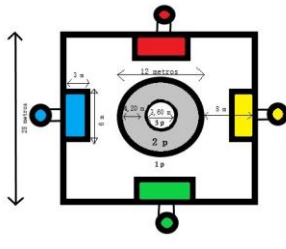


NUMANBALL

OBJETIVO	El objetivo del juego es recibir el menor número de tantos posibles, e introducir todos los que se puedan en las otras 3 porterías contrarias, ganando un partido el equipo que menos puntos reciba.	
HISTORIA	El numanball surge de la necesidad de encontrar una solución a uno de los problemas que encontramos en las clases de educación física: la gran cantidad de alumnado por clase y el espacio reducido de los gimnasios. Desarrollado por profesores de educación física de Soria hace un guiño a la historia de Numancia primando la defensa frente al ataque.	
MATERIAL JUGADORES-AS Y TERRENO DE JUEGO	El terreno de juego es un cuadrado de 28 metros de lado. Dispone de un círculo central de 3,60 m. de diámetro desde donde los tantos conseguidos valen 3 puntos y otro exterior de 12 metros, desde donde valen 2 puntos. Así como un área de 3 m. de ancho x 6 de largo en cada portería en la que no puede entrar ningún jugador. Un partido se disputa por 4 equipos compuestos de 5 jugadores cada uno. Para su desarrollo se necesitan 4 porterías redondas específicas situadas a un metro del suelo y una pelota de policloruro de vinilo de entre 650 y 670 mm.	
PRINCIPALES REGLAS	El juego se desarrolla en 3 tiempos de 15 minutos. Cada equipo trata de no recibir tantos en su portería, al mismo tiempo que intenta que los otros equipos sumen puntos a su marcador. Al final de cada tercio se da una puntuación (numanpoints) en función de los puntos recibidos por cada equipo. En caso de empate se realiza una tanda de penaltis para desempatar, al igual que al final del partido entre los equipos que estén empatados. El poseedor de la pelota no se puede desplazar ni tampoco puede ser tocado por ningún oponente. Sólo se permite jugar la pelota con codos, antebrazo y manos. Se puede recepcionar la pelota, pero es obligatorio que los pases y lanzamientos se realicen con un golpeo seco (no se puede lanzar). Cada vez que la pelota sale del terreno de juego, saca el equipo que defiende ese lado. El saque inicial se realiza mediante un salto entre 4, un jugador de cada equipo, y después de que un jugador cometa una infracción del reglamento (pasos, dobles, etc.), se realiza un salto entre 3, entre un jugador de cada equipo que no haya cometido la infracción. Tras una falta a un contrario (empujón, manotazo, etc.) el juego se reanuda con el saque por parte de un componente del equipo que recibe la falta, pudiendo ser un lanzamiento de penalti desde la línea que delimita el círculo exterior si el árbitro lo considera.	
VARIANTES	Existe una modalidad reducida en la que juegan 4 equipos de 4 jugadores en un espacio de 20 metros de lado (medio campo de balonmano o fútbol sala). En esta modalidad sólo existe el círculo central de puntuación. Esta modalidad es más fácil de marcar el campo ya que se aprovechan las líneas laterales de los campos de fútbol sala o balonmano.	

Para más información
<https://pelotanutantina.blogspot.com>

IVÁN ASTUDILLO ARANCÓN