Marlon Lozano Escudero

Keinny Monroy Clavijo

Johan Sebastián Carvajal

Diego Andrés Hernández

Santiago García León

Breyner Dudlier Riveros

Cristian Pérez

Nelson Toscano

Exploración de Nueve Deportes Alternativos

Wilson Felipe Pérez

Miguel Ángel Villalba

Nicolás Guarnizo

Brayan Linares

Wisman José Toroca

Jonathan Rey Acosta

Omar Andrés Sierra Cano

Nasly Valeria Roldán Rojas

María José Montaña

Paula Natalia Torres

Javier Andrés Gutiérrez

Jhohan Alberto Pineda

Editorial ACIEF

Exploración de Nueve Deportes Alternativos

ASOCIACIÓN CIENTÍFICA INTENRACIONAL
DE EDUCACIÓN FÍSICA

Copyright © 2026 Asociación Científica Internacional de Educación Física

Todos los derechos reservados.

ISBN: 978-628-02-2842-6

DEDICATORIA

Este libro es el resultado de un proceso formativo de los estudiantes de noveno semestre del Programa de Licenciatura en Educación Física y Deporte de la Universidad de los Llanos en la electiva de Deportes Alternativos, cabe mencionar que las propuestas que a continuación se presentan, obedecen a una pedagogía disruptiva que amplía el panorama de posibilidades con el que cuenta el educador físico para el desarrollo de las clases, por ende, este manuscrito se diseña desde un sentido pedagógico e innovador que propende a la creatividad y el compromiso con el aprendizaje.

Como docente, he dedicado mi vida académica en publicar artículos con mis pares, sin embargo, este manuscrito es especial puesto que se publica con mis estudiantes que acompañé durante varios semestres. Por lo tanto, me encuentro orgulloso de ellos ya que serán grandes docentes, esperando que recuerden los espacios de aprendizaje, saberes, risas, y que sigan enamorándose de la carrera que escogieron.

NICOLÁS GUARNIZO CARBALLO

CONTENIDO

	Introducción	i
1	REBOUNDBALL	8
2	FRISBEE-BALL	12
3	RUGNET	20
4	STRIKE BALL	22
5	HANDHOPP	25
6	BADMINSHOOTER	29
7	TAG-BALL	32
8	KAPTA	35
9	HAND-VOLEY-RUN	38

INTRODUCCIÓN

Este libro reúne nueve propuestas de deportes alternativos pensadas para el contexto escolar, con la idea de ampliar el repertorio didáctico del educador físico y brindar experiencias motrices que sean significativas, creativas y fáciles de adaptar a distintos escenarios. A lo largo de sus capítulos, el lector irá entendiendo la lógica interna de cada juego, sus reglas (explicadas de forma clara) y un enfoque transversal orientado a innovar en las clases de educación física.

En el primer capítulo, Reboundball, se describe un juego por parejas que se desarrolla en un espacio similar a una cancha de tenis (con ajustes según el lugar) y con un balón de voleibol. Aquí, lo más importante es la precisión al lanzar, el manejo del tiempo de posesión y la capacidad de anticipar y leer el rebote, que termina siendo el corazón de la competencia. Luego, en el segundo capítulo, Frisbee-Ball, se plantea una dinámica mixta entre fútbol de salón y ultimate: durante el partido se alterna el uso del balón y el disco dependiendo de las acciones, lo que obliga a los equipos a cambiar rápidamente de "modo" táctico (conducción y remate cuando hay balón, y progresión por pases cuando hay disco), además de sumar con dos formas distintas de anotación.

En el tercer capítulo aparece Rugnet, una propuesta colectiva y mixta que mezcla elementos del rugby y el voleibol mediante el uso de una red. El objetivo consiste en conseguir que el balón de rugby toque el suelo en el campo rival, priorizando la estrategia, la cooperación y una secuencia de acciones que organiza cada ataque. Por su parte, el cuarto capítulo, Strike Ball, presenta un juego ágil en el que se combinan pases con pies y manos para elaborar jugadas que terminan en lanzamientos dirigidos a derribar conos.

En el quinto capítulo, Handhopp, se introduce un deporte mixto en una cancha amplia y con equipos pequeños, cuyo rasgo más particular es el uso de dos aros verticales como metas de anotación. El juego favorece la circulación colectiva, la ocupación inteligente de espacios y la elección del lanzamiento según la zona, lo que ayuda mucho a la comprensión táctica en situaciones reales de juego.

El capítulo seis, Badminshooter, propone una experiencia principalmente recreativa dentro de un círculo, donde la precisión y la concentración resultan claves; la puntuación se construye a partir de lograr ubicaciones específicas del volante dentro del área de juego. En el séptimo capítulo, Tag-Ball, se combinan velocidad, persecución y pases con intención: el equipo "etiqueta" al rival mediante lanzamientos controlados, gestiona tiempos de recuperación y busca anotar llevando el balón hacia una zona objetivo.

En los dos capítulos finales se presentan Kapta y Hand-Voley-Run. En Kapta se retoma una dinámica de construcción y cooperación (derribar y volver a armar una torre) que se articula con desplazamientos y pases hacia atrás al estilo rugby, mientras el equipo defensor intenta frenar el avance con acciones de eliminación controlada, siempre bajo criterios explícitos de seguridad. Finalmente, Hand-Voley-Run expone un juego estratégico con roles definidos dentro del equipo y una lógica de anotación que integra desplazamientos, pases y finalizaciones que incluso pueden incluir gestos técnicos inspirados en el voleibol, reforz keeping la organización táctica y el juego colectivo.

