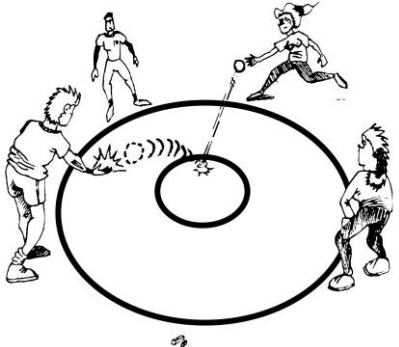
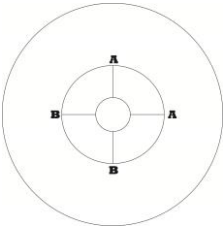


STREETROUNDNET

OBJETIVO	El "StreetRoundnet" o "Manodós de Rebote" es una adaptación del Roundnet sin material específico. Este surge de la necesidad de innovar sin tener presupuesto para material. Es una modalidad de cancha compartida de interacción 360° entre los participantes.	
TERRENO de JUEGO, MATERIAL Y N° de PARTICIPANTES	- El número de participantes es una característica fija, se debe jugar 2vs2 al igual que en vóley playa. - El terreno de juego debe ser un espacio pavimentado para que el balón bote. - El balón será un balón de vóley o similar.	
MODALIDADES Y PRINCIPALES REGLAS 	Para la creación del streetroundnet se ha aplicado un proceso de deconstrucción o desdeportivización buscando la esencia de la lógica interna del Roundnet y construyendo variantes a partir de ese conjunto mínimo de reglas. - Cada equipo dispondrá de 3 toques para organizar el ataque. - Durante el juego la persona que recibe el ataque puede dar dos de los 3 toques. - La persona que recibe el saque está obligada a pasar. Este es el único pase obligatorio. - No se puede pisar la zona de puntuación. - Se consigue un punto cuando el balón golpea dentro de la zona de puntuación y después bota fuera de ésta. - Cuando un equipo está jugando sus 3 toques el otro equipo no puede molestar de ninguna forma. Si ocurre sin querer se repite el punto, si ocurre de forma deliberada será punto del otro equipo. - Siempre hay punto en juego y saca el equipo que puntuó. - Mientras el equipo que saca sigue puntuando, esto lo hace la misma persona del equipo, pero ésta rota, al igual que en pádel, para alternar la persona sobre la que saca. - La bola en el saque rebotará como máximo a la altura de la cabeza de la persona a la que saca. - La posición de los jugadores en el saque será formando un cuadrado a la distancia que se estime apropiada para las capacidades de los jugadorxs. - La persona que resta, es la única que puede acercarse a la zona de puntuación si así lo considera apropiado. - Una vez realizado el saque los jugadorxs pueden moverse libremente por el espacio alrededor de la zona de puntuación.	
VARIANTES	- Tamaño de la zona de puntuación: Mínimo 85cm de diámetro. Se puede utilizar un aro. - Tamaño de la zona de saque: Mínimo 150cm Máximo de 260cm de diámetro. - Tamaño de la bola: Mínimo 30cm de perímetro de circunferencia. - Altura mínima de bote: Para el saque cadera, durante el juego hombro. - Perímetro exterior: por ejemplo, a 5 o 6 m para limitar la fuerza de los remates. (para puntuar la bola tras botar en la zona de puntuación, tiene que caer dentro de ese perímetro). - Botes entre toques: al igual que en bótobol. Puntúas cuando da 2 botes fuera de la zona de puntuación.	

Para más información consultar la página web de ADAL

<https://apefadal.es/index.php/asociacion-espanola-de-roundnet/>
daniel@apefadal.es

DANIEL MARTÍNEZ COLMENAREJO