

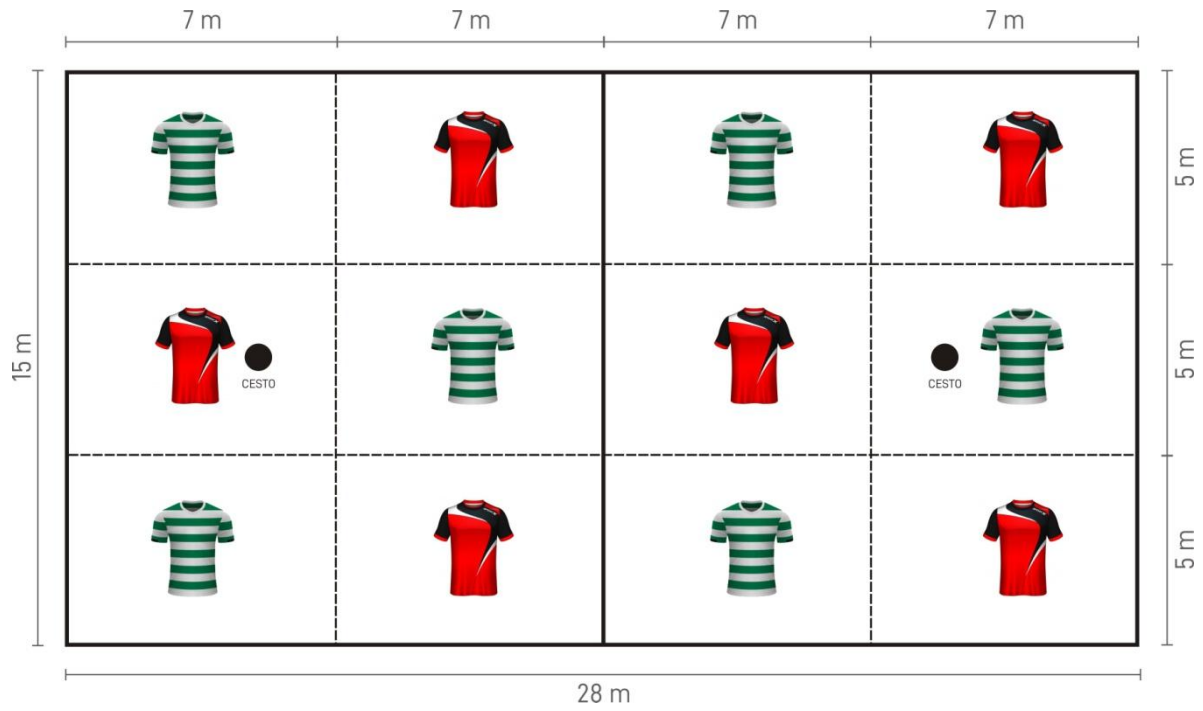
Juegos de Cestoball para la vuelta

Los siguientes son juegos adaptados pensados para la vuelta a las clases de Educación Física presenciales en las escuelas o en los Centros de Ed. Física, o para los clubes realizando algunos cambios que crean pertinentes para aumentar su dificultad.