CAPÍTULO 1. REBOUNDBALL

Autores
Keinny Monroy Clavijo
Omar Andres Sierra Cano
Wisman José Toroca Garzón

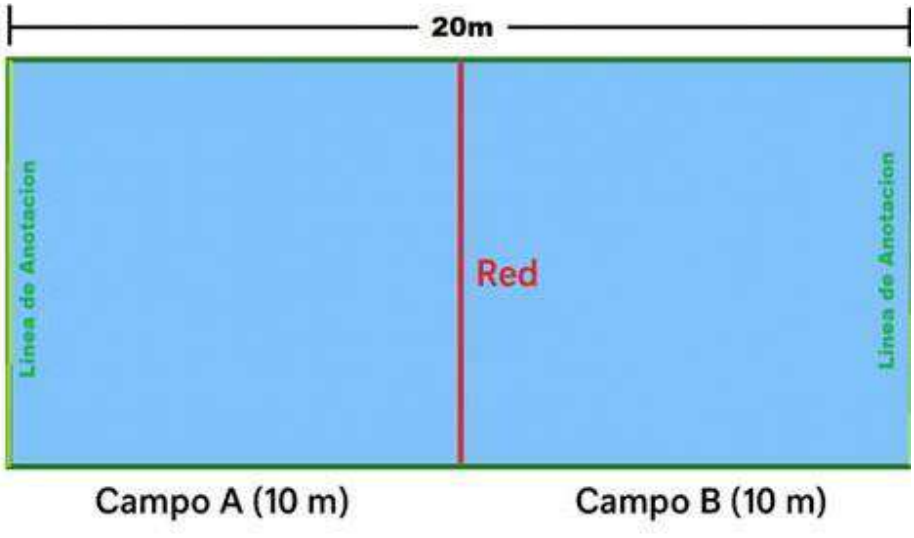
Definición del deporte

Es un deporte alternativo jugado en parejas sobre una cancha de tenis, utilizando un balón de voleibol. Su objetivo es lanzar el balón con las manos para que rebote al menos una vez en el campo contrario y cruce la línea de fondo, acumulando puntos.

Materiales

- 1 balón de voleibol.
- cancha de tenis adaptada (20m x 10,97 m)
- silbato y cronómetro para el árbitro, marcador visible

Medidas del escenario deportivo



Reglas

Inicio del juego: saque inicial desde la línea de fondo, definido por sorteo.

Movimiento/posesión del implemento: ● El balón solo se juega con las manos.
● No se permite retenerlo más de 4 segundos.
● No se puede botar contra el propio

¿Qué deportes combina?

Combina deportes como el dodgeball y tenis.

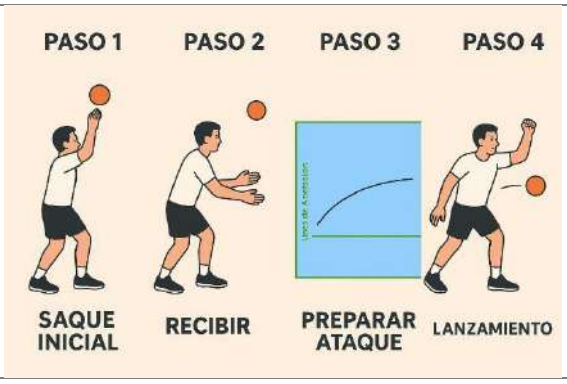
campo.
● Un jugador no se puede desplazar mientras sostenga la pelota.
● Solo se permiten 3 toques máximo entre compañeros.
● Una vez que el balón sea tocado por un jugador luego de un rebote no puede volver a caer sobre el piso. De ser así será punto para el equipo contrario.

Avance y límites del campo:
● El balón debe rebotar mínimo una vez en campo contrario antes de cruzar la línea de fondo.
● El jugador debe estar dentro del campo mientras lanza.
● Se juega a 15 o 21 puntos por set.
Anotación y puntuación:
● Punto válido cuando el balón rebota en campo contrario y cruza la línea de fondo.
● Si un jugador pisa fuera al lanzar, el punto es del rival.
● Si el balón hace el primer rebote fuera de las líneas que delimitan la cancha el punto será para el equipo contrario.
● Si el balón cae sobre el campo propio de un equipo luego de ser tocado por uno de los jugadores será punto para el equipo contrario.
● Si el balón no logra pasar al otro lado al chocar contra la malla será punto para el equipo contrario.
● Se juega a 15 o 21 puntos por set.

Faltas e infracciones:
● Retener el balón más de 4 segundos.
● Desplazarse con la pelota.
● Lanzar directo al cuerpo.
● Invadir el campo contrario.
● Conducta antideportiva (amonestación o expulsión).

¿Cómo se juega?

1. **Saque inicial**
   - El juego inicia con un saque desde la línea de fondo.
   - El jugador debe lanzar el balón con las manos sin desplazarse.
   - El balón debe cruzar la red y botar en el campo rival.
2. **Recepción y control**
   - El equipo contrario recibe el balón.
   - Solo pueden usar las manos.
   - Pueden hacerse hasta **3 toques entre compañeros**.
   - Ningún jugador puede retener la pelota más de **4 segundos** ni moverse con ella.
3. **Preparación del ataque**
   - Después del rebote permitido en su campo, los jugadores deben organizar un pase o lanzamiento.
   - No pueden dejar que el balón vuelva a caer luego de un toque.
4. **Lanzamiento ofensivo**
   - El jugador que lanza debe estar dentro de su campo.
   - El objetivo es que el balón:
     1. Cruce la red.
     2. Rebote **al menos una vez** en el campo rival.
     3. Salga por la línea de fondo del oponente.
5. **Punto o falta**
   - Es punto si la secuencia se cumple correctamente.
   - Es falta si:
     - El lanzamiento se hace pisando fuera.
     - El balón golpea la malla y no pasa.
     - Rebota por primera vez fuera de la cancha rival.
     - El equipo deja caer el balón en su propio campo después de tocarlo.
     - Se cometen infracciones (más de 4 s, avanzar con la pelota, invadir campo rival, etc.)
6. **Continuidad y puntaje**
   - Se juega a **15 o 21 puntos** por set.
   - Gana el equipo que mejor administre sus toques, rebotes y lanzamientos de precisión logrando anotar más puntos.


