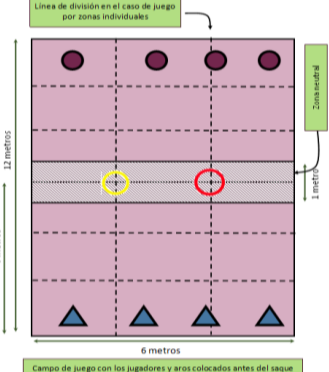
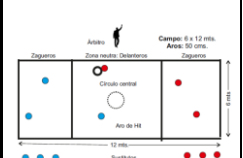


DODGERING

OBJETIVO	El DodgeRing es una adaptación del Dodgeball y de todas sus versiones (School, NDL, Extreme...) y adaptaciones a clase de EF (Datchball). En este caso mantenemos las medidas de los campos y adaptamos el reglamento en cuanto al móvil (aro o aros de diferentes tamaños) y la forma de "tocar" y capturar el móvil. El objetivo del juego es que el aro toque en el pie de un contrincante para que este se considere "tocado" y sea eliminado. El juego exige un auto-arbitraje por parte de los jugadores.
HISTORIA	Surge de la necesidad de limitar el contacto entre jugadores y materiales en el curso 2020/2021. Tiene su origen en los centros IES Rodríguez Moñino e IES Zurbarán de Badajoz.
MATERIAL JUGADORES-AS Y TERRENO DE JUEGO	El campo de juego tiene unas medidas aproximadas de 6 x 12 metros. De forma estándar los móviles son dos aros planos de plástico de unos 30 cm de diámetro. Hay una zona de activación y una zona neutra en la que no se puede atacar al equipo contrario. De forma opcional el campo puede estar dividido en cuadrículas para que cada jugador sólo ocupe dicha zona o sólo pueda pasar a zona contigua si no está ocupada por otro jugador. Se puede contar con un "Big Ring" de 50 o 60 cm de diámetro, funcionando en este caso como blocker y los pequeños como stingers. Participación y jugadores - Juegan 4/5 jugadores por equipo en campo. Pero hay posibilidad de regeneración. Es decir, si hay menos de 4/5 jugadores en campo (depende de los jugadores con los que se quiera iniciar) podrá entrar un nuevo jugador si mi equipo consigue un "tocado defensivo" (Regeneración)  Campo de juego con los jugadores y aros colocados antes del saque
 PRINCIPALES REGLAS  	Se pueden adaptar muchas formas de juego, pero optamos por explicar el modo de puntuación. Gana el primer equipo que alcanza los 20 puntos o bien tiene mayor puntuación en una ronda de juego de 20 minutos Sistema de puntuación y tocados - Se consigue punto por cada jugador tocado. Se considera tocado cuando: -Tocado de ataque (Hit) - Un aro golpea en el pie de un jugador de forma directa (cuando viene de un lanzamiento del equipo contrario) o cuando venga de "tocar" a otro compañero (tocado múltiple). En todo caso no me puede "tocar" alguien de mi propio equipo al lanzar. -Tocado defensivo (Captura) - Un aro es detenido por un jugador del equipo contrario al meter el pie POR COMPLETO dentro del aro. En este caso el tocado es el jugador que lanzó el aro. -Tocado por infracción - Todo jugador que comete una falta está considerado automáticamente como tocado y debe abandonar el campo. Por ejemplo, en las siguientes situaciones: * Elevación: cuando un lanzador eleva el aro por encima de la altura de las rodillas. * Límite: cuando un jugador pisa un campo que no sea el suyo (zona neutra o zaguera) o sale por un lateral. * Doble: cuando un jugador golpea dos veces consecutivas el aro. * Falta: cualquier infracción por falta de respeto o agresividad supondrá la eliminación del jugador. * Tiempo: cuando el aro permanece más de 10" en un campo el equipo sufrirá una baja (elegido por el equipo rival) * Falta de Activación: cuando en la apertura el delantero golpea el aro hacia el campo contrario sin haberlo retrocedido y pasado a un zaguero. * Cuatro toques: el jugador que dio el cuarto toque de equipo será eliminado. Lanzamientos y golpes - El aro ha de ser golpeado en todo momento con el pie. Si el aro se eleva en el aire se comete falta. El aro puede ser detenido de dos maneras: pisando el aro o bien metiendo el pie POR COMPLETO dentro del aro. Un aro debe ser detenido antes de ser lanzado de nuevo. El aro puede detenerse sólo en cualquier parte del campo, en cuyo caso lo pone en juego el jugador más cercano al mismo. Se dispone de 10 segundos para hacer un lanzamiento una vez se ha detenido un aro. En el caso de que el aro se haya detenido sólo y pasen 10 segundos el juego, el jugador más cercano será eliminado. Inicio del juego: Se comienza el set con un "open rush" (apertura de inicio), colocándose los jugadores al fondo de su campo. A la tercera señal del árbitro pueden salir a coger los aros que están colocados en el centro del campo (zona neutra). El que primero meta el pie en el aro es el propietario, debiendo pasarlo hacia atrás (Activar el aro). Puntuación: Se juega a cinco sets de 3 minutos de duración a tiempo corrido. Al finalizar los tres minutos se contabiliza el número de jugadores que permanecen en el campo. Si antes de los 3 minutos se eliminan a todos los jugadores contrarios se acaba el set y el equipo ganador sumará puntos (uno por jugador que permanece) Se contabiliza el número de puntos ganados durante todos los sets jugados.
VARIANTES	Se pueden concretar roles de jugadores como "delantero y zaguero" con sus propias zonas de acción. Así, con equipos formados por 6-8 jugadores, comienza el juego con tres jugadores de campo (dos zagueros y un delantero) y el campo estará rodeado por límites físicos (paredes o bancos). Se puede jugar con un aro o hasta con 5 dependiendo de las dimensiones del campo.

MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ MIR
ISMAEL LÓPEZ LEMUS