Joko Araudiaren (EEPF) arau laburpena

(Resumen de normas del Reglamento de Juego (FEPV)

1 – Partida hasi aurretik. 2 – Partidak bertan behera uzteko zergatiak. 3 – Jokoan (Pilota uztea aurkariari nire sakean). 4 – Jokoan (Trabak). 5 – Jokoan (Erremintak). 6 – Jokoan (Pilota manipulatzea). 7 – Jokoan (Atsedenak). 8 – Jokoan (Osagarriak). 9 – Jokoan (Lesioak eta aldaketak lesiogatik). 10 – Jokoan (Partidak bertan behera uztea edo atzeratzea).	1 – Antes del comienzo del partido. 2 – Motivos para suspender partidos. 3 – En el juego (Dejar la pelota al contrario en mi saque) 4 – En el juego (Estorbadas) 5 – En el juego (Herramientas) 6 – En el juego (Pelota manipulada). 7 – En el juego (Descansos) 8 – En el juego (Accesorios) 9 – En el juego (Lesiones y Sustituciones por lesión.) 10 – En el juego (Suspensión y aplazamiento de partidos).
1 – Partida hasi aurretik: - Sake-distantziak, tanto-kopuruak eta erabili behar den materiala ezagutu [1]. - Partida hasi baino 15 minutu lehenago frontoian egon. - Pilotariak egiaztatu (Lizentziaren PDFarekin) eta Akta bete Aplikazioan. - Pilotak aztertu [2] eta kodifikatu [3]. - Talde bakoitzak 3 pilota (2 eskuz) eta gutxienez 3 pilota (2 eskuz) guztira. - Aurkezpen-paseoa egin eta txapa bota. - Etxean eta kanpoan jokatzen diren partidetan, etxeko taldeak gerriko gorria eramango du. Halaber, gerriko gorria daraman taldea beti lehen tokian azalduko da. - Partida bukatutakoan, Aplikazioaren Akta itxi (Bukatu), partidaren azken emaitza sartuz. - Partida eta partidaren artean beroketa denbora 10 minutukoa da.	**1 – Antes del comienzo del partido:** - Asegurarse de conocer distancias de saque, tanteos y material a utilizar [1]. - Estar en el frontón 15 min. antes del comienzo del partido. - Identificar a los pelotaris (con el PDF de la Licencia) y rellenar el Acta en la Aplicación. - Analizar las pelotas [2] y codificarlas [3]. - 3 pelotas (2 en mano) cada equipo y por lo menos 3 pelotas (2 en mano) en total. - Hacer el paseíllo de presentación y echar la chapa. - En los partidos jugados fuera y en casa, el equipo local llevará el gerriko rojo. Así mismo, el equipo que porte el gerriko rojo siempre aparecerá anunciado en primer lugar. - Al acabar el partido, cerrar el Acta en la Aplicación (Finalizar), introduciendo el resultado final del partido. - Entre partido y partido, el tiempo de calentamiento es de 10 minutos.
2 – Partidak bertan behera uzteko zergatiak (hasi aurretik): - Lizentzia ez aurkeztea. - Pilotari batek ezin badu bere burua identifikatu, nahiz eta Aplikazioan azaldu. - Jokalari nahikorik ez badago (binakako partida batean: 2). - Talde batek Aurkezpena gaizki jantzita egitea: * Gerrikoa ez eramatea (nikiaren kolorea edozein dela ere) * Taldekideek kamiseta berdina ez eramatea (hau da, kolore eta klub berekoa). * Galtza luze (edo gona) eta zuriak ez eramatea. * Ezinbestekoak diren jokamolde eta postuetan betaurrekorik ez eramatea (4 pilotariak ondoko partidetan: gomazko paleta, larruzko paleta, pala motza, joko garbia eta xarea). (.....)	**2 – Motivos para suspender partidos (antes de empezar):** - No presentar la licencia. - No poder identificarse un pelotari, aunque aparezca en la Aplicación. - No haber jugadores suficientes (en un partido de parejas: 2). - Hacer un equipo la Presentación mal uniformado: * No llevar gerriko (sea cual sea el color del niki). * No llevar el equipo los nikis iguales (es decir, mismo color y club). * No llevar pantalones largos (o falda) y blancos. * No llevar gafas en las modalidades y puestos en los que sean imprescindibles (los 4 pelotaris en partidos de: paleta goma, paleta cuero, pala corta, joko garbi y xare). (.....)

