

Reglamento Oficial de la Paleta Frontón



Capítulo I

Disposiciones Generales

Descripción: La Paleta Frontón es un deporte competitivo, que se practica entre dos jugadores o entre dos equipos de jugadores, en el cual cada jugador solo utiliza una paleta de dimensiones reglamentarias, con una bola de características normalizadas y en una cancha de características y dimensiones aprobadas por la FDPPF.

El juego consiste en servir o recepcionar después del primer bote de la bola, e intercambiar boleo con su oponente antes que la bola rebote dos veces en la cancha, devolviéndola al frontis, para que rebote dentro de los límites de la cancha.

Objetivo: Es ganar cada punto para ganar el juego y ganar los juegos para ganar el partido. Modalidades: Individual y Dobles.

El Punto: Se obtiene por falta en el servicio o en la recepción, al ganar un intercambio de boleo o por penalización al oponente.

El Juego: Es ganado por el frontonista que obtenga 15 puntos en la modalidad individual y por el equipo que obtenga 21 puntos en la modalidad de dobles, siendo necesario una diferencia de dos puntos para proclamar al ganador.

El Partido: En la modalidad individual, es ganado por quien obtenga tres juegos de un máximo de 5 (3/5), o dos juegos de un máximo de tres (2/3), dependiendo de la categoría. En la modalidad de dobles es ganado por quienes obtengan dos juegos de un máximo de 3 (2/3).

Capítulo II

La Cancha

a.- Definiciones

1 Cancha de Paleta Frontón se llama al área deportiva o escenario deportivo donde se practica este deporte.

2 El área deportiva consta de:

- El Frontis.
- La Cancha.
- La Contracancha.

3. El Frontis es el plano que se eleva perpendicularmente al plano del suelo, delimitado perimétricamente con líneas y en la parte inferior por una chapa de metal denominada "lata". Esta hecho de cemento o concreto según especificaciones técnicas de la FDPPF.

4. La Cancha es el plano del suelo y es de cemento, concreto o de materiales sintéticos aprobados por la FDPPF los cuales deben permitir un bote uniforme según especificaciones técnicas de la FDPPF. Esta dividido en cuatro zonas como sigue:

- Zona frontal, inmediata al frontis.
- Zona de servicio.
- Zona de recepción.
- Zona de dobles.

5• La Contracancha es el espacio libre, delimitado y contiguo a la cancha.

b.- Líneas y Zonas

1 Las líneas de la cancha delimitan las zonas y sirven para establecer:

- Posición de los jugadores durante el servicio.

- Espacios dentro de los cuales se ejecuta y se recepciona el servicio.
- Límites del juego individual y dobles.

2 La cancha esta dividida y marcada con líneas de 5cms. de ancho, de la siguiente forma:

- Línea de Servicio o Recibo, es la primera línea paralela al frontis.
- Líneas de fondo, son las líneas paralelas al frontis, que determinan los límites del juego en las modalidades individuales y dobles, respectivamente.
- Líneas laterales, son las líneas perpendiculares al frontis que determinan los límites del juego en las modalidades individual y dobles, respectivamente.
- Línea Central, es la línea que separa la zona de recepción de la zona de servicio.

c.- Dimensiones

1 Las medidas de la cancha de frontón se consideran sobre la parte exterior de las líneas que la delimitan.

2 Las medidas reglamentarias son las siguientes:

a Del Frontis:

Altura 5.00mts. Tolerancia: 0.05 mts.
Ancho 6.00mts. Tolerancia: 0.05 mts.

b De la cancha:

Para el juego individual
Largo: 12.00mts. Tolerancia: 0.10 mts.
Ancho: 7.60mts. Tolerancia: 0.10 mts.
Zona frontal.
Largo: 6.50mts. Tolerancia: 0.05 mts.
Ancho: 7.60mts. Tolerancia: 0.05 mts.

Zona de servicio o de recepción.

