

FRONTENIS

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN
DEPORTIVA

REGLAMENTO OFICIAL DE FRONTENIS

CAPITULO I

del juego

ARTICULO 1.- El juego consistirá en arrojar con la raqueta tomada con cualquiera de las dos manos, de frente o de revés, o con ambas juntas, la pelota contra el frontis, procurando que sea "BUENA" de acuerdo con las reglas, para que a su vez la devuelva o reste algún jugador del bando contrario también contra el frontis. Si alguno de los dos bandos no puede devolver la pelota al frontis, su adversario se anotará un tanto a su favor.

ARTICULO 2.- El juego se practicará entre dos bandos constituidos por uno de dos jugadores.

ARTICULO 3.- Los bandos que participen en los juegos de Frontenis podrá integrarse de las maneras siguientes:

- Individuales o mano a mano, en los que participará un solo jugador.
- Por parejas, integradas por dos jugadores por equipo. Se denominará "delantero" al que juegue adelante, y "zaguero" al que juegue atrás.
- Por parejas mixtas, integradas por una dama y un caballero por equipo.

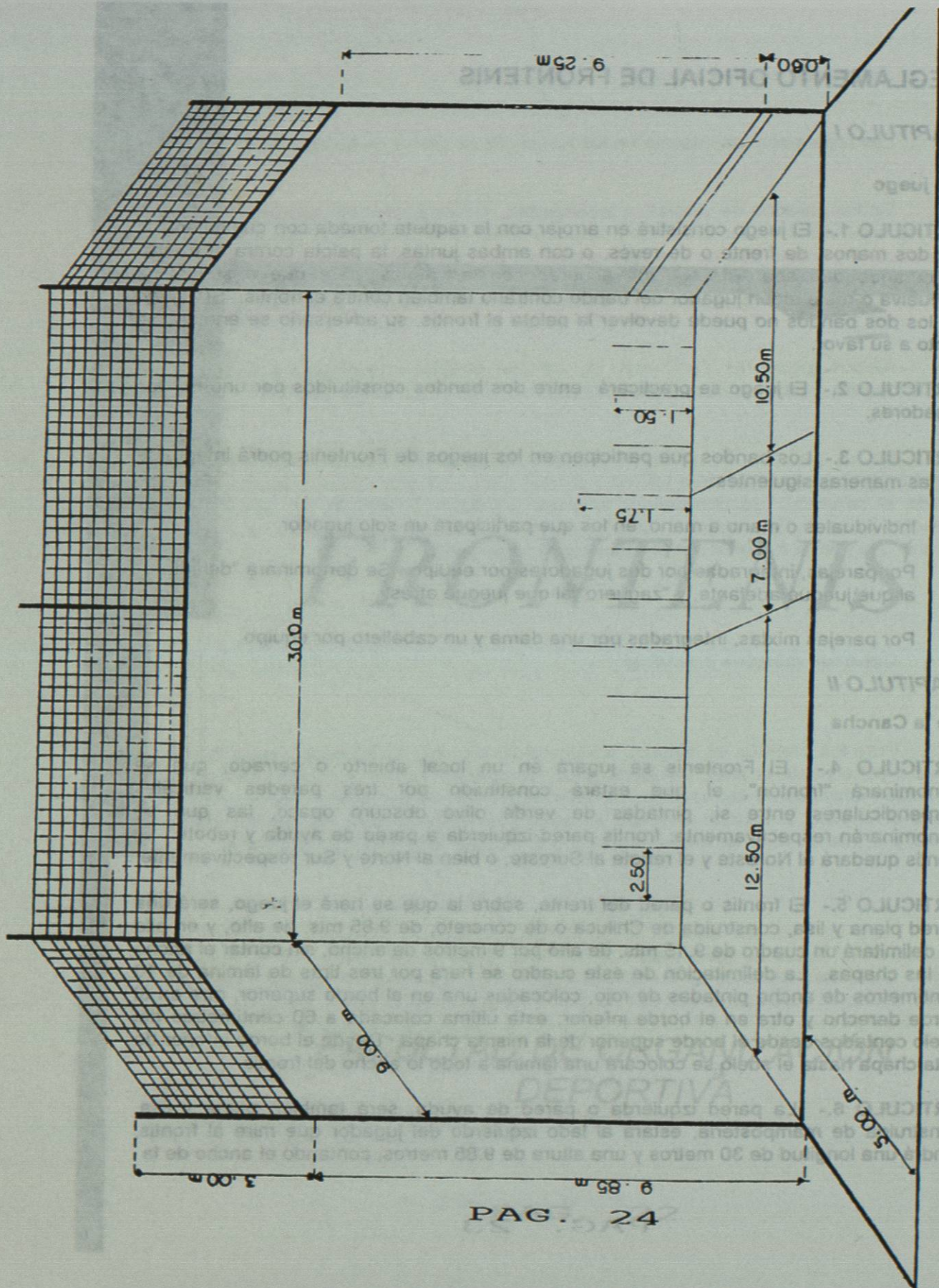
CAPITULO II

De la Cancha

ARTICULO 4.- El Frontenis se jugará en un local abierto o cerrado, que se denominará "frontón", el que estará constituido por tres paredes verticales perpendiculares entre sí, pintadas de verde olivo oscuro opaco, las que se denominarán respectivamente: frontis pared izquierda a pared de ayuda y rebote. El frontis quedará al Noreste y el rebote al Sureste, o bien al Norte y Sur respectivamente.

ARTICULO 5.- El frontis o pared del frente, sobre la que se hará el juego, será una pared plana y lisa, construida de Chiluca o de concreto, de 9.85 mts. de alto, y en ella se delimitará un cuadro de 9.15 mts. de alto por 9 metros de ancho, sin contar el ancho de las chapas. La delimitación de este cuadro se hará por tres tiras de lámina de 10 centímetros de ancho pintadas de rojo, colocadas una en el borde superior, otra en el borde derecho y otra en el borde inferior; esta última colocada a 60 centímetros del suelo contados desde el borde superior de la misma chapa. Desde el borde inferior de esta chapa hasta el suelo se colocará una lámina a todo lo ancho del frontis.