[1] Eranskin orokorra (sakeak, tanto-kopuruak, materiala)
[2] Pilotak inpugnatzeko protokoloa (Protocolo de impugnación de pelotas).
[3] Pilotak kodifikatzeko protokoloa (Protocolo de codificación de pelotas).

* Ezinbestekoak diren jokamolde eta postuetan kaskorik ez eramatea (4 pilotariak ondoko partidetan: larruzko paleta, pala motza, zesta-punta, erremontea, joko garbia eta xarea). - Partida batean ez daudenean gutxieneko pilotak partida jokatzeko (2 eskuz eta 3 gainontzeko jokamoldeetan), gerriko gorria daraman taldea (etxekoa) izango da partida galduko duena. Halaber, gerriko urdina daraman taldea izango da materiala aurkezten lehena. - Partidaren hasierara garaiz ez iristea: **2b – Partidak hasteko epeak:** - Jaialdi batean partidak hasteko ordu ofiziala, partida bat jokatzen ez denean edo oso azkar amaitzen den kasuetan, modu honetara ezarrita dago: * 1. partida: Jaialdia hasteko ordua. * 2. partida: Jaialdia hasi eta 30 minutura. * 3. partida: Jaialdia hasi eta 60 minutura. *(Errendimenduko eskuz banakako txapelketako partidetan (alebinak eta infantilak), 20 minutu kalkulatzen dira. Txapelketa hau urritik abendura jokatzen da).*	* No llevar casco en las modalidades y puestos en los que sea imprescindible (los 4 pelotaris en: paleta cuero, pala corta, pala, cesta punta, remonte, joko garbi y xare). - Cuando en un partido no haya un mínimo de pelotas para jugar el partido (2 en mano y 3 en el resto de las modalidades), será el equipo que juega de color rojo (local) quien perderá el partido. Así mismo, será el equipo que lleve el gerriko azul el primero en presentar el material de juego. - No llegar puntual al comienzo de un partido: **2b – Plazos de comienzo de partidos:** - La hora oficial de comienzo de los partidos en un festival, en los casos en que algún partido no se juegue o acabe muy rápido, se establece de la siguiente manera: * 1º partido: Hora de comienzo del festival. * 2º partido: 30 min. más tarde del comienzo del festival. * 3º partido: 60 min. más tarde del comienzo del festival. *(En los partidos del campeonato de mano individual de Rendimiento (alevines e infantiles), se calculan 20 minutos. Este campeonato se juega de octubre a diciembre).*
3 – Jokoan (Pilota uztea aurkariari nire sakean): - Pilota aldatzen ez bada, tantoen arteko tarteetan sakatzaileak ez die pilota aurkariei emango; dena dela, eskatzen badiete, eman egin behar diete. Epaileak egoera hau denbora galtzeko erabiltzea saihestuko du.	**3 – En el juego (Dejar la pelota al contrario en mi saque):** - Si no hay cambio de pelota, en la pausa entre tanto y tanto el sacador no está obligado a entregar la pelota al contario, salvo que sea requerida por este para su inspección. El juez evitará que esta situación se use para perder tiempo.
4 – Jokoan (Trabak): - Jokalari batek aurkaria oztopatzen badu, epaileek erabakiko dute tantoa berriro jokatu behar den ala ez. - Traba nahi gabe eginda bada, tantoa errepikatu egingo da. Trabaren ondoren tantoak duen jarraipenak ez du baldintzatzen tantoa errepikatzea edo ez, baina epaileek aukera dute tantoa ez eteteko, baldin eta jokoa etetea traba jasan duen jokalariaren kalterako izango dela erabakitzen badute. - Traba nahita egindakoa bada, eragin duenak tantoa galduko du. - Jokalariari epaile, ikusle, kazetari, argazkilari, kameralari edo besteren batek egiten badio traba, “berriz” izango da beti. Zerbait finkoa bada (aulkia, kamara finkoa, …) ez da “berriz” izango.	**4 – En el juego (Estorbadas):** - Cuando un jugador ha sido estorbado, los jueces decidirán si el tanto debe volverse o no a jugar. - Si la estorbada es involuntaria, el tanto se repetirá. La decisión de repetición de un tanto no está condicionada por el desarrollo del tanto tras producirse la estorbada, pero los jueces podrán dejar continuar el tanto si estiman que su interrupción perjudica al pelotari que ha sido estorbado. - Si la estorbada es voluntaria, el infractor perderá el tanto. - Si la estorbada es hecha por el juez, un espectador, un periodista, un fotógrafo, un cámara, etc., será siempre “vuelta”. En caso de ser un elemento fijo (silla, cámara fija, …) no será “vuelta”.
5 – Jokoan (Erremintak): - Tanto batean, pilotariren bati erabiltzen ari den erremintak eskutik ihes egingo balio, ezin izango du beste erremintarik erabili, ihes egin diona ez bada. (…..)	**5 – En el juego (Herramientas):** - Si en el transcurso de un tanto, a un pelotari se le escapará de la mano la herramienta que está utilizando, no podrá utilizar ninguna otra herramienta que no sea la que se le ha escapado. (…..)

