

El saque inicial y el desarrollo del juego

Tras el sorteo inicial, el equipo encargado de sacar será el primero en distribuir los jugadores en su campo. En el círculo central sólo podrá haber dos jugadores preparados para poner el balón en movimiento. Después, el equipo que defiende colocará sus tapones. Ninguno podrá situarse a menos de cinco centímetros (o tres dedos, aproximadamente) del círculo central.

El saque inicial será hacia delante y con dos toques, el segundo de ellos no podrá efectuarse golpeando a la misma chapa que se movió en el primero. A partir de este momento, cada equipo moverá una vez alternativamente y con la chapa que desee.



■ En los lanzamientos de falta directa a larga distancia está permitido dar la vuelta a la chapa y a la pelota para lograr la elevación del balón.

Se considerará falta cuando un jugador toque en su desplazamiento una chapa del equipo contrario antes que al balón. Si el jugador que sufre la infracción está en el campo del equipo contrario y con el balón en posición de lanzamiento a puerta, la falta será directa. Para lanzarla, el equipo atacante situará una chapa junto al balón en direc-



ción a la portería, y la barrera (de no más de tres jugadores) se formará a unos diez centímetros (cinco dedos, aproximadamente). Si el jugador que sufre la falta no tiene posibilidad de tiro a puerta o está en su campo, el lanzamiento será indirecto y constará de dos toques, siempre con chapas diferentes.



■ El portero sólo puede ser colocado en el área grande cuando el balón esté fuera de esa zona. Si se encuentra dentro, el guardameta tendrá que retroceder hasta su área.

En cualquier momento del juego y siempre que el balón haya traspasado la línea central, el equipo atacante podrá lanzar a puerta. Para ello, y antes de lanzar, tendrá que avisar de que va a tirar a puerta diciendo "¡a gol!" (excepto en las faltas directas), permitiendo al equipo defensor la colocación de su portero sin que le corra turno. No se contarán como válidos los goles desde campo propio, aunque rebote la pelota en jugadores situados en el terreno contrario.

Si el lanzamiento es desde fuera del área grande, el portero podrá colocarse con la mano en cualquier lugar de las dos áreas. Si el lanzamiento es desde el interior del área grande, el guardameta tendrá que situar-

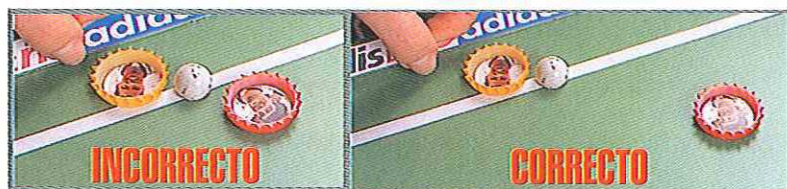
se obligatoriamente en el área pequeña. Si en su desplazamiento, el esférico quedase en el interior del área pequeña y el turno correspondiese al atacante, el portero deberá ser colocado en la línea de meta.

El esférico será del portero cuando sea su turno y esté en el área pequeña. En ese caso, el guardameta podrá golpear la pelota. Si ésta queda en posición de disparo para el atacante y advierte que va a lanzar "¡a gol!", el portero no podrá moverse del lugar en que ha quedado tras su salida. Si no hay posibilidad de lanzamiento a puerta, se puede volver a situar al portero en su área.

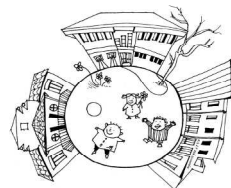
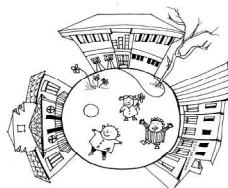
A diferencia del fútbol profesional, en las chapas no existe la posición de fuera de juego.

Antes de cada falta, saque de banda o de esquina, el equipo atacante podrá desplazar mediante toques a dos jugadores, además del que sitúa para el lanzamiento, y el equipo defensor otros dos. Para los saques y las faltas indirectas, el atacante tendrá dos toques, seguidos y siempre con chapas distintas.

Siempre que el balón salga por la línea de fondo y antes de que saque de puerta el portero o cualquier otro jugador, cada equipo remodelará sus líneas, moviendo los jugadores que desee no mediante toques



■ Para un juego más fluido se evitará la obstrucción de movimientos. En los saques de banda, el defensor deberá mantener la distancia de diez centímetros respecto al lanzador.



corazón. La forma elegida es libre, pero nunca podrá arrastrarse la mano o el dedo dirigiendo la chapa por el campo.



■ La forma de tocar el balón y mover los jugadores es libre. 'Intergol MoviStar' recomienda las tres posturas más cómodas. Pero recuerda: los golpes tienen que ser secos y precisos.

El balón

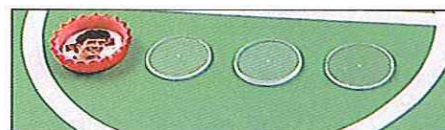
Es una media esfera. La parte plana tocará el terreno de juego y únicamente se le podrá dar la vuelta para el lanzamiento de faltas y penalties, y así conseguir la elevación del esférico por encima de otros jugadores. Si desea jugar con las reglas clásicas puede utilizar un garbanzo como pelota, nunca una bola completamente redonda, ya que rodaría en exceso.

Los jugadores

Se utilizarán once o siete chapas por equipo. Cada conjunto dispone de lentes de plástico que se podrán distribuir entre las chapas antes del comienzo del partido para lograr más peso, insertándolas dentro del tapón.



■ En el saque de centro, los jugadores del equipo que defiende deberán estar a no menos de cinco centímetros para no obstruir el juego.



