

COLECCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES: EL REMONTE



1 Cuatro pelotaris disputan un partido de Remonte

Autor

Peio Ugartondo Larraona

Año 2011



INDICE:

1. Introducción: origen e historia del juego
2. Descripción del material Y campo de juego
3. Modalidades y reglas de juego
 - 3.1. Modalidades.
 - 3.2. Reglas del juego
4. Índice bibliográfico
5. Índice de ilustraciones



1 INTRODUCCIÓN: origen e historia

El Remonte es un tipo de juego de pelota vasca que se practica con la cesta que da nombre al juego. En esta modalidad, la pelota se golpea con el remonte a la altura de la mano y se le hace remontar la cesta hasta salir por la punta. Este movimiento es continuo y la pelota nunca puede detenerse, lo cual hace del Remonte una modalidad única respecto de las otras modalidades de juego con cesta como la Cesta Punta.

Esta modalidad de juego de pelota vio la luz en 1904, gracias a la iniciativa de Juanito Moya, pamplonés, nacido en la calle Tejería. En su momento constituyó toda una novedad en una sociedad en la que la pelota acaparaba mucho protagonismo, y en especial el juego en los frontones largos. Moya, un pelotari menudo, ideó esta herramienta para hacer frente a otros contrincantes más potentes, contra los que se enfrentaba en la modalidad de guante en el ya extinto frontón conocido como Juego Nuevo. Las cestas de remonte las fabricaba el cestero tolosarra Aguirre, por aquel entonces eran más pequeñas y de menos curvatura que las actuales.

En la actualidad la gran novedad son las cestas de material sintético, que abarata el coste y son más resistentes.

El resultado fue un éxito tremendo, pues gracias al remonte este pequeño pelotari lograba extender la pelota más lejos y con



más velocidad que cualquier otro. La noticia corrió como la pólvora en los ambientes pelotazales navarros y guipuzcoanos, de forma que en unos años ya había dos cuadros de remontistas profesionales, uno en Pamplona y otro en San Sebastián.

En la actualidad el ámbito de la modalidad, se limita a un único cuadro de pelotaris profesionales, que disputan sus partidos en los frontones Euskal Jai Berri, de Huarte, y Galarreta de Hernani. Se considera que los dos más grandes remontistas de la historia son los navarros Jesús Abrego y Koteto Ezkurra.



2 Tres antiguos pelotaris de la modalidad: Remonte



2 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL Y CAMPO DE JUEGO

2.1. El frontón



3: Imagen de un frontón típico para la práctica del remonte

Es un tipo de **cancha** para la práctica de algunas de las modalidades de la pelota vasca entre las que se encuentra el remonte. También es escenario de partidos de pelota mano, pala corta, pelota paleta, frontones y cesta punta.

El frontón está compuesto de una cancha rectangular y tres paramentos verticales denominados frontis, pared izquierda y rebote que limitan a la cancha por un lado mayor y dos menores. La cancha queda abierta por el segundo lado mayor.

Los ángulos que forman el frontis con la pared izquierda y esta con el rebote serán ángulos rectos. El rebote y la pared izquierda tendrán la misma altura que el frontis. El rebote tendrá la misma



anchura que la cancha.

Existen varios tipos de frontones para depende que modalidad: frontón corto de 30 metros, frontón corto de 36 metros, frontón largo de 54 metros o Jai Alai y el Trinquete. En el remonte se utiliza el frontón largo o Jai Alai.

A partir de aquí nos centraremos en la descripción del frontón largo o Jai Alai: Se trata de un espacio rectangular de 10 a 11 m de ancho, con paredes de 10 m de altura en tres de los lados, salvo uno de los largos. Y de largo mide 54 metros.

La pared lateral larga se llama "pared izquierda". A la derecha de ésta se encuentra la pared principal contra la que es obligatorio que bote la pelota y que se denomina "**frontis**", en la que hay una línea horizontal o "falta" (normalmente de **metal** para que suene el fallo) a 1 m de altura. La otra pared corta, la de atrás, se denomina "rebote".

En el suelo y en la pared vertical se colocan unas marcas que señalan distintas distancias desde el "frontis" que son necesarias en el juego, de las cuales las principales son la de "saque" o distancia desde la que debe iniciarse cada punto, la de "falta" o distancia mínima a la que debe botar una pelota de saque y la de "pasa" o distancia máxima a la que puede botar una pelota de saque. Los frontones solían ser de color blanco pero en los últimos años y para que el contraste con la pelota fuese mayor y se pudiesen ver los partidos en televisión, ahora muchos son de colores más oscuros, normalmente verdes.



