

# **REGLAMENTS DE JOC.** **MODALITATS DE PILOTA VALENCIANA**

<b>MODALITATS PER ORDRE ALFABÈTIC</b>	<b>PÀG.</b>
<i>ESCALA I CORDA</i>	2-6
<i>FRONTÓ VALENCIÀ</i>	7-10
<i>GALOTXA CARRER</i>	11-14
<i>GALOTXA TRINQUET</i>	15-19
<i>GALOTXETES</i>	20-22
<i>JOC A RATLLES (Llargues – Palma – Perxa)</i>	23-27
<i>JOC INTERNACIONAL</i>	28-29
<i>LLARGUES INTERNACIONAL</i>	30-32
<i>ONE WALL – FRONTÓ INTERNACIONAL</i>	33-35
<i>RASPALL CARRER</i>	36-39
<i>RASPALL TRINQUET</i>	40-43

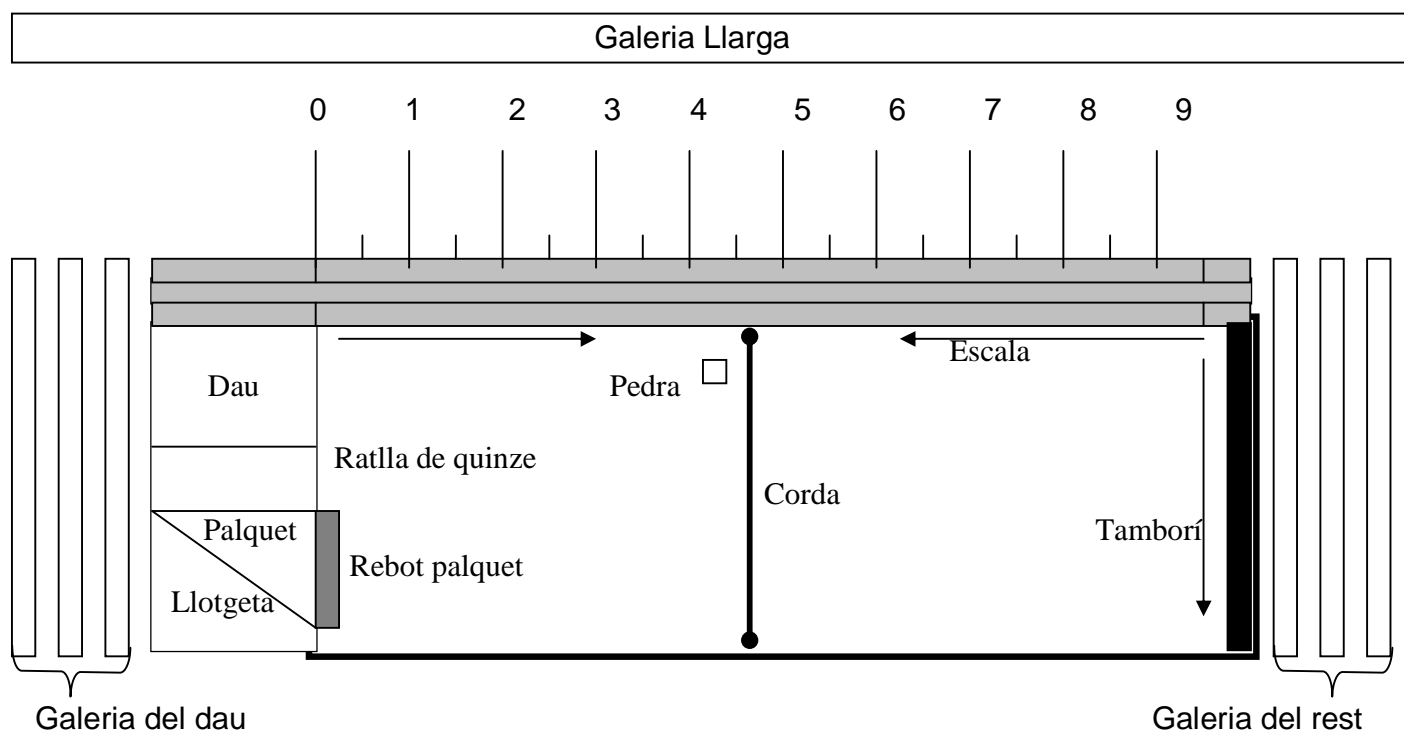
## REGLAMENT DE JOC D'ESCALA I CORDA

### 1. LLOC DE JOC

Les partides es disputen en trinquets. El públic podrà seure en les galeries superiors i en l'escala, des de la corda central fins al rebot del rest. De tota manera, s'aconsella deixar buit l'espai més pròxim a la corda central. Els elements que identifiquen un trinet per a jugar a escala i corda són els següents:

- El terreny de joc haurà d'estar dividit obligatòriament per una corda central.
- El dau serà el quadre on ha de caure la pilota en la jugada de la ferida.
- La pedra és on s'ha de botar la pilota per a començar el joc.
- La llotgeta és l'espai per al públic, situat al costat del dau.
- El palquet és el balcó que està situat damunt de la llotgeta.
- Les muralles són les parets laterals del trinet, mentre que els rebots són les parets frontals.
- L'escala és la graderia longitudinal que comença des de baix del trinet.
- El tamborí és un angle d'obra situat entre el terra i la paret de cada rebot.

### Descripció del Trinet



### Mides segons categories:

Les mides de cada trinet són vàlides per a totes les categories, tenint en compte que en algunes categories escolars se sol parar la pilota que va per l'escala a partir d'un número determinat segons la categoria.

Per a categories escolars, caldrà respectar les següents puntualitzacions:

	Cadet	Infantil	Aleví
• Distància entre la corda i el rebot del dau	22-24 m	20-22 m	18-20 m
• Altura de la corda	1'75-1'85 m	1'65-1'75 m	1'65-1'75 m

## 2. LA PILOTA

La pilota clàssica és la pilota de vaqueta, tot i que se'n poden utilitzar d'altres materials (sobretot en categories escolars) com pilotes de badana o de plàstic.

**2.1** El canvi de pilota el decideix el jugador que està al dau.

**2.2** Segons les categories, s'utilitzen diferents tipus de pilota i de diferent pes:

- Professionals: vaqueta de 44-46g.
- Sènior: vaqueta de 42-45g.
- Juvenil: vaqueta de 40-42g.
- Cadets: vaqueta de 38-40g.
- Infantils: vaqueta de 36-38g.
- Alevins: vaqueta de 34-36g.
- Benjamins: badana de 32g.

## 3. JUGADORS

Els components d'un equip són:

- a) Rest o escaleter
- b) Mitger
- c) Punter (que normalment serà el feridor)
- d) Feridor

En el transcurs d'una partida, els jugadors podran intercanviar les posicions al terreny de joc. Els jugadors que s'enfronten poden formar partides segons la seua quantitat:

- a) Individual, un contra un, es denomina mà a mà.
- b) Equips, amb dos o tres jugadors, es denominen equips de parelles o tríos.
- c) En qualsevol cas es pot optar per la figura del feridor, que es la persona que executa l'acció de ferir, iniciant el joc, en eixe cas el punter ix de baix de la corda. A vegades el feridor també participa com a jugador-punter.

## 4. VESTIMENTA

L'equipatge esportiu és camiseta i pantalons llargs de color blanc. Els equips locals o favorits portaran distintiu de color roig i els visitants, de color blau.

## 5. REGLES DEL JOC

### 5.1 Tanteig

Els jocs van de 5 en 5 i, per tant, a cada joc guanyat li sumarem 5 als ja aconseguits, fins a arribar al tanteig final de la partida, que varia segons les categories.

El tanteig habitual d'una partida es a 60 (12 jocs), encara que depenent del nivell comencen igualats a uns jocs pactats.

- Professional: 60 *tantos* (12 jocs), solen eixir iguals de 15.
- Sènior / juvenil: 60 *tantos* (12 jocs), comencen de 10.
- Categories escolars: 40 *tantos* (8 jocs), comencen de 0.

La puntuació en cada joc es compon de quinze i, per una altra part, de jocs anomenats *tantos*. El joc van de quinze en quinze, agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça els quatre quinze amb una diferència de dos sobre el contrari. El joc consisteix en pujar i baixar, per la qual cosa, si després d'arribar un equip al Val l'equip contrari li empata, es baixarà a 30 per 30: anomenats Iguals o a Dos. Per això, l'home bo sempre marxarà l'últim que ha fet el quinze fent referència així a qui puja i a qui baixa. També assenyalar que quan els dos equips porten 15 per 15 s'anomena Quinzens.

## 5.2 Inici del joc

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se al dau o traure es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, el feridor demana permís al jugador que està en el dau. No es podrà traure sense avisar abans els jugadors del rest i amb la seua conformitat. Es procedeix a l'inici del joc. Així mateix, la ferida es realitzarà botant la pilota en el punt assenyalat (pedra) i colpejant-la per baix al primer bot. La pilota haurà de colpejar la muralla per damunt d'una ratlla dibuixada expressament per a la ferida (encara que siga en la tela metàl·lica superior), tocant en l'escala i caient dins del dau. El rest, situat dins del dau, ha de jugar la pilota a l'aire o al primer bot, llançant-la per damunt de la corda a la part contrària del trinquet.

## 5.3 El Joc

Una vegada s'ha fet el traure, cada equip haurà de tornar la pilota sempre per damunt de la corda, bé a l'aire o bé al primer bot, continuant així el joc fins que algun dels equips perda quinze, es faça falta o quede parada, perquè no la pot colpejar dues vegades seguides el mateix equip.

Per a ajudar a entendre el reglament, tindrem en compte que el qualificatiu dels termes "quinze" i "falta" sempre s'entendran des de la perspectiva de qui la tira o de l'últim que la toca.

## 5.4 És bona i permet continuar el joc:

- a) La pilota que cau dins el trinquet.
- b) La pilota que pega en el palquet i cau al trinquet.
- c) Si la pilota que passa la corda toca un espectador, es considera que és aire i, per tant, el joc continua de bo.
- d) Tota pilota que bote sobre l'escala o vaja rodolant per ella, es considera que es troba encara en l'aire i, per tant, no comptabilitzen els bots esmentats.

- e) El Tamborí és considerat aire i, per tant, el bot que faça una pilota sobre ell no serà comptabilitzat.
- f) Tota pilota que colpege la junta terra-tamborí i no toque paret, es considerarà aire.
- g) Tota pilota que colpege la junta terra-tamborí i toque la paret, es considerarà bot.
- h) Si dos jugadors peguen alhora a la pilota, serà bona.

### 5.5 Serà quinze:

- a) Quan l'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) La pilota que cau sobre les galeries de fons i no cau.
- c) La pilota que colpeja dins de la part de baix del palquet o qualsevol persona o obstacle que hi haja allà.
- d) La pilota que passa, colpeja un obstacle mòbil o persona i torna.
- e) Si la pilota passa la corda però cau sobre la gent asseguda als banquetes de baix la corda i el jugador contrari no la pot jugar, es considera quinze del jugador que l'ha llançada.
- f) Si la pilota que jugada des del rest colpeja en el frontó del dau i corrent sobre l'escala torna fins a la corda, tocant-la o passant per baix, sense que el jugador del dau la torne, serà quinze del jugador que la llança.
- g) En les partides que estiga permès tirar les pilotes a les galeries, si la pilota es queda penjada en la galeria del dau o del rest, serà quinze del jugador que l'ha llançada. Si la pilota rebota en alguna paret, esglaó, objecte o persona i torna a caure, el joc continuarà, raó per la què està totalment prohibit que el públic de les galeries pare, retinga o empente la pilota, alterant la seua trajectòria. En cas d'empentar-la, serà quinze de qui l'ha tirada.

### 5.6 Serà falta:

- a) Quan la pilota cau fora del rectangle de joc (galeries laterals).
- b) La pilota que, de ferida, cau fora del dau o toca la seua ratlla.
- c) La pilota que, de ferida, no toca per dalt de la ratlla i l'escala.
- d) La primera pilota jugada des del dau que es queda en la galeria del rest.
- e) La primera pilota jugada des del rest que es queda en la galeria del dau o del palquet.
- f) La pilota que toca o passa per baix de la corda central i la seua tela.
- g) La pilota que pega en un element mòbil i al tornar cap a arrere colpeja o passa per baix de la corda i la seua tela.
- h) Quan el jugador toca la corda central o la tela en qualsevol part del cos.
- i) Si un jugador a causa de l'impuls d'una jugada, passa a la canxa contrària destorbant el jugador contrari.
- j) La pilota que toca l'escala a la banda que estan jugant i passa per dalt de la corda a l'altre costat (excepte a la careta del primer esglaó).
- k) La pilota que toca algun obstacle mòbil i passa.