Largo: 5.50 mts Tolerancia: 0.05 mts.

Ancho: 3.80 mts Tolerancia: 0.025 mts.

Para el juego de dobles:

Largo: 12.80mts. Tolerancia: 0.20mts.

Ancho: 8.60mts. Tolerancia: 0.20 mts.

c De la Contracancha:

Largo de fondo: 3.00mts. (Mínimo)

Ancho Lateral: 1.50mts. (Mínimo por lado)

d De la lata:

Altura: 0.20mts.

Ancho: 6.00mts. Tolerancia: 0.05mts.

(*) La lata debe de estar separada un centímetro del plano del frontis.

d.- Colores

Los colores reglamentarios en la cancha de frontón, son los siguientes:

- * Del Frontis: Verde Claro, Celeste, Blanco o Color natural del Cemento.
- * De la Cancha: Verde Claro, Celeste o Color natural del Cemento.
- * De la Contracancha: Rojo, ladrillo o Color natural del Cemento.
- * De la Lata: Amarillo o Blanco.
- * De las Líneas: Individual: Blanco. Dobles: Amarillo o Blanco.

La pintura por utilizarse debe ser tipo látex, no podrá ser esmalte ni óleo.

Capítulo III

Material de Juego

a.- Especificaciones de la Bola

La bola reglamentaria es de caucho o jebe y debe cumplir las siguientes características:

Diámetro: 71 mm. Tolerancia 2mm.

Peso: 43gr. Tolerancia 2gr. Rebote: 70%.

(*) Dejando caer la bola en caída libre sin impulso desde una altura de 2mts, el rebote sobre la cancha debe de ser aproximadamente 1.40mts, permitiéndose una tolerancia de 5cms. en el bote de la bola.

b.- Especificaciones de la Paleta

La paleta reglamentaria es de cabeza ovalada y mango, de madera lisa o calada, de fibra de carbono, fibra de vidrio u otro material sintético aprobado por la FDPPF. Esta no debe tener bordes, puntas, chapas o protectores de metal y debe tener una driza para sujetarla a la muñeca no mayor de 30cms. de longitud. Sus características son las siguientes:

Largo: 0.50mts. Tolerancia 0.02mts.

Ancho: 0.19mts. Tolerancia 0.01mts.

Peso: Entre 200 y 400 grs.

(*) No se permite el uso de paletas que por sus irregularidades o elementos salientes de madera, metal u otro material, representen peligro para la integridad física de los jugadores.

c.- Especificaciones para la Vestimenta

La vestimenta estará constituida por camiseta, pantalón de deporte, medias (opcional) y zapatillas con suelas que no marquen o dañen el piso de la cancha.

Los jugadores, también podrán usar gorra, muñequeras, cinta sujetadora de pelo y cualquier aditamento que contribuya a evitar lesiones. No se permitirá el uso de vestimentas con adornos u objetos que distraigan o puedan causar lesiones a los jugadores.

Capítulo IV

Reglas de Juego

Sección 1era.- El Servicio

a.- Normas Generales

Artículo 1º.- El derecho al servicio inicial de un partido se determinará por medio de un sorteo, realizado por el árbitro y en el que deben estar presentes los contendientes. El ganador del sorteo procederá a determinar quien ejecuta el servicio inicial.

Artículo 2º.- La rotación del servicio se ejecuta cada 5 puntos.

Artículo 3º.- Terminado el primer juego ejecuta el servicio inicial el jugador o equipo que perdió el juego anterior.

Artículo 4º.- El servicio inicial no debe ejecutarse hasta que el arbitro ordene su ejecución con la palabra "JUEGO" .Para los siguientes servicios, seguidamente que el intercambio del boleo anterior haya terminado, el árbitro anunciará el puntaje y ordenará su ejecución con la palabra "JUEGO", siendo obligación del jugador que recibe estar preparado y teniendo el jugador que sirve, una tolerancia máxima de 10 segundos para ejecutar el servicio.

