

1.-ColpBOL

El Colpbol es un deporte colectivo de invasión disputado por dos equipos mixtos formados por 7 jugadores, en un espacio claramente definido, la finalidad de los cuales es introducir, a base de golpes con las manos, una pelota en la portería contraria.

HISTORIA

Desde 1997, año en que nace el Colpbol, Juanjo Bendicho, profesor de Educación Física, los objetivos originarios que buscaba con el juego, coeducar, integrar, fomentar la cooperación, la autoestima, la igualdad de género y el disfrute de TODOS y TODAS.

A finales de los 90 Las "Trobades de Colpbol", nombre que toman desde entonces las competiciones van incrementando año a año de forma progresiva e imparable, el número de localidades participantes.

En el año 2005 con la Presentación Oficial del Colpbol, ante los profesionales de la actividad física y el deporte, los medios de comunicación y el público en general. El Colpbol de hecho es un deporte con unas connotaciones muy valencianas que parten de su origen valenciano, nace en Valencia, está inventado por un valenciano, tiene un nombre derivado del valenciano y una vinculación técnica, así como afectiva y social, con el deporte autóctono de la Comunitat, la pelota valenciana.

En el 2006 nace el 1er Campus de Colpbol. El acontecimiento es todo un éxito y acerca el Colpbol. A este primer Campus le han seguido hasta el momento cuatro ediciones con unos condicionantes similares de participación y seguimiento.

REGLAS PRINCIPALES

- La Habilidad básica del Colpbol es el golpeo. Es la base del juego. La pelota solo se puede jugar a base de golpes con las manos, brazos o parte superior del cuerpo. Además (regla fundamental del juego) nunca, ningún jugador puede golpear la pelota dos veces consecutivas (dobles)

Prohibido:

- hacer doble toque
- toque intencionado con las piernas o pies
- golpear el balón con el puño cerrado
- retener, agarrar o lanzar el balón con una o ambas manos
- empujar o coger al contrario
- no respetar las distancias en los saques

Todas estas infracciones se resuelven con falta: Todas las faltas se ejecutan con un saque efectuado por el equipo que la ha recibido desde la línea de banda, del lugar más próximo donde se ha producido la infracción.

Ningún jugador puede golpear la pelota con el pie, excepto, exclusivamente, el portero, dentro su área de meta (definida reglamentariamente como área de 9 metros) y solo en situación defensiva. (cuando la balón viene impulsado en ultima instancia por un jugador contrario.)

Sobre la intencionalidad del doble toque o toque con los pies. Regla específica:

"7:2.El árbitro será el encargado de decidir la intencionalidad o no de los toques con las piernas y pies determinando si es

o no falta. Si es un toque intencionado se resolverá con saque de falta en la banda; si no lo es el arbitro gritará la palabra

"rebote, continuamos" y realizará un gesto con las manos indicando que continúe el juego."

Saques:

- Faltas- se realiza siempre desde la línea de banda
- Fuera desde la línea de banda- saque de banda
- Fuera desde la línea de fondo- corner, o saque de puerta desde el interior de la línea de "puntets" (solamente pueden estar dentro el/la portero/a y el/la lanzador/a)
- Saque de centro- después de un gol.
- Saque del árbitro- al comenzar el encuentro y después de juego parado.
- Todas los saques se efectúan con un golpeo al balón y los demás jugadores, obligatoriamente a 3 metros de distancia.
- No hay penaltys. Falta dentro del área, se ejecuta igual que cualquiera otra.
- Terreno de juego: -pista polideportiva de 20mx40m. con porterías de 2 metros de alto y 3 metros de ancho.

Líneas: líneas de banda, líneas de fondo y línea del área de 9 metros, delimitada por una línea discontinua.

- Balón: El balón es de forma esférica de plástico, goma o material sintético y de bote dinámico. El balón usado tendrá de 65 a 72 cm. de circunferencia.

- Número de jugadores: 7 jugadores (6 y el portero) en el campo. Un equipo consta de 12 como máximo. Equipos obligatoriamente mixtos.

