



VI CAMPEONATO DE FRONTENIS DE LA RIOJA 2009-2010. **NORMAS GENERALES Y DEL TORNEO.**

EL VI CAMPEONATO DE FRONTENIS DE LA RIOJA SE DESARROLLARÁ DE ACUERDO CON LO ESPECIFICADO EN EL REGLAMENTO DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PELOTA, LA SIGUIENTE NORMATIVA Y AQUELLA OTRA QUE LA FEDERACIÓN RIOJANA DE PELOTA CONSIDERE PROCEDENTE PARA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DEL TORNEO.

ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN.

1º FASE:

- Este campeonato esta compuesto por 32 parejas.
- Se jugará en 8 grupos de 4 parejas cada grupo.
- La composición de los grupos se hará mediante un sorteo público.
- Habrá 8 cabezas de serie atendiendo a la clasificación del campeonato anterior.
- El sistema de competición será de liga a una sola vuelta, todos contra todos.
- La clasificación se efectuara concediéndose dos (2) puntos por partido ganado, un (1) punto por partido perdido y cero (0) puntos por partido no presentado. Si una pareja no se presenta 2 veces a los partidos programados por la Federación Riojana de Pelota, podrá ser eliminada.
- Las dos primeras parejas clasificadas de cada grupo pasaran a jugar la segunda fase en el Cuadro Principal o LIGA y las dos últimas en Cuadro de Consolación o COPA.

2º FASE:

- Tanto en el Cuadro Principal o LIGA, como en el Cuadro de Consolación o COPA hay 16 parejas en cada cuadro.
- Se jugará en 2 grupos de 8 parejas cada grupo: G.-A y G.-B.
- Aquí no se cruzarán las parejas que ya jugaron en la 1º fase.
- Se hará un sorteo público con antelación para formar los grupos. En el Cuadro Principal o LIGA cada grupo estará compuesto por 4 primeros y 4 segundos, en el Cuadro de Consolación o COPA cada grupo estará compuesto por 4 terceros y 4 cuartos. Esto se hace atendiendo a la clasificación de la primera fase.
- El sistema de competición será de liga a una sola vuelta, todos contra todos.
- Para la clasificación se seguirá el mismo sistema de puntuación que en la primera fase.

RONDAS FINALES:

- La ronda de octavos de final está compuesta por 2 grupos de 8 parejas cada grupo: G.-A y G.-B. Teniendo en cuenta la clasificación de la 2º fase se cruzaran las parejas del G.-A contra las parejas del G.-B
- Emparejamientos de octavos de final: A.1º G.-A contra el 8º G.-B, B.1º G.-B contra el 8º G.-A, C.2º G.-A contra el 7º G.-B, D.2º G.-B contra el 7º G.-A, E.3º G.-A contra el 6º G.-B, F.3º.-G.-B contra el 6º G.-A, G. 4º.-G.-A contra el 5º.-G.-B, H.4º G.-B contra el 5º G.-A.
- Los octavos de final se jugará a partido único y eliminatorio tanto en el Cuadro Principal o LIGA como en Cuadro de Consolación o COPA.
- Las ocho parejas que ganen sus enfrentamientos pasarán a jugar la ronda de cuartos de final.
- Emparejamientos de cuartos de final: Ganador A contra Ganador H. Ganador B contra Ganador G. Ganador C contra ganador F. Ganador D contra Ganador E
- En los cuartos de final se jugará a partido único y eliminatorio tanto en el cuadro principal o LIGA como en cuadro de consolación o COPA.
- Las 4 parejas que ganen sus enfrentamientos pasarán a la semifinal.

- Los emparejamientos de semifinales son: Ganador A y H contra Ganador de D contra E. Ganador del B y G contra Ganador de C y F.
- La semifinal se jugará a partido único y eliminatorio tanto en el Cuadro Principal o LIGA como en Cuadro de Consolación o COPA.
- Las 2 parejas perdedoras, jugarán para el 3º y 4º puesto y las dos parejas ganadoras jugarán la final y optar a título de Campeones de La Rioja del Cuadro Principal o LIGA y del Cuadro de Consolación o COPA.

Para resolver los empates se realiza el siguiente procedimiento (da lo mismo una vuelta o dos)

- 1.- Puntos a favor y en contra entre los empatados.
- 2.- Si persistiera el empate, tantos a favor y en contra entre los empatados..
- 3.- Si después del paso 2 siguiera el empate, se iría al computo general de puntos obtenidos en todos los partidos disputados entre todos los empatados
- 4.- Si después del paso 3 continuara el empate, se contemplaría la diferencia de los tantos a favor y en contra entre todos los empatados de todos los partidos disputados.
- 5.- Por último, se clasificaría antes el equipo cuyos años sumaran una cifra inferior.

Cuando se realiza el desempate siempre hay que comenzar con los equipos empatados exclusivamente e ir siguiendo paso a paso lo arriba descrito, en cuanto uno de los puntos nos da un desempate ya se descarta el resto y así sucesivamente.

DESARROLLO

FRONTONES: Los señalados por la Federación Riojana de Pelota.

MATERIAL: Se jugará con pelota lenta tipo PRO PENN. Las pelotas serán aportadas por la Federación Riojana de Pelota.

VESTIMENTA: Es obligatorio que la pareja juegue con el mismo color de camiseta y que no coincida con el de la pareja contraria. En caso jugarse de blanco, se llevará fajín (rojo o azul). El primero que va en la lista, la camiseta es azul y el segundo rojo.

HORARIOS: Los señalados en la programación son inamovibles. Cualquier comunicación deberá hacerse con una antelación mínima de 4 días hábiles.

PARTIDOS: No se puede aplazar ni suspender ningún partido programado. La Federación Riojana de Pelota es la única que tiene potestad para ello.

MODIFICACIONES: La Federación Riojana de Pelota se reserva el derecho para modificar el calendario o la programación, por motivos justificados para la mejora del campeonato.

ORGANIZACIÓN Y NORMATIVA DEL CAMPEONATO

- Para participar en el Campeonato los jugadores participantes, tanto los titulares como los suplentes, deben estar en posesión de la licencia federativa actualizada, la cual es expedida por la Federación Riojana de Pelota, que deben entregar al juez obligatoriamente antes de los partidos, para hacer el acta.
- Las confrontaciones deberán comenzar según el horario establecido por la Federación Riojana de Pelota. Pero la Federación Riojana de Pelota podrá autorizar la modificación de los horarios y/o fechas, adelantando las confrontaciones si a su criterio se dan causas justificadas para ello. Si ambas parejas están de acuerdo en la modificación de fecha y/o horario para la disputa del encuentro deben comunicarlo en tiempo y forma (con una antelación mínima de 4 días hábiles) a la Federación Riojana de Pelota, esta podrá ser autorizada una vez vista dicha solicitud, en los términos indicados anteriormente. Si la Federación autoriza el adelanto del partido, debe ser jugado antes de la fecha programada o en el transcurso de la misma jornada a la que pertenezca. La pareja causante de que no se haya jugado el partido programado será sancionada con la pérdida del mismo si no se ha jugado en el periodo establecido para ello. Jugándose el partido, la pareja ganadora dará el resultado inmediatamente a la Federación Riojana de Pelota, bien por teléfono (941)259222 o por correo electrónico frp@frpelota.com. Ante esta circunstancia, la Federación Riojana de Pelota no se hace cargo de este partido, no aportando jueces, frontones ...
- Los jugadores deben estar preparados en el frontón 10 minutos antes de la hora prevista para el comienzo del partido. En cada uno de los partidos por jugar se concederán 10 minutos de cortesía

a partir de la hora fijada para su comienzo, al jugar los partidos programados de forma continua y sin hora predeterminada, el tiempo de cortesía empieza a contar a partir del momento de finalización del inmediatamente anterior. Si hubiese incomparecencia, pasados los 10 minutos de espera reglamentarios, el siguiente partido se disputará transcurridos 20 minutos después de la suspensión oficial.

