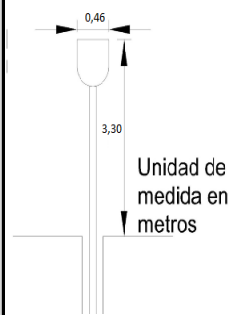
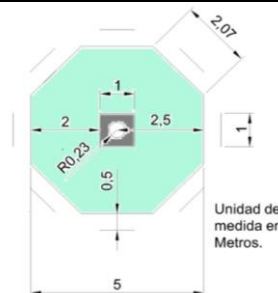


N I G B O L

OBJETIVO	El objetivo del Nigbol es hacer la mayor cantidad de puntos encestando al aro y complejizar el juego del contrincante teniendo en cuenta las posibilidades dadas según las reglas.
HISTORIA 	Este deporte surge como un juego para pasar el tiempo entre los estudiantes. El nombre resulta de la unión de "Nicolás" e "Ignacio" que fue sugerido a modo de broma, pero finalmente quedó. El día Martes 1º de octubre de 2019 fue presentado el deporte alternativo Nigbol en el 31º Congreso Mundial FIEP y 1º en Argentina en la ciudad de Termas de Río Hondo, Santiago del Estero. La presentación tuvo un éxito inesperado, a tal punto que se les presentó por parte de la organización del congreso una nueva posibilidad de disertar al día siguiente en la plaza central. Posterior a esto en el año 2020 utilizando la virtualidad como una estrategia se lanzó el "NigbolChallenge" que tuvo cierto éxito en redes sociales incluso siendo patrocinado por el jugador Emanuel Mammana y esto los llevó a presentarse en el eCongreso Mundial de Juegos y Deportes Alternativos siendo el primer deporte alternativo presentado en dos congresos mundiales creado por estudiantes.
MATERIAL JUGADORES Y TERRENO DE JUEGO	La pelota es esférica de 65-67 cm de circunferencia. El material puede ser de cuero sintético, goma o PVC. Ubicado verticalmente sobre la zona de amenaza se encuentra el aro de nigbol, cuya altura es de 3,30 m. Los equipos pueden ser compuestos por mujeres, varones o mixtos en modalidad 3 vs 3. El terreno de juego debe ser preferentemente de material o algún terreno sólido con el fin de que la pelota tenga mejor rebote y así facilitar el juego. 
PRINCIPALES REGLAS 	<u>Tiempo:</u> Se juega a 2 tiempos de 20' minutos con 5' de descanso. En caso de empate se jugará un desempate a 7 puntos. <u>Puntaje por zona:</u> 3 puntos la pelota embocada desde el saque. 2 puntos desde fuera de la zona de juego. 1 punto si el jugador desde la zona de juego. 2 puntos si el jugador golpea desde la zona de amenaza. Si la pelota, luego del golpe desde la zona de juego, picara fuera de la misma el rival gana 1 punto y su derecho al saque. Golpear y/o mover el aro. Lanzar o mantener un contacto prolongado con la pelota (a excepción de jugar la pelota en la zona de amenaza) Golpear la pelota sin intención de dirigirla a la zona de juego o aro. Golpear la pelota de manera descendente fuera de la zona de amenaza Golpear dos veces la pelota el mismo jugador en su turno. Dejar rebotar dos veces la pelota

Para más información
<https://www.instagram.com/nigbol/>

Juan Ignacio Mansilla
 Matias Nicolas