

BAFUTVOL



OBJETIVO DEL JUEGO: Mandar al adversario a la zona central (zona de puntuación) para conseguir marcar puntos, mediante un balón lanzado o rematado, siempre y cuando no haya botado desde su lanzamiento o remate.

MATERIAL: 2 balones de gomaespuma suave de entre 50 y 60 cm de diámetro.

ORGANIZACIÓN: 2 equipos MIXTOS de entre 6 a 8 jugadores en campos enfrentados (zonas de juego) divididos por una zona central y con un balón por cada equipo. Jugarán 6 jugadores y hasta 2 podrán estar en el banquillo, con tantos cambios tras cada punto como sean necesarios.



SAQUE: El saque se efectuará siempre desde la zona de juego al inicio del partido y cada vez que alguno de los 2 equipos consiga un punto. A partir de la señal, cada equipo tendrá 5" para sacar, en caso contrario cometerán una falta y el jugador/a que estaba sacando se desplazará automáticamente a la zona de puntuación, entregando el balón al equipo contrario. Con cada punto los jugadores irán rotando para que todos/as puedan sacar.

La forma de sacar es lanzando el balón al aire para que otro jugador de tu equipo remate y poder así impactar a un adversario. Se puede rematar con cualquier parte del cuerpo.

PUNTUACIÓN:

- ❖ Para puntuar, el jugador al que impactemos debe estar en la zona de puntuación. También podremos atrapar un balón que lance desde dicha zona para conseguir puntuar.

- ❖ Se jugarán sets de 10 puntos con ventaja de 2 para ganar y un máximo de 3 sets. Para ganar cada ronda debe haber una diferencia de, al menos, 2 puntos con un máximo de 15 puntos.

REGLAS PRINCIPALES:

- ❖ Si me impactan o atrapan mi balón en el aire, debo moverme a la zona de puntuación.
- ❖ Para poder puntuar, el adversario debe estar situado dentro de la zona de puntuación. Una vez allí tendremos que impactarle para que se considere punto.
- ❖ Cada vez que alguno de los equipos consigue punto, ambos equipos al completo vuelven a su zona de juego.
- ❖ La posesión máxima del balón es de 5", pudiéndose ampliar otros 5" si se pasa a un compañero, y no habiendo más ampliaciones de tiempo. El tiempo de posesión cuenta a partir de que cojo el balón.
- ❖ Si lanzamos un balón al adversario y lo atrapa en el aire, se considerará como si nos hubieran impactado.
- ❖ Para salir de la zona de puntuación alguien de tu equipo debe impactarte con el balón, regresando así a la zona de juego de tu equipo.
- ❖ Cada vez que nos impacten con un balón, siempre que tengamos un balón en la mano, se lo lanzaremos al equipo contrario rodando para que tenga su posesión.
- ❖ Para recuperar el balón que sale del campo se puede salir siempre que salga por tu zona de juego, no se pueden coger balones en la zona del adversario. Si el balón queda parado dentro de la zona de puntuación lo cogerá el/los jugador/es que estén allí y si no hay nadie, lo cogerá el primero que llegue y lo coja o toque.

REGLAS DE LANZAMIENTO, GOLPEO Y RECEPCIÓN:

- ❖ El balón se atrapará y lanzará con las manos.
- ❖ Además de lanzar, se puede rematar, pero siempre y cuando otro miembro de nuestro equipo haya rechazado previamente el balón (sin atraparla con las manos) y que en ningún momento haya tocado el suelo.
- ❖ También es posible colocar el balón a un compañero en el aire para que remate con cualquier parte del cuerpo, sin que el balón toque el suelo antes del remate.
- ❖ Si un jugador atrapa el balón contrario en el aire, entonces se considera como un impacto para el jugador que lanzó el balón, y éste deberá

dirigirse a la zona de puntuación. Si ya se encuentra allí entonces se considerará punto para el equipo del jugador que atrapó el balón.

- ❖ Si el balón toca el suelo antes de impactar, no cuenta como impacto.

JUGADA DOBLE: si un adversario te impacta y no cae al suelo, alguien de tu equipo puede aprovechar el rebote antes de que toque el suelo y rematar. Si acierta en un oponente entonces se consiguen 2 puntos directos si el adversario está en zona de puntuación, sino se considerará como un impacto normal.

JUGADA DIRECTA: en cada saque, si el jugador que remata en el saque acierta a un jugador/a del equipo contrario, se considera punto directo y se comienza un nuevo punto sin que tenga que ir a la zona de puntuación.

FALTAS: en cualquiera de los siguientes casos, el jugador/a se desplazará a la zona de puntuación, y si ya se encontraba en dicha zona entonces será punto.

- ❖ Posesión, es decir, tener el balón más de 5 segundos sin pasarla o soltarla.
- ❖ Lanzar desde una zona fuera de tu zona o en zona contraria.
- ❖ Si en el saque en lugar de rematar se atrapa con la mano para lanzarla.
- ❖ Lanzamiento directo con cualquier parte del cuerpo que no sean las manos.

Autor: Álvaro Obregón Terrón