

## **“SHUTTLE-BALL”**

### Material necesario:

- Pista de “shuttle-ball”.
- Volante gigante.
- Raquetas.

### ¿Cómo se juega?:

**Juego Cooperativo:** al Shuttleball se puede jugar como diversión de forma cooperadora golpeando el volante hacia adelante, atrás, en volea continua, es decir, que la lanzadera o volante no debe tocar el suelo durante el juego. Contando los golpes que puede dar el grupo manteniendo el volante en el aire.

- Dos o más participantes, sin (o con) pista marcada y sin red.
- Para sacar se debe golpear la bola del volante por debajo de la cintura con trayectoria ascendente.

**Competición sin red:** el terreno de juego lo forman dos zonas de juego separadas por “tierra de nadie”, se puede usar cualquier área, aunque se recomienda una pista de 15 por 5 metros, para individuales. La pista debe estar trazada con un espacio de 5 metros separando las dos áreas de juego. Para jugar a dobles se recomienda la pista más ancha.

- No se permite golpes descendentes.
- Se puntúa cuando después de haber realizado el saque conseguimos que el volante caiga dentro de la zona de juego contraria o el/la oponente envía el volante fuera de la zona de juego.
- El saque se efectúa detrás de la línea de fondo, golpeando el volante por debajo de la cintura.
- Se gana un juego cuando un jugador gana 8 puntos y deja un margen de 2. Si los dos alcanzan 7 puntos, el juego debe continuar hasta que un jugador consiga dos puntos de ventaja. Un partido se compone al mejor de 3 ó 5 juegos.

**El servicio o saque:** al comienzo del encuentro se sortea quién sirve primero. El jugador debe servir dos puntos consecutivos y después pasar el servicio al oponente. El primer servicio se realiza desde el lado derecho y el segundo desde el lado izquierdo. Para cada uno de los servicios tiene dos intentos y si durante el servicio el volante toca la red y entra en el área de servicio el jugador debe repetir el saque.

Al iniciar un nuevo juego sacará el equipo que lo hizo en primer lugar y así sucesivamente durante todo el encuentro.

El jugador que sirve tiene que:

- Encontrarse fuera y por detrás de la línea de fondo del área de servicio que le corresponda.
- Enviar el volante al área de servicio diagonalmente opuesta.
- Golpear el volante por la base de cualquier altura siempre y cuando no lo lance hacia arriba
- Antes del golpeo y se encuentre con ambos pies en el suelo en el momento del impacto.
- Servir sólo cuando el receptor esté preparado.

**Faltas:** Un jugador comete falta cuando:

- Golpea el volante con cualquier parte del cuerpo.
- Golpea el volante más de dos veces consecutivas o arrastra el volante con la raqueta.
- Realiza dos servicios consecutivos fallidos.
- Golpea la red o más allá del plano vertical del área. Pero no es falta cuando se traspasa la red o se golpea como consecuencia de la ejecución d un golpeo.

### ***Puntuación***

El partido se disputa al mejor de 3, 5 o 7 juegos. Un juego sube al marcador cuando un jugador anota 8 puntos con un margen de 2 puntos de ventaja. En caso de empate a 7 puntos ganará el jugador o pareja que consiga una ventaja de 2 puntos. Al finalizar el jugo se cambia de pista.

Se consigue un punto cuando el volante cae en el área de juego del jugador o equipo contrario y se pierde cuando un jugador golpea el volante y éste no cae en el área contraria. Si un jugador consigue colocar el volante en el cuadro de bonificación contrario anota tres puntos en el marcador.