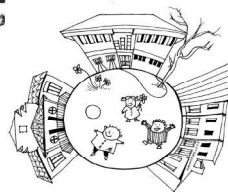
■ 'Intergol MoviStar' ofrece un juego de lentes de plástico para dotar de más peso a los jugadores. El máximo será de tres por jugador.

El número de lentes por chapa no podrá pasar de tres y sólo podrá corregirse el peso de cada jugador en el descanso.

REGLAMENTO DEL GRAN JUEGO DE FÚTBOL-CHAPA

por Alberto Gayo y Oscar Ruano

Una vez insertadas correctamente cada una de las piezas, el tablero de fútbol-chapa podrá ubicarse sobre cualquier superficie, aunque es más recomendable sobre una mesa o en el suelo.



El partido



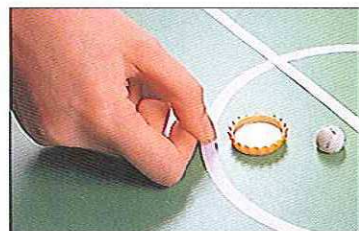
Con práctica pueden llegar a reproducirse escenas del auténtico balompié: pases largos, desmarques, carreras por banda, etcétera.

Cada uno de los dos tiempos de un partido de fútbol-chapa tiene una duración de 20 minutos. Cualquier incidencia que provoque la paralización excesiva del juego se compensará al final de cada parte. Si en

el momento en que se cumplen los 20 minutos el balón continúa en juego, el partido sólo se dará por concluido cuando la pelota salga por la línea de portería o de banda.

El toque

El movimiento de los jugadores se consigue mediante toques con dos dedos de una misma mano, casi siempre con el pulgar y el índice o con el pulgar y el



sino cogiéndolos con la mano. El equipo que saque de puerta tendrá dos tiradas, siempre con chapas diferentes.

Si durante el lance del juego una chapa se sale de los límites del terreno de juego, no habrá posibilidad de volver a introducirla en el campo, tendrá que tirar desde esa posición cuando le toque.

Después de cada gol, ambos equipos colocarán todos sus jugadores en el campo con la mano.

El penalti

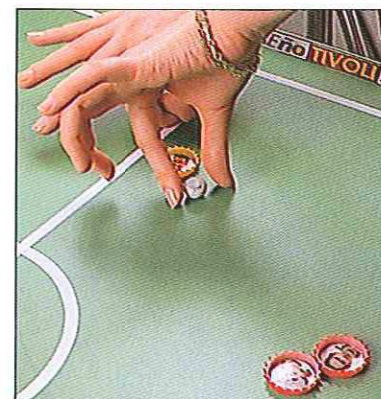
Comete penalti el jugador que, antes de tocar el balón, roza o toca una chapa del equipo adversario que esté situada dentro del área.

Cuando se señale la pena máxima, la pelota se colocará en el punto de

penalti, luego se colocará el jugador lanzador y el último en situarse será el portero. Antes de cada partido se decidirá si en los penaltis y en las faltas directas se permite al lanzador la colocación de un puente con los dedos de la mano libre delante de la pelota. De esta manera, se controla mucho mejor la dirección del lanzamiento.

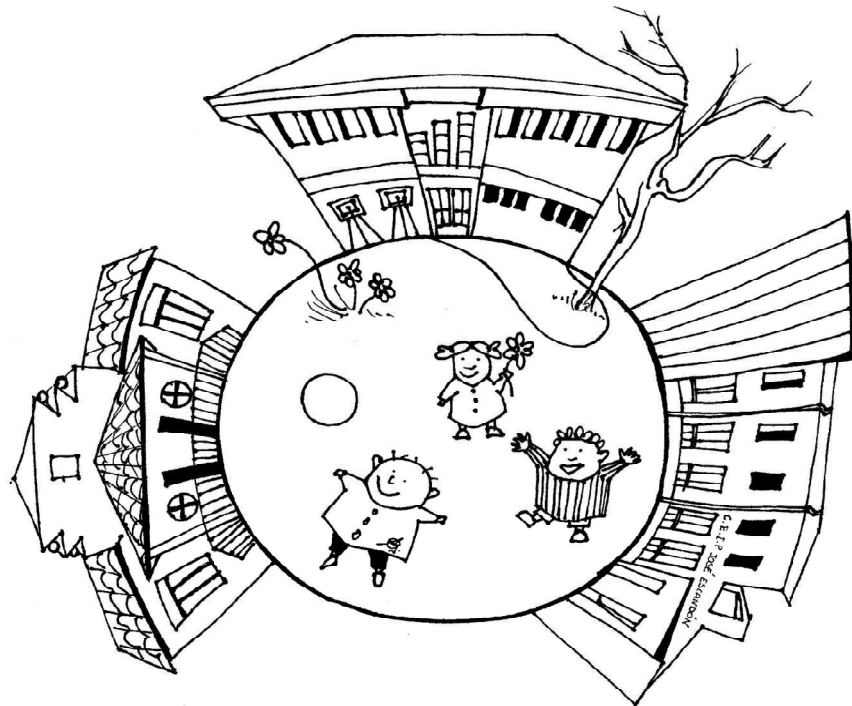


En los penaltis, el lanzador puede colocar su jugador en la posición y orientación deseada, que ya no podrá variar. Posteriormente se situará el portero. Si se junta demasiado el jugador a la pelota, ésta saldrá disparada en línea recta. Se debe poner el jugador lo más separado posible para engañar al guardameta.



La utilización del puente para dirigir el balón sólo está permitida en los lanzamientos de faltas directas o penaltis. Hay que practicar porque no es fácil.

REGLAMENTO DEL JUEGO



C.E.I.P. JOSÉ ESCANDÓN
SOTO DE LA MARINA
CANTABRIA
cpjoseescandon@gmail.com
942.57.81.86