

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.

APÈNDIX NORMATIVA

XXIX JECV ONE WALL 2010

REGLAMENTO DE “ONE WALL” (Frontón Internacional)

ART. 1.- DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo de cancha estará compuesto por dos jugadores como mínimo. Podrán inscribirse hasta cinco jugadores por equipo.
- A lo largo de un partido podrán efectuarse un cambio por equipo y el jugador sustituido no puede reincorporarse a la cancha.

ART. 2.- DEL MATERIAL

- La pelota de la competición será una pelota de caucho o material sintético (conocida como pelota de Handball).

ART. 3.- DE LAS PROTECCIONES

- Se jugará con la mano permitiéndose protecciones protectoras no impulsoras. No se utilizará un material que impulse la pelota.

ART. 4.- DEL JUEGO

- Los partidos se juegan a una mangas/set de 11 puntos.
- Al golpear la pelota sólo se puede utilizar una mano, y se considerara falta cualquier parte del cuerpo que no sea la mano.
- La pelota sólo se puede golpear una vez.
- Al servir/sacar la pelota debe de botar en el suelo antes de golpearla o bien jugarla al aire. La pelota debe de tocar el frontis y pasar la línea de saque, botando esta siempre entre los límites de la cancha. El equipo adversario deberá de dejar botar siempre la primera pelota tras el servicio o jugar al aire pero después de la línea de saque

- La pelota puede ser jugada al primer bote o antes del primer bote después de pasar el primer saque (tras sacar y restar).
- Saca el jugador o equipo que gana el sorteo. El jugador que saca puede colocarse en cualquier lugar de la zona de servicio. En el momento de golpear la pelota, el jugador debe de estar dentro de la zona de servicio. Si el jugador no la golpea, es punto para el equipo contrario.
- El compañero del jugador que saca debe de quedarse obligatoriamente fuera del recuadro de servicio, si hace caso omiso al juez puede ser sancionado con un punto. Este jugador, no puede penetrar en la zona de juego antes de que la pelota entre en dicha zona.
- Al principio de cada manga, el capitán del equipo informará del orden del servicio que se mantendrá durante toda la manga. Servirá el jugador nº 1 del equipo que ganó el sorteo (equipo A), el segundo punto lo hará el jugador nº 2, así alternativamente hasta perder el punto el equipo A. Cuando vuelva a sacar el equipo seguirá en el mismo orden. El equipo B, también hará lo mismo. Se puntúa de forma directa, sin recuperar saque.
- Se consigue punto, cada vez que se consigue el punto en juego.
- Se pierde el punto, si se coge la pelota fuera de los límites antes de dejarla botar, aunque sea falta.
- El saque no puede hacerse hasta que el juez no ha anunciado la puntuación. El receptor debe de encontrarse tras la línea de servicio hasta el momento en que la pelota pasa la línea de pase de saque.
- Faltas de servicio. Existe media sólo si la pelota golpea en el frontis y no llega a la línea de servicio pero esta dentro de las líneas de la cancha. O bien si pasa por detrás. Es falta si la pelota golpea fuera del las líneas que delimitan la cancha (lateral), o el suelo sin tocar el frontis, también si al sacar no tocamos la pelota o sacamos fuera del muro o líneas del muro.

- Si la pelota toca a un compañero del mismo equipo, el punto es para el equipo adversario. Tampoco se puede golpear la pelota dos veces consecutivamente. No se puede pasar anticipadamente la línea de servicio, sería falta. Al segundo bote, también es falta.
- Si la devolución es incorrecta, punto para el adversario. Si un jugador le toca la pelota en el cuerpo cuando vuelve del frontis, es punto para el equipo contrario.

ART. 5.- DIMENSIONES DE LA CANCHA

- La cancha de los partidos internacionales será de las siguientes medidas: frontis 6´10 m de ancho por 4´90 m de alto. El suelo de la cancha; 6´10 m de ancho por 10´60 de largo. La línea de pasa de saque estará a 4´90 m del frontis. La zona de juego, es la zona entre el frontis y la línea de fondo.