

REGLAMENTO ARGENTINO

“El delegado”, “Matasapos”, Matador ó Quemado

El juego:

Hay 2 equipos y cada uno tiene la misma cantidad de jugadores, con un mínimo de 5 jugadores en un equipo. Uno de cada equipo es el delegado; éste se ubica detrás de la línea final del equipo contrario. El equipo elige el delegado tiene que haber un solo delegado por equipo. Se necesita una pelota de cualquier tipo, pero mediana. El juego consiste en tocar a todos los jugadores del equipo contrario con una pelota (quemar). Empieza cuando el juez tira la pelota al medio y donde se va la pelota, tira uno de los integrantes del equipo. En el final de juego, cuando todo un equipo está quemado, entra el delegado y todo el equipo contrario tiene que tratar de quemar al delegado. Cuando a una persona la queman tiene que salir de la cancha e ir al lado del delegado de su equipo. Cuando queman a todos los del equipo entra el delegado; éste tiene tres vidas y cuando las pierde gana el equipo que le sacó esas tres vidas.

La cancha:

La cancha tiene que ser rectangular con dos partes el tamaño según los jugadores. Debe ser rectangular y de acuerdo al tamaño disponible, para la cantidad de jugadores Debe estar marcada en la mitad y también dos líneas laterales y dos finales. Alrededor de la cancha debe haber un espacio libre de por lo menos 1 m para que puedan jugar los delegados y los quemados.

Faltas comunes:

- 1) Un jugador está quemado cuando la pelota lo toca debajo de la cintura, sin que haya tocado antes el piso, entonces debe ir con el delegado de su equipo.
- 2) Si la pelota pica en el suelo antes de tocar a un jugador, no vale.
- 3) Cuando la pelota toca la mano del jugador: a) Si la mano está por encima de la cintura, no vale. b) Si la mano está debajo de la cintura, el jugador está quemado.
- 4) Los jugadores quemados seguirán jugando fuera de la cancha, en la zona de su delegado.
- 5) Pisar la línea al tirar la pelota.
- 6) Los quemados no pueden tirar la pelota desde adentro de la cancha (si el delegado tiró la pelota y te quemó, pero él puso el pie adentro no estás quemado).
- 7) No se puede estar más de 5 segundos con la pelota en la mano, antes de hacer un pase.
- 8) Si una persona que está quemada, el delegado o cualquier jugador tienen la pelota más de 5 segundos, antes de hacer un pase, se cobra falta.
- 9) Para hacer un pase entre compañeros tiene que haber mínimo 2 m de distancia entre ellos.

- 10) No se puede hacer más de tres pases, dentro del mismo equipo, antes de tirar la pelota al campo contrario.
- 11) No se puede caminar con la pelota en la mano, salvo cuando la pelota sale de los límites de la cancha y se va muy lejos. Entonces el quemado puede recogerla y ubicarse cerca de la línea para continuar el juego.
- 12) Si un jugador camina con la pelota en la mano se la tiene que pasar al otro equipo.
- 13) Cuando un equipo comete una falta común, la pelota se la tienen que dar al delegado del equipo contrario para continuar el juego.
- 14) El jugador como el quemado tienen las mismas reglas.
- 15) El delegado tiene 3 vidas.
- 16) El delegado entra a jugar en la cancha cuando todos están quemados.
- 17) A partir de la segunda vida, el delegado puede dar hasta 5 pasos después de agarrar la pelota y antes de volver a tirarla.

Faltas técnicas:

- 1) No hay que discutirle al árbitro, nada más los capitanes de los equipos y amablemente.
- 2) El capitán es el único que puede renegarle al juez. Sólo le pueden discutir al árbitro los capitanes de los equipos, con respeto.
- 3) Los jugadores y los quemados no le pueden discutir al que dirige el partido.
- 4) Cuando un jugador quiere hacer algo, tiene que pedirle al capitán del equipo para que pida tiempo.
- 5) Si alguien dice una palabrota (exceso verbal), según como la considere el juez, lo puede sacar 5 minutos, por todo el juego o muchas fechas seguidas.
- 6) Cuando a un jugador le cobran "exceso verbal", lo sacan del juego por el tiempo que diga el juez.
- 7) Llegar tarde o no presentar el equipo.
- 8) Cuando el entrenador llega tarde.

