les portes que hi havia en les pistes populars i que permetien la comunicació entre diverses galotxetes adossades.
- ï) El públic se situa en les grades, que arranquen des del corredor posterior de la muralla de menor altura i s'alcen fins on la instal·lació constructiva ho permet.

### Article 3. La pilota

La pilota que s'utilitza en esta modalitat està definida en l'article 31, apartat d). És costum que cada jugador es fabrique la seua pròpia pilota amb llana i draps, rematada actualment amb cinta adhesiva de tela o esparadrap.

### Article 4. El joc

- a) Les partides podran ser: individuals (mà a mà) o per parelles.
- b) La ferida de les partides per parelles la fa el punter des del caixó, mantenint els peus dins del quadro de traure (quadro de ferir). La pilota ha de ser colpejada amb la palma de la mà de manera que, passant per damunt de la xarxa, caiga dins del rectangle descrit en l'article 64, apartat e). Si no es complixen estos dos requisits es perdrà el quinze de la ferida.
- c) En la ferida de les partides individuals, la pilota es trau fent-la botar en el quadro descrit en l'article 64, apartat f), colpejant la pilota amb la palma de la mà i llançant-la per damunt de la xarxa cap a la paret esquerra del jugador que la rep. Ha de botar obligatòriament en terra abans de tocar el frontó o el tamborí. En cas contrari, es perd el quinze.



- d) A partir del traure, els jugadors continuaran jugant la pilota llançant-la sempre per damunt de la xarxa, jugant-la a l'aire o després del primer bot en terra, i és lliure el nombre d'impactes que es donen a les parets o al tamborí perquè es consideren aire.
- e) Si la pilota va a les galeries, el quinze es considerarà nul i es tornarà a traure.
- f) Si la pilota va per damunt del frontó més baix o per damunt de la tela metàl·lica de protecció, es considerarà parada i es traurà novament. El jugador d'este costat la llançarà al rebot contra este frontó més baix. Sempre que la pilota o qualsevol dels jugadors toquen la xarxa, es considerarà falta de la persona que haja llançat la pilota o tocat la xarxa.
- g) Si la pilota toca el jugador en qualsevol part del seu cos que no siga la palma de la mà, este perdrà el quinze.
- h) Per la duresa del joc i la proximitat dels contendents, es permet en esta modalitat jugar la pilota amb les dos mans per a, d'esta manera, oferir més protecció als contendents.
- i) En acabar cada joc, canvien els equips que han de traure i fer el rest.

## Article 5. La puntuació

La duració de les partides serà:

- Individuals: 10 jocs arriben a 50 punts.
- Parelles: 12 jocs arriben a 60 punts.

# 1. Reglament del joc a llargues

## Article 1. Definició

És una especialitat de joc directe de pilota a mà valenciana que es juga en carrer natural, artificial o espai obert.

## Article 2. El recinte de joc

És el recinte esportiu que s'utilitza a tota la Comunitat Valenciana.

- a) El recinte de joc s'ha de marcar en un carrer per mitjà de tres línies transversals denominades *de traure* o *banca*, *falta* i *rest*, amb una separació entre banca i falta de 40 metres, i entre falta i rest de 30 metres.
- b) Estes mides podran variar en funció de la configuració del carrer, i la Federació haurà d'estar-ne informada abans d'autoritzar-ho.

## Article 3. La pilota

- a) La pilota haurà de ser de vaqueta o de badana, a elecció de l'organitzador. Si no està establert, serà a elecció de l'equip local, i haurà de tindre un pes màxim de 40 grams. La partida haurà d'iniciar-se, jugar-se i finalitzar amb la mateixa classe de pilotes.
- b) Com a mínim, haurà d'haver-hi 10 pilotes disponibles en bon estat a disposició del jugador que efectua el traure, el qual podrà canviar-les quan ho desitge.

## Article 4. El joc

- a) Els equips estaran integrats per cinc jugadors, més dos reserves que podran substituir algun dels titulars en el transcurs de la partida. Els substituïts no podran tornar a integrar-se en el joc. Perquè puga començar el joc, hauran d'estar presents en el terreny de joc almenys tres jugadors per equip.

- b) Els jugadors participants en la partida no podran abandonar el terreny de joc i hauran d'estar sempre atents a les decisions de l'àrbitre.
- c) El color roig serà per a l'equip local, i el blau per al visitant.
- d) La realització del traure serà lliure, a una o dos mans, segons el costum del jugador que ho faci. La més habitual és la de bragueta o de butxaca.
- e) La pilota llançada pel jugador que fa el traure haurà de superar la línia de falta.
- f) El jugador que faci el traure no podrà eixir del requadro del traure, ni traspasar la línia de traure o banca en els carrers naturals. Si en el moment de fer el traure xafa alguna de les línies, serà falta.
- g) La pilota llançada en el traure no podrà sobrepassar les línies laterals, però sí la línia de fons.
- h) La pilota podrà ser tornada a l'aire o per terra al primer bot.
- i) La pilota que traspasse la línia de traure o de rest sense ser tornada, serà punt de l'equip que la va llançar.
- j) La pilota botarà sempre dins del terreny de joc, però el jugador podrà tornar-la des de fora, sempre amb una mà.
- k) Perdrà quinze el jugador a qui toque la pilota en qualsevol part del cos, excepte l'avantbraç, fins al colze, si el porta descobert.
- l) Una pilota que no es puga jugar a l'aire o al primer bot es podrà parar amb qualsevol part del cos dins del terreny delimitat per la línia de traure i la del rest, aconseguirà ratlla i es parará el joc. La primera vegada s'assenyalarà amb un tac marcat amb el número 1, i la segona amb el número 2.
- m) Quan els jugadors del rest aconseguixen dos d'estes ratlles, o quan el joc esta a val i aconseguixen una ratlla, passen a traure.
- n) El punt de ratlla on s'ha parat la pilota és el lloc on s'ha de fer arribar la pilota per part dels dos equips. Si la pilota queda parada més enllà s'aconseguirà el quinze. En la pilota del traure s'ha de superar sempre la línia de falta.
- o) Si es produïx una ratlla, el jutge col·locarà el tac o la marca al mig del carrer, i a més la marcarà amb algeps. Quan es resolga esta ratlla, l'anul·larà creuant-la amb una altra ratlla d'algeps, i formarà una aspa amb l'altra.

- p) L'equip local haurà de disposar d'un marcador que indique el resultat de la partida en tot el seu procés. També han de disposar dels tacs per a les ratlles amb els números 1 (blau) i 2 (roig).
- q) L'àrbitre situarà els jutges en els llocs apropiats. Podrà modificar la seua situació a requeriment dels delegats.
- r) L'àrbitre podrà amonestar una o dos vegades els jugadors d'un equip si l'actitud d'estos no s'ajusta al que estableixen els reglaments. Si es produïxen noves amonestacions, els farà perdre el quinze. Estes circumstàncies hauran de reflectir-se en l'acta per a coneixement del Comitè de Competició, i s'hi indicarà el nom dels jugadors amonestats.

## Article 5. Les jugades o situacions singulars

- a) Si una pilota jugada toca qualsevol obstacle dels que permet la reglamentació (per exemple un tac) i va a bona, es pot jugar perquè es considera que ha tocat aire.
- b) Si la pilota pega contra un jutge després del segon bot, s'assenyalarà una ratlla en el lloc on estava. Si li pega i va a bona, es podrà jugar, igual com si pega contra un espectador.
- c) La pilota que no es puga jugar perquè ha quedat situada en algun lloc del carrer a una altura igual o superior als 2 metres o on no arribe l'àrbitre amb el braç estès i els peus en terra serà roïna per a qui la va jugar per última vegada, excepte si havia tocat en terra, i en este cas seria bona.
- d) Quan la pilota jugada s'introdísca abans o després del primer bot, o anant a roïna, en alguna porta, finestra o similar, es marcarà una ratlla al mig d'esta.
- e) Si del carrer on es juga una partida arranca un altre carrer i la pilota hi entra, es marcarà una ratlla al mig del carrer on va entrar.
- f) Si la pilota, després de botar unes quantes voltes, és agafada pel jugador en l'aire, la posició per a macar la ratlla serà el centre de les seues dos cames. Si el jugador ha pegat un bot amb les dos cames, la posició serà la intermèdia entre les cames quan han tocat terra.

- g) Si un jugador té els peus en terra, la pilota fa dos o més bots i quan l'agafa se l'n va cap avant, la posició per a marcar la ratlla serà la del peu més endarrerit. Si hi ha més parts del cos tocant terra, es marcarà la ratlla en la part més endarrerida. Si el jugador, voluntàriament, mou una part del cos que toca terra i la posició final és dubtosa, serà considerada jugada roïna.
- h) Si un jugador agafa la pilota estant assentat o gitat en terra, es marcarà la ratlla al mig dels dos extrems del cos.
- i) Quan una pilota pegue el primer bot en el terreny de joc i posteriorment colpege en el rastell de les voreres del carrer, o viceversa, es marcarà una ratlla on es detinga la pilota o la passe el jugador.
- j) La pilota que vaja per un portal, ampit o canaló d'una casa o semblant, que estiga situat a un nivell més alt que la vorera, continuarà en joc mentres no es detinga. Si es para, es considerarà ratlla en el centre del portal, ampit, etc.
- k) La pilota que vaja per damunt de les teulades i caiga fora de les línies que delimiten lateralment el terreny de joc en el carrer, serà considerada roïna per al jugador que la va colpejar.
- l) Les pilotes que vagen per damunt de les teulades i caiguen dins de les línies que delimiten lateralment el terreny de joc en el carrer seran bones.
- m) El jugador que tinga dubtes en una jugada, pot preguntar respectuosament al jutge dient: «Àrbitre, què és açò?» La decisió del jutge serà inapel·lable.
- n) La pilota que caiga en el carrer dins d'una canal o similar es considerarà falta del jugador que la va llançar.
- o) Si la pilota sobrepassa la línia de quinze tant de l'equip que trau com de la línia del rest i pega en qualsevol obstacle, i després torna al primer bot abans d'estes línies, es considerarà quinze a favor de l'equip que l'ha llançada, inclús quan entre en el terreny de joc com a roïna.
- p) Les particularitats en el joc de cada població que no s'oposen a les disposicions d'este reglament es respectaran íntegrament si abans de l'inici de la partida el delegat de l'equip local informa el jutge, els delegats i els jugadors de l'equip visitant.

## Article 6. La puntuació

- a) Les partides es jugaran a 50 punts o 10 jocs. Per acord previ dels organitzadors, la Federació podrà admetre una reducció de la puntuació.
- b) Una partida només podrà parar-se o suspendre's per decisió del jutge. La partida que, una vegada començada, s'haja de suspendre comptarà amb la conformitat d'ambdós delegats i es continuarà, en la data que acorden, en la mateixa localitat on es va suspendre i amb els mateixos jugadors, partint de la diferència de jocs existents en el moment de la suspensió. Si la partida estiguera empatada a punts, començaria des de zero. Si no hi haguera acord, ho decidirà el Comitè de Competició.

