

B O L A C O L A

CARACTERÍSTICAS



La Bola Cola o Scatch Tail es un juego de lanzamiento y de recogida en el que la precisión es la principal cualidad que se desarrolla.
El Scatch Tail es una bola de la que sale una larga cola de tela de 95 cm. de longitud. Existen dos modelos: el profesional "PRO" y el junior "JR".
El modelo junior tiene la bola de gomaespuma de 9 cm. de diámetro y en el modelo Pro la bola es más pesada, del tipo de Béisbol y tienen un diámetro de 7 cm.

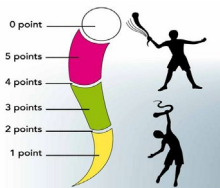
TÉCNICA DE LANZAMIENTO Y RECEPCIÓN



Para LANZAR el Scatch Tail, cogemos por el extremo de la cola se dan dos, tres o cuatro giros en la dirección deseada, y la soltamos en el momento de mayor impulso y con la trayectoria que nos interese.
Para RECEPCIONAR el Scatch Tail se debe atrapar por la cola y cuanto más cerca de la bola mayor puntuación se tendrá. En la fase de iniciación se podrá recepcionar después de dar un bote en el suelo.



PUNTUACIÓN



La PUNTUACION en la recepción depende del lugar en el que cojamos el Scatch Tail. Si lo recepcionamos por la bola, serán 0 puntos, si lo cogemos del primer color que hay junto a la bola (rosa) ser n 5 puntos, entre el primer color y el segundo (por la costura del rosa y el verde) serán 4 puntos, por el segundo color (verde) serán 3 puntos, por el segundo y el tercer color (por la costura del verde y amarillo) serán 2 puntos y si lo cogemos por el tercer y último color (amarillo) la puntuación será de 1 punto.

MODALIDADES

JUEGOS COLECTIVOS

"PRO JUEGO". Se juega en un campo de Ultimate-Balonmano (40 por 20 metros), entre dos equipos de dos a cinco jugadores y/o jugadoras que se sitúan dentro de su respectiva zona de gol (6 metros de la línea de fondo). Con el modelo Scatch Tail "Pro".

VARIANTES



VARIANTE 1.-Se juega con el mismo número de Scatch Tail que de jugadores/as por equipo. Se lanzan simultáneamente o alternativamente, con el objetivo de que caigan dentro de la zona de gol opuesta sin que puedan capturarlos por cualquier parte de la cola antes de que caigan al suelo.
VARIANTE 2.-Se juega con un Scatch Tail y para puntuar se tienen en cuenta el lugar de captura del Scatch Tail, de 0 a 5 puntos y si la bola cae fuera de la zona de gol, el equipo receptor consigue 3 puntos. Si la bola cae dentro de la zona de gol el equipo que lo lanza consigue 5 puntos. El Scatch Tail es lanzado desde el lugar de captura por el mismo jugador o jugadora que lo recepcione.
VARIANTE 3.-Aplicamos la variante 1 sin límites en el fondo de la zona de gol.
VARIANTE 4.-Aplicamos la variante 2 sin límites en el fondo de la zona de gol.

Para más información consultar el libro:
* "Educación del Ocio y Tiempo Libre con Actividades Físicas Alternativas". Manuel Martínez Gámez. Editorial Esteban Sanz. Madrid, 1995.

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