

## VÓRTEBAL - 1

<p><b>OBJETIVO</b></p>	<p>El VÓRTEBAL es un dinámico deporte que se practica por dos equipos en sus diferentes modalidades. El balón "Vortex" está diseñado de forma especial, es similar al de fútbol americano con un alerón que regula la trayectoria y unos orificios que provocan unos silbidos en sus trayectorias de mayor velocidad. Hoy empezamos con la modalidad del DOBLE VORTEX.</p>	
<p><b>TERRENO DE JUEGO y NÚMERO DE PARTICIPANTES</b></p>	<p>En la modalidad "DOBLE VORTEX".- Se juega en un campo de baloncesto y la zona principal de juego está limitada con las dos áreas de 6,25 m. pueden jugar de 2 a 6 jugadores/as. En el caso que se juegue en el campo de Balonmano la zona de juego estará marcada por la zona interior del área de golpe franco o área marcada con trazos discontinuos.</p>	
<p><b>MATERIAL</b></p> 	<p>El Vortex tiene un diseño aerodinámico que facilita su lanzamiento y su agarre, las aletas de la cola del balón hace que gire más deprisa, realizando espirales concéntricas y de gran precisión, está construido en Duroskin. Los tres silbatos independientes producen un peculiar sonido, que avisan de su trayectoria y de la velocidad de la misma. En la modalidad "DOBLE VORTEX".- Se utilizan dos Vortex</p>	
<p><b>DESARROLLO DEL JUEGO y PRINCIPALES REGLAS</b></p>   	<p>-Cada equipo de 2 a 6 jugadores defiende su court o zona defensiva, marcada por las correspondientes áreas. -Los dos Vortex se ponen en juego al mismo tiempo. -Cada jugador y/o jugadora intentan lanzar el Vortex dentro del court contrario. -Un jugador/a o un equipo no pueden en ningún caso tocar dos Vortex a la vez. Cada lanzamiento de debe efectuar desde el punto donde se atrapó el Vortex, estando prohibido desplazarse con el Vortex en la mano. Se toleran sin embargo, los pasos necesarios para detener la inercia de la carrera. Si se atrapa un Vortex fuera de los límites, no se puede volver a lanzar hasta que los dos pies del jugador estén dentro de su court.</p> <p><b>DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Cada equipo está en el interior de su cancha y en posesión de un Vortex.</li> <li>2.-A la señal de uno de los jugadores que no lanzan, comienza el juego con el lanzamiento SIMULTÁNEO de ambos Vortex. A partir de este momento y hasta que se marque un punto o se produzca un "break", los jugadores lanzan los Vortex como quieran.</li> <li>3.-Los lanzamientos se efectúan hasta que un Vortex cae fuera de los límites o aterriza en un court.</li> <li>4.-Cuando un jugador y/o jugadora de cada equipo tiene un Vortex sin lanzarlo, el equipo que ha ganado el punto precedente debe lanzar antes de 5 segundos o pierde dicho punto.</li> <li>5.-Se entiende por "BREAK", cuando los dos Vortex están parados y hay un punto contra cada equipo, no se cuentan dichos puntos y se recomienza con otra puesta en juego.</li> </ol> <p><b>CÁLCULO DE LOS PUNTOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Cada vez que un Vortex aterriza en el interior de un court sin haber tocado nada fuera de límites y sin rodar ni deslizarse fuera, se cuenta un punto contra el equipo que defiende dicho court.</li> <li>2.-Cada vez que un Vortex toca la zona fuera de límite se cuenta un punto contra el equipo que ha lanzado dicho Vortex.</li> <li>5.*Se puede jugar con la modalidad más sencilla, de puntuar solamente cuando el Vortex cae dentro de la zona de defensa o court.</li> <li>6.-Se puede jugar al mejor de tres juegos de 15 puntos cada uno con dos de ventaja.</li> </ol>	

Para más información consultar el libro:  
\* "Juegos Cooperativos y Alternativos".  
Manuel Martínez Gámez.

**MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ**