

Agradecimientos:

Mi agradecimiento a tod@s l@s alumn@s que han disfrutado con el Rubeisbol entre los años 2012 y 2018

-A los árbitros que han hecho posible que este juego se haya podido realizar.

Y muy especialmente a los alumnos:

-Amina Lourido, Rita González y Laura Alonso,, primeros alumnos árbitros del Rubeisbol (Curso 15-16 y 16-17), que han animado con el desarrollo del juego.

-Beatriz Crespo, Yerai Orts, Marta Cadilla y Lorena Fernández : Alumn@s de 1º de Bachillerato, que han ayudado con el arbitraje de manera incondicional en los campeonatos del curso 2017-18, y me han ayudado con la verificación de este documento.

RUBEISBOL

Historia:

Juego creado por Luis Miguel Fariña Barreiro, en Vigo (Galicia - España) entre los años 2012 y 2018.

A continuación voy a contarte los inicios de este juego, que ha ido cobrando forma, tras varios años de adaptación de normas y espacios, ante la gran aceptación de los alumnos desde 5º de Primaria hasta 1º de Bachillerato.

En el año 2012, realicé la compra de un bate de beisbol, con el fin de dar a conocer ese deporte en 3º y 4º de eso. Tras comprobar la dificultad de bateo, y ver que el juego se hacía muy lento, se me ocurrió la idea de utilizar uno de los balones de rugby pequeños, que teníamos para trabajar en primaria, en lugar del bate y el balón de beisbol. Los alumnos tendrían que lanzar el balón de rugby, en vez de batear el balón de beisbol.

Pensé en el nombre de Rubeisbol, porque el juego, aunque ahora es muy diferente, se basaba en jugar con un balón de **Rugby** al **Beisbol**

Ese año empecé a adaptar las normas, observando los imprevistos que el mismo juego plantea:

-Se aumenta el número de bases a 5, con el fin de lograr un mayor recorrido y aprovechar el campo de fútbol sala.

-Se permite que en cada base exista un número ilimitado de jugadores. Ya no es como en el beisbol, en el que se permite sólo a un jugador atacante por base.

-Se establece como límite del campo, el de fútbol sala, de manera que si el balón bota cae directamente fuera de los límites, el jugador queda eliminado.

-...

Ese año 2012, en Mayo, se puso en marcha una serie de partidos en Bachillerato, con gran aceptación por parte de los alumnos. Estaban conmigo los profesores de prácticas Marcos y Gustavo, y pudimos observar como los alumnos de bachillerato se implicaban positivamente en el juego. Además, si en esas edades es difícil realizar una actividad conjunta en la que alumn@s con muy distintas habilidades y capacidades jueguen juntos, con el Rubeisbol se había conseguido una gran participación integradora.

En el año 2013 se establecen otros cambios, para hacer el juego más participativo:

-Ante la situación de los partidos en los que el equipo atacante ya va por delante del defensor en el marcador, y el equipo defensor no volverá a lanzar, se establece que el equipo defensor conseguirá un punto por cada jugador eliminado.

-...

Desde ese año, hasta Abril del 2018 se han venido adaptando las normas, para hacer el juego más dinámico:

-Los alumnos eliminados vuelven a lanzar (se sitúan al final de la fila de lanzadores),

-Si el equipo defensivo coge el balón en el aire tras ser lanzado por el atacante, éste no queda eliminado, la jugada sigue, y el equipo defensor suma un punto.

-Sólo se puede entrar en la línea de meta si un jugador hace un homeround (vuelta entera después de lanzar el balón sin ser cerrado en ninguna base), o en la jugada en la que lance el último atacante.

-En defensa se permite dar sólo dos pasos con el balón en la mano, para evitar que los jugadores corran de una base a otra si realizar pases, favorecer la participación de más jugadores, y dar más importancia a la técnica del pase / recepción.

-...

En Marzo de 2017, tras varios años de poner en práctica el Rubeisbol en los distintos cursos, se realiza un campeonato de Rubeisbol en los recreos. Como ejemplo de la gran aceptación del Rubeisbol, en 5º de primaria logra una inscripción de 34 alumnos de un total de 73. En el mismo campeonato de los recreos, el fútbol consigue una inscripción de 31 alumnos de 5º de primaria, y el baloncesto una inscripción de 16 alumnos.

En el campeonato se inscriben equipos de 5º de primaria, 6º de primaria, 3º y 4º de ESO y 1º y 2º de Bachillerato.

Aunque en 2º de Bachillerato no hay educación física, un grupo de alumnos de ese curso me insistió en la posibilidad de participar en el campeonato, ya que querían volver a jugar al Rubeisbol.

En Marzo de 2018, se inscriben al nuevo campeonato 10 equipos, sumando un total de 82 jugadores (superando en participación al baloncesto y al balonmano) y realizándose 20 partidos.

CONSIDERACIONES PREVIAS

Material Necesario:

-16 Conos : 12 de un color, 2 de otro color y 2 de otro color. (En el caso de la imagen adjunta, 12 conos de color amarillo (que sirven para señalar los puntos de cierre de las bases), 2 conos de color rojo (Zona de lanzamiento) y 2 conos de color azul (Marcan la meta. Los corredores deben entrar entre los 2 conos azules).

-1 Balón de Rugby Mediano o pequeño

-1 campo rectangular (Fútbol sala, Balonmano, o dimensiones similares.)

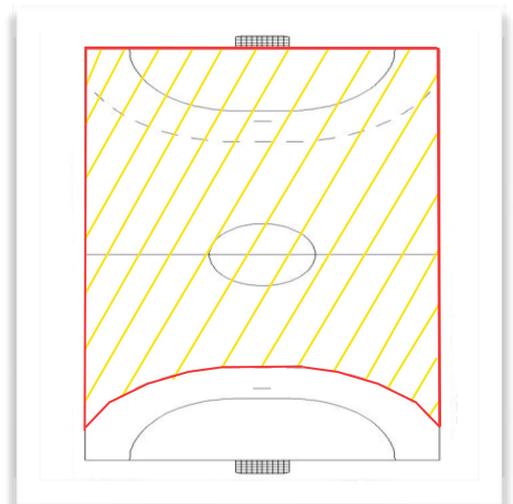
-1 tiza o algún elemento para pintar las líneas anteriores a las bases, y entre las mismas (En la imagen adjunta, aparecen pintadas en color rojo)

-Petos o indumentaria de distinto color (si es posible, ya que facilita el arbitraje, pues el número de jugadores es grande).

Una de las características del juego es que requiere de poco material para poder jugar.

Campo:

El campo está delimitado por la llamada zona de recepción-> Es en