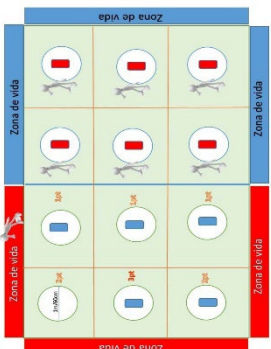




JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS - Ficha 128

LAUNCHBALL

OBJETIVO	El objetivo del juego será conseguir la mayor puntuación posible derribando las "bases" del equipo contrario. Cada base tendrá una puntuación diferente, pudiendo obtenerse 1,2 o 3 puntos.
HISTORIA	Deporte de blanco y diana, de cancha dividida, de colaboración-oposición, mixto e inclusivo. Toma referencias de deportes como el Datchball o juegos populares como el cementerio o balón quemado, incluso de juego de otros países como es "Prisoner" de USA, o "Cheia" de Mozambique. Nace en el patio del CEIP VARIA (Varea-Logroño) en el año 2021, por la inquietud de Agustín Rodríguez Jiménez y sus alumnos. "Un deporte nacido en el patio para jugar en el patio".
MATERIAL JUGADORES-AS y TERRENO DE JUEGO	Se juega en una pista de 9 x 18m, delimitada en dos mitades y en cada mitad de juego 6 rectángulos de 4,5 x 3m. En su interior un círculo que protege la "base" de entre 60cm y 1m de diámetro, en función de la edad de los participantes. Además, cada mitad de campo dispone de tres zonas de "vida" alrededor del campo de juego. Necesitamos un balón de goma espuma de 15cm de diámetro y 12 bloques (ladrillos de psicomotricidad) que ocuparán las "bases" a derribar. La mitad de los bloques serán de color rojo y la otra mitad azul. Los círculos pueden señalizarse con aros de entre 60-80cm de diámetro, 6 rojos y 6 azules. 
 PRINCIPALES REGLAS 	- El balón será siempre lanzado para pasar al otro campo o a un compañero, nunca golpeado. - Podrá utilizarse cualquier parte del cuerpo para parar el balón y evitar que derriben mi base. - Un jugador es eliminado cuando derriban su base. En ese momento pasa a la "zona de vida" del campo contrario. - Para recuperar su posición en el campo deberá derribar la base de un contrario. En ese momento volverá a su posición, levantará su base y posteriormente todo el equipo rotará en el sentido de las agujas del reloj SIEMPRE OCUPANDO UNA POSICIÓN CON BASE LEVANTADA. "ZONA FALSA": Si un jugador sale o pasa fuera de su cuadro de referencia su equipo perderá la posesión del balón. "DEFENSA ILEGAL": Cuando un jugador entra dentro de su círculo base a la hora de defender un lanzamiento será defensa ilegal y la base se considera derribada, pasando este jugador a la zona de vida. "POSESIÓN INDIVIDUAL": Cada jugador dispondrá de un máximo de 5 segundos para permanecer con el balón en su poder, podrá elegir entre lanzar o pasar. "POSESIÓN DE ATAQUE": Cada equipo dispondrá de un máximo de 25 segundos para realizar una jugada de ataque que finalice con un lanzamiento a una base contraria.

Para más información
<https://sites.google.com/view/launchball-deportealternativo/inicio>

AGUSTÍN RODRÍGUEZ
JIMÉNEZ