Artículo 5º.- Los jugadores podrán avisar al árbitro si no se encontrasen listos para el servicio, solamente antes que éste ordene su ejecución.

Artículo 6º.- Cuando un jugador ejecuta un servicio que no le corresponde, el árbitro paralizará o anulará el juego, y penalizará el servicio si su ejecución no fue correcta.

b.- Ejecución del Servicio

Artículo 7º.- El servicio se ejecuta desde cualquier lugar dentro de la zona de servicio, no permitiéndose pisar las líneas. Asimismo, el que sirve debe quedarse dentro de la zona de servicio desde el momento de iniciar el movimiento para ejecutarlo, hasta que la bola servida dé el primer bote en la zona de recepción. El jugador que sirve no podrá dar más de un (1) bote a la bola después que el árbitro ordene su ejecución.

Artículo 8º.- El servicio se inicia con el bote de la bola en el piso dentro de la zona de servicio incluyendo las líneas y dando un golpe con la paleta, de manera que la bola golpee primero el frontis y rebote dentro de la zona de recepción.

Artículo 9º.- El jugador que ejecute el servicio debe de hacerlo en forma diagonal y puede ejecutarlo del lado derecho o izquierdo alternadamente, sin limitación.

Artículo 10º.- El servicio debe ser contestado por el contrario solo después del

primer bote de la bola en la zona de recepción.

c.- Ejecución del Servicio en Dobles.

Normas complementarias.

Artículo 11º.- En la modalidad de dobles existen los puestos de delantero y zaguero. Se denomina delantero al jugador que ejecuta el servicio y zaguero al que lo recibe.

Artículo 12 º.- El equipo ganador del sorteo escogerá que equipo sirve y este procederá a señalar al servidor, el equipo que recibe señalará al receptor del servicio.

Artículo 13º.- El zaguero del equipo contrario debe mantenerse fuera de la zona de recepción, pudiendo ingresar solo después que la bola servida haya dado su primer bote.

Artículo 14º.- El servicio lo efectuará el delantero del equipo que ganó el punto anterior.

Artículo 15º.- El equipo ganador del punto anterior a la rotación podrá mantener la misma posición de servicio hasta la próxima rotación, esta permanencia deberá ser comunicada al árbitro.

d.- Repetición del Servicio

Artículo 16º.- Cuando el servidor ejecuta el servicio antes que el árbitro lo autorice.

Artículo 17º.- Cuando se produce rotura de la bola o se comprueba que su rebote es irregular.

Artículo 18º.- Cuando la bola ha sido servida involuntariamente mojada con sudor u otro líquido.

Artículo 19º.- Cuando al ejecutar el servicio, al servidor se le cayese la bola de la mano, y el árbitro apreciase que ello es debido a causa involuntaria.

e.- Penalización del Servicio

Artículo 20º.- Cuando el bote inicial para ejecutar el servicio se efectúa fuera de la zona de servicio.

Artículo 21°.- Cuando al ejecutar el servicio, el servidor golpea la bola después del segundo bote o, cuando después de darle el primer bote detenga la bola por cualquier motivo e intente un nuevo bote, salvo la excepción prevista en el artículo 19.

Artículo 22°.- Cuando el servicio ejecutado no toca el frontis o toca en la arista del frontis.

Artículo 23°.- Cuando el servidor no empieza el movimiento para servir con ambos pies en la zona de servicio, no permitiéndose pisar ninguna de las líneas.

Artículo 24°.- Cuando el que sirve deja la zona de servicio antes que la bola del primer bote en la zona de recepción.

Artículo 25°.- En dobles, cuando el zaguero del equipo contrario ingresa a la zona de recepción antes que la bola dé el primer bote en la referida zona o impide la normal devolución del servicio después del primer bote.

Artículo 26°.- Cuando el servicio es ejecutado y la bola de regreso del frontis no rebota en la zona de recepción.

