

Exposición dun: DEPORTE ALTERNATIVO



INSTRUCCIÓN:

Facede grupos de máximo **6 persoas** e **elixide entre todos que xogo/deporte alternativo ides expoñer aos demais** nunha sesión.

Teredes que:

1. Procurar máis información sobre o xogo/deporte elixido e preparade todo o material necesario para desenvolve-lo no aula.

2. Elaborade unha ficha con ela para presentar o xogo/deporte e entregala antes da exposición:

Nesta ficha-guión terá que haber unha ligazon a un video explicativo máis un resumo do que ides a narrar na vosa exposición.

Tedes que expoñer todos, cada un unha parte.

3. Sortearemos en clase a orde de exposición.

A continuación tedes o ficheiro cos xogos:

puntuación

base doble 2	base simple 1
base triple 3	base simple 1
base doble 2	base simple 1

al mejor de 3 juegos

juego:

- ★ mayor puntuación tras 10'
- ★ llegar a 15 pts. o
- ★ derribar todas las bases

empate:
juego final (dif. + 2 pts.)
penalties tras 10'

colaboración
oposición

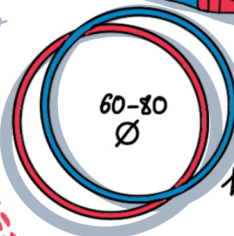
2022

Agustín Rodríguez Jiménez
La Rioja CEIP Varia

materiales



12 ladrillos
6 ● 6 ●



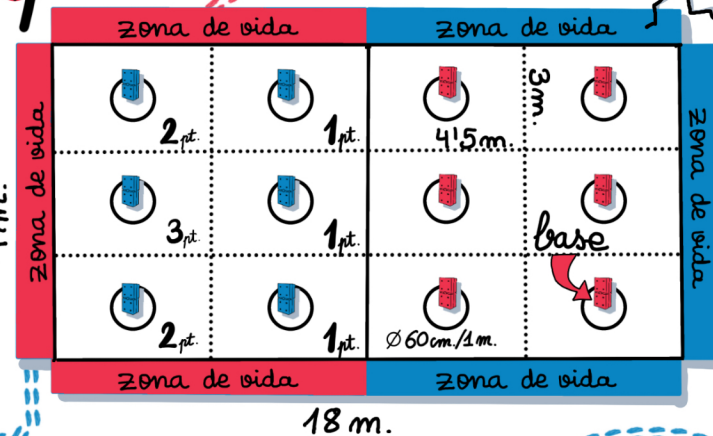
60-80
Ø



Ø 15 cm
12 aros
6 ● 6 ●

balón
gomaespuma

pista



duración

cada juego 3' descanso

10' o
15 pt.

reglas

- ★ balón: siempre lanzado, no golpeado
- ★ parada del balón: cualquier parte del cuerpo
- ★ eliminación: derribando la base
- ★ zona de vida: tras ser eliminado te puedes mover en esa zona
- ★ recuperación de posición: derribar base contraria
- rotación del equipo: sentido ⌚ con base levantada

LAUNCHBALL

Un deporte nacido del patio para jugar en el patio

obj.

conseguir la mayor puntuación posible derribando las bases contrarias

jugador@s



1 por cuadrante + 1 en zona de vida

2 equipos mixtos

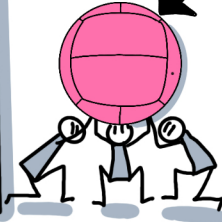
@el-yunque

deporte de blanco y diamo



KiN-BALL

trípode



- ★ todo el equipo en posición de trípode
- ★ golpes por arriba de la cadera
- ★ con brazos: 1 o 2 manos, tipo béisbol...
- ★ no en trayectoria descendente
- ★ balón debe caer a + de 1'80m.

★ antes de golpear gritar:
OMNIKIN + color de 1 equipo

golpeo

jugador@s



mixtos

lanzar el balón atacando a uno de los otros 2 equipos y conseguir que el balón toque el suelo antes de que lo receptionen

OMNIKIN "todas las tribus"

Carta de la deportividad

FAIR PLAY



1986

Mario Demers
Canadá

cooperación - oposición

@el-yunque

pista

20m.

salvar el balón

con cualquier parte del cuerpo se puede mover con el balón: solo 2 personas y máx. 10"

20m.

puntuación

equipo

1 que gana 1 periodo	que queda 1° en el periodo +2
-1 aviso menor tarjeta amarilla	aviso mayor tarjeta roja -2

GANAR

equipo con 4

periodos

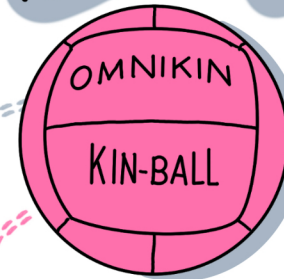
periodo

11 puntos

puntúan siempre 2 equipos:

- ★ Siempre que cae el balón
- ★ cuando se comete falta
- no se puede atacar al equipo que va 2 ptes. por debajo de la puntuación del 2°

material



Ø 1'22 m. 1kg.

contra el racismo

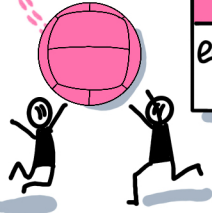
colectivo



por la expansión del mundo

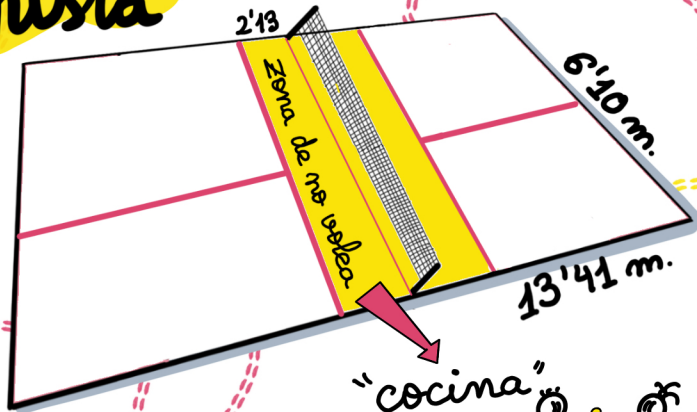
por la igualdad

petos de 3 colores



mixto

pista



puntuación

divertido

3 sets

11 ptes.

con una diferencia de 2 puntos

15 ptes.