- l) La primera pilota que es faça falta de ferida en cada joc es considerarà mitja, considerant-se quinze per a l'equip que estiga situat al dau a partir de la segona.
- m) Si durant el joc es desprén part de la indumentària reglamentària d'un jugador, restant dins la canxa de joc, i la pilota la toca, perdrà el quinze l'equip amo de la peça.
- n) Si dos jugadors peguen alhora a la pilota amb colps que es donen en dos temps diferents, serà falta.
- o) Tota pilota que toque un jugador en qualsevol part del seu cos que no siga la mà, o el braç fins el colze, o en qualsevol part de la seua roba, serà falta, encara que passe a l'altra banda de la corda, perdent, per tant, el quinze.
- p) La pilota que, una vegada jugada, es perd per la galeria llarga (en cas d'haver-ne) o per dalt de les muralles laterals (als trinquets descoberts), serà falta del jugador que l'ha llançada.

### **5.7 Serà pilota parada:**

- a) A la part del rest, quan la pilota passa per dalt de la corda i toca l'escala abans del 6. Es jugarà des del primer esglaó del 6. Si toca més enllà del 6 i es para físicament, la pilota es jugarà des del primer esglaó del punt que assenyale el jutge.
- b) Tota pilota que colpege en l'angle de la careta amb el primer esglaó, es considerarà parada.
- c) Sempre que a l'escala de la part del dau hi haja públic i la pilota toque escala entre la corda i el 3. Es jugarà des del primer esglaó del 3 i, a les que toquen a partir del 3, se'ls aplicarà el mateix criteri que les de més enllà del 6 a la zona del rest.
- d) Quan la pilota estiga parada, el jugador la soltarà recta sobre l'esglaó, jugant-la en el mateix punt on estiga parada. En cas de jugar-la més pròxima a la corda del que corresponga, perdrà el quinze.

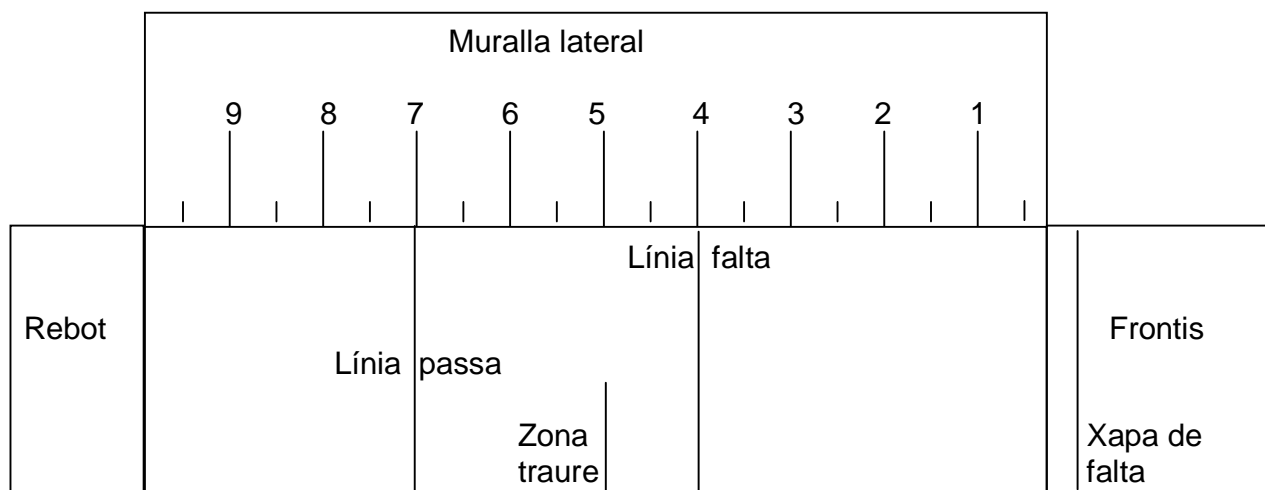
## REGLAMENT DE JOC DE FRONTÓ VALENCIÀ

### 1. LLOC DE JOC

Els frontons consten de: canxa de joc, contracanxa i zona per al públic. La canxa i la contracanxa hauran de quedar lliures d'obstacles per al bon desenvolupament del joc. Els elements que conformen un frontó valencià són els següents:

- Frontis: paret frontal en la qual ha de colpejar la pilota.
- Muralla: paret lateral que delimita l'espai de joc, a l'esquerra del frontis.
- Rebot: paret que delimita l'espai de joc per la part oposada al frontis.
- Línia lateral: línia recta perpendicular al frontis que delimita l'espai de joc, situada a la dreta del frontis i que arriba fins al rebot.
- Línia de tret: línia paral·lela al frontis, abans de la qual s'ha de fer botar la pilota en la tret.
- Línia de falta: línia paral·lela al frontis, que s'ha de superar en la tret.
- Línia de passa: línia paral·lela al frontis, que no es pot superar en la tret.
- Quadre de joc del frontis: espai delimitat en el frontis per la xapa de falta en la part inferior i per les línies marcades a tal efecte en la part superior i dreta del mateix (a continuació de la ratlla d'ample en el terra).
- Línies de falta superiors: línia superior que delimita l'espai on pot tocar la pilota en el frontis, en la muralla i en el rebot. Si no hi ha, es consideraran com a tals els vèrtexs de les parets.
- Tamborí: plànol d'obra de 45° d'inclinació situat en l'espai d'intersecció del rebot amb el terra.
- Blaus: numeració en la qual es divideix la muralla en parts iguals.

#### Descripció del Frontó



#### Mides segons categories

Hauran d'assenyalar-se les següents mides per a sèniors i juvenils:

- Llarg de la canxa: 25 m amb una tolerància de  $\pm 5$  m.

- Ample de la canxa: 10 m amb una tolerància de  $\pm 5$  m.
- Ample del quadre del frontis: 10 m amb una tolerància de  $\pm 1$  m.
- Altura xapa de falta: 90 cm amb un tolerància de  $\pm 5$  cm.
- Distància entre blaus: habitualment 2'5 m amb  $\pm 50$  cm.
- Tamany mínim del tamborí: 25 cm.
- Ample de totes les línies: 10 cm.

Hauran d'assenyalar-se les següents distàncies per a les categories escolars, tot i que seran adaptables segons el nivell dels jugadors:

	Cadet	Infantil	Aleví	Benjamí
• Entre la falta i el frontis	8 m	7 m	5 m	4 m
• Entre la passa i el frontis	16m	15 m	13 m	10 m
• Entre el traure i el frontis	9 m	8 m	6 m	5 m

## 2. LA PILOTA

La pilota habitual és la pilota de tec, feta amb fil i pell de cabra, però per a categories escolars es poden utilitzar pilotes de badana.

**2.1** El canvi de pilota el decideix el jugador que està al traure.

**2.2** Segons les categories, s'utilitzaran diferents pesos i tipus de pilota:

- Sènior: tec de 45-52 g.
- Juvenil: tec de 45-50 g.
- Cadets: semitec de 38 g. / 44 g.
- Infants: semitec de 34 g. / 38 g.
- Alevins: badana de 32 g.
- Benjamins: badana de 27 g.

## 3. JUGADORS

En la modalitat per parelles, els equips es componen de 2 jugadors. El jugador que participa fonamentalment en la part de darrere de la parella se sol nomenar rest, mentre que qui juga en la part més pròxima al frontis i realitza, habitualment, la treta, es el punter. Durant una partida, ambdós jugadors poden intercanviar les seues posicions. En l'individual, l'equip el compona només un jugador.

## 4. VESTIMENTA

L'equipatge esportiu és camiseta i pantalons llargs de color blanc. Els equips locals portaran distintiu de color roig i els visitants, de color blau.

## 5. REGLES DEL JOC

### 5.1. Tanteig

En frontó valencià es pot sumar de punt en punt, com és el cas, generalment, de les partides de parelles, que es juguen a 41 punts definitius, de manera que el primer que arriba a eixa quantitat és el guanyador de la partida.

En cas de partides individuals és sol jugar per jocs (10), que es solen valorar de 5 en 5, de manera que es juga a 50. Començarà la partida de iguals a 10. Es compten



primer quatre quinze (quinze, trenta, val i joc) per a guanyar cada joc, sense tornar a iguals a dos. Per a guanyar la partida, si els dos jugadors empaten en el penúltim joc, es jugarà un desempat a 11 punts (definitius) amb tretes alternes, de les quals la primera treta es sortejarà.

En les categories escolars, la forma de tanteig (punts o jocs) serà igual que en majors, es pot reduir a menys jocs o punts si es considera convenient.

## **5.2 Inici del joc**

La primera treta se sortejarà. Si es juga per punts, l'equip que fa el quinze continua traient; a l'equip que fa la treta, li correspon triar pilota i pot canviar-la a cada quinze nou, sempre avisant i deixant-la provar a l'adversari. En cas de jugar per jocs, el traure canvia quan comença un nou joc. El jugador que el realitze haurà d'avisar abans el contrari i, amb el seu vist-i-plau, la botarà o la jugarà a l'aire abans de la línia de treta i la colpejarà, segons la seua habilitat, llançant-la contra el frontis entre les ratlles de falta, de tal manera que haurà de botar dins de la canxa entre les línies de falta i de passa. El jugador contrari la pot tornar contra el frontis (dins de les línies) a l'aire o al primer bot (el bot en el tamborí del rebot compta com aire, excepte en el primer bot després del traure). En les categories escolars, el traure es realitzarà botant la pilota de mig frontó cap a fora, per tal de facilitar el joc.

## **5.3 El Joc**

Una vegada s'ha fet la treta i la pilota ha estat restada per l'equip que està al rest, és bona i permet continuar el joc sempre i quan els equips juguen alternant-la a l'aire o a primer bot, colpejant-la contra el frontis dins les línies i caiga dins la canxa.

## **5.4 És bona i permet continuar el joc:**

- a) La pilota que cau dins el rectangle de joc.

## **5.5 Serà quinze:**

- a) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) La pilota que després de botar dins el terreny de joc passa per damunt la paret del rebot.

## **5.6 Serà falta:**

- a) Si el jugador que fa la treta bota la pilota després de la línia de treta. Si no bota la pilota i xafa la línia de treta abans de colpejar la pilota. La treta comença quan el jugador solta la pilota per botar-la o colpejar-la.
- b) Si el jugador que fa la treta, després de colpejar-la d'acord amb allò indicat al punt a), colpeja el frontis fora de l'espai delimitat per les línies de falta o no bota dins la canxa després de la línia de falta. Si bota després de la línia de passa repetirà la treta i, si en la repetició torna a botar-la, després de la passa serà falta.
- c) Si la pilota toca qualsevol línia de la canxa. Les línies de falta i passa només compten per a la treta d'acord amb el punt b).
- d) Si el frontó té a la contracanxa un paret, serà falta sempre que la pilota la colpege primer la dreta abans que l'esquerra o el frontis.

- e) Si la pilota en tocar el frontis no sobrepassa la línia de falta (a 90 cm del sòl), bé colpejant en la mateixa xapa o bé per baix de la mateixa.
- f) Si la pilota sobrepassa qualsevol línia de les que marquen els límits superiors i les parts dretes de la canxa i se n'ix d'aquesta.
- g) Si la pilota colpeja un jugador en el cos. Si el jugador està d'esquena a qui la juga serà falta només si li colpeja per damunt la cintura; en cas de dubte i a opinió del jutge, la pilota es tornarà.
- h) Si la pilota bota per segona vegada abans de ser jugada.