- Ficha técnica del frontón de pared izquierda de 54 metro o Jai Alai:

Frontis

.Pared de juego: Altura: 9,50 m. (Medida desde la chapa superior a la chapa inferior); Anchura: 11,50 m; Material: Hormigón armado o Aplacado de piedra; Textura: Liso, homogéneo y muy resistente al impacto; Color: Verde oscuro. (RAL 6005).

.Pared perimetral: Altura: 3 m. mínimo; Anchura: 4 m. mínimo.

Material: Colchón o lona; Textura: Flexible, que amortigüe el impacto.

Color: Verde oscuro o azul. (RAL 6005 o RAL 5015 respectivamente)

.Chapa inferior: : 1 m.; Anchura: 15 cm; Material: Acero; Color: Amarillo. (RAL 1018)

.Bajo chapa inferior: Material: Colchón o lona; Textura: Flexible, que amortigüe el impacto; Color: Verde oscuro o azul; Resto de Chapas: Anchura: 10 cm, Material: Acero, Color: Amarillo.

Rebote

.Pared de juego: Altura: 10,50 m.; Anchura: 10,50 m.; Material: Hormigón armado o Mortero de cemento; Textura: Liso, homogéneo y resistente al impacto; Color: Verde oscuro.

.Pared perimetral: Altura: 3 m. mínimo; Anchura: 5 m. mínimo;



Material: Colchón o lona; Textura: Flexible, que amortigüe el impacto; Color: Verde oscuro o azul.

.Chapas perimetrales: Anchura: 10 cm; Material: Acero; Color: Amarillo.

Pared izquierda

.Pared de juego: Altura: 10,50 m.; Longitud: 54 m.; Material: Hormigón armado o Mortero de cemento; Textura: Liso, homogéneo y resistente al impacto; Color: Verde oscuro.

.Chapa superior: Anchura: 10 cm.; Material: Acero; Color: Amarillo.

.Cuadros o líneas de señalización: Altura: Falta y Pasa 180 cm., resto 85 cm; Anchura: 30 cm. Color: Amarillo.

Redes de protección

.Techo y lateral: Paso: 35x35 mm; Material

. Metálica; Color: Verde. (RAL 6005)

Iluminación: Nivel de Iluminación: 1000 a 1200 lux.

2.2. Material

- Vestimenta

- Como norma general, el uniforme de los jugadores será siempre de color blanco.



- . La camisa o polo, siempre con cuello, será blanca o roja.
 - Los pantalones, falda, falda pantalón o bermudas para las féminas, también de color blanco y las zapatillas deportivas predominantemente blancas y los calcetines de color blanco.
 - . Cada equipo llevará como complemento un "gerriko" rojo y azul respectivamente.
 - . En todas las especialidades en las que para el desarrollo del encuentro se utilice una herramienta y pelota de cuero, todos los jugadores están obligados a utilizar casco protector. Este, obligatoriamente, será blanco y sin adhesivos.
- La xistera de remonte



4: Imagen con las xisteras y las pelotas de Remonte.

De tejido más compacto y duro que la cesta punta es acanalada y curvada. Se compone de aro, costillas, taco, guante y el tejido que la recubre. El guante será de cuero o material similar e incluirá un rabillo y una lengüeta. En la actualidad la gran



novedad son las cestas de material sintético, que abarata el coste y son más resistentes.

Detalles: Longitud total en línea recta: 70 cm; Profundidad: 7 cm; Ancho: 13 cm; Peso: de entre 350 y 400 g.

- La pelota



5: Pelota

Está compuesta por un núcleo, que puede llevar en su interior una bolita de distinto material, según el fin a que sea destinada, recubierto por una capa de algodón o lana y revestida de cuero, en forma de dos ochos que se cierran sobre sí mismos. Las pelotas de pala, remonte y cesta punta llevan dos cueros, siendo el interior de simple protección al resto de material.

El color de las pelotas estará siempre en función al color de las paredes de la instalación donde se compita, buscando siempre el contraste de colores para mejorar la visión. Si el color de las paredes es oscuro, la pelota externamente será clara, y si por el contrario las paredes presentan un tono claro, la pelota externamente será oscura.



3. MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO

3.1 modalidades



6. juego individual

Dentro del Remonte encontremos dos modalidades importantes de juego. Por un lado, la modalidad individual (donde el partido se disputa entre dos pelotaris), esta es la máxima modalidad de este deporte, la de mayor importancia. Por otro lado, encontramos la modalidad de parejas, menos reconocida. Estas dos modalidades se disputan en frontones largos (54 metros). Además, recientemente se ha incorporado una nueva modalidad, esta se disputa de forma individual y en un frontón corto de 36 metro o colocando la "pasa" en el cuatro y medio. Esta nueva forma de práctica surge buscando una mayor espectacularidad para el juego del Remonte.

Dentro de la modalidad individual encontramos como actual máxima competición El Campeonato individual de Remonte,¹ cuyo actual denominación es Torneo Casino Kursal, entidad que patrocina la competición. Fue creada en 1944, siendo su ganador el mítico [Jesús Abrego](#), el que es para muchos el mejor [pelotari](#) de la modalidad de toda su historia. No obstante a pesar de diversos intentos por implantar nuevamente el campeonato, no fue hasta 1986 cuando el campeonato quedó definitivamente asentado como la competición de referencia del [Remonte](#) profesional.



El pelotari que atesora más txapelas con un total de diez, es el **pelotari** de **Santesteban, Koteto Ezkurra**, máxima figura de la modalidad en la actualidad.

En cuanto a la modalidad de dobles, esta modalidad es mucho menos popular, con un menor número de practicantes. Y el campeonato por excelencia es el Campeonato de parejas de Remonte denominado Torneo Tejados Aoiz).



7. Modelaidad de dobles

A nivel nacional también se disputa anualmente la Liga Nacional de División de Honor de Remonte en categoría Senior. En el campeonato los participantes pueden presentarse a nivel de clubes o por parejas.

LIGA NACIONAL

La disputarán 8 clubes que ratifiquen su inscripción, distribuidos en dos grupos de cuatro equipos cada uno.

El sistema de competición será liga clasificatoria a doble vuelta. Se clasifican el primero y segundo de cada grupo para disputar la fase final. Los 1º y 2º clasificados de cada grupo, se enfrentan en aspa a partido único.

No hay descensos directos, el último clasificado de cada grupo promociona con el primer y segundo clasificado de la fase de



ascenso, a partido único en concentración, para mantener la categoría. Las sedes se designarán por la Federación Española de Pelota a petición o directamente.

A nivel de clubes también podemos mencionar el Campeonato de Euskal Herria de Remonte:

CPTO. DE EH. DE CLUBES REMONTE SENIOR – LIGA

<i>Temporada</i>	2010/11
<i>Tipo de Campeonato</i>	CPTO. DE EH. DE CLUBES
<i>Campeonato</i>	REMONTE SENIOR
<i>Modalidad</i>	LIGA
<i>Fase</i>	LIGA
<i>Grupo</i>	UNICO

Uno de los frontones con más actividad en cuanto a este deporte se refiere es³Gallarreta Jai Alai de Hernani. Además de ser sede del Campeonato individual y de parejas anteriormente mencionados, es escenario habitual de diversos torneos a lo largo de la temporada, como el Master Pacharán Baines, o el Master Magna Individua. El remonte vuelve a ilusionar con la disputa del I Campeonato de Gipuzkoa o el *Master Pacharán Baines*, torneos que llevan la modalidad también a frontones



cortos de 36 metros, más prolíficos en la geografía vasca y Navarra.⁴ Asimismo, es sede del Club Galarreta Jai Alai,⁵ disputándose infinidad de partidos de esta especialidad a lo largo de toda la temporada. Existen más torneos, campeonatos y exhibiciones que anualmente se celebran por toda la geografía pelotazale pero los mencionados son los de mayor renombre y reputación.

or la punta. Este movimiento es continuo y la pelota nunca puede detenerse, lo cual hace del Remonte una modalidad única respecto de las otras modalidades de juego con cesta.

3.2. Reglas de juego:

Sección 1ª.- El saque

- Art. 38.

Las pelotas sacadas a juego podrán ser probadas por cualquiera de los pelotaris de cada equipo en el período de ensayo o calentamiento que precede al inicio del partido, cuya duración decide el Juez Principal, sin que sobrepase de los cinco minutos. Comenzando el partido el equipo que elige pelota podrá probarla botándola contra el suelo varias veces o podrá lanzarla contra el frontis un máximo de una vez, sin que sea interceptada por ningún jugador. El equipo contrario tendrá el mismo derecho a examinar la pelota y probarla. Si la pelota es interceptada antes del segundo bote por el contrario, el lanzamiento efectuado no contará en el cómputo de uno señalado anteriormente.