Artículo 27°.- Cuando se moja deliberadamente la bola.

Artículo 28°.- Cuando existen demoras de parte del que sirve por más de 10 segundos, que impiden la ejecución del servicio.

Artículo 29°.- Cuando el jugador toca o detiene la bola antes o después que regrese del frontis o antes que rebote por segunda vez en el piso.

Artículo 30°.- Cuando la bola toca la lata del frontis.

f.- Devolución del Servicio

Artículo 31°.- El servicio debe ser contestado por el receptor después del primer bote dentro de la zona de recepción y antes del segundo bote, debiendo devolver la bola con la paleta de modo que llegue al frontis y rebote dentro de los límites de la cancha.

Artículo 32°.- Si el receptor falla en la devolución del servicio es punto a favor del servidor.

Sección 2da.- El Boleo

a.- Intercambio de Boleo

Artículo 33°.- La respuesta al intercambio del boleo, puede ser ejecutada sin bote o después del primer bote y alternadamente por cada uno de los jugadores.

Artículo 34°.- En dobles, la respuesta al intercambio de boleo, la efectúan alternativamente e indistintamente cualquiera de los jugadores del mismo equipo.

Artículo 35°.- Si los jugadores del mismo equipo pegan a la vez a la bola, el boleo no debe continuar. Si un jugador por tratar de pegarle a la bola, pega en la paleta de su compañero de equipo, el boleo debe continuar.

b.- Repetición del Boleo

Artículo 36°.- Cuando la bola impulsada por un jugador va con velocidad y con dirección al frontis y toca antes en el oponente.

Artículo 37°.- Cuando se produce rotura de la bola o se comprueba que su rebote es irregular.

Artículo 38°.- Cuando ingresa a la cancha algún elemento extraño que atente contra la seguridad o normalidad del juego.

Artículo 39°.- Cuando un jugador distrae sin intención al oponente que va a contestar, hablando, gritando, haciendo ruido con los pies o la paleta u otras actitudes.

Artículo 40°.- Cuando existe interferencia causada por el árbitro, uno de los jueces o público que se encuentre ubicado dentro del área de la contracancha.

c.- Penalizaciones durante el Boleo

Artículo 41°.- Cuando la bola rebota en el piso más de una vez antes de ser devuelta.

Artículo 42°.- Cuando la bola no toca en el frontis o lo hace después de tocar el piso.

Artículo 43°.- Cuando la bola toca la arista del frontis.

Artículo 44°.- Cuando la bola toca en la lata del frontis.

Artículo 45°.- Cuando la bola de regreso del frontis da el primer bote fuera de la cancha.

Artículo 46°.- Cuando al jugador se le cae dentro de la cancha o contracancha su paleta, la gorra o una prenda u objeto durante el partido.

Artículo 47°.- Cuando la bola de regreso del frontis y antes de dar el primer bote toca en cualquiera de los jugadores que esté dentro o fuera de la cancha, penalizándose al jugador tocado.

Artículo 48°.- Cuando la bola de regreso del frontis y después de dar el primer bote en la cancha, toca en el jugador que realizó el boleo, penalizándose al jugador tocado.

Artículo 49°.- Cuando la bola impulsada por un jugador no tiene ni la velocidad ni la dirección para llegar al frontis, así toque antes en el oponente.

Artículo 50°.- Cuando un jugador detiene el juego sin la autorización o aprobación del árbitro.

Artículo 51°.- En dobles, cuando la bola antes de llegar al frontis, toca en el compañero de equipo.

Artículo 52°.- En dobles, cuando la bola de regreso del frontis y después de dar el primer bote en la cancha, toca en el jugador que realizó el boleo o en su compañero de equipo, penalizándose al jugador tocado.

Artículo 53°.- En dobles, cuando dos jugadores del mismo equipo pegan a la bola al mismo tiempo o en dos tiempos distintos en la misma jugada.