21 ptes.

solo puntúa quien tiene el servicio

inclusivo

@ej-y punto

sencillo

intergeneracional

reglas

- ★ regla doble bote
- ★ regla 10 segundos
- ★ regla del 3er golpe

Saque: pala por debajo de la cintura

jugador@s



individual

dobles

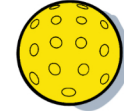
PICKLEBALL

Cancha dividida



pelota

ø 7'3 cm. 25g.



material

1965

Joel Pritchard
USA

- ★ derecha
 - ★ revés
 - ★ volea
 - ★ remate o smash
 - ★ globo o lob
 - ★ saque
- golpeos**
- dink

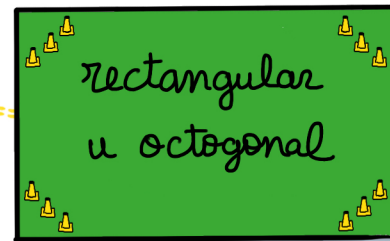
objetivo

sumar puntos con un intercambio de golpes entre jugador@s pasando la bola por encima de la red

- 2 oportunidades de saque repartidas entre jugador@s
- si saca ① y gana → saca desde el otro lado
- si saca ① y pierde → saca ②
- si se pierde el punto → saca el otro equipo

campo

40M x 20M



2 modos de juego

se cuentan una serie de **intervalos** de los que se utilizan para contar penalizaciones.

equipo + puntos → gana

se juegan 3 o 5 **sets** de 5 puntos
equipo + sets → gana

JUGGER

objetivo

introducir el móvil (jugg) en la portería (base) del equipo rival

material

(acolchado)

escudo



85cm. espada corta

1'4m. mandoble o espada larga

1'8m. stak o bastón

2m. Q-tip

3m. Kette + 20cm. pelota

normas adaptadas al aula por
"jugger en clase"
A. Plaza
M.A. Ruiz



pompers

con sticks
abren camino al corredor



corredor

sin stick
coge el jugg para marcar

jugador@s

JUGG 30cm.



punto

cuando el corredor introduce el JUGG en la base del equipo rival

inicio → cada equipo parte desde la línea de fondo de su campo

jugg → neutral en el centro del campo

"3, 2, 1; jugger!": los equipos entran en el campo y disputan la posesión

enfrentamiento → entre jugador@s con los implementos acolchados para intentar tocar al contrario

tocado → en zona válida sin exceso de fuerza jugador/a tocado pone rodilla en el suelo. Contar una penalización de 5 intervalos (8 con kette)

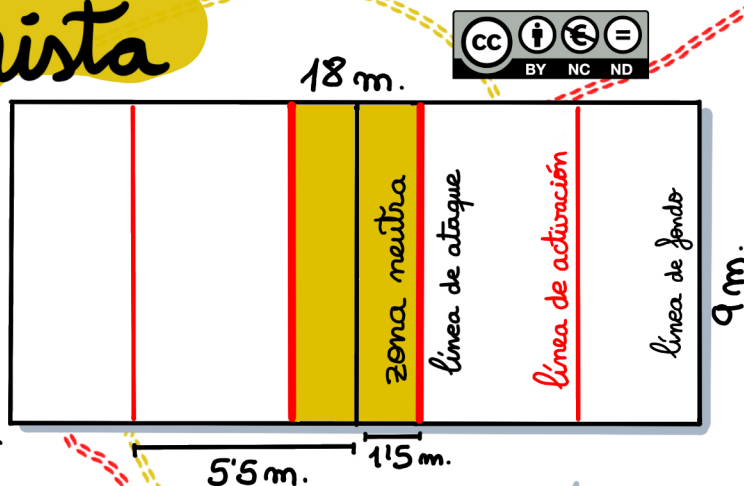
→ señales sonoras 1'5 seg.



Berlin



pista



cancha dividida

material 5



pelotas
Dodgeball

17'78 cm. Ø

presión 1.6-1.8 psi

colectivo

2 tiempos

20:00

5' descanso

partidas
máx 3 minutos

si no ha sido eliminado
todo el equipo, gana quien
más jugador@s tiene en
el campo

@el-yunto



hace 200 años
África

DODGEBALL

objetivo eliminar a los jugador@s rivales

6 jugador@s

2

equipos middle - medios - catchers
corner - esquinas - lanzadores

puntuación



cooperación -
oposición

- eliminación → cuando te da la pelota en un lanzamiento directo sin bote; también si lanzas a más de 1'5 m. del objetivo (nivel educativo)
- lanzamientos → solo con las manos
- no se puede salir ni pisar líneas del campo
- Balón se puede usar como escudo pero si se te cae la pelota estarán eliminado
- si coges balón al aire salvas a 1 compañer@ eliminas al lanzador/a
- obligación de lanzar → equipo con 3 pelotas o +

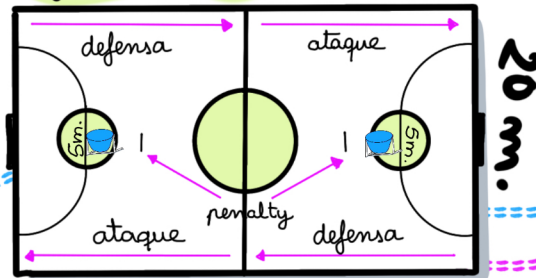
infacciones

leves

(se saca desde la banda más cercana a la infracción)

- ! tocar o estar a menos de 1m. del rival con pelota
- ! mantener la pelota + de 5" (capitán)
- ! desplazarse con la pelota en las manos
- ! lanzar al cesto incorrectamente
- ! invadir la zona ofensiva mientras se ataca

pista



reglas

- ★ solo se puede pivotar con la pelota
- ★ defensor debe estar a más de 1m. del jugador con pelota
- ★ encestar solo con movimiento de PETANCA (desde fuera del círculo de puntaje)

Capitán

- lleva las cintas de rugby tag o 2 pañuelos
- ★ puede moverse con la pelota 5"
- ★ no puede encestar
- ★ si le quitan cinta/pañuelo es eliminado temporalmente

graves (penalty)

- ① empujar, agredir, golpear, insultar
- ① invadir la propia zona defensiva mientras se es atacado

puntuación



cada vez que se encesta la pelota en el cesto contrario

*cada set empieza de cero

duración

5' min.