ARTICULO 6.- La pared izquierda o pared de ayuda, será también plana y lisa, construida de mampostería, estará al lado izquierdo del jugador que mire al frontis, tendrá una longitud de 30 metros y una altura de 9.85 metros, contando el ancho de la



chapa. Estará limitada a todo lo largo de su borde superior por una chapa semejante a la del frontis. La pared izquierda se dividirá en doce espacios iguales que tendrán 2.50 metros de longitud cada uno, los cuales serán numerados progresivamente a partir del frontis y se denominarán "cuadros"; éstos estarán determinados por líneas trazadas en la pared, de 8 centímetros de ancho por 1.50 mts. de alto, pintadas de color rojo vivo. Las líneas denominadas de "corta" y "larga" respectivamente se trazarán de 1.75 mts. de altura por 10 centímetros de ancho. En el extremo superior de cada uno de estas líneas se pintarán los números correspondientes a cada cuadro, del 1 al 11. Sobre las líneas de "corta" y "larga" que se encuentra a 10.50 y 17.50 mts. respectivamente del frontis, se anotarán las palabras "corta" y "larga".

ARTICULO 7.- El rebote o pared de atrás, será una pared plana y lisa construida de mampostería, en la que se delimitará un cuadrángulo de 9.85 mts. de altura por 9 mts. de ancho incluidos aquí los anchos de las chapas. Se delimitará por chapas semejantes a las del frontis situadas una en el borde superior y otra en el borde derecho o libre.

ARTICULO 8.- El piso del frontón se denominará "cancha", estará limitada por el frontis, la pared izquierda y el rebote, y tendrá 30 metros de largo por 9 de ancho. Será construido de cemento liso bien nivelado y sin salientes, divisiones o estrias. En el piso de la cancha, se trazarán dos líneas de color rojo paralelas al frontis de 10 centímetros de ancho que la atravesarán de la pared izquierda a la contracancha, la primera a distancia de 10.50 mts. del frontis y la segunda a 17.50 mts. de frontis denominándose línea de corta y línea de larga respectivamente. El borde derecho de la cancha estará limitado, por una línea roja de 10 centímetros de ancho que una las chapas derechas del frontis y rebote.

