



Resumen

El roundnet es un deporte colectivo jugado por dos equipos de dos jugadores cada uno. Los miembros del equipo contrario, se colocan enfrentados con el aro de roundnet de Trivolle en el centro. El juego empieza cuando el jugador que saca, golpea la pelota sobre la red en dirección al jugador opuesto a él.

El objetivo es golpear la pelota sobre la red de manera que el otro equipo no pueda devolverla con éxito.

Cada equipo tiene derecho a realizar tres toques hasta devolver la pelota a la red. La posesión cambia una vez que la pelota rebota en la red y sale hacia fuera de ella. El intercambio de golpes continúa hasta que un equipo no pueda devolver la pelota a la red. Los jugadores pueden moverse por cualquier lugar. No hay lados ni límites mientras los movimientos no impidan al adversario golpear la pelota.

Reglas Basicas

Antes de Empezar:

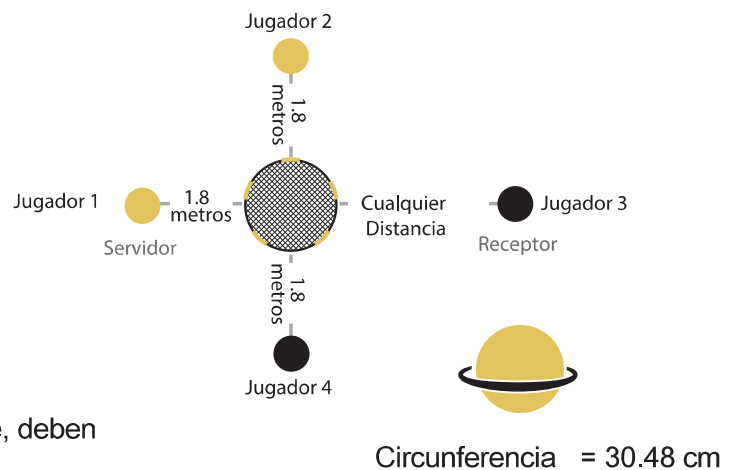
La posición inicial de los jugadores se muestra en la Figura 1.

El saque y la posición inicial se sortean mediante un "piedra, papel o tijera". El ganador elige saque o lado

Durante el Juego:

- Todos los jugadores, excepto el receptor del saque, deben permanecer al menos a 1.8 m de la red.
- El receptor se puede situar a la distancia que quiera.
- Después del saque, los jugadores pueden moverse libremente.
- Cada equipo tiene hasta tres toques por posesión.
- Se establece un orden de saque que alterna a los jugadores de cada equipo (por ejemplo, el jugador 3 va después del 1, y después del 3 va el 2 etc). Este orden puede cambiar entre cada partido.
- Para igualar los efectos del sol y del viento, cada 5 puntos los jugadores deben rotar hacia la derecha.

Figura 1: Preparar el Juego



La Puntuación

El roundnet se juega con puntuación continua. Los puntos los puede ganar tanto el equipo que saca como el que recibe.

Normalmente se juega a 11, 15, o 21 puntos.

El equipo ganador tiene que alcanzar una ventaja de dos puntos.

Una jugada termina y se suma un punto cuando:

- La pelota toca el suelo o el otro equipo no puede devolver la pelota a la red con 3 toques. (Figura 2.1)
- La pelota golpea directamente en el aro, incluyendo el saque. (Figura 2.2)
- La pelota rebota más de una vez en la red. (Figura 2.3)
- La pelota rueda claramente sobre la red.



Figura 2.1

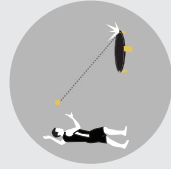


Figura 2.2

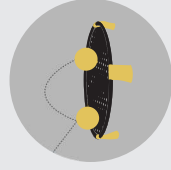


Figura 2.3

El Saque

Si el equipo receptor realiza el punto, recuperan el saque y el siguiente jugador saca según el orden inicial. Por lo demás, el nuevo servidor cambia de posición con su compañero y saca hacia el equipo opuesto.

El equipo que defiende se sitúa primero. El servidor se sitúa a 180 grados en el lado opuesto del receptor—sólo el jugador defensivo que está en frente del servidor puede devolver el saque.

El saque puede ser ejecutado con mucha o poca fuerza. Los saques cortos están permitidos.

Si el servidor comete dos faltas de saque, el equipo opuesto suma un punto.

Si se infringe alguna de las siguientes reglas durante el saque, se considera falta.