PASO 1
PASO 2
PASO 3
PASO 4
SAQUE INICIAL
RECIBIR
PREPARAR ATAQUE
LANZAMIENTO

CAPÍTULO 2. FRISBEE-BALL

Autores
Brayan Linares parra
Santiago García León
Marlon Lozano Escudero

Definición del deporte

El Frisbee-ball es un deporte alternativo que combina la dinámica del fútbol de salón con la estrategia del ultimate frisbee, desarrollado en una cancha de futbol de salón y con equipos de cinco jugadores. El juego se caracteriza por la utilización de dos implementos: el balón y el disco, que se alternan en el transcurso del partido según las acciones de juego, promoviendo la versatilidad y la toma rápida de decisiones. Con el disco, los jugadores deben avanzar mediante pases sin desplazarse con él en las manos, mientras que con el balón pueden conducirlo con los pies y rematar a portería. La puntuación se logra de dos maneras: anotando un gol con el balón (1 punto) o recibiendo el disco en la zona de anotación (2 puntos).

Materiales

El juego se desarrolla con un balón de fútbol sala y un disco volador. En caso de no disponer de una cancha de fútbol sala, el espacio puede adaptarse utilizando conos, platillos o cinta para delimitar las líneas y zonas de juego.

- **Disco:**



- **Balón:**



- **Implementos para adaptación de cancha:**

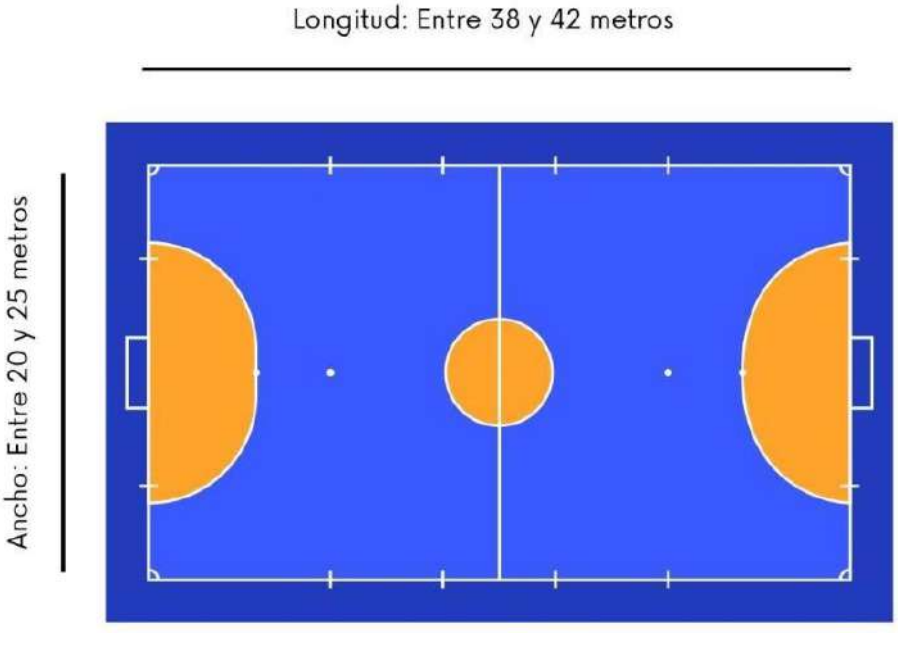
➢ **Platillos:**



- **Cinta:**



Medidas del escenario deportivo



Reglas

1. **Vestimenta**
   - ✓ Camiseta deportiva (preferiblemente de colores que diferencien los equipos).
   - ✓ Pantaloneta o sudadera deportiva.
   - ✓ Tenis o zapatillas antideslizantes aptos para cancha cubierta.

Opcional:

- ✓ Rodilleras o coderas.
- ✓ Petos para mayor identificación.

2. **Implementos**
   - ✓ 1 balón de fútbol sala.
   - ✓ 1 disco volador (frisbee).
   - ✓ 2 porterías estándar de futsal.

Platillos o conos para marcar:

- ✓ Zona de anotación del disco (línea a 5 metros de la línea final).
- ✓ Límites del campo si es adaptado.

3. **Participantes**
   - ✓ 5 jugadores por equipo en cancha.
   - ✓ 3 suplentes con cambios libres en momentos de pausa.
   - ✓ 1 árbitro principal y 1 auxiliar para control de puntuación y alternancia.

4. **Inicio del juego**
   - ✓ El partido comienza con un saque de disco desde la línea final del equipo que defiende.

¿Qué deportes combina?

Ultimate:

Es un deporte de equipo que se juega con un disco volador (frisbee), en el que los jugadores avanzan únicamente mediante pases, sin poder correr con el disco en las manos, buscando recibirlo dentro de la zona de anotación para sumar puntos. Se caracteriza por la autogestión, el juego limpio y la estrategia.



Fútbol de salón:

Es un deporte colectivo que se juega en una cancha pequeña y cerrada, con equipos de cinco jugadores. Se basa en el control del balón con los pies, el pase rápido y la precisión, con el objetivo de anotar goles en la portería rival. Es dinámico, técnico y requiere gran manejo del balón.



- ✓ El árbitro da la señal inicial visual o sonora.