ARTICULO 9.- La contracancha es el terreno contiguo a la cancha, tendrá 30 metros de longitud y de ancho 5 mts. Será construida de un material distinto al del piso de la cancha, asfalto de preferencia, en frontones abiertos y de madera en frontones cerrados.

ARTICULO 10.- En los frontones abiertos se colocará en la parte superior de las paredes una tela de alambre de 3 o más metros de alto para impedir la salida de las pelotas.

ARTICULO 11.- En los frontones cerrados, el techo, o la parte inferior de las formas que lo sostengan estarán a una altura no menor de 15 metros en el eje del arco de 13 metros en los puntos de apoyo. Las luces u objetos que penden del techo tampoco estarán a una altura menor de la indicada.

ARTICULO 12.- El marcador estará colocado junto a la chapa derecha del frontis.

CAPITULO III

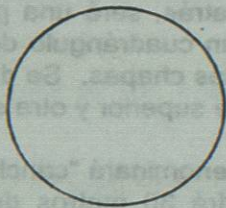
de los jugadores

ARTICULO 13.- Los jugadores que participen en las competencias de Frontenis serán "AFICIONADOS" según la definición del Comité Olímpico Internacional.

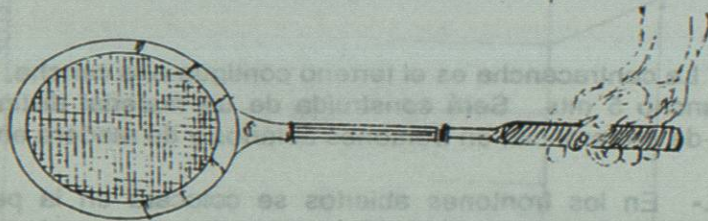
CAPITULO IV

de las pelotas, raquetas y equipo

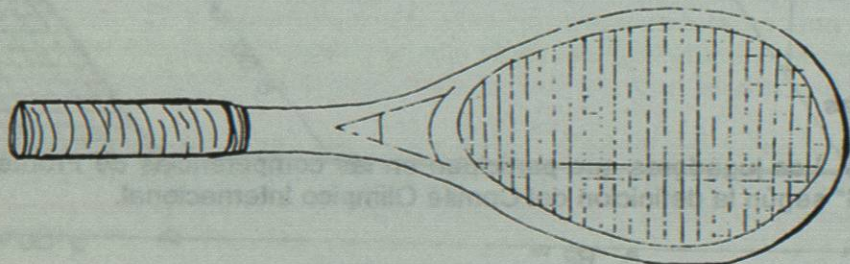
ARTICULO 14.- La pelota será neumática, de hule, de color blanco o ligeramente amarillento y deberá reunir las siguientes especificaciones: circunferencia mínima 15 centímetros, máxima 17 centímetros; peso mínimo 48 gramos, máximo 55 gramos; y, finalmente, dejándola caer sin impulso, desde una altura de dos metros sobre superficie lisa de concreto, el bote mínimo de la pelota deberá ser de 1.20 mts. y el máximo de 1.50 mts.



ARTICULO 15.- Las raquetas quedarán a elección de cada jugador sin estar limitado el peso, su longitud, marca, ni el grueso de las cuerdas.



ARTICULO 16.- EL UNIFORME REGLAMENTARIO SERA TOTALMENTE BLANCO. Las damas deberán usar blusa y falda blancas, o en su defecto pantalón blanco, y zapatos blancos con suela de hule. Cualquier prenda adicional al uniforme que se especifica, deberá ser también de color blanco.



CAPITULO V

de las reglas de juego

ARTICULO 17.- Los partidos se jugarán a cierto número de tantos determinados de antemano. Se obtiene o gana un tanto por algún jugador, cuando cualquiera de sus adversarios no logra enviar o devolver la pelota al frontis, o aunque lo haga, ésta no será "BUENA" de acuerdo con las reglas siguientes. El bando que primero obtenga a su favor el número de tantos estipulado, ganará el partido.

