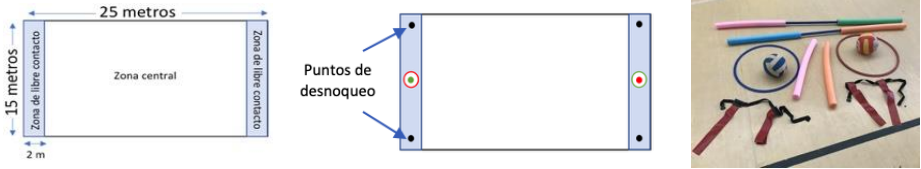


NOQBALL

OBJETIVO	Deporte de rol, colectivo con implemento, colaborativo, cooperativo, de oposición, con campo compartido, mixto e inclusivo. Dos equipos mixtos de 6 integrantes se enfrentan con el objetivo de traer a su aro la pelota situada en el aro del equipo contrario, antes que lo haga el equipo adversario. Para ello, deberán noquear a sus oponentes y a la vez evitar ser noqueados. El partido tendrá una duración de 2 partes de 9 tiempos cada una (18 tiempos de juego en total) durante los cuales se intercambiarán roles.
HISTORIA	Fue creado por Jose Antonio del Fresno Camacho, maestro de Educación Física. En el curso 2018/2019 elaboró una programación de Educación Física basada en juegos y deportes de rol con su alumnado de 6º en el CEIP Concepción García Robles en Villacañeros (Madrid). Al curso siguiente en el CEIPS Santo Ángel de la Guarda en Chapinería (Madrid) lo terminó de crear con su alumnado de sexto.
TERRENO DE JUEGO MATERIAL	
 PRINCIPALES REGLAS  	OBJETIVO DE JUEGO DEPENDIENDO DEL ROL DE CADA JUGADOR: Los correderos de cada equipo son los encargados de coger la pelota del aro contrario y traerla a su aro. Los protectores son los encargados de proteger a sus correderos y de noquear a los jugadores (correderos y protectores) del equipo contrario. CONCEPTO DE NOQUEO: Para conseguir el objetivo del juego tendrán que noquear a los jugadores del equipo contrario. El noqueo se produce cuando cualquier jugador (corredor o protector) es tocado por una protectora o a un corredor le quitan una cinta. CONSECUENCIA DEL NOQUEO: Un jugador noqueado tiene que ir a uno de los dos puntos de desnoqueo de su campo, situados en la zona de libre contacto, con la mano levantada para que el resto de jugadores conozcan su situación, ya que está fuera del juego de manera momentánea. - Si es corredor, una vez que ha llegado a un punto de desnoqueo, puede volver al juego. - Si es protector, en primer lugar, tiene que dejar su protección en el lugar donde fue noqueado. Después, ir al punto de desnoqueo con la mano levantada y no la bajará hasta que coja de nuevo una protección. (Durante toda esa situación no puede intervenir en el juego). PUNTUACIÓN Se gana 1 punto: - Cuando un equipo consigue traer a su aro la pelota que estaba en el aro del equipo contrario. (Cuando se realiza esta acción se acaba el tiempo de juego y se comienza uno nuevo). - Cada vez que un equipo recupere su pelota en la zona central (por noqueo de un corredor contrario) y la coloque en su posición inicial. (Esta acción se puede realizar todas las veces que sea posible en cada tiempo de juego). - Cuando un equipo quita las 4 cintas de los correderos oponentes. (Cuando ocurre esta situación se acaba el tiempo de juego y se comienza uno nuevo).

Para más información seguir nuestras redes sociales, canal y ver su reglamento en la página oficial www.noqball.es

JOSÉ ANTONIO del FRESNO CAMACHO