5. Movimiento y posesión

Con el disco (modo Ultimate):

- ✓ No se puede correr con el disco en las manos.
- ✓ Solo se puede avanzar mediante pases.
- ✓ Si el disco toca el piso o es interceptado ⇒ posesión cambia al balón.

Con el balón (modo fútbol sala):

- ✓ Se permite conducir, driblar, pasar y rematar a portería.
- ✓ Si el balón sale de la cancha o el rival recupera ⇒ posesión cambia al disco.

6. Puntuación

- ✓ Gol con balón en portería: 1 punto.
- ✓ Recepción del disco dentro de la zona de anotación: 2 puntos.
- ✓ Después de anotar, se reanuda con saque del equipo que recibió el punto.

7. Límites del campo

- ✓ Se usa la cancha de futsal (40 × 20 m).
- ✓ Zona de anotación del disco:
- ✓ La portería + una línea marcada con platillos a 5 metros antes de la línea final.

8. Faltas e infracciones

- ✓ Prohibido el contacto físico fuerte (empujones, bloqueos ilegales, choques).
- ✓ No se permite retener el disco más de 10 segundos.
- ✓ No se permite barridas, agarrones o obstrucciones peligrosas.
- ✓ El disco o balón deteriorado debe ser reemplazado inmediatamente.
- ✓ Discusiones o comportamiento antideportivo ⇒ advertencia y luego pérdida de posesión.

9. Prohibiciones

- ✓ Correr con el disco en las manos.
- ✓ Lanzar el disco con intención de golpear al rival.
- ✓ Patear el disco.
- ✓ Sostener el balón con las manos para avanzar (solo para reiniciar juego o saque).
- ✓ Usar accesorios metálicos, relojes o cadenas.
- ✓ Entrar a la cancha sin autorización del árbitro.

10. Duración del partido

- ✓ 2 tiempos de 15 minutos cada uno.
- ✓ Descanso de 5 minutos.
- ✓ En caso de empate:

Tiempo extra: 5 minutos.

- Si persiste ⇒ punto de oro (gana el que anote primero).

11. Reinicios del juego

- ✓ Después de faltas: desde el lugar donde ocurrió.
- ✓ Después de anotación: saque del equipo afectado.
- ✓ Si hay lesión: detener juego, reanudar con balón a tierra o posesión neutral.

12. Fair Play y seguridad

- ✓ Saludo inicial y final obligatorio.
- ✓ Jugar con respeto: no gritar, insultar ni discutir decisiones arbitrales.
- ✓ Superficie debe estar limpia y sin obstáculos.
- ✓ Todos los jugadores deben realizar calentamiento previo.

¿Cómo se juega?

- Primero los equipos ingresan al campo y se organizan cada uno en su zona.



- El arbitro da inicio al juego primero con el Frisbee, pasándolo entre los

compañeros intentando llegar hasta la zona de anotación, al otro lado de la cancha.

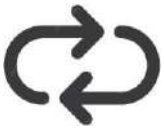


- Si el Frisbee se llega a caer o ser recuperado por un jugador del equipo contrario, se cambia de objeto al balón y el equipo que recuperó es el que inicia su jugada para intentar anotar gol en el arco contrario.



- Cada vez que se anote un gol o un punto con el Frisbee, se debe cambiar de elemento.







- De esta manera gana el equipo que haya anotado más puntos y goles durante los dos tiempos de 15 minutos.



Para concluir, el deporte Frisbee-Ball es un deporte alternativo creado con el fin de promover la recreación y la actividad física por medio de la lúdica combinando dos extremos del deporte como lo son el futbol de salón y el Ultimate, lo que incentiva el trabajo en equipo, juego limpio y la concentración en los grupos llegando a ser una herramienta importante para los educadores físicos dentro de su labor como educador.

3. RUGNET

Autores
Jhohan Alberto Pineda
Miguel Ángel Villalba

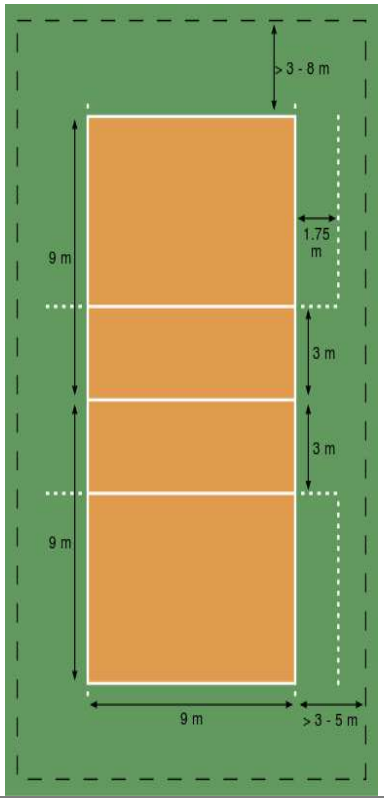
Definición del deporte

El RugNet es un deporte alternativo colectivo y mixto que combina elementos del rugby y el voleibol. Se juega en una cancha rectangular de 25 x 12 m dividida por una red a la altura del tenis. Dos equipos de cinco jugadores buscan hacer que el balón de rugby toque el suelo en el campo rival. El objetivo es recreativo-competitivo y fomenta la creatividad, la estrategia y la cooperación.

Materiales

- Balón de rugby
- red de tenis o voleibol
- conos para límites.