## 2. Reglament del joc a llargues (internacional)

### Article 1. Dels equips

- a) Cada equip de pista està format per cinc jugadors. Poden inscriure's un màxim de dos jugadors reserves per partit.
- b) Al llarg d'un partit poden efectuar-se un màxim de dos canvis per equip, i el jugador substituït no pot reincorporar-se a la pista.
- c) Si el jugador que trau es lesiona durant el joc, acaba el joc un altre jugador que no siga el segon traure o un dels jugadors de reserva que elegisca l'entrenador.

### Article 2. Del material

- a) La pilota de la competició és la pilota de badana, amb un pes aproximat entre 39 i 42 grams, i un diàmetre de 5 centímetres, de color blanc.
- b) L'organització ha de posar a disposició de cada selecció un lot de pilotes abans de començar cada competició. Cap país pot posar pilotes de la seua propietat, ja que el torneig s'ha

de jugar amb les pilotes del país organitzador, homologades pel Comit  T cnic Internacional de la CIJB.

### Article 3. De les proteccions

- a) Es juga amb la m , si b  es permet l' s d'elements protectors que no continguen materials que impulsin la pilota.
- b) Les proteccions de cada jugador han de ser revisades pels jutges de pista abans de comen ar el partit.
- c) El traure s'ha d'efectuar amb la m  nua o amb les proteccions habituals, per  sense guant.

### Article 4. Del joc

- a) El traure s'ha d'efectuar sense que el jugador pugui xafar les l nies que delimiten l'espai espec fic destinat a eixa jugada.
- b) El jugador ha de llan ar la pilota a una o dos mans (com tinga per costum).
- c) En les partides de competici  oficial, el traure l'han de fer, de manera rotativa, dos jugadors de l'equip. El jugador que comen a el joc l'ha d'acabar.
- d) La pilota del traure que sobreisca directament per les l nies laterals ser  falta.
- e) Si la pilota sobrepassa les l nies laterals al segon bot ser  ratlla parada pel punt d'eixida.
- f) La pilota pot ser tornada a l'aire o al primer bot per  nom s amb una m .
- g) Qualsevol pilota que no es pugui jugar a l'aire o al primer bot es podr  parar amb qualsevol part del cos.
- h) La pilota ha de botar sempre dins de la pista, per  el jugador podr  tornar-la des de fora de les l nies laterals.
- i) Perdr  quinze el jugador a qui pegue la pilota en qualsevol part del cos, excepte les mans o l'avantbra . Si un jugador toca la pilota amb les dos mans, tamb  ser  falta.
- j) El canvi de costat en la pista s'ha de fer quan s'obtinguen dos ratlles o quan el marcador assenyalet un 40 i ratlla.
- k) El jugador no pot eixir per cap dels fons o l nies que delimiten la pista de joc, excepte el jugador quan fa el traure.

- l) Els partits es juguen a huit jocs.
- m) Els equips serviran de manera alternativa.
- n) Cada joc es comptabilitza com a 15, 30, 40 i joc. Amb iguals a 40, guanya el joc l'equip que guanya el quinze en disputa.
- o) L'equip que guanya 6 o 7 jocs obtindrà un punt dels tres en disputa. El que aconseguisca la victòria obtindrà dos punts. Si l'equip guanyador guanya per 3 jocs o més de diferència obtindrà 3 punts, i el perdedor 0 punts.
- p) Per a determinar el campió de la modalitat en cas d'empat, s'han de tindre en compte els partits guanyats, i si persistix l'empat, s'han de tindre en compte els jocs i els quinze.

#### 4.1. De les ratlles

- a) Quan la pilota ix de la pista pels laterals, ja siga d'un bot o més, es marca ratlla.
- b) Quan la pilota pega dos bots o més i el jugador la deté en qualsevol lloc del camp de joc, es marca ratlla.
- c) El jutge assenyalarà la ratlla en el lloc on ha eixit la pilota o ha sigut detinguda pel jugador.
- d) Es guanya la ratlla quan, després del canvi de traure corresponent, la pilota sobrepassa la ratlla, ja siga d'un bot o més.
- e) Es guanyarà sempre que el jugador detinga la pilota llançada pel jugador rival abans que arribe a la ratlla senyalitzada, indistintament de la posició que ocupe el cos del jugador.
- f) La ratlla la marca la pilota, no el cos o una altra part del jugador.

#### Article 5. De la pista de joc

- a) La pista de llargues ha de tindre les dimensions següents: 72 metres de llarg; 19 metres d'ample en la part del traure i 10 metres en la resta. Des del traure fins a la línia de falta hi ha d'haver una distància de 30 metres. En la línia de falta del traure, la pista ha de tindre 8 metres d'ample.
- b) L'amplària de les ratlles que delimiten el terreny de joc han de ser de 5 a 7 centímetres.



## 3. Reglament del joc de palma

### Article 1. Definició

És una especialitat de joc directe de pilota a mà valenciana que es juga en carrer natural, artificial o espai obert, i en el qual es trau exclusivament amb el colp de palma.

### Article 2. El recinte de joc

Té les mateixes dimensions i característiques del joc de llargues.

### Article 3. La pilota

- a) La pilota haurà de ser de vaqueta o de badana, a elecció de l'organitzador. Si no està establert, serà a elecció de l'equip local i tindrà un pes màxim de 40 grams. La partida haurà de començar, jugar i acabar amb la mateixa classe de pilotes.
- b) Com a mínim, haurà d'haver-hi 10 pilotes disponibles en bon estat a la disposició del jugador que efectua el traure, el qual podrà canviar-les quan ho considere oportú.

### Article 4. El joc

Té la mateixa normativa que el joc de llargues, només amb la diferència que el traure es farà exclusivament a palma.

### Article 5. La puntuació

- a) Les partides es jugaran a 50 punts o 10 jocs. Per acord previ dels organitzadors, la Federació podrà admetre una reducció de la puntuació.
- b) Una partida només podrà parar o suspendre's per decisió del jutge. La partida que, una vegada començada, s'haja de suspendre, comptarà amb la conformitat d'ambdós delegats i es continuarà, en la data que acorden, en la mateixa localitat on es va suspendre i amb els mateixos jugadors, partint de la diferència de jocs existents en el moment de la suspensió. Si la partida estiguera

empatada a punts, començaria des de zero. Si no hi haguera acord, ho decidirà el Comitè de Competició.

## 4. Reglament del joc de perxa

### Article 1. Definició

És una especialitat de joc directe de pilota a mà valenciana que es juga en carrer natural o artificial, i és propi de la zona de muntanya d'Alacant, principalment.

És una especialitat que compartix característiques dels antics jocs de galotxa i llargues.

### Article 2. El recinte de joc

Normalment es juga en carrers estrets, en els quals es marquen dos línies amb una separació de cinquanta metres i una línia central longitudinal entre les dos anteriors. La mida del dau és d'1,25 m x 4 m, que està situat abans de la de línia del quinze de ferida, i la perxa o corda està situada a 2,65 m d'altura, sobre la línia de banca.

### Article 3. La pilota

La pilota de joc és la de badana de 38 grams.

### Article 4. El joc

- S'enfronten entre si dos equips formats per 3 o 4 jugadors cada equip.
- Fa la ferida un dels jugadors des de la part esquerra de les línies que hi ha al mig del carrer, llançant la pilota per damunt de la perxa o corda, que ha de tocar la paret i caure en el dau, amb la qual cosa comença el joc.
- Per a obtindre quinze, l'equip del dau haurà de llançar la pilota més enllà de la línia del quinze del dau, i des de darrere d'esta

línia es pot jugar a l'aire o després del primer bot, i els del rest la llançaran, al seu torn, al camp contrari.

- d) Si els del dau la tornen a jugar a l'aire o al primer bot i la llancen a bona; els del rest hauran de fer el mateix, però si no ho aconsegueixen l'hauran de parar i iniciaran així un procés de ratlles.
- e) Qualsevol equip que no puga jugar-la i falle, produïx una ratlla. En un joc es poden produir diverses ratlles, però sempre seran per pilota fallada, per no poder-la jugar a bona.
- f) Quan es produïx una jugada de ratlla pot haver-hi dos possibilitats:
  - Si cap dels equips té val, es col·loca un tac en el lloc on s'ha produït la fallada i continuen jugant els dos equips sense canviar els llocs de joc.
  - Quan es produïx una altra ratlla o aconseguix val, el que la tenia es canvia, de manera que els del rest passen al dau i els del dau passen al rest per a poder jugar la ratlla.
- g) Per a jugar una ratlla, el que cal fer és acurtar la línia del quinze, que anirà des del dau o des de la perxa o corda fins a la ratlla que s'està jugant. Si el que realitza la ferida passa la pilota de la ratlla, guanya el joc. En el cas que no la passe i els que defenen la ratlla la juguen a bona i els de la ferida no la tornen més enllà de la ratlla, seran estos els que perdran el quinze.
- h) La ratlles es juguen seguint l'orde en què es produïxen.

## Article 5. La puntuació

En les comarques on es juga habitualment este joc de pilota a mà tenen una forma peculiar de comptar: quinze, trenta, quaranta o val i joc, amb la peculiaritat que quan s'igualava a val o quaranta es compta 40 per 40, o siga val a val, és a dir no es torna al 30 per 30 o a dos de val clàssics d'altres modalitats.

## Article 6. El final de la partida

Tradicionalment, la duració del joc era de 45 minuts, comptant a pujar i baixar. Quan es consumia el temps s'acabava el joc que s'estiguera jugant i resultava guanyador el que tinguera més punts en eixe

moment. Actualment, es juga a 50 punts / 10 jocs, i guanya el primer que arribe a eixos punts o jocs.

## 5. Reglament del joc internacional

### Article 1. Dels equips

- a) Cada equip està format per cinc jugadors. Poden inscriure's dos jugadors de reserva, com a màxim, per cada partit.
- b) Al llarg d'un partit poden efectuar-se un màxim de dos canvis per equip, si bé el jugador substituït no pot reincorporar-se a la pista.

### Article 2. Del material

- a) Per a esta modalitat, la pilota que s'usa és una pilota rasurada de les de tennis oficial.
- b) L'organització ha de posar a disposició de cada selecció un lot de pilotes per competició. Cap país pot posar pilotes de la seua propietat, ja que el torneig s'ha de jugar amb les pilotes del país organitzador, homologades pel Comité Tècnic Internacional de la CIJB.

### Article 3. De les proteccions

- a) Es juga amb la mà, si bé es permet protegir-la amb un màxim de tres capes d'esparadrap o amb dos capes de tesamoll i una d'esparadrap, sempre amb el beneplàcit del l'àrbitre. En cap cas es pot utilitzar un material que impulse la pilota ni cap material metàl·lic, però sí que es pot usar el guant *one wall*.
- b) Les proteccions de cada jugador han de ser revisades pels jutges de pista abans de començar el partit.

### Article 4. Del joc

- a) Durant el traure, el jugador que trau és l'únic que pot estar dins del rectangle de traure.

