

LUGAR DE JUEGO

7 m. LÍNEA DE RECUPERACIÓN

1 m.



6 m.



1 m.

7 m. LÍNEA DE RECUPERACIÓN

Comienzo de Juego.
Cada equipo tiene dos balones en el fondo.



Madrid
2026

APEFADAL

Habilidades

1. LANZAR
2. ESQUIVAR
3. RECEPCIONAR
4. CONTROL CORPORAL

Salvados

Un compi hace aire, salva a 2 en **ORDEN DE QUEMADO**

¿Cuándo NO estás dado?

- Si da a la pared antes
- Si bota antes
- Si viene de un rebote y no cae
- Si te dan en la cabeza

Lanzamientos:

- Solo con la mano
- Se puede pasar

Eliminan

- Si te golpea y cae
- Si pasas la línea central
- Si tienes escudo, pero te dan en el cuerpo.



PRISION BALL 2



deporte de equipo
cancha dividida
coeducativo

adaptación del
DODGEBALL

Objetivo

- ★ Eliminar/quemar al mayor nº de contrarios.
- ★ Dar al contrario golpeándole con los balones sin bote.

6 jugadores

2 EQUIPOS

MIXTOS
NO HAY ÁRBITRO



4 pelotas



BLANDITAS



Puntuación

1. Si quemar a todos los contrarios = **3 PUNTOS**
*Se juega tantas partidas como dé tiempo.
2. A los 20 min (duración del partido de los Encuentros) quien tenga más jugadores en juego **GANA.**

reglas

- ★ Escudo
- ★ Pasos ilimitados
- ★ Aire = recuperamos 2 jugadores
- ★ Aire = no quema al lanzador rival
- ★ Sin cargar pelotas