

REGLAMENTO DEPORTE “BILU”

Breve explicación del deporte:

BILU es un deporte con cancha dividida, donde por turnos, se golpea con un palo el útil (cono truncado de plástico) con la intención de hacerlo pasar por la línea final de los rivales.

Sus orígenes.

Este deporte tuvo su origen en el barrio Curva de Maroñas, ciudad de Montevideo, Uruguay, en el año 1981. Fue creado por Raúl Treviño en esos momentos un adolescente que compartía la calle poco transitada con sus amigos, tiempos también donde las posibilidades de entretenerse, dependían en grado importante, de la creatividad.

En sus comienzos fue jugado con latas de arveja y ramas de árbol. Posteriormente en esa época se cambió la lata por un pote de plástico de champù, con forma cónica. La cancha estaba delimitada por el paño de la calle y el cordón de la vereda.

Luego de un tiempo de experimentar golpeando latas, surgió la idea de traspasar la línea del paño colocando a alguien que lo evitara sobre la línea. Así fue derivando hasta crear rudimentariamente el deporte. El reglamento escrito con las especificaciones, es de marzo de 2017.

Su nombre proviene de la lengua CHARRÚA y significa “BELLO”. La intención de ponerle un nombre Charrúa fue, rescatar parte de las pocas palabras que se conservaron. La desaparición de esta lengua se produjo por exterminio de sus portadores, perdiéndose con ello parte de la identidad del suelo que habitamos.



Materiales.

1) Un cilindro de madera de 3 centímetros de diámetro (aprox) de por un metro de largo, para cada jugador/a (el largo es adaptable a la altura de los jugadores), la idea es que con palo tomado la pueda llegar al piso sin agacharse.

2) Un cono truncado, de 25 centímetros de alto por 7 cms de diámetro en una de sus bases y 3,5 cms en la otra . El material puede variar pudiendo ser plástico duro que acepte golpes sin mucha deformación, goma espuma con un relleno que le aumente el peso etc. El peso no puede ser mucho para que no corra riesgo la integridad de los/as participantes.

3) Cancha de 10 por 4 metros (ver diagrama). Existen distintas zonas (la explicación se realiza para el cuadro de ataque:

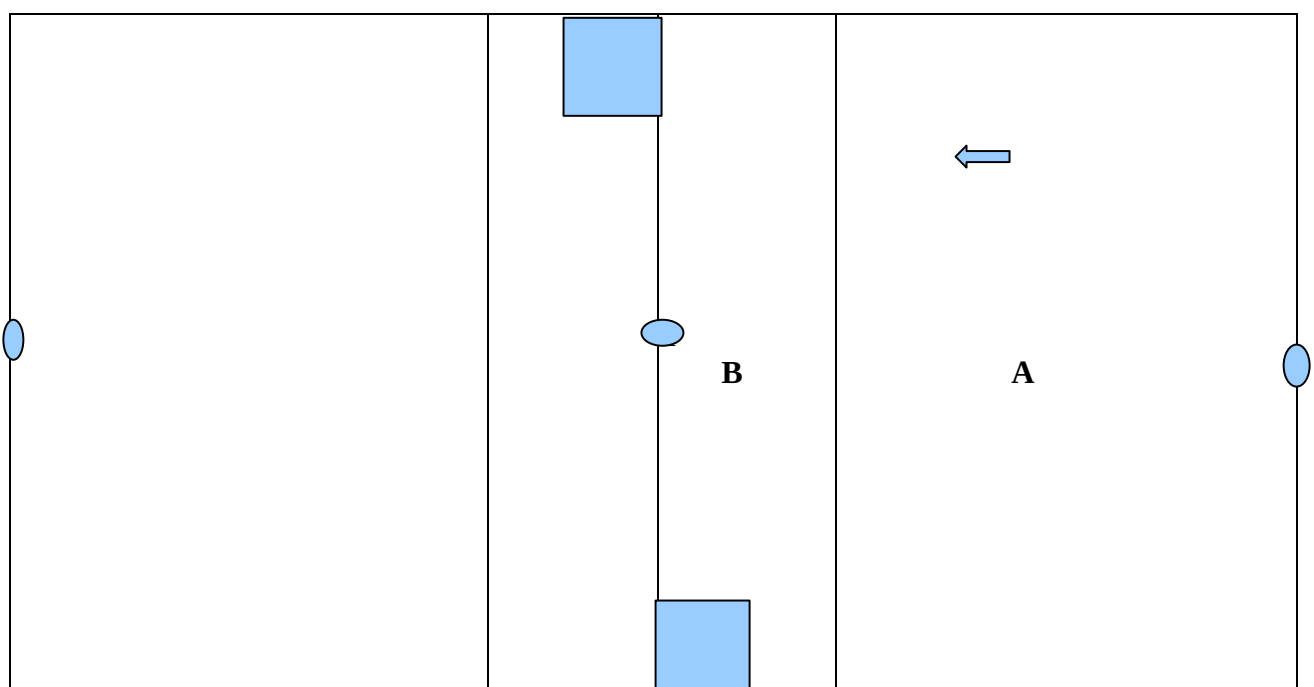
Zona A-B: Es el espacio de ataque se puede rematar con el útil en cualquier parte del espacio delimitado por estas zonas.

