

FUT-TENIS CALLEJERO

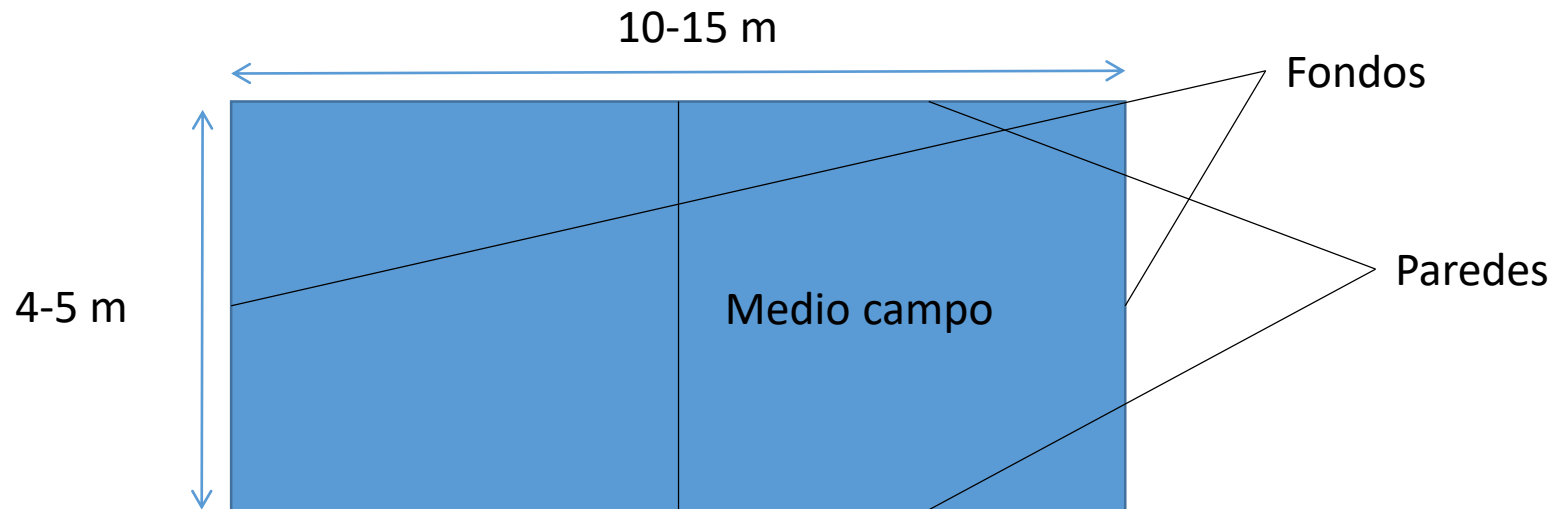
Reglas de juego

Índice

- Campo de juego
- Reglas de juego
- Puntaje

Campo de juego

- Se practica en una calle, sin tráfico, de 4-5 m de ancho y en una distancia de 10-15 m.
- Se deben identificar señales (e.g. una puerta, bajantes de agua...) que indiquen el punto medio del terreno de juego y los fondos de cada campo.



Reglas de juego (1/2)

- La partida se juega a 1 set de 21 puntos.
- Cada jugador realiza 5 saques, empezando el servicio con el jugador que gane el periodo de calentamiento.
- Los jugadores deciden cuando se inicia el periodo de calentamiento, y cada uno de ellos debe dar dos toques válidos antes de que se pueda producir el primer fallo, que decidirá quién inicia el servicio.
- El saque debe botar en el campo contrario sin tocar las paredes de las casas. El jugador adversario podrá tocar el balón antes de que bote.

Reglas de juego (2/2)

- Si toca la pared pero el bote se produce en el campo contrario, se repetirá el saque sin penalización. En caso de que no pase limpiamente al campo contrario (i.e. bote en campo propio o se marche por el fondo del campo contrario) se contabilizará como media, quedando un intento de saque pendiente.
- En cada jugada, el balón puede tocarse dos veces y botar una vez en el suelo (independientemente del número de veces que toque las paredes), antes de tener que pasar al campo contrario. Se permite que uno de los toques sea con la mano.
- El balón debe botar en campo contrario o ser tocado por el adversario para que se contabilice como punto.

Puntaje

- Se contabiliza el punto si se produce el bote en campo contrario y/o el adversario toca el balón en campo propio.
- Gana el jugador que antes llegue a 21 puntos.