	Colegio Sta. Mª de la Capilla Hermanos Maristas de Jaén	APUNTES DE CLASE CURSO 1º ESO
	EL KORFBAL. Orígenes y reglas de juego	CURSO 20__ / 20 __

LOS ORIGENES DEL KORFBALL

Los orígenes del korfbal se pueden encontrar más en la esfera de la recreación que en el deporte de alto nivel.

El korfbal se originó en **Holanda** a principios del siglo XX.

Nico Broekhuizen, profesor de **Ámsterdam**, elaboró la idea del juego en un curso de verano impartido en Suecia, en donde determinó las reglas.

Aunque la forma primitiva del korfbal fuese importada de Suecia por su creador y fundador, se puede establecer que el korfbal es de **origen holandés**, pues durante sus casi 100 años de historia el juego evolucionó hasta convertirse en un deporte reconocido en Holanda y, posteriormente, fuera de este país.

En **1903** se fundó la **primera asociación**: *la Asociación Holandesa de Korfbal (DKA)*.

En **1933** se funda la *Federación Internacional de Korfbal (FIK)* que en **1982** pasa a ser la *Internacional Korfbal Federation (IKF)* y que hoy en día cuenta con 33 países miembros en 5 continentes.

En **1952** se realizaron los **primeros encuentros en pista cubierta**, ya que en un principio se había ideado como deporte de exterior.

La **expansión europea de este deporte** comienza en **1946** por Inglaterra, Francia y Alemania y, casi simultáneamente, en las Antillas Holandesas, India, Indonesia, China Taipei y otros países de la zona asiática, así como posteriormente en Australia y Estados Unidos.

Hacia los **años 70** se empieza a introducir el korfbal en Portugal y España, donde su práctica se inició en *Marbella (Málaga)* con un considerable número de practicantes. Posteriormente se extendió hacia otras zonas y con el transcurso del tiempo decayó la práctica. **Cataluña** fue la comunidad autónoma donde enraizó y es donde en la actualidad se ubican la mayoría de clubes y entidades agrupadas en la *Unió Catalana de Korfbal (UCK)*. Terrassa fue la ciudad donde se inició su práctica a principios de los años 80.

EL KORFBAL. DEPORTE COLECTIVO.

El término korfbal es holandés, y significa *korf* (cesta) y *bal* (pelota). Su traducción es baloncesto, pero la palabra holandesa ha permanecido para evitar confusión con el básquet. En español se ha traducido como balón-korf. La denominación más usada es el original holandés KORFBAL.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

La especificidad del korfbal proviene de dos principios de juego esenciales: **la coeducación y la cooperación**.

La idea central del korfbal es que se consigue puntuar gracias al resultado del trabajo en equipo, de la colaboración de todos sus componentes.

El korfbal es contrario al individualismo. No se permite driblar y están prohibidos todos los modos de desplazamiento con el balón. Por este motivo, el trabajo en equipo es imprescindible y viene reforzado por la prohibición de jugar sólo. El hecho de no poder jugar sólo fuerza a los componentes del equipo a estar disponibles para cooperar.

El korfbal propone, a partir de su estructura y reglamentación, la cooperación entre los jugadores/as.

En este deporte todos los jugadores/as tienen la oportunidad de puntuar y de jugar en todas las posiciones.

REGLAS DEL KORFBAL

1. Campo de juego.

Las dimensiones del campo son 40x20 m en pabellón cubierto y 60x30 al aire libre, y está dividido en dos cuadrados iguales. La proporción existente entre longitud y anchura es de 2:1.

2. Líneas de juego.

El campo de juego está marcado por las líneas externas y la línea de medio campo. El punto de penalti está señalado a una distancia de 2,5m frente al poste, viniendo este desde el centro del campo.

3. Postes.

Los postes están situados en el eje longitudinal del campo y se encuentran a una distancia respecto a las líneas exteriores igual a 1/6 de la longitud del campo. Los postes son redondos (madera sólida de 5-8 cm de diámetro exterior o tubo de metal de 4,5-6 cm de diámetro exterior). Estarán situados perpendicularmente en o encima del suelo y no podrán sobresalir por encima de la canasta.

4. Canastas.

Un cilindro de mimbre sin fondo debe ser acoplado a cada poste. La canasta debe mirar hacia el centro del campo y su eje superior debe encontrarse en todas partes a una distancia de 3,5 m del suelo. Las canastas tienen 25 cm de altura, un diámetro interior de 39-41 cm y su borde superior tiene una anchura de 2-3 cm

5. El balón.

El balón empleado será específico de korfbal, similar al de fútbol (nº 5), con un peso de 425-475 gr.