Zona B: es un rectángulo de 1,5 metros, desde la línea media hacia la cancha de la defensa, cubre toda la extensión del ancho de la cancha. Es un espacio restringido de defensa, el equipo defensor no puede colocar ninguna parte del cuerpo (ni el palo) dentro de los límites y proyección vertical y horizontal de la zona. Esta zona esta pensada para salvaguardar la integridad de los/as jugadores evitando golpes accidentales con el palo.

Zona C: es un cuadrado de 50 centímetros, delimitado por el ángulo que forman la línea central y la lateral derecha. Es la zona para los tiros libres indirectos.

Zona P: es el punto penal ubicado en el centro de la cancha.

Zona S: es el lugar donde se saca dando por comenzado el partido o después de cada gol recibido.



Desarrollo de juego:

Cantidad de Jugadores: en cancha 1 x 1 o 2 x 2. Cada equipo puede tener jugadores suplentes, en número es igual a la cantidad de jugadores en cancha del equipo.

Duración del partido: se juega al mejor de tres set. Cada set se jugara a 21 puntos, con descanso de 3 minutos. Al final del primer tiempo se realiza cambio de cancha. Al comienzo del partido se sortea cancha o saque.

Saludo: Previo al comienzo del partido y al final se realizara saludo de todos/as los/as jugadores/es.

Gol: cuando el útil traspasa completamente la línea de fondo rival, golpeado o empujado con palo (tomado) por un jugador atacante con el útil dentro de su cancha(Zona A-B). Se admite como tope de altura la proyección vertical de la línea de fondo hasta la altura de los hombros del defensa. La altura admite una excepción: cuando el útil golpea el piso antes de traspasar la línea de meta, en esta circunstancia la altura admitida llega hasta la proyección del palo tomado con brazo extendido por el defensa. Si accidentalmente un equipo en posesión del útil lo enviara atrás de su propia línea no se cobra gol, no existe gol en contra.



Cantidad de golpes con el palo: 3 máximos en total por equipo. Jugando en duplas, un mismo jugador puede empujar y o golpear hasta dos veces consecutivas el útil con el palo. En caso de infracción a esta regla se cobra tiro libre indirecto, para el rival

Saque Lateral: esta situación se da cuando : el equipo atacante en acción de convertir el gol, luego de haber atravesado la línea media en dirección a la cancha del otro equipo, han hecho salir el útil por la línea lateral.

Se saca con el útil vertical parado por una de sus bases (la más ancha, en el caso que sea cónico) sobre la línea lateral por el sitio por donde salió de la cancha. No hay afuera cuando se trata de controlar el útil es su propia cancha, es decir siempre que no traspase la línea central o su proyección. Recuérdese además que no vale el gol cuando el útil es golpeado afuera de la cancha.

Tiro Libre indirecto: se cobra tiro libre indirecto cuando hay una infracción especificada en los ítems anteriores como por ejemplo: más de 3 toques por parte de un equipo, 3 toques consecutivos por parte del mismo jugador/a (en caso de duplas), o gol antirreglamentario (por ejemplo cuando se convierte golpeando el útil desde afuera de la cancha), etc.

Se ejecuta desde la Zona C, colocando el útil vertical por su base más grande (en caso de ser cónico).

Penal: cuando el útil es tocado por un defensa, con alguna parte de su cuerpo, evitando con esta acción lo que podría haber sido gol. Si el útil luego de tocar el cuerpo igual traspasa la línea de gol, se cobra directamente gol. Otra situación que se cobra penal es cuando un defensa defiende más allá de la línea de la zona B, esta acción es peligrosa y pone en riesgo la integridad de jugadores/as. Se ejecuta desde el centro de la cancha, con los rivales parados sobre la línea de gol.

Suelta de palo accidental: si el palo es soltado accidentalmente, en algún momento del golpe, se detiene el juego hasta que el/la jugador/a tome contacto nuevamente con él.

Toma del palo: puede ser con una o dos manos, pero sin que esto implique pérdida de seguridad en el lanzamiento ni riesgo de contacto con otros/as jugadores/as. Habiéndose producido una pérdida de contacto con el palo en alguna acción(defensiva o de ataque) el jugador/a queda inhabilitado a tomarlo a una mano por el resto del partido.