3 sets + ronda de penaltys al acabar los 3 tiempos

objetivo

Marcar un punto encestando la pelota de Grabbal en el cesto del equipo contrario.

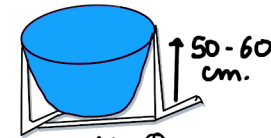
jugador@s

2 equipos mixto

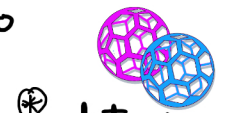
material



petos



cesto
φ 46-50 cm



pelota de Grabbal
φ 18-21 cm

⊗ pueden ser autocontruidos



Óscar Ramírez Lozano
Isabel Peinado Moya
Carlos Escibano Soler

CEIP Santísimo Cristo de las Injurias
Noblejas (Toledo)

PUNTUACIÓN

Se sumará el nº total de golpes utilizados en los hoyos propuestos

SIST. HÁNDICAP: permite igualar niveles (otorgar hándicap en función a su nivel)

- ★ HÁNDICAP 6 alumnado con nivel + bajo
- ★ HÁNDICAP 0 alumnado con nivel + alto

Finalizados los hoyos se restará el nº de hándicap al nº total de golpes de cada jugador/a

ORDEN de JUEGO

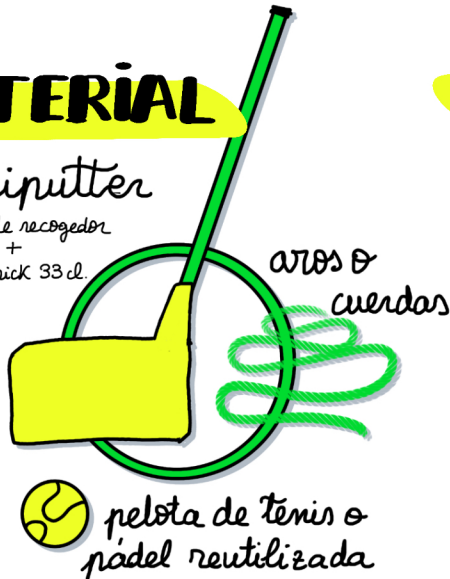
- ★ Sorteo del orden en el 1º hoyo
- ★ Hoyos posteriores: se tiene en cuenta el nº de golpes del hoyo anterior, comenzando el que menos empleó.
- ★ Después del 1º golpe de cada jugador/a, golpeará quien tenga la pelota más alejada.

REGLAS BÁSICAS

- ★ Comienzo: jugador/a colocado en el TEE de salida.
- ★ Asegurarse antes de golpear que no hay nadie que pueda ser golpeado.
- ★ Golpear la pelota sin demorarse en el tiempo.
- ★ Prohibido molestar al resto.
- ★ Hay que golpear, no arrastrar.
- ★ No interferir en la trayectoria de la pelota
- ★ Antes de golpear esperar a que la pelota esté estática.

MATERIAL

reciputter
palo de recogedor
+
tetrabrick 33 cl.



OBJETIVO

Emplear el menor nº de golpes para completar los hoyos propuestos

MODALIDADES



ORGANIZACIÓN

Se dividirán en los hoyos propuestos para fomentar la fluidez.
Rotación de forma ordenada



Juanjo Sánchez-Rico

Comunidad de Madrid

@el-y punto



PISTA lisa,

dependerá del nº de hoyos que conformen el campo.

posesión



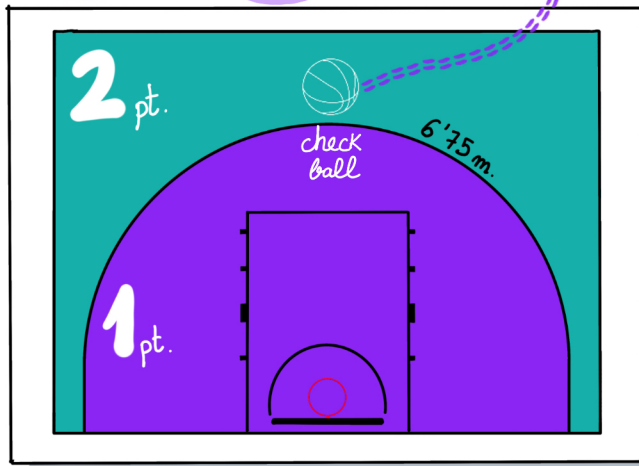
hay que salir de la línea de triple para intentar un tiro



1ª posesión: moneda al aire

check ball: tras situación de balón muerto, intercambio de balón detrás del arco en la parte superior

media cancha 15 m.



puntuación



- canasta dentro de la línea de triple (dentro del arco)
- tiro libre



- canasta fuera de la línea de triple (detrás del arco)

BALONCESTO

@ef_y punto

7 faltas de equipo
2 tiros

10 faltas de equipo
2 tiros + posesión

duración

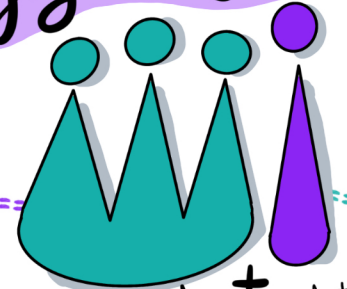


1 tiempo o llegar a



* si hay EMPATE gana quien anote primero **2 pts.**

jugador@s



en cancha + suplente



3'05 m.

pelota



Talla 6

jugador@s

2 equipos

primaria

ESO + BACH

objetivo

Marcar gol en la portería o en el aro

duración

2 tiempos

15' 20'