- b) Després de traure, la pilota pot ser tornada després de botar només una vegada. Dins del rectangle que hi ha enfront del rectangle de traure no pot haver-hi cap jugador en el moment d'efectuar-se el traure.
- c) El traure l'han d'efectuar de manera rotatòria tots els membres de l'equip. El jutge determinarà quin número efectua el traure.
- d) Durant el partit, la pilota ha de botar sempre dins de la pista.
- e) La pilota que bote en les línies és bona.
- f) Els partits es juguen a sis jocs, i els equips han de canviar de costat de pista en el primer joc. Després del primer joc, els equips han de canviar de costat de pista cada dos jocs.
- g) Els equips trauran de manera alternativa.
- h) És punt si la pilota bota dos vegades darrere de la línia central o si la pilota traspassa la línia frontal. És falta si la pilota traspassa les línies laterals sense botar dins de la pista. No es pot colpejar la pilota amb les dos mans alhora.
- i) Cada joc es comptabilitza com a 15, 30, 40 i joc. Amb iguals a 40, guanya el joc l'equip que guanye el quinze en disputa.
- j) L'equip que guanye 4 o 5 jocs obtindrà un punt dels tres en disputa. L'equip que aconseguisca la victòria obtindrà 2 punts.
- k) Per a determinar el campió d'esta modalitat en cas d'empat, s'han de tindre en compte els partits guanyats, i si persistix l'empat, s'han de tindre en compte els jocs i els quinze.
- l) Si es para la pilota amb les dos mans o amb una mà damunt de la ratlla, la pilota és bona i es guanya el punt.

## Article 5. De la pista de joc

- a) La pista dels partits internacionals ha de tindre les dimensions següents: 70 metres de llarg i 20 metres d'ample. L'amplària la determina el lloc on es faça la competició, però no ha de ser mai inferior a 15 metres. El rectangle del traure ha de tindre 8 metres de llarg i 8 metres d'ample, i ha d'haver-hi una distància de 24 metres des del rectangle de traure fins al rectangle de rest. La línia central que dividix els camps de joc ha d'estar situada a 35 metres.
- b) El quadro de traure s'ha de pintar amb una línia més ampla (8 centímetres).

## 6. Apèndix de la normativa del joc a llargues

### Material

Les pilotes han de ser reglamentàries i han de tindre el pes següent:

CATEGORIA	TIPUS DE PILOTES	PES
Alevins	badana	32 g
Infantils	badana	36 g (llargues)
Cadets	badana	40 g (llargues)

### Mides de les canxes

Les mides poden variar en carrers complicats, però esta variació ha de ser autoritzada prèviament per la FPV.

*Alevins:* falta en el traure a 20 m

*Infantils:* falta en el traure a 25 m

*Cadets:* falta en el traure a 30 m

### Partida

1a fase: es jugarà a temps

*Alevins:* partides de trenta minuts

*Infantils:* partides de quaranta-cinc minuts

*Cadets:* partides de quaranta-cinc minuts

2a fase (semifinals i finals): 8 jocs

### Puntuació

Guanyador: 2 punts

Perdedor: 1 punt

### Sistema de competició (sistema seus)

1a fase: lliga

2a fase: eliminatòria

## Monitors – delegats

Els dos monitors dels equips que s'enfronten han de fer les funcions de jutges, i l'equip guanyador de cada partida ha d'omplir l'acta i enviar-la a la Federació. S'ha de comunicar també el resultat de la partida el mateix dia que es disputa.

Cada monitor/delegat ha d'aportar dos pilotes per a jugar en la primera fase i dos més per a jugar en la fase final.

Els monitors/delegats han d'anotar en les observacions de l'acta si hi ha algun equip que no presenta la documentació reglamentària o si s'observa alguna conducta incorrecta per part dels jugadors, monitors, delegats o espectadors. De tot això s'ha d'enviar un informe a la Federació.

## Observacions

- Els jugadors discapacitats físics/psíquics poden jugar en una o dos categories inferiors.
- Per a poder jugar, un equip ha de tindre tres jugadors. Es podran fer tots els canvis que l'entrenador considere convenient, sempre que els jugadors entren i isquen quan acabe el joc i mai entre els quinze que formen un joc.
- En alevins, el jugador que trau no pot jugar de punter/mitger quan està en el rest fins que no passen tres jocs (igual que en frontó, galotxa o raspall), i quan comence a jugar de mitger/punter, han de passar tres jocs per a tornar a passar a traure, és a dir, han de canviar en el quart joc. Cada equip ha de tindre dos jugadors per a traure i han de jugar alternativament en cada joc.
- En les fases finals, un jugador només pot jugar una partida per jornada/dia, i només en casos especials acceptats pels jutges/monitors/delegats visitants podran jugar-ne més d'una per a completar altres equips de l'escola.
- En les fases finals, cada equip pot tindre una parada tècnica d'un minut com a màxim.
- A l'equip que no presente tota la documentació correctament omplida el mateix dia de la competició dels JECV se li donarà

la partida per perduda. Esta documentació inclou el full d'inscripció de la Conselleria (tríptic) i qualsevol document original que acredite la identitat de l'esportista (llicència dels JECV omplida i segellada correctament, llibre de família, DNI o passaport).

## Categories

*Benjamins:* que tinguen entre 8 i 9 anys.

*Alevins:* que tinguen entre 10 i 11 anys.

*Infantils:* que tinguen entre 12 i 13 anys.

*Cadets:* que tinguen entre 14 i 15 anys.

## Règim disciplinari

Bases dels JECV de la temporada.

Reglament de llargues.

Reglament disciplinari de la FPV.



# 1. Reglament tècnic de la modalitat de raspall

## Article 1. El terreny de joc

Les partides han de disputar-se en el carrer, en les canxes o carrers artificials i en trinquets tradicionals.

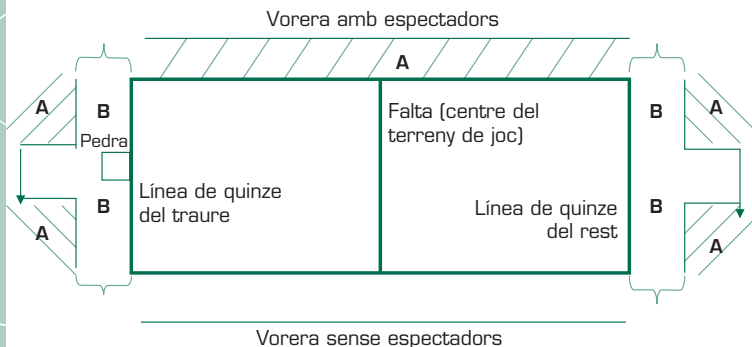
**Concepte de terra:** Es considera terra l'espai format pel sòl i les voreres en els carrers de joc, i les lloses del sòl en els trinquets.

**Concepte d'aire:** Es considera aire totes les superfícies que estan per damunt de la línia que forma l'angle entre el terra i la paret, incloent-hi el sòcol, els ampits, els escalons...

### **Carrer**

- a) El terreny de joc ha d'estar delimitat obligatòriament per dos línies situades als extrems del carrer, denominades línia de quinze del traure i ratlla de quinze del rest, segons on estiga ubicada. L'amplària de la línia es considera fora del quinze. També ha d'haver-hi una tercera línia situada en el centre del lloc de joc, que indicarà el lloc exacte on es produirà la falta.
- b) El punt del traure ha d'estar marcat al mig del carrer just darrere de la línia de quinze del traure, denominat pedra.
- c) El terreny de joc ha d'estar lliure de vehicles, objectes i qualsevol element que impedisca la lliure circulació de la pilota.
- d) La vorera de la dreta mirant des del traure ha d'estar lliure d'espectadors. Per tant, la gent haurà d'ocupar la vorera de l'esquerra.

## Descripció del carrer



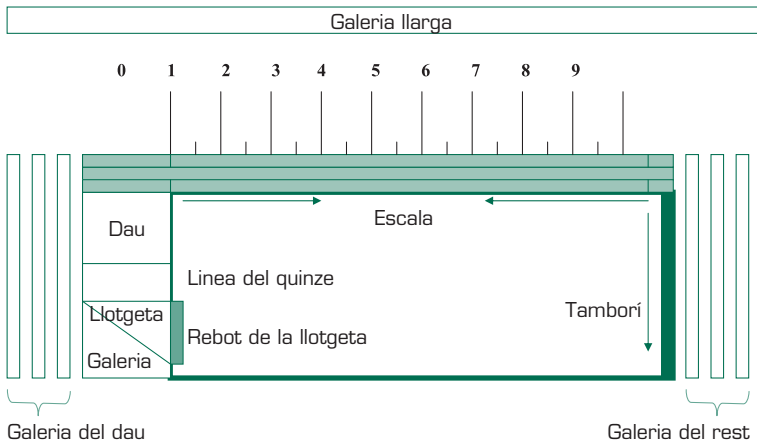
**A** - Espai on es pot situar el públic.

**B** - Espai lliure on no es pot situar el públic.

### Trinquet

- El terreny de joc ha d'estar delimitat obligatòriament per dos línies situades als extrems del carrer: la línia de quinze del rest, anomenada tamborí, i la línia de quinze del traure, que s'anomena, per part de la careta, ratlla del dau o del traure, i per part de la muralla, rebot de la llotgeta.
- El punt del traure ha d'estar marcat dins del quadro del quinze del traure, anomenat dau.

## Descripció del trinquet



## Article 2. La pilota

La pilota reglamentària és la pilota de vaqueta, que ha de pesar sobre uns 45 grams. L'equip local ha de presentar, com a mínim, quatre pilotes en bon estat si es juga en el trinquet, i sis pilotes si es juga en el carrer, les ha de mostrar abans del sorteig i no pot afegir-ne cap després de començar la partida.

El canvi de pilota el decidix el jugador que està en el traure. Si hi ha pilotes noves, sempre en nombre parell, es podran utilitzar a partir del 3r joc, però no se'n podran utilitzar dos en el mateix joc. Qualsevol equip podrà disposar de totes les pilotes a partir del 4t joc.

## Article 3. L'equipament

L'equipament esportiu és la camiseta i el pantaló curt de color blanc. Es permet la impressió publicitària. Els equips locals han de portar

un distintiu de color roig, i els visitants de color blau, excepte en partides televisades en què les camisetes poden ser roges i blaves per motius tècnics.

## Article 4. Els equips

Els equips que s'enfronten han d'estar formats per un, dos o tres jugadors, i poden formar equips de:

- a) Tres contra tres, que s'anomenen equips de tríos.
- b) Tres contra dos, que s'anomenen trio contra parella.
- c) Dos contra dos, que s'anomenen equips de parelles.
- d) Un contra un, que s'anomenen mà a mà.

Els equips podran fer un únic canvi definitiu per partida.

En cas de lesió lleu o indisposició d'un jugador, es podrà continuar la partida substituint-lo o amb els altres components de l'equip. L'equip que es retire i no acabe la partida perdrà.

## Article 5. Els jutges

Pot ser jutge qualsevol persona que acredite la seua vinculació amb la pilota valenciana. Ha d'actuar sempre de bona fe i ha d'identificar-se públicament abans de començar la partida. És funció del jutge classificar la jugada de bona o falta.

