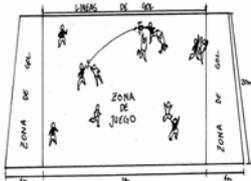


RESUMEN 2 Modalidades Sin Red



REGLAS COMUNES



Casi todas las modalidades tienen las reglas comunes siguientes:

- 1.-Se juega entre dos equipos de 6 jugadores (3 chicos y 3 chicas en la modalidad mixta).
- 2.-No se pueden realizar tres pases entre participantes del mismo sexo.
- 3.-Cuando el móvil cae al suelo (Bodibol, Cestomóvil), o sale fuera de banda, es falta del último jugador o jugadora que la tocó, y saca el equipo contrario desde el punto donde quedó el móvil o pisando la línea cuando salió fuera.
- 4.-No se puede correr con el móvil en la mano. En caso de recibir un pase en carrera, se permite hacer un pase inmediato o dar los mínimos pasos necesarios hasta parar (3 pasos)
- 5.-El móvil se puede tener en la mano hasta 5 segundos. En ese tiempo se puede pivotar con un pie y no se le puede arrebatar el móvil al jugador o jugadora que la tiene.
- 6.-Si un equipo que defiende intercepta un pase del equipo contrario, sigue el juego pasando a ser automáticamente equipo atacante y el otro equipo defensor.
- 7.-Es falta defender dos jugadores a la vez sobre un atacante. Ante un móvil en el aire que cogen simultáneamente un atacante y un defensor, tiene preferencia el atacante.
- 8.-Ningún participante puede defender a menos de un paso de distancia del atacante, ni golpearle la mano en el lanzamiento.
- 9.-NO se puede jugar de forma individual con autopases, regateando o botando.
- 10.-Si el equipo defensor comete falta dentro de su propia zona de gol, el saque del equipo contrario se hace desde fuera de dicha zona, en el punto más cercano al lugar de la falta.
- 11.-Después del saque de falta no se puede conseguir directamente gol (en el primer pase)

ULTIMATE - ULTIMABOLA - VÓRTEBAL:

- 1.-Se marca gol o un punto cuando un jugador o jugadora del equipo atacante consigue recibir el móvil dentro de la zona de gol del otro equipo.
- 2.-El saque se realiza lanzando el móvil hacia adelante desde la línea de gol y sólo la puede recibir el equipo contrario.
- 3.-Hasta que se realiza el saque, todos los jugadores de ambos equipos deben estar dentro de sus respectivas zonas de gol.
- 4.-Cuando un equipo consigue gol, cambia de campo automáticamente y hace el saque de puesta en juego.

BÓDIBOL:

- 1.-El juego comienza en el centro del campo, al principio de cada tiempo y detrás de la canasta después de puntuar con tres puntos (hacer canasta).
- 2.-Después de conseguir punto tocando con el balón el tablero el juego continúa de forma inmediata por el jugador o jugadora que cogió el balón, que tiene que ser distinto al que lo lanzó y puntuó, pudiéndose puntuar seguidamente.
- 3.-Se puede tocar el balón con cualquier parte del cuerpo.

CESTOMÓVIL:

- 1.-De cada equipo un chico o chica se colocará dentro del círculo que está situado en el campo contrario con una papelera en las manos.
- 2.-Se consigue gol o un punto cuando el balón es recepcionado con la papelera.
- 3.-El comienzo del juego se realiza con un saque desde el centro del campo, al principio de cada tiempo y después de haber recibido canasta.
- 4.-Dentro del círculo sólo puede situarse un jugador o jugadora con una papelera. Es el único participante que puede estar dentro del círculo.
- 5.-Será penalti si un jugador entra dentro del área que está defendiendo. Se lanza con lanzamiento directo desde el centro del campo.

KUBB:

- El objetivo del kubb es derribar el Rey antes que el equipo contrario después de haber derribado todos los kubb que estén en el campo del equipo contrario.
- 1.-Inicialmente cada equipo tiene 5 kubb de base. Para saber quién empieza sacando un encargado de cada equipo lanza un testigo para intentar dejarlo lo más cercano posible al rey, sin derribarlo.
 - 2.- Siempre que se pueda, los 6 testigos se reparten a partes iguales entre los jugadores del equipo que empieza lanzando.
 - 3.- Cada kubb derribado se ganará como defensa extra (kubb de campo) y el equipo al que se los han derribado los lanzará al campo del equipo contrario, desde la línea de base. Tiene dos oportunidades para que entre en el campo, si a la segunda vuelve a fallar el equipo que lo derribó lo puede colocar donde quiera, pudiendo acercarlo al rey como máximo la longitud de un testigo.
 - 4.-Si algún equipo no consigue derribar algún kubb de campo al contrario, la línea de lanzamiento de testigos de ese equipo será la que forma el kubb de campo más próximo al rey.



REGLAS ESPECÍFICAS



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
 Daniel Martínez Colmenarejo