PRIMARIA ESO + BACH. adultos

puntuación

1 gol balón en portería penalti

2 goles balón en aro

CC BY NC ND

inclusivo

2017

Sevilla



RINGOL

RINGOL

Saques

- ★ inicio
- ★ portería
- ★ banda
- ★ esquina
- ★ falta (entre 2)

victoria → 3 puntos

empate → 2 puntos

derrota → 1 punto

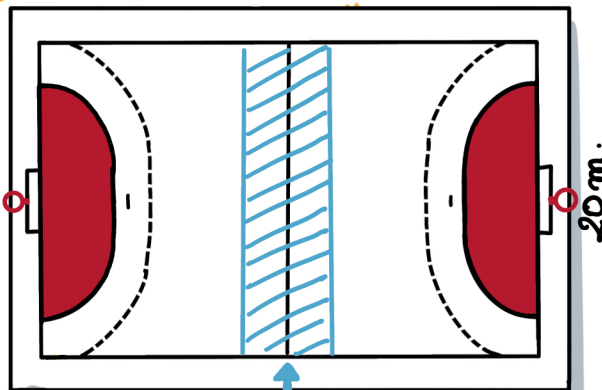
material

aro 60cm

portería

balón 200gr.

campo



Zona de influencia movilidad reducida

deporte colectivo de invasión

golpeos

- ★ no se puede golpear el balón más de 2 veces seguidas
- ★ se puede golpear con cualquier parte del cuerpo (cabeza y puño no)
- ★ con el pie se golpea en parábola (excepto en el área)

lanzamiento al aro

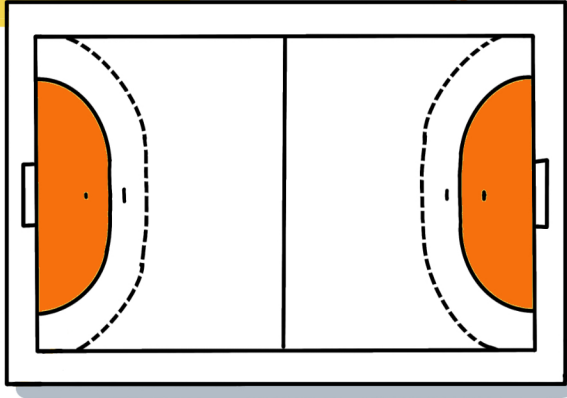


fuera del área → 1 solo golpeo

dentro del área → 1 o 2 manos (máx. 5")

campo

38 - 40 m.



18 - 20 m.

4 tiempos

15 min.



¡tocado!

- ★ cuando 1 jugador/a del equipo contrario toca a quien lleva la pelota
- ★ en ese momento se pitará FALTA
- ★ la posesión pasa al equipo rival
- ★ saca quien haya "tocado"

gol

1 punto
con mano, pie o palmeando

material



baloncesto
+ fútbol
+ rugby

ARTZIKIROL

objetivo: meter la pelota dentro de la portería del equipo rival

saques

- ★ máximo 6 seg.
- ★ defensa podrá estar encima del contrario sin tocar la línea

cambios sin parar el tiempo

jugador@s

7

6 de campo + portero@

puede salir y convertirse en jugador de campo si le tocan en el campo con el balón será PENALTI

@ef-y punto

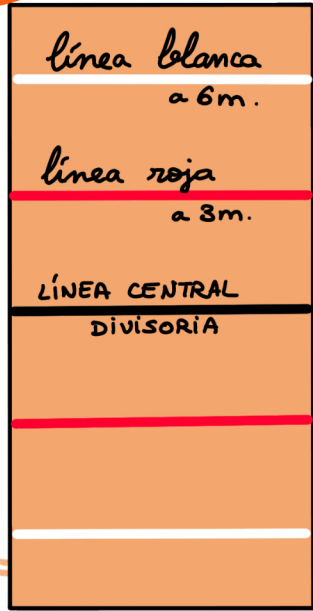


2007

J. Ramón
Rey
ÁLAVA

campo

14-18 m.



Salvados:

- si me da, no bota y la cojo yo o un/a compañero/a

Lanzamientos:

- solo con la mano
- se puede pasar

prohibido:

- faltas de respeto
- golpear con el pie
- salir de las líneas
- tocar balones en juego

eliminación:

- si te golpea y cae
- si tocas la línea central
↳ te vas al banco

3 pelotas



Ø 165 mm.

puntuación

Valores + juego limpio

7 puntos

- ★ ★ ★ marcador partido
- ★ ★ ★ comportamiento equipo
- ★ ★ ★ comportamiento grada

3 VICTORIAS

DATCHBALL

adaptación del
DODGE BALL

@ef-y punto

deporte de equipo
cancha dividida
coeducativo

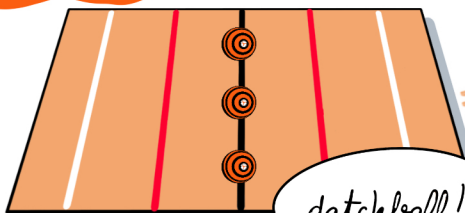
- las medidas dependen de la categoría
- espacio cerrado



Roberto Navarro
ARAGÓN

inicio

3 pelotas en el centro



¡datchball!

objetivo

eliminar al equipo contrario golpeándolo con los balones

6 jugadores
2 mixtos
equipos + árbitro



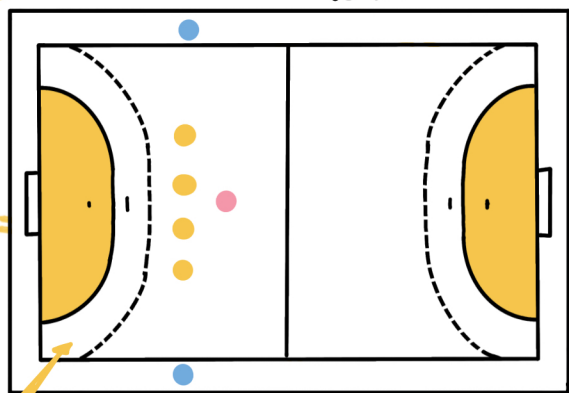
las líneas secundarias sirven para controlar la duración del partido

reglas

- ★ escudo
- ★ el rebote
- ★ robar balones
- ★ eliminar con escudo
- ★ aire con tu disparo
- ★ aire en 2 tiempos
- ★ kamikaze

campo

40m.



Zona de lanzamiento

@ef-y punto

- ★ saludo de cortesía
- ★ no se puede entrar en el área
- ★ no más de 5" con la pelota
- ★ mínimo 4 pases en los cuales deben intervenir ambos géneros

3 periodos

10 min.

rotación de roles



objetivo

introducir la pelota dentro del Stik del equipo contrario

coeducativo

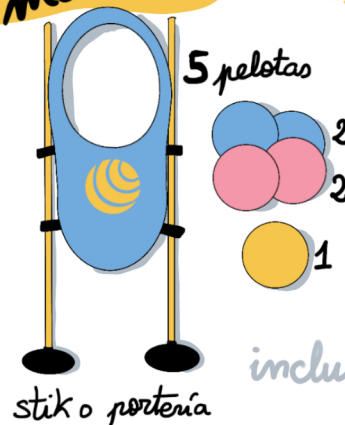


CASTILLA-LA MANCHA

Carmelo J. Trapero Huete

lanzamientos + deportividad = **marcador**

material



inclusivo

jugadores



jugador@s de campo

bombarderos

cooperativo

STIKBOMBALL

3 roles

deporte de invasión

- son 4 por equipo + libero
- con la pelota solo pivotar y en la zona de lanz. pueden dar 3 pases
- se les puede eliminar si tienen la pelota en la mano
- pueden lanzar al Stik

JUGADORES DE CAMPO

- 2 por equipo
- se colocan detrás de las líneas laterales de su campo
- cada bombardero tiene una pelota

BOMBARDEROS

- 1 por equipo
- por su campo puede desplazarse con la pelota
- en campo contrario pasa a ser jugador de campo
- puede ser eliminado siendo libero

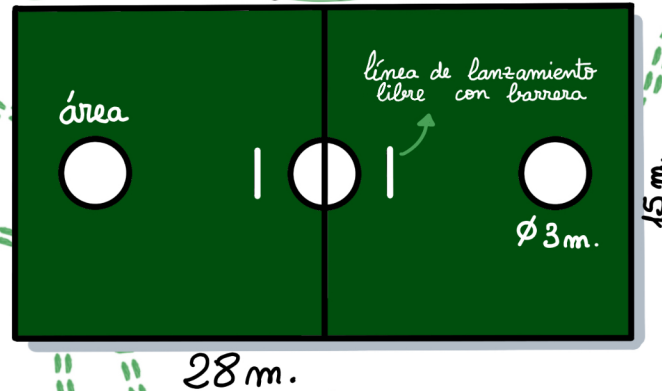
LIBERO

alternativo



Se hace "rosquilla" cuando 1 atacante recibe la rosquilla en el área que ataca introduciendo su brazo en ella.

terreno de juego



jugador@s

5
o 4

según dimensiones del campo de juego

objetivo

conseguir más puntos que el equipo contrario consiguiendo "rosquillas"

reglas

- ★ salto entre 2 al inicio
- ★ defensa a 1 m. de distancia
- ★ posesión aro: no + de 2 pasos
no + de 5 segundos
- ★ si cae el aro pasa al otro equipo: saque lateral
- ★ no defensa dentro del área
- ★ no + de 5" en área adversaria
- ★ la defensa dentro del área se cortiga con lanz. libres con barrera

material



3 tiempos

10 min.



- 1 punto: lanzamiento libre con barrera
- 2 puntos: lanz. dentro del campo contrario
- 3 puntos: lanz. desde el propio campo

LA ROSQUILLA

@ef-y punto

+ táctica
que técnica

colectivo

deporte
alternativo

faltas

- leve: saque lateral
- 7ª falta leve: lanz. libre con barrera
- 5 faltas: eliminación



objetivo:

- ★ hacer pasar el balón limpiamente por la portería para que, en el otro lado, un/a compañer@ pueda atraparlo antes de que toque el suelo o sea interceptado por el equipo rival.

2016 Victor Manso Lorenzo

2 periodos
15' minutos

máximo

5

pases segundos jugador@s

2 equipos mixto

terreno de juego



pases

- ★ pases en vertical
- ★ pasador y receptor en distintas áreas
- ★ no vale chicle



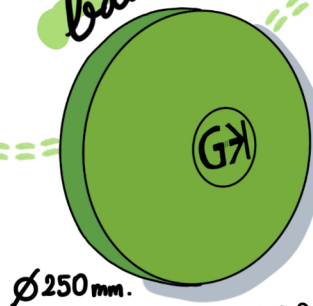
marcador



postes

@ef-y punto
chubasco de piscina
mínimo 2m.
pica
base

balón



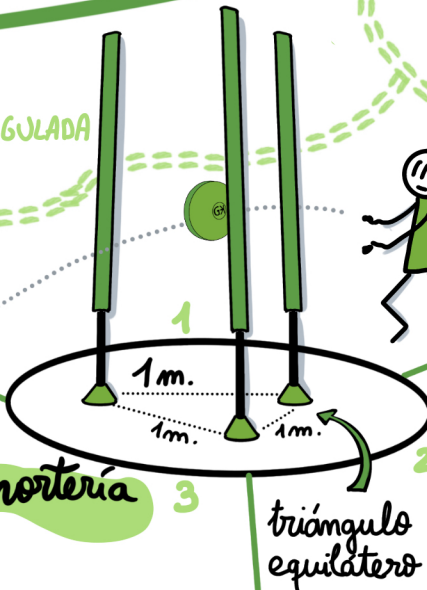
Ø 250mm.



★ deporte colectivo de COLABORACIÓN-OPDACIÓN REGULADA



portería



triángulo equilátero

puntos

15

alcanzar y mantenerlos hasta el final

hay puntos

VALOR DEL PUNTO lo determina quien atrapa el balón



SUMA 1, 2 o 3

Si se pasa el balón con la MANO por el medio de la portería y se recepciona limpiamente por alguien del mismo equipo.

RESTA al rival 1, 2 o 3

Si se pasa el balón con el PIE por el medio de la portería y se recepciona limpiamente por alguien del mismo equipo.

www.goubaksport.com

2 equipos

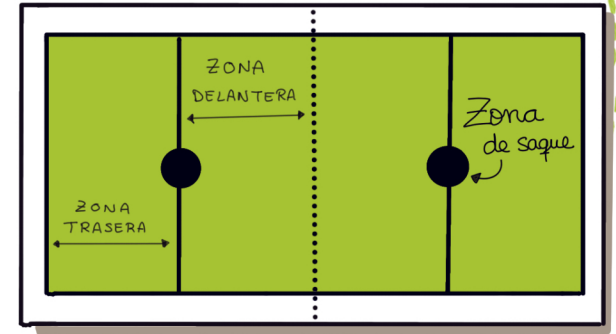


Tripin (3ptos)

↳ golpear con 3 partes distintas

1992 J.L. Roca Brines

Campo



↳ Red 1'07m.
@ef-y punto (de tenis)

- Máximo 3 toques botes x equipo
- Después 3 puntos seguidos cambio de saque y zona



mixtos

3 a 20

jugador@s

- cambios ilimitados
- orden de saque
- libertad de movimiento en las zonas (no invadir)

PINFUVOTE

deporte alternativo

★ Hay que enviar el móvil al campo contrario para que este toque dos veces consecutivas el suelo o que el equipo contrario no pueda devolverlo.

saque

- en el círculo central
- 2 pies dentro, sin salto
- lanzado o golpeado
- cualquier parte del cuerpo
- con o sin bote previo



Ø 19-21 cm.

SETS
mejor de 3

PUNTOS
25

Se puede golpear con cualquier parte del cuerpo.

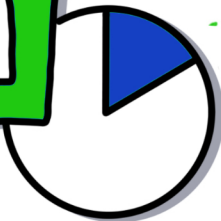
prohibido:

- ✗ coger o retener balón
- ✗ golpear 2 veces seguidas
- ✗ bloquear el saque
- ✗ invadir o tocar red

2 tiempos

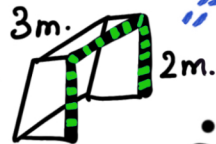


primaria



5 min.
descanso

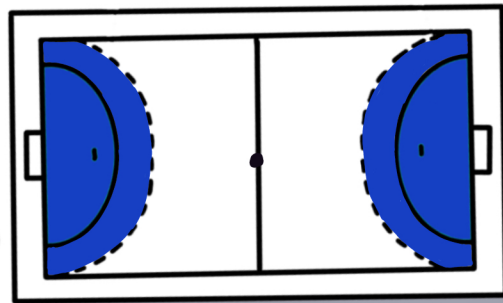
13 - 18 años 20 min.
+ 18 años 25 min. (10' descanso)



pista

20m.

40m.



Juanjo
Bendicho



Objetivo: introducir la pelota en la portería contraria mediante golpes con las manos

Reglas

- ★ Se juega con manos, brazos o parte sup. del cuerpo.
- ★ No hacer dobles.
- ★ No tocar con pies o piernas.
- ★ No golpear con puño cerrado.
- ★ No retener, ni agarrar, ni lanzar el balón.
- ★ No empujar ni coger al contrario.
- ★ Respetar distancia en los saques.

COLPBOL



@ef-y punto

deporte colectivo
de invasión



balón



goma
plástico o
sintético
Ø
65 a 72 cm

2 equipos



mixtos

Saques:

- ★ de falta → línea de banda
- ★ fuera de banda ↑
- ★ fuera línea de fondo:
corner o saque de puerta
- ★ de centro → después de gol
- ★ del árbitro → inicio del partido y juego parado.

Se hacen **GOLPEANDO** el balón (resto jugadores/as a 3 m.)

No hay penalti

Saque inicial ¡AIRE!
parabola desde rectángulo
al campo contrario

Pases → 1 o 2 manos

Robo balón → solo durante
el vuelo

No se puede correr con
el balón (solo pivotar)

Máx. 10 segundos

Marcajes 1x1 y a 1m.
de distancia

@ef-y-punto

pista



2019

Pau
Morant

2 mixtos
equipos

material



4 conos
40 cm.

balón espuma
16 cm Ø

TWINCON

coeducativo e inclusivo

objetivo
conquistar el cono
adversario



duración:

a puntos o 2 tiempos

PUNTOS
17

15'
8-12

20'
13-16

30'
+ 16

FALTAS

- ★ desplazarse con el balón
- ★ defensa de 2 o + jugador@s
- ★ pase con golpeo
- ★ golpeo a quien lleva balón
- ★ contacto físico
- ★ + de 10 seg. con balón
- ★ menos de 3m. saque de banda
- ★ controlar balón con el pie
- ★ penetrar en zona de defensa

CONO DEFENSIVO

NO GRAVE
Saque de banda

1 pto. equipo
contrario

anotación: 1 pto. al derribar
un cono tras un lanzamiento.
Después se lanza 1 TWIN



Twin
(a 3m.
de distancia)



1 pto. extra



2 pto.
extra



Bottlebódromo

modalidades:

- ★ recepción directa
- ★ recepción múltiple
 - ★ bol (1 golpeo previo)
 - ★ bottle (2 golpes previos)
 - ★ bottlebol (3 golpes ")



Material

autoconstruidos

BOTTLE
garrafa de agua
sin base

+

BOL
periódicos +
globos



tamaño
tenis

BOTTLEBOL

Saque:

golpear el bol con el bottle
desde la zona trasera derecha
para que supere la red (2)

golpeo:

con cualquier parte del bottle

recepción:

según la modalidad de recibir el bol

coeducativo
alternativo

jugador@s

6 en pista + 1 en aro

9 m.

