



REGLAMENTO DEL JUEGO DE LLARGUES

Art.1: Equipos

- a. Un equipo masculino constará de 5 jugadores titulares y 2 jugadores de reserva. Todos serán inscritos en la hoja de arbitraje con su número personal.
- b. Antes del partido, los 2 jugadores que serán saque serán indicados en la hoja de arbitraje.
- c. Durante el partido, se pueden realizar un máximo de dos cambios y el jugador reemplazado no puede volver al campo de juego. El capitán indica los cambios al árbitro antes de que el jugador de reserva pueda ingresar al campo. El capitán dice al árbitro el número del jugador que sale y entra.
- d. El jugador de reserva que reemplaza a un jugador que estaba haciendo el saque, también sacará. Lo mismo pasa para un jugador que no está haciendo el saque. Su cambio tampoco haría el saque.
- e. Si un jugador tiene que abandonar el juego debido a una lesión u otra razón, continúa el juego con 4. Esto significa que si el jugador que deja el campo tiene el servicio, pierde el juego de servicio.
- f. Los jugadores que han sido reemplazados ya no pueden participar.
- g. Todos los jugadores usarán su número visible en su camiseta.

Art.2: El material

- a. La pelota utilizada en la competición es la "badana", de color negro / amarillo, de un peso aproximado entre 38 y 40 gramos y un diámetro aproximado de 5 cm. Éstas estarán disponibles en la Federación de Valencia y se les pondrá un sello para que sean identificables.
- b. La serie de pelotas que se utilizarán en el torneo, primero serán aprobadas por el director del torneo. Ellas serán marcados con un signo del torneo.

Art.3: Protección

- a. Se jugará con las manos desnudas o, como máximo, será posible jugar con las siguientes protecciones: esparadrapo adhesivo verde, tesa y naipes que se pueden utilizar un máximo de dos capas de cada elemento. Además, la protección no puede exceder 1 cm. de la mano. Hay un video guía publicado en el canal de Youtube de la Federació de Pilota Valenciana en la que es evidente cómo utilizar la protección adecuada, siguiendo este enlace, puede visitar: <https://www.youtube.com/watch?v=61906jRM3OY>
- b. Las protecciones utilizadas por cada jugador pueden ser controladas por los árbitros antes del comienzo del partido, durante y después.

Art.4: El juego

- a. El jugador que saca no puede tocar o exceder las líneas que delimitan el espacio específico provisto para este propósito. El jugador que está al servicio puede pedir bola nueva o cambiar la pelota (siempre en la medida de las posibilidades de la organización, que tenga disponibles para el partido).
- b. Saque: la pelota no puede exceder los 72 metros sin botar antes, si lo hace, será falta del servicio. En cada servicio, habrá una segunda oportunidad si la pelota pasa la línea de fondo sin botar antes, si sale por las líneas laterales, será una falta directa, sin la posibilidad de sacar nuevamente en ese mismo punto.
- c. El saque lanzará la pelota con una o dos manos (según sus hábitos), podrá golpear por arriba y por abajo.
- d. En las competiciones oficiales, el servicio será rotatorio por dos jugadores en cada equipo. El jugador que comienza un juego tendrá que terminarlo. Si por una u otra razón no se respeta el turno, el juego será para el otro equipo.
- e. Si la pelota sale de los límites laterales después de un primer salto dentro de los límites el campo, se realizará una chaza en el punto de salida.
- f. La pelota se puede jugar al aire o después de un primer bote y se puede golpear con una o ambas manos.
- g. La pelota siempre tendrá que botar dentro de los límites, pero, para devolverla, el jugador puede estar fuera de límites laterales.
- h. Un jugador perderá el punto si la pelota lo toca a cualquier parte del cuerpo, excepto la mano desnuda o el antebrazo. Si la pelota toca unamano y después la otra (no simultáneamente) perderá el punto.
- i. Se realizará un cambio de campo tan pronto como se hayan marcado 2 chazas o cuando el marcador indique 40 y una sola chaza.
- j. En el momento del servicio, todos los jugadores, excepto el saque, se encuentran dentro de los límites del juego. Una vez que el saque golpea la pelota, se pueden exceder los límites laterales, pero no las líneas frontales. Si esto sucede, el equipo perderá el punto.
- k. Todas las líneas son BUENAS
- l. El jugador (es) no puede/n cruzar la línea central hasta que el saque haya golpeado la pelota para el servicio.
- m. Cuando un jugador se pone voluntariamente frente al oponente en el momento en que quiere golpear y/o detener la pelota, pierde el punto.
- n. Los partidos se jugarán en seis juegos.
- o. Durante el juego, cada equipo puede tener 2 tiempos muertos. El capitán pedirá el tiempo muerto al árbitro justo después de un juego terminado. Los jugadores pasarán el tiempo muerto en la zona neutral. Un Time-Out dura 1 MINUTO.
- p. En la zona neutral, que está fuera del terreno juego, se admitirán las siguientes personas: 1 entrenador, 1 segundo entrenador, 2 jugadores de reserva y 1 fisioterapeuta. La zona neutral estará claramente demarcada, como en un campo de fútbol. Esto debe colocarse a una distancia segura del campo (ver imagen a continuación).
- q. El marcador será el siguiente: 15, 30, 40 y juego. En caso de un empate a 40/40, el juego irá al equipo que gane el siguiente punto.
- r. El equipo que gane con 6-0, 6-1 o 6-2 tendrá 3 puntos y el perdedor 0 puntos. En el caso de 6-3, 6-4 o 6-5, los puntos se dividen: 2 para los ganadores y 1 para el perdedor.
- s. Para designar al campeón de esta modalidad, será el que más puntos tenga. Sistema de resolución en caso de empate.