Medidas del escenario deportivo



Reglas	¿Qué deportes combina?
1. Inicio: Saque inicial desde el fondo de la cancha. 2. Posesión: El jugador con balón no se mueve, solo rota; máximo 5 segundos. 3. Avance: Jugadores sin balón se mueven libremente. 4. Anotación: Balón tocando el suelo rival vale 1 punto. 5. Faltas: Más de 2 pases sin atacar, pérdida de balón, retención >5 s, balón fuera = punto 6. rival. 7. Reinicio: Tras cada jugada inicia el equipo que recibe. 8. Duración: 2 tiempos de 7 minutos. Empate: Se juega un punto de oro.	Combina el rugby y el voleyball

¿Cómo se juega?

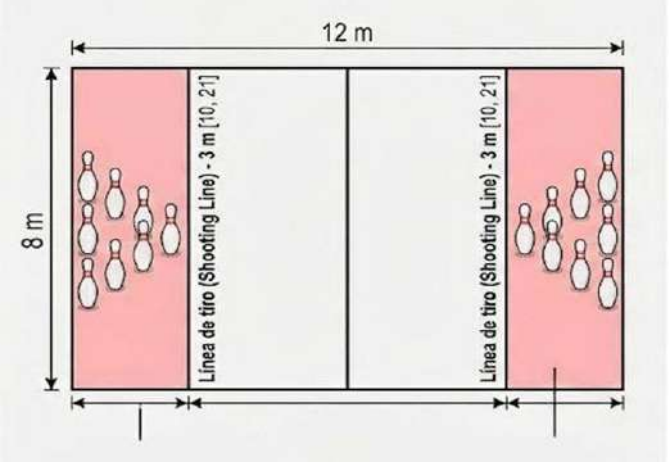
El objetivo consiste en hacer que el balón de rugby toque el suelo en el campo rival. Cada jugada se compone de 3 fases obligatorias: primer pase desde la cadera, segundo pase desde la cadera y lanzamiento final con un brazo por encima de la red.

4. STRIKE BALL

Autores
Paula Natalia Torres Gómez
Maria Jose Montaña
Nasly Valeria Roldán Rojas

Definición del deporte	Materiales
Strike Ball es un deporte alternativo creado para practicarse en contextos escolares y recreativos. Combina pases con los pies (como en fútbol) y pases con las manos (como en voleibol o balonmano). El objetivo principal es tumbar los conos del equipo contrario lanzando el balón desde fuera de la zona de tiro. Es un juego dinámico, sencillo de aprender y muy divertido, que promueve la coordinación, la cooperación y el respeto por las reglas. Busca una experiencia recreativa, aunque también puede aplicarse en torneos competitivos escolares.	-1 balón mediano -6–10 conos (o botellas con arena), chalecos de colores.

Medidas del escenario deportivo



Reglas	¿Qué deportes combina?
Inicio: Sorteo, saque desde el centro. Movimiento/posesión: Máximo 3 pasos con balón en manos; con pies se puede driblar libremente. Secuencia obligatoria: Cada jugada debe incluir al menos un pase con pie y uno con mano antes de lanzar a conos. Avance y límites: No se puede lanzar dentro de la zona de tiro (3 m frente a conos rivales). Anotación: Derribar cono = 1 punto. Varios conos en un tiro = varios puntos. Faltas: Empujar o sujetar, retener balón más de 3 segundos, lanzar sin cumplir secuencia, lanzar desde dentro de la zona de tiro, tocar conos con las manos. Sanción: balón para el rival. Reinicio: Después de punto o falta, saque desde línea central. Duración: 2 tiempos de 8–10 min con 3 min de descanso. Empate: Tiempo extra de 3 min o muerte súbita (primer cono derribado).	Fútbol: por los pases y controles con los pies. Voleibol: por los pases con las manos. Balonmano: por el manejo del balón, desplazamientos y lanzamientos hacia un objetivo.

¿Cómo se juega?

El juego inicia con un saque desde el centro, definido por un sorteo para elegir qué equipo comienza. El equipo en posesión del balón puede avanzar realizando pases, teniendo en cuenta que con las manos solo se permiten un máximo de tres pasos y no se puede retener el balón por más de tres segundos, mientras que con los pies se puede driblar y desplazarse libremente como en el fútbol. Antes de poder lanzar hacia los conos rivales, cada jugada debe cumplir una secuencia obligatoria que incluya al menos un pase con el pie y un pase con la mano en cualquier orden; si esta regla no se cumple, se considera falta y el balón pasa al equipo contrario. El lanzamiento a los conos solo puede hacerse desde fuera de la línea de tiro ubicada a tres metros, y cada cono derribado equivale a un punto, sumando tantos como conos caigan en un mismo lanzamiento.

5. HANDHOPP

Autores
Javier Andres Gutierrez Pedraza
Diego Andres Hernández Polania
Jhonathan Rey Acosta

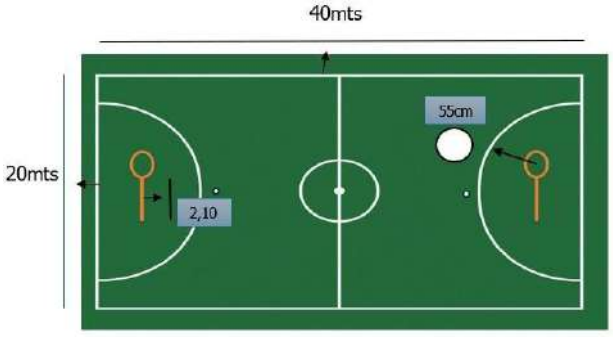
Definición del deporte

Es un deporte alternativo de carácter mixto, Se juega en una cancha de 40 x 20 metros, con equipos de cinco jugadores, permitiéndose cambios ilimitados. Su rasgo más distintivo es la integración de dos aros verticales ubicados sobre cada línea de meta, los cuales funcionan como zonas de anotación.
Se caracteriza por su dinamismo, su accesibilidad para jugadores con distintos niveles de habilidad y su potencial pedagógico.