- Si un partido no pudiera iniciarse porque no se hallara presente y completa alguna de las parejas, transcurridos los 10 minutos de cortesía, el Juez dará por no presentada a la pareja y pérdida del partido por incomparecencia.
- Toda incomparecencia implicará la pérdida del partido para el equipo infractor por el tanteo de 30-0.
- El primer saque de partido se realizara por sorteo. El Juez voltará una moneda (cara-rojo) o chapa(azul o rojo) al aire, cuya caída determinará quien ejecuta el primer saque. Además, el jugador que saca debe advertir a su contrario y al juez con anterioridad a lanzar la pelota. Es obligatorio botar la pelota para efectuar el saque y es falta si se bota la pelota en la raya de "falta" o delante de la misma.
- Saque y falta: Del 3 al 3 (10.50 metros). No hay pasa. Pero se dispondrá de un segundo saque si la pelota, jugada contra el frontis entra buena tocando en la pared izquierda y el rebote (en cualquier orden) antes de botar en el suelo, es decir si golpea tres paredes antes de botar en la cancha. Cuando dos saques consecutivos son mal efectuados se considera falta o mala.
- Las pelotas sacadas a juego podrán ser probadas por cualquiera de los jugadores de cada pareja, en el período de ensayo o calentamiento que precede al inicio del partido, cuya duración no debe sobrepasar los 5 minutos. Esto no computará en la duración total del partido.
- Los partidos se jugaran a 30 tantos o 60 minutos de juego. Si el reloj señalase al final del tiempo reglamentario estando la pelota en juego, se deberá acabar el tanto en disputa, y si con ello el partido quedase empate se deberá disputar un tanto más para dirimir el vencedor. Se considera la pelota en juego si se ha iniciado el saque, aún cuando se produzca pasa, media o vuelta durante la disputa de un tanto. No podrá darse por finalizado un partido si al término del tiempo reglamentario la pelota no está en juego, por lo que se deberá proceder a efectuar el saque.
- El juez realizará un aviso a los jugadores en los cinco últimos minutos como así la del último minuto.
- Si la pelota se rompe durante un tanto, es vuelta.
- Toda pelota lanzada por un jugador y que sea buena a la que el contrario no llegue a tocar con su raqueta perfectamente empuñada con la mano, supondrá la anotación de dos tantos a favor del primero.
- Cuando en el transcurso de un partido, la pelota dé fuera del área de zona de juego o en las rayas que la delimitan se considera falta o mala, como también si la pelota toca en la red del techo o cerchas.
- La pelota deberá dirigirse siempre contra el frontis, aunque puede antes o después tocar la pared izquierda. No podrá nunca lanzarse primero directamente contra el rebote. El jugador que lo haga perderá el tanto.
- Si comenzado el tanto, la pelota tropezara con un jugador, el juez distinguirá los siguientes casos: 1.- El jugador que pega a un compañero, en el que la jugada será siempre falta para el equipo de ambos. 2.- El jugador que pega a un contrario en el que el juez, si lo estima pertinente, decidirá dando "vuelta" o tanto en contra del que lanzo la pelota, según se aprecie que la misma llegaba o no a buena. 3.- Si la pelota después de pegar a un contrario, llegase a buena, El juez apreciara igualmente si el lanzamiento inicial llegaba a buena o no, dando vuelta o falta, respectivamente.
- Quien detiene el juego en el transcurso de un tanto sin previo aviso del juez pierde el tanto en disputa. El juez aplicará esta sanción aún cuando la pelota no fuera a buena, ya que hasta que la pelota no bote en el suelo se considera en juego.
- Si durante el juego se desprende de un jugador cualquier parte de su indumentaria o herramienta de juego, quedando la misma dentro de la cancha y en el transcurso de un tanto la pelota tocase en ella, el dueño de la prenda o su equipo perderá el tanto..

