



## REGLAMENTO WALLBALL

### Art.1: Equipos

#### a. Dobles (masculino - femenino):

- Un equipo doble consta de 2 jugadores en el campo y 1 jugador de reserva.
- Después de un set, tenemos el derecho de cambiar un jugador. El jugador reemplazado ya no puede volver a ingresar al partido.
- Cuando un equipo ya ha realizado un cambio, un jugador del mismo equipo se lesiona, podemos pedir un tiempo muerto médico. Si el jugador en cuestión ya no vuelve el partido, el equipo perderá el partido.

#### b. Individual (masculino - femenino):

- En el torneo "individual" no habrá jugadores de reserva. El jugador que comienza la EL el partido, también debe terminarlo.
- Si el jugador se lesiona, tendrá derecho a un tiempo muerto médico. Si el jugador no puede continuar jugando, el oponente gana el partido.
- Todos los jugadores usarán su número personal visible en su camiseta. En el torneo de "dobles", el equipo usará la misma camiseta y/o color.

### Art.2: El material

- #### a.
- El presidente de la comisión técnica del CIJB decidirá al menos 2 meses antes del torneo con qué tipo de pelota (Wallball) - marca - y color de la misma se jugará en el torneo. Esto se comunicará a los países participantes.

### Art.3: Protección

- #### a.
- Uno puede jugar con la mano desnuda o con un guante de Wallball o con una capa de esparadrapo, de forma limitada.
- #### b.
- El árbitro puede controlar la protección, antes, durante y después del partido.
- #### c.
- Todos los jugadores están obligados a usar gafas protectoras. El partido no comenzará hasta que los jugadores usen los eyeguards.

