
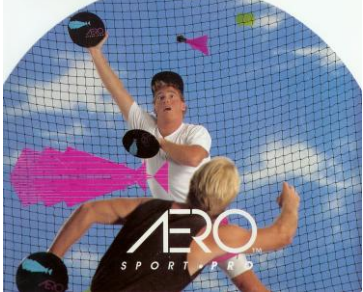
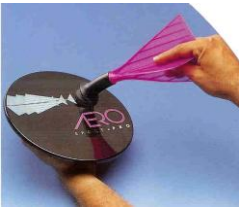


## AERO SPORT

<p><b>OBJETIVO</b> <b>CARACTERÍSTICAS</b></p>	<p>El AERO-SPORT es una modalidad lúdica que se juega con una pala adosada en una mano (la menos hábil) y el objetivo será lanzar una especie de dardo que se recepciona con dicha pala.</p> <p>El juego es similar al Intercrosse, es un juego emocionante, rápido. El objetivo del juego es conseguir goles (puntos) tirando el dardo aerodinámico a la portería del equipo contrario que está defendiendo un portero/a.</p>	
<p><b>MATERIAL</b></p> 	<p>El móvil no es una pelota, el AERO SPORT usa un volante en forma de dardo aerodinámico que se tira hacia una pala especial preparada para hacer impacto. Las palas se llaman AERO-PADS. El Aero-Pad se pone cómodamente en la palma de la mano y ofrece más control que cualquier raqueta o pala.</p> <p>El AERO-PAD se ajusta a la mano, como un guante de béisbol, se ajusta cómodamente para que no se caiga durante el juego. Resbala la mano debajo de las correas y ténsalas o tira hacia arriba para aflojarlas.</p> <p>El dardo o AERO-FLITE está diseñado para lanzarse de diferentes formas. La mayoría de los lanzamientos se hacen agarrando de las alas en vez de agarrarlo de la copa o cabeza como se lanzaría un dardo normal.</p>	
<p><b>TERRENO de JUEGO</b> <b>Y N° de PARTICIPANTES</b></p>	<p>Se juega en un campo de Balonmano. Se tiene en cuenta el área de portería de 6 metros para lanzar el dardo a la portería y conseguir gol.</p> <p>Los equipos los componen 6 jugadores/as, en la modalidad mixta estará formado por tres chicas y tres chicos. Que son un portero/a, dos defensas, un/a centrocampista y dos atacantes.</p>	
<p><b>PRINCIPALES REGLAS</b></p> 	<p>El juego comienza en el centro del campo con el centrocampista que envía el Aero-Flite a un atacante o defensor de su equipo.</p> <p>No está permitido atrapar el Aero-Flite con la mano o el cuerpo. El Aero-Flite que se cae al suelo debe de ponerlo en juego el otro equipo.</p> <p>Sólo se pueden dar 3 pasos con el Aero-Flite. Un jugador o jugadora puede retener la posesión lanzándose a sí mismo mientras se mueve.</p> <p><b>MARCAR UN GOL.</b> El lanzamiento a portería se debe hacer desde fuera del área de 6 metros. Se puede jugar dentro del área pero para lanzar a portería o defender el lanzamiento debe realizarse desde fuera, excepto el portero@.</p> <p><b>FALTAS.</b> Cualquier contacto intencional, incluso dar a otro jugador/a con el Aero-Pad es falta. Hay dos tipos de faltas: las normales donde saca el equipo contrario desde el lugar de la falta y las de "penalty" cuando la falta se realiza sobre un jugador o jugadora que no está pasando sino lanzando a portería, este tipo de falta permite un tiro a la portería del equipo contrario desde cualquier lugar fuera del círculo y con sólo el portero defendiendo.</p> <p><b>TIEMPOS.</b> Cuatro períodos de 15 minutos cada uno.</p>	

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

**MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ**