

VOLEYBOL

Cada uno de los equipos que se enfrentan está formado por seis jugadores en el terreno de juego y un máximo de seis suplentes.

1. ROTACIONES

Antes de empezar cada set, los dos equipos deben dar el orden de rotación. Éste consiste en situar a los jugadores en una posición determinada en el campo. El terreno de juego se divide imaginariamente en dos zonas: de ataque y de defensa. Antes de cada servicio (saque), encontraremos tres atacantes y tres defensas.

Los atacantes ocuparán, de la derecha a izquierda, las posiciones 2,3 y 4. Los defensas, las 1,6 y 5. El orden de rotación será siempre el entregado antes de cada set, siendo su incumplimiento motivo de falta. Después de cada recuperación de servicio, el equipo habrá de cambiar de posiciones siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El jugador que ocupaba la zona 4, en la siguiente rotación deberá ocupar la zona 3, y así sucesivamente.

La rotación sólo se ha de mantener en el momento del servicio, pues una vez esté el balón en juego se puede hacer todos los cambios de posición que se quieran. Durante el juego, únicamente los delanteros pueden atacar el balón o bloquearlo. Si un defensa realizara tales acciones, se consideraría falta (excepto si remata detrás de la línea de ataque y sin salto)

2. JUEGO

El juego comienza con el servicio, el cual no ha de tocar la red y caer en el campo contrario.

Una vez realizado el servicio cada equipo podrá dar un máximo de tres toques para devolver el juego al campo contrario.

Se considera falta si el equipo realiza cuatro toques (si el balón toca primero en el bloqueo, se pueden realizar todavía tres toques).

Solamente puede sumar puntos el equipo que posee el servicio. Así, si se realiza un punto sin tener el servicio, se produce una recuperación de balón (cambio de servicio)

3. FALTAS

- Retención: cuando el balón no se golpea, sino que se empuja o conduce.
- Dobles: realizar dos o más golpes en una misma acción por un jugador (se exceptúa en la recepción del servicio o en el bloqueo).

- Invasión: pasar al campo contrario.
- Tocar la red.
- Golpear la pelota con aquellas partes del cuerpo no permitidas (se permite golpear de cintura para arriba).
- Cuando el balón toca el suelo del campo propia.
- Rematar el balón cuando está en el campo contrario.
- Efectuar un saque que no vaya directo al campo "enemiga".

4. FINAL DE JUEGO

Durante la jornada de kamicafres jugaremos a dos sets de 15 puntos; en los que cada set ganará por una diferencia de dos puntos con el equipo contrario. En caso de empate se continuará sumando puntos hasta que se consiga la diferencia de dos puntos.

En caso de empate de set 1-1, se jugará un tercer set de siete puntos, teniendo que mantener la diferencia de dos puntos también.

BALONCESTO

El baloncesto lo juegan 2 equipos de 5 jugadores cada uno. Se juega solamente con las manos.

El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

El equipo está formado por un máximo de 12 jugadores.

El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.

Las canastas pueden ser de 1 de 2 y de 3.

Las canastas de 1 punto son cuando te han hecho falta y tiras 2 tiros libres, cada tiro vale 1 punto si lo metes.

Las canastas de 2 son cualquier canasta que metas sin sobrepasar la línea de triple.

Las canastas de 3 puntos a partir de la línea de triple.

En caso de empate se jugarán 5 minutos más a reloj corrido. En caso de que siga habiendo un empate habrá una tanda de 5 tiros libres por equipo. El que más enceste gana. Si se mantiene el empate se seguirá tirando tiros libres hasta que acierte un equipo y el otro falle.

1. EL JUEGO

El inicio se hace con un salto en el medio campo entre 2 jugadores, uno de cada equipo.

El jugador que salta tiene que estar mirando su propia canasta.

La duración del partido será de 30 minutos repartidos en tres tiempos, 10 minutos cada uno. Se jugará a reloj corrido.

En cada cuarto habrá un máximo de 5 faltas de equipo en cada tiempo, una vez realizadas las 5 faltas habrá tiros libres.

Si un jugador comete 5 faltas quedará expulsado y no podrá jugar más en el partido.

No se podrá realizar ni pasos ni dobles.

No hay zonas.

La posición de los tiros libres es: El jugador que recibe la falta tirara desde la línea de tiro libre. Para tiro libre los jugadores se alinean a los lados del área tiro libre, ocupando los espacios más próximos a la canasta los jugadores del equipo penalizado. Los demás jugadores se colocan en forma alternada.

RUGBY TOUCH

1. EL EQUIPO

Cada equipo debe tener hasta 6 jugadores en el área de juego.

Un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido

2. TIEMPO

Duración del partido:

Cuando expira el tiempo: Si el tiempo se ha cumplido y la pelota no está muerta el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta.

3. OBJETIVO, CÓMO GANAR PUNTOS

Ensayo: El jugador posa (no tira) el balón en la zona de marca = 1 punto

4. REGLAS BÁSICAS

Los atacantes siempre tienen que pasar la pelota hacia atrás. Sanción: Si la pelota se cae hacia delante o se pasa hacia un jugador adelantado se cambia la posesión.

No se puede patear la pelota con el pie

Los atacantes serán placados cuando un oponente le toca (o el atacante toca al oponente) con cualquier parte del cuerpo. Cuando un jugador es placado, tienen que dejar la pelota en el lugar donde es tocado para que uno de su equipo la ponga otra vez en juego.

Cuando un jugador es placado el equipo contrario tendrá que retroceder hasta 5 metros de donde se ha producido el tocado (touch). Sanción: Cambio de posesión

Si un atacante saca la bola del campo o toca con cualquier parte del cuerpo la línea de fuera o más allá se cambiará la posesión en el punto donde ha salido.

Si un jugador simula un touch, se cambiará la posesión

Si un jugador es tocado a menos de 5 metros de la línea de marca, los atacantes reanudarán el juego a 5 metros de la línea de marca con un jugador que posa el balón y otro que la levanta.

Los defensores no pueden intentar quitar de las manos o tirar el balón al suelo de los oponentes. Sanción: Cambio de posesión

Si el portador de la pelota va al suelo y la pelota no toca el suelo se puede seguir jugando

Vídeo de RUGBY TOUCH

<https://www.youtube.com/watch?v=1oiUtWM4rQE>

