



www.apefadal.es

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS - Ficha 129

C O R N E R B A L L

OBJETIVO

El objetivo del juego consiste en pasar la pelota al campo contrario, aprovechando los rebotes en las paredes y buscando espacios libres en el campo.

HISTORIA

En 2024, el profesor Pelayo Díez Fernández, en la ciudad de Salamanca, desarrolló este juego híbrido que fusiona elementos de un deporte de cancha dividida con los de un juego de muro y pared. Esta innovación presenta un notable potencial para su implementación, ya que sus reglas son simples y la dinámica del juego resulta divertida. La variabilidad de los rebotes lo convierte en un deporte dinámico, ideal para una práctica fluida y sin complicaciones, ofreciendo una alternativa recreativa y competitiva para la población. El juego exige el desarrollo y la aplicación de habilidades técnico-tácticas complejas, lo que lo convierte en una herramienta tanto de entrenamiento como de esparcimiento.

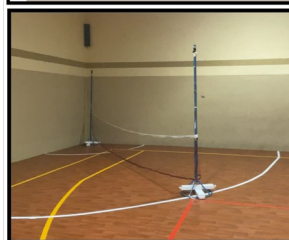
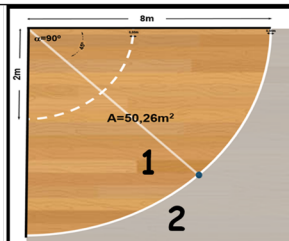
MATERIAL

Y

TERRENO
DE JUEGO

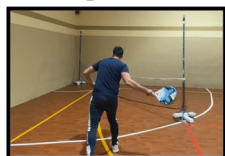
La pelota utilizada en este juego será de goma blanda, con un diámetro de 5 a 6 cm y un peso de entre 45 y 50 gramos, diseñada con una superficie uniforme y de color llamativo para asegurar su visibilidad. La pala, compuesta por un solo cuerpo integrado de cabeza y puño, será fabricada con materiales rígidos y no comprimibles, lo que le proporciona rigidez y comodidad. La superficie de golpeo será idéntica en ambas caras y deberá ser plana, lisa y/o rugosa.

El terreno de juego estará compuesto por dos paredes que forman un ángulo recto de 90°, configurando el espacio de juego. La zona de juego será delimitada por un arco trazado de pared a pared, con un radio de 8 metros medidos desde el vértice formado por las dos paredes del campo y el suelo. En cuanto a las áreas específicas, se establecerá una "zona de prohibido bote de saque" a una distancia de 2 metros, donde la pelota no podrá botar tras el servicio. Además, el campo se dividirá en dos áreas de 45° mediante una red (1), que tendrá una altura de entre 0,85-0,90 metros.



PRINCIPALES

REGLAS



-El sistema de tanteo es que los equipos parten de 15 puntos (3 - 5 sets) y gana el primero en llegar a "0" sin diferencia de 2. En esta línea, se puede puntuar 2 puntos si se golpea la pelota antes de que toque el suelo (volea) tras botar en ambas paredes, y se consigue el punto golpeando primero tu pared, luego la del adversario y finalmente un doble bote en su campo. En otras situaciones, se otorga 1 punto.

-El juego se juega en parejas mixtas con turnos alternos entre los jugadores. El saque siempre empieza desde el lado izquierdo del campo (2), tras un sorteo. La pelota debe rebotar primero en la pared del servidor, luego en la pared opuesta y, finalmente, botar en el campo contrario. El saque se realiza desde detrás de la línea de fondo (2) y debe botar primero en el campo del servidor (como en el pádel). No hay segundo saque. La pareja que empieza a servir en el primer punto de cada set decide quién lo hará, y el saque se alterna entre los jugadores de cada equipo, cediéndoselo al rival cuando se pierde un punto. El receptor debe esperar a que la pelota rebote en su campo antes de devolverla, golpeándola antes de que toque el suelo por segunda vez.

-Se pierde el punto si la pelota bota dos veces en el campo, sale fuera de los límites, se golpea con algo que no sea la pala, o si se toca la red con el cuerpo u otro objetivo. También se pierde si la pelota no rebota en ambas paredes antes de caer en el campo contrario, o si vuelve al campo propio sin tocar el terreno rival tras golpear ambas paredes.

Para más información
pdiezfe@upsa.es

PELAYO DÍEZ FERNÁNDEZ
ALBERTO RODRÍGUEZ CAYETANO
DAVID REVESADO CARBALLARES
BRAIS RUIBAL LISTA
SERGIO LÓPEZ GARCÍA

