



Reglas del Spikeball

Para comenzar, los equipos se alinean uno frente al otro con la Spikeball nueva o la red redonda entre ellos. El equipo que saca mete el balón en la red hacia el equipo contrario. El objetivo del servicio es golpear la pelota hacia el equipo contrario de una manera que no pueda devolverla. Si no pueden devolver el servicio, el equipo que realiza el saque obtiene un punto. A cada equipo se le permiten hasta 3 toques para devolver el balón a la red. No es necesario que golpees la pelota las 3 veces. Cada vez que el balón toca la red, la posesión cambia al otro equipo. La jugada o volea continúa hasta que un equipo no puede devolver el balón a la red. Spikeball utiliza puntuación de peloteo, por lo que cualquiera de los equipos puede ganar puntos independientemente de quién esté sirviendo. Los juegos deben ganarse por 2 puntos. Entraremos en más detalles a continuación, pero esto debería ser suficiente para que comiences a jugar Spikeball.

Equipo de Spikeball

La pelota utilizada en Spikeball es una pelota de plástico liviana que rebota (generalmente de color amarillo) y es un poco más grande que una pelota de softbol y significativamente más pequeña que una pelota de voleibol. El tamaño real es de 12" de circunferencia. El juego de Spikeball viene con un dispositivo de medición, por lo que puede estar seguro de que su pelota está inflada correctamente. La red de Spikeball parece un trampolín en miniatura que se eleva aproximadamente a 8" del suelo con un diámetro de 36". La tensión en la red debe ser constante en todos los sentidos y se puede ajustar tirando de la red más fuerte donde sea necesario. Para comprobar si la red está colocada correctamente, deje caer una pelota desde 5 pies de altura hacia el centro de la red. La pelota debe rebotar hasta 1 pie.

Cómo anotar en Spikeball

Los juegos generalmente se juegan a 21 puntos, pero se pueden jugar juegos más cortos a 11 o 15 si lo desea. Independientemente del resultado que estés jugando, debes ganar por 2 puntos. Los puntos se otorgan por cada servicio independientemente de qué equipo saque la pelota.

- Los puntos se otorgan en Spikeball cuando:
- La pelota toca el suelo

- La pelota se golpea directamente en el aro.
- La pelota rueda por la red en lugar de rebotar.
- El mismo jugador golpea la pelota más de 1 vez seguidas.
- Un jugador atrapa o lanza la pelota en lugar de golpearla limpiamente.
- La pelota rebota y golpea la red.
- Si el servidor falla dos veces seguidas.

Términos utilizados en Spikeball

- ¿Qué es un roll-up o un pocket en Spikeball? Un Roll-Up o Pocket es cuando la pelota hace contacto con la red y luego procede a enrollarse hacia el aro. Si esto ocurre durante un servicio es una falta y el equipo que saca puede volver a servir. Si se produce un roll-up o un bolsillo durante el juego normal, la jugada continúa.
- ¿Qué es un tiro de aro en Spikeball? Un aro ocurre cuando la pelota golpea directamente al aro y no a la red. El juego se detiene cuando la pelota golpea el aro y el equipo contrario obtiene el punto.
- ¿Qué es un servicio cercano a la red? Un servicio cerca de la red es cuando la pelota golpea el lado de la red del servidor y casi no rebota. Este es un servicio legal siempre que no cruce la red.

Fallas de Spikeball

- No puedes sacar la pelota directamente de tu mano. Debe viajar al menos 4" desde su mano antes de golpearlo.
- El jugador que sirve la pelota debe estar al menos a 6 pies de la red de Spikeball al momento de servir.
- El servidor solo puede girar un paso en cualquier dirección y no puede moverse hacia los lados durante el servicio.
- El servidor no podrá saltar hacia la red mientras realiza el saque. Ambos pies deben estar detrás de la línea de servicio de 6 pies en todo momento.
- El saque debe estar al alcance del equipo contrario. Esto significa que si el equipo contrario no puede alcanzar el saque sin saltar, puede sancionar una falta y el equipo que saca puede volver a servir.
- La pelota golpea el aro en cualquier momento.
- La pelota golpea la tronera durante el servicio.
- El equipo defensor se interpone en el camino o impide que el equipo contrario llegue al balón.
- Todos los obstáculos se repiten.
- Cualquier jugador hace contacto con la red redonda de Spikeball durante el juego. El equipo que hace contacto con lo nuevo pierde el punto.