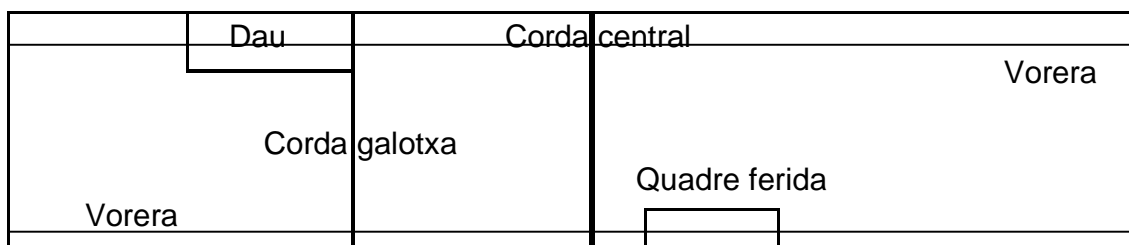
## REGLAMENT DE JOC DE GALOTXA EN CARRER

### 1. LLOC DE JOC

Les partides es poden disputar en carrers naturals o artificials, coneguts com canxes de galotxa. Els elements que conformen un carrer de galotxa són els següents:

- Corda central: divideix el terreny de joc en dues meitats, incloent la tela.
- Corda de galotxa: situada damunt del dau, dóna nom a la modalitat.
- Dau/bot: quadre marcat en el terra, on ha de caure la pilota provinent de la ferida.
- Quadre de ferida: espai des d'on el feridor llança la pilota al dau.
- Voreres: les voreres laterals que simulen les d'un carrer natural

### Descripció del Carrer



### Mides segons categories:

Hauran d'assenyalar-se les següents mides per a sèniors i juvenils:

- Llarg i ample de la canxa: mínim de 50 m per 7-8 m.
- Altura corda de galotxa: de 2'5 a 2'7 m (dins del quadre de galotxa).
- Altura de la corda central: d'1'6 a 1'7 m (al mig de la canxa).
- Distància entre cordes: de 12 a 13 m.
- Amplària de la tela de les cordes: de 5 a 15 cm.
- Amplària del dau: d'1'75 a 1'80 m.
- Longitud del dau: de 7 a 8 m.
- El quadre de ferida estarà tancat per darrere i arrimat a la paret lateral:
  - Longitud: des de la corda central, d'1'5 fins a 5 m, es a dir, 3.5 m.
  - Amplària: d'1 a 1'2 m.

Per a categories escolars caldrà respectar les següents puntualitzacions:

	Cadet	Infantil	Aleví	Benjamí
• Llarg de la canxa	40 m	40 m	36 m	36 m
• Distància entre cordes	10 m	8'5 m	8'5 m	6-6'5 m
• Longitud del dau	7-8 m	6-6'25 m	6-6'25 m	5 m

### 2. LA PILOTA

La pilota clàssica és la pilota de vaqueta, es poden utilitzar altres materials, sobretot en categories escolars, com pilotes de badana o plàstic.

**2.3** El canvi de pilota el decideix el jugador que està en el dau.

**2.4** Segons les categories, s'utilitzaran diferents pesos i tipus de pilota:

- Sènior: vaqueta de 43-46 g.
- Juvenil: vaqueta de 40-42 g.
- Cadets: vaqueta de 38-40 g.
- Infantils: vaqueta de 36-38 g.
- Alevins: vaqueta de 34-36 g / badana de 32 g.
- Benjamins: badana de 27 g.

### **3. JUGADORS**

Els components d'un equip són:

- a) Rest o boter
- b) Mitger o galotxer
- c) Punter (que normalment serà el feridor)
- d) Feridor

En el transcurs d'una partida, els jugadors podran intercanviar les posicions del terreny de joc. En qualsevol cas, es pot optar per la figura del feridor, que és la persona que executa l'acció de ferir, iniciant el joc. En eixe cas, el punter haurà d'estar xafant una de les línies del quadre de ferida en el moment de la mateixa. A vegades, el feridor també pot participar com a jugador-punter.

### **4. VESTIMENTA**

L'equipament esportiu és camiseta i pantalons llargs de color blanc. Els equips locals portaran distintiu de color roig i els visitants, de color blau.

### **5. REGLES DEL JOC**

#### **5.1 Tanteig**

La puntuació en cada joc es compon, d'una banda, de quinze i d'altra, de jocs. Els jocs van de quinze en quinze agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça els quatre quinze amb una diferència de dos sobre el contrari. El joc consisteix en pujar i baixar, per la qual cosa, si després d'arribar un equip al Val l'equip contrari li empata, es baixarà a 30 per 30: anomenats Iguals o a Dos. Per això, l'home bo sempre marxarà l'últim que ha fet el quinze fent referència així a qui puja i a qui baixa. També cal assenyalar que quan els dos equips porten 15 per 15 s'anomena Quinzens.

Els jocs van de 5 en 5 i, per tant, a cada joc guanyat li sumarem 5 punts als ja aconseguits, fins a arribar al tanteig final de la partida. El tanteig d'una partida sènior és a 70 (14 jocs) i les partides de categories inferiors es disputen a 50 (10 jocs).

#### **5.2 Inici del joc**

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se al dau o traure es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, el feridor demanarà permís als jugadors que estan al dau, no es podrà ferir sense avisar abans els jugadors del rest i amb la seua conformitat. Es procedeix de la següent forma:

La ferida s'iniciarà des de dins del quadre, soltant la pilota dins del mateix, per davant sense colpejar-la. La pilota de ferida ha de passar per damunt de la corda central i de la galotxa sense tocar-les, caient dins del dau. El rest contrari, o el galotxer situat dins del dau, ha de jugar la pilota a l'aire o primer bot, llançant-la per damunt de la corda central a la part contrària del carrer.

### **5.3 El Joc**

Una vegada s'ha fet la ferida i la pilota ha estat restada per l'equip que està al traure, cada equip haurà de tornar la pilota sempre per damunt de la corda a l'aire o al primer bot, continuant així el joc fins que algun dels equips perda quinze o es faça falta. No podent colpejar-la dues vegades seguides el mateix equip.

### **5.4 És bona i permet continuar el joc:**

- a) La pilota que cau dins del rectangle de joc.
- b) La pilota que pegue en algun obstacle del carrer eixint del terreny de joc per algun carrer lateral.
- c) La pilota que ix de l'espai de joc per la línia de fons.

### **5.5 Serà quinze si:**

- a) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) La pilota que ix de l'espai de joc per la línia de fons, o per dalt de la galeria, en el cas de les canxes.
- c) La pilota que colpeja en les canxes de les galeries de fons, o algun espectador de la galeria, o la barana, permet seguir jugant si colpeja en la paret a colp, és a dir, quan la pilota colpege en qualsevol altra part de la paret del rebot (incloent la vora superior o "canto") i el següent bot el fa dins del carrer de joc (incloent el tamborí). En el cas de jugar en trinquet, la pilota que directament del bot vaja a la galeria del fons i caiga es podrà jugar; les restants pilotes que vagen a la galeria del fons, ja seran quinze; és a dir, sols es permet seguir jugant si la pilota colpeja en la paret a colp.
- d) La pilota que després del primer bot es para en el carrer a qualsevol altura.
- e) La pilota que passa, colpeja un obstacle mòbil o persona i torna, encara que toque la corda o tela.

### **5.6 És falta:**

- a) Quan la pilota cau fora del rectangle de joc o coincideix en la seua caiguda amb la ratlla delimitadora. També s'aplica en el saque i en relació al dau.
- b) La pilota que toca o passa per baix de la corda central i la seua tela.
- c) La pilota que venint de la part contrària, es para directament a una altura superior a dos metres.
- d) La pilota que colpeja una persona i passa.
- e) La pilota que passa al ferir per baix de la corda central o de galotxa o toque qualsevol de les dos cordes o teles.
- f) Quan el jugador toca la corda central o la tela en qualsevol part del cos.

- g) La pilota que torna al carrer per dins d'una canal.
- h) La pilota que passa, pega en algun obstacle fixe del carrer i en la seua tornada passa per dalt de la corda central, o toca la corda, o la tela.
- i) La pilota que toca algun obstacle mòbil i passa.
- j) La pilota que colpeja un jugador dels qui estan jugant en qualsevol part del cos que no siga la mà o el braç fins al colze, però no els suplents ni els jugadors que han abandonat la partida per canvis, sempre que es col·loquen baix la corda central. El feridor no pot tocar-la en ninguna part del cos. Qui no estiga jugant, si la pilota li colpeja, fa joc. Els jugadors suplents s'hauran de col·locar en una zona delimitada, si la pilota li pega fora d'eixa zona serà falta, i si li pega en eixa zona, no és falta, sinó que fa joc.

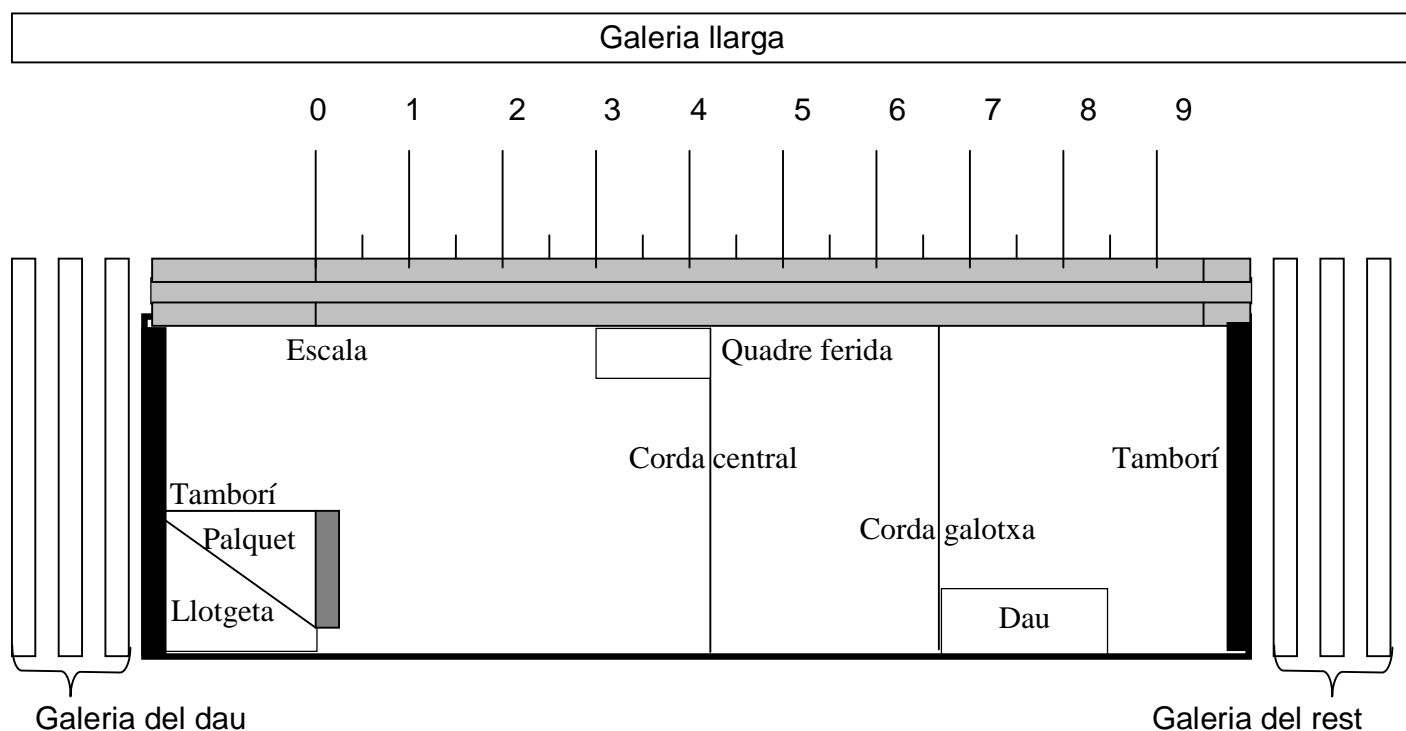
## REGLAMENT DE JOC DE GALOTXA EN TRINQUET

### 1. LLOC DE JOC

Les partides es disputen en trinquets. El públic podrà seure en les galeries superiors i al llarg de tota l'escala. No obstant, s'aconsella deixar buit l'espai més pròxim a la corda central. Els elements que identifiquen un trinet per a jugar a galotxa són els següents:

- Corda central: divideix el terreny de joc en dues meitats, , incloent la tela.
- Corda de galotxa: situada damunt del dau, dóna nom a la modalitat.
- El dau: serà el quadre on ha de caure la pilota provinent de la ferida.
- Quadre de ferida: espai des d'on el feridor llença la pilota al dau.
- La llotgeta: és l'espai per al públic, situat dins de la canxa en la part del rest.
- El palquet: és el balcó situat damunt de la llotgeta.
- Les muralles: són les parets laterals del trinet, mentre que els rebots són les parets frontals.
- L'escala: és la graderia longitudinal que comença des de baix del trinet.
- El tamborí: és un angle d'obra situat entre el terra i la paret de cada rebot.

### Descripció del Trinet



### Mides segons les categories:

Hauran d'assenyalar-se les següents mides per a sèniors i juvenils:

- Llarg i ample de la canxa: mínim de 50m per 7-8m.