Salvo los pelotaris contendientes nadie más podrá probar o lanzar la pelota contra el frontis o el suelo.

Una vez utilizada una pelota en un tanto ya no se permitirá que la misma sea probada.

- Art. 39.

El primer saque se realizará por sorteo. El Juez Principal voltea una moneda o chapa al aire, cuya caída determina el favor que la suerte concede. Si sale la cara (moneda) o colorado (chapa), sacará el equipo colorado y el azul en caso contrario. Quien obtenga el saque, iniciará el partido con el primer saque.

- Art. 40.

Los saques se efectuarán por ambos equipos desde la distancia señalada, botando la pelota detrás de la línea señalada de dicha distancia.

- Art. 41.

El jugador que saca debe advertir a su contrario y al Juez Principal. Se deberá entregar la pelota para su examen al equipo, si éste la pidiere, con anterioridad a lanzar la pelota. En caso de no cumplir con este requisito podrá ser requerido a repetir la suerte por medio de la palabra "pido", que pronunciará el jugador contrario a quien se trata de sorprender descolocado o no avisado, para devolver la pelota en circunstancias desfavorables. El Juez Principal podrá también anular la jugada si



apreciara mala fe, aunque no pida el jugador o los jueces no estén preparados o situados.

- Art. 42.

En frontón los saques son motivo a que la jugada que se intenta se califique de "buena", "falta" "pasa" o "vuelta". Se llama "buena" cuando el jugador saca botando la pelota detrás de la raya señalada para ejecutar y después de dar en el frontis bota entre la raya de "falta" y la raya de "pasa". Puede tocar antes o después del frontis la pared izquierda. Es "falta" si bota en la raya de "falta" o delante de la misma. Es "pasa" o "vuelta" si bota en la raya de "pasa" o detrás de ella.

Es obligatorio botar la pelota para efectuar el saque y es falta cuando se hace sobre la propia raya de saque o más cerca del frontis.

Si el contrario resta el saque de aire o vuela, el mismo será bueno, sea cual sea la trayectoria de la pelota, ya que hasta que ésta no toca el suelo no se produce la falta o pasa. El cuadro 4 y el cuadro 7 serán la falta y pasa, respectivamente.

- Art. 43.

f) Tanto en el saque como en el desarrollo de un tanto, la pelota tras ser golpeada y dar en el frontis, podrá ir directamente al rebote, debiendo entrar en la zona de juego marcada para tal efecto, pudiendo efectuar su devolución, bien al aire o al primer



bote.

g) Se consideran pelotas malas en todas las especialidades cuando concurren las siguientes circunstancias:

1. Cuando la pelota se devuelva al segundo bote.
2. Cuando toque el techo.
3. Cuando la pelota dé fuera del área de juego en el transcurso de un partido, tanto en el saque como en el desarrollo del juego.
4. Dos saques mal efectuados consecutivos.

- Art. 44.

Al realizar el saque en cualquiera de las modalidades del deporte de Pelota el jugador que hace "pasa" tiene derecho a repetir el saque una vez más. Si hiciera "falta" o nueva "pasa" es falta.

Si al ejecutar el saque la pelota bota en la línea o antes de "falta", sale fuera o toca las líneas que determinan el rectángulo de juego, el sacador pierde el tanto y no tiene derecho a repetir jugada.

Hecha una "pasa" la repetición del saque tendrá que realizarse por el mismo jugador y con la misma pelota con que se efectuó el primer intento, salvo que ésta, a juicio del Juez Principal quedará inutilizada.

Si realizado el saque, el mismo fuese "pasa" y hubiera de suspender el partido, sin poder realizar el segundo intento, el tanto será considerado como perdido para el equipo incapaz de



terminar la jugada inicial.

En el supuesto de romperse la herramienta después del primer saque, el jugador podrá cambiarla para realizar el segundo. Salvo esta circunstancia de rotura no está permitido cambiar de herramienta entre el primer y segundo saque.

Art. 47.

El saque, en todas las modalidades, se efectuará al primer bote. Si al intentar el saque se le cayese al jugador la pelota de la mano y el Juez Principal apreciase que ello se ha debido a causa involuntaria, podrá repetirse el intento.

