

1

El objetivo es colocar en nuestro aro la pelota que protege el equipo contrario y evitar que nos quiten la nuestra.

2

Si conseguimos traer la pelota a nuestro aro se termina el tiempo de juego y comienza otro. (2 partes de 9 tiempos de juego = 18 tiempos de juego)

3

Cada equipo está formado por 6 jugadores: 4 protectores (2 con protección corta y 2 con protección doble) y 2 corredores.

4

El noqueo se produce cuando cualquier jugador (corredor o protector) es tocado por una protectora o a un corredor le quitan una cinta.

5

Los protectores deben proteger a sus corredores noqueando al equipo contrario.

6

Los protectores con la protección corta pueden noquear a cualquier jugador/a en cualquier parte del cuerpo excepto la cara.

7

Los protectores con la protección doble pueden noquear a cualquier jugador/a por debajo de la cintura.

8

Los corredores deben de traer a su aro la pelota que protege el equipo contrario. Pueden quitar cintas a los corredores del equipo adversario.

9

Si un corredor pierde sus dos cintas estará fuera de juego durante ese tiempo de juego.

10

Cuando te noquean debes de dirigirte al punto de desnoqueo y así poder regresar el juego nuevamente.