Acciones antideportivas: toda acción, movimiento, gesto hacia los demás o uno mismo, contacto inapropiado con el público etc será sancionado con suspensión del jugador/a por el resto del partido, y en caso de agresiones o mala conducta reiterada (dentro o fuera de la cancha) la sanción será por el resto del torneo quedando apercibido en las próximas instancias.

Juego peligroso: estas son acciones que ponen en peligro la integridad física de rivales compañeros/as y/o público. El golpear exageradamente fuerte o demasiado cerca del rival o compañero/a, el levantar el útil reiteradamente por sobre la cabeza del rival, el mover agresivamente el palo revoleándolo etc, son acciones que no corresponden con un buen juego y serán sancionadas con un tiro libre indirecto, en el caso que se continúe con esta actitud el/a jugador/a será sustituido por otro entrando otro en su lugar, en caso de no existir suplente el equipo o pierde (es el caso cuando se juega 1x1) o continua jugando con un solo jugador .

Arreglo: en caso que el útil se deforme como consecuencia de los golpes, se puede tomar con la mano y alegrarlo siempre y cuando se haya avisado en voz alta ¡¡Arreglo!! y el resto de los jugadores consientan tal acción. Para solicitar arreglo, el útil debe estar detenido. Al reiniciar el juego debe ser colocado en la misma posición que había quedado antes de tomarlo con la mano.

Substituciones: el número de substituciones es libre, pudiendo entrar y salir cada jugador las veces que se desee. Siempre debe hacerse después de un gol. Hay que avisar en voz alta la solicitud de cambio y luego de detenido el juego se realiza la substitución primero saliendo el jugador de cancha por la línea del fondo entregando en mano afuera de la cancha el palo en forma vertical al jugador entrante. Debe respetarse lo mencionado en el ítem que habla de “participación equitativa” de todos/as los/as jugadores/as.

Seguridad con el palo:

No se permitirá ningún golpe de palos antes y durante del evento. Los únicos palos en funcionamiento serán los que se utilizan para jugar, los suplentes no tienen palos.

Zona de seguridad: alrededor de toda la extensión de la cancha no puede haber ninguna persona a menos de dos metros de las líneas. En caso de que haya una pared o algún impedimento que no

permita mantener la distancia, se prohíbe la circulación por este sector.

Se prohíbe toda acción violenta o que deje un rastro de ella.

No existe juez externo: el partido será auto arbitrado, no hay mejor juez que los/as protagonistas del partido, sabedores de lo que acontece en primer termino. En caso de desacuerdo con respecto a la incidencia, se podrán escuchar opiniones externas y si continuara la discrepancia, entonces todo vuelve a la situación anterior a la falta en disputa. Los/as jugadores/as deberán colocarse en sus posiciones donde estaban antes de que se generara la discrepancia. En caso de constatare jugadores/as que actúan de mala fe, deshonestamente o buscan obstaculizar el normal desarrollo de juego oponiendo discrepancias infundadas, este jugador/a quedara suspendido del partido que estaba disputando (entrando otro jugador/a por el el/ella) y en próximos partidos será aconsejado de reever su actitud en bien de todos/as.

Juegos espíritu: al final de cada partido se propondrán juegos de integración con los equipos que culminaron de jugar.

Participación equitativa: esta regla esta dividida en tres aspectos

a) Integración equitativa entre sexos: esta regla busca preservar la participación ecuánime de ambos sexos, por lo tanto se preferirá los equipos mixtos, en caso de no ser posible se alentará la participación de la mujer traducido esto a que si hay esperando jugadoras, serán ellas las que jueguen en primer termino. En caso de que en los equipos mixtos se constatará que los varones impiden un juego fluido de la mujer, será apercibido y de reiterarse la situación se procederá a ingresar otro jugador/a en sustitución del infractor. Estos puntos a favor de la mujer, son propuestos debido la situación de iniquidad que viven las mujeres de nuestro país, que se mantiene a la fecha de redactado este reglamento.

b) A lo largo del partido, los jugadores suplentes y titulares, deben haber participado todos por igual. En caso de constatare infracción a esta regla, el equipo infractor será apercibido a realizar los cambios pertinentes o perderá el partido.

c) En caso de que se este jugando un torneo, o simplemente existan varios equipos afuera, no se permitirá quedarse en cancha al equipo (o jugador) ganador más de dos partidos consecutivos. En esta situación entran dos equipos nuevos o no habiendo más que uno esperando, queda en cancha el perdedor del partido e ingresa el que estaba afuera. Alternándose de esta manera los equipos que juegan. Terminada la ronda de participación de equipos “a la espera”, recién queda habilitada la presencia en cancha de los/as ganadores/as que esperaban turno.

**Encontrarnos Jugando.
Montevideo 2018**