ARTICULO 18.- El derecho al saque del tanto inicial del partido deberá sortearse. En los tantos siguientes el saque corresponderá a bando que haya ganado el tanto anterior.

ARTICULO 19.- En los juegos por parejas el saque cualquiera de los jugadores, quien podrá escoger de las pelotas para el juego, la que más le convengan.

ARTICULO 20.- El jugador a quien corresponda el saque, lo hará cuando el Juez Arbitro se lo ordene con la palabra "JUEGO" y si no lo hace inmediatamente, el juez le contará tiempo de descanso. En caso de que haya agotado los 5 minutos a que tiene derecho, el Juez Arbitro marcará un tanto a favor del bando contrario.

ARTICULO 21.- El saque deberá hacerse botando la pelota una sola vez en el piso en cualquier parte de la cancha que esté detrás de la línea de saque correspondiente al cuadro 7, golpeándola con la raqueta el jugador después del primer bote. La pelota de saque deberá tocar cualquier parte del Frontis dentro de las chapas, no considerándose "MALA" si en su viaje de ida al Frontis o en el regreso de éste toca la pared izquierda. A su regreso del Frontis la pelota deberá botar por primera vez dentro del espacio comprendido en la Cancha entre las líneas Corta y Larga, sin tocar ninguna de ellas, ni la que divide la Cancha de la Contracancha.

ARTICULO 22.- Si a su regreso del frontis bota la pelota por primera vez después de la línea de larga o sobre esta línea, el que sacó puede repetir el saque por una sola vez.

ARTICULO 23.- En los casos en que por cualquier motivo se declare que un tanto es "VUELTA" o sea que debe repetirse, el jugador que sacó en dicho tanto tiene derecho a dos saques según se especifica en el artículo anterior, y no a uno solo, puesto que se va a repetir íntegro el tanto.

ARTICULO 24.- Si una pelota de saque es contestada de "AIRE" por algún jugador, continuará el juego aun cuando el saque pudiera llegar a ser corto, o largo, o pelota mala por ir fuera de la cancha. No importa para esto que el jugador, contesta se encuentre colocado antes o después de la Línea de Larga o sobre ella; antes o después de la Línea de corta o sobre ella; fuera de la cancha o sobre la Línea que limita a la cancha de la contracancha; ni tampoco que advierta que va a detener la pelota no ser buena.

CAPITULO VI

de las pelotas buenas, malas y vueltas.

ARTICULO 25.- La pelota de saque deberá ser restada o devuelta por cualquiera de los jugadores del bando contrario para que a su vez la devuelva cualquiera de los del bando que sacó y así sucesivamente. Cuando algún bando no pueda devolver la pelota al frontis o aunque la devuelva sea mala, se contará un tanto a favor de sus adversarios.

ARTICULO 26.- Se puede devolver la pelota que regresa del frontis de las siguientes maneras:

Después de que haya dado la pelota el primer bote en el piso de la cancha, pero sin que haya dado el segundo (Fig. 1). De AIRE, o sea cuando se la juegue antes de que toque el piso (Fig. 2). De BOTE-PRONTO, o sea cuando se la juega inmediatamente después de que toque el piso, impidiendo que desarrolle altura (Fig. 3).

De BOTE CORRIDO o MEDIO BOTE, que es cuando se la juega después de que ha botado en el piso, pero antes de que llegue a su máximo de altura (Fig. 4)

De REBOTE, o sea cuando se juegue la pelota después de tocar la pared de rebote, siempre que no haya dado más de un bote en el piso antes de rebotar y sea jugada antes de que toque de nuevo el piso (Fig. 5).