- Duración del encuentro: Para equipos de más de 18 años, la duración del encuentro es de dos tiempos de 25 minutos con 10 minutos de descanso. La duración del encuentro para equipos de edades inferiores a 18 años es de 2x20 minutos si tienen de 18 a 13 años y de 2x12 minutos de 8 a 12 años, en estos dos casos con un descanso de 5 minutos."

PÁGINA OFICIAL:

<http://www.colpbol.es/menu/reglamentoC.html>

REGLAS BÁSICAS BALONKORF

1. Terreno de juego La superficie de juego es rectangular, teniendo unas dimensiones de 40x20 m si se realiza en pabellón cubierto y 60x30 m si es al aire libre. El terreno de juego está dividido en dos partes iguales por la línea central del campo de juego. El punto de penalti debe estar situado frontalmente al cesto y a una distancia de 2,5 m (figura 1).

2. Postes y cestos Los postes poseen una forma cilíndrica, de 4,5 a 8 cm. de diámetro, compuesto de distintos materiales (madera o metálicos) y están situados en el eje longitudinal del terreno de juego. Los cestos también tienen forma cilíndrica y se caracterizan por la ausencia de red y de cualquier tipo de material que se sitúe en el fondo del cesto. El material más empleado para su fabricación es el mimbre, aunque también se suele utilizar algún tipo de material sintético, utilizando colores que contrasten con el que posee la superficie de juego (normalmente amarillo intenso). Los cestos tienen un diámetro que oscila entre 39 y 41 cm. y su borde superior se encuentra a 3,50 m. del suelo. Se ubican sobre los postes, dentro del terreno de juego y a una distancia de 6,60 m desde las líneas de fondo.

3. El balón El balonkorf se juega con un balón del número 5, utilizando dos colores, preferiblemente blanco y negro. La circunferencia oscila entre 68 y 70,5 cm. y el peso se encuentra entre 425 y 475 gramos.

4. Jugadores Cada equipo está constituido por 10 jugadores, pero salen a jugar 8 (4 jugadores y 4 jugadoras) por cada equipo, quedando 2 como reservas. De los 8 jugadores que participan por cada equipo, se reparten 4 en ambas zonas. Tanto en zona de ataque como de defensa, tienen que situarse 2 jugadores y 2 jugadoras por equipo. Se permite dos sustituciones por equipo y siempre manteniendo el mismo número de jugadores y jugadoras. Aquel jugador sustituido, no podrá volver a incorporarse al juego.

5. Duración del juego Un partido de balonkorf tiene una duración de 60 minutos, divididos en 2 partes de 30 minutos cada uno, con un descanso de 10 minutos entre ambos periodos. Cada equipo posee 2 tiempos muertos, de 60 seg. cada uno, por partido.

Aspectos específicos del juego

1. Características del juego 1. Es un deporte mixto 2. Existe una completa rotación de cambio de roles (ataque y defensa) 3. Las reglas están pensadas para favorecer la colaboración entre los componentes del equipo 4. Las diferencias de condición física quedan disminuidas 5. La participación de los diferentes sexos se realiza en igualdad de condiciones 6. Para lograr el éxito en las jugadas hay que apoyarse necesariamente en los compañeros 7. No requiere equipamientos especiales ni costosos 8. Las situaciones de enseñanza y aprendizaje son de gran riqueza 9. La agresividad está muy controlada en este deporte 10. Favorece la relación entre sexos

2. Objetivo del juego El balonkorf consiste en introducir un balón completamente por el cesto del equipo contrario, valiendo cada enceste 1 punto. El equipo que consiga más puntos a la finalización del tiempo de juego, se le considerará ganador del partido.

3. Desarrollo del juego

a. Saque inicial El saque inicial será efectuado por un jugador atacante desde el centro del terreno de juego, al comenzar el partido, al iniciar el segundo periodo y después de cada punto.

b. Cambio de zonas y de función Se produce cambio de zonas y de función cuando se logre acumulación de puntos pares entre ambos equipos: los jugadores defensores pasan a ser atacantes y viceversa. Después del periodo de descanso, se cambia el cuadro de ataque y se atacará en la zona contraria al del primer periodo sin cambio de función.