Faltas penales:

- 1) Si un jugador le pegaba a otro a propósito, se cobra como falta penal, pero si le pega sin querer, no.
- 2) Insultar a alguien más de cuatro o cinco veces.
- 3) Insultar al juez, a otro jugador o al árbitro.
- 4) Hacer algo malo a propósito.
- 5) Pegar al compañero o darle la pelota con bronca.
- 6) Conductas antideportivas.
- 7) Pegar o jugar antideportivamente.
- 8) Se cobran sacando de la cancha al jugador por el tiempo que quiera el juez.
- 9) No agredir al compañero ni al juez porque se lo echa todo el tiempo que sea necesario o si no, algunos partidos.

“El delegado”, Volkerball, Catchball, Quemado, “Monos y Gavilanes”, Dodgeball, “Matasapos”, Majanaim, Matador, “La Guerra”, Pelota Envenenada, Balón entre dos pueblos, Espiaö, Balón prisionero

¿Es un juego o un deporte?...

Texto: Lic. Hugo Guinguis

En un encuentro con el profesor Sergio Redi, intercambiando opiniones e historias en esas charlas informales, café mediante, que tanto aportan, me cuenta que cuando era chico (hace ya algunos años), jugaba al balón en la calle de su barrio. Una vereda era uno de los campos, la vereda opuesta el otro y la calle actuaba como lugar neutral o zona muerta... no había tanto tránsito como ahora, pero más de una vez debían interrumpir el juego por el paso de algún auto.

¿Quién alguna vez, tal como le pasaba a Sergio, no estuvo en una cancha ansioso y temerosos a la vez por si le tiraban o por si no le tiraban la pelota para “quemarlo?”

Sigamos buscando en la historia...

En el libro de Annemarie Seybold, principios pedagógicos de la educación física (editorial Kapeluz) del año 1975, cuando hace referencia al tema del presente trabajo. podemos leer:

...“Mas tarde, los niños de 10 y 11 años se desprenden difícilmente de su querido volkerball, porque los juegos por equipos que le siguen requieren otra madurez social.”

“En el volkerball, el grupo se mantiene junto en virtud de los estrechos límites del campo de juego...”

Ethel Bauzer de Medeiros en juegos de recreación (editorial Ruy Díaz) del año 1960 lo llamaba gallos contra gavilanes, y decía “se traza en el suelo un cuadrado de 10 m. de lado, dividido al medio (en dos rectángulos). Se forman dos bandos iguales, ocupando cada uno un rectángulo, enfrentando ambos la línea central. Cada equipo envía un jugador que debe colocarse detrás del grupo adversario, del lado de afuera del cuadrado”,

“Se entrega la pelota a uno de estos jugadores, después de sortear. A la señal inicial, el que ganó la pelota (y que se halla fuera del cuadrado, detrás del

grupo enemigo), procura alcanzar con ella a un oponente, lanzándola al encuentro de sus piernas”...

“La victoria corresponde al bando que expulsa primero a todos los oponentes de su respectivo territorio”...

Miguel Altabaz en didáctica del deporte infantil (editorial AMIBEF) del año 1972 decía ...“En nuestro medio se lo conoce con la denominación de Balón, la Guerra o matar y otros. La asociación de Escuelas Alemanas que tiene el juego reglamentado, para la realización de competencias intercolegiales, lo denomina Volker-ball”... “de aplicación para la práctica de lanzamiento”...

Este juego, al cual referenciamos ya en tres trabajos del la década del 60 conocido en otros medios con nombres tan diferentes como QUEMADO, MAJANAIM, DODGEBALL, CATCHBALL, MATASAPOS, DELEGADO, VOLKERBALL, PELOTA ENVENENADA, MATADOR, LA GUERRA, BALON ENTRE DOS PUEBLOS MONOS Y GAVILANES, ESPIAÖ...es jugado habitualmente por niños de diferentes edades y características en distintos lugares del mundo, lo encontramos en Argentina, en Alemania, en Israel, en Estados Unidos, en Brasil, En Uruguay y otros países de Latinoamérica.

Deberíamos (y tal vez lo hagamos) buscar mas en la historia, un juego que todos los lectores de este trabajo, alguna vez lo han jugado y después de mas de 40 años, aún tiene vigencia

Ahora bien, ¿En qué consiste el QUEMADO, MAJANAIM, DODGEBALL, CATCHBALL, MATASAPOS, DELEGADO, VOLKERBALL, PELOTA ENVENENADA, MATADOR, LA GUERRA, BALON ENTRE DOS PUEBLOS MONOS Y GAVILANES, ESPIAÖ...?

El juego consiste en dos grupos que intentan eliminarse arrojándose a quemar con la pelota.

Se juega en una cancha de voley, en cada campo un grupo. Con una pelota de voley no muy inflada para evitar golpes.

