



COMARCA DE  
**SOMONTANO**  
DE BARBASTRO

---

## **NORMATIVA XIII LIGA FRONTENIS** **SOMONTANO**

1. La liga será de todos contra todos, salvo en el caso que el número de parejas inscritas aconsejé hacer diferentes grupos.
2. La clasificación final vendrá determinada en función de los partidos ganados en la liga. En caso de empate se tendrán en cuenta la suma de tantos a favor de todos los partidos.
3. Cada semana se tiene que jugar un partido contra una de las parejas. Como máximo se puede retrasar una semana. En caso contrario, se dará el partido por perdido. Los horarios disponibles son: sábado por la mañana y sábado por la tarde, quedando el domingo por la mañana para posibles partidos aplazados (se pueden adelantar a entre semana de mutuo acuerdo, o retrasar al mismo domingo de mutuo acuerdo y si no hay otros aplazados en esos horarios).
4. Se reservará una hora por partido, limitándose a dicho tiempo, salvo que no haya más partidos detrás: entonces se jugará hasta que alguien gane 2 sets. **Todos los horarios de los partidos deben ser comunicados a la organización con 48 horas de antelación.**
5. Se puede reservar otra hora consecutiva con una semana de antelación si se va a jugar con otra pareja de la liga diferente.
6. Los partidos se jugarán a dos sets de 15 puntos totales (sin ganar por dos de ventaja) y desempate a uno de 10 puntos en caso de empate a sets. EL GANADOR SUMARÁ 3 PUNTOS, Y EL PERDEDOR 1 SI GANÓ UN SET, O NINGUNO SI FUE 2-0.
7. De cada partido de liga jugado, alguno de los jugadores que actúen de local, se encargará de comunicar a la organización el resultado del partido, de manera que podamos actualizar semanalmente la tabla clasificatoria.
8. Se juega con pelota lenta tipo Dunlop, Penn, Artengo o similar (marcas conocidas), atendiendo a la normativa del reglamento de la federación española de pelota. No habrá árbitro "oficial", confiando en el fair-play de todos los jugadores.

9. Si surge algún contratiempo a lo largo de la liga, se solucionará sobre la marcha resolviéndolo como mejor considere la organización, y si es posible, contando con la opinión mayoritaria de los participantes (grupo Whatsapp).
10. **Tanto doble** hasta el 4
11. El horario se ha de fijar y **anunciar** en el grupo de whatsapp como tarde el jueves anterior a las 21:00. Si ninguno de los 2 equipos puede presentarse ni tampoco aplazar, el partido quedará 0-0 y se dará por jugado.
12. Si un equipo no se presenta sin avisar, o avisa tarde, el resultado será 0-2: 0-15 0-15
13. Si un frontón no se encuentra disponible un domingo para un encuentro aplazado, se puede adelantar el mismo respetando al resto de equipos o buscar otra pista libre para disputarlo, siempre antes de ese horario, y todo de mutuo acuerdo con el rival, pero nunca retrasar el partido por este motivo.
14. Si en alguna de las jornadas fuera necesario suspender alguno de los partidos a causa de la lluvia, o si la instalación presenta condiciones de peligrosidad para los jugadores, se comunicará inmediatamente a la organización, buscando otra fecha, haciendo constar también el tanteo del momento de la interrupción del partido, que se mantendrá para la siguiente convocatoria.
15. No se esperará hasta más de en punto, pues después puede haber otro. Si el retraso es pequeño y justificado, avisando de ello (tráfico, etc), se jugarán 2º y 3er sets, ganando el 1º el equipo presentado en hora por 15-0.

## **REGLAMENTO PARTIDOS:**

Cada set durará como máximo 25 minutos, el "árbitro" cantará obligatoriamente cuándo queden 5 minutos y un minuto.

Saque previo aviso, Saca el que gana el punto. Si el saque toca antes la pared lateral que el frontis, podrá ser bueno igualmente.

Las líneas y la chapa se consideran malas. El local decidirá la altura de la chapa si ésta fuera regulable. Todo toque en valla, red u otro objeto tras bote dentro es punto, y sin bote, mala.

Antes de sacar la pelota debe botar entre la línea del 4 y del 7. Media cuando el saque pase la línea de saque 7. Dos medias un punto. Mala y Punto cuando en el bote de saque, la pelota toca la línea del 4. Mala y Punto cuando en el saque la pelota no sobrepasa la línea del 4.

Punto cuando antes de golpear la pelota bota dos o más veces. Mala cuando la pelota toca directa la valla metálica o red o abandona los límites del campo. Si la pelota toca en el canto del frontis, desviando la trayectoria de la bola, es mala. Si no se desvió con claridad, se sigue el punto o repite. En todo caso, el árbitro tiene poder de decisión. Toda pelota que bote sobre las líneas que delimitan el campo y las chapas se considerarán malas. Si una pelota toca la valla metálica después de botar dentro, es punto para quien la echa y no se puede devolver, todo rebote válido tendrá que ser sólido y uniforme.

Siempre que se rompa la pelota se repetirá el punto.

Pelota que toca en un contrario antes de tocar el frontis, siempre que sea de cintura para arriba y hacia adelante y con clara opción de que la bola llegara al frontis, se repite el tanto. No se repite si da en su raqueta por llevarla despegada, aunque sí se puede cubrir con ella. Si es de cintura para abajo, se considerará tanto para el jugador golpeado. Pelota que después de tocar el frontis, toca en un jugador, punto para el contrario.

Será obligatorio dejar libre el golpeo. Si hubiera molestia, se gritará PIDO, y el árbitro aceptará o no, como para el resto de las jugadas en la que un jugador quiera que se repita el punto, o que hay duda con bote en la línea, etc.

En el último minuto se parará el tiempo mientras la pelota no esté en juego, pudiendo el árbitro descalificar inmediatamente a un jugador que no se disponga a jugar, o insulte, etc. tanto en liga como en torneos.

Cada equipo dispondrá de UN SÓLO DESCANSO de un minuto en cada set, a crono parado. Cada tiempo muerto tendrá una duración de un minuto y

sólo lo podrá pedir aquel que esté en posesión del saque. También se podrá detener el tiempo si se terminan todas las pelotas o por causa de fuerza mayor. Para beber muy brevemente y de mutuo acuerdo sin abandonar la pista, se podrá parar alguna vez más.