## Article 6. Traure i joc

Hem de tindre en compte les diferències existents entre el trinquet i el carrer a l'hora de jugar.

Per a començar el joc, no es pot traure sense avisar abans els jugadors del rest i sense tindre la seua conformitat. El procediment és el següent:

## **Traure**

### *En el carrer*

S'ha de traure botant la pilota en el punt assenyalat (la pedra) i colpejant-la abans que pegue un segon bot.

### *En el trinquet*

El traure s'ha d'efectuar fent botar la pilota dins del quadro del dau, colpejant-la abans que pegue el segon bot.

### *En el carrer i en el trinquet*

Després del traure, si es juga amb falta, la pilota ha de tocar terra abans de la línia de falta. Si la pilota passa per l'aire sense botar abans de la línia de falta, serà falta, llevat que el jugador contrari la jugue a l'aire (en este cas, la pilota és bona i s'ha de continuar el joc).

## **El joc**

Una vegada s'ha tret, l'equip contrari ha de tornar la pilota a l'aire, al bot o raspant, i un equip no pot colpejar-la dos vegades seguides.

La pilota és falta si es tira directament a galeries, balcon, etc., i també si va a estos llocs indirectament, sempre que no ho faça després del segon bot.

Per a ajudar a entendre el reglament, cal tindre en compte que els termes quinze i falta s'han d'entendre des de la perspectiva del jugador que tira la pilota o de l'últim que la toca.

### **1. Es fa quinze, tant en el carrer com en el trinquet:**

- a) Quan la pilota colpeja en qualsevol part del cos que no és la mà ni l'avantbraç.
- b) Quan un jugador alça la mà i diu "quinze".

### *En el carrer*

És quinze:

- a) Quan la pilota traspassa la línia de quinze per terra.
- b) Quan la pilota es para en la mateixa línia de quinze.

- c) Quan un jugador, des de dins del quinze, tira la pilota i esta colpeja un espectador darrere de la línia de quinze.
- d) Quan la pilota traspasa la vertical de la línia de quinze i no es juga a l'aire ni al primer bot, independentment que bote dins o fora del quinze.
- e) Quan la pilota fa el segon bot fora de la línia de quinze.
- f) Quan un jugador tira la pilota dins d'una propietat privada (porta o zona de pas) situada fora del terreny de joc.
- g) Quan la pilota es queda penjada, sempre que ho faci a una altura inferior al jutge amb el braç en alt, tant si va directament a l'aire o després de botar.
- h) Quan la pilota toca terra dins del quinze i no es juga al primer bot després de la línia. Si el jugador té un peu o els dos fora de l'espai de joc, comptarà com si l'haguera jugada de fora del quinze.

És falta:

- a) Quan un jugador raspa la pilota xafant la línia de quinze o si està darrere d'esta, encara que la pilota estiga dins del terreny de joc.
- b) Quan la pilota restada fora del quinze (tant a l'aire com al bot) toca terra fora del terreny de joc.
- c) Quan la pilota restada des de fora del quinze colpeja un aficionat que també està fora d'este.
- d) Qualsevol pilota que quede encalada, directament o indirectament, dins o fora del terreny de joc a una altura superior al jutge amb el braç en alt.
- e) Quan la pilota entra en una propietat privada situada dins del terreny de joc, excepte si entra per una zona de pas.
- f) Quan el jugador colpeja la pilota amb les dos mans juntes.
- g) Qualsevol pilota llançada indirectament, si en llançar-la directament es considera falta.

### *En el trinquet*

És quinze:

- a) Quan la pilota toca el tamborí.
- b) Quan la pilota traspasa la línia del dau per terra.
- c) Quan la pilota s'encala en la llotja de dalt o en la galeria del dau.

- d) Quan la pilota entra en la llotgeta, encara que n'isca.
- e) Quan la pilota bota, toca rebot i no és jugada a l'aire.
- f) Quan la pilota va directa al rebot i no és jugada abans del segon bot.

És falta:

- a) Quan és raspada xafant la línia del dau o darrere.
- b) Quan un jugador tira la pilota a la galeria del rest, incloent-hi la xapa de delimitació del rest o la barana si n'hi ha.
- c) Quan un jugador tira la pilota a la galeria llarga i es queda penjada, tant si abans ha pegat en la galeria del dau com si no.
- d) Quan un jugador resta la pilota xafant l'espai de la llotgeta.
- e) Quan el jugador colpeja la pilota amb les dos mans juntes.
- f) Quan el jugador tira la pilota per dalt de la muralla fora del trinquet (en el cas dels trinquets descoberts).
- g) Quan el jugador tira la pilota fora del trinquet per dalt de les galeries encara que la pilota colpege abans la galeria del dau (en el cas dels trinquets descoberts).

### Notes:

1. Qualsevol pilota que ve del rebot i, al colpejar-la, el jugador toca amb la mà en terra, es considera com que ha fet un bot.
2. Si dos jugadors peguen alhora a la pilota, esta serà bona i farà joc.
3. La pilota que entra en la galeria lateral i n'ix fa joc.

## 2. És pilota parada:

### *En el carrer*

- a) Quan la pilota entra per una porta oberta situada dins del terreny de joc.
- b) Quan la pilota està penjada a una altura inferior a l'altura del marxador amb el braç en alt, dins del terreny de joc.
- c) Quan la pilota es queda parada dins del terreny de joc, en un lloc difícil o perillós per a la integritat física del jugador, que té la potestat de decidir-ho.

**Nota:** Qualsevol pilota parada s'ha de jugar portant-la al centre del carrer i amb la mà menys bona.

### En el trinquet

Quan la pilota puja a l'escala, directament o indirectament, o colpeja qualsevol espectador que està en l'escala.

#### Nota:

1. Si la pilota puja a l'escala entre el nou i mig i la línia del dau, el jugador la podrà jugar a l'aire, al bot o raspada.
2. Si la pilota puja a l'escala directament després del nou i mig o darrere de la línia del dau, es podrà jugar a l'aire o al bot.
3. Si la pilota puja a l'escala després de botar com en l'apartat anterior, es jugarà a l'aire.
4. Qualsevol pilota que puja a l'escala s'ha de jugar a l'altura on haja botat la pilota. Si la pilota ha pegat el bot entre la línia del dau i la paret del dau, s'haurà de jugar a l'altura de la línia del dau. Si la pilota ha pegat entre la línia del nou i mig i la paret del rest, s'haurà de jugar a l'altura del nou i mig.

## Article 7. La puntuació i el resultat

La puntuació es compon de quinze i, d'altra banda, de jocs anomenats també *punts*. El jocs van de quinze en quinze agrupats en quatre jugades: quinze, trenta, val i joc. S'anomenen *quinze net* o *per res/cap*, *trenta net* o *per res/cap*, *val net* i *joc net* (anomenat *joc curiós*).

Guanya l'equip que aconseguisca els quatre quinze amb una diferència de dos sobre el contrari. (El joc consistix a pujar i baixar); per això, si després d'arribar un equip al val l'equip contrari empata, es baixa a trenta per trenta, anomenats *iguals* o *a dos*. Per este motiu, l'home bo sempre marxa l'últim que ha fet el quinze, fent referència així a qui puja i qui baixa. També cal assenyalar que quan els dos equips porten quinze per quinze s'anomena *quinzens*.

Finalment, cal tindre en compte que el jocs van de cinc en cinc. Així, per cada joc que es guanye en sumarem cinc als que ja teníem, fins a arribar al resultat final de la partida.



**En el carrer:** les partides es juguen a quaranta punts, anomenats també *huit jocs*.

**En el trinquet:** les partides es juguen a 25 punts / 5 jocs, en el cas de competicions individuals, per parelles o en les partides professionals. En els campionats de clubs per trios les partides es juguen a 30 punts / 6 jocs.

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se en el dau o el traure es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire (a cara i creu, o a roig i blau). L'equip que guanya el sorteig decidix on es vol situar.

## Article 8. Reglament disciplinari

En cas d'incompliment d'este reglament, s'aplicarà el Reglament Disciplinari de la Federació de Pilota Valenciana, la Llei 4/1993, de 20 de desembre, de l'Esport de la Comunitat Valenciana i altres disposicions subsidiàries d'àmbit estatal.

## Disposició final

Queden derogades totes les disposicions d'igual o inferior rang que s'oposen al reglament següent:

# 2. Normativa de la modalitat de raspall

## DISPOSICIONS COMUNES

### Article 1.

Les persones físiques i jurídiques relacionades directament amb la modalitat del raspall queden sotmeses al present reglament i a les conseqüències que deriven del seu incompliment.

## Article 2.

Els esportistes han de registrar-se pel principi de joc net, i mostrar respecte per l'activitat esportiva i l'adversari. Es vetlarà per la defensa de la competició en igualtat de condicions.

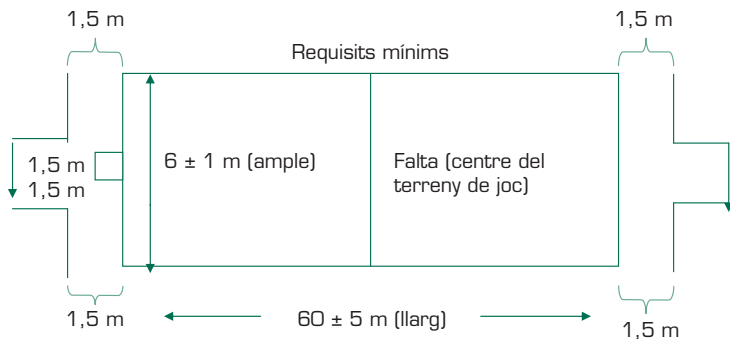
## Article 3. El terreny de joc

És obligació de l'equip local presentar un terreny de joc reglamentari i en condicions, i advertir de les possibles particularitats a través dels fulls d'inscripció, acceptats per la Federació de Pilota Valenciana o el Comitè de Raspall.

L'equip visitant ha de tindre a la seua disposició un vestuari condicionat com a tal, amb dutxes amb aigua freda i calenta, lavabos, farmaciola, etc.

El terreny de joc ha de tindre aigua a disposició dels dos equips durant tota la partida de manera individual, així com un marcador visible per al públic i per als jugadors.

La FPV o el Comitè seran els que decidiran quins terrenys són adequats per a poder jugar i quins no complixen els requisits mínims. Els equips de tercera categoria també podran jugar en un minitriquet.



## Article 4. L'equipament

En qualsevol partida de les competicions, la FPV o el Comit  tenen la potestat per a decidir la publicitat de la camiseta.

## Article 5. Els equips

Els equips poden inscriure tots els jugadors que consideren convenient dins del termini estipulat. Si algun component es lesiona de gravetat es pot sol·licitar a la FPV la inscripci  d'un jugador durant la competici  de nivell similar o inferior.

Si un jugador es lesiona o t  una indisposici , la partida continua amb els altres components de l'equip. En el Campionat Auton mic de Raspall tamb  es pot jugar una partida de dos jugadors contra tres, i el tercer jugador es pot incorporar mentres s'est  jugant. En el Campionat de Raspall per Parelles tamb  podr  jugar-se una partida d'un jugador contra dos, i el segon jugador podr  incorporar-se mentres s'est  jugant.