- Art. 48

El saque podrá hacerlo indistintamente el delantero o zaguero. Si un jugador o pelota rebasaran la línea de saque, no podrá recogerse ya la pelota.

El sacador no puede botar con anterioridad al bote de saque la pelota con exceso, y puede el Juez Principal ordenar que se realice con prontitud.

- Art. 49.

En el acto de sorteo para ver a quien corresponde el saque, han de presentarse los jugadores ante el Juez Principal, que es quien lo realiza, prohibiéndose el peloteo mientras se efectúa el citado sorteo.



Sección 2ª.- El tanteo

- Art. 50.

Los partidos se juegan a un determinado número de tantos, señalados previamente según el Reglamento, conseguidos por cada equipo, sin precisar un orden de ganancia.

- Art. 51.

Tanto es igual a punto que se anota el jugador o equipo que lo consigue. El jugador o equipo que alcance primero el número de tantos a que está señalado el partido gana.

Sección 3ª.- El juego y sus incidencias

- Art. 52.

El tanto se consigue por falta del contrario en el saque o en las incidencias del juego o de la manera siguiente: Verificando el saque, si quien lo ejecuta hace buena. El jugador del equipo contrario está obligado a devolver la pelota contra el frontis, de forma que toque el mismo y después bote en el suelo de la cancha, dentro de las líneas señaladas. Puede, asimismo, tocar el frontis y salir despedida hasta el rebote, tocando o no la pared izquierda, pero en todos los casos debe caer en el suelo de la cancha, dentro de las líneas marcadas como límite, salvo que sea interceptada de aire o de volea. No puede dar más que un solo bote.



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.

- Art. 53.

El jugador deberá devolver la pelota, bien al aire o después del primer bote, pues de no hacerlo así ha perdido el tanto.

Se admitirán, en cambio, todos los recursos de los que el pelotari se sirva a la pelota la dirección o efectos que considere oportunos, siempre que no incurran en las infracciones del párrafo anterior. Entre otros recursos en atención a su larga tradición en el deporte de Pelota a mano, se dan expresamente como válidos los siguientes:

- a) Cuando al dar a la pelota después de que bote se frene la mano para hacer dejada o darle efecto.
- b) Cuando por arrimada de la pelota a la pared izquierda se trata de llevarla a buena empujándola con la mano.
- c) Cuando el pelotari efectúa al aire, de volea o sotamano, una dejada, empujando suavemente la pelota hacia el frontis.

Los jueces aplicarán estrictamente estas normas, dado falta a toda pelota que no haya sido proyectada contra el frontis de la



manera exigida taxativamente en los párrafos precedentes y anotarán el tanto al bando contrario.

- Art. 54.

En el rebote no se podrá retener la pelota, sino que deberá lanzarse inmediatamente. En la misma forma se hará cuando la pelota tras tocar frontis, rebote y nuevamente frontis, antes del segundo bote. De rebote podrá hacerse buena golpeando la pelota con la cesta. El jugador podrá apoyarse en la pared izquierda o reja de separación de público, siempre que no suponga modificación de la postura inicial de la pelota.

- Art. 55.

Devuelto el saque, la pelota será lanzada contra el frontis, alternativamente por cada equipo. Si el equipo, se compone de más de un jugador, el lanzamiento se efectuará a voluntad de sus componentes, sin que la alternancia entre ellos sea obligada. El tanto se termina, a favor del equipo que corresponda, cuando la pelota toca cualquier zona del frontón, que no conforme la cancha, bien sea antes o después del bote. Si es antes, será falta contra el equipo lanzador, si es después, tanto a su favor.

- Art. 56.

Durante el transcurso del partido el delantero y zaguero podrán modificar sus posiciones cuantas veces quieran y en la forma que les interese.



- Art. 57.

Si comenzado el tanto, la pelota tropezara con un jugador, el Juez Principal 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 Principal, previa consulta con el Juez Ayudante, si lo estima pertinente, decidirá dando "vuelta" o tanto en contra del que lanzó 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 Principal apreciará igualmente si el lanzamiento inicial llegaba a buena o no, dando vuelta o falta, respectivamente.
4. Si algún jugador interceptara voluntariamente la pelota, además de sancionarle con la pérdida del tanto, debe ser amonestado. El Juez Principal aplicará esta sanción aun cuando no fuera a buena, ya que hasta que no bota en el suelo se considera en juego.