Materiales

- Balón oficial de HandHoop
- Dos aros verticales ubicados sobre cada área de meta.
- Postes o soportes firmes para sostener los aros.
- Cancha de 40 x 20 metros, con dimensiones similares a la de fútbol sala.
- Líneas de demarcación:
    1. Líneas de banda.
    2. Línea central.
    3. Punto de saque inicial (en la mitad de la cancha).
    4. Punto de penalti a 12 pasos de la meta.
- Cronómetro para controlar tiempos de juego.
- Hojas de registro para anotaciones, puntuación o faltas.
- Silbato para señalización de acciones.

Medidas del escenario deportivo



Reglas

Inicio del juego: Saque inicial rifa por parte del árbitro, el jugador del equipo ganador saca desde el punto central con el pie hacia la cancha de su equipo

Movimiento/posesión del implemento:

El balón se pasa únicamente con las manos entre compañeros.
No existe límite de tiempo de posesión.
No se permite correr con el balón más de 3 pasos; después, el jugador debe pasar o botar una vez antes de seguir (similar al balonmano).

Avance y límites del campo:

Todos los saques (banda, esquina, portería) se realizan con el pie, pero una vez el balón entra en juego, solo se pueden usar las manos.

Anotación y puntuación:

Encestar en el aro vertical otorga 1 punto.

Si el tiro se hace desde fuera del área

¿Qué deportes combinan?

Combina elementos del balonmano, el fútbol sala y dinámicas propias de los juegos emergentes.

marcada (tipo triple de baloncesto), vale 2 puntos.

Faltas e infracciones (y sanciones):
Agarrar al oponente, empujar o golpear: falta.
Invadir el área restringida más de 5 segundos: falta técnica.
Tres faltas seguidas → tiro libre desde 7 metros.

Duración del partido:
Dos tiempos de 15 minutos con descanso de 5 minutos.

Empate y desempate

En caso de empate en torneos: tiempo extra de 5 minutos o definición por tiros a distancia (similar a penales).

¿Cómo se juega?

El juego se desarrolla en una cancha de 40 x 20 metros, similar a una de fútbol sala, delimitada por líneas visibles. En cada extremo del campo se ubica un aro vertical montado sobre un poste, el cual sirve como objetivo para anotar puntos. El juego se disputa entre dos equipos de cinco jugadores cada uno, con la opción de realizar cambios ilimitados durante todo el partido.

Para iniciar el encuentro, se ejecuta un saque inicial desde el centro del campo. Aunque este saque se realiza con el pie, a partir de ese momento los jugadores solo pueden utilizar las manos para jugar el balón. Esto implica que todos los pases, recepciones, desplazamientos y lanzamientos hacia el aro deben hacerse exclusivamente usando las manos, lo que exige coordinación y estrategia colectiva.

Los saques desde las líneas laterales o de meta también se realizan con el pie, pero el juego continúa únicamente con el uso de las manos. El objetivo principal es avanzar por la cancha mediante pases continuos entre los jugadores, manteniendo la posesión del balón y buscando una posición adecuada para lanzar hacia el aro vertical del equipo contrario. Cada anotación suma puntos y, tras marcar, el juego se reinicia desde el centro.

El ritmo del juego depende de la estrategia de cada equipo. Algunos optan por transiciones rápidas para sorprender al rival, mientras que otros prefieren

posesiones largas y controladas, aprovechando la ausencia de límite de tiempo para realizar pases. La defensa consiste en interceptar pases, bloquear lanzamientos y presionar al rival sin contacto brusco, ya que se promueve la seguridad y la movilidad constante.

El juego continúa hasta que se cumple el tiempo establecido o se alcanza una puntuación previamente acordada. El equipo que acumule más puntos al finalizar será el ganador. HandHoop combina habilidades de deportes como el baloncesto, el balonmano y el fútbol sala, pero con una mecánica única que lo convierte en una experiencia dinámica, estratégica y fácil de aprender para todas las edades.

6. BADMINSHOOTER

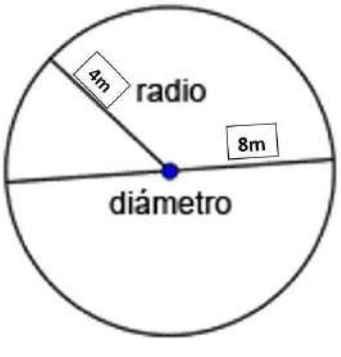
Autores
Johan Sebastián Carvajal Velásquez
Wilson Felipe Pérez Parrado

Definición del deporte	Materiales
El "Badminshooter" es un juego recreativo pensado para estudiantes y deportistas en formación, que se desarrolla dentro de un solo círculo de 5 metros de radio. Los participantes, ya sea en modalidad individual o en parejas, buscan anotar puntos haciendo caer la plumilla dentro del círculo mientras evitan que toque el suelo de su propio sector. Se promueve la concentración, la coordinación y el respeto, en una experiencia de carácter principalmente recreativo con potencial competitivo escolar.	- Raquetas de bádminton. - Plumillas. - Tiza/cuerda. - Raquetas de Cartón prensado. - Plumillas artesanales

Medidas del escenario deportivo

Espacio de juego

- Tipo de espacio: Patio, coliseo, salón amplio o cancha.
- Dimensiones recomendadas: Círculo de 4 m de radio.
- Diagrama/croquis del campo: Un solo círculo de 8 m de diámetro



Reglas

Reglas del juego

- Inicio del juego: Saque desde el centro del círculo, con golpe de cuchara.
- Movimiento/posesión del implemento: Solo se permite golpear con "golpe de cuchara" y la plumilla debe superar la altura de hombros.
- Avance y límites del campo: Si la plumilla cae fuera del círculo, punto para el rival.
- Anotación y puntuación:

Punto al lanzador si la plumilla cae en el sector del círculo.