## Article 6. El delegat de la partida

Pot ser delegat de la partida qualsevol persona que acredite la seua vinculaci  amb l'equip local, llevat que la FPV designe un delegat federatiu. El delegat de partida pot ser tamb  el jutge principal i les seues compet ncies s n les seg ents:

- a) Ser tamb  el jutge principal.
- b) Ser el m xim responsable del compliment de les normes de joc al llarg de la partida.
- c) Establir les mesures necess ries perquè la partida transcorregui amb total normalitat, llevat que hi haja circumst ncies que no s'ajusten de cap manera a les normes de joc. En este cas, pot ordenar la suspensi  de la partida, l'expulsi  d'un jugador o qualsevol mesura en relaci  amb totes les persones f siques i jur diques que hi participen directament o indirectament.

- d) Demanar la llicència i el DNI a tots els jugadors, sense els quals no es podrà jugar.
- e) Omplir l'acta, al final de la partida, indicant la competició, els equips, el nom complet dels jugadors, el número de llicència, el resultat, el lloc, la data, les possibles irregularitats i la seua firma, i fer arribar l'acta a la Federació abans dels deu dies posteriors a la partida.
- f) Comunicar a la Federació, abans del dilluns, el resultat de la partida, ja siga per fax, correu electrònic o SMS. Si no ho fa en huit dies, la partida es pot donar per perduda per a l'equip local.

## Article 7. El delegat de l'equip

Cada equip ha d'estar representat per un delegat. Les seues funcions són:

- a) Donar el document nacional d'identitat (DNI) i la llicència al delegat de l'equip contrari.
- b) Declarar en l'acta, al final de la partida, la seua conformitat o disconformitat per mitjà de la seua firma o manifestant les seues observacions per escrit en l'acta.

## Article 8. L'acta

L'acta subscripta pel delegat de l'equip local constituïx el mitjà documental necessari i suficient en el conjunt de la prova d'infraaccions a les regles de joc i normes esportives, sense perjudici dels diferents mitjans de prova que poden destruir la presumpció de veracitat.

## Article 9.

S'establix l'entrada fixa i es permet l'aportació voluntària. En determinades partides, la FPV o el Comitè es reserven el dret d'establir i obtindre quantitats fixes per entrada.

## Article 10.

S'entén que la partida no s'ha celebrat en els supòsits següents:

- a) Incompareixença. Si, transcorreguts trenta minuts de l'horari oficial, algun dels equips no es presenta a jugar la partida, s'entén que la perd per quaranta a zero en el carrer, trenta a zero en el trinquet i vint-i-cinc a zero en el raspall per parelles. La FPV o el Comité determinaran la sanció, distingint si hi ha causa justificada o no.
- b) Ajornament. Hauran d'arribar els equips a un acord i donar a la Federació la data i l'hora de la partida, que s'haurà de jugar dins dels quinze dies següents. Si els equips implicats no arriben a un acord, es jugarà el dia que tenen assignat des del principi en el calendari.
- c) Suspensió. Només se suspendran partides per causes de força major, com ara la falta de llum, la pluja, etc., i s'haurà de comunicar a la FPV o al Comité quan es reprendrà. Si no s'arriba a un acord entre els equips implicats, decidirà l'hora i lloc la FPV o el Comité. En cas d'haver començat la partida, es reprendrà a partir dels jocs i quinze ja assenyalats en l'acta.

## Article 11. La puntuació i el resultat

En cas d'empat en una eliminatòria de la fase final, es jugarà a continuació al millor de tres jocs. La designació de l'equip que s'ha de situar en el dau es decidirà per sorteig.

## NORMES DE COMPETICIÓ

### Article 12. La Federació de Pilota Valenciana o el Comité de Raspall (si n'hi ha)

Són els òrgans responsables de la modalitat del raspall. És competència seua:

- a) Establir els terminis perquè els clubs presenten els fulls d'inscripció i excloure els equips que no complisquen les normes i els seus requisits.
- b) Elaborar el calendari de competició i la classificació, així com acceptar els horaris i els llocs on se celebraran les partides i comunicar-ho als clubs participants.
- c) Fixar el dia, l'hora i el carrer per a disputar la partida suspesa per causa justificada, sempre que els dos equips no arriben a un acord.
- d) Determinar la categoria a què pertany cada jugador que entre en competició.
- e) Determinar les possibles sancions i emetre informes tècnics a instàncies de qualsevol òrgan federatiu.
- f) Vetlar pel bon nom de la pilota al raspall.
- g) Promocionar l'esport a través del joc a raspall.
- h) Promocionar l'ús de la pilota de vaqueta.
- i) Promocionar els clubs de pilota a raspall.
- j) Promocionar les escoles de pilota a raspall.
- k) Promocionar els jugadors aficionats.
- l) Promocionar i organitzar competicions autonòmiques, provincials i comarcals entre els clubs legalment constituïts i federats.
- m) Incentivar i assessorar la creació de clubs com a entitats necessàries per a organitzar i practicar l'esport.
- n) Emetre informes tècnics a instàncies de qualsevol òrgan federatiu o oficial.
- o) Vetlar perquè els esportistes i el joc es regisquen pel principi de joc net, i mostren respecte per l'activitat esportiva, l'adversari i el públic. Es vetlarà per la defensa de l'enfrontament en igualtat de condicions com a joc de cavallers que ha sigut sempre.
- p) Incentivar la participació d'empreses i mitjans de comunicació (ràdio, premsa, televisió, etc.) per a patrocinar i divulgar el joc.

En definitiva, incentivar les persones, les entitats i la societat en general per a practicar, estimar i defensar este esport tan

nostre i tan arrelat en la nostra cultura, i demanar a les empreses públiques i privades, a la Generalitat Valenciana, a les diputacions i als ajuntaments que s'impliquen en la seua defensa, protecció i promoció, que posen els mitjans necessaris i que en decreten la protecció com un bé d'interés cultural.

## **Article 13.**

La Competició de Raspall està constituïda pel Campionat Autonòmic de Raspall i el Campionat Autonòmic de Raspall per Parelles.

## **Article 14. Accés dels clubs a les competicions**

Amb caràcter general, són requisits imprescindibles:

- a) Que el club estiga legalment constituït i federat o en procés de legalització.
- b) Que estiga al corrent en el pagament de les quotes federatives.
- c) Que presente, dins del termini establert, el full d'inscripció, correctament omplert amb les dades del club, la competició en què vol participar, els noms i els cognoms dels esportistes, el número de llicència i el DNI, la firma de conformitat dels participants, la fotografia dels jugadors, etc.

La inscripció té caràcter definitiu:

1. Cap jugador pot estar inscrit en dos clubs diferents.
2. Els jugadors inscrits no poden canviar d'equip dins de la mateixa categoria o inferior.
3. Un jugador de categoria inferior pot jugar en equips de categoria superior del mateix club i després tornar a la categoria anterior dins de la mateixa competició.

## **Article 15. Accés dels esportistes a les competicions**

1. Pertanyen a la categoria de majors els jugadors amb llicència d'*amateur* que a l'inici de l'any hagen complert dènou anys.

2. Pertanyen a la categoria de juvenils els jugadors *amateurs* que no hagen complit dènou anys a l'inici de l'any en què participen.

## Article 16. Sistema de puntuació, ascens i descens

Per a la puntuació de la classificació general s'apliquen els criteris següents:

- a) Campionat Autonòmic de Raspall. En el carrer, l'equip que arribe a quaranta obtindrà tres punts. Si l'equip perdedor arriba a trenta, obtindrà un punt, i l'equip guanyador en rebrà dos en compte de tres. En el trinquet, l'equip que arribe a trenta obtindrà tres punts. Si l'equip perdedor arriba a vint obtindrà un punt, i l'equip guanyador en rebrà dos en compte de tres.
  - b) Campionat Autonòmic de Raspall per Parelles. L'equip que arribe a vint-i-cinc obtindrà tres punts. Si l'equip perdedor arriba a vint, obtindrà un punt, i l'equip guanyador en rebrà dos en compte de tres.
1. En finalitzar el campionat i d'acord amb la puntuació obtinguda, els dos primers classificats puguen de categoria, i els dos últims baixen de categoria. A més, la FPV o el Comitè determinaran la categoria a què pot pertànyer cada equip.
  2. En cas de renúncia d'un equip a la seua categoria, es repescarà el millor classificat de la categoria inferior, i el que hi renuncia no podrà competir en eixa competició.
  3. Si es dóna algun cas d'empat, es resoldrà per mitjà dels criteris següents:
    - a) Primer caldrà tindre en compte les partides guanyades.
    - b) Després caldrà tindre en compte el resultat individual entre ells.
    - c) Si encara no està resolt, es comptaran les partides guanyades de tot el campionat.
    - d) Finalment, es mirarà el resultat global de tot el campionat.



4. Si hi ha empat entre equips de tres grups diferents, es comptabilitzarà primer el nombre de partides guanyades i després el resultat global de cadascun dels implicats, ja que no s'han enfrontat entre ells.

## Article 17. Horaris

Els horaris de les partides es podran determinar dins dels marges següents: dissabtes, de 16 a 21 hores; i diumenges, de 10 a 13 hores i de 16 a 20 hores.

## 3. Apèndix de la normativa de la modalitat de raspall

### Material

Les pilotes han de ser reglamentàries i han de tindre el pes següent:

CATEGORIA	TIPUS DE PILOTES	PES
Benjamins	badana	32 g (d'Agullent)
Alevins	vaqueta	34-36 g (de segona mà)
Infantils	vaqueta	36-38 g
Cadets	vaqueta	38-40 g

### Instal·lacions (trinquets - canxes)

En benjamins, la canxa ha de tindre un màxim de 40 m i es considera falta en el traure a 20 m, si bé se'n pot prescindir per acord dels dos monitors.

## Partida

En les fases finals:

*Benjamins*: 4 jocs

*Alevins*: 5 jocs

*Infantils*: 5 jocs

*Cadets*: 5 jocs

## Pilota parada

- En el trinquet es juga amb la mà hàbil.
- En el carrer es juga amb la mà no hàbil.

## Monitors – delegats

Els dos monitors dels equips que s'enfronten han de fer les funcions de jutges, i l'equip guanyador de cada partida ha d'omplir l'acta i enviar-la a la Federació. S'ha de comunicar també el resultat de la partida el mateix dia que es disputa.

Cada monitor/delegat ha d'aportar dos pilotes del pes que s'indica en l'apartat de material per cada partida que jugue en la fase final.

Els monitors/delegats han d'anotar en les observacions de l'acta si hi ha algun equip que no presenta la documentació reglamentària o si s'observa alguna conducta incorrecta per part dels jugadors, monitors, delegats o espectadors. De tot això s'ha d'enviar un informe a la Federació.

## Equips

A l'equip que arribe amb quinze minuts de retard se li donarà la partida per perduda. Esta particularitat s'ha de comunicar a la FPV immediatament després del retard.