- Si en el peloteo de un tanto se le escapara de la mano la raqueta a algún jugador, éste no podrá utilizar la de su compañero ni ninguna otra raqueta en el mismo tanto, salvo la que se le ha escapado, que deberá ser recogida precisamente y sólo por él del lugar en que quedó. Si la raqueta escapada le fuese entregada por su compañero o cualquiera otra persona, o le ayudasen a recogerla de cualquier forma, deberá abstenerse de intervenir en el mismo. Si los contrarios tocasen la raqueta voluntariamente o dificultasen la recogida será falta de éstos.
- Si en el transcurso de un tanto se le rompiese o inutilizase la raqueta a un jugador, éste no podrá cambiarla por otra hasta que haya sido decidido el mismo. Lo contrario llevará consigo la pérdida del tanto para su bando, a no ser que se abstenga de intervenir hasta que termine. No obstante, puede usar el trozo de raqueta que le quede.
- La raqueta siempre deberá estar adherida al cuerpo del jugador en el momento de dar a la pelota. Lo contrario no es válido y lleva consigo la pérdida del tanto.
- Terminado el tanto, el equipo que tenga el saque podrá pedir un periodo de descanso. Cada pareja tiene derecho a 1 tiempo de descanso de 1 minuto. En todo caso no se permitirán tiempos de descanso en los últimos 5 minutos de un partido o cinco tantos de un partido. No obstante, y por motivos excepcionales, apreciados como tales por el juez, podrá acordar la interrupción del partido por el tiempo que el juez estime pertinente y prudencial, aun después de haber agotado los descansos máximos reglamentarios. No se entenderá en esta excepción el encintado de raquetas.
- La lesión evidente de un jugador dará derecho a su sustitución por un suplente si dispone de él y se ha inscrito antes en el acta el juez. El jugador suplente debe de integrarse al partido en un término de diez minutos desde el momento en que sea procedente la sustitución. Si no es así, se podría continuar el partido con un solo jugador, teniendo la opción de poder retirarse. En caso de optar por no continuar se dará el partido como perdido.
- Una vez comenzado un partido no podrá suspenderse si no es por causa mayor, falta de luz, causas atmosféricas (lluvia...), percance u otra causa apreciada por el juez. No se entenderá fuerza mayor la indisposición o lesión de algún jugador. Si pasada media hora no se soluciona el problema se determinara la suspensión del partido. Este partido podrá continuarse en otra ocasión o la fecha que designe la Federación Riojana de Pelota, con el tanteo que señalaba el marcador en el momento de la suspensión así como del tiempo restante que quedase por disputar.
- Los Jueces, los cuales son designados por la Federación Riojana de Pelota, serán la máxima autoridad en los partidos y ejercen la potestad disciplinaria deportiva en el transcurso de los mismos. La decisión de los Jueces es inapelable y no pueden estar sujetos a coacción o influencia de clase alguna. Siempre se estará a lo que disponga el juez del partido debiendo acatar siempre sus decisiones.
- La palabra soez, blasfemia y cualquier otra muestra de manifestación o comportamiento que pueda dañar su propia imagen o herir la sensibilidad tanto de jugadores como del público asistente, será corregida por el juez, advirtiéndole al jugador que se manifieste en estos términos y amonestándole si persiste en su actitud. Además obligatoriamente deberá constar en el acta cada una de las amonestaciones, que serán trasladadas al Comité de Jurisdicción y Competición de conformidad con las normas de disciplina deportiva, que resolverá conforme a las mismas.
- El Comité de Competición de la Federación Riojana de Pelota será el encargado de resolver las situaciones problemáticas que surjan. Como así el conocimiento y resolución de cuantas cuestiones de índole deportiva puedan suscitarse en la competición.
- Todos los jugadores acatarán estas normas y aquellas decisiones que pueda tomar la Federación Riojana de Pelota con relación a la organización y desarrollo del Campeonato. Contra las mismas podrá recurrir ante el Comité de Competición del Campeonato en 1ª instancia y ante el Comité de Competición y Jurisdicción de la Federación Riojana de Pelota, en 2ª instancia.
- En todo lo no expresado en esta normativa se estará a lo especificado en los Reglamentos, Estatutos y Legislación Deportiva vigente.

Logroño, Lunes 8 Febrero 2010.