

NOQBAL

DESCRIPCIÓ



Esport de rol, col·lectiu, d'invasió, col·laboratiu, cooperatiu, d'oposició, amb camp compartit, mixt i inclusiu.

Dos equips de 6 integrants s'enfronten amb l'objectiu de portar al seu cercol la pilota situada al cercol de l'equip contrari. Per aconseguir-ho, hauran de noquejar els seus oponents i, a la vegada, evitar ser noquejats.

Com a **noqueig** ens referim a aquella situació, momentània, en la qual et quedes fora de joc.

El partit tindrà una durada de 2 parts de 9 temps cada una (18 temps de joc en total), durant els quals s'intercanviaran rols. (*Temps de joc: vegeu l'apartat Temps de joc i puntuació, al final d'aquesta fitxa*).

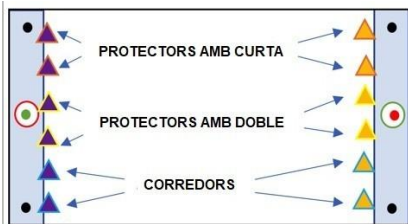
EQUIPS, ROL DE JUGADORS I MATERIAL

TERRENY I ZONES DE JOCS

EQUIPS: 2 equips de 6 jugadors cada un.

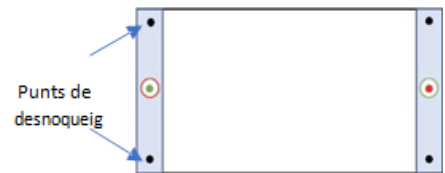
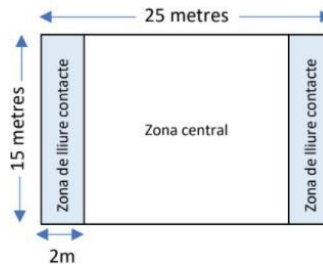
ROLS JUGADORS:

- **4 protectors:** 2 amb una protectora curta i 2 amb una protectora doble.
- **2 corredors:** amb dues cintes a la cintura



El terreny de joc es divideix en **tres zones:**

- Una **zona central** on es desenvolupa el joc.
- Dues **zones de lliure contacte** als extrems. En cada una d'elles es troba un cercol al centre, amb una pilota i dos punts de desnoqueig als extrems. Cada cercol és d'un color, i a dins s'introdueix una pilota (parcialment desinflada) del color del cercol contrari.



OBJECTIU DEL JOC

OBJECTIU DE JOC DEPENDENT DEL ROL DE CADA JUGADOR

CONCEPTE DE NOQUEIG

Portar al nostre cercol la pilota que protegeix l'equip contrari per aconseguir guanyar cada temps de joc, i evitar que l'equip contrari agafi la pilota que nosaltres protegim.

Els **corredors** de cada equip són els encarregats d'agafar la pilota del cercol contrari i portar-la al seu cercol.

Els **protectors** són els encarregats de protegir els seus corredors i de noquejar els jugadors (corredors i protectors) de l'equip contrari.

Per aconseguir l'objectiu del joc, hauran de noquejar els jugadors de l'equip contrari.

El noqueig es produeix quan qualsevol jugador (corredor o protector) és tocat per una protectora o quan a un corredor li treuen una cinta.

CONSEQÜÈNCIA DEL NOQUEIG

TIPUS DE NOQUEJOS EN FUNCIÓ DEL ROL DE CADA JUGADOR

Un jugador noquejat ha d'anar a un dels dos punts de desnoqueig del seu camp, situats en la zona de lliure contacte, amb la mà alçada per tal que la resta de jugadors coneguin la seva situació, ja que està fora del joc de manera momentània.

- Si és **corredor**, un cop ha arribat a un punt de desnoqueig, pot tornar al joc.

- Si és **protector**, en primer lloc, ha de deixar la seva protecció en el lloc on ha estat tocat. Després ha d'anar al punt de desnoqueig amb la mà alçada i no la baixarà fins que agafi novament una protecció. Durant tot aquest procés no pot intervenir en el joc.

PROTECTORS. Jugador amb protecció curta.
Noquegen un jugador si el toquen amb la seva protectora en qualsevol part del cos menys el cap.

PROTECTORS. Jugador amb protecció doble.
Noquegen un jugador si el toquen amb la seva protectora en qualsevol part del seu cos que estigui per sota de la seva cintura.