- Altura de la corda de galotxa: de 2'5 a 2'7m (dins del quadre de galotxa).
- Altura de la corda central: de 1'6 a 1'7m (al mig de la canxa).
- Distància entre cordes: de 12'0 a 13'0m.
- Amplària de la tela de les cordes: de 5 a 15cm.
- Amplària del dau: de 1'75 a 1'80m.
- Longitud del dau: de 7'0 a 8'0 m.
- El quadre de ferida estarà tancat per darrere i arrimat a l'escala:
  - Longitud: 1'5 m des de la corda central fins a 5m, és a dir, 3'5 m.
  - Amplària: de 1'0 a 1'2m.

Per a categories escolars caldrà respectar les següents puntualitzacions:

	Cadet	Infantil	Aleví	Benjamí
• Llarg de la canxa	40m	40m	36m	36m
• Distància entre cordes	10m	8'5m	8'5 m	6-6'5m
• Longitud del dau	7-8m	6-6'25m	6-6'25 m	5m

## 2. LA PILOTA

La pilota clàssica és la pilota de vaqueta, tot i que se'n poden utilitzar d'altres materials, sobretot en categories escolars, com pilotes de badana o plàstic.

**2.5** El canvi de pilota el decideix el jugador que està en el dau.

**2.6** Segons les categories s'utilitzaran diferents pesos i tipus de pilota:

- Sènior: vaqueta de 43-46 g.
- Juvenil: vaqueta de 40-42 g.
- Cadets: vaqueta de 38-40 g.
- Infants: vaqueta de 36-38 g.
- Alevins: vaqueta de 34-36 g / badana de 32 g.
- Benjamins: badana de 27 g.

## 3. JUGADORS

Els components d'un equip són:

- Rest o boter
- Mitger o galotxer
- Punter (que normalment serà el feridor)
- Feridor

En el transcurs d'una partida, els jugadors podran intercanviar les posicions al terreny de joc. En qualsevol cas, es pot optar per la figura del feridor, que és la persona que executa l'acció de ferir, iniciant el joc. En eixe cas, el punter haurà d'estar xafant una de les línies del quadre de ferida en el moment de la mateixa. A vegades el feridor també pot participar com a jugador-punter.

## 4. VESTIMENTA

L'equipatge esportiu és camiseta i pantaló llarg de color blanc. Els equips locals portaran distintiu de color blau i els visitants, de color roig, com a cortesia per a l'equip visitant.



## 5. REGLES DEL JOC

### 5.1 Tanteig

La puntuació en cada joc es compon de quinze i, per una altra part, de jocs anomenats, també, *tantos*. Els jocs van de quinze en quinze, agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça els quatre quinze amb una diferència de dos sobre el contrari. El joc consisteix en pujar i baixar, per la qual cosa, si després d'arribar un equip a Val l'equip contrari li empata, es baixarà a 30 per 30, anomenats Iguals o a Dos. Per això, l'home bo sempre marxarà l'últim que ha fet el quinze fent referència així a qui puja i a qui baixa. També cal assenyalar que quan els dos equips porten 15 per 15 s'anomena Quinzens.

Els jocs van de 5 en 5 i, per tant, a cada joc guanyat li sumarem 5 punts als ja aconseguits, fins a arribar al tanteig final de la partida. El tanteig d'una partida sènior és a 70 (14 jocs), tot i que generalment es comença la partida iguals a 10 (2 jocs) i les partides de categories inferiors es disputen a 50 (10 jocs).

### 5.2 Inici del joc

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se al dau o traure es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, el feridor demanarà permís als jugadors que estan al dau, no es podrà ferir sense avisar abans els jugadors del rest i amb la seua conformitat. Es procedeix de la següent forma:

La ferida s'iniciarà des de dins del quadre, soltant la pilota dins del mateix, per davant sense colpejar-la. La pilota de ferida ha de passar per damunt de la corda central i de la galotxa sense tocar-les, caient dins del dau. El rest contrari, o el galotxer situat dins del dau, ha de jugar la pilota a l'aire o al primer bot, llançant-la per damunt de la corda central a la part contrària del trinquet.

### 5.3 El Joc

Una vegada s'ha fet la ferida i la pilota ha estat restada per l'equip que és el traure, cada equip haurà de tornar la pilota sempre per damunt la corda a l'aire o al primer bot, continuant així el joc fins que algun dels equips perda quinze o es faça falta, no podent colpejar-la dues vegades seguides el mateix equip.

### 5.4 És bona i permet continuar el joc:

- La pilota que cau dins del rectangle de joc.
- La pilota que colpeja en una galeria del fons, excepte la primera del bot, en cas de primera o segona categoria, o lateral i torna dins del trinquet.
- Tota pilota que vaja a l'escala, es considerarà com a "aire", podent fer en la mateixa tots els bots que faça falta, sense considerar-se ni falta ni quinze.
- El tamborí és considerat aire i, per tant, el bot que faça una pilota sobre ell no serà comptabilitzat.
- Tota pilota que colpege la junta terra-tamborí, i no toque paret, es considerarà aire.

- f) Tota pilota que colpege la junta terra-tamborí i toque la paret, es considerarà "bot".
- g) Si dos jugadors peguen alhora a la pilota, serà bona.

#### **5.5 Serà quinze si:**

- a) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) La pilota que ix de l'espai de joc per la línia de fons, o queda penjada en les galeries dels fons, excepte la primera del bot.
- c) La pilota que queda penjada en la llotgeta a partir de la segona pilota en joc o que toca terra i/o públic del palquet de baix.
- d) La pilota que torna per l'escala a la corda (tocant-la o passant per baix) una vegada ha colpejat en els rebots.
- e) La pilota queda penjada en les graderies de fons, excepte la primera jugada del bot en primera i segona categoria.
- f) La pilota que passa, colpeja un obstacle mòbil o una persona i torna, encara que toque la corda o tela.

#### **5.6 Serà falta:**

- a) Quan la pilota cau fora del trinquet pels laterals. També s'aplica en la ferida i en relació al dau.
- b) La pilota que en joc toca o passa per baix de la corda central.
- c) La primera pilota en joc (provinent del bot) que vaja a la galeria contrària, encara que caiga de nou dins del trinquet, per a primera i segona categoria.
- d) La pilota que colpeja una persona i passa.
- e) La pilota que passa al ferir per baix de la corda central o de galotxa o toca qualsevol de les dos cordes o teles.
- f) Quan el jugador toca la corda central o la tela en qualsevol part del cos.
- g) La pilota que passa, pega en algun obstacle fixe i en la seua tornada passa per dalt de la corda central, o toca la corda o la tela.
- h) La pilota que toca algun obstacle mòbil i passa.
- i) La pilota que colpeja un jugador dels quals estan jugant en qualsevol part del cos que no siga la mà o el braç fins al colze, però no els suplents ni els jugadors que han abandonat la partida per canvis, sempre que es situen baix la corda central. El feridor no pot tocar-la en ninguna part del cos. Qui no estiga jugant, si la pilota el colpeja, fa joc. Els jugadors suplents s'hauran de col·locar en una zona delimitada i, si la pilota li pega fora de eixa zona, serà falta, i si li pega en eixa zona, no es falta, sinó que fa joc.

#### **5.7 Serà pilota parada:**

- a) A la part del bot, quan la pilota passa per dalt la corda i toca l'escala abans del 6. Es jugarà des del primer esglaó del 6. Si toca més enllà del 6 i es para físicament, la pilota es jugarà des del primer esglaó del punt que marque el jutge.
- b) Tota pilota que colpege en l'angle de la careta el primer esglaó, es considerarà parada.

- c) Sempre que a l'escala de la part del rest hi haja públic i la pilota toque escala entre la corda i el 3. Es jugarà des del primer esglaó del 3. A les que toquen a partir del 3, se'ls aplicarà el mateix criteri que les de més enllà del 6 a la zona del bot.
- d) Quan la pilota estiga parada, el jugador la soltarà recta sobre l'esglaó. Jugant-la en el mateix punt des d'on estiga parada, en cas de jugar-la més pròxima a la corda d'on corresponga, perdrà el quinze.

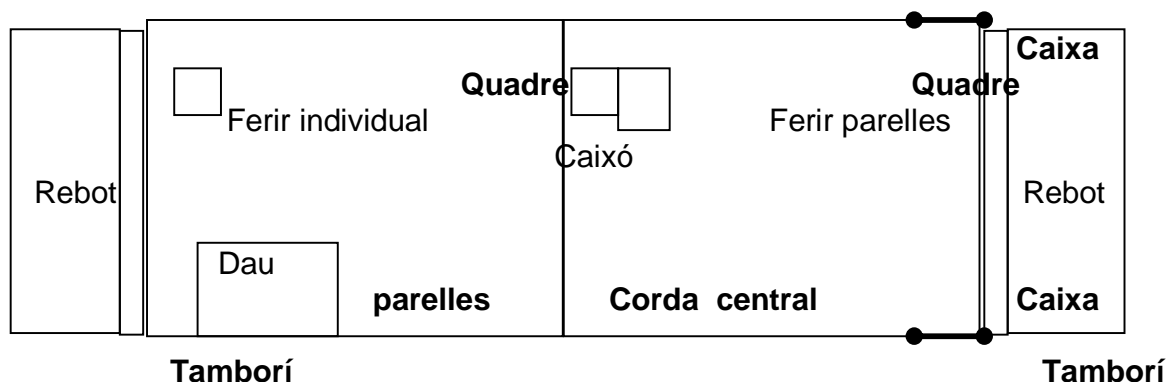
## REGLAMENT DE JOC DE GALOTXETES

### 1. LLOC DE JOC

El recinte de joc és un espai delimitat per quatre parets.

- El terreny de joc està dividit per una corda central.
- Corda central: divideix la canxa amb una xarxa que cau fins el terra.
- Caixó: s'utilitza per al traure en parelles, en el joc es considera "aire".
- Dau de parelles: és on ha de caure la pilota en el traure de parelles.
- Caixes: són espais laterals que són quinze quan la pilota els colpeja.
- Tamborí: plànol d'obra de 45° d'inclinació situat en l'espai d'intersecció del rebot amb el terra.

### Descripció de la Canxa



### Mides de la canxa

Les mesures de la canxa de galotxetes són les següents:

- Longitud de la canxa: 20m.
- Ample de la canxa: 3'50m.
- Altura corda central: 120cm en els laterals, 90cm en el centre.
- Quadre ferir parelles: 60cm de llarg per 50 cm d'ample.
- Quadre ferir individual: 50cm de llarg per 50cm d'ample.
- Dau de parelles: 310cm de llarg per 90cm d'ample.
- Distància entre dau de parelles i corda central: 5'40m.
- Caixes: 50-60cm cadascuna.

### 2. LA PILOTA

La pilota habitual és una pilota de drap, feta amb draps, llana i cinta adhesiva de tela. Per a categories escolars, es poden utilitzar pilotes de badana.

El canvi de pilota el decideix el jugador que està al traure.

### 3. JUGADORS

En la modalitat per parelles, els equips es componen de 2 jugadors. El jugador que participa fonamentalment en la part de darrere de la parella se sol anomenar "rest",

mentre que el que juga en la part més pròxima a la corda central i realitza, habitualment, la ferida, és el "punter". Durant una partida, ambdós jugadors poden intercanviar les seues posicions. En l'individual, l'equip el compon només un jugador.

#### **4. VESTIMENTA**

Cada jugador portarà pantalons llargs o curts blancs i camiseta roja quan jugue de local i blava si ho fa com a visitant.

#### **5. REGLES DEL JOC**

##### **5.1 Tanteig**

La puntuació en cada joc es compon de quinze i, per una altra part, de jocs. Els jocs van de quinze en quinze agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça els quatre quinze amb una diferència de dos sobre el contrari. El joc consisteix en pujar i baixar, per la qual cosa, si després d'arribar un equip al Val l'equip contrari li empata, es baixarà a 30 per 30, anomenats Iguals o a Dos. Per això, l'home bo sempre marxarà l'últim que ha fet el quinze fent referència així a qui puja i a qui baixa. També assenyalar que quan els dos equips porten 15 per 15, s'anomena Quinzens.

Els jocs van de 5 en 5 i, per tant, a cada joc guanyat li sumarem 5 als ja aconseguits, fins arribar al tanteig final de la partida. El tanteig d'una partida de parelles és a 12 jocs (60), i una partida individual és a 10 jocs (50).

##### **5.2 Inici del joc**

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se en la ferida es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, el jugador que fereix demanarà permís als jugadors que estan al rest, no es podrà traure sense avisar abans els jugadors del rest i amb la seua conformitat. Es procedeix de la següent forma:

La realització de la ferida en cas de parelles, s'efectuarà amb el punter situat amb els dos peus dins del quadre de ferida, botarà la pilota en el caixó colpejant-la per què caiga en el dau. En el cas de partides individuals, el jugador botarà la pilota en el quadre de ferir individual, colpejant-la cap al costat esquerre de l'altra part de la canxa, de manera que toque terra abans de la paret del rebot o el tamborí corresponent.