Punto al rival si la plumilla cae fuera del círculo.

- Faltas e infracciones (y sanciones):

Golpes que no superan altura de hombros.

Uso de técnicas distintas al golpe de cuchara.

Conducta antideportiva.

- Reinicio del juego: Saque desde el centro tras cada punto.
- Duración del partido: Mejor de 3 sets de 5 minutos.
- Empate y desempate: Punto de oro en caso de igualdad al terminar un set

¿Qué deportes combinan?

Combina Bádminton por la manera en que se juega y Billar Pool por la precisión a la hora de hacer los puntos en el circulo especifico.

¿Cómo se juega?

El juego se desarrolla dentro de un círculo amplio donde participan dos jugadores ubicados uno frente al otro. Ambos comparten todo el espacio del círculo y

pueden moverse libremente dentro de él. El objetivo es mantener un intercambio continúo golpeando el volante sin dejar que caiga al piso.

Cada jugador debe golpear el volante de manera precisa, enviándolo nuevamente dentro del círculo para que el oponente pueda devolverlo. Los jugadores pueden desplazarse, ajustar su posición y responder rápidamente al tiro del contrario. El juego continúa de forma fluida hasta que uno de los dos comete un error.

Un jugador pierde el punto cuando:

- Deja caer el volante dentro del círculo.
- Envía el volante fuera del círculo.
- Golpea de forma incorrecta o no logra devolverlo.
- El jugador gana cuando su oponente comete cualquiera de estos errores.

El juego se juega por puntos (Mejor de 3 sets de 5 minutos.). En caso de un Empate, se desempata: Punto de oro en caso de igualdad al terminar un set.



7. TAG-BALL

Autor
Breyner Dudlier Riveros

Definición del deporte	Materiales
El Velocity Tag Ball es un deporte alternativo novedoso que mezcla elementos de velocidad, persecución y precisión con balón. Se juega en una cancha rectangular similar a la de balonmano, donde dos equipos buscan tocar con el balón a los rivales para 'etiquetarlos' (tag). Una vez etiquetado, el jugador debe salir a la zona de recuperación durante 10 segundos antes de volver al juego. El objetivo no es solo eliminar rivales, sino anotar puntos llevando el balón a la zona de gol del equipo contrario mediante pases y carreras estratégicas.	Platillos y 1 balón de goma liviana

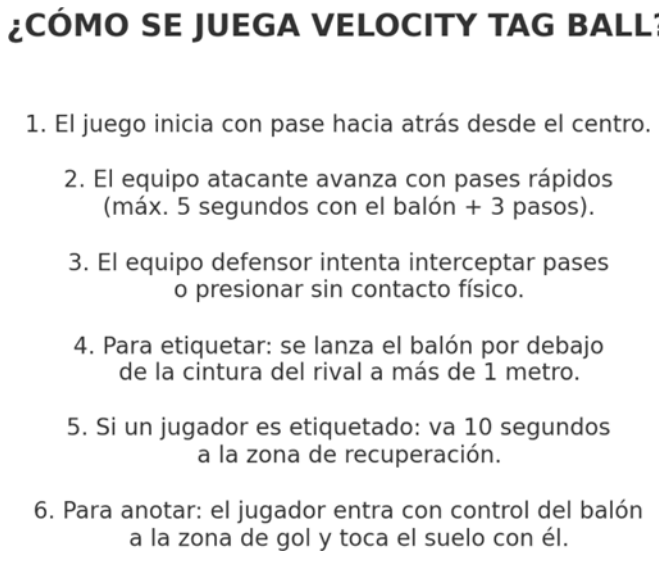
Medidas del escenario deportivo



Reglas	¿Qué deportes combina?
1. Equipos: 5 jugadores por equipo (4 de campo + 1 comodín rotativo). 2. Duración: 2 tiempos de 10 minutos con 5 min de descanso. 3. Inicio: se hace desde el centro con pase hacia atrás. 4. Etiqueta válida: solo se puede realizar lanzando el balón (no en contacto directo con las manos). Si el balón golpea claramente a un rival (de la cintura hacia abajo), ese jugador queda "etiquetado" y debe ir 10 s a la zona de recuperación. 5. Robo de balón: Puede hacerse interceptando un pase, un rebote o recogiendo un balón que haya caído. No se puede quitar directamente de las manos del rival. 6. Anotación: Se marca 1 punto al tocar el suelo con el balón controlado dentro de la zona de gol contraria. Después de cada punto, el rival inicia desde su zona de recuperación. 7. Pérdida de posesión: Retener el balón más de 5 s sin pasar. Lanzar fuera de la cancha. Ingresar con contacto físico directo. 8. Faltas: contacto físico, invasión a la zona de recuperación o lanzamiento al	Combinación de Ultimate, rugby y balonmano

rostro (pérdida de balón).

¿Cómo se juega?

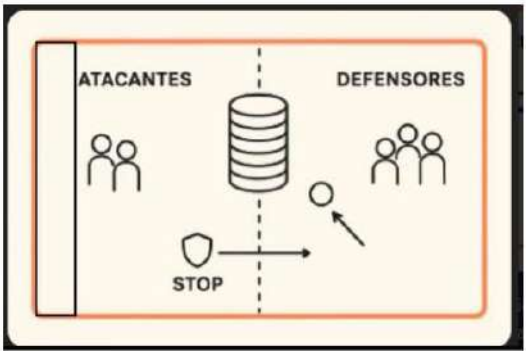


8. KAPTA

Autor
Nelson Enrique Toscano

Definición del deporte	Materiales
El deporte KAPTA, combina la dinámica tradicional del yermis con la estrategia y cooperación del rugby. Está diseñado para estudiantes de 10 a 18 años en entornos escolares y recreativos, fomentando la agilidad, el trabajo en equipo y la toma de decisiones. El objetivo general es derribar una torre central y reconstruirla antes de ser eliminados por el equipo contrario. Busca ofrecer una experiencia recreativa con componentes competitivos, segura y divertida, que estimule el pensamiento táctico y la cooperación grupal.	1 torre de tapas plásticas o bloques livianos. 1 pelota para reconstrucción (ligera, tipo foam). 1–2 pelotas para eliminar (tipo dodgeball). Escudos pequeños de cartón o goma (1 por atacante). Conos y silbato para delimitación y control.