## Observacions

- Els jugadors discapacitats físics/psíquics poden jugar en una o dos categories inferiors.
- Per a poder jugar, un equip ha de tindre dos jugadors. Es podran fer tots els canvis que l'entrenador considere convenient, sempre que els jugadors entren i isquen quan acabe el joc i mai entre els quinze que formen un joc.
- En benjamins i alevins, els jugadors que fan el traure no poden jugar de punters/mitgers quan estan en el rest fins que no passen tres jocs (igual que en frontó o galotxa), i quan comencen a jugar de restos/mitgers, han de passar tres jocs per a tornar a passar al traure, és a dir, han de canviar en el quart joc.
- En les fases finals, un jugador només pot jugar una partida per jornada/dia, i només en casos especials acceptats pels jutges/monitors/delegats visitants podran jugar-ne més d'una per a completar altres equips de l'escola.
- En les fases finals, cada equip pot tindre una parada tècnica d'un minut com a màxim.
- A l'equip que no presente tota la documentació correctament omplida el mateix dia de la competició dels JECV se li donarà la partida per perduda. Esta documentacio inclou el full d'inscripció de la Conselleria (tríptic) i qualsevol document original que acredite la identitat de l'esportista (llicència dels JECV omplida i segellada correctament, llibre de família, DNI o passaport).

## Categories

*Benjamins:* que tinguen entre 8 i 9 anys.

*Alevins:* que tinguen entre 10 i 11 anys.

*Infantils:* que tinguen entre 12 i 13 anys.

*Cadets:* que tinguen entre 14 i 15 anys.

## Règim disciplinari

Bases dels JECV de la temporada.

Reglament de raspall.

Reglament disciplinari de la FPV.



## ESTIL INDIRECTE

# 1. Reglament del joc de frontó en frares de Traiguera

## Article 1. Definició

És l'especialitat de joc indirecte de pilota a mà valenciana que es juga en un frontó tancat, de quatre parets, on pot colpejar la pilota, una zona de rebot i dos frares que maten els angles de la paret de joc o frontó.

## Article 2. El recinte de joc

- Es consideren dimensions reglamentàries: 25 metres de llarg, per 10 metres d'alt i 8 metres d'ample, amb dos frares de 2 metres d'alt i un metre d'ample.
- En el rebot, han d'haver-hi unes escales de graderia, amb un sostre per a protegir el públic, totalment llis per a jugar la pilota.
- La línia de falta en el frontis tindrà una amplària mínima de 10 cm i estarà situada a una altura de 90 cm en la línia superior, amb un marge de +/- 5 cm.

## Article 3. La pilota

- La pilota reglamentària és la de badana, amb un pes de 38 grams i un diàmetre que oscil·la entre 38 i 40 mm.
- En qualsevol partida oficial haurà d'haver-hi un mínim de sis pilotes, dos de les quals han de ser noves, i tindran dret a estrenar-ne una cada equip en qualsevol moment de la partida que li corresponga triar pilota.

## Article 4. El joc

- El traure serà alternatiu per a cada equip a cada joc jugat.
- Seran bones en el traure les pilotes que peguen en el frontis més amunt de la línia o xapa de falta i al mateix temps facen el primer bot passada la segona línia marcada en la pista.

El traure serà comptabilitzat inclús quan el jugador no encerte a jugar la pilota una vegada que l'haja botat, excepte quan el jutge considere que la fallada ha sigut per causa aliena o una circumstància especial.

- c) Una vegada iniciat el joc amb el traure, la pilota podrà tocar totes les parets abans de pegar en el front, sempre que no toque en terra després de ser colpejada amb la mà.
- d) La pilota pot tocar en un frare primer i rebotar en l'altre, inclús pegant un bot en terra, ja que els frares es consideren com a part especial de la paret davantera i lateral, sempre que la pilota pegue per damunt de la línia o xapa de falta.
- e) En les escales de rebot la pilota pot botar unes quantes voltes, sempre que no pegue un bot en el terreny de joc ni en el sostre de les escales.
- f) Si la pilota queda parada en la grada de rebot, el jugador podrà moure-la amb la mà, sempre cap a dins de l'escaló perquè esta agafe impuls i pugui jugar-la en el retorn o en la caiguda. No podrà mai tirar la pilota perquè bote. Sempre haurà d'arrossegar-la.
- g) Si la pilota toca en alguna línia serà roïna. En cas de dubte, serà el jutge qui prenga la decisió.
- h) La pilota que toque la xarxa o el sostre superior es considerarà roïna només en la fase d'anar la pilota cap al frontis.

## Article 5. La puntuació

Les partides es disputen a 50 punts (10 jocs), amb la possibilitat de començar de 5 o 10 punts, comptant per quinze.

## Article 6. El final de la partida

La partida haurà d'arribar als 50 punts amb una diferència mínima de 2 jocs per a un dels equips; per això, quan arriben a este resultat, caldrà jugar dos jocs més per a obtenir el guanyador. Si persistix l'empat, es jugaran 9 punts amb traures alternatius, començant a traure la persona afavorida per la moneda tirada en l'aire i guanyarà l'equip que obtinga més punts o jocs.

# 1. Reglament tècnic de la modalitat de frontó valencià

## REGLA 1. DISPOSICIONS COMUNES

### Article 1.

Les persones físiques i jurídiques relacionades directament amb el frontó valencià queden sotmeses al present reglament i a les conseqüències que deriven del seu incompliment.

### Article 2.

Els esportistes han de regir-se pel principi de joc net i mostrar respecte per l'activitat esportiva i per l'adversari. Es vetlarà per la defensa de la competició en igualtat de condicions.

## REGLA 2. ELS FRONTONS

### Article 3. El terreny de joc

Les partides han de disputar-se en frontons amb les mides indicades en l'article següent. Els frontons consten de: canxa de joc, contracanxa i zona per al públic. La canxa i la contracanxa han de quedar lliures d'obstacles per al bon funcionament del joc.

### Article 4. Mides

1. La canxa ha de tindre 25 m de llarg, amb un marge de  $\pm 5$  m, i 10 m d'ample,  $\pm 1$  m, i ha d'estar delimitada per tres parets: el frontis, la muralla a l'esquerra i el rebot. A la dreta es pintarà la línia lateral. Els frontons que no complisquen estes mides hauran de sol·licitar per escrit a la FPV la seua acceptació.



2. El frontis ha de marcar un rectangle de 10 m d'ample i 11 m d'alt, amb un marge de  $\pm 1$  m. En el frontis s'ha de marcar la línia de falta, paral·lela al sòl, a 90 cm d'altura (amb un marge de  $\pm 5$  cm) i s'han de marcar línies de falta en el marge dret (a continuació de la línia lateral en el sòl) i en el marge superior.
3. La muralla, d'11 m d'alt ( $\pm 1$  m), ha d'estar dividida en deu números (blaus) de la mateixa amplària, dels quals el 4 marca en el sòl la línia de falta paral·lela al frontis, i el 8, la línia de passa. Al llarg de tot el límit superior s'ha de marcar una línia de falta.
4. El rebot ha de tindre una alçada mínima de 5 metres, delimitada amb una línia de falta. En la intersecció amb el sòl ha d'haver-hi un tamborí: pla inclinat a  $45^\circ$  d'un mínim de 25 cm d'alçada.
5. Totes les línies han de tindre de 10 cm d'ample, han d'estar pintades amb un únic color sòlid que contraste suficientment amb el de la canxa i han d'estar situades sempre a l'exterior de les mides indicades. Totes les mides de la canxa que no corresponguen amb les de  $25 \times 10 \times 11$  m s'han de reduir o ampliar proporcionalment dins dels límits establits. En els frontons que no tinguen pintades les línies de falta que marquen els marges drets i superiors de les tres parets, s'entén que es corresponen amb el seu vèrtex.
6. A l'altura del (blau) número 5 s'ha de marcar la línia del traure.

## REGLA 3. LA PILOTA DE JOC

### Article 5.

La pilota reglamentària és la de tec, de fil i pell de cabra, amb un pes de 45 a 50 grams i un diàmetre de 38 a 40 mm.

### Article 6.

En les categories inferiors, les pilotes hauran de ser les determinades cada temporada per la normativa aplicada a escoles.

## Article 7.

Cada equip ha de presentar, com a mínim, quatre pilotes en bon estat, que hauran d'estar en un lloc visible, i no podran afegir-ne cap després de començar la partida. El canvi de pilota el decidix el jugador que trau. La parella o un jugador visitant poden afegir dos pilotes al caixó abans de l'inici de la partida.

## REGLA 4. EL JOC

### Article 8. Puntuació

Les partides per parelles es disputaran a 41 punts, comptats d'un en un, i guanyarà la parella que els sume primer. Les partides individuals seran a 40 punts (8 jocs), comptats a la manera valenciana de *quinze*, *trenta*, *val* i *joc*. Si els jugadors arriben a igualar a 35 punts (7 jocs), jugaran un desempat a 11 punts, amb traures alternatius, i guanyarà qui primer arribe a 11. En este desempat el traure es sorteja.

### Article 9. El primer traure

La primera treta correspon a l'equip local o, si es juga en una canxa neutral, se sortejarà. Per parelles continuarà traient l'equip que aconseguisca el quinze. En partides individuals, els equips alternaran la treta en cada joc nou. A l'equip que trau li correspon triar la pilota i pot canviar-la en cada nou quinze, avisant sempre i deixant-la provar a l'adversari.

### Article 10. El quinze

Cada quinze començarà amb la treta. El jugador que l'efectue haurà d'avisar abans el contrari i, amb el seu vistiplau, botarà la pilota o la jugarà a l'aire abans de la línia de traure, i la colpejarà llançant-la contra el frontis entre les línies de falta, de manera que la pilota ha de botar dins de la canxa entre les línies de falta i de passa. El jugador contrari la pot tornar contra el frontis (dins

de les línies) a l'aire o al primer bot (el bot en el tamborí del rebot compta com a aire). Esta pilota és bona, i permet continuar el joc sempre que els equips, alternativament, la juguen així (a l'aire o al primer bot), la llancen contra el frontis dins de les línies i caiga dins de la canxa.

## Article 11. Falta

És falta i quinze de l'altre equip:

- a) Si el jugador que fa la treta bota la pilota després de la línia de traure, i també si no bota la pilota i xafa la línia de traure abans de colpejar la pilota. El traure comença quan el jugador solta la pilota per a botar-la o colpejar-la.
- b) Si el jugador que fa la treta, després de colpejar la pilota d'acord amb el que assenyala el punt a), colpeja el frontis fora de l'espai delimitat per les línies de falta o no bota dins de la canxa darrere de la línia de falta. Si bota darrere de la línia de passa, repetirà la treta i, si en la repetició torna a botar-la darrere de la passa, serà falta.
- c) Si la pilota toca qualsevol línia de la canxa. Les línies de falta i passa només compten per al traure d'acord amb el punt b.
- d) Si la pilota, al rebotar en el frontis, no sobrepassa la línia de falta (a 90 cm del sòl).
- e) Si la pilota sobrepassa qualsevol línia de les que marquen els límits superiors i drets de la canxa i se n'ix.
- f) Si la pilota colpeja un jugador en el cos. Si el jugador és el rival de qui la juga, serà falta només si el colpeja per damunt de la cintura.
- g) Si la pilota bota per segona vegada abans de ser jugada.