4. Reglas A continuación vamos a citar las reglas que consideramos son más importantes para conocer y poner en práctica el juego:

a. Prohibiciones Tocar el balón con el pie o con la pierna intencionadamente Jugar el balón con el puño Tomar la posesión del balón en posición de "caído" Correr o andar con el balón, pero sí "pivotar" Jugar individualmente con el balón (driblar) Entregar el balón a un compañero de la forma "mano a mano" Retrasar el juego innecesariamente Golpear o quitar el balón de las manos del adversario Empujar, golpear u obstruir a un contrario Defender a un contrario del sexo opuesto Defender a un adversario que ya está siendo defendido Lanzar al cesto desde la zona de defensa Influir en un lanzamiento a canasta moviendo el poste Mover o agarrarse del poste para tomar ventaja Retener el balón más de 4 segundos Jugar fuera de su propia zona Lanzar al cesto con algún apoyo sobre el suelo

b. Pelota fuera Se considera pelota fuera en el momento que toca la línea exterior del terreno de juego, el suelo, una persona, el techo o un objeto que se encuentra fuera del campo de juego. Cuando se produce algunas de estas situaciones, debe ser efectuado un "tiro libre" del equipo contrario al que tocó por última vez el balón y en el mismo lugar por donde salió el mismo.

c. El tiro libre El tiro libre se ejecuta en el lugar donde se ha cometido la infracción. Para efectuar un tiro libre, el jugador dispone de 4 segundos para jugar el balón y el resto de jugadores, deberán situarse a una distancia mínima de 2,5 metros hasta que se ejecute el tiro libre.

3.- Bijbol

El bijbol es un juego o deporte alternativo, colectivo, coeducativo 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. Concretamos detenidamente a través de las siguientes reglas:

Regla 1.- El material

El material utilizado es una pelota grande de cincuenta centímetros (50 cm.) de diámetro, con cubierta de PVC y rellena de aire en su interior.

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

En cada equipo juegan ocho jugadores que son tanto atacantes como defensas dependiendo de la situación de juego. No hay porteros. (Al ser un juego educativo el número de jugadores se puede adaptar al número de personas que integren un grupo o clase).

Regla 5.- Duración

Un partido de Bijbol dura treinta minutos, dividido en dos tiempos de quince y con un descanso intermedio de cinco. En el descanso los jugadores cambian de campo.

En caso de empate se jugará una prórroga que finalizará cuando uno de los equipos marque gol.

Regla 6.- El saque inicial

Una vez sorteados los campos 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. Tras el descanso los

equipos cambian de campo y se inicia la segunda parte de igual modo. Si hubiera prórroga también se comienza así.

Regla 7.- Está permitido

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

Tocar la pelota estando ésta dentro del área invadiendo el espacio aéreo pero sin pisar los jugadores la línea del área o dentro de ella.

Regla 8.- 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 entre manos, pies o cuerpo con la ayuda de la superficie del terreno.

Zancadillear, golpear, empujar o agarrar a los jugadores. Disputar la pelota más de dos jugadores de un mismo equipo.

Regla 9.- 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 10.- 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 (excepto en el saque de portería o de falta). Será lanzado mediante un golpeo de pie o de mano por un jugador del equipo contrario situando la pelota en el punto de la línea de área centrado con respecto a la portería. El resto de jugadores deben estar por detrás del jugador encargado de lanzar.

Regla 11.- El saque de centro

Cuando un equipo encaja un gol vuelve a poner la pelota en juego desde el punto del centro. Todos los jugadores deben situarse en su campo, fuera de las áreas y fuera del círculo central a excepción del jugador encargado de sacar, que lo hará desde el centro y hacia sus compañeros. Se saca golpeando la pelota con el pie o con la mano.