6. Los jugadores/as

a. *Número y posición:* cada equipo está compuesto por 4 jugadoras y 4 jugadores. En cada cuadro se sitúan 2 jugadoras y 2 jugadores.

b. *Sustitución de jugadores/as:* se permiten dos sustituciones por equipo. Una vez se haya sustituido a un jugador/a, éste no podrá volver a incorporarse al juego.

7. El árbitro/a

El árbitro controla el juego y sus tareas son, entre otras:

- Hacer cumplir las reglas. El árbitro/a penalizará cada falta contra las reglas, excepto en el caso que esto significase una desventaja para la parte contraria (“ley de la ventaja”).
- Iniciar el inicio, la parada y la reanudación del partido.
- En caso de mal comportamiento, el árbitro/a podrá avisar al jugador/a formalmente, mostrándole la tarjeta amarilla. Podrá expulsar al jugador/a mostrándole la tarjeta roja.

8. Liniers.

En cada partido puede haber dos liniers.

9. Duración.

La duración máxima de un partido es de 2x30 minutos con un descanso de 5 a 15 minutos.

10. Tantos.

Se marca un tanto cuando la pelota ha caído por completo a través de la canasta. Será válido un tanto aún cuando el árbitro/a haya pitado con anterioridad una falta contra la defensa, siempre y cuando la pelota haya salido de las manos del atacante en intento de marcar y estuviera fuera del alcance de los defensores en el momento de pitar. El equipo que marque más tantos será el vencedor.

11. Cambio de función y cambio de cuadro.

El cambio de función y el cambio de cuadro se realizará cuando se consiga una acumulación de tantos pares entre ambos equipos: los defensores pasan a ser atacantes y viceversa.

Después del descanso el cuadro de ataque se cambia y se atacará en el cuadro contrario al del primer período y sin realizar cambio de función.

12. El saque inicial.

El saque inicial será efectuado por un atacante cerca del centro del campo, al empezar el partido, al iniciar el segundo período y después de cada tanto. En el **primer caso**, el saque es efectuado por un atacante del equipo de casa, en el **segundo caso** por un atacante del equipo visitante y en el último caso por un atacante del equipo que haya encajado el tanto. Se aplicarán las mismas estipulaciones que en el caso del “saque libre” (véase el punto 16).

13. Faltas contra las reglas.

Durante el partido ESTÁ PROHIBIDO:

- a) *Tocar la pelota con el pie o con la pierna de forma intencionada.*
- b) *Jugar la pelota con el puño.*
- c) *Tomar la posesión de la pelota en una posición de “caído”.* Cuando cualquier parte del cuerpo que no sean los pies esté tocando el suelo, no estará permitido coger ni tapar la pelota.
- d) *Correr con la pelota.* Correr con la pelota es contrario a los requerimientos de la cooperación, por lo que desplazarse con la pelota, únicamente está permitido sí, por lo contrario, resulte imposible pararse con la pelota. Aplicando estos principios se deben distinguir tres casos:
 1. Al recibir la pelota el jugador/a está parado: en este caso puede pivotar.
 2. Al recibir la pelota el jugador/a está corriendo o saltando, se detiene y después pasa la pelota. El principio requiere que al recibir la pelota se intente efectuar inmediatamente la parada. Después de parar se aplican las mismas reglas que en el caso n° 1.
 3. Después de recibir la pelota corriendo o saltando, el jugador/a juega la pelota sin parar. Esto está permitido siempre y cuando al recibir y pasar la pelota se efectúe en un tiempo muy corto o en un solo movimiento fluido.
- e) *Evitar la cooperación (“jugar solo”).* Se evita la cooperación cuando:
 - Un jugador/a efectúa un pase con la intención de recoger la pelota de nuevo y en otro lugar.
 - Un jugador/a bota la pelota corriendo al lado (“driblar”)

Jugar sólo NO ES PENALIZABLE cuando:

- El jugador/a no cambian aparentemente de posición (p.ej., un jugador/a, mientras está parado, pasa la pelota de una mano a otra, o bota la pelota contra el suelo)
- La falta contra la regla de cooperación fue cometida sin intención (p. ej. un jugador/a pasa la pelota a un compañero/a pero éste último falla en la recogida, o cuando en una disputa con el contrario, el jugador/a no es capaz de coger la pelota inmediatamente, sino que la bota para cogerla posteriormente).