## Article 12. L'acta

L'acta subscripta pel jutge principal de la partida constituïx el mitjà documental necessari i suficient en el conjunt de la prova d'infraaccions a les regles de joc i normes esportives, sense perjudi dels distints mitjans de prova que poden destruir la presumpció de veracitat.

## Article 13. L'entrada

S'establix l'entrada lliure, encara que es permet l'aportació voluntària. En determinades partides, la Federació es reserva el dret d'establir i obtenir quantitats fixes per entrada.

## Article 14. Incompareixença i ajornament

S'entén que la partida no s'ha celebrat en els supòsits següents:

- a) Incompareixença. Si passats quinze minuts de l'hora oficial algun dels equips no es presenta en condicions de jugar (ja preparat), s'entén que perd la partida per decisió. El Comitè de Frontó determinarà la sanció, distingint si hi ha causa justificada o no.
- b) Ajornament. No es podrà ajornar cap partida oficial. En canvi, es podrà avançar, sempre que els dos equips hi estiguen d'acord, comunicant-ho per escrit a la FPV (fax, correu electrònic, sms, etc.).

## Article 15. Suspensió de la partida

Només es podran suspendre partides per pluja, falta de llum o lesió certificada. Estes partides hauran de jugar-se abans del dimecres posterior a la jornada corresponent a la partida. Els equips decidiran en el moment quan poden jugar-la, i comunicaran immediatament a la FPV quan jugaran la partida suspesa. Si no es pot jugar, es considera perduda per a l'equip que l'ha suspesa. Si una partida se suspén, encara que només falte un joc per a acabar, caldrà jugar-lo. Si un jugador d'una parella es lesiona, haurà de jugar un reserva. Si és competició individual, haurà de recuperar-se abans del citat dimecres o donar la partida per perduda.

## **REGLA 5. LES PERSONES QUE INTERVENEN DIRECTAMENT EN EL JOC**

### **Article 16. Els esportistes**

L'equipatge esportiu és la camiseta i el pantaló llarg de color blanc. Es permet la impressió publicitària. Els equips locals han de portar faixa blava, i els visitants, roja, excepte en les partides televisades, en què les camisetes seran roges i blaves per motius tècnics. L'equip campió de la màxima categoria jugarà sempre de roig com a defensor del títol. En les finals, és obligatori l'ús de l'equipament subministrat per l'organització, si és el cas.

### **Article 17. Els equips**

En els campionats per parelles, els equips estan formats per dos jugadors. Es permet només un canvi durant la partida. En els campionats individuals, l'equip està format només per un jugador sense possibilitat de substitució. Tenen l'obligació de començar la partida en el moment en què puga jugar, almenys, un jugador per equip tenint en compte l'article 14.

### **Article 18. Els jutges**

Pot ser jutge qualsevol persona que acredite la seua vinculació amb la Federació de Pilota Valenciana. En qualsevol cas, cal identificar-se públicament abans de començar la partida. En cada partida hi haurà tres jutges que se situaran en cada línia del sòl (passa, falta i línia lateral). El jutge principal s'ha de situar en la línia de falta.

### **Article 19. Funcions dels jutges**

- a) Qualificar la pilota de bona o falta en cada jugada, cadascun dins de la seua àrea i sempre complementant-se i ajudant-se. Les faltes es cantaran en veu alta i alçant una mà.
- b) El jutge principal ha de començar la partida, omplir l'acta amb les dades corresponents, verificar les llicències dels jugadors,

donar-ne el vistiplau amb la seua firma i donar la partida per finalitzada. Durant la partida, controlarà el bon funcionament del marcador o cantarà els quinze i tindrà l'obligació de decidir en qualsevol cas de dubte.

- c) Si l'organització pot designar només un jutge, este assumirà les funcions de jutge principal, el qual pot ajudar-se del delegat de la partida o de tota aquella persona que considere que està preparada per a assumir la condició d'home bo i siga acceptat pels participants.

## Article 20. El delegat de la partida

Pot ser delegat de la partida qualsevol persona que acredite la seua vinculació amb l'equip local, excepte que la Federació designe un delegat federatiu. Si la Federació no designa jutge, exercirà esta funció el delegat de la partida. La màxima responsabilitat del delegat és que estiguen preparats, en perfecte estat i a plena disposició dels jugadors i dels jutges tots els materials que s'hagen d'utilitzar i que assenyalen com a necessaris el present reglament per a cada partida. Són també responsabilitats del delegat:

- a) Establir les mesures necessàries per al funcionament normal de la partida. Si hi ha circumstàncies que no s'ajusten de cap manera a les normes del joc, es posaran immediatament en coneixement del jutge principal, el qual podrà ordenar la suspensió de la partida, l'expulsió d'un equip o qualsevol altra mesura que considere oportuna, tenint sempre en compte el present reglament i el seu esperit de joc net i en igualtat de condicions, en relació amb totes les persones físiques i jurídiques que participen directament i indirectament en la partida. Totes estes irregularitats s'han de fer constar en l'acta.
- b) Conèixer i comunicar al jutge principal i a l'equip visitant les regles pròpies de la canxa de joc i la seua peculiaritat, que han sigut acceptades per la Federació.
- c) Si assumeix les competències de jutge principal, ha d'omplir l'acta, verificar les llicències dels jugadors, comunicar el resultat de la partida a la Federació immediatament després d'acabar-se, i fer arribar l'acta original a la FPV abans de deu dies.

## Article 21. El delegat de l'equip

Cada equip ha d'estar representat per un delegat. Les seues funcions són:

- a) Exhibir les llicències dels jugadors al jutge principal de la partida.
- b) Declarar en l'acta la seua conformitat o disconformitat, firmar-la o manifestar, si és el cas, les seues observacions per escrit en el dors.
- c) Posar en coneixement de l'equip contrari i del Comitè de Frontó els canvis d'horari i/o de lloc de les partides o les circumstàncies que obliguen a suspendre una partida.

## REGLA 6. LES NORMES DE COMPETICIÓ

### Article 22. El Comitè de Frontó

És l'òrgan responsable de la modalitat de frontó designat per la Federació de Pilota Valenciana.

És competència seua:

- a) Organitzar les competicions oficials:
  1. Establint terminis perquè els clubs presenten el full d'inscripció i excloent-ne els equips que no complisquen els requisits de les normes.
  2. Elaborant el calendari de competició i la classificació, així com acceptant els horaris i els frontons on s'han de celebrar les partides i comunicant-ho als clubs participants.
  3. Acceptant o comunicant les possibles variacions sobre les normes de joc que es consideren tradicionals en la localitat on es dispute la partida per les peculiaritats del seu frontó.
  4. Si no s'arriba a un acord per part dels implicats, fixant el dia, l'hora i el frontó en què s'ha de disputar la partida suspesa per causa justificada.
- b) Emetre informes tècnics a instàncies de qualsevol òrgan federatiu.

## Article 23. La competició

La Competició de Frontó està constituïda pel Campionat Autòmic per Parelles i el Campionat Individual, així com els possibles campionats que la FPV organitze com a competicions oficials.

## Article 24. Accés dels clubs i dels jugadors a les competicions

Amb caràcter general, són requisits imprescindibles:

- a) Que el club estiga legalment constituït, ja que es demanarà el CIF per a poder pagar les ajudes si és el cas.
- b) Que estiga al corrent en el pagament de les quotes federatives.
- c) Que presente els fulls d'inscripció dins del termini establert, correctament omplerts amb les dades del club, la competició en què sol·licita participar, els noms i cognoms dels esportistes, el número de llicència i la firma del delegat de l'equip.

**24.1.** La inscripció té caràcter definitiu. Els jugadors inscrits només podran canviar d'equip dins del mateix club i dins de la mateixa categoria si no han jugat cap partida i, si ja n'han jugat una, només podran canviar a una categoria superior, però podran tornar a jugar després en la seua categoria original.

**24.2.** Amb caràcter especial, els equips que pertanyen a la primera categoria del Campionat Autòmic hauran d'inscriure, almenys, un equip juvenil que participarà en una lliga paral·lela.

**24.3.** Els jugadors sense club podran participar-hi si tenen llicència d'*amateur*.



## Article 25. Horaris

Els horaris de les partides es podran determinar dins del marge següent: divendres, de 20 a 22 hores; dissabtes, de 16 a 21 hores; i diumenges, de 10 a 13 hores i de 16 a 20 hores.

## Article 26. El sistema de competició

Cada campionat es compon de dos fases:

- a) En la primera fase s'aplica el sistema de lliga, on s'establiran grups per proximitat geogràfica. Així mateix, si és possible, es faran grups d'equips que vullguen jugar entre setmana. Els campionats autonòmics es jugaran a doble volta. El nombre d'equips que es classifiquen per a la fase final dependrà del calendari de cada temporada.
- b) En la segona fase s'aplica el sistema d'eliminatòria, en què s'enfronten en creu els primers classificats de cada grup en el cas de nombre parell de grups. Si el nombre de grups és imparell, les partides es determinaran per sorteig, i no poden enfrontar-se dos equips del mateix grup. L'equip guanyador continua en el campionat fins que siga eliminat o arribe a la final.

## Article 27. El sistema de puntuació

En el campionat per parelles, l'equip guanyador obtindrà 3 punts, però si el perdedor arriba a sumar 35 punts en la partida, este n'obtindrà 1, que es restarà als 3 del vencedor, que n'obtindrà 2. En l'individual, es comptabilitzarà igual. En les categories de promoció, els guanyadors obtindran 2 punts, i els perdedors, 1 punt. La classificació s'ordenarà pels punts que sumen els equips. En cas d'empat a punts, quedarà primer l'equip que més diferència de jocs a favor i en contra haja sumat en totes les partides (o el seu percentatge si hi ha grups amb un nombre diferent d'equips). Si continua l'empat, es tindrà en compte la diferència parcial de jocs en les partides entre els afectats. Si encara persistix l'empat, es decidirà per sorteig.

## Article 28. L'ascens i el descens

En acabar el campionat, els finalistes de cada categoria pugen de categoria, i els dos últims baixen per al campionat següent.

## Article 29

En cas d'incompliment d'este reglament, s'aplicarà el Reglament Disciplinari de la Federació de Pilota Valenciana, la Llei 4/1993, de 20 de desembre, de l'Esport de la Comunitat Valenciana i altres disposicions subsidiàries d'àmbit estatal.

## Disposició final

Queden derogades totes les disposicions del mateix rang o inferior que s'oposen al que estableix el present reglament.

## 2. Apèndix de la normativa de la modalitat de frontó valencià

### Material

Les pilotes han de ser reglamentàries i han de tindre el pes següent:

CATEGORIA	TIPUS DE PILOTES	PES
Benjamins	badana	27 g (d'Agullent en groc)
Alevins	badana	32 g (d'Agullent en blanc)
Infantils	frontó	38 g (de Ruiz)
Cadets	frontó de juvenil	44 g (de goma)

## Mides de les canxes

Les mides poden variar segons els frontons, però esta variació ha de ser autoritzada prèviament per la FPV.

