

PINFU VOTE



R. Pablo Rodríguez García

PINFUVOTE

1. INTRODUCCIÓN

2. REGLAMENTO

3. DIFUSIÓN Y CAMPEONATOS

ANEXO I: MÁS INFORMACIÓN



1. INTRODUCCIÓN



El pinfuvote es un nuevo juego que nace en Andalucía en 1992, en la localidad de Dos Hermanas (Sevilla) de la mano de Juan Lorenzo Roca (profesor de EF). Se caracteriza por ser una mezcla entre las reglas de ping-pong, fútbol, tenis y voleibol, haciéndolo sencillo y original.

PINFUVOTE



2. REGLAMENTO

A) TERRENO DE JUEGO Y NORMAS BÁSICAS

B) BALÓN Y BOTE

C) LA RED

D) EL PUNTO Y CÍRCULO

E) ZONA Y SAQUE

F) PUNTUACIÓN

G) CAPITÁN Y ÁRBITRO

2. REGLAMENTO

A) TERRENO DE JUEGO Y NORMAS BÁSICAS

La superficie debe ser lisa y se puede jugar en albero, cemento, tarima flotante, etc.

Las medidas del campo dependen del número de jugadores que van a jugar, pudiendo reutilizarse las pistas polideportivas.

Pista de voleibol

Equipos: 4, 5 y 6

Pista de baloncesto

Equipos: 7, 8, 9 y 10

Pista de balonmano

Equipos: 11 a 20



2. REGLAMENTO

A) TERRENO DE JUEGO Y NORMAS BÁSICAS

NORMAS BÁSICAS

<https://www.youtube.com/watch?v=fV5pEL74wGY>



2. REGLAMENTO

B) BALÓN Y BOTE

Es de gomaespuma, de textura blanda, ligero y con un bote agradable. Debe tener una circunferencia entre 60 y 70 cm. En el mercado se pueden encontrar de una amplia variedad de colores.



PINFUVOTE

REGLAMENTO



2. REGLAMENTO

B) BALÓN Y BOTE

El balón se puede golpear con cualquier parte de nuestro cuerpo, pero el mismo jugador no puede golpear el balón dos veces seguidas.

Cada equipo tiene un máximo de 3 toques.



2. REGLAMENTO

B) BALÓN Y BOTE

BOTE

Los 3 toques de los que dispone un equipo pueden ser:

- Aéreos.*
- Esperando que el balón bote en el suelo.*

Si el balón bota en la línea, la acción es válida.



2. REGLAMENTO

C) LA RED

Sobre la línea central que divide los campos, irá suspendida una red a 1.07 m (misma altura que el tenis). El balón deberá pasar entre los postes a los que sujetan la red.

La red puede ser tocada por el balón durante el juego (con excepción del saque que debe ser limpio), pero será falta que un jugador toque la red.



2. REGLAMENTO

D) EL PUNTO Y CÍRCULO

¿CÓMO CONSEGUIR EL PUNTO?

El punto siempre está en juego y se consigue cuando se produzcan estas situaciones:

- El balón bota en el suelo dos veces seguidas.
- El balón no rebasa la altura de la red.
- El balón es lanzado fuera del campo.
- El jugador golpea dos veces seguidas.
- El equipo toca el balón mas de tres golpes aéreos.



2. REGLAMENTO

D) EL PUNTO Y CÍRCULO

¿CÓMO CONSEGUIR EL PUNTO?

O faltas antirreglamentarias:

- Por invadir el campo contrario por encima o por debajo de la red.
- Por rematar directamente después de saque sin que haya habido juego previo.
- Por tocar la red con cualquier parte del cuerpo aunque sea de forma indistinta.
- Por cambiar un jugador de una zona a otra sin haber finalizado el SET.



2. REGLAMENTO

D) EL PUNTO Y CÍRCULO

¿CÓMO CONSEGUIR EL PUNTO?

Y por último cuando se cometen faltas técnicas:

- Al insultar a un propio compañero del equipo.
- Al insultar a un jugador del equipo contrario.
- Al insultar al árbitro o mostrar burlas hacia el mismo.
- Al realizar cualquier acto antideportivo sobre el balón.
- Al cometer cualquier gesto o insulto sobre el público.

2. REGLAMENTO

D) EL PUNTO Y CÍRCULO

¿CÓMO CONSEGUIR EL PUNTO?

Observaciones

(En cualquier caso será el árbitro quien aplique la falta concreta y si la considera GRAVE el jugador será expulsado del terreno de juego y entrará otro en su lugar; con objeto de que se produzca el principio de igualdad y no haya inferioridad numérica).

2. REGLAMENTO

E) ZONA Y SAQUE

LAS ZONAS DE JUEGO

El campo de juego tiene 4 zonas iguales sea la pista que sea, para que el mismo nº de jugadores estén respectivamente en cada una.