Artículo 54°.- En dobles, cuando dos jugadores de diferentes equipos pegan a la bola al mismo tiempo o en dos tiempos distintos en la misma jugada, penalizándose al jugador al que no le correspondía golpear.

Sección 3era.- del Bloqueo, del Contacto y de la Falta

a.- Evitabilidad del Bloqueo, del Contacto y de la Falta

Artículo 55.- Es responsabilidad del jugador o equipo que acaba de servir o

devolver la bola, moverse inmediatamente para que el jugador que va a contestar pueda ir directamente a la bola, después que esta haya dejado el frontis.

Artículo 56°.- El jugador que contesta, que sea obstaculizado por su rival, deberá cantar "NO", "NO VA" o "NO PUEDO", evitando golpear la bola para cuidar la integridad física del oponente. A juicio del árbitro, se determinará la repetición del punto por bloqueo involuntario o su penalización por considerar que no hubo obstrucción o por falta.

Artículo 57°.- El árbitro podrá penalizar o hacer repetir el boleo, aún cuando la obstrucción no fuera anunciada por el jugador perjudicado.

Artículo 58°.- Es potestad del árbitro detener el juego cuando considere que se ha producido bloqueo, contacto o falta, que perjudique al jugador que va a contestar la bola.

b.- Repetición del Punto por Bloqueo o Contacto

Artículo 59°.- Cuando el jugador se abstiene de golpear la bola por la seguridad del oponente. Este hecho está sujeto a la aceptación y aprobación del árbitro.

Artículo 60°.- Cuando un jugador involuntariamente no permite el libre y cómodo golpe del oponente por falta de movimiento o hacerlo insuficientemente.

Artículo 61°.- Cuando ocurre algún contacto físico con el oponente que fuera suficiente para impedir que este jugador efectúe una devolución correcta.

c.- Penalización del Punto por Falta

Artículo 62°.- Cuando un jugador en forma intencional no permite el libre y cómodo golpe del oponente, sea por su falta de movimiento o por hacerlo insuficientemente o por provocar premeditadamente un contacto.

Artículo 63°.- Cuando un jugador repetidamente se mueve a una posición que impida o dificulte a su oponente la devolución de la bola. Así mismo, en dobles, cuando un jugador se mueve delante de un oponente mientras su pareja está devolviendo la bola.

Artículo 64°.- Cuando un jugador intencionalmente provoca que la bola que acaba de golpear el oponente le pegue en el cuerpo o en la paleta.

Artículo 65°.- Cuando un jugador empuja o golpea deliberadamente al oponente durante el boleo.

Artículo 66°.- Cuando un jugador distrae intencionalmente al oponente, hablándole, con gritos, golpes con los pies o la paleta, actitudes agresivas, etc.

Sección 4ta.- Períodos de Descanso

Artículo 67°.- El periodo de descanso entre los juegos es de dos minutos. Sólo entre el cuarto y quinto juegos será de cuatro minutos.

Artículo 68°.- Los jugadores en cada juego tienen derecho de solicitar al árbitro tiempo por un minuto de descanso y por una sola vez inmediatamente después de definido el punto anterior.

Artículo 69°.- Ningún jugador podrá alejarse de la cancha de frontón en los periodos de descanso sin la autorización del árbitro.

Sección 5ta.- Cancelación y Suspensión de partidos

Artículo 70°.- Un partido será cancelado por el árbitro y será declarado ganador el oponente:

- Cuando un jugador o equipo se niega a proseguir el juego.
- Cuando un jugador es expulsado por falta grave.
- Cuando un jugador se aleja de la cancha de frontón sin la autorización del árbitro, por un tiempo que exceda su período de descanso.
- Cuando un jugador se encuentra incapacitado de continuar el partido por una lesión involuntaria causada por el mismo o su compañero de equipo o, por otras causas no producida por contacto directo en la cancha. Para tal efecto, el árbitro suspenderá el partido por 5 minutos para su recuperación y de continuar la incapacidad se dará por terminado el partido. No se consideran lesiones los casos de calambres y fatiga; por lo tanto, el jugador afectado deberá continuar el juego, caso contrario, perderá el partido automáticamente.

