

Juego alternativo : ARTZIKIROL

Orígenes del Artzikirol

El inventor del Artzikirol es el ayalés José Ramón Rey (Artzeniega, 1963), y el ámbito geográfico donde surge el juego es en tierras del valle de Ayala, concretamente en el pueblo de Artziniega en el año 2007, de ahí su nombre, Artzikirol.

Inventó un nuevo juego basado en el fútbol sala, el balonmano y el rugby. Uniendo los aspectos reglamentarios de estos tres deportes nació el Artzikirol, con la idea de fomentar la práctica de este deporte entre los más jóvenes; los equipos pueden ser mixtos, y de chicos o de chicas exclusivamente.

El balón se puede llevar con la mano o con los pies, y se puede lanzar de igual manera con las manos o con los pies.

En este deporte de colaboración-oposición, la velocidad y las estrategias conforman una parte esencial del juego.

Reglamento del Artzikirol

Espacio de 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 12

Balón

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

Jugadores

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 y sólo chicos.

El balón blando “Kipsta” es el balón más utilizado en el juego del artzikirol

Duración del partido

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 por parte de los jugadores

✓ 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 balón siempre está en disputa en el Artzikirol, bien con la mano, bien con el pie .

- ✓ El gol se puede conseguir lanzando con el pie o con la mano, o bien palmeando el balón sin cogerlo para sorprender al portero, es una acción muy interesante técnicamente.
- ✓ 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 llevar el balón a las manos si éste se le cae al suelo.

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.

Llevar el balón con las manos es una acción muy común en Artzikirol

✓ 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.

Puntuación : La puntuación en Artzikirol es muy sencilla. 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 arrebatarse o mantener la pelota.
- ✓ El jugador poseedor del balón no podrá pasarse el balón de una mano a otra en forma de autopase.
- ✓ Desplazarse botando el balón

Aspectos técnico-tácticos del Artzikirol

Para dominar los distintos aspectos del juego, es preciso conocer los dos principales roles de este juego, es decir, el del jugador con balón y el del jugador sin balón.

A continuación los desarrollamos:

4.1 Jugador con balón

- ✓ Lanzador: el objetivo principal del juego es conseguir el gol, bien con las manos, bien con el pie, por lo tanto el jugador con balón buscará situaciones para conseguir el objetivo.
- ✓ Desplazarse con el balón, bien con el pie, bien con la mano, tratando de no ser tocado, con las ideas

de progresar en el espacio buscando distintas posibilidades.

✓ Pasador: es una conducta imprescindible en un juego de equipo. Generalmente los pases realizados con la mano presentan una mayor exactitud o garantía que los realizados con el pie.

✓ Pasar el balón de la mano al pie: es una acción muy habitual en Artzikirol, de manera que evitemos que el contrario nos toque, provocando de esta manera una falta en contra.

✓ Finta: es una acción muy común en este juego, matizada por la conducta del jugador contrario. Distinguimos fintas de pase, ir a realizar un pase y continuar con el balón, y fintas de lanzamiento, amagos de lanzamiento con el pie o con la mano y a continuación realizar un pase o un lanzamiento.

4.2 Jugador sin balón: defensor

✓ Tocado: el jugador sin balón que defiende y está próximo al jugador que porta el balón, podrá tocarle y recuperar el balón mediante el saque de una falta. El tocado lo podrá realizar con una mano o las dos, cortando de esta manera la progresión del

contrario.

✓ Robo del balón conducido con el pie: cuando el contrario conduce el balón con el pie, el defensor podrá interceptar, cortar o robar de igual manera la progresión con el balón del contrario.

4.3 Jugador sin balón: atacante

✓ El jugador que ataca sin balón ayudará a su compañero portador del balón, tanto cerca como lejos, detrás o delante, a izquierda o derecha facilitando de esta manera su progresión a la meta contraria.

✓ Recolocarse en el espacio si no se está cerca del portador del balón: de esta manera generará espacios libres en la libre progresión de sus compañeros facilitando las acciones de los componentes del equipo.