##### **5.3 El Joc**

Una vegada s'ha fet la ferida i la pilota ha estat restada per l'altre equip, cada equip haurà de tornar la pilota sempre a l'aire o al primer bot superant la corda central, continuant així el joc fins que algun dels equips perda quinze o es faça falta. No podent colpejar-la de bó dos vegades seguides el mateix equip. Al guanyar un equip un joc, es procedirà a canviar de costat en la canxa.

##### **5.4 És bona i permet continuar el joc:**

- a) La pilota que cau dins del rectangle de joc.
- b) La pilota podrà ser tornada a l'aire o al primer bot, amb la particularitat de poder fer-ho amb les dos mans simultàniament.

- c) Si hi ha graderies, tota pilota que vaja a elles es tornarà a jugar.
- d) Si hi ha tela metàl·lica en el rebot del dau de parelles i la pilota colpeja en ell, es considerarà parada i es traurà de nou, llançant-la el jugador contra el rebot d'oba inferior a la tela, jugant-la de rebot.

**5.5 Serà quinze si:**

- a) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) Tota pilota que colpege en les caixes.

**5.6 Serà falta:**

- a) La pilota de treta en parelles que caiga fora del dau, o damunt d'una de les línies laterals que el delimiten.
- b) Perdrà quinze el jugador a qui li colpege la pilota en qualsevol part del cos, exceptuant les mans i l'avantbraç.
- c) Tota pilota que toque corda o la seua corresponent xarxa.
- d) Si un jugador toca la corda amb qualsevol part del cos, perdrà quinze.

## REGLAMENT JOC A RATLLES (LLARGUES-PALMA-PERXA)

### 1. LLOC DE JOC

Les partides es poden disputar en carrers naturals o artificials, coneguts com canxes de llargues. Els elements que conformen un carrer de llargues són els següents:

- Línia de banca o traure: delimita l'espai per a poder realitzar el traure i marca la fi del terreny del joc en la part del traure.
- Línia de falta: línia que cal sobrepassar en la jugada del traure.
- Línia de quinze: marca la fi del terreny de joc en la part del rest.

Les tres línies que delimiten el terreny de joc no formen part del mateix.

### Descripció del Carrer de Llargues – Palma



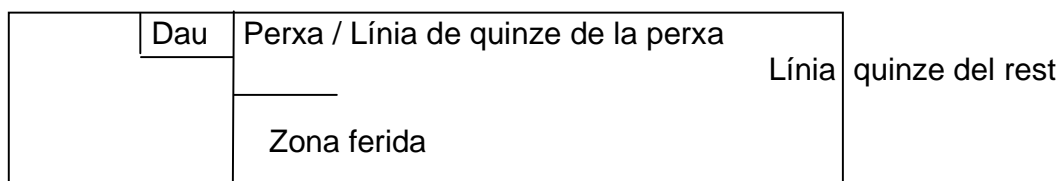
### Mides segons categories

En el carrer estàndard de llargues les línies de banca i falta estan separades per uns 40m i les de falta i quinze, per uns 30m, fent un total de 70m. Estes mides es poden acurtar segons les categories de joc o tolerant les condicions de cada carrer.

Els elements que conformen un carrer de perxa son els següents:

- Quadre de ferida: delimita l'espai per a poder realitzar la ferida; és la zona compresa entre la corda de la perxa i l'eix longitudinal del carrer. Si és un carrer molt estret, la distància entre la línia lateral del quadre de ferida i la paret on figura el quadre del dau serà de 2'5 metres.
- Quadre de dau: espai marcat en el terra d'entre 2'40m i 3'40m de llarg i 1'10m i 1'50m d'ample, on caldrà llançar la pilota de la ferida.
- Corda de perxa: corda situada entre 2'40m i 3m d'altura, que separa el quadre del dau de la zona de ferida.
- Línia de quinze de la perxa: línia situada en la part frontal del dau, coincident amb la perxa.
- Línia de quinze del rest: línia situada a entre 30 i 50 metres des de la línia de quinze de la perxa, depenent de cada carrer.

### Descripció del Carrer de Perxa



Estes mides es poden acurtar segons les categories de joc o segons les condicions de cada carrer.

## 2. LA PILOTA

La pilota habitual és la pilota de badana. El pes de la pilota estarà entre 40 i 42g. El canvi de pilota el decideix el jugador que està en el dau, que podrà canviar-les quan ho desitge, advertint i deixant provar la nova pilota a l'equip contrari. Les categories escolars poden utilitzar pilotes de menys pes.

## 3. JUGADORS

Els components d'un equip de llargues – palma són:

- e) Banca o traure
- f) Rest
- g) Mitger
- h) Punter

Els components d'un equip de perxa són:

- a) Bot
- b) Volea
- c) Rest
- d) Punter
- e) Feridor (Aquest comptarà com a jugador de camp)

En el transcurs d'una partida, els jugador podran intercanviar les posicions al terreny de joc.

## 4. VESTIMENTA

L'equipatge esportiu és camiseta i pantalons llargs de color blanc. L'equip local o favorit portarà distintiu de color roig i el visitant, de color blau.

## 5. REGLES DEL JOC

### 5.1 Tanteig

La puntuació en cada joc es compon de quinze i, per una altra part, de jocs anomenats *tantos*. Els jocs van de quinze en quinze agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça els quatre quinze amb una diferència de dos sobre el contrari. El joc consisteix en pujar i baixar, per la qual cosa, si després d'arribar un equip al Val l'equip contrari li empata, es baixarà a 30 per 30, anomenats Iguals o a Dos. Per això, l'home bo sempre marxarà l'últim que ha fet el quinze fent referència així a qui puja i a qui baixa. També assenyalar que quan els dos equips porten 15 per 15 s'anomena Quinzens.

Els jocs van de 5 en 5 i, per tant, a cada joc guanyat li sumarem 5 als ja aconseguits, fins arribar al tanteig final de la partida, tot i que, a vegades, es compten els jocs d'un en un. El tanteig d'una partida sènior es a 50 (10 jocs), i les partides de categories inferiors es disputen a 40 (8 jocs).

### 5.2 Inici del joc

Per a iniciar el joc en llargues – palma, la banca demanarà permís a l'equip contrari, ja que sense la seua conformitat no podrà començar el joc. Procedirà de la següent forma:



a) En la modalitat de llargues, la realització del servei o traure serà lliure a una o dues mans, segons el costum del jugador que ho realitzi. L'única condició és que es colpegi la pilota cap a la part contrària del carrer, passant la línia de quinze, llançant-se-la abans de xafar la línia de traure.

b) En la modalitat de palma, es reuneixen les mateixes condicions que en llargues, però afegint que l'inici del quinze ha de ser amb el colp de palma. En este gest tècnic, el jugador se situa darrere de la trajectòria de la pilota i li imprimeix un colp amb la mà oberta, després de descriure un gir semicircular vertical de baix cap a dalt.

Per a iniciar el joc en perxa, el feridor demanarà permís a l'equip contrari, ja que sense la seua conformitat no podrà començar el joc. Procedirà de la següent forma:

El feridor ha de situar-se dins de la zona de la ferida, podent acostar-se o allunyar-se de la corda de perxa tant com vulga, però sempre sense xafar la línia que delimita la zona de ferida.

La realització de la ferida es realitzarà soltant la pilota per baix, tenint el feridor (com a mínim) un peu en terra, i per damunt de la corda de perxa, de manera que bote dins del dau. Si passa per baix de la corda, toca la mateixa o bota fora del dau, serà falta.

Una vegada efectuada la ferida, el jugador-feridor pot jugar com un jugador més de l'equip i sempre serà comptat com a jugador de camp, no com una figura apart.

### **5.3 El Joc**

Una vegada s'ha fet el traure i la pilota ha estat restada per l'altre equip, cada equip haurà de tornar la pilota sempre a l'aire o al primer bot, continuant així el joc fins que algun dels equips perdi quinze, es faça falta o ratlla. No podent colpejar-la de bo dues vegades seguides el mateix equip.

### **5.4 És bona i permet continuar el joc:**

- a) La pilota que cau dins del rectangle de joc.
- b) La pilota que bota dins del terreny de joc i ix del mateix per algun carrer lateral.
- c) La pilota que es juga a l'aire o primer bot (és el que es diu pilota de bo).
- d) Tota pilota que colpegi sobre algun obstacle es considerarà aire i, per tant, encara es podrà jugar. Els bots que faça la pilota damunt d'un portal es consideraran aire i, per tant, podrà encara fer un bot si no l'ha fet abans d'entrar per poder jugar-la.
- e) Tota pilota que vaja per dalt de les teulades i bote dins de les línies del terreny de joc o dins del carrer superant aquestes línies (línia del rest i del traure).

### **5.5 Les ratlles**

Són les marques que es fan al terra quan un jugador agafa una pilota dins del terreny de joc després d'haver fet dos bots o quan la pilota es para dins de les línies de traure i quinze. Les ratlles es marcaran amb una ratlla feta al terra i es posarà una marca feta de fusta o algun altre material que no siga perillós per als jugadors.

### **5.5.1. Quan és ratlla:**

- a) Es queda parada a terra dins de les línies del terreny de joc.
- b) És parada per un jugador amb qualsevol part del cos després de donar dos bots.
- c) La pilota que es para directament a una altura inferior a dos metres i no toque terra.
- d) En cas que el carrer on es juga tinga dins de les línies de traure i quinze un altre carrer que ix d'aquest i la pilota entra dins de la travessera, es considerarà ratlla i es marcarà enmig del carrer travesser. Tant en jugada com en la treta.
- e) Si una pilota colpeja el rastell de les voreres i el terra o a l'inrevés abans de ser colpejada, serà ratlla on es pare la pilota.

### **5.5.2. On es marca la ratlla:**

- a) Es marcarà al punt on es queda parada la pilota a terra després de fer els dos bots.
- b) En cas que la pare un jugador, la ratlla es marcarà en la part del cos que, recolzada sobre terra, estiga més endarrerida respecte a la línia del quinze que defensa el contrari.
- c) En cas que un jugador pare la pilota i continue anant cap enrere per la inèrcia de la jugada, la ratlla es marcarà en el punt més endarrerit allà on es pare el jugador. És a dir, la pilota va sempre en contra del jugador.
- d) En cas que la pilota no es jugue i es pare damunt d'un portal-finestra, inferior a dos metres d'alçada, es marcarà la ratlla al mig del portal.
- e) Si una pilota ha fet dos bots i un jugador, botant, l'agafa a l'aire, es marcarà ratlla al mig de les seues cames on caiga sempre que el jugador pare al moment de caure, si no serà ratlla on agafe la pilota.

### **5.5.3. Posicions:**

Els equips canviaran de costat quan s'hagen fet dues ratlles; Si algun dels dos equips té val, es canviaran quan s'haja fet una ratlla.

### **5.6 Serà quinze:**

- a) La pilota que jugada ix de l'espai de joc per alguna de les línies de fons, o per dalt de la galeria, en el cas de carrers artificials.
- b) La pilota que jugada supera la ratlla que hi ha en joc (el que es diu guanyar la ratlla).
- c) La pilota que ha fet un bot a terra i es penja, però supera les ratlles delimitadores del terreny de joc o supera la ratlla que hi ha en joc.
- d) Si una pilota torna dins de les línies de traure o quinze després d'haver superat aquestes i haver fet un bot i no l'ha tocada cap jugador.

### **5.7 Serà falta:**

- a) Quan colpeja de bo en alguna part del cos d'un jugador, a excepció de les mans o els avantbraços.
- b) Quan algun jugador agafa amb la mà la pilota de bo, a l'aire o al primer bot.
- c) Quan la pilota torna al carrer per dins d'una canal vertical (amb caiguda de dalt a baix).
- d) Quan el jugador que està al traure no supera amb la treta la ratlla de la falta o haja penjat la pilota del traure.
- e) Quan es penja una pilota directament (sense botar a terra), a més de dos metres d'altura.

- f) Si algun jugador agafa la pilota de damunt del portal (no dins d'una casa) amb la mà quan encara està en moviment, serà considerada quinze en contra.
- g) Quan, en el moment en què el rest i el traure es posen d'acord en començar el quinze, el jugador es llança la pilota per fer la treta i no la colpeja.
- h) Si al realitzar el traure el jugador xafa la línia de traure abans de llançar la pilota.
- i) Tota pilota que es queda dalt d'una teulada o vaja per dalt d'una teulada a un altre carrer, es considerarà falta per a l'equip que l'ha llançada.
- j) En la modalitat de palma, serà falta si el traure no es realitza amb el gest tècnic de palma.