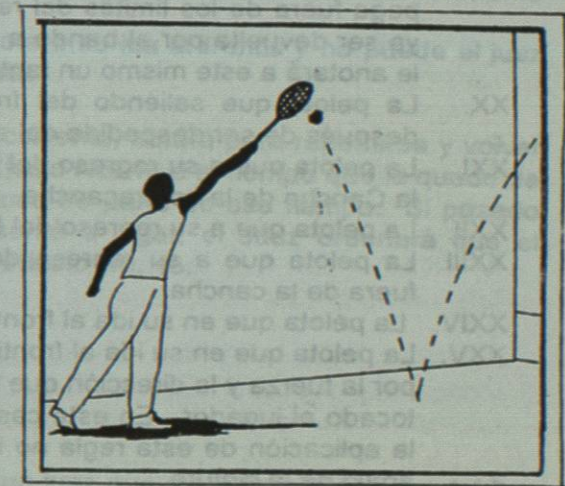
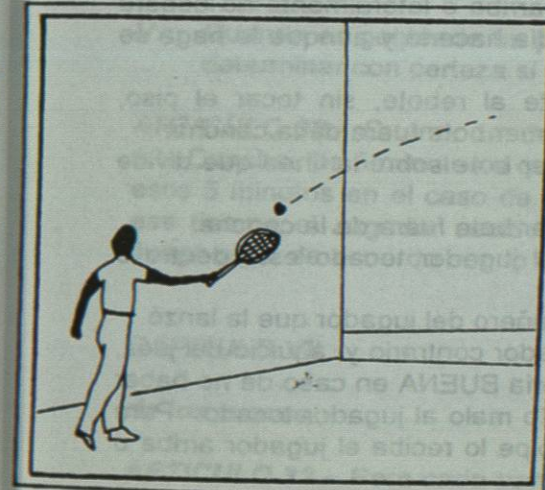
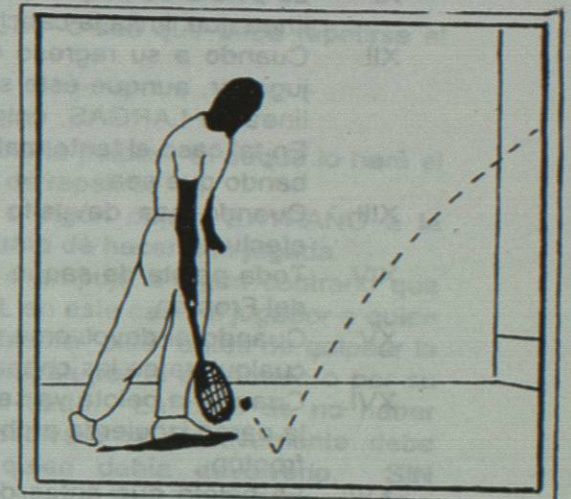
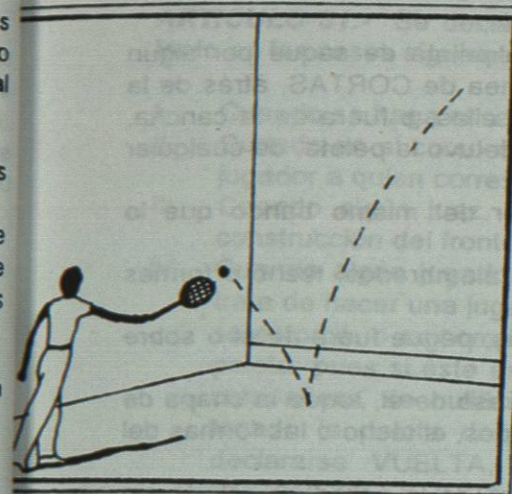
De PARED DE REBOTE, lo que ocurrirá, cuando la pelota salga del frontis directamente hasta la pared de rebote sin tocar el piso, devolviéndose la pelota después del primer bote en el piso a su regreso (Fig. 6).

ARTICULO 27.- NO IMPORTA QUE AL DEVOLVER UNA PELOTA TOQUE ESTA LA PARED IZQUIERDA YA SEA EN SU VIAJE DE IDA AL FRONTIS O AL REGRESO DE EL.

ARTICULO 28.- Excepto en el saque, en que deberá rebotar la pelota entre las líneas de corta y larga, en las jugadas siguientes podrá botar en cualquier punto de la cancha. Si una pelota es contestada DE AIRE se aplicará lo dispuesto en el artículo 24.