#### Art.4: El juego

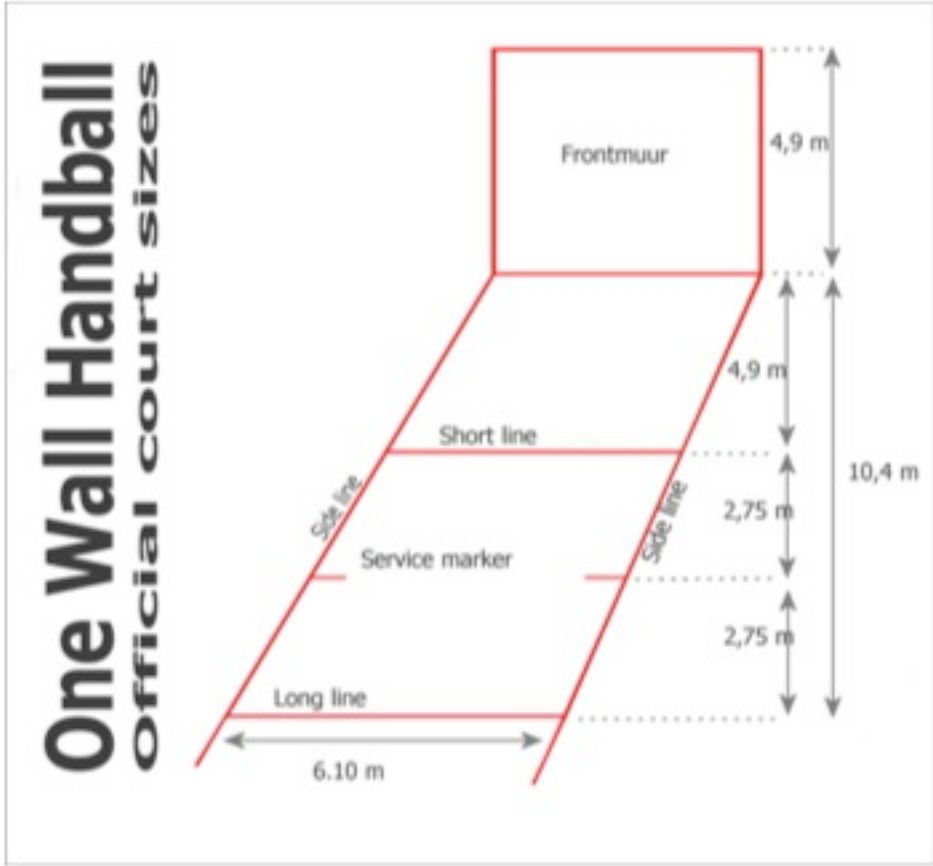
- a. Las partidas se juegan en 2 sets de 21 puntos. En caso de empate, se jugará un set extra a 11 puntos. Para este tercer set, el árbitro hará el "sorteo" para determinar quién comienza con el servicio.
- b. La pelota se jugará con una mano y cualquier otra parte del cuerpo se considerará falta.
- c. La pelota solo puede ser golpeada una vez.
- d. Todas las líneas son BUENAS
- e. En el saque, la pelota debe botar en el suelo antes de golpearla. La pelota debe primero tocar el frontón y volver más allá de la línea de servicio (la línea es buena), siempre dentro de los límites del campo. El jugador que saca está en el cuadro de servicio y no puede tocar la línea de servicio con su(s) pie(s).
- f. Después de que la pelota ha sido sacada, el oponente puede jugarla tan pronto como la pelota haya pasado la línea de servicio. El oponente no puede estar en el área de servicio hasta que el servidor haya sacado y la pelota haya pasado la línea de servicio.
- g. La pelota se puede jugar antes o después de haber dado un bote.
- h. El servicio lo ejecutará el jugador o equipo que gane el sorteo. El jugador que sirve se puede colocar en cualquier lugar del área de servicio.
- i. En un torneo "doble", el compañero de equipo del jugador que saca debe estar fuera del área de servicio. Éste puede entrar a la superficie de juego tan pronto como la pelota haya pasado la línea de servicio sin molestar al oponente.
- j. Al comienzo de cada set, el capitán del equipo informará el orden de servicio, que se mantendrá durante todo la set. El jugador nº1 en el equipo seleccionado (Equipo A) sacará primero y permanecerá en servicio mientras su equipo gane los puntos. Si pierden el punto, el servicio irá al jugador nº1 del equipo contrario (equipo B) y que continuará sirviendo mientras su equipo gane los puntos. Una pérdida de de punto estando en el saque nº1, hará que el servicio pase al saque nº2 de este mismo equipo, que seguirá sirviendo mientras siga ganando puntos. Cuando pierda el punto, el saque pasará al jugador nº1 del equipo A, y así tantas veces como sea necesario para completar el set.
- k. El servicio no puede tener lugar hasta que el árbitro haya anunciado el marcador.
- l. Un equipo solo puede ganar un punto, si ese equipo tiene el servicio.
- m. El saque tiene una segunda oportunidad si: la pelota cruza la línea de fondo sin hacer ningún bote en el juego o si no cruza la línea de servicio después de pegar en el frontis.
- n. La pelota es falta cuando la pelota sale de los límites sin tocar el suelo o si se jugó fuera de los límites del frontón.
- o. La pelota es falta, si el jugador 1 del equipo A juega la pelota contra su compañero de equipo.
- p. Siempre hay que respetar el hecho de dejar que el oponente juegue la pelota. Si alguien en el Equipo A hace un movimiento para que un jugador en el equipo B no

juegue bien la pelota, el Equipo B puede solicitar un bloqueo. El árbitro decide si la pelota se juega nuevamente o si es un punto. Si el árbitro interpreta el movimiento como un acto deliberado y, por lo tanto, el otro jugador no tuvo la oportunidad de jugar, el árbitro puede considerarlo una falta.

- q. Si el saque hace el servicio demasiado cerca de él o si la pelota pasa entre sus piernas, el oponente puede solicitar un "saque obstaculizado". El árbitro decidirá si juega la pelota otra vez o no.
- r. Un tiempo muerto médico dura 15 minutos y puede ser pedido una vez por partido.
- s. Cada equipo (dobles) o cada jugador (individual) tiene derecho a 1 tiempo muerto de 30 segundos por set. ¡En el tercer set no hay tiempo muerto!
- t. Para designar al campeón de esta modalidad, éste será el equipo con más puntos. En caso de empate, se tendrán en cuenta los partidos ganados y, si el empate persiste, se tendrán en cuenta los partidos perdidos. Luego, en caso de empate, observamos los juegos ganados y los últimos juegos perdidos.

#### **Art.5: Tamaño de la cancha de Wallball**

- a. La pista:
  - 6.10 metros de ancho y 10.60 metros de largo.
  - La línea de servicio está a 4,90 metros del frontis.
- b. El frontón tiene 4.90 metros de alto y 6.10 metros de ancho
- c. Por último, en el campo hay 2 zonas neutrales, que están destinadas para el entrenador y el jugador reserva (solo en el doble).



Neutrale zone

Neutrale zone