## REGLAMENT DEL JOC INTERNACIONAL

### 1. LLOC DE JOC

Les partides es poden disputar en qualsevol espai que done les mides mínimes per a la pràctica d'esta modalitat.

#### Descripció de la Canxa

<b>Traure</b>				<b>Rest</b>	
<b>Quadre traure</b>				<b>Quadre rest</b>	
				<b>Línia central</b>	

#### Mides de la canxa

Les mesures de la pista de "joc internacional" seran:

- Longitud: 70m.
- Ample: entre 15 i 20m.
- El quadre del traure serà de 8m de longitud per 8m d'ample.
- Distància entre quadres de traure i de rest: 24m.
- La línia central que divideix els camps de joc estarà situada a 35m de cada línia de fons.
- Les línies tindran entre 5 i 7cm, les corresponents al quadre de traure seran més amples (8cm).

### 2. LA PILOTA

La pilota serà coneguda com la usada en els partits oficials de tenis, però rapada. El canvi de pilota el decideix el jugador que està en la treta.

### 3. JUGADORS

Cada equip està compostat per cinc jugadors. Tots s'alternaran en la jugada inicial (la treta).

### 4. VESTIMENTA

Cada jugador portarà pantalons llargs blancs i camiseta blava quan jugue de local, i roja si el fa com a visitant. En competicions internacionals es podrà dur pantalons curts.

### 5. REGLES DEL JOC

#### 5.1 Tanteig

La puntuació en cada joc es compon de quinze i, per una altra part, de jocs anomenats *tantos*. Els jocs van de quinze en quinze agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça primer els quatre quinze de cada joc. Com els jocs van de 5 en 5 i per tant, a cada joc guanyat li sumarem 5 als ja aconseguits, fins arribar

al tanteig final de la partida. El tanteig d'una partida és a 30 (6 jocs), encara que es poden allargar o acurtar per consens entre els equips i/o l'organització. Una vegada jugat el primer joc, els equips canviaran de posicions en el terreny de joc; posteriorment, tan sols canviaran de costat cada dos jocs.

## **5.2 Inici del joc**

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se al traure es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, el jugador que trau demanarà permís als jugadors que estan al rest, no es podrà traure sense avisar abans els jugadors del rest i amb la seua conformitat. Es procedeix de la següent forma:

La realització del traure s'efectuarà sense que el jugador pugui xafar les línies que delimiten l'espai específic destinat a eixa jugada. El jugador llançarà la pilota a una o dues mans (com tinga per costum). En les partides oficials la treta es realitzarà de forma rotativa per tots els components de l'equip.

En el moment de realitzar el traure, només pot estar en el rectangle indicat a este efecte el jugador que el realitza. La pilota podrà ser tornada només al primer bot després del traure. En el quadre ratllat contrari al del traure no podrà haver-hi cap jugador en el moment d'efectuar-se el traure, així mateix, el realitzarà un joc cada equip.

## **5.3 El Joc**

Una vegada s'ha fet el traure i la pilota ha estat restada per l'altre equip, cada equip haurà de tornar la pilota sempre a l'aire o al primer bot superant la línia central, continuant així el joc fins que algun dels equips perda quinze o es faça falta. No podent colpejar-la de bo dues vegades seguides el mateix equip.

### **5.4 És bona i permet continuar el joc:**

- a) La pilota que cau dins del rectangle de joc.
- b) La pilota podrà ser tornada a l'aire o al primer bot però només amb una mà.
- c) La pilota botarà sempre dins de la pista però el jugador podrà tornar-la des de fora de les línies laterals.
- d) Qualsevol pilota de bo que bote damunt d'una de les línies laterals.

### **5.5 Serà quinze si:**

- b) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- c) Serà punt quan la pilota sobrepassi la línia central després del segon bot o quan sobrepassi les línies de fons.
- d) Si parem la pilota amb les dos mans o amb una damunt de la ratlla, si es guanyava el punt, és bona.

### **5.6 Serà falta si:**

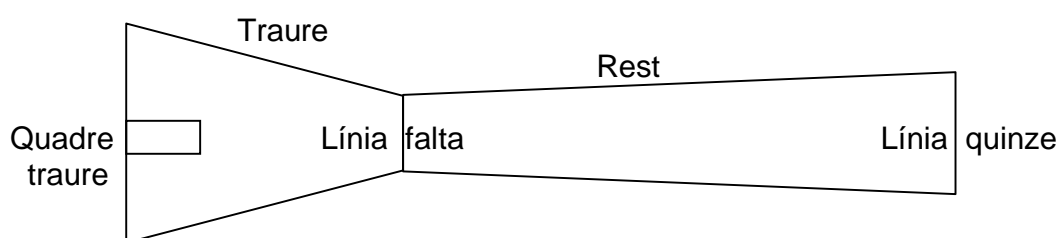
- a) La pilota de treta que sobreisca directament per les línies laterals serà falta.
- b) Perdrà quinze el jugador a qui li colpege la pilota en qualsevol part del cos, exceptuant la mà o l'avantbraç.
- c) Si es toca la pilota amb les dos mans.
- d) Si la pilota del traure no arriba a superar la línia de falta.

## REGLAMENT DE JOC DE LLARGUES INTERNACIONALS

### 1. LLOC DE JOC

Les partides es poden disputar en qualsevol espai que done les mides mínimes per a la pràctica d'esta modalitat.

#### Descripció de la Canxa



#### Mides de la canxa

Les mesures de la pista de llargues internacionals seran:

- Longitud: 72m.
- Ample part de la treta: 19m.
- Ample part del rest: 10m.
- Distància des del quadre de treta a la línia de falta: 30m.
- Quadre de treta: 2m d'ample per 4m de llarg.
- Ample de la pista en la línia de falta del servici: 8m.
- L'ample de les línies que delimiten el terreny de joc seran de 5 a 7cm.

### 2. LA PILOTA

La pilota habitual d'esta modalitat és la pilota de badana, amb un pes d'entre 39 i 42g i un diàmetre de 5cm, de color blanc. El canvi de pilota el decideix el jugador que està en el dau.

### 3. JUGADORS

Cada equip està compost per cinc jugadors, els quals, segons la posició de joc, es denominen de les següents formes:

- a) Banca o traure (solen haver dos per equip)
- b) Rest
- c) Punter

Si el jugador que traue es lesiona durant el joc, el joc ho acaba un altre jugador que no siga el 2n traure o un dels jugadors reserva, si els hi haguera.

### 4. VESTIMENTA

Cada jugador portarà pantalons llargs blancs i camiseta roja quan jugue de local o blava si ho fa com a visitant. En competicions internacionals es podran portar pantalons curts.

## **5. REGLES DEL JOC**

### **5.1 Tanteig**

La puntuació en cada joc es compon de quinze i per altra part de jocs anomenats *tantos*. El jocs van de quinze en quinze agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça primer els quatre quinze de cada joc. Com els jocs van de 5 en 5 i per tant, a cada joc guanyat li sumarem 5 als ja aconseguits, fins a arribar al tanteig final de la partida. El tanteig d'una partida és a 40 (8 jocs), encara que es poden acurtar per consens entre els equips i/o l'organització.

### **5.2 Inici del joc**

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se al traure es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, la banca demanarà permís als jugadors que estan al rest, no es podrà traure sense avisar abans els jugadors del rest i amb la seua conformitat. Es procedeix de la següent forma:

La realització del traure s'efectuarà sense que el jugador pugui xafar les línies que delimiten l'espai específic destinat a eixa jugada. El jugador llançarà la pilota a una o dues mans (com tinga per costum). En les partides oficials la treta es realitzarà de forma rotativa per dos jugadors de l'equip. El jugador que comença el joc traient ha de finalitzar-ho.

### **5.3 El Joc**

Una vegada s'ha fet el traure i la pilota ha estat restada per l'altre equip, cada equip haurà de tornar la pilota sempre a l'aire o al primer bot, continuant així el joc fins que algun dels equips perda quinze, es faça falta o ratlla. No podent colpejar-la de bo dues vegades seguides el mateix equip. El jugador no podrà eixir per cap dels fons o línies que delimiten la pista de joc, exceptuant el jugador quan realitza el traure.

### **5.4 És bona i permet continuar el joc:**

- a) La pilota que cau dins del rectangle de joc, incloent les línies.
- b) La pilota podrà ser tornada a l'aire o al primer bot però només amb una mà.
- c) La pilota botarà sempre dins de la pista però el jugador podrà tornar-la des de fora de les línies laterals

### **5.5 Serà quinze si:**

- a) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) La pilota de traure supera directament la línia de quinze, sense que cap jugador rival pugui jugar-la des de dins del terreny de joc.
- c) Tota pilota que supere les línies de fons del terreny de joc, tant a l'aire com al primer bot i posteriors, sense poder ser jugada pels jugadors rivals.

### **5.6 Serà falta:**

- a) La pilota de treta que sobreisca directament per les línies laterals.

- b) Perdrà quinze el jugador a qui colpege la pilota en qualsevol part del cos, exceptuant les mans o avantbraç.
- c) Si es toca la pilota amb les dos mans.
- d) Si la pilota del traure no arriba a superar la línia de falta.

#### **5.7 Les ratlles:**

- a) El canvi de costat en la pista es realitzarà a l'obtindre dues ratlles-parades o quan el marcador assenyale un 40 i ratlla-parada.
- b) Tota pilota que no es puga jugar a l'aire o al primer bot es podrà parar amb qualsevol part del cos.
- c) Quan la pilota ix de la pista pels laterals, ja siga d'un sol bot o diversos, es marcarà ratlla-parada en el lloc on ha eixit la pilota.
- d) Quan la pilota dóna dos bots o més i el jugador la deté en qualsevol lloc del camp de joc, es marcarà ratlla-parada en el lloc on s'ha parat la pilota.
- e) Es guanya la ratlla-parada quan després del canvi de traure corresponent la pilota sobrepassa la ratlla siga d'un o més bots.
- f) Es guanyarà sempre que el jugador detinga la pilota llançada pel jugador rival abans que arribe a la ratlla senyalitzada. Indistintament de la posició que ocupe el cos del jugador.
- g) La ratlla-parada la marca la pilota, no el cos ni cap altra part del jugador.



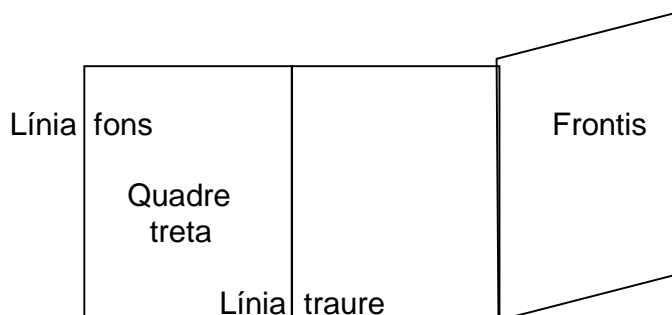
## **REGLAMENT DE ONE WALL – FRONTÓ INTERNACIONAL**

### **1. LLOC DE JOC**

Les partides es disputen en frontons especials per a esta modalitat. Els elements que conformen un frontó de *one wall* són els següents:

- Frontis: on ha de colpejar la pilota
- Línia de traure/passa: situada paral·lela al frontis, aproximadament a la meitat del terreny de joc, només té importància en el traure.
- Línia de fons: tanca per darrere l'espai de joc.

### **Descripció de la Canxa**



### **Mides de la canxa**

La pista serà de les mesures següents:

- Ample de frontis i canxa: 6´10m.
- Altura de frontis: 4´90m.
- Longitud de la canxa: 10´60m.
- Distància entre el frontis i la línia de passa: 4´90m.

### **2. LA PILOTA**

La pilota de la competició serà una pilota de cautxú o material sintètic (coneguda com a pilota d'handbol). El color de la pilota es podrà triar en funció del color de la pista. El canvi de pilota el decideix el jugador que traue.

### **3. JUGADORS**

Cada equip estarà compost per dos jugadors, que actuaran indistintament en tot l'espai de joc. També es poden organitzar partides individuals, mà a mà.

### **4. VESTIMENTA**

Cada jugador vestirà camiseta roja, si és el local, o blava, si és el visitant. Els pantalons podran ser curts o llargs; en cas de ser llargs, hauran de ser blancs.