18 m.



red 2 m.

aros de
sustitución

cancha
dividida

puntuación



@ef-y punto

puntos:

- ✓ doble falta
- ✓ no se recibe conforme a la modalidad
- ✓ al pasar el bol de campo:
 - no supera la red
 - bota fuera del campo

colaboración - oposición

José A.
Amador
Carretero





TERE
MIÑA
ENCINAS

2 equipos
mixtos



10' descanso

2 tiempos
20'

pelota

50 CM
PVC



bote lento

jugador@s

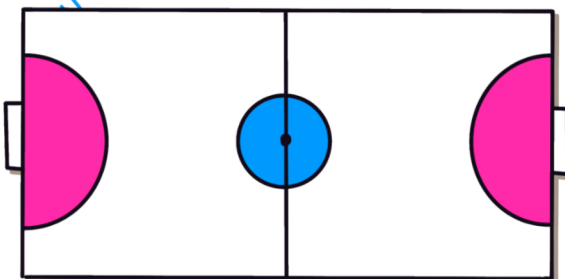


BIJBOL

Juego alternativo, predeportivo,
educativo, coeducativo, inclusivo,
de contacto (invasivo).

pista

40 M x 20 M @ef-y punto



Está permitido

- ✓ tirar a gol desde todo el campo
- ✓ tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo
- ✓ rodar, botar y conducir la pelota con pie o mano
- ✓ impulsar la pelota invadiendo el espacio aéreo

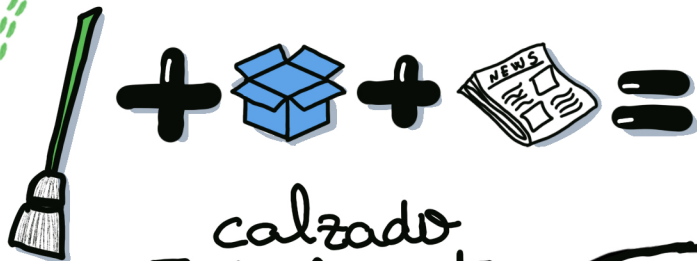
No está permitido

- ✗ pisar el área
- ✗ agarrar o retener la pelota
- ✗ disputar la pelota más de 2 jugador@s del mismo equipo



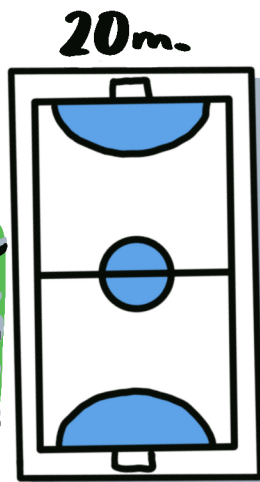
MATERIALES autoconstruidos

pelota
polivalente

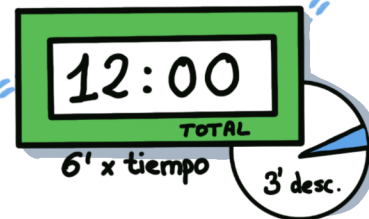


bottle
stick

Pista



CARLOS
CHAMORRO
2018



SKATE BOTTLE

ECOCEDUCATIVO

OBJETIVO

meter
la pelota a
través de golpes
con el stick en
la portería contraria

@ef_y punto

REGLAS

- deslizamiento obligatorio
- golpear pelota con el stick
- 2 golpes por persona
- área solo portero@
- no chicle
- robar solo interceptando

6
3♀ 3♂
jugador@s
2 EQUIPOS
MIXTOS



alternativo

colectivo

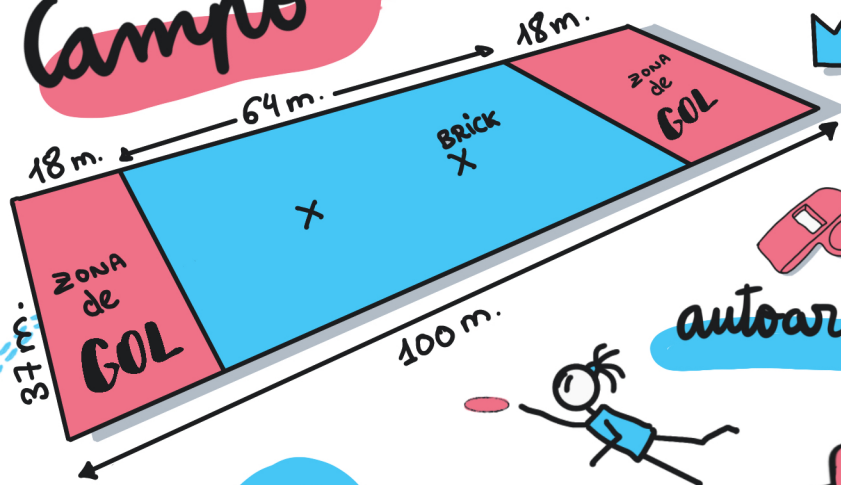
mixto

inclusivo

educativo

medio
ambiente

Campo



GOL

si una persona del eq. atacante recepciona el disco en la zona de gol

NO hay árbitro/a

autoarbitrado

Spirit of the game

SOTG

1968

Joel Silver
(EE.UU.)

NORMAS:

- regla de los 10 seg.
- no se puede correr con el frisbee
- si se puede pivotar
- no puede haber contacto físico ni bloqueos
- las faltas las pitan los jugadores

7 jugador@s



2 equipos

mixto (coed)
♀ (women)
♂ (open)

ULTIMATE

frisbee

deporte no contacto



TURNOVER

cambio de posesión

- ★ fallo de recepción
- ★ recepción fuera del campo
- ★ regla de los 10"
- ★ disco entregado en mano
- ★ correr con el disco
- ★ contacto físico
- ★ disco interceptado o tirado

PULL

saque inicial
y después de gol

GOLES
15

gana

@el-y punto



8
mán
goles en 100'