- Jokalari horrek baino ezingo du hartu erreminta dagoen lekutik. - Ihes egindako erreminta taldekideak edo besteren batek emanez gero edo nolabait hura jasotzen lagunduz gero, pilotariak ezingo du harrez gero tanto horretan parte hartu, bestela, tantoa galduko baitu. - Aurkariek eroritako erreminta nahita ukitzen badute edo pilotariak hura jasotzeko trabak jartzen badizkiote, haien faltatzat joko da hori. - Epailearen ustez askatutako erremintak traba egin badio aurkariari, "berriz" adieraz dezake. - Tantoa jokoan dela, jokalari baten erreminta apurtu edo erabiltezin gelditzen bada, ezin izango du aldatu harik eta tantoa bukatu arte.	- Esta podrá ser recogida por el mismo jugador y solo por él del lugar en que quedó. - Si la herramienta escapada le fuese entregada por su compañero o cualquier otra persona, o le ayudasen a recogerla de cualquier forma, deberá de abstenerse de intervenir en el mismo tanto, ya que su intervención, hecha de esta forma, llevará consigo la pérdida del tanto. - Si los contrarios tocasen la herramienta voluntariamente o dificultasen la recogida, será falta de estos. - Si el juez considera que la herramienta soltada ha estorbado, al contrario, puede conceder "vuelta". - Si en el transcurso de un tanto, se rompe o se hace inutilizable la herramienta de un jugador, no podrá cambiarla hasta que no haya finalizado el tanto.
6 – Jokoan (Pilota manipulatzea): - Pilota ezin daiteke busti; halaber, pilotaren kanpoaldeko ezaugarriak ere ezin dira aldatu. Pilota babesten duen koipea kentzea eta margotzea dira egin daitezkeen gauza bakarrak. Nolanahi ere, jokoan jartzeko orduan pilotak lehor eta azalean inolako elementurik gabe egon behar du [4].	**6 – En el juego (Pelota manipulada):** - No está permitido mojar la pelota ni modificar sus condiciones físicas externas, salvo en el supuesto de realizar esta acción para retirar la grasa protectora de la pelota, o ser pintada. De cualquier manera, la pelota siempre será puesta en juego totalmente seca y sin elementos extraños adheridos a su cubierta [4].
7 – Jokoan (Atsedenak): - Atsedena eskatzeko ez da tantorik egin behar. - Talde bakoitzak 4 atseden ditu (minutu batekoak). *(Errendimenduko eskuz banakako txapelketan (jokoetara) atseden 1 joko bakoitzean).* - Azkeneko 5 tantoetan, talde bakoitzak gehienez 2 atseden har dezake *(Errendimenduko eskuz binakako txapelketan, azkeneko 4 tantoetan).* - Partidan zehar atsedenaldietan baino ezin da edan. - Era berean, likidoak hartzea, pilota aldatzen denean onartua izango da, soil-soilik aldaketa horrek irauten duen bitartean. - Kantxaratzea edan eta berehala izango da, eta ezin izango du jokoa eteteko balio.	**7 – En el juego (Descansos):** - Para pedir descanso no es necesario haber hecho el tanto. - Cada equipo tiene 4 descansos (de 1 minuto). *(En el campeonato de mano individual de Rendimiento (a juegos) 1 descanso en cada juego).* - En los últimos 5 tantos, cada equipo, como mucho, puede coger 2 descansos *(en el campeonato de mano parejas de Rendimiento, en los últimos 4 tantos).* - Los periodos de descanso son los únicos momentos en que está permitida la toma de líquidos durante la competición. - Igualmente se permite la toma de líquidos en los cambios de pelota y únicamente por el tiempo que dure el mismo. - La reincorporación a la cancha será inmediata después de la ingesta, sin que pueda servir para la interrupción del desarrollo del juego.
8 – Jokoan (Osagarriak): - Eskumuturrekoak eta ileari eusteko zintak erabiltzea onartuta daude, baina ezin da burua estali txanoa edo bestelako jantzi batekin, txapelaren eta biseraren kasuan izan ezik (eguzkia ekiditeko) estali gabeko pilotalekuetan. (…..)	**8 – En el juego (Accesorios):** - Está permitido el uso de muñequeras y cintas sujetadoras de pelo, pero no podrán cubrirse la cabeza con gorros ni cualquier otra prenda, salvo el uso de las gorras, viseras, etc. (para evitar el sol) en frontones descubiertos. (…..)