- f) *Entregar la pelota a un compañero/a sin libre circulación de la misma.*
- g) *Retrasar el juego innecesariamente.* Pasividad.
- h) *Pegar, quitar o coger la pelota de las manos de un contrario.*
- i) *Empujar, pegar u obstruir a un contrario.* Cada impedimento que se haga al movimiento libre del contrario está prohibido independientemente de si es intencionado.
- j) *Impedir el movimiento libre a un contrario en posesión de la pelota.* Al defensor le está permitido evitar que llegue la pelota a su destino, con acciones cuyo resultado sea que la pelota sea tirada contra su mano o brazo. Especialmente le está permitido el bloqueo de la pelota, poniendo su brazo en el camino de la misma, pero no debe:

- impedir el uso libre del cuerpo del contrario bloqueando el brazo de éste en vez de la pelota.
- golpear la pelota o pegar el brazo (p. ej., el brazo usado para el impedimento no debe moverse en dirección a la pelota en el momento del contacto).

k) *Defender a un contrario del sexo opuesto, impidiéndole el tiro o el pase.*

l) *Defender a un contrario que ya está defendido por un compañero/a.*

m) *Jugar fuera de su propio cuadro.*

n) *Tirar a canasta en posición de “defendido”* Se debe considerar el tiro como defendido en el caso que el defensor cumpla las tres condiciones siguientes:

1. Debe encontrarse a un brazo de distancia del contrario y debe mirarle de frente.
2. Debe deliberadamente intentar bloquear la pelota.
3. Debe estar más cerca del poste que el atacante.

o) *Tirar a canasta después de haberse cruzado con un compañero.*

El “corte” se produce cuando el defensa no puede seguir al atacante, a razón de que éste corre tan cerca de otro atacante, que el defensor choca o está a punto de chocar con el último atacante, y por ello, pierde su posición de defensa. El árbitro, en este caso, señalará “corte”.

p) *Tirar a canasta desde el cuadro de defensa, en el “saque libre” o en el “salto neutral”.*

q) *Influir en un tiro a canasta moviendo el poste.*

r) *Agarrar el poste corriendo, saltando o con el fin de moverse con más rapidez.*

s) *Violar las condiciones estipuladas para la ejecución de una falta o un penalti* (véanse los puntos 16 y 17)

14. Pelota fuera.

La pelota está fuera en el momento en que toca la línea exterior del campo de juego, el suelo, una persona o un objeto situados fuera del campo de juego.

En el caso de producirse una situación de “pelota fuera”, un tiro libre será efectuado por el equipo contrario al último que tocó la pelota.

15. Salto neutral.

Cuando dos contrarios obtengan la posesión de la pelota simultáneamente, el árbitro/a detendrá el juego y señalará un saque neutral. Para la realización del mismo, elegirá un jugador/a de cada equipo, que sean del mismo cuadro, y a ser posible de la misma estatura. Los demás jugadores guardarán una distancia mínima de 2,5 m. y solamente podrán tocar la pelota una vez que ésta haya sido tocada por uno de los dos jugadores/as elegidos, o bien después de que la pelota haya tocado el suelo. No está permitido tirar a canasta directamente de saque neutral.

16. El saque libre.

a) *¿Cuándo penalizar con un saque libre?*

Se favorecerá con un saque libre al equipo contrario después de que el árbitro/a haya indicado que una de las reglas (véanse los puntos 13 o 14) ha sido violada.

b) *Sitio del saque libre.*

El tiro libre se efectúa en el sitio donde se cometió la infracción. En caso de que una pelota salga fuera de banda, el tiro libre es efectuado desde fuera del campo, cerca de la línea exterior por donde salió la pelota o por donde el jugador/a infractor tocó o cruzó la línea.

c) *¿Cómo efectuar el saque libre?*

El jugador/a que efectúa el tiro libre debe jugar la pelota dentro de los cuatro segundos a partir del momento en que el árbitro/a haya indicado, por medio de su silbato, el inicio de la jugada. Todos los demás jugadores/as deberán guardar una distancia mínima de 2,5 m. respecto a la pelota. Además, los jugadores/as atacante deberán mantener 2,5 m de distancia entre ellos. En el momento en que el jugador/a que debe efectuar el saque mueva la pelota, o cualquier parte de su cuerpo, los defensores

tendrán derecho a invadir la zona prohibida. Los atacantes podrán entrar cuando la pelota haya recorrido los 2,5 m de distancia. Si el saque libre no es efectuado dentro de los cuatro segundos, se favorecerá al equipo contrario con un nuevo saque libre.