En relación a la cercanía de la red, la primera zona se llama "delanteros" y los mas retrasados cerca de la línea de fondo son los "traseros". Será el capitán del equipo el que entregará la lista para conocimiento del árbitro y posterior orden de saques.

Siempre se tendrá en cuenta la igualdad del nº de jugadores en cada zona; salvo que el equipo sea impar; si se produjera esta circunstancia uno de ellos actuaría siempre dentro del círculo de saque, quedando fijo en dicha posición hasta finalizar el SET.



2. REGLAMENTO

E) ZONA Y SAQUE

EL SAQUE

Es una acción muy importante en el ataque de un equipo lo cual se aconseja que tod@s los jugador@s deben realizarlo correctamente. Un jugador realizará siempre el saque desde el círculo central como una norma básica cumpliendo el requisito de mantener los dos pies dentro del círculo y no realizar salto alguno. Una vez efectuado el saque el balón deberá rebasar limpiamente la red sin tocarla; en caso de que el balón pasara al otro campo y tocara la red se producirá "media" (concepto de ping-pong) teniendo derecho a realizar otro saque.



2. REGLAMENTO

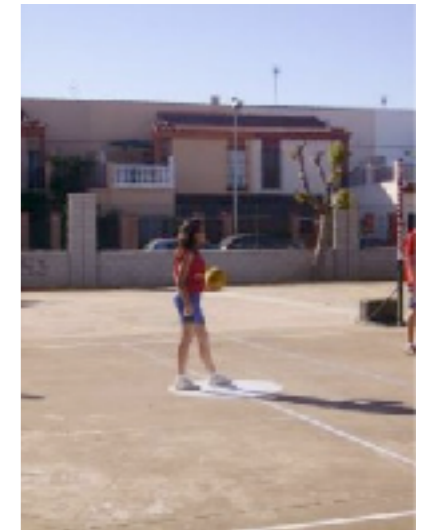
E) ZONA Y SAQUE

EL SAQUE

Las formas de realizar el saque son diversas según la parte del cuerpo a emplear:

- Con el pie de forma directa y golpeándola en el aire.
- Con el pie después de botar en el suelo.
- Con una mano simulando un lanzamiento de balonmano.
- Con la mano alta realizando un saque de tenis.
- Con la mano baja realizando un saque de seguridad.
- Con la cabeza.

Se recuerda que los jugadores libremente pueden moverse dentro de la misma zona durante el SET de juego, pero una vez acabado se podrá optar a cambiar de Zona, conforme a la directriz del entrenador, que facilitará la lista con el o los cambios efectuados.



2. REGLAMENTO

F) PUNTUACIÓN

LA PUNTUACIÓN...¿CÓMO SE GANA UN PARTIDO?

Un equipo ganará cuando lo haga en tres **Sets**.

Un **SET** equivale a 25 puntos y siempre habrá una diferencia de 2 puntos.

Se jugarán un máximo de 5 Sets si el partido es muy disputado, con la salvedad de que el último y quinto SET valdrá 15 puntos.

Los resultados posibles en un partido podrán ser 3-0 / 3-1 ó 3-2.



2. REGLAMENTO

F) PUNTUACIÓN

REGLA DE LOS 3 PUNTOS SEGUIDOS POR UN MISMO JUGADOR

Cuando el equipo que tiene posesión de saque y el jugador que está sacando obtiene 3 puntos seguidos de saque o de jugadas, se producirá un cambio de líneas de jugadores delanteros y traseros en los dos equipos. Dicha acción será indicada por el árbitro en caso de incumplimiento de algún/a jugador/a, esta causa será motivo de falta y el árbitro dará el punto al otro equipo.

Después de haber realizado el **cambio de líneas** el equipo que tenía el saque, seguirá sacando pero lo hará otro jugador/a, esta regla pretende que haya una estimulación en los jugadores de los dos equipos.



2. REGLAMENTO

F) PUNTUACIÓN

SUSTITUCIÓN DE JUGADORES/AS

En Pinfuvote los cambios son ilimitados quedando a criterio del entrenador/a y respetando siempre el principio de **Igualdad**, no pudiendo existir superioridad numérica en ninguno de los dos equipos.

La sustitución de un jugador/a por otro/a podrá realizarse cuando se haya terminado la jugada y antes del comienzo del saque, no importando el equipo que tenga la posesión del balón.



2. REGLAMENTO

G) CAPITÁN Y ÁRBITRO

EL CAPITÁN

Se distingue del resto de sus compañeros por llevar un brazalete o lazo en el brazo izquierdo.

Entre sus funciones se destacan:-Llevará al árbitro la lista del orden de los jugadores que realizarán los saques en cada SET.

-Será el único que podrá dirigirse al árbitro de forma respetuosa para poder aclarar cualquier situación dudosa del juego.

-Realizará en presencia del árbitro el sorteo de elección de campo o saque.