[4] Irristatzen duten gomazko pilotak (Pelotas de goma que resbalan).

- Kasko homologatuaren erabilera derrigorrezkoa da pilotari guztientzat: * Trinketean: larruzko paleta eta xarea. * Ezker horman: larruzko paleta, pala motza, joko garbia, pala, zesta punta eta erremontea. * Gainontzeko jokamoldeetan kaskoaren erabilera hautazkoa da. - Babes betaurrekoak erabiltzea derrigorrezkoa da pilotari guztientzat: * Trinketean: gomazko paleta, pala zabala, larruzko paleta eta xarea. * Ezker horman: gomazko paleta, larruzko paleta eta pala motza. * Frontenisean: pilota olinpikoa eta pilota preolinpikoa. - Babes jantzien erabilera onartuta dago (ukondokoak, eskumuturrekoak, belaunetakoak, bendaje bigunak eta abar). Inola ere ez da ahalko lehiatu mina eragin dezaketen osagarriekin (igeltsuak, erlojuak, makuluak eta abar). - Pilotariaren jantzien kolorea izango da: * Kamiseta: zuria edo gerrikoaren kolore bera. Publizitatea eraman ahal izango da. Pilotariaren izena edo ordezkatzen duen elkartearena bizkarrean ipini daiteke. * Galtza edo gona: zuria. Publizitatea eraman ahal izango da, beti ere antolatzaileak baimentzen duenean. * Zapatilak: edozein kolore eta marka. * Gerrikoa: gorria, urdina edo berdea. * Kaskoa: zuria. Publizitatea eraman ahal izango da. * Babes betaurrekoak: edozein kolore. * Dolu-xingola: beltza. * Eskumuturrekoak: kamisetaren kolorekoak eta bikotearen artean uniformetasuna mantenduz. - Pilotariren batek aurkezpena behar bezala jantzi gabe egiten badu, diziplinazko zigorra jartzeko arrazoia izango da. Epaileak aktan islatuko du eta partida galtzea suposa dezake araua hautsi duen pilotariarentzat. - Entrenatzaileek erabat debekatuta izango dute aholkuak ematea pilotariei tantoa jokatzen ari den bitartean (epailearen hirugarren kargu hartzean partida suspenditu dezake eta irabazletzat eman kargu hartzerik jaso ez duen taldea).	- Es obligatorio el uso del casco homologado para todos los pelotaris, en: * En trinquete: paleta cuero y xare. * En pared izquierda: paleta cuero, pala corta, joko garbi, pala, cesta punta y remonte. * En el resto de las modalidades el uso del casco será optativo. - Es obligatorio el uso de gafas protectoras para todos los pelotaris, en: * En trinquete: paleta goma maciza, pala ancha, paleta cuero y xare. * En pared izquierda: paleta goma maciza, paleta cuero y pala corta. * En frontenis: pelota olímpica y pelota preolímpica. - Está permitido el uso de prendas protectoras (coderas, muñequeras, rodilleras, vendajes blandos, etc.). En ningún caso se podrá competir con accesorios que pudieran causar daño (escayolas, reloj, muletas, etc.). - El color de las prendas del pelotari será: * Camiseta: blanca o del color del gerriko. Se podrá llevar publicidad. Se podrá incluir el nombre del pelotari o la entidad que representa en la espalda. * Pantalón o falda: blanco. Se podrá llevar publicidad, siempre y cuando lo autorice el organizador. * Zapatillas: de cualquier color y marca. * Gerriko: rojo, azul o verde. * Casco: blanco. Se podrá llevar publicidad. * Gafas protectoras: de cualquier color. * Crespón: negro. * Muñequeras: del color de la camiseta y manteniendo uniformidad entre la pareja. - La presentación del pelotari sin la correspondiente indumentaria puede ser motivo de sanción disciplinaria. El juez lo reflejará en el acta y podrá suponer la pérdida del partido del pelotari infractor. - Los entrenadores tendrán totalmente prohibido dar indicaciones a los pelotaris mientras se está jugando el tanto (a la tercera amonestación el juez podrá suspender el partido y darle por ganador al equipo no amonestado).
9 – Jokoan (Lesioak): - Lesionatuz gero, min hartu duen jokalariak hamar minutu ditu partidari berriro ekiteko (“Eskutako mina" lesiotzat joko da beti). - Hamar minutu igaro ondoren pilotaria ez badago partidari ekiteko moduan: (…..)	**9 – En el juego (Lesiones):** - En el supuesto de lesión, el tiempo máximo de espera para reincorporarse el pelotari lesionado al juego será de diez minutos (el “mal de manos” se considera lesión a todos los efectos). - Si en este tiempo, el pelotari no pudiese continuar el partido: (…..)