### **5. REGLES DEL JOC**

#### **5.1 Tanteig**

Els partits es juguen a dos jocs de 21 punts definitius (qui arriba primer a 21 guanya el joc), sumats d'un en un. Si hi ha empat a 1 joc, es juga un altre de desempat a 11 punts, també definitius. En eixe desempat es torna a sortejar quin equip/jugador realitza el traure, que serà altern.

## **5.2 Inici del joc**

La designació de l'equip que ha de situar-se al rest o al traure en el primer joc, es decidirà per sorteig amb una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, el jugador que trau demanarà permís als jugadors que estan al rest, no es podrà traure sense avisar abans els jugadors del rest i amb la seua conformitat.

El traure es farà botant la pilota, colpejant-la al primer bot o es pot tirar si el jugador es troba darrere de la línia de traure (en l'espai més allunyat del frontis). La pilota ha de tocar el frontis i passar la línia de traure, botant esta sempre entre els límits de la pista. L'equip adversari haurà de deixar botar sempre la primera pilota després del servici. El jugador que trau pot col·locar-se en qualsevol lloc de la zona de servici. En el moment de colpejar la pilota, el jugador ha d'estar dins de la zona de servici. En cas de les parelles, el company del jugador que trau ha de tindre un peu fora del quadre de treta. Este jugador, no podrà entrar dins de la canxa abans que la pilota toque terra.

## **5.3 El Joc**

Una vegada s'ha tret i la pilota ha estat jugada per l'equip del rest, cada equip haurà de tornar la pilota sempre colpejant primer el frontis a l'aire o al primer bot, continuant així el joc fins que algun dels equips perda quinze o es faça falta. No podent colpejar-la dues vegades seguides el mateix equip.

Al principi de cada joc, el capità de l'equip informarà de l'ordre del traure que es mantindrà durant tota el joc. Traurà el jugador número 1 de l'equip que va guanyar el sorteig (equip A), i ho farà mentre que el seu equip vaja guanyant els punts. Al perdre un punt, la treta passarà al jugador número 1 de l'equip contrari (equip B), i este traurà mentre el seu equip vaja guanyant punts. Quan es perda la treta, esta passarà a l'equip contrari però al jugador número 2 (de l'equip A) i, posteriorment, al jugador número 2 (de l'equip B), i així successivament les vegades necessàries fins a finalitzar el joc.

El receptor ha de trobar-se darrere de la línia de treta fins el moment en què la pilota passa la línia de traure.

## **5.4 És bona i permet continuar el joc:**

- a) La pilota que cau dins del rectangle de joc.

## **5.5 Serà quinze si:**

- a) L'equip contrari fa falta o perd la pilotada.
- b) Es guanya un quinze, quan ho fa l'equip amb el traure.

## **5.6 Serà falta:**

- a) Quan la pilota cau fora del rectangle de joc. També s'aplica en el saque i en relació al dau.
- b) La pilota que toca terra abans d'arribar al frontis.

- c) Al colpejar la pilota només es pot utilitzar una mà; per tant, serà falta colpejar-la amb qualsevol part del cos que no siga la mà.
- d) Si la pilota toca un company d'equip, el punt és per a l'equip adversari.
- e) Si a un jugador li toca la pilota en el cos quan torna del frontis, és punt per a l'equip contrari.
- f) Si s'agafa la pilota fora dels límits abans de deixar-la botar.
- g) Faltes de treta: és mitja només si la pilota colpeja en el frontis i no arriba a la línia de traure però està dins de les línies de la pista; és falta si la pilota colpeja fora del les línies que delimiten la pista, o el sòl sense tocar el frontis.
- h) En el traure, si el jugador la bota i no la colpeja.
- i) Si es passa anticipadament la línia de traure abans de completar el mateix.

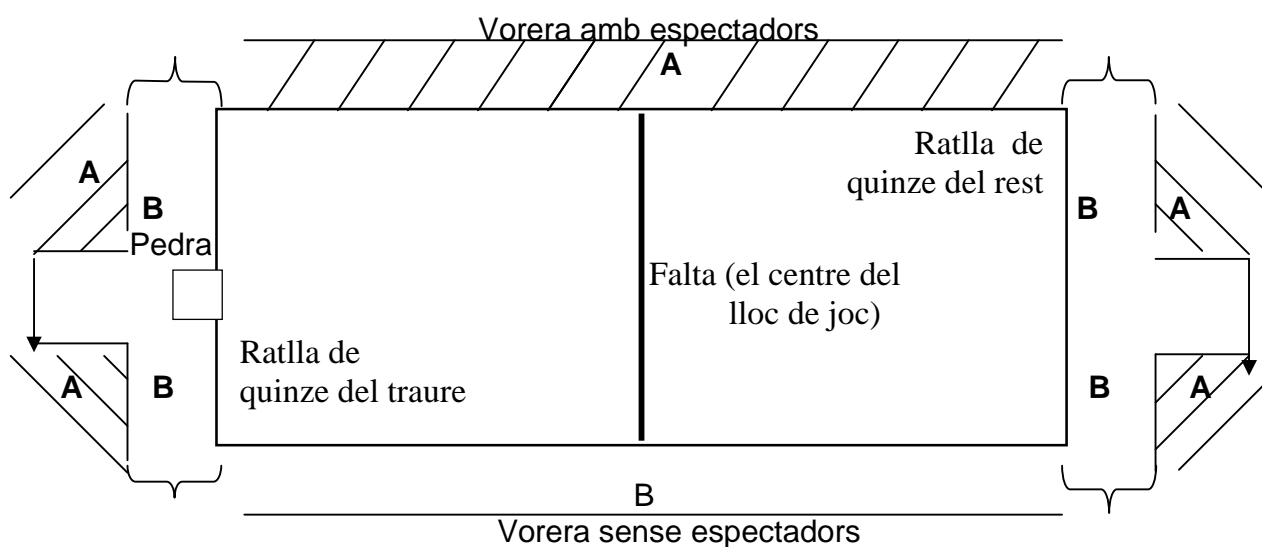
## REGLAMENT DE JOC DE RASPALL EN EL CARRER

### 1. LLOC DE JOC

Les partides es poden disputar en carrers naturals, canxes o carrers artificials i en trinquets tradicionals.

- f) El lloc de joc haurà d'estar delimitat obligatòriament per dues ratlles situades als extrems del mateix, denominades ratlla de quinze del traure i ratlla de quinze del rest, segons on estiga ubicada. L'amplària de la ratlla es considera com a fora del quinze. També hi haurà una tercera ratlla situada al centre del lloc de joc que indicarà el lloc exacte des d'on es produirà la falta.
- g) Així mateix, haurà d'estar marcat el punt del traure al mig del carrer just darrere de la ratlla de quinze de traure, denominat pedra.
- h) El carrer haurà de tindre la vorera de la dreta, mirant des del traure, lliure d'espectadors. Per tant, la gent ocuparà la vorera de l'esquerra.

### Descripció del Carrer



- A. Espai per al públic.
- B. Espai lliure on no es pot posar el públic.

### Mides segons categories:

Les mides de cada carrer són les següents, segons la categoria dels equips.

- Sènior masculí / juvenil: 60m.
- Femení: 50m.
- Cadets: 50m.
- Infantils: 50m.

- Alevins: 50m.
- Benjamins: 40m.

## 2. LA PILOTA

La pilota clàssica és la pilota de vaqueta, tot i que se'n poden utilitzar d'altres materials, sobretot en categories escolars, com pilotes de badana o plàstic.

**2.7** El canvi de pilota el decideix el jugador que està al traure.

**2.8** Segons les categories, s'utilitzaran diferents pesos i tipus de pilota:

- Sènior: vaqueta de 45-48g.
- Juvenil: vaqueta de 40-44g.
- Cadets: vaqueta de 38-40g.
- Infantils: vaqueta de 36-38g.
- Alevins: vaqueta de 34-36g.
- Benjamins: badana de 32g.
- Femenina: vaqueta 34-38g / plàstic 32g.

## 3. JUGADORS

Els jugadors que s'enfronten poden formar partides segons la seua quantitat:

- a) Individual, un contra un, es denominen mà a mà.
- b) Equips, amb dos o tres jugadors, es denominen equips de parelles o trios.

## 4. VESTIMENTA

L'equipatge esportiu és camiseta i pantalons curts de color blanc. Els equips locals portaran distintiu de color roig i els visitants, de color blau. En partides femenines també es poden utilitzar pantalons curts negres.

## 5. REGLES DEL JOC

### 5.1 Tanteig

Els jocs van de 5 en 5 i, per tant, a cada joc que es faça li sumarem 5 als ja aconseguits, fins arribar al tanteig final de la partida, que segons categories varia:

- Sènior / juvenil: 40 *tantos* (8 jocs).
- Fèmines: 30 *tantos* (6 jocs).
- Cadets: 30 *tantos* (6 jocs).
- Infantils: 30 *tantos* (6 jocs).
- Alevins: 30 *tantos* (6 jocs).
- Benjamins: 25 *tantos* (5 jocs).

La puntuació en cada joc es compon de quinze i, per una altra part, de jocs anomenats *tantos*. Els jocs van de quinze en quinze agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça els quatre quinze amb una diferència de dos sobre el contrari. El joc consisteix en pujar i baixar, per la qual cosa, si després d'arribar un equip al Val l'equip contrari li empata, es baixarà a 30 per 30: anomenats Iguals o a Dos. Per això, l'home bo sempre marxarà l'últim que ha fet el quinze, fent referència així

a qui puja i a qui baixa. També assenyalar que quan els dos equips porten 15 per 15 s'anomena Quinzens.

## 5.2 Traure

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se al dau o traure es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, no es podrà traure sense avisar abans als jugadors del rest i amb la seua conformitat, es procedeix de la següent forma:

El traure es realitzarà botant la pilota en el punt assenyalat (la pedra) i colpejant-la abans que faça un segon bot. Després del traure, si es juga amb falta, la pilota haurà de tocar terra abans de la ratlla de falta. Si la pilota passa per l'aire sense botar abans de la ratlla de falta, serà falta, excepte si el jugador contrari la juga a l'aire (en este cas la pilota farà joc, continuant el mateix).

## 5.3 El Joc

Una vegada s'ha fet el traure, l'equip contrari haurà de tornar la pilota a l'aire, al bot o raspant, no podent colpejar-la dues vegades seguides el mateix equip.

La pilota que és falta tirant-la directament a galeries, balcones, etc., també ho serà si va indirectament, sempre i quan no ho faça després del segon bot.

Per ajudar a entendre el reglament, tindrem en compte que el qualificatiu dels termes "quinze" i "falta", sempre s'entendran des de la perspectiva de qui la tira o de l'últim que la toca.

## 5.4 Serà quinze:

- a) Quan la pilota colpeja en qualsevol part del cos que no siga la mà ni l'avantbraç d'un jugador de l'equip contrari.
- b) Quan un jugador alça la mà i diu "quinze".
- c) Quan la pilota traspasa la ratlla de quinze per terra.
- d) Quan la pilota es para en la mateixa ratlla de quinze.
- e) Quan un jugador, des de dins del quinze, tira la pilota i esta colpeja en un espectador després de la ratlla de quinze.
- f) Quan la pilota haja traspasat la vertical de la ratlla de quinze i no siga jugada a l'aire o al primer bot, independentment que el bot haja pegat dins o fora del quinze.
- g) Quan la pilota pega el segon bot fora de la ratlla de quinze.
- h) Quan un jugador tira la pilota dins de una propietat privada (porta o zona de pas) situada fora del terreny de joc.
- i) Quan es queda penjada, sempre que ho faça a una alçada inferior al jutge amb el braç en alt, tant si va directament a l'aire o després de botar.
- j) Tota pilota que es queda penjada en la galeria del traure en el cas de les canxes artificials.
- k) Quan la pilota ha tocat terra dins del quinze i no es resta després de la ratlla a l'aire.

## 5.4 Serà falta:

- a) Quan un jugador raspa la pilota xafant la ratlla de quinze o darrere d'ella, encara que la pilota estiga dins del terreny de joc.

- b) Quan la pilota restada fora del quinze (tant a l'aire com al bot) toque terra fora del terreny de joc.
- c) Quan la pilota restada des de fora del quinze colpeja un aficionat que també està fora d'este.
- d) Tota pilota que queda penjada, directament o indirecta, dins o fora del terreny de joc a una alçada superior al jutge amb el braç en alt.
- e) Quan la pilota entre en una propietat privada situada dins del terreny de joc excepte si entra per una zona de pas.
- f) Tota pilota que colpeja la galeria del rest en les canxes artificials.
- g) Quan el jugador colpeja la pilota amb les dos mans juntes.
- h) Tota pilota que siga falta, llançant-la directament, també ho serà llançant-la

#### **NOTES:**

- Tota pilota que torna d'un rebot i, al colpejar-la, el jugador toca la mà en terra, serà considerada com que ha fet un bot.
- Si dos jugadors li peguen alhora a la pilota, esta serà bona i farà joc.
- La pilota que vaja fora del carrer per un lateral i torne dins del mateix farà joc.