CORREDORS. Porten dues cintes, una a cada costat de la cintura. Ells només poden noquejar els altres corredors llevant-los una cinta. Si a un corredor li treuen les dues cintes, estarà eliminat durant el temps de joc que s'està realitzant.

ASPECTES A TENIR EN COMPTE

- Quan es reinicia un temps de joc, cada equip comença amb les mateixes proteccions.
- L'àrbitre inicia cada temps de joc amb els braços a dalt, i diu **1, 2 i 3!** i abaixa els braços.
- Es poden intercanviar protectors durant el temps de joc a jugadors que estan noquejats, mentre van a un dels punts de desnoqueig, ja que aquests han de deixar anar la seva protecció.
- Si un jugador surt fora del terreny de joc, pels laterals, estarà noquejat.
- Quan dos jugadors es noquegen i hi ha dubte de qui ha estat abans tocat, tots dos estaran noquejats. (Regla a Favor del Joc).
- A la zona de lliure contacte no es poden treure cintes entre els corredors.
- Els corredors no poden ser noquejats quan estan dins de la zona de lliure contacte.
- Els corredors poden agafar la pilota de l'equip contrari quan es troben dins del terreny de joc (per noqueig d'un corredor) i retornar-los-la al cercol d'inici.
- En la zona de lliure contacte, els corredors es poden passar la pilota, fora d'ella no.
- Un corredor pot arribar a agafar les dues pilotes del partit en joc, una per retornar-la i l'altra per portar-la al seu cercol.
- Un corredor amb la possessió de la pilota pot noquejar un altre corredor oponent.
- La protectora doble s'ha d'agafar per la part del mig, no pels costats.
- Quan un protector torna del punt de desnoqueig, no podrà intervenir en el joc ni ser noquejat fins que no tingui una protecció.
- Quan un protector toca amb la seva protecció un jugador del seu equip, no el noqueja, és a dir, no passa res.
- Cada cop que acaba un temps de joc, els jugadors tornaran a preparar-se per iniciar-ne un de nou.
- Els jugadors hauran de canviar el seu rol cada tres temps. Tots jugaran tres temps com a corredors, tres temps com a protectors ambcurta i tres temps com a protectors amb doble. I això passa en cadascuna de les dues parts del partit. Per tant, jugaran un total de 6 temps de joc en cada rol.

INFRACCIONS

- a) Quan un jugador amb protecció doble colpeja un jugador de cintura cap amunt, estarà noquejat.
- b) Un corredor no pot agafar ni tocar cap protecció.
- c) Un protector no pot agafar ni tocar cap pilota.
- d) No es pot treure una cinta a un corredor que estigui noquejat.
- e) No es pot agafar ni empènyer els contrincants.
- f) Un corredor no pot subjectar les seves cintes per evitar que les agafi un altre corredor.
- g) Un jugador noquejat no pot interferir en el joc.
- h) Un corredor no pot passar la pilota a un altre corredor, fora de la zona de lliure contacte.
- i) Un protector que torna al joc, és a dir, ve d'un punt de desnoqueig, no pot interferir o molestar cap oponent fins que no agafi la seva protecció.
- j) Qualsevol actitud antiesportiva o falta de respecte.

- Cada jugador tindrà la possibilitat de ser avisat 2 vegades durant tot el partit per la realització de les infraccions de la "b" a la "i". Si se l'ha d'avisar una tercera vegada, serà penalitzat sense jugar un temps de joc.

- Donada la situació anterior, cada vegada que torni a ser penalitzat estarà un temps de joc sense participar.

- Davant la infracció "j", els àrbitres podran sancionar amb l'expulsió de diversos temps de joc o del partit.

MATERIALS DEL JOC



www.noqball.es

TEMPS DE JOC I PUNTUACIÓ

Un partit es compon de 2 parts de 9 temps de joc cadascuna; en total, 18 temps.

Es guanya 1 punt:

- Cada vegada que un equip recuperi la seva pilota en la zona central (per noqueig d'un corredor contrari) i la col·loqui en la seva posició inicial. (Aquesta acció es pot realitzar totes les vegades que sigui possible en cada temps de joc).
- Quan un equip aconsegueix portar al seu cercol la pilota que estava en el cercol de l'equip contrari. **Quan es realitza aquesta acció s'acaba el temps de joc i se'n comença un de nou.**
- Quan un equip lleva les 4 cintes dels corredors oponents. **Quan es dona aquest situació, s'acaba el temps de joc i se'n comença un de nou.**