Regla 12.- 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. El equipo contrario habrá de situarse a un mínimo de tres metros respecto de la línea de área desde donde se efectuará el saque.

Es posible que en el desarrollo del juego una pelota quede muerta dentro de un área, es decir, la pelota se quede quieta, en ese momento el equipo cuya portería esté amenazada realizará un saque de portería.

Regla 13.- 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 14.- 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.

Saca el equipo contrario del último jugador que tocó la pelota. Se saca desde el punto por donde salió golpeándola con el pie o con la mano.

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.



4.-PINFUVOTE

El pinfuvote es un juego-deporte, **creado en 1992 por Juan Lorenzo Roca Brines, profesor de Educación Física del I.E.S "Jesús del Gran Poder" de Dos Hermanas (Sevilla).** Se caracteriza por ser una **mezcla entre las reglas del ping-pong, fútbol, voleibol y tenis**, de ahí su nombre PIN-FU-VO-TE haciéndolo sencillo y a la vez original. La novedosa idea surge cuando en una clase de voleibol con alumnos, este profesor observó que en el partido organizado, había una serie de alumnos que no participaban por diferentes motivos (obesos, lesionados, niñas...). Entonces incluye la variante de golpear el balón con el pie, y considera que existe más implicación por parte de estos, además añade que el balón pueda botar, lo cual fomentaba más la participación. Aún así, observa que la pelota de voleibol

era muy dura para el alumnado y que les producía dolor al golpearla, por lo que la cambió por una pelota de plástico, aunque esta era bastante imprecisa debido a la baja calidad. Al poco tiempo incluyó la pelota de goma espuma, una pelota más blanda y menos dolorosa para los alumnos. Fue a partir de este momento, cuando sus alumnos le pedían realizar la práctica del juego nuevo. Posteriormente, cambia la red de voleibol por una de tenis, para una mayor continuidad del juego, aumentando así su sencillez a la hora de la práctica. Esta modalidad deportiva se basa en el carácter integrador del niño, ya que incluye a aquellos niños y niñas que en la práctica de otros deportes no gozan de participación, ni de ese protagonismo a nivel motriz, debido a diferentes motivos que comentaremos posteriormente. Además se trata de una actividad económica, debido a que no necesita materiales de difícil adquisición (pelotas de espuma), atractiva, porque permite golpear el balón con todas las partes del cuerpo, no sexista, no violenta y muy barata, ya que se ajusta a las instalaciones existentes permitiendo su reutilización.

Normas/reglas

Este deporte se caracteriza por su sencillez, de ahí las siguientes normas que nombraremos a continuación, convirtiendo la práctica del pinfuvote en una actividad muy amena y atractiva.

Terreno de juego: Se adapta al número de participantes. Por ejemplo. 2x2 en una pista de pádel, 4x4 en una pista de tenis, 5x5 o 6x6 en una pista de voleibol, más participantes en una pista de fútbol sala.

El campo se divide en dos, por una red de tenis de 1m de altura y a su vez cada campo se divide en dos por una línea que separa a los jugadores atacantes, de los defensores y en medio de esta línea se encuentra un círculo, donde se realiza el saque.

Balón o móvil: El móvil con el que se juega es un balón de goma espuma o foam, para que el contacto de los participantes con este no produzcan el rechazo sino lo contrario les sea satisfactorio.

Saque: El saque se realizará desde el círculo del centro del campo, en el que el jugador podrá golpear o lanzar el balón con cualquier parte del cuerpo, siempre y cuando no salte.

Dentro de las reglas de saque se incluye la regla de los 3 puntos consecutivos: en la que si el jugador que esta sacando si consigue 3 puntos consecutivos, el jugador que saca debe de cambiar y tiene que cambiar el orden de los jugadores de ambos equipos (atacantes pasan a defensores y los defensores pasan a atacantes).

Antes del comienzo del partido el equipo le proporcionara al árbitro una lista con el orden de saque de los jugadores del equipo.

