

FICHAS DE BRILÉ: APUNTES PROTOCOLO DE JUEGO LIMPIO Y REGLAMENTO.



JUEGO LIMPIO

Con el fin de contribuir a mantener las esenciales cualidades positivas del deporte, se debe inculcar en los jóvenes el valor y el motivo que el “**JUEGO LIMPIO**” tiene en la práctica deportiva:

- El auténtico valor de la competición deportiva no es ganar, sino educar y formar personas.
- El desarrollo del Juego Limpio debe ser un objetivo prioritario en la iniciación deportiva, manteniendo las esenciales cualidades positivas del deporte.

PROTOCOLO DE JUEGO LIMPIO

1. Hacer una fila cada equipo y saludar a todos los contrarios, de la misma manera que se hace en voleibol.
2. Obedecer las instrucciones de los organizadores en las distintas fases, tanto los profesores como los coordinadores o colaboradores del Torneo.
3. Jugar siguiendo las normas establecidas.
4. Parar el juego en caso de que algún jugador reciba un golpe o tenga algún problema físico.
5. No protestar ni poner malas caras durante el desarrollo de los partidos.
6. No insultar ni decir palabras malsonantes durante las acciones que se produzcan durante los partidos.
7. Respetar las señalizaciones de infracciones por parte del equipo contrario. En caso de no estar de acuerdo, hablar con el moderador o el profesor.
8. Ser honesto y no señalar falta en el caso de que haya una acción dudosa de infracción durante el juego.
9. Saludar a todos los componentes del equipo contrario cuando finalicen los partidos, dándole la enhorabuena si el contrario es el ganador o animándolos en el caso en que sea el perdedor.

REGLAMENTO

1. Equipos de **12** componentes máximo pero **juegan 10**. Los 10 jugadores que comiencen un partido deben terminarlo, no permitiéndose cambio alguno en el transcurso de éste.
2. Juegan **10 contra 10**, en equipos **mixtos** con un mínimo de 5 jugadoras. Nunca podrán ser los jugadores mayoría, pero ellas si podrán serlo.
3. Para sacar el **primer balón**, los capitanes deben jugar a **pares o nones** y sacar el capitán del equipo que gane el juego.
4. El balón de juego será el entregado por el Instituto Insular de Deportes, balón de foam.
5. Juegan hasta brillar a todos los de un equipo o **20 minutos máximo** de juego y ganará aquel equipo que tenga menos brillados. Si finalizan los 20 minutos y hay empate de brillados, se sortea el primer lanzamiento y todos los jugadores entran al campo, quedando en las zonas de brillados únicamente los capitanes y el primer equipo que consiga brillar, será el ganador del partido.
6. El juego es **sin árbitro**, sólo habrá un adulto supervisando. Cualquier jugada que tenga varias opiniones sobre lo ocurrido, se intentará resolver por parte de los propios jugadores, y si no hay solución clara y no se está conforme por las dos partes de la continuación del partido, se volverá a la situación anterior a la confusión, es decir se le dará el balón al jugador que comenzó la jugada.
7. En las fases municipales, intermunicipales y final, la **organización** se reservará la posibilidad de **arbitrar los partidos**.
8. En las fases municipales, intermunicipales y final, **no habrá banquillos**, ya que no se permiten cambios de jugadores, incluso quedándose en las gradas el profesorado y los suplentes.
9. **Si el balón sale** por los laterales, es del equipo que corresponda esa zona de juego, si sale por los fondos, es del equipo de brillados de ese lado.
10. Sólo se permiten **2 alumnos** por equipo de un año superior al de la categoría, excepto en la categoría infantil que no se permitirán alumnos mayores.

11. Todas las categorías se pueden completar los equipos con jugadores de años posteriores, es decir, de cursos inferiores, hasta un máximo de 5.
12. Al iniciar el partido, el **capitán** de cada equipo se colocará en la **zona de brilados**. El primer brilado de cada equipo, salva de la zona de brilados al capitán y éste se coloca con los demás de su equipo en la zona de juego central. Teniendo que volver a la zona de brilados cuando no haya ningún brilado de su equipo.
13. **Situaciones:**
 - a. Si se lanza a un contrario y le dan, pero **antes de caer al suelo el balón, cualquier jugador lo coge** (de su equipo o del contrario), **no es brilado**.
 - b. Si se lanza a un contrario y le dan, pero el **balón bota fuera del campo o toca cualquier material** o persona que está fuera del campo, estará igualmente **brilado**.
 - c. Si se lanza desde el campo a la zona de brilados y en el fondo hay una pared o algún material a menos de 5 metros, si el balón rebota y entra en el campo contrario, será devuelto a la zona de brilados.
 - d. Si se lanza a un contrario y le da en la **cabeza, no es válido**, no se considerará brilado, siendo este el que continúe con el juego. Si un jugador intenta meter la cabeza con esa intención, se considerará que está brilado.
 - e. Al lanzar a un contrario, el balón **toca a un contrario y el rebote** le da a un compañero y cae al suelo, únicamente será brilado el último jugador al que el balón ha tocado. De la misma manera que si el rebote es hacia a un jugador del equipo que lanza, este último estará brilado si no consigue atrapar el balón en el aire.
14. Si se **brila** a un jugador, éste debe ir a la **zona de brilados** y lanzar él el balón.
15. Si se **brila** a un contrario desde la zona de brilados, el que lanzó se **salva** y vuelve a la zona de juego central y el brilado pasa a la zona de brilados de su equipo.
16. Cuando el **último jugador** de un equipo sea **brilado**, dispondrá de un último lanzamiento desde la zona de brilados. Si falla, su equipo habrá perdido, pero si acierta él será salvado y el juego seguirá con normalidad.
17. Para que un jugador pueda **coger el balón**, éste se debe encontrar en su terreno de juego, es decir, que no podrá estirar las manos para coger un balón que esté en el terreno de juego del adversario.



18. Si un jugador al lanzar el balón **pisa las líneas**, devolverá el balón al equipo contrario. Si un jugador pisa la **línea** al recuperar un balón, éste lo devolverá al equipo contrario a la zona central.
19. No podrá repetirse más de **cuatro pases seguidos** entre los mismos jugadores de un equipo situados uno en zona de juego central y otro en la zona de brilados, excepto cuando sólo quede un jugador de campo del equipo contrario.
20. Un jugador no podrá lanzar dos veces seguidas, a no ser que sea el último de su equipo sin brilar, al igual que desde la zona de brilados, no podrá lanzar dos veces el mismo jugador brilado.
21. Las **dimensiones del campo** de juego serán las que cada centro pueda disponer, y en las fases municipales, intermunicipales y final, se intentará hacer campos de 9 por 9 metros intentando aprovechar las líneas de juego de un campo de voleibol.
22. Los jugadores de campo no podrán salirse de las zonas de juego para evitar ser brilado, la primera vez que lo haga recibirá un aviso y la segunda vez pasará a la zona de brilados.
23. Si un jugador es brilado y el balón bota fuera del campo o toca cualquier material externo al juego, pasará a la zona de brilados igualmente.

1- DIBUJA EL CAMPO DE JUEGO Y SITÚA A LOS 2 EQUIPOS (UTILIZA COLORES) AL INICIO DE PARTIDO.