En caso de empate en el mismo grupo.

1.- Se tendrá en cuenta el enfrentamiento entre los dos equipos implicados.

2.- En caso de un triple empate en el mismo grupo solo se tendrá en cuenta los juegos/puntos entre los equipos implicados. Se tendrá en cuenta el diferencial entre los juegos ganados y perdidos. Si todavía persiste el empate

se tendrá en cuenta el diferencial entre 15 ganados y perdidos.

En caso de empate de diferentes grupos.

1.- Se tendrá en cuenta los puntos de la clasificación de esta fase.

2.- Si persiste el empate se tendrá en cuenta el diferencial entre los juegos ganados y perdidos en la fase de grupos. Y si persiste el empate se tendrá en cuenta el diferencial entre 15 ganados y perdidos.

Art.5: Las "chazas"

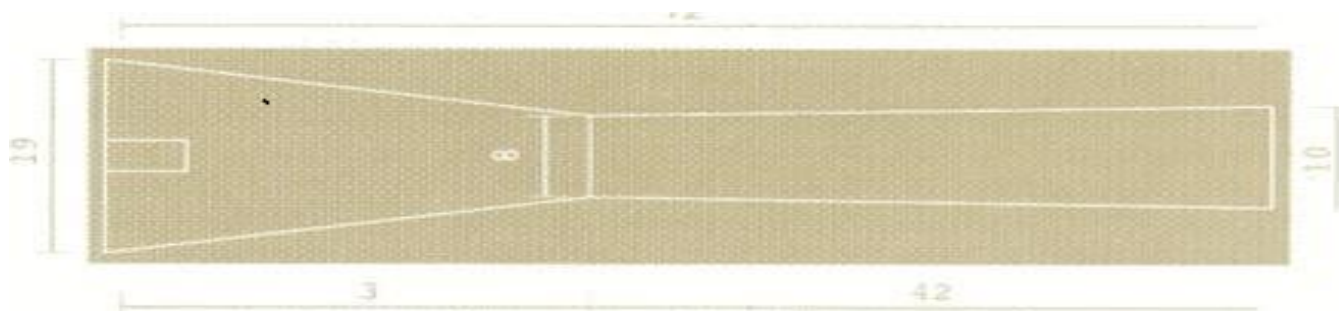
- a. Cuando la pelota sale de los límites laterales después de uno o más saltos, se realizará una chaza en el punto de salida.
- b. Cuando la pelota ha dado 2 botes o más y es detenida por un jugador con cualquier parte del cuerpo, se marcará una chaza en el punto de parada.

- c. El árbitro marcará la chaza él mismo en el punto de salida o en el punto de parada.
- d. La chaza se ganará cuando, después del cambio de campo correspondiente, la pelota vaya más allá de la chaza, después de haber dado uno o más botes.
- e. La chaza se ganará cuando el jugador detenga la pelota devuelta por el otro equipo ANTES de que cruce la chaza, independientemente de la posición del cuerpo del jugador.
- f. La ubicación de la chaza está determinada por la posición de la pelota y no por la posición del cuerpo del jugador.

Art.6: Las dimensiones y la superficie del juego

- a. Terreno de juego competición masculina (igual que los jóvenes):
- b. Longitud total de la tierra: 72 metros
- c. Ancho al final del terreno, donde está el cuadrado de saque: 19 metros
- d. Distancia desde la línea de fondo hasta la central en el campo que está el saque: 30 metros
- e. Distancia del campo del resto: 42 metros
- f. Ancho en la línea central: 8 metros
- g. Ancho línea de fondo del resto: 10 metros
- h. Las medidas en el cuadro de servicio son: 3 metros de ancho por 5 metros de largo
- i. La superficie del suelo será de hormigón y/o asfalto. La hierba o la hierba sintética ya no serán aceptadas.

Neutrale Zone



Neutrale Zone