

RampShot

OBJETIVO	<p>Objetivo del juego del RampShot es conseguir 15 puntos exactos, introduciendo la bola en la ranura que hay en la caja del equipo contrario. Se pueden conseguir en cada lanzamiento 3, 2, 1 ó 0 puntos.</p> <p>RampShot ayuda a desarrollar habilidades motoras, coordinación ojo-manual, trabajo en equipo y diversión para 4 jugador-aes/as.</p>	
HISTORIA	<p>El juego de Rampshot fue inventado, en Estados Unidos, por dos amigos (Josh Bonventre y Kevin Teixeira) en el año 2014. Pretendían diseñar un juego que se pudiera practicar al aire libre en los patios de las casas.</p>	
MATERIAL JUGADOR- RES-AS Y TERRENO DE JUEGO	<p>Para jugar al Rampshot se necesitan 2 especies de cajas o rampas que contienen una ranura con una red. Además, el juego incluye 4 pelotas, 2 de cada color.</p> <p>Se juega por parejas aunque en cada jugada participen directamente 3 jugador-aes/as.</p> <p>Las cajas se colocan a una distancia de aproximadamente 4,5 m (15 pies) separada la una de la otra, si bien se puede ajustar la distancia según la comodidad y necesidades de los jugador-aes/as. Cada uno de los jugador-aes/as del equipo que tiene posesión de la pelota se colocarán con los dos pies detrás de cada una de las cajas/rampas.</p>	
 PRINCIPALES REGLAS   	<p>En cada jugada participarán 3 de los 4 jugador-aes/as:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ El LANZADOR-A (shooter): que es el jugador-a que tiene la pelota y va a efectuar el lanzamiento. Se coloca con los dos pies detrás de una de las cajas/rampas. ⇒ El LADRÓN-A (stealer): que es el jugador-a del equipo contrario al que posee la pelota. Se coloca al lado del lanzador-a pero los dos pies deben de estar por delante de la caja/rampa. En cuanto el lanzador-a tira la pelota, el ladrón-a puede moverse para coger el rebote hasta la parte de delante de la caja/rampa donde se va a introducir la pelota, pero no puede pasar por detrás de la caja. ⇒ El DEFENSA (defenser): que es el otro jugador-a del mismo equipo que tiene posesión de la pelota. Se encuentra con los dos pies detrás de la caja/rampa en la que se pretende introducir la pelota. Puede coger de rebote la pelota, pero no puede avanzar y colocarse delante de la caja/rampa. <p>El cuarto jugador-a (no interviene en la jugada) deberá estar colocado en un lugar que no interfiera en el juego.</p> <p>Cada equipo contará con 2 bolas del mismo color y sólo podrá anotar puntos cuando esté lanzando. Se pueden anotar puntos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 3 puntos (triple): introduciendo la bola en la ranura (red) de la caja. También se consiguen 3 puntos si la pelota entra en la ranura y luego rebota de nuevo. ⇒ 1 punto: cogiendo la bola que lanza el compañero de equipo, pero que no consigue introducir directamente en la ranura sino que rebota en la caja. Es decir, si se consigue coger el rebote. ⇒ 0 puntos: si la pelota rebota en el suelo o, en el caso de que rebote en la caja, el otro compañero de equipo no consigue atraparla. <p>Para conseguir un tiro extra (que es una gran ventaja ya que sólo puede anotar el equipo que está lanzando), es necesario atrapar la bola que rebota en la caja/rampa cuando están lanzando el equipo contrario. Es decir, cuando hay un robo de pelota se consigue un tiro extra.</p> <p>Por lo tanto, cada equipo lanzará 2 bolas (3 bolas si se tiene un tiro extra) y luego lanzará el equipo contrario. Así, en cada ronda lanzarán las bolas ambos equipos.</p> <p>Para ganar el juego se tiene que conseguir 15 puntos exactos, teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Si se consiguen más de 15 puntos se vuelve a la puntuación anterior pero no se puede seguir lanzando las pelotas que quedan. * Si los 2 equipos alcanzan los 15 puntos exactos en la misma ronda, hay una prórroga hasta 21 puntos. * Si en la prórroga los 2 equipos alcanzan los 21 puntos exactos en la misma ronda, gana el equipo que consigue más puntos en la siguiente ronda. 	



Para más información
<https://rampshot.com/>

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ
DANIEL MARTINEZ COLMENAREJO