Juegos adaptados sin oposición para la vuelta del deporte escolar

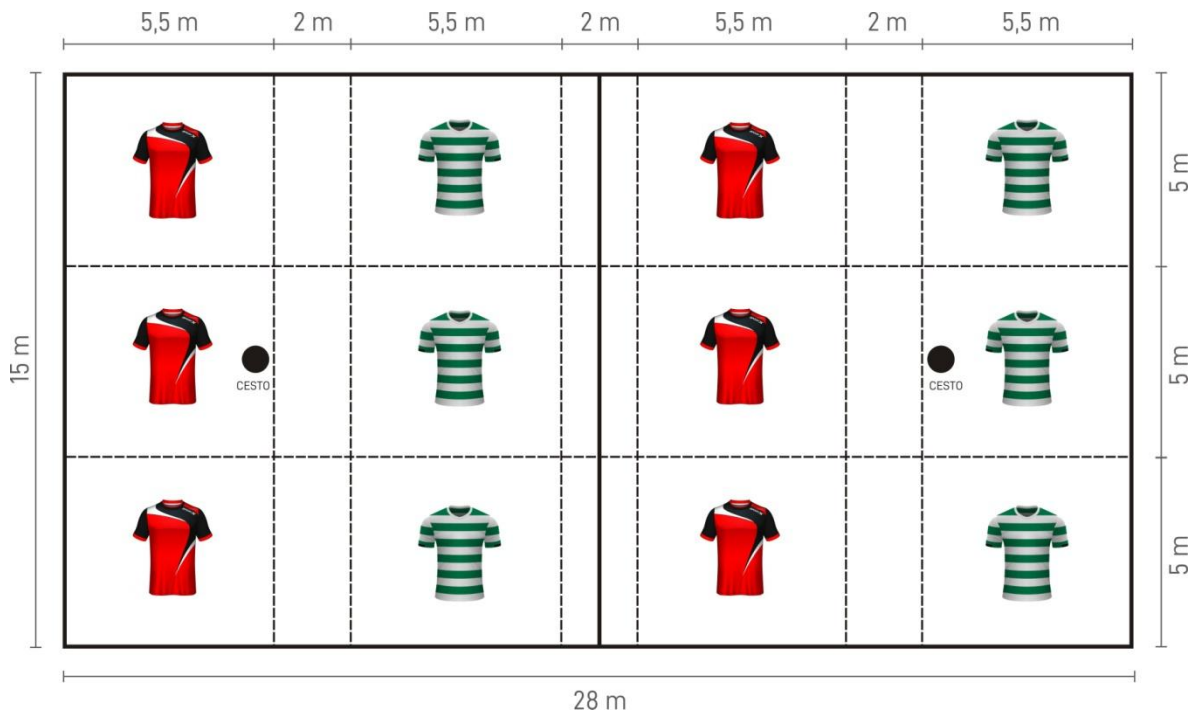
JUEGO N° 1

- Se usa una cancha de Cestoball convencional de 15 x 28m, se divide en 12 zonas de 5 x 7 m, una para cada jugador.
- Se juega 6 vs 6 como el Cestoball convencional.
- No se puede salir de la zona a la que pertenece.
- No puede tomar la pelota que está en el piso de otra zona, ni siquiera de aire (esto es para evitar cercanía con otro jugador)
- En caso de que un jugador invada alguna zona, saca el jugador contrario a la cual le correspondía esa zona, se invade otra zona del propio equipo, saca el jugador más cercano a la zona invadida, siempre desde su zona.
- Los lanzamientos convertidos valen dos puntos, los que son convertidos y el lanzamiento de produjo en el campo defensivo valen tres puntos.
- Para que un lanzamiento convertido sea válido deberá haber sido efectuado luego de cuatro pases entre los integrantes del equipo.
- Las faltas reglamentarias realizadas (cuerpo, distancia, caminar, etc), se sancionarán con un tiro libre con pase, efectuado por el contrario, desde la zona más cercana donde se cometió.
- Cuando un jugador recibe la pelota, se lo puede marcar pero a 2m de distancia como mínimo, en caso de no respetar esta regla, saca el jugador contrario más cercano a esa zona donde se produjo la falta reglamentaria.
- La duración del juego puede ser por tiempo o cantidad de tantos.
- Los jugadores se distribuyen en el campo de juego según se muestra en el cuadro siguiente.



JUEGO N° 2

En este juego se distribuyen los jugadores de la siguiente manera:



- Aquí la cancha está dividida en sectores más chicos, dejando 2m de zona neutra entre un equipo y otro. En caso que la pelota quede en esa zona neutra, el Profesor o quien esté a dirigiendo el juego decidirá a quien le corresponde.
- Todos los lanzamientos convertidos valen dos puntos.
- Para que un lanzamiento sea válido deberá haber sido efectuado luego de cuatro pases entre los integrantes del equipo
- Para que un lanzamiento convertido sea válido deberá haber sido efectuado luego de cuatro pases entre los integrantes del equipo
- La duración del juego puede ser por tiempo o cantidad de tantos.
- Las faltas reglamentarias realizadas (cuerpo, distancia, caminar, etc), se sancionarán con un tiro libre con pase, efectuado por el contrario, desde la zona más cercana donde se cometió.