

X E C B A L L



El **Xecball** es un juego deportivo de invasión basado en la acción de anotar o amenazar a la pieza/jugador que ostenta el rol de rey.

El juego comienza con un saque inicial. El equipo que posee el balón es el que ataca y el que no lo tiene, defiende, participando de forma cíclica y simultánea. El objetivo es golpear al rey, lo que supone un '**Jaque**'. Gana el equipo que ha efectuado más 'jaques'. Se llamará '**Jaque Mate**'.

Los jugadores/as se mueven siguiendo las siguientes premisas:

- **Peón:** Con balón, se permite que pueda pivotar (girar sobre un pie fijo en el suelo el jugador que lleva la pelota).
- **Caballo:** Con balón, podrá realizar hasta un máximo de 3 pasos. Es el único jugador/a que puede lanzar al rey en suspensión.
- **Alfil:** Se desplaza libremente por la zona exterior del hexágono.
- **Torre:** El jugador/a se mueve libremente por una de las mitades del campo de juego.
- **Dama:** El jugador/a se mueve libremente, sin límites espaciales ni restricciones de movimiento.
- **Rey:** El jugador/a se mueve libremente dentro de su área, también llamada castillo.

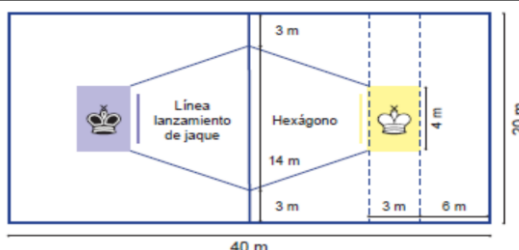
HISTORIA

En el año 2008, Gustavo Martínez publica el libro **Xecball: el nuevo ajedrez motriz**. Más tarde, el Xecball se incluye en el currículo de la materia de Educación Física en la Comunidad Valenciana sobre la base del **Decreto 108/2014, de 4 de julio**. Actualmente se ha publicado el libro **El ajedrez y la motricidad**, manual que recoge la unidad didáctica y el reglamento juntos, y el Xecball se ha reconocido oficialmente como **especialidad deportiva del ajedrez** por la Dirección General del Deporte.

TERRENO DE JUEGO Y MATERIALES

El **campo de juego** es un rectángulo de 40 metros de largo y 20 metros de ancho, que consta del área del rey o castillo (4 metros de largo por 3 de ancho) y del área del alfil o zona exterior del hexágono.

Balón de juego: Gomaespuma u otro material de seguridad. 6-8 petos de color negro y blanco con la pieza de ajedrez visible.



BALÓN gomaespuma

El jugador/a no puede retener el balón más de 5 segundos. Se puede botar el balón. El balón puede contactar con todo el cuerpo, excepto rodilla o pie voluntariamente.

Se puede **quitar el balón** al contrario: Sólo con la mano abierta y sin tocar al oponente, por interceptación y anticipación y cuando el balón esté dividido con golpeo o control del balón.

PRINCIPALES REGLAS



Jugadores: 6 jugadores/as, adoptando el movimiento establecido para cada pieza de **ajedrez** (rey, dama, torre, caballo, alfil y peón).

La **duración del juego** de manera general es de 2 tiempos de 10 minutos, con un descanso de 10 minutos entre cada parte. Si el partido continúa empatado se juega una prórroga. Si tras la prórroga el partido continúa empatado, el ganador se determinará por **lanzamientos de jaque o penalti-jaques**.

El lanzamiento de jaque o **penalti-jaque**: Consiste en un lanzamiento a una mano para golpear al rey rival (situado a 3 m.). Se produce si hay invasión del castillo o expulsiones.

La **anotación o jaque** se conseguirá cuando el balón golpee (con extremidades superiores) al jugador/a rival que adopta el rol de rey y caiga al suelo. Si el rey atrapa el balón dentro de su área continúa el juego (no hay jaque).

El **peón coronado**: Si el peón consigue 3 jaques, podrá cambiarse por la pieza que desee.

El **final del juego**: EL '**Checkmate**' se produce cuando acaba el tiempo de juego, la prórroga o los lanzamientos de jaque o penalti-jaques.



Para más información:
www.xecball.es

GUSTAVO MARTÍNEZ SERRANO