

EL BIJBOL

Se trata de un juego o deporte alternativo, colectivo, de contacto y educativo, a desarrollar en el área de Educación Física a partir del Segundo Ciclo de Educación Primaria. En él se enfrentan dos equipos para conseguir el mismo objetivo: marcar gol al equipo contrario. Pretende desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones), así como valores de cooperación, aceptación de normas e integración de personas de diferente competencia motriz.

Reglamento: El objetivo del juego es marcar el mayor número de goles al equipo contrario en el tiempo estipulado, con una pelota gigante, sin la existencia de porteros y la prohibición de jugar en las áreas.

Regla 1. El material: El material utilizado es una pelota grande de cincuenta centímetros (50 cm.)

Regla 2. El campo de juego: Se juega en el campo de fútbol-sala.

Regla 3. El gol: El gol es válido cuando la pelota rebasa la línea de portería en su totalidad.

Regla 4. Los jugadores: No hay porteros.

Regla 5. El saque inicial: Los jugadores de cada equipo se sitúan dentro de su área de defensa. El partido comienza cuando el profesor, monitor o árbitro lanza la pelota al aire desde el centro de la línea de banda y los jugadores salen corriendo a disputarla.

Regla 6. Está permitido

Desplazar la pelota mediante golpes, botes o rechaces con cualquier parte del cuerpo.

Regla 7. No está permitido

Estar dentro de las áreas (excepto en el saque de portería o de falta que la realizará un único jugador).

Retener la pelota ni entre las manos ni entre los pies.

Zancadillear, golpear, empujar o agarrar a los jugadores.

Regla 8. Las faltas: Las infracciones cometidas se sancionan con falta. Todos los saques de falta pueden ir directamente a portería. La pelota se coloca en el suelo en el lugar donde se produjo la infracción y se golpea con el pie o con la mano. Se puede colocar barrera a tres metros de la pelota siempre y cuando haya espacio suficiente entre el lugar de la falta y el área.

Si un atacante se mete dentro del área contraria se pita falta. Ésta será sacada por un jugador del equipo contrario desde el lugar por el que entró el atacante, aunque el encargado de sacar tenga que situarse dentro de su área.

Regla 9. El penalti: Si un jugador defensor está dentro de su área para evitar un posible gol, toque o no la pelota, se sanciona con penalti. Será lanzado mediante un golpeo de pie o de mano por un jugador del equipo contrario situando la pelota en el punto del centro del campo.

Regla 10. El saque de centro: Cuando un equipo encaja un gol vuelve a poner la pelota en juego desde el punto del centro.

Regla 11. El saque de portería. Cuando la pelota es enviada fuera del campo por detrás de la línea de fondo por el equipo atacante, vuelve a poner la pelota en juego un jugador del otro equipo desde cualquier punto de su área, saliéndose de ella inmediatamente después. Puede efectuar el saque con el pie o con la mano.

Regla 12. El saque de esquina: Cuando la pelota es enviada fuera del campo por la línea de fondo por el equipo defensor, un jugador del equipo atacante pondrá la pelota de nuevo en juego colocando la pelota en la esquina más cercana al lugar por donde salió y la golpeará con la mano o con el pie. Los jugadores defensores no podrán estar a menos de tres metros de la pelota.

Regla 13. El saque de banda: La pelota sale fuera cuando bota encima o tras la línea de banda. Si un jugador que está pisando la línea o fuera del campo, toca la pelota, aunque ésta no haya salido, también se considera fuera. Se puede lanzar directamente a portería, pero no podrá situarse ningún jugador del equipo contrario a menos de tres metros de la pelota.

No se permite autopase.