ARTICULO 29.- Son pelotas MALAS:

- I. Cuando al iniciar un saque el jugador, y antes de golpear la pelota con la raqueta, la bota sobre la línea de SAQUE o delante de esta línea.
- II. Cuando al iniciar un saque el jugador, y antes de golpear la pelota con la raqueta, la bota fuera de la cancha.
- III. Cuando el jugador haga el saque de "AIRE" o sea sin botar primero la pelota en el piso de la cancha.
- IV. Cuando al iniciar un saque el jugador, después de haber prevenido a sus contrarios, detenga la pelota por cualquier motivo e intente un nuevo bote.
- V. Cuando al iniciar un saque el jugador yerre el golpe y no toque la pelota.
- VI. Cuando al iniciar un saque el jugador golpee la pelota después del segundo bote.
- VII. La pelota de saque que toque alguna de las chapas del frontis o fuera de ellas.
- VIII. La pelota de saque que toque alguna de las chapas del frontis o fuera de ellas.
- IX. Toda pelota de saque que a su regreso del frontis bote sobre la línea de CORTAS o antes de ella.



- X. Cuando ha habido ya al iniciar el tanto un saque largo, la pelota del segundo saque que a su regreso del frontis, bote sobre la línea de LARGAS o después de ella.
- XI. La pelota de saque que a su regreso del frontis bote fuera de la cancha o en la línea que limita la cancha de la contracancha.
- XII. Cuando a su regreso del frontis sea detenida una pelota de saque por algún jugador, aunque éste se encuentre delante de la línea de CORTAS, atrás de la línea de LARGAS, entre ellas, sobre cualquiera de ellas, o fuera de la cancha. En tal caso el tanto malo se contará al jugador que detuvo la pelota, de cualquier bando que sea.
- XIII. Cuando sea devuelto el saque por algún jugador del mismo bando que lo efectuó.
- XIV. Toda pelota de saque a su ida o regreso toque los alambrados, techo o formas del Frontón.
- XV. Cuando al devolverse una pelota no llegue al frontis, pegue fuera de él o sobre cualquiera de las chapas que lo limitan.
- XVI. Cuando la pelota ya sea su ida al frontis o a su regreso de él, toque la chapa de la pared izquierda arriba de esta pared, los alambrados, el techo o las formas del frontón.
- XVII. La pelota que antes de salir del frontis pegue fuera de la pared de rebote sin tocar antes el piso de la cancha.
- XVIII. La pelota que antes de dar el primer bote toca cualquiera de las chapas del rebote, o arriba de estas chapas.
- XIX. Si una pelota a su regreso del frontis da el primer bote en la cancha y después pega fuera de los límites del rebote ya sea por arriba o lateralmente no deberá ya ser devuelta por el bando a quien correspondía hacerlo y aunque lo haga se le anotará a este mismo un tanto malo.
- XX. La pelota que saliendo del frontis directamente al rebote, sin tocar el piso, después de ser despedida del segundo da su primer bote fuera de la cancha.
- XXI. La pelota que a su regreso del frontis de el primer bote sobre la línea que divide la Cancha de la contracancha.
- XXII. La pelota que a su regreso del frontis da su primer bote fuera de la cancha.
- XXIII. La pelota que a su regreso del frontis toque al jugador tocado esté dentro o fuera de la cancha.
- XXIV. La pelota que en su ida al frontis toque al compañero del jugador que la lanzó.
- XXV. La pelota que en su ida al frontis toque a un jugador contrario y, a juicio del juez, por la fuerza y la dirección que llevaba estime sería BUENA en caso de no haber tocado al jugador. En este caso se contará tanto malo al jugador tocado. Para la aplicación de esta regla no importa que el golpe lo reciba el jugador arriba o abajo de la cintura.
- XXVI. Cuando un jugador INTENCIONALMENTE golpee con la raqueta o con la pelota a un contrario. En este caso el tanto malo se contará al que dio el golpe.
- XXVII. Cuando un jugador estorbe o empuje INTENCIONALMENTE a un contrario a quien correspondía devolver la pelota, se contará un tanto malo al primero.
- XXVIII. Cuando una pelota jugada toque el piso de la cancha o cualquier otra cosa, antes de que pegue en el frontis, salvo la pared de ayuda.
- XXIX. Cuando la pelota no se devuelva con la raqueta.
- XXX. Cuando la pelota salte en la raqueta del jugador y éste o su compañero, vuelvan a impulsarla.
- XXXI. Cuando se desprenda algún objeto o prenda de ropa del jugador y la pelota lo toque. En este caso se contará tanto malo al dueño de la prenda u objeto.