Equipos: El nº de participantes es en relación a la pista disponible, pero cada equipo se debe de componer al menos por una o dos niñas deben de ser mixtos.

Juego: Se consienten tres toques por equipo, permitiéndose un bote entre cada toque del equipo (un total de 3 botes), y el balón se podrá golpear con cualquier parte del cuerpo, siempre y cuando no sea dos toques consecutivos del mismo jugador.

Puntuación: Se considera punto para el equipo cuando el balón da dos botes consecutivo en el otro campo, cuando el otro equipo da en la red (incluso en el saque), cuando el otro equipo echa el balón fuera de las líneas del campo (las líneas cuentan como parte del campo), si alguno de los jugadores del otro equipo sobrepasa la red o la toca durante un golpeo.

En cuanto al sistema de puntuación son 4 sets a 25 puntos y en caso de empate un 5 set a 15 puntos, gana aquel que gane 3 sets. Para ganar el set hay que ganarlo con una diferencia de 2 puntos.

Cambios: Los cambios son ilimitados, y se deben producir por el lado más cercano a la red.

Sanciones: En este apartado, hay que dejar claro que no existen sanciones, en cuanto a expulsión de participantes y amonestaciones de los mismos, ya que como juego consiste en la participación continua sin que exista superioridad, ni inferioridad en ningún momento de ninguno de los equipos.

Se cumple con esta regla en todo momento, a no ser que exista alguna falta de actitud o algún acto violento de gran importancia en contra de algún participante, arbitro o espectador, en este caso el arbitro, monitor o educador encargado tendrá que determinar alguna decisión.

Como observamos, es un juego-deporte muy fácil de practicar con unas reglas muy simples que fomentan la continuidad del juego, y la participación de aquellos que lo realicen, tratando en todo momento que los practicantes se diviertan.

Evolución desde su origen hasta su difusión

Desde que en 1992 se forjaron los inicios del pinfuvote, este ha evolucionado bastante en cuanto a su difusión y práctica, sobre todo en los últimos años. Todo esto se debe, a la gran difusión por parte de los medios de comunicación en sus ámbitos locales, provinciales y nacionales y a las entrevistas realizadas en diferentes programas de radio, destacando Canal Sur Radio y sobre todo a la gran repercusión mediática de la televisión (La Sexta y Antena 3 a nivel nacional y Canal Sur, Canal Sur 2 TV, Giralda TV a nivel regional) Además se han escrito artículos en varios periódicos, como por ejemplo; 20 minutos, El nazareno, La Semana, El correo de Andalucía, El diario de Sevilla, El Mundo, etc. Este juego-deporte llamado Pinfuvote, ha evolucionado bastante, contando hoy en día con una pagina Web propia **www.pinfuvote.net**, Actualmente se practica en muchos lugares, tanto a nivel regional (diferentes centros de Utrera, Los Palacios y Sevilla capital), nacional (Ciudad Real, Canarias, Toledo) o incluso internacional (Uruguay, Holanda o Alemania).

ARTZIKIROL

El **Artzikirol** es un [deporte](#) creado por Jose Ramón Rey en [Artziniega \(Álava\)](#) en [2007](#), con la idea de fomentar la práctica deportiva entre los más jóvenes.¹ El nombre viene de unir el prefijo *Artzi* de la localidad de Artziniega, y el sufijo *kirol*, deporte en [vasco](#).

El Artzikirol se basa en una suma de características de los deportes de [Fútbol sala](#), [Balonmano](#) y [Rugby](#). Los equipos pueden ser mixtos, o de chicos o de chicas exclusivamente, y el balón se puede llevar o lanzar indistintamente con las manos o con los pies. En este deporte de colaboración-oposición, la velocidad y las estrategias conforman una parte esencial del juego.

Entre otros calificativos, a este deporte se le ha denominado "el deporte perfecto"² o "el deporte más igualitario".

Debido a sus cualidades en la realización de una "actividad física completa", este deporte se está incluyendo en los programas educativos de numerosos centros, fundamentalmente en [Álava](#) y [Vizcaya](#).

Componentes del juego

Se juega en una cancha de fútbol sala o balonmano, con unas medidas de 36 x 18 m hasta 40 x 20 m.

El espacio de juego también tiene estas características:

- Una línea central que divide las dos mitades del campo de juego
- Una portería de 3 x 2 m
- Un punto de penalti situado a 7 m
- Un área de 6 m

Se puede jugar con un balón blando de espuma o con un balón de voleibol de categoría infantil.

Compiten dos equipos de 6 jugadores en campo, con un portero por cada equipo. Cada equipo tendrá como máximo 15 jugadores disponibles para jugar. Los cambios se pueden hacer continuamente sin que tenga que intervenir el árbitro y sin parar el juego. Los partidos pueden ser formados por chicos y chicas (mixtos), sólo chicas o sólo chicos.

Cada partido lo conforman cuatro tiempos de 15 minutos. Entre cada tiempo hay un descanso de dos minutos, excepto entre el segundo y el tercer período que será de 5 minutos.

Utilización del balón en el juego

El balón se puede jugar tanto con el pie como con la mano, pero en cualquier caso no se puede botar teniéndolo controlado. Teniendo el balón en la mano, cualquier jugador contrario te puede tocar, lo que en este juego se llama *tocado*; en este caso el árbitro pitará falta, y la posesión del balón pasará al equipo o jugador que ha realizado el tocado. Por esta última razón el jugador con balón tratará de llevar el balón al pie antes de que el jugador contrario le toque.

El gol se puede conseguir lanzando con el pie o con la mano, o bien palmeando el balón.

El jugador que provoca el tocado será el encargado de realizar el saque de falta desde el mismo lugar donde se ha producido. El balón no se puede retener nunca entre los pies.

Cuando el balón está en el aire, el jugador podrá controlarlo con el pie o con la mano, pero una vez de que llegue al suelo el balón, éste no podrá volver a ser controlado con las manos. Sin embargo, el portero estando en su área, podrá volver a llevar el balón a las manos si éste se le cae al suelo.

Para sacar las faltas, saques de banda o corners, el jugador dispondrá de seis segundos en todo caso.

El jugador contrario podrá estar encima del jugador que saca, siempre y cuando no toque la línea.

El portero no tiene un lugar concreto de juego, puede convertirse en un jugador de campo en cualquier momento. Sin embargo, si es tocado en cualquier lugar del campo de juego con el balón, el árbitro señalará penalti.

Sin embargo, al portero se le puede caer el balón dentro del área y volver a recogerlo con las manos para poder jugar con sus compañeros/as. Fuera del área, sin embargo, como el resto de los jugadores, no podrá hacer esto.

Después de la consecución del gol, el portero sacará detrás de la línea de fondo, incluida su propia portería. El portero se convierte en jugador de campo en cuanto sale de su portería. Si el balón sale por la línea de fondo, el portero sacará de la misma manera, eso sí excluyendo su propia portería. En cualquier caso dispondrá de 6 segundos para poner el balón en juego.

En el lanzamiento de penalti, los defensores se colocarán detrás de la línea de fondo, y los jugadores atacantes se dispondrán detrás de la línea horizontal imaginaria que traza la raya de 7 metros.

El saque del primer y segundo período lo pondrá en juego el mismo equipo, sin embargo el tercer y cuarto período el equipo contrario.

Se puede conseguir gol desde lanzamiento de falta directo o bien desde un saque de banda. Cualquier gol obtenido por medio de jugada, falta o penalti, bien sea con la mano o el pie valdrá un punto.

Faltas de reglamento

Serán consideradas faltas de reglamento las siguientes acciones:

- Utilizar la fuerza, agarrando, golpeando, empujando o zancadilleando al contrario para arrebatar o mantener la pelota.
- El jugador poseedor del balón no podrá pasarse el balón de una mano a otra en forma de autopase.
- Ser tocado por el contrario cuando se posee el balón en la mano, si es en el pie no será falta.