Se juega
en cualquier
dirección

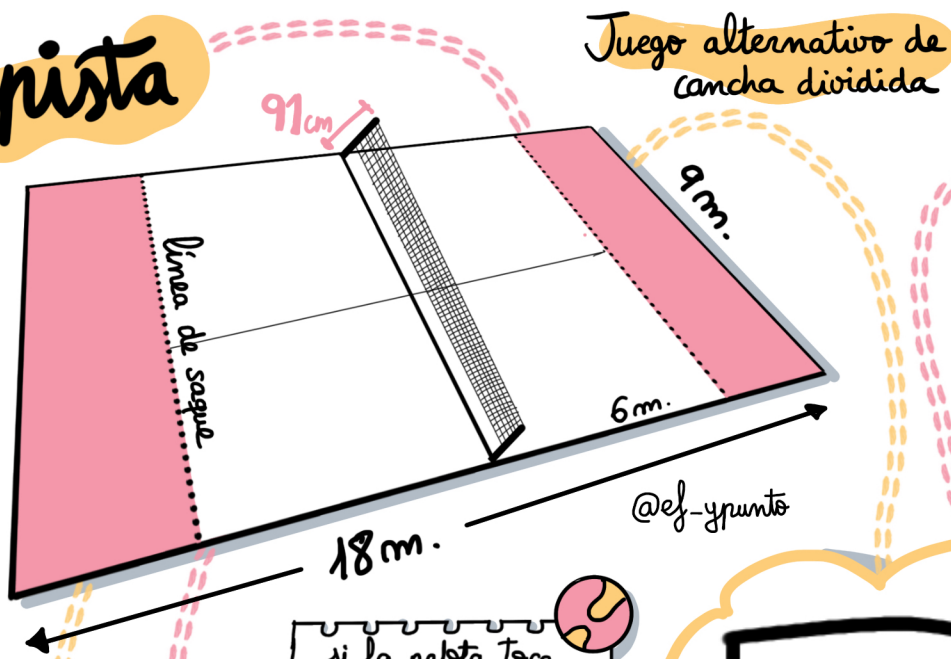
Disco



175 gr.

Ø 27.5 cm.

pista



Juego alternativo de cancha dividida

cada set

15

puntos con 2 de ventaja

o también 2 tiempos de 10'

palas

madera o cartón

pelota



no puede ser sostenida por las palas, transportada o arrastrada por las mismas, tiene que ser GOLPEADA

si la pelota toca la red y pasa el punto será válido

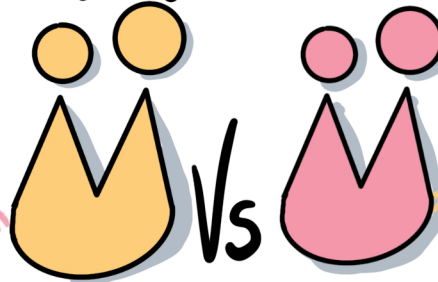
PÁDEL

Solo el equipo que saca puede conseguir punto



- por su propia acción
- por errores rivales:
 - dejar botar la pelota 2 veces
 - enviarla a la red
 - lanzarla fuera de la pista

jugador@s



parejas mixtas

saque o servicio

- Comienza el juego
- Se sirve en diagonal
- Se rota el saque
- Se saca golpeando la pelota por debajo de la cintura tras dar un bote

marco de rebote

goma
elástica

1m.

TCHOUK

1m.

1970 Dr. Brandt

balón

54-60cm.

325 gr.
475

máximo:

- ★ segundos
- ★ apoyos
- ★ pases
- ★ ataques al mismo marco

reglas

- solo se juega con las manos
- no se bota
- no obstaculizar
- no tocar al contrari@
- no interceptar
- la pelota no toca suelo

TCHOUKBALL

deporte para la paz ☺

intensidad

versatilidad

táctica

juego limpio

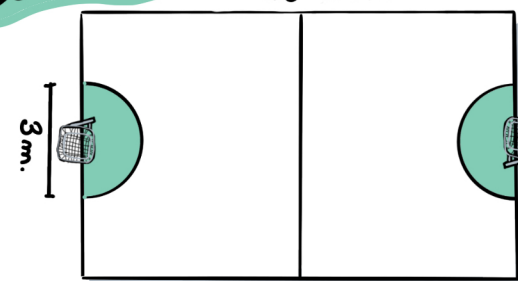


3 periodos

15' minutos

campo

26-29m.



15-17m.

3m.

árbitros

@ef-y punto

- punto a favor
- punto en contra
- marco

objetivo

lanzar la pelota contra el TCHOUK, que rebote en la red y tras el rebote toque el suelo dentro del campo fuera de las áreas prohibidas que rodean el tchouk

1 pto.

7 jugador@s

2 equipos

1 principal
2 de campo



PUNTOS

30

PARA QUIÉN
ATRAPE A

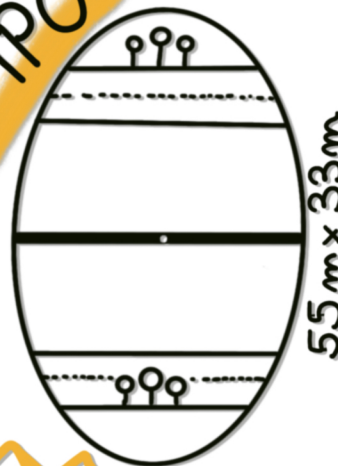
10

PARA EL
EQUIPO QUE
ANOTE EN
UN ARO

Aros
3 alturas



CAMPO



7

JUGADOR@S
en el campo

TOD@S
CON

escoba

U.D. Muggle Quidditch

@el-yunto

posiciones

3 Pelotas



QUAFFLE



1 GUARDIÁN

1 BUSCADOR/A

3 CAZADORES/AS

2 GOLPEADORES/AS



SNITCH



2 BLUDGERS



golpean al contrario



1946

LORENZEN
& REINOL

origen terapéutico



2 tiempos
reloj parado



equipos

ataque



infracciones
falta personal
falta de equipo
penaltis

paralímpico
no adaptado

@ef-y punto

Goalball

objetivo

marcar
gol



deporte
colectivo

9 m.

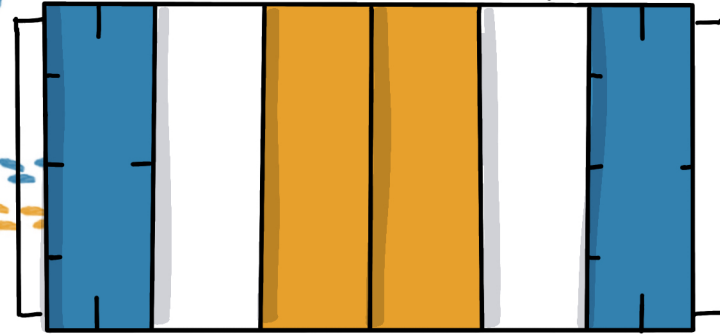


1'3 m.

Campo
3 zonas



defensa neutra ataque



18 m.

defensa



Pelota



caucho

1'25 k.

cascabeles

2

SILENCIO