-Recogerá el Acta Final del partido



2. REGLAMENTO

G) CAPITÁN Y ÁRBITRO

EL ÁRBITRO

Revisará el estado del terreno de juego así como la red, balón y comprobará las fichas de los/as jugadores/as.

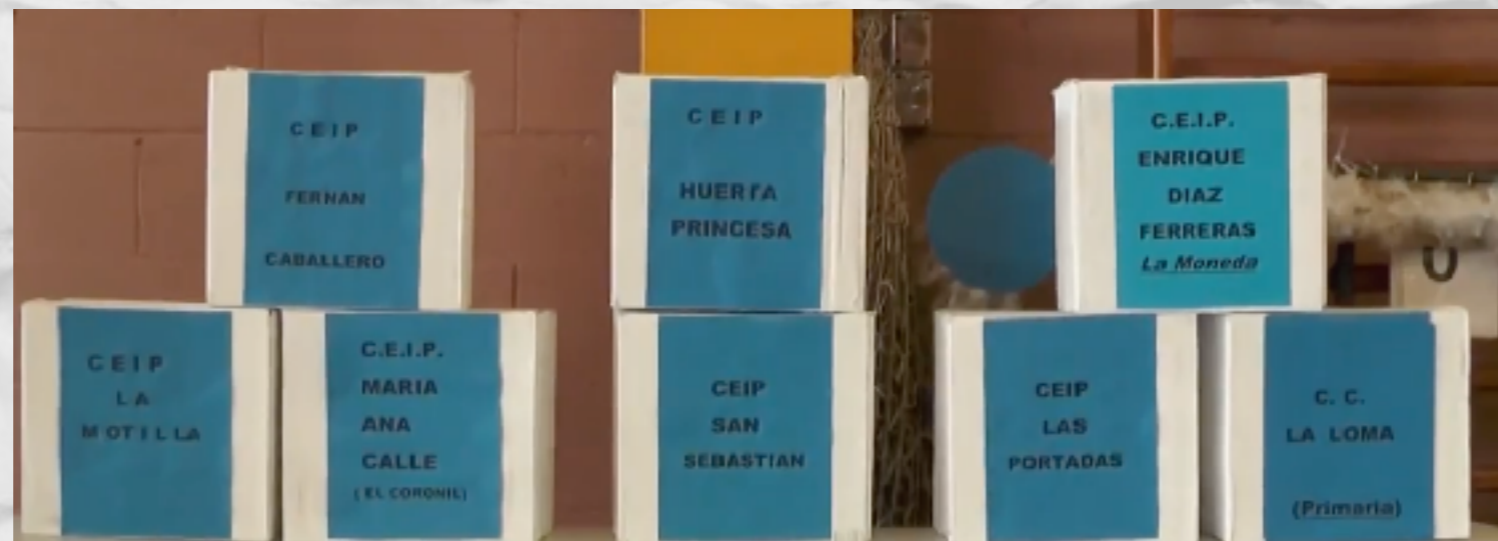
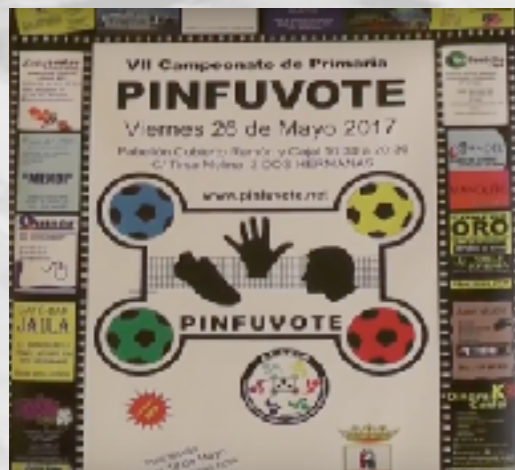
Es el encargado de aplicar el Reglamento y actuará con la máxima neutralidad, a la hora de tomar las decisiones en cualquier acción del juego.

Recogerá al principio del partido y de cada SET el orden de saque de los jugadores de los equipos facilitadas por los capitanes/as.

Cualquier anomalía durante el partido quedará reflejada en el Acta Final, así como la puntuación obtenida por cada equipo. Se facilitará copia al equipo Local, Visitante, Federación y Colegio de Árbitros.

3. DIFUSIÓN Y CAMPEONATOS

El último Campeonato se disputó en Dos Hermanas los días 26 y 27 de mayo de 2017. Se disputó un Campeonato de Educación Primaria y otro de Educación Secundaria.



<http://www.pinfuvote.net/campeonatos-de-pinfuvote-mayo-2017-video/>

PINFUVOTE



3. DIFUSIÓN Y CAMPEONATOS



PINFUVOTE



ANEXO I: MÁS INFORMACIÓN

<http://www.pinfuvote.net/>

<http://www.pinfuvote.net/descargas/>
- DVD Didáctico 1 (versión española)

Contacto

Juan Lorenzo Roca

670 051 939

juanloroca@hotmail.com

www.pinfuvote.net

PINFUVOTE





END