Medidas del escenario deportivo



Reglas	¿Qué deportes combina?

Inicio: o Equipos alineados en extremos opuestos. o Al silbato, los atacantes corren a tumbar la torre. • Movimiento y posesión: o Atacantes pueden pasar la pelota solo hacia atrás (tipo rugby). o STOP: gritarlo para quedarse inmóvil y protegido. • Avance y límites: o Si el balón o jugador sale del campo, se reinicia desde la zona segura. • Puntuación: o Torre reconstruida = 1 punto para atacantes. o Eliminación completa = 1 punto para defensores. • Faltas: o Golpear intencionalmente a otro jugador. o Lanzar pelota a la cabeza. o No respetar la zona STOP. o Sanción: jugador expulsado por la ronda. • Duración del partido: 2 tiempos de 7 minutos con 3 minutos de descanso. • Empate: Ronda extra con tiempo reducido (5 minutos).	Rugby y Yermis

¿Cómo se juega?

En KAPTA, dos equipos (atacantes y defensores) se ubican en extremos opuestos del campo. Al silbato, el equipo atacante corre hacia la torre central para derribarla y empezar a reconstruirla; su objetivo es armarla completa antes de que los defensores eliminen a todos sus jugadores. Durante el avance, los atacantes pueden desplazarse y pasarse la pelota solo hacia atrás, al estilo rugby, y pueden

usar la acción de gritar “STOP” para quedarse inmóviles y quedar protegidos temporalmente, respetando la zona segura alrededor de la torre.

El equipo defensor, por su parte, busca recuperar la pelota de eliminación y sacar del juego a los atacantes mediante lanzamientos controlados (tipo dodgeball), priorizando la seguridad: se sancionan acciones peligrosas como lanzar a la cabeza o golpear intencionalmente. Los atacantes suelen organizar roles: un constructor arma la torre mientras protectores lo cubren y distractores atraen a los defensores para abrir espacios. Ganan los atacantes si reconstruyen la torre; ganan los defensores si eliminan a todos los atacantes antes de que se complete la reconstrucción.

9. HAND-VOLEY-RUN

Autor
Cristián Pérez

Definición del deporte	**Materiales**
Es un juego de estrategia que consiste en desplazarse con el balón en la mano donde 2 equipos de 8 jugadores conformados por (el guardavallas, custodios y artilleros) tienen que anotar la mayor cantidad de goles al equipo contrario durante el tiempo estimado.	Balón de 58 a 60 cm Cinta

Medidas del escenario deportivo



Reglas	**¿Qué deportes combina?**
• El saque inicial se realiza mediante el sorteo, el equipo ganador realiza el saque desde el guardavallas • El guardavallas no podrá realizar lanzamientos directos a los artilleros encerrados • Para los desplazamientos tiene un maximo de 5 pasos y debe pasar el balon • Los goles validos deben incluir la participacion de 2 artilleros encerrados	Combina el voleibol, el balon mano y el running

- Para el ingreso de un artillero encerrado lo que sucederá sera que su compañero le dara el pase y saldra del campo, hasta que el jugador salga el otro podra ingresar
- Los lanzamientos a gol se deberan realizar fuera de la bomba de 2 tiros
- No se permite el contacto fisico
- El gol normal vale 1 punto, el gol con clavada de voleibol vale 2
- Cualquier caida del balón significara el cambio de posesion
- La posesion estatica del balón sera de 10 segundos máximo

Tiempos

- Se dan 2 tiempos de 15 minutos con
- 5 minutos de descanso entre tiempos

¿Cómo se juega?

El saque inicial se define por sorteo, el equipo ganador comienza el juego desde su guardavalla



Los artilleros podrán presionar a los custodios e interceptar los pases para ganar posesión



El árbitro deberá estar pendiente de contar el numero de pasos en el desplazamiento, los 10 segundos de posesión y cualquier caída del balón para el cambio de posesión



El cambio de artillero se da de la siguiente manera, dando el ingreso del jugador solo cuando el otro sale del campo para ocupar el lugar de su compañero




Artilleros
Custodios
Guardavalla
Artillero
Artillero
Artilleros
Custodios
Guardavalla
Artilleros
Artilleros

ACERCA DEL AUTOR

Estudiantes de la Universidad de los Llanos

Omar Andres Sierra Cano
Wisman José Toroca Garzón
Keinny Monroy Clavijo
Brayan Linares parra
Santiago García León
Marlon Lozano Escudero
Jhohan Alberto Pineda
Miguel Ángel Villalba
Paula Natalia Torres Gómez
Maria Jose Montaña
Nasly Valeria Roldán Rojas
Johan Sebastián Carvajal
Breyner Dudlier Riveros
Nelson Enrique Toscano
Cristián Pérez
Wilson Felipe Pérez Parrado
Javier Andres Gutierrez Pedraza
Diego Andres Hernández Polania
Jhonathan Rey Acosta

Docente a cargo

Nicolás Guarnizo Carballo

Editorial ACIEF