Cada grupo elige un integrante que pasará a ser el DELEGADO que se para detrás de la línea de fondo del campo contrario.

Se sortea la posesión de la pelota, o se coloca en el medio del campo y a la orden del director del juego, los delegados corren a tomarla.

Quien tiene la posesión de la pelota, debe realizar tres pases consecutivos con su grupo y así poder comenzar el partido.

Se puede comenzar a quemar cuando alguno de los dos grupos haya podido realizar TRES PASES DE AIRE entre el grupo y su delegado, (quema uno, queman todos, es decir cuando un grupo esta en condiciones de arrojar a quemar, automáticamente habilita al grupo contrario que no tiene necesidad de realizar a su vez los tres pases).

Se considera "quemado" el jugador que es tocado por la pelota arrojada por un jugador del grupo contrario “de aire” (si toca el piso no vale) y la misma cae al suelo (en ciertos casos se define que solo se puede quemar de la cintura para abajo, Si el jugador se agacha o con los brazos se cubre las piernas y lo toca se considera “quemado”).

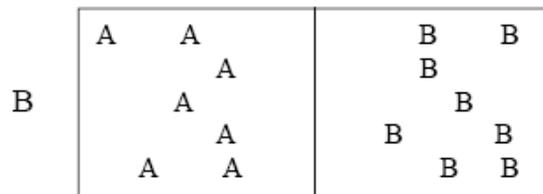
Si la pelota lo golpea, pero antes de caer es atrapada por un compañero o algún otro jugador, no se considera "quemado"

El jugador quemado sale de su campo de juego y colabora con el delegado a quemar desde ese lugar (rodeando al campo de juego) a los jugadores del grupo contrario, pero ya no regresa a su propio campo. NO vale revivir

Si un jugador en actitud de tiro ofensivo, pasa la línea del campo, debe darle la pelota al grupo contrario, si pasa algunos de los límites del campo de juego por defenderse, está quemado.

Cuando es eliminado el último jugador de uno de los campos entra el "delegado" (que había comenzado a jugar afuera) de ese grupo a su propio campo,

Este delegado tendrá tres vidas (oportunidades) y finaliza el juego cuando un grupo consigue eliminar al delegado del grupo contrario.



El objetivo del presente trabajo no es solo analizarlo sino adentrarnos en el tan difícil y maravilloso mundo del juego del niño, buscando una mejor comprensión del mismo y poder acercarnos así a ese niño que VIVE-JUEGA.

Reglas: -BALÓN PRISIONERO-

Se puede jugar en los patios de recreo, en las plazas amplias...

En el suelo se dibuja un rectángulo, con una superficie más o menos amplia, que dependerá del número de participantes. Se traza una línea perpendicular al lado mayor en su parte media para dividir a la figura en dos campos iguales. A veces se aprovechan las juntas de dilatación que hay en los suelos de cemento o las líneas pintadas de esa superficie y que corresponden a otros juegos y así el campo ya está delimitado.



Los participantes se dividen en dos grupos y cada equipo se coloca en su campo, que previamente ha sido sorteado.

Consiste el juego en eliminar un equipo a otro, lanzando una pelota, de tamaño medio, contra un jugador del equipo contrario, sin pisar las líneas, tratando de darle en su

cuerpo. Todos los jugadores se mueven constantemente dentro de su campo y se van pasando la pelota hasta que uno decide lanzarla a un contrario que para evitar ser eliminado por el toque de la pelota también está en continuo movimiento, sin salirse de su campo.



Caso de ser eliminado pasará al campo contrario y quedará detrás de la línea del mismo campo, pero seguirá jugando, esperando que sus compañeros le pasen la pelota. Al cogerla se aproximará hasta la línea del campo para de esta manera poder lanzar con mayor precisión. Si toca a un contrario, vuelve a su campo de origen (ver imagen inferior izquierda)



El juego durará hasta que todos los jugadores de un equipo sean eliminados.

Si un jugador lanza la pelota a un contrario para intentar eliminarlo pero éste la coge en el aire, puede devolverla tratando de eliminar a otro.

Si un jugador al intentar eliminar al contrario la pelota toca primero en el suelo y de rebote le da, éste no es eliminado porque la pelota tiene que golpearle directamente.

El último jugador de un equipo, en el mismo punto del campo donde ha sido eliminado tendrá la oportunidad de que su equipo gane, de la siguiente forma:

se quedará inmóvil en dicho punto, con los pies juntos y tendrá que esquivar diez lanzamientos que harán los jugadores contrarios. Si en los diez lanzamientos no consiguen volverle a dar su equipo resultará vencedor.