- *Benjamins*: falta a 4 m del frontis i passa a 10 m del frontis. Traure a 5 m.
- *Alevins*: falta a 5 m del frontis i passa a 13 m del frontis. Traure a 6 m.
- *Infantils*: falta a 7 m del frontis i passa a 15 m del frontis Traure a 8 m.
- *Cadets*: falta a 8 m del frontis i passa a 16 m del frontis. Traure a 9 m.

En la paret del frontó (frontis), la ratlla de falta se situa a 90 cm.

## Partida

1a fase es jugarà a temps

*Alevins*: partides de trenta minuts.

*Infantils*: partides de quaranta-cinc minuts.

*Cadets*: partides de quaranta-cinc minuts.

2a fase: 8 jocs.

## Puntuació

S'aplica a les quatre categories el sistema de puntuació següent:

El primer equip que faça sis jocs guanya la partida, pugen els dos equips i compten 15, 30 i VAL. Tornen a 30 quan els dos equips igualen a VAL.

Guanyador: 2 punts

Perdedor: 1 punt

## Sistema de competició (sistema seus)

1a fase: lliga

2a fase: eliminatòria

## Monitors – delegats

Els dos monitors dels equips que s'enfronten han de fer les funcions de jutges, i l'equip guanyador de cada partida ha d'omplir l'acta i enviar-la a la Federació. S'ha de comunicar també el resultat de la partida el mateix dia que es disputa.

Cada monitor/delegat ha d'aportar dos pilotes per a jugar cada partida, tant en la primera fase com en la fase final.

Els monitors/delegats han d'anotar en les observacions de l'acta si hi ha algun equip que no presenta la documentació reglamentària o si s'observa alguna conducta incorrecta per part dels jugadors, monitors, delegats o espectadors. De tot això s'ha d'enviar un informe a la Federació.

## Observacions

- Els jugadors discapacitats físics/psíquics poden jugar en una o dos categories inferiors.
- Per a poder jugar, un equip ha de tindre dos jugadors. Es podran fer tots els canvis que l'entrenador considere convenient, sempre que els jugadors entren i isquen quan acabe el joc i mai entre els quinze que formen un joc.
- Els jugadors que vullguen traure de bot de braç o de carxot han de traure des de 2 m més arrere de la línia de traure.
- En benjamins i alevins, el jugador que trau no pot jugar de rest fins que no passen tres jocs (igual que en frontó, galotxa o raspall), i quan comence a jugar de rest, han de passar tres jocs per a tornar a passar al traure, és a dir, han de canviar en el quart joc.
- El traure s'ha de fer des de la mitat de la canxa cap a la ratlla de fora per a no molestar-se els jugadors entre ells, ja que en les categories inferiors no solen tindre molta mobilitat, i també per a facilitar la faena del jutge a l'hora d'arbitrar.
- En les fases finals, un jugador només pot jugar una partida per jornada/dia, i només en casos especials acceptats pels

judges/monitors/delegats visitants podran jugar-ne més d'una per a completar altres equips de l'escola.

- En les fases finals, cada equip pot tindre una parada tècnica d'un minut com a màxim.
- A l'equip que no presente tota la documentació correctament omplida el mateix dia de la competició dels JECV, se li donarà la partida per perduda. Esta documentació inclou el full d'inscripció en la Conselleria (tríptic) i qualsevol document original que acredite la identitat de l'esportista (llicència dels JECV omplida i segellada correctament, llibre de família, DNI o passaport).

## Categories

*Benjamins:* que tinguen entre 8 i 9 anys.

*Alevins:* que tinguen entre 10 i 11 anys.

*Infantils:* que tinguen entre 12 i 13 anys.

*Cadets:* que tinguen entre 14 i 15 anys.

## Règim disciplinari

Bases dels JECV de la temporada.

Reglament de llargues.

Reglament disciplinari de la FPV.

# 3. Reglament de *one wall* (frontó internacional)

## Article 1. Dels equips

- a) Cada equip de pista està format per dos jugadors. Pot inscriure's un jugador reserva per partit.
- b) Al llarg d'un partit pot efectuar-se un canvi per equip, i el jugador substituït no pot reincorporar-se a la pista.

## Article 2. Del material

- a) La pilota de la competició és una pilota de cautxú o material sintètic (coneguda com a pilota d'handbol).
- b) L'organització ha de posar a disposició de cada selecció un lot de pilotes per competició. Cap país pot posar pilotes de la seua propietat, ja que el torneig s'ha de jugar amb les pilotes del país organitzador, homologades pel Comitè Tècnic Internacional de la CIJB.
- c) El color de la pilota es pot elegir en funció del color de la pista.

## Article 3. De les proteccions de les mans

- a) Es juga amb la mà, si bé es permet l'ús d'elements protectors que no continguin materials que impulsen la pilota. Es pot utilitzar un guant americà o anglés (*skybounce*), sempre amb el beneplàcit de l'àrbitre.
- b) Les proteccions de cada jugador han de ser revisades pels jutges de pista abans de començar el partit.

## Article 4. Del joc

- a) Els partits es juguen a dos mànegues/sets de 21 punts. Quan hi ha empat, es juga una mànega/set de desempat a 11 punts. En el tercer set se sorteja el traure.
- b) Per a colpejar la pilota, només es pot utilitzar una mà, i es considera falta si s'usa qualsevol part del cos que no siga la mà.
- c) La pilota només es pot colpejar una vegada.
- d) Per a traure, la pilota ha de botar en terra abans de colpejar-la o es pot tirar de volea si el jugador es troba darrere de la línia de traure (en l'espai més allunyat del frontis). La pilota ha de tocar el frontis i passar la línia de traure, i ha de botar sempre entre els límits de la pista. L'equip adversari ha de deixar botar sempre la primera pilota després del traure.
- e) La pilota pot ser jugada al primer bot o abans del primer bot (després de traure i restar).

- f) Trau el jugador o equip que guanya el sorteig. El jugador que trau pot col·locar-se en qualsevol lloc de la zona de traure. En el moment de colpejar la pilota, el jugador ha d'estar dins de la zona de traure. La pilota ha de botar en terra i ser colpejada al primer bot. Si el jugador no la colpeja, és punt per a l'equip contrari. Darrere de la línia de traure es pot tirar de volea.
- g) El company del jugador que trau s'ha de quedar obligatòriament fora del requadro de traure. Si fa cas omís al jutge, pot ser sancionat amb un punt. Este jugador no pot penetrar en la zona de joc abans que la pilota hi entre.
- h) Al principi de cada mànega, el capità de l'equip ha d'informar de l'orde del traure que es mantindrà durant tota la mànega. Traurà el jugador número 1 de l'equip que va guanyar el sorteig (equip A) i ho farà mentres el seu equip guanya els punts. Si perd un punt, el traure passarà al jugador número 1 de l'equip contrari (equip B), i este traurà mentres el seu equip guanya punts. Quan es perda el traure, este passarà a l'equip contrari, però al jugador número 2 de l'equip A, i posteriorment al jugador número 2 de l'equip B, i així successivament fins que acabe la mànega.
- i) S'aconsegueix un punt cada vegada que s'obté el punt en joc.
- j) Es perd el punt si s'agafa la pilota fora dels límits abans de deixar-la botar, encara que siga falta.
- k) El traure no pot fer-se fins que el jutge no anuncie la puntuació. El receptor ha d'estar darrere de la línia de traure fins al moment en què la pilota passe la línia de passada de traure.
- l) Faltes de traure. Es considera mitja falta només si la pilota colpeja en el frontis i no arriba a la línia de traure però està dins de les línies de la pista. És falta si la pilota colpeja fora de les línies que delimiten la pista, o colpeja en terra sense tocar el frontis. També és falta si al traure no es toca la pilota.
- m) Si la pilota toca un company del mateix equip, el punt serà per a l'equip adversari. Tampoc es pot colpejar la pilota dos vegades consecutivament. No es pot passar anticipadament la línia de traure; i si es fa, és falta. Si pega un segon bot, també és falta.
- n) Si la devolució és incorrecta, es concedirà un punt a l'adversari. Si la pilota toca un jugador en qualsevol part del cos quan torna del frontis, serà punt per a l'equip contrari.

- d) Si es juga per parelles, en el moment del traure, un jugador ha de tindre un peu fora.

## Article 5. De la pista de joc

La pista dels partits internacionals ha de tindre les mides següents: el frontis, 6,10 metres d'ample per 4,90 d'alt; la superfície de la pista, 6,10 metres d'ample per 10,60 de llarg; la línia de passada de traure ha d'estar a 4,90 metres del frontis. La zona de joc és la que està compresa entre el frontis i la línia de fons.

## 4. Apèndix de la normativa del joc de *one wall* (frontó internacional)

### El joc

- a) En la primera fase les partides es juguen a un únic set de 15 punts, si és per sets.
- b) En els JECV, el traure es fa de manera rotatòria dins de cada equip, és a dir, una vegada el jugador 1, i una altra el jugador 2 del mateix equip.
- c) Es puntua directament, sense recuperar el traure.

### Monitors/delegats

Els dos monitors dels equips que s'enfronten han de fer les funcions de jutges, i l'equip guanyador de cada partida ha d'omplir l'acta i enviar-la a la FPV. S'ha de comunicar també el resultat de la partida el mateix dia que es disputa.

Cada monitor/delegat ha d'aportar dos pilotes per a jugar en la primera fase, i dos més per a jugar la fase final.

Els monitors/delegats han d'anotar en les observacions de l'acta si hi ha algun equip que no presenta la documentació



reglamentària o si s'observa alguna conducta incorrecta per part dels jugadors, monitors, delegats o espectadors. S'ha d'enviar un informe de tot això a la Federació.

## Observacions

- Els jugadors discapacitats físics/psíquics poden jugar en una o dos categories inferiors.
- Per a poder jugar, un equip ha de tindre dos jugadors. Es podran fer tots els canvis que l'entrenador considere convenient, sempre que es facen quan acabe el joc, i mai entre els quinze que formen un joc.
- En les fases finals, un jugador només pot jugar una partida per jornada/dia, i només en casos especials acceptats pels jutges/monitors/delegats visitants podran jugar-ne més d'una per a completar altres equips.
- En les fases finals, cada equip pot tindre una parada tècnica d'un minut com a màxim.
- A l'equip que no presente tota la documentació correctament omplida el mateix dia de la competició dels JECV se li donarà la partida per perduda. Esta documentació inclou el full d'inscripció de la Consellera (tríptic) i qualsevol document original que acredite la identitat de l'esportista (llicència dels JECV omplida i segellada correctament, llibre de família, DNI o passaport).

## Categories

*Benjamins*: que tinguen entre 8 i 9 anys.

*Alevins*: que tinguen entre 10 i 11 anys.

*Infantils*: que tinguen entre 12 i 13 anys.

*Cadets*: que tinguen entre 14 i 15 anys.

## Règim disciplinari

Bases dels JECV de la temporada.

Reglament de *one wall*.

Reglament disciplinari de la FPV.





# Col·lecció Reglaments