17. El penalti.

a) ¿Cuándo penalizar con un penalti?

Las infracciones que lleven consigo la pérdida de una oportunidad de marcar un tanto se penalizarán con un penalti a favor del equipo contrario. También se puede penalizar con penalti, y después de haber avisado previamente, las infracciones repetidas que impidan impropriamente el ataque. Se efectuará desde el punto de penalti

b) ¿Cómo efectuar un penalti?

Está permitido marcar un tanto directamente desde el punto de penalti. El jugador/a que efectúa el penalti no puede tocar el suelo entre el punto de penalti y el poste, con ninguna parte del cuerpo, antes de que la pelota haya salido de sus manos. Hasta aquel momento todos los demás jugadores /as deben guardar una distancia mínima de 2,5 m. en todas las direcciones y desde cualquier punto de la línea imaginaria entre el poste y el punto de penalti.

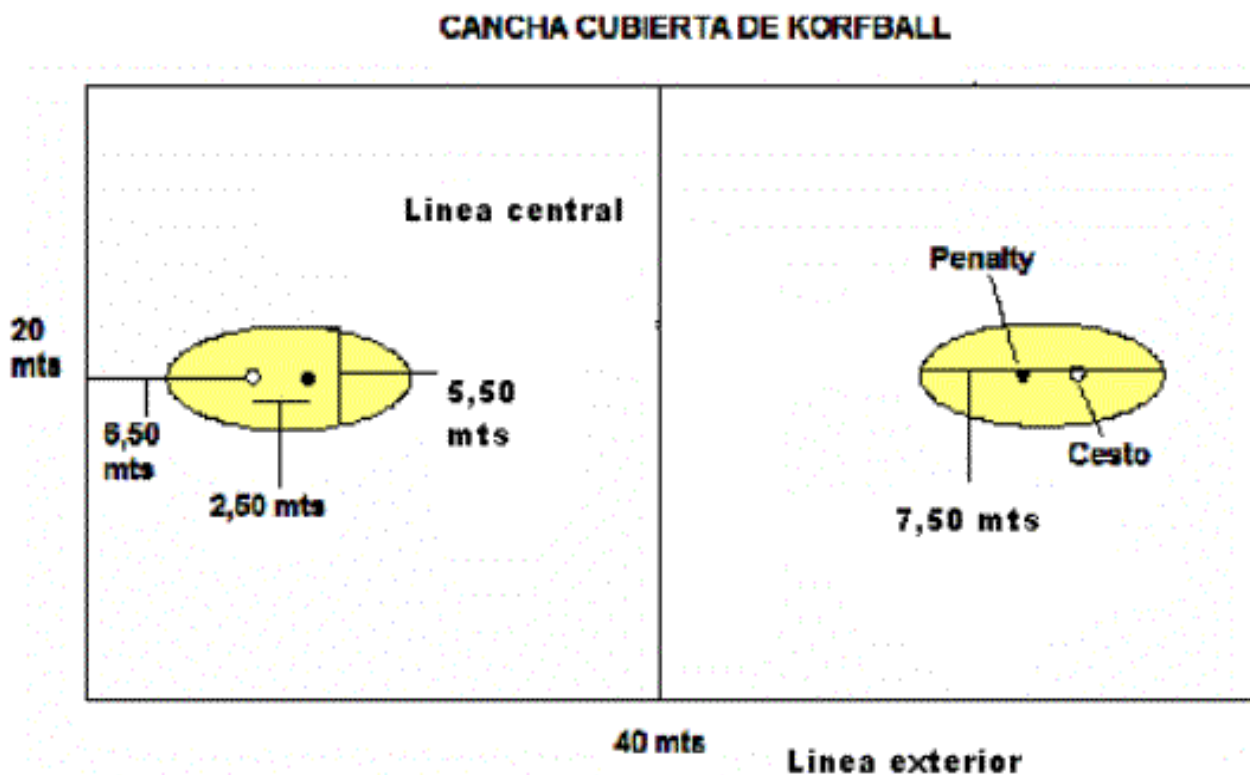


Figura 1. Dimensiones del terreno de juego del balonkorfbal.

En la página siguiente podrás ver como son las canastas para jugar a korfbal