#### **5.5 Serà pilota parada:**

- a) Quan entre per una porta oberta situada dins del terreny de joc.
- b) Quan estiga penjada a una altura inferior a l'alçada del marxador amb el braç en alt, dins del terreny de joc.
- c) Quan es quede parada dins del terreny de joc, en un lloc difícil o perillós per a la integritat física del jugador, tenint este la potestat de decidir-ho.

Tota pilota parada en el carrer es jugarà des del centre del mateix i amb la mà menys bona.

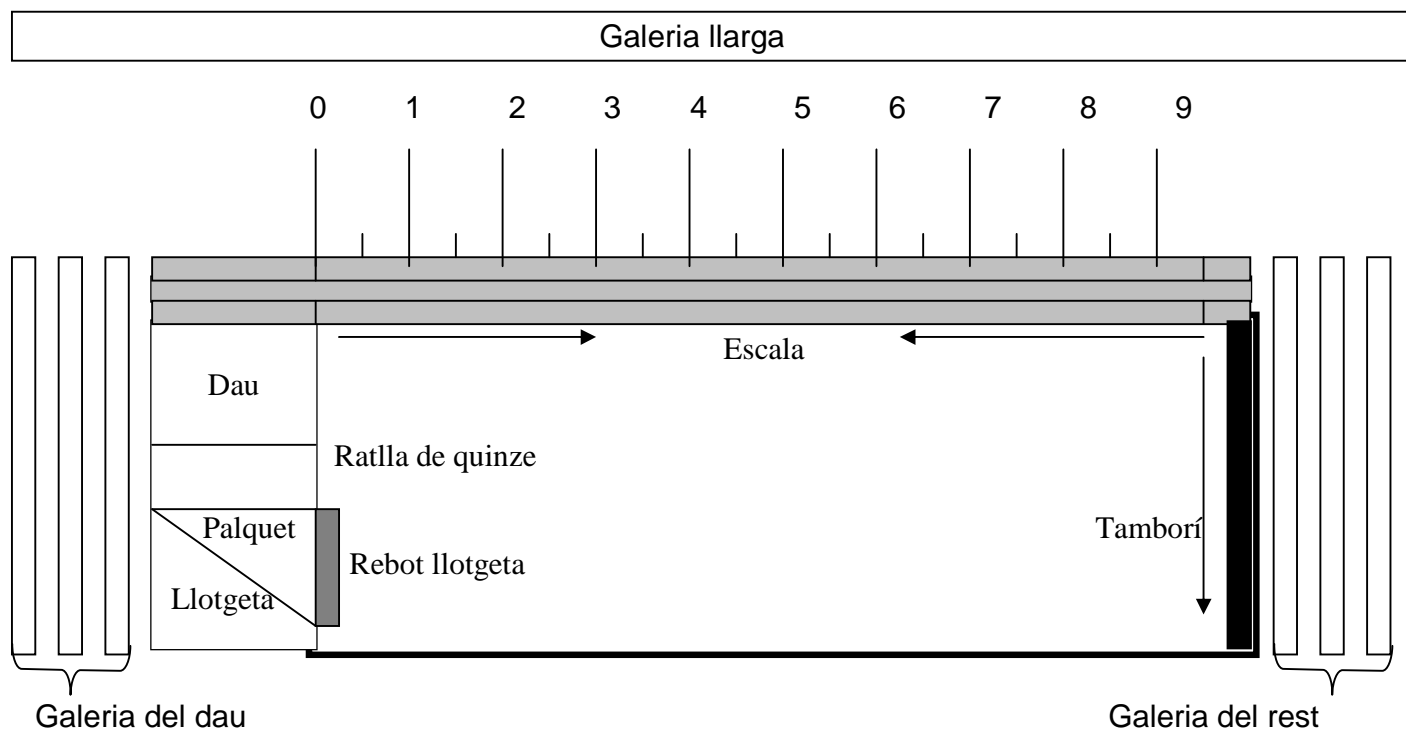
## REGLAMENT DE JOC DE RASPALL EN TRINQUET

### 1. LLOC DE JOC

Les partides es disputen en trinquets, les parts dels quals seran:

- El dau: serà el quadre on ha de botar la pilota en la jugada del traure.
- La llotgeta: és l'espai per al públic, situat al costat del dau.
- El palquet: és el balcó situat damunt de la llotgeta.
- Les muralles: són les parets laterals del trinet, mentre que els rebots són les parets frontals.
- L'escala: és la graderia longitudinal que comença des de baix del trinet.
- El tamborí: és un angle d'obra situat entre el terra i la paret de cada rebot.
- El lloc de joc estarà delimitat obligatòriament per dos ratlles situades als extrems del mateix: a una banda, el tamborí del rest i a l'altra, la ratlla de quinze del traure (que s'anomena, per la part de la careta, ratlla del dau o del traure i per la part de la muralla, rebot de la llotgeta).

### Descripció del Trinet



### Mides segons categories:

Les mides de cada trinet solen ser vàlides per a totes les categories, menys per als benjamins que acostumen a jugar en 40 metres (es mesuren des del rebot del rest).



## 2. LA PILOTA

La pilota clàssica és la pilota de vaqueta, tot i que se'n poden utilitzar d'altres materials (sobretot en categories escolars) com pilotes de badana o de plàstic.

**2.1** El canvi de pilota el decideix el jugador que està en el traure.

**2.2** Segons les categories, s'utilitzaran diferents tipus de pilota i de diferent pes:

- Professionals: vaqueta de 49-52 g.
- Sènior: vaqueta de 45-48 g.
- Juvenil: vaqueta de 40-44 g.
- Cadets: vaqueta de 38-40 g.
- Infantils: vaqueta de 36-38 g.
- Alevins: vaqueta de 34-36 g.
- Benjamins: badana de 32 g.
- Femenina: vaqueta 34-38g / plàstic 32g.

## 3. JUGADORS

Els jugadors que s'enfronten poden formar partides segons la seua quantitat:

- a) Individual, un contra un, es denominen mà a mà.
- b) Equips, amb dos o tres jugadors, es denominen equips de parelles o trios.

## 4. VESTIMENTA

L'equipatge esportiu és camiseta i pantalons curts de color blanc. Els equips locals portaran distintiu de color roig i els visitants, de color blau. En partides femenines també es poden utilitzar pantalons curts negres.

## 5. REGLES DEL JOC

### 5.1 Tanteig

Els jocs van de 5 en 5 i, per tant, a cada joc guanyat li sumarem 5 als ja aconseguits, fins a arribar al tanteig final de la partida, que varia segons categories:

- Professional: 25 *tantos* (5 jocs)
- Sènior / juvenil: solen jugar a 5 o 6 jocs, depenent de les partides.
- Fèmnes: solen jugar a 5 o 6 jocs, depenent de les partides.
- Cadets: 25 *tantos* (5 jocs)
- Infantils: 25 *tantos* (5 jocs)
- Alevins: 25 *tantos* (5 jocs)
- Benjamins: 20 *tantos* (4 jocs)

La puntuació en cada joc es compon de quinze i, per una altra part, de jocs anomenats *tantos*. El jocs van de quinze en quinze, agrupats en quatre jugades: 15, 30, Val i Joc. S'anomenen 15 net o per res/cap, 30 neta o per res/cap, Val net i Joc net.

Guanyarà l'equip que faça els quatre quinze amb una diferència de dos sobre el contrari. El joc consisteix en pujar i baixar, per la qual cosa, si després d'arribar un equip al Val l'equip contrari li empata, es baixarà a 30 per 30: anomenats Iguals o a Dos. Per això, l'home bo sempre marxarà l'últim que ha fet el quinze fent referència així

a qui puja i a qui baixa. També assenyalar que quan els dos equips porten 15 per 15 s'anomena Quinzens.

## 5.2 Traure

Per a començar la partida, la designació de l'equip que ha de situar-se al dau o traure es decidirà per sorteig tirant una moneda a l'aire o xapa (roig i blau).

Per a iniciar el joc, no es podrà traure sense avisar abans els jugadors del rest i amb la seua conformitat. Es procedeix de la següent forma:

El traure es realitzarà botant la pilota en el punt assenyalat (dins del quadre del dau) i colpejant-la abans que faça un segon bot. Després del traure, si es juga amb falta, la pilota haurà de tocar terra abans de la ratlla de falta. Si la pilota passa per l'aire sense botar abans de la ratlla de falta, serà falta, excepte si el jugador contrari la juga a l'aire (en este cas, la pilota farà joc, continuant el mateix).

## 5.3 El Joc

Una vegada s'ha fet el traure, l'equip contrari haurà de tornar la pilota a l'aire, al primer bot o raspant, no podent colpejar-la dues vegades seguides el mateix equip.

La pilota que és falta tirant-la directament a galeries, balcons, etc., també ho serà si va indirectament; sempre i quan no ho faça després del segon bot.

Per ajudar a entendre el reglament, tindrem en compte que el qualificatiu dels termes "quinze" i "falta" sempre s'entendran des de la perspectiva del que la tira o de l'últim que la toca.

## 5.4 Serà quinze:

- a) Quan la pilota colpeja en qualsevol part del cos que no siga la mà ni l'avantbraç.
- b) Quan un jugador alça la mà i diu "quinze".
- c) Quan la pilota toca el tamborí.
- d) Quan traspassa la ratlla del dau per terra.
- e) Quan es penja en el palquet de dalt o en la galeria del dau.
- f) Quan es queda o toca el terra de la llotgeta.
- g) Quan la pilota bota, toca rebot i no és jugada a l'aire.
- h) Quan la pilota va directa al rebot i no és jugada abans del segon bot.
- i) Tota pilota que es para entre el 8 i el rebot del rest i haja de ser jugada per l'equip situat al traure.
- j) Tota pilota que es pare entre el 2 i el rebot del traure, i haja de ser jugada per l'equip situat al rest.

## 5.4 Serà falta:

- a) Quan siga raspada xafant la ratlla del dau o darrere ella.
- b) Quan un jugador llança la pilota a la galeria del rest, incloent la xapa de delimitació del rest o barana, si existeix.
- c) Quan un jugador tira la pilota a la galeria llarga i es queda penjada tant si abans ha donat en la galeria del dau, com si no.
- d) Quan un jugador resta la pilota xafant l'espai de la llotgeta.
- e) Quan un jugador colpeja la pilota amb les dues mans juntes.

- f) Quan un jugador tira la pilota per dalt de la muralla fora del trinquet (cas dels trinquets descoberts).
- g) Quan el jugador tira la pilota fora del trinquet per dalt de les galeries, encara que la pilota colpeja abans la galeria del dau (cas dels trinquets descoberts).

**NOTES:**

- Tota pilota que torne del rebot i, al colpejar-la, el jugador toque la mà en terra, serà considerada com que ha fet un bot.
- Si dos jugadors li peguen alhora a la pilota, esta serà bona i farà joc.
- La pilota que entre i isca de la galeria lateral farà joc.

**5.5 Serà pilota parada:**

- a) Quan la pilota puja, directament o indirecta, a l'escala o colpeja en qualsevol espectador que estiga ubicat en ella.
- b) Si la pilota puja a l'escala entre el 9 i mig i la ratlla del dau, el jugador la podrà jugar a l'aire, bot o raspada.
- c) Si la pilota puja a l'escala directament entre el 9 i mig i el rebot del rest, o entre la ratlla del dau i el rebot del dau, es jugarà a l'aire o al bot.
- d) Si la pilota puja a l'escala després de botar com en l'apartat anterior, es jugarà a l'aire.
- e) Tota pilota que colpege en l'angle de la careta amb el primer esglaó, es considerarà parada.
- f) Tota pilota que puja a l'escala haurà de jugar-se a l'altura on haja botat la pilota. Si la pilota ha donat el bot entre la ratlla del dau i la paret del dau, es jugarà a l'altura de la ratlla del dau. Si la pilota ha donat entre la ratlla del 9 i mig i la paret del rest, es jugarà a l'altura del 9 i mig.

Tota pilota parada en el trinquet que es jugue raspada, es jugarà des del centre del mateix, podent raspar el jugador amb la mà que desitge.