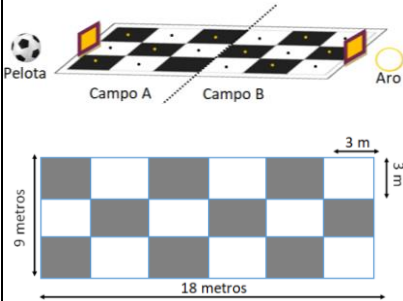
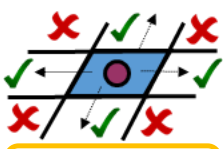


C H E S S R I N G

OBJETIVO	El Chess - Football o ChessRing es una variación del fútbol 3x3 donde las técnicas originales se mantienen, pero cambiamos ligeramente medidas, espacios y capacidad de movimiento de los jugadores, o incluso el móvil de juego. Lo que más interesa en este juego es potenciar el conocimiento táctico orientado a la ocupación de espacios libres y el desmarque. Las reglas que se presentan se pueden adaptar a otras modalidades: Interchess, Ringuette, Floorball...
HISTORIA	Esta variación surge como necesidad en el curso 2020/2021 de cara a conseguir que los jugadores mantengan la distancia en posiciones aisladas y al mismo tiempo puedan interactuar en las diferentes fases de juego de los deportes colectivos
MATERIAL JUGADORES-AS Y TERRENO DE JUEGO	¿Porqué CHESS - Football? Porque el diseño del campo será siempre una cuadrícula, en la medida de lo posible de 3x3 metros cada cuadro (o 2x2 en el caso de no ser posible), lo cual nos recuerda a un tablero de ajedrez. Por lo que respecta a las medidas del CAMPO DE JUEGO tendremos unas similares a las de un campo de fútbol 3x3 (9x18). Variamos las líneas de campo para el movimiento de los jugadores y limitar sus acciones Necesitaremos un balón de fútbol sala o bien un aro plano de unos 30 centímetros de diámetro. 
PRINCIPALES REGLAS  Posibilidades de movimiento del jugador <u>SIN</u> balón	Saque - Se decide a suerte y siempre se inicia desde el fondo de campo del propio equipo. En el caso de campeonatos saca el equipo con menos victorias tenga. Desplazamientos - Sólo podemos desplazarnos hacia delante, atrás, derecha o izquierda. Nunca en diagonal. En el caso de ir hacia un cuadro libre se considera ocupado cuando se pisa el punto en su zona central y no se puede ir a otro cuadro sin antes pasar por ese punto. En el caso de entrar dos jugadores en un cuadro, siempre tiene ventaja el jugador que está en su propio campo. Jugador sin balón - El jugador SIN balón se puede mover libremente por el espacio, siempre que respete la regla de ir hacia delante, atrás, derecha o izquierda. Nunca podrá desplazarse en diagonal o a un cuadro ya "conquistado" (ocupado). Jugador con balón - El jugador con balón no puede desplazarse entre cuadros, pero sí moverse dentro de su propio cuadro. Pases - Se puede pasar el móvil a cualquier jugador y a cualquier zona Lanzamientos - No se puede lanzar a portería desde el propio campo. Hay que pasar a campo contrario para tener la opción de lanzar a meta. Otras consideraciones - Se pueden interceptar pases en el caso de que el móvil pase por el cuadro que se ocupa. - Si el móvil va hacia una zona en la que no hay un jugador no se puede interceptar hasta que no entre en un cuadro que ocupe un jugador, es decir, si no hay jugador en el cuadro es el móvil el que indica que un cuadro está ocupado y no se puede entrar. Es decir, espero al móvil en mi cuadro, no puedo ir al cuadro que ocupe el móvil. En el caso de que el móvil se detenga antes de ser recuperado por algún equipo la posesión pasa al equipo del campo donde se haya detenido el móvil.
VARIANTES	Este reglamento y estrategia de juego se puede adaptar a deportes con implemento tales como el Intercrosse, Floorball, Ringuette, Hockey...

MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ MIR
ISMAEL LÓPEZ LEMUS