La vuelta consiste en la repetición del tanto, iniciando el saque el que lo hubiera realizado anteriormente y con idéntica pelota, salvo que a criterio del Juez Principal ésta estuviera deteriorada.



- Art. 58.

Si durante el juego se desprende de un pelotari, cualquier parte de su indumentaria y quedando la misma dentro de la cancha, en el transcurso del tanto, la pelota tocarse en el ella, el dueño de la prenda o su equipo perderá el tanto.

- Art. 59.

Si un jugador se interpone involuntariamente a su contrario, impidiendo que éste pueda restar o devolver la pelota, el jugador perjudicado o su compañero, únicamente, podrán pedir que se dé vuelta, mediante la voz "pido", cuya vuelta será concedida exclusivamente por el Juez Principal, previa consulta con el Ayudante, si lo estima pertinente, que decidirá si ha existido estorbada o no, con independencia de que haya sido tocada o no la pelota por el jugador o equipo perjudicado.

Si la estorbada fuera apreciada pero el Juez Principal de forma clara y terminante que fue voluntaria, sin necesidad de ser pedida por el contrario, se perderá el tanto por el jugador que la hiciera.

La estorbada de jueces, espectadores, fotógrafos o cualquier persona autorizada a estar en la contracancha, será siempre vuelta. Cualquiera otra posible estorbada será a criterio del Juez Principal.



- Art. 61.

Los jueces velarán para que durante el partido no exista relación entre los jugadores y personas ajenas al mismo, incluido los espectadores.

- Art. 62.

Terminado un tanto, únicamente el equipo que lo haya ganado, a través de cualquiera de sus componentes podrá solicitar un período de descanso, que será de un minuto, cuya acumulación a través del partido no podrá ser superior a cinco minutos por equipo. A tal efecto el jugador que lo interese o el botillero o delegado-entrenador, lo solicitará al Juez Principal o al Juez Auxiliar, si éste llevase dicho control. La petición solicitada por el botillero-entrenador, prevalecerá sobre la indicación del pelotari.

Transcurrido el tiempo máximo de descanso, no se realizará interrupción de clase alguna.

En el supuesto de lesión el tiempo máximo de espera será siempre de diez minutos.

En el Ámbito Profesional, por motivo de apuestas, el Juez de Centro tendrá potestad para otorgar más tiempos de descanso, que lo estipulado en este Reglamento, siempre acogándose lo máximo posible a la reglamentación.



- Art. 63.

El pelotari que solicite el descanso o interrupción previsto en el artículo anterior no podrá abandonar la cancha, salvo expreso consentimiento del Juez Principal, que lo limitará a situaciones imprescindibles.

En este supuesto el Juez Ayudante acompañará al jugador, a fin de cerciorarse del hecho que motiva la autorización. Si los motivos aducidos no son los reales, por el Juez Principal se ordenará la reanudación inmediata del partido y, de no hacerse, aplicará las sanciones del párrafo 4º del Art. 62.

- Art. 66.

Los jugadores, delegados o entrenadores y el público se someten voluntariamente a la decisión de los jueces.

- Art. 67.

La decisión de los jueces es inapelable y no pueden estar sujetos a coacción o influencia de clase alguna.

- Art. 78.

La "herramienta" 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 para su bando.



4. ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

- J. Javier Albizu (28 de Marzo de 2011). Pelota Mano y Remonte.

www.pelota-mano-remonte.com/

- <http://www.pelotalive.com/es/arauak.php>

- Federación Internacional de Pelota vasca. Modalidades y Reglamento.

<http://www.fipv.net/index.php/es/el-juego/historia>

- Wikipedia. Remonte.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Remonte_\(pelota\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Remonte_(pelota))

- Federación vasca de pelota, (2006). Reglamento.

<http://www.pilotaraba.com>

5. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Imagen 1:

<http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.manista.com/wpcontent/uploads/2011/03/remonte>

Imagen 2:

<http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.pelota-mano-remonte.com/wordpress/wp>

Imagen 3:



<http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.getxo.net/media/fadura/FRONTONES>.

Imagen 4:

<http://www.google.es/imgres?imgurl=http://4.bp.blogspot.com>

Imagen 5:

<http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.pelotaszulaika.com/images/remonte>.

Imagen 6:

<http://www.flickr.com/photos/galarretajai/sets>

Imagen 7:

<http://www.flickr.com/photos/galarretajai/sets>

MUSEO DEL JUEGO

