Sakearen zozketaren aurretik (txaparen jaurtiketa), talde bakoitzak beste taldeak proposatutako materiala aztertuko du. Ondoren pilotak kodifikatuko dira.	Antes del sorteo del saque (lanzamiento de la chapa), cada equipo inspeccionará el material propuesto por el equipo contrario. Después, las pelotas serán codificadas.
Bi taldeetako batek uste badu beste taldeak aurkeztutako pilotaren bat ez dela jokatzeko egokia ("biziegia" edo "motelegia" dela kontsideratzeagatik), aurkariari pilota hori erretiratzeko eska diezaioke.	Si cualquiera de los 2 equipos cree que alguna pelota presentada por el equipo rival no es apta para el juego (tanto por considerarla demasiado "viva", como demasiado "muerta"), podrá solicitarle al equipo rival la retirada de esta.
Kasu honetan, pilota egokia den ala ez erabakitzeko irizpideak, "L-X-18-8b. ERANSKINA (eskuko piloten ibilbidea)" ezarritakoak izango dira.	En este caso, los parámetros para decidir si la pelota es apta o no, serán los establecidos en el anexo "L-X-18-8b. ANEXO (recorrido de las pelotas de mano)".
Adostasuna badago 2 lehiakideen artean pilota erretiratzeko: * Pilota inpugnatu zaion taldeak, pilota hau alda dezake beste batengatik, aurkariak onartua izan beharko duena. Hirugarren ukatzetik aurrea, talde inpugnatuak ezingo du beste aldaketarik proposatu. * Saskian pilota maximoen kopurura iristen ez denean (4), talde inpugnatzaileak osatu dezake saskia 4 pilota egon arte araudiak dioen bezala. * Aukeratutako pilotekin bakarrik jokatuko da partida.	**Si hay acuerdo** entre los 2 contendientes para retirar la pelota: * El equipo al que ha sido impugnada la pelota, podrá sustituir dicha pelota por otra, que deberá de ser nuevamente aceptada por el adversario. A partir del 3ª rechazo, el equipo impugnado no podrá proponer más alternativas. * En el caso en que en el cestaño no se llegase al máximo de pelotas (4), el equipo impugnador podrá completarlo hasta las 4 pelotas que marca el reglamento. * El partido se jugará exclusivamente con las pelotas seleccionadas.
Ez badago adostasunik lehiakideen artean pilota erretiratzeko: * Partida ez da jokatuko. * Pilota sinatu egingo dute bi taldeetako ordezkariek. * Talde inpugnatzaileak argazkia aterako dio pilotari eta whatsapp taldera bidaliko du argazkia, taldean GEPF eta 2 talde parte hartzaileak egongo dira sartuta. * Talde inpugnatzaileak GEPF-ra eramango du pilota jardunaldi horren datorren astelehenetik	**Si no hay acuerdo** entre los contendientes para retirar la pelota: * El partido no se jugará. * La pelota en cuestión será firmada por los representantes de los 2 equipos. * El equipo impugnante fotografiará la pelota y enviará la foto vía whatsapp a un grupo en el que estarán incluidos los 2 clubes contendientes y GEPF. * El equipo impugnante llevará la pelota a GEPF antes de las 19:00 h. del lunes siguiente a la

19:00ak baino lehen (nolanahi ere, partida hasiera ordutik 72 ordu igaro baino lehen).	jornada correspondiente (en cualquier caso, antes de pasadas 72 horas de la hora de comienzo del partido).
GEPF-k, "L-X-18-8b. ERANSKINA (eskuko piloten ibilbidea)" taula erreferentzia gisa hartuta, pilota/k inpugnatua/k aztertuko ditu eta haren baliotasuna erabakiko du.	GEPF, tomando como referencia el cuadro "L-X-18-8b. ANEXO (recorrido de las pelotas de mano)", analizará la/s pelota/s impugnada/s, y decidirá su validez.
Arrazoia ematen zaio taldea kontsideratuko da partidaren irabazlea (2 puntu), eta bere aurkariari ez-agertzea kontsideratuko zaio (0 puntu).	El equipo al que se le dé la razón será considerado ganador del partido (2 puntos), y a su rival se le considerará incomparecencia (0 puntos).
Elkarteren batek hainbat aldiz galtzen baldin baditu inpugnazio kasuak (inpugnatzaile edo inpugnatu gisan), GEPF-k beste neurri batzuk har ditzazke.	En los casos en los que algún club sea reincidente en perder casos de impugnación (tanto como impugnador, como impugnado), GEPF podrá tomar otro tipo de medidas.

GEPFko Batzorde Teknikoa