Artículo 71°.- Un partido será suspendido por el árbitro por causas de fuerza mayor independientes del control de los jugadores, por falta de garantías, o

por una lesión involuntaria causada a un jugador por su rival, siempre y cuando se determine que la lesión constituye una ventaja para el jugador que causó la lesión.

Artículo 72°.- La reanudación de un partido se fijará en un plazo no mayor de 72 horas y se respetará el puntaje existente en el momento de la suspensión.

Sección 6ta. Pérdida por inasistencia o por no iniciar el partido

Artículo 73°.- El plazo de tolerancia para la presentación, con la vestimenta e implementos deportivos en regla, de un jugador o equipo en la cancha que le ha sido asignada para jugar su partido, no podrá exceder de diez (10) minutos del horario fijado en el correspondiente rol de partidos.

Artículo 74°.- Si un jugador o equipo se presenta después del plazo de tolerancia o si un jugador o equipo se presenta en el plazo de tolerancia pero por causas propias no inicia su partido, automáticamente se le penalizará con la pérdida del partido, declarándose ganador al oponente, en el mínimo de juegos y con el máximo puntaje a favor y ningún punto en contra.

Artículo 75°.- Si los dos jugadores en la modalidad individual o los dos equipos en la modalidad de dobles, se presentan después del plazo de tolerancia o por causas propias no inician sus partidos en el horario correspondiente mas la tolerancia, automáticamente se les penalizará a ambos con la pérdida del partido.

Artículo 76°.- Si el horario fijado en el correspondiente rol de partidos es demorado por el desarrollo de los partidos anteriores o cualquier otra causa ajena a los jugadores, el coordinador reprogramará el partido después de la culminación del partido programado como inmediatamente anterior. Sin embargo ambos jugadores o parejas deberán presentarse a la hora original de su partido en la mesa de control a fin de ser tomados en cuenta.

Capítulo V

Arbitraje

a.- El Árbitro y los Jueces de Línea

- El árbitro tendrá la máxima autoridad sobre los jugadores, jueces de línea y espectadores, mientras el partido esté en curso, siendo sus decisiones inapelables.

- El árbitro deberá nombrar los siguientes jueces de línea:
 - * Dos jueces de líneas laterales.
 - * Un juez de línea de fondo.
 - * Un juez de línea de servicio.(opcional)

- Los jugadores no podrán impugnar al árbitro de un partido una vez asignado, pero si podrán, antes del inicio del mismo, solicitar el cambio de alguno de los jueces de línea, previa justificación. El árbitro tiene libertad de decisión para acceder o no a lo solicitado y no aceptará ninguna impugnación después de iniciado el partido. Los coordinadores del torneo podrán cambiar árbitros si verifican que existe un mal arbitraje e incluso ellos mismo podrán arbitrar pero no podrá cambiar la decisión del árbitro en el último punto.

- Cuando el punto de juego es antirreglamentario, los jueces de línea lo anunciarán con la expresión "NO" o "NO VA" .El arbitro titular tendrá la decisión final.

- Si a solicitud del árbitro, uno de los jueces de línea se abstiene de opinar, el fallo del árbitro prevalece.

- El árbitro podrá suspender o cancelar un partido cuando de acuerdo con este Reglamento, lo estime conveniente o cuando no se den las condiciones de seguridad mínimas.

- Cuando el árbitro no esté seguro de tomar una decisión correcta con respecto a un punto, ordenará su repetición.

- El árbitro podrá pedir orden a las personas del público y si estas demuestran o promueven actitudes antideportivas reiteradas, el árbitro podrá pedir su retiro de las canchas.

b.- Deberes antes del Partido : Antes de inicio del partido, el árbitro deberá:

- Inspeccionar el área deportiva.
- Inspeccionar la vestimenta y la paleta de cada jugador.
- Retirar de la cancha y contracancha a personas ajenas al partido.

