

DISCFLECT

OBJETIVO	<p>Objetivo del juego del Discflect es conseguir 21 puntos exactos, introduciendo el disco o frisbee en el contenedor del equipo contrario. Si un equipo introduce el disco directamente en el contenedor (sin la ayuda del receptor-a), bien por la parte superior o bien por la ranura, gana la partida sin necesidad de alcanzar los 21 puntos.</p>	
HISTORIA	<p>La idea del Discflect surgió cuando cuatro amigos, en la década de los setenta, jugaban a tirar el frisbee en un cubo de la basura, concretamente en Nueva York. Charles Sciandra y Paul Swisher, los desarrolladores del Discflect, en los años 90 adaptaron este juego y establecieron una compañía. Sin embargo, no fue hasta el año 2005 cuando, después de varios años de desarrollo, se concedió la patente y salió a la venta.</p> <p>La práctica del Discflect se ha extendido por todos los estados de USA, Canadá y también por Europa. Desde el 1999 se están celebrando campeonatos y desde el 2013 se está celebrando el campeonato mundial y el Campeonato de Europa.</p>	
MATERIAL JUGADORES-AS Y TERRENO DE JUEGO	<p>Discflect consta de un disco volador y dos contenedores de puntuación que sirven como porterías.</p> <p>Jugadores-as: 2 equipos de 2 jugadores-as cada uno. En total, 4 jugadores-as.</p> <p>Colocación de los contenedores: se colocarán a una distancia aproximada de 15 metros, contando desde la parte frontal de los cubos. Las ranuras de cada contenedor deberán estar enfrentadas.</p> <p>Colocación de los jugadores-as: En cada contenedor se colocarán uno de los componentes de los dos equipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El LANZADOR-A (jugador-a que lanza el disco), mientras está lanzando el frisbee, se debe mantener por detrás del contenedor. - El RECEPTOR-A (jugador-a del mismo equipo que el lanzador-a que se encarga de redirigir el disco) puede colocarse donde quiera y moverse por cualquier zona. 	 
PRINCIPALES REGLAS	<p>La puntuación en el Discflect es de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lanzamiento ganador-a: el lanzador-a introduce el disco directamente (sin la ayuda del receptor-a) por la parte superior del cubo o por la ranura. ⇒ 3 puntos (bucket): el receptor-a redirige el disco y entra en el cubo, bien por la parte de arriba bien por la ranura lateral. ⇒ 2 puntos (deuce): el lanzador-a golpea un lado del cubo sin la ayuda del receptor-a. ⇒ 1 punto (dinger): el receptor-a redirige el disco para golpear cualquier parte del cubo. <p>Además, hay que tener en cuenta las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Si el jugador-a que está lanzando el frisbee no permanece detrás del contenedor, no puntúa. ⇒ Si el disco toca el suelo ante de golpear el contenedor, tampoco puntúa. ⇒ Si un jugador-a interfiere intencionadamente en el juego, su equipo perderá la partida. ⇒ Se debe alcanzar 21 puntos exactos. Si en una jugada los puntos que se hacen sobrepasan los 21, en lugar de sumar restan. Es decir, si un equipo tiene 20 puntos y marca 3 puntos, su marcador pasará a ser de 17 puntos. ⇒ Si un jugador-a interfiere en el juego del equipo que está lanzando el disco se otorgarán 3 puntos al equipo lanzador. Pero si el equipo lanzador cuenta con 19 ó 20 puntos, entonces sólo se otorgarán 1 ó 2 puntos respectivamente. ⇒ Cuando haya empate, cada equipo lanza el disco una sola vez y quien marque más puntos gana. Se realizarán las rondas necesarias para desempatar. <p>En el siguiente video podrás ver cómo se juega al Discflect. Aunque está en inglés, no te preocupes porque te servirás para que veas como se posicionan los jugador-a-es así como las distintas jugadas.</p>	
VARIANTES	<p>Existen dos variantes del juego original: ✳ KanJam mini: tanto el tamaño del cubo como del disco es más pequeño. Está diseñado para jugar, tanto en el exterior como en el interior.</p> <p>✳ KanJam Splash: está diseñado para jugar en el agua y tiene una base flotante.</p>	



Para más información
<https://www.kanjam.com/>

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ
 DANIEL MARTINEZ COLMENAREJO