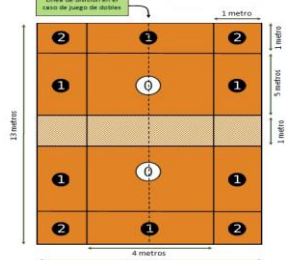


SET & MATCH

OBJETIVO	El objetivo del juego es que el aro entre en una zona de puntuación y que el jugador contrario no logre detenerlo. Quien sume antes 3 puntos con este sistema se lleva el juego.
HISTORIA	El deporte de Set&Match es una adaptación del juego de mesa Set&Match. Se trata de un deporte de cancha dividida, con la posibilidad de jugar en individuales o dobles, y que tiene como objetivo hacer que un móvil se deslice a campo contrario y obtener la mayor puntuación para conseguir el punto de juego. El resto de puntuaciones serán igual que en tenis.
MATERIAL JUGADORES-AS Y TERRENO DE JUEGO	El CAMPO DE JUEGO tiene unas medidas de 6 x 13 metros. Las divisiones de campo marcan las puntuaciones en cada uno de los casos. El marcador se puede entregar en papel a los jugadores o marcar en los laterales de campo. En el caso de jugar partidos de dobles se mantiene la medida, pero cada jugador es responsable de un lado de campo sin poder ocupar nunca el de su compañero. Se juega con un aro plano pequeño de 20 o 30 cm de diámetro. 
 PRINCIPALES REGLAS 	Sistema de puntuación - Es el mismo que en tenis: dentro de un set la puntuación será 15, 30, 40 y juego. Para conseguir avanzar en dicho sistema de puntuación hay que obtener 3 puntos parciales o minipuntos antes que tu oponente. (Ejemplo: al inicio de un juego 0 - 0, el jugador que sirve consigue 3 puntos parciales o minipuntos antes que su oponente, por lo que el marcador pasaría a 15 - 0). Si se llega a 40 - 40, habrá que obtener ventaja antes de ganar el juego. Es decir, tenemos el marcador para cada punto (minipuntos), uno para los juegos (15,30,40: puntos del juego), y para set (de 1 a 6 juegos). Minipuntos o puntos parciales - Si un aro lanzado por un jugador llega a una zona y el jugador contrario lo detiene pisando dentro del aro, se suma la puntuación que marca la zona en la que lo ha parado (0, 1 o 2 puntos). Si el aro no es detenido por el jugador y le golpea el pie o se detiene el solo, se suma el doble de la puntuación de la zona, es decir, en la zona 0 se suma 1 punto, en la zona 1 se suman 2 puntos y en la zona 2 se suman 4 puntos. Si un aro se sale del campo tras un golpeo (out) el jugador defensor consigue tantos puntos como por la zona que ha salido. (1 o 2 puntos). Secuencia de juego/puntuación ("sogatira") - Es una simulación de un intercambio de golpes entre dos jugadores. Al comenzar un juego ambos jugadores tienen 0 minipuntos. El jugador al servicio saca y consigue 2 minipuntos (por ejemplo, porque el aro ha sido detenido metiendo el pie, por el jugador al resto en zona 2), el jugador al resto devuelve y consigue 2 minipuntos (por ejemplo porque ha conseguido que el aro golpee al otro jugador en el pie en zona 1)... el intercambio continúa hasta que uno llegue a 3 puntos, pero... ¿Esto es muy fácil de conseguir, no? Pues no, porque en el ejemplo de estas líneas el jugador al servicio ha hecho 2 puntos, pero el del resto otros 2, que han de restarse a los que obtuvo su oponente, por lo que lleva 0 puntos. Esto es, el punto del jugador al servicio suma en positivo y el del jugador al resto en negativo. El primero en alcanzar los 3 puntos se adjudica el juego. Es como si ambos jugadores estuvieran tirando de sus respectivas puntuaciones hasta poder llegar a su objetivo. Servicio - El servicio lo realiza cada vez un jugador. Para considerar que el saque es bueno el aro ha de sobrepasar por completo la zona de red. Si toca la red de alguna manera tendrá 1 o 2 saques más como en tenis. Si se queda dentro de la red tendrá 1 saque más o ninguno. Con una doble falta pierde el punto. Ace o saque directo - El jugador al servicio puede obtener un "ace o saque directo" si consigue que el aro se detenga, o golpee sin detener al jugador al resto, en las zonas de puntos 1 y 2.
VARIANTES	Se pueden jugar partidos de dobles en cuyo caso el campo se divide de forma longitudinal para que cada jugador respete su zona de acción. Se pueden incluir dos aros de juego, lo que hace que sea más rápido y complejo. Sólo se suman las puntuaciones cuando ambos aros están detenidos.

MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ MIR
ISMAEL LÓPEZ LEMUS