- Nombrar a los jueces de línea.
- Seleccionar una bola para el partido con el tamaño y bote reglamentarios.
- Instruir a los jugadores.
- Sortear el servicio.

c.- Penalizaciones

- El árbitro tiene autoridad para aplicar una advertencia técnica o punto técnico, cuando a su criterio, un jugador o equipo abierta y deliberadamente, intimida, ofende o agrede psicológica o moralmente al árbitro, jueces de línea, jugador(es) o público o por reclamos repetidos e insistentes.
- Si el punto técnico se aplica en el intermedio de los juegos, el jugador o equipo oponente iniciará el siguiente juego con un punto a favor.
- Si la conducta de un jugador o equipo no es extrema, se le debe aplicar en primera instancia una advertencia técnica sin penalización. De persistir la falta, el árbitro lo penalizará con un punto a favor del oponente y le mostrará la tarjeta amarilla. De persistir la falta el árbitro lo penalizará con la expulsión mostrándole la tarjeta roja.
- Si la conducta de un jugador o equipo durante un partido es abierta y deliberadamente agresiva, el árbitro deberá sacar la tarjeta amarilla y aplicar un punto técnico penalizando al ofensor con un punto a favor del oponente y le mostrará la tarjeta amarilla. De persistir la falta el árbitro lo penalizará con la expulsión mostrándole la tarjeta roja.
- Si un jugador agrede físicamente al árbitro, jueces de línea, jugador o público, el árbitro lo penalizará con la expulsión mostrándole la tarjeta roja.
- Si un jugador comete un acto de indecencia o de conducta antideportiva grave, el árbitro lo penalizará con la expulsión mostrándole la tarjeta roja.
- El jugador sancionado con tarjeta roja perderá automáticamente el partido. Asimismo, en dobles la expulsión de uno de los jugadores de un equipo, otorgará automáticamente el triunfo al equipo contrario.
- Se aplicará punto técnico sacando tarjeta amarilla en las siguientes acciones:

- Constantes reclamaciones sin fundamento.
- Reiterados bloqueos y contactos
- Cometer una falta
- Golpes con la paleta o cualquier acción que pueda derivar en lesión a los jugadores o en perjuicio de la cancha.
- Demoras en el juego, el servicio o la recepción.
- Demoras en el periodo de descanso por tiempo o entre juegos.
- Preguntas innecesarias y constantes reclamos.
- Amenazas, burlas o insultos al árbitro, jueces de línea, jugador(es) o público.

d.- Sanciones :

Las sanciones disciplinarias que correspondan a las faltas cometidas como consecuencia del juego y a la conducta contraria a la disciplina y normas de carácter deportivo, que ocurran en partidos o torneos oficiales organizados por la Federación, serán de competencia de la Comisión de Justicia que proponga la Federación Deportiva Peruana de Paleta Frontón-FDPPF y sea aprobada en Asamblea de Delegados, la misma que se sujetará al REGLAMENTO DE JUSTICIA.

Capítulo VI

Modificaciones del Reglamento

El Reglamento de Juego de Paleta Frontón, sólo podrá ser modificado por acuerdo por unanimidad de los Directores de la Federación Deportiva Peruana de la Paleta Frontón-FDPPF, y con el visto bueno en mayoría de los delegados en Asamblea Ordinaria de Delegados. El Directorio de la Federación Deportiva Peruana de Paleta Frontón-FDPPF, está facultado a anexar a este Reglamento "CASOS Y DECISIONES" no previstos. Estos serán comunicados a los Clubes afiliados y formarán parte de las Bases de los Campeonatos.

Disposición Final: EL PRESENTE REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO DE PALETA FRONTÓN ENTRARÁ EN VIGENCIA A PARTIR DEL 28 DE MAYO DEL 2005.