

VÓRTEBAL - 2

CARACTERÍSTICAS	El Vortering es un dinámico juego que lo desarrollan dos equipos formados de 2, 4 u ocho participantes cada uno, en un terreno de juego de forma rectangular segmentado en cuatro zonas, según el gráfico adjunto (9 X 18 m.) y el móvil del juego será un balón Vortex.				
MATERIAL	El balón "Vortex" está diseñado de forma especial, es similar al de fútbol americano con un alerón que regula la trayectoria y algunos tienen unos orificios que provocan unos silbidos en sus trayectorias de mayor velocidad.	A 1,5 m.	B 7,5 m.	B1 7,5 m.	A1 1,5 m.
Nº PARTICIPANTES	De 2, 4 u 8 por equipo. Dependiendo de la función que ocupen los participantes en cada momento se llamarán: Atacantes. - con posesión del balón -Lanzador/a (A): Lanza el Vortex -Receptor/a (A1): Se encarga de recogerlo. Defensores. - sin posesión del balón. -Interceptor/a: Intenta atrapar el Vortex. -Espejo: Marca la posesión del receptor/a.				
 <p>DESARROLLO DEL JUEGO Y PRINCIPALES REGLAS</p>	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>-Se sortea la posesión del balón (A y A1) -El equipo en posesión del balón se situarán en las zonas externas. -Los participantes del equipo defensor (B y B1) se situarán cara a cara en las zonas interiores es decir que darán las espaldas, B de espaldas a A y B1 de espaldas a A1. -A lanza el balón para que lo recepcione A1. Puede ocurrir tres cosas:</p> <ol style="list-style-type: none"> -A1 intercepta el Vortex antes de tocar el suelo: su equipo se anota un punto y A1 vuelve a lanzar el Vortex a A y así sucesivamente hasta que el equipo contrario lo intercepte. -B1 intercepta el Vortex antes de tocar el suelo: Su equipo pasa de ser defensor a atacante. Este cambio entra en vigor en el momento en que tanto B como B1 se sitúan en las áreas esternas. A o A1 solo podrán defender si están situados con los dos pies en su área de defensa. En este supuesto el equipo B-B1 no gana tanto, sólo consigue posesión del Vortex. -El vortex toca el suelo antes de ser interceptado: en este caso se produce media, A1 pasa a ser el nuevo lanzado pero ningún tanto sube al marcador. En caso de producirse una segunda media el equipo lanzador pasa a ser defensor y los cambios son efectivos cuando todos los participantes están pisando sus áreas correspondientes. <p style="text-align: center;">SITUACIÓN DE LOS JUGADORES/AS DENTRO DEL CAMPO</p> <p>-Para que el tanto suba al marcador el receptor/a debe tener los dos pies en su área de atacante al recepcionar el Vortex, aunque por el "efecto carrera" acabe el movimiento fuera de ella. - Si el defensor/a intercepta el Vortex tocando el área atacante con uno o los dos pies, la jugada resultará en media. -Si el defensor/a intercepta el Vortex teniendo los dos pies fuera del campo, se considerará tanto de los atacantes. La línea separadora de las dos áreas se considera área atacante.</p> <p style="text-align: center;">CONSIDERACIONES DE INTERÉS</p> <p>-El tiempo máximo de posesión del Vortex por parte del lanzador/a es de cinco segundos. -En caso de que el partido sea por equipos de cuatro o más participantes, el largo del campo permanece y el ancho se duplica. Cuando el Vortering es jugado por chicas o niñ@s las dimensiones reglamentarias del campo son tres cuartas partes de las marcadas anteriormente. -La labor del espejo consiste en indicar la posesión del receptor/a para facilitar el bloqueo del Vortex por parte de su compañer@.</p>				

Para más información consultar el libro:
* "Educación del Ocio y Tiempo Libre con Actividades Físicas Alternativas".
Manuel Martínez Gámez. Editorial Esteban Sanz. Madrid, 1995.

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