* Pilotariek klub, federazio edo talderen bat ordezkatzen dutenean, min hartu duen jokalaria beste batek ordezka dezake. Ordezkoa inskribatuta egon behar du Aktan eta min hartu eta 10 minutu igaro ondoren, 5 minutu ditu partidari ekiteko. * Pilotariaren taldeak ez badu lesionatutako pilotariaren ordezkorik jartzen, taldeak partida jokatzen jarraitu ahal izango du pilotari bat gutxiagorekin. Bestela, partida lesioagatik galdutzat emango du. Azken kasu honetan, emaitzari begira, aurkako taldeak partida irabazteko behar ziren tantoak lortu dituela ulertuko da, eta partida bertan behera utzi duen taldeak partida eten den unean zituenak. - Epaile nagusiak lesioaren eta emaitzaren berri eman behar du aktan.	* Cuando los pelotaris participan representando a algún club, federación o equipo, el pelotari lesionado podrá ser sustituido por un suplente. El suplente deberá estar inscrito en el Acta antes del comienzo del partido y deberá incorporarse al partido en un periodo de 5' transcurridos los 10' posteriores a la lesión. * En el caso de que el equipo del pelotari lesionado no realizara la sustitución, dicho equipo podrá optar por continuar el partido con un pelotari menos o dar el partido por perdido por lesión. En este último caso, a efectos de resultado, se entenderá que el equipo contrario ha obtenido los tantos a los que se disputaba el partido y el equipo retirado aquellos que tenían en el momento de la suspensión. - El juez principal hará constar en el acta, la lesión y el resultado final.
10 – Jokoan (Partidak bertan behera uztea edo atzeratzea): - Behin partida jokoan dagoela, ezin izango da bertan behera utzi, ezinbestekoa denean (argirik eza, hezetasuna kantxan, itoginak, joko-eremura euria sartzea,...) edo epailearen ustez jokoa eragozten duen beste arrazoiren bat dagoenean izan ezik. - Eguraldiaren eraginez jokoa eten egin behar bada, gehienez ordu erdi itxarongo da eguraldiak baretzen duen ala ez ikusteko. Ordu erdi igaro ondoren, arazoa ez bada arindu, partida bertan behera utziko da. Epaileak aktan jasoko ditu arrazoiak eta une horretan partidak zeukan emaitza, bai eta sakea zein talderen esku zegoen ere. - Epaileak partida bertan behera utzi ahal izango du, talde bateko kide batek kiroltasunik gabeko jarrera izan duela uste badu (pilotan jokatzeko intentziorik ez izatea esaterako. - Epaile nagusiak aktan jaso behar du partida bertan behera utzi duela; halaber, bertan behera uzteko izan diren arrazoiak ere jaso behar ditu. - Ondoren, dagokion federazioak erabakiko du zer egin bertan behera utzitako partidarekin.	**10 – En el juego (Suspensión y aplazamiento de partidos):** - Una vez comenzado el partido, este no podrá suspenderse si no es por causa de fuerza mayor (falta de luz, humedad en el terreno de juego, goteras o lluvia que entra al terreno de juego...) o alguna otra circunstancia imprevista que a juicio del juez principal dificulte la normalidad del juego. - En el supuesto de producirse una circunstancia temporal que impida el desarrollo normal del juego, se esperará por un máximo de media hora a que la causa remita. Si transcurrido este tiempo aún persiste, se suspenderá el partido. El juez principal hará constar en acta las circunstancias y el resultado del partido en ese momento, así como qué equipo tenía el saque. - El juez, si considera que algún miembro de un equipo realiza comportamientos antideportivos (tales como no tener intención de jugar la pelota) podrá suspender el partido. - La suspensión del partido deberá hacerse constar en el acta por el juez principal, junto con las causas de esta. - Después, será la federación correspondiente la que tomará la decisión de qué hacer con el partido suspendido.

GEPFeko Lehiaketa Batzordea