ARTICULO 30.- No se considerará tanto malo o pelota mala, si los jugadores cambian de posición en la cancha, de manera momentánea. No es necesario dar aviso de este momentáneo cambio al Juez.

ARTICULO 31.- Se declarará que la pelota es "VUELTA" o sea que debe repetirse el tanto en los casos siguientes:

- I. Cuando se haga el saque sin que lo ordene el árbitro.
- II. Cuando en el curso de un tanto se rompa o desinfe la pelota. El saque lo hará el jugador a quien correspondió en el tanto que hubo de repetirse.
- III. Cuando algún juez, espectador, silla, marcador o algún objeto EXTRAÑO a la construcción del frontón estorbe a un jugador que trata de hacer una jugada.
- IV. Cuando algún jugador, SIN INTENCION, estorba o empuja a algún contrario que trata de hacer una jugada. POR REGLA GENERAL en este caso el jugador a quien se estorbó, o su compañero, lo reclamará con la palabra "pido" antes de golpear la pelota; pues si éste es golpeada, aun involuntariamente, por el estorbado o por su compañero, se nulificará el "pido" y continuará el tanto. En caso de no haber tocado la pelota después del "pido", el Juez resolverá si efectivamente debe declararse VUELTA, o bien contará malo a quien debía devolverlo. SIN EMBARGO, EL JUEZ TENDRA AUTORIDAD ABSOLUTA E INDISCUTIBLE PARA QUE, SI CONSIDERA QUE EL JUGADOR QUE FUE ESTORBADO NO TUVO MATERIALMENTE OPORTUNIDAD DE EVITAR EL ENCUENTRO DE LA PELOTA CON LA RAQUETA, O CON SU PROPIO CUERPO, O PERDIO EL TANTO DEBIDO A LA INTROMISION DE SU CONTRARIO, DECLARE VUELTA DICHO TANTO.
- V. Cuando es golpeado un jugador por la pelota a su ida al frontis y no puede el juez determinar con certeza si sería buena o mala.

ARTICULO 32.- Cuando un Jugador sufra un accidente, tendrá para reponerse y volver a la Cancha, los 5 minutos a que se refiere al Artículo No. 48 o al tiempo que le quede de esos 5 minutos en el caso de que haya hecho uso de parte de ese tiempo. Si pasado ese tiempo el Jugador accidentado no se presentá a jugar, el Juez ordenará que el Juego siga, de acuerdo con lo que establece el Artículo No. 48.

CAPITULO VII

de los jueces

ARTICULO 33.- Para cada partido se nombrará un juez que se denominará Juez Arbitro y cuyos fallos serán inapelables.

ARTICULO 34.- El Juez Arbitro podrá ayudarse para dar sus decisiones con uno o dos jueces más, que se colocarán donde les indique el primero.

ARTICULO 35.- Todos los jueces estarán fuera de la cancha.

ARTICULO 36.- Cada jugador, solamente antes del partido, tiene derecho a recusar un juez. Las decisiones que éste haya dado siempre quedarán firmes.

ARTICULO 37.- Cuando una pelota sea mala, deberán los jueces declararlo inmediatamente, sin esperar para ello que lo reclame alguno de los jugadores. Mientras el juez no ordena la suspensión del tanto, por haber sido una pelota mala o vuelta, el tanto continuará jugándose.

ARTICULO 37-BIS.- El Juez Arbitro deberá evitar demoras innecesarias entre tanto y tanto y tan pronto como a su criterio los jugadores que sacan y los que restan estén en su sitio, deberá ordenar con la palabra "JUEGO", que el partido continúe inmediatamente.