- El servidor tiene que elevar la pelota a menos de 2.54 cm en el aire. (Figura 3.1)
- Si se le cae la pelota, agarra la pelota, o no saca, es falta



Figura 3.2

- Los pies del servidor tienen que estar detrás de la línea de saque, si está dibujada. Si no hay línea, el servidor tiene que situarse a 1,8 m de la red. (Figura 3.2)

- No se permite que el servidor adelante el cuerpo sobre la línea de saque para golpear la pelota más cerca de la red

- Se permite que el servidor haga un paso de pivote ó pasos directos de aproximación. No se permite pivotar lateralmente hacia fuera o cambiar la dirección durante los pasos directos. (Figura 3.3)

- Se permite que el servidor golpee la pelota mientras tiene un pie en el aire, pero el pie debe hacer contacto con el suelo como mínimo a 1,8 m detrás de la línea.

- No se permite que el saque llegue más alto que la altura del receptor con los brazos extendidos. (Figura 3.4)

- Si el receptor puede atrapar la pelota sin saltar, la pelota sigue en juego. Si no, se permite que el equipo receptor diga "falta" antes del segundo toque o contacto con el suelo para señalar la falta; también pueden elegir continuar con la jugada. (Figura 3.4)

- El saque debe rebotar en la red y salir fuera de ella limpiamente.

- Si la pelota rebota impredeciblemente (se llama un bolsillo) y/o pega en la red y rueda al borde del aro y sale (se llama roll-up) el equipo opuesto puede decir "falta" antes del segundo toque o contacto con el suelo, o pueden continuar con la jugada. (Figura 3.5).

- Si la pelota golpea la red más cerca del servidor, normalmente rebota bajo y rápido sin cambiar de dirección impredeciblemente. Esto es un saque legal, se llama bolsillo frontal. (Figura 3.6)

Figura 3.1

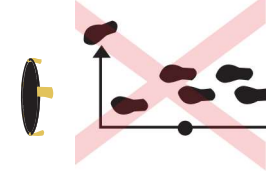


Figura 3.3

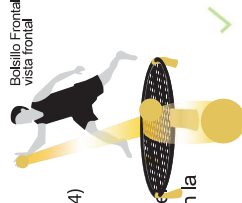
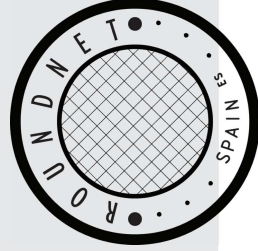


Figura 3.6



Intercambio De Golpes

Los toques deben ser alternados entre los compañeros de equipo. Los toques consecutivos realizados por una misma persona se consideran una falta y suman un punto al equipo opuesto.

La pelota debe ser contactada limpiamente sin atrapar, elevar, o lanzar.

- No se permite contactar con la pelota dos veces consecutivas.
- No se permite usar las dos manos a la vez (ni siquiera como en voleibol)

Se puede usar cualquier parte del cuerpo para dar un "toque".

Si la pelota golpea directamente en el aro o rebota y cae de nuevo en la red o en el aro, el intercambio de golpes termina y el equipo que no golpeó la pelota suma un punto.

Después del saque, un rebote inusual (i.e. bolsillos) que no contacta el aro, es legal y puede ser jugado.

Un golpe que cae en la red, rueda al borde del aro, y sale de la red (i.e. roll-up) se juega como un bolsillo, y no como un golpe directamente al borde del aro

Si no se puede determinar la legalidad de un golpe, se repite la

Infracciones

Recuerda: La seguridad de los jugadores es lo más importante.

Los jugadores defensivos no deben intentar obstruir en la posesión del equipo ofensivo o su juego con la pelota.

Si un jugador ofensivo choca con un jugador defensivo, o la posición de un jugador defensivo obstruye una jugada ofensiva, el jugador obstruido debe decir "obstrucción" y se repite la jugada.

Si durante un posesión (o en camino a la red) la pelota contacta a un jugador defensivo que obstruye una jugada ofensiva, el equipo obstruido debe decir "obstrucción" y se repite la jugada.

Las siguientes infracciones suman un punto al equipo opuesto:

- Un jugador defensivo intenta hacer un toque fuera de su turno
- Un jugador lanza la pelota fuera de la red y la pelota le golpea a él mismo o a su compañero de equipo.
- Si el equipo defensivo no tiene intención de devolver la pelota, le cede el punto al equipo ofensivo.
- Un jugador hace contacto con el aro de roundnet de Trivolle®, y el aro se mueve de su posición original o afecta la trayectoria de la pelota.
- Si ni la posición ni la trayectoria cambia, se puede continuar sin infracción.