CAPITULO VIII

de los campeonatos

ARTICULO 38.- Los campeonatos podrán efectuarse de las siguientes maneras:

- a) A una vuelta, en la que jugará un equipo un juego contra cada uno de los demás competidores.
- b) A dos o más vueltas, en los que se jugará por cada equipo contra cada uno de los demás competidores, tantos juegos como número de vueltas se haya fijado.
- c) A eliminatoria sencilla en la cual se eliminará del Torneo a cada equipo que sufra una derrota.
- d) A doble eliminatoria, caso en el cual continuarán jugando los equipos mientras no pierdan dos juegos.

ARTICULO 39.- LOS JUGADORES DEBERAN PRESENTARSE EN LA CANCHA, EXACTAMENTE EL DIA Y HORA SEÑALADOS, CON EL UNIFORME REGLAMENTARIO, cada uno con una o más pelotas de las especificadas en las Convocatoria, nuevas o en buen estado. El jugador que no cumpla con cualquiera de estos requisitos perderá el juego por AUSENCIA (default).

ARTICULO 40.- Los juegos de Campeonato por parejas se jugarán a 30 ó 35 tantos. Los individuales a 20 ó 25 tantos, siendo ambos improrrogables.

ARTICULO 41.- En las competencias por parejas, si una de ellas se presenta incompleta, el día y hora señalados, perderá por AUSENCIA. Si ambas parejas se presentan incompletas o no se presentan, se anotará la pérdida a ambas.

ARTICULO 42.- La pérdida de un partido por AUSENCIA (default), se marcará exactamente a la hora que corresponde, aunque la Cancha esté ocupada.

ARTICULO 43.- Si a la hora señalada para un juego están presentes todos los jugadores que deberán intervenir en él y la Cancha está ocupada debido a otros juegos de Campeonato retrasados o por cualquier otro motivo, deberán esperar los jugadores hasta una hora, pasada la cual, el intendente les fijará nueva hora y día para el juego.

ARTICULO 44.- Un juego perdido por AUSENCIA no podrá llevarse más tarde a cabo ni con el consentimiento de los jugadores que debían intervenir en él.

ARTICULO 45.- Cuando un jugador o equipo se retire de la Cancha sin autorización del Juez, perderá el juego por AUSENCIA.

ARTICULO 46.- Cuando un Partido tenga que suspenderse por causa de fuerza mayor, se reanudará con la anotación que tenía en el momento de suspenderse, en la fecha y hora que fije el intendente.

ARTICULO 47.- El Juez Arbitro es el único autorizado para conceder tiempos de descanso a los Jugadores, siempre que el tanto haya terminado. Solamente tendrá derecho a que se le concedan tiempos de descanso el Jugador o Bando que tenga derecho al saque.

ARTICULO 48.- El tiempo que se concederá a los competidores para descansar ya sea en dobles o en individuales será un máximo total de 5 minutos para cada equipo, pudiendo los jugadores repartirlo en el número de veces que lo deseen, hasta sumar el total indicado. Cuando haya consumido sus 5 minutos de descanso no tendrán derecho a más y pueden sus contrarios poner la pelota en juego aunque los componentes de aquél no estén en la Cancha o no puedan o no quieran contestarla. En tal caso los tantos se contarán en la forma usual y se continuará hasta terminar el partido.

ARTICULO 49.- LOS EQUIPOS O JUGADORES QUE NO ACATEN LAS DECISIONES DE LOS JUECES O DEL INTENDENTE, SERAN DESCALIFICADOS DEL JUEGO O DEL CAMPEONATO, SEGUN LA GRAVEDAD DE LA FALTA.

ARTICULO 50.- Los tantos se anotarán en el marcador inmediatamente que termine cada uno de ellos.

ARTICULO 51.- Para cada día de juegos se nombrará un intendente, por los Organizadores del Campeonato quien será el encargado de vigilar la exacta aplicación de este Reglamento, de las Bases de la Convocatoria para el campeonato de marcar las pérdidas de partidos por AUSENCIA y resolver cualquier conflicto que se presente relacionado con los jueces.

ARTICULO TRANSITORIO

Este Reglamento entrará en vigor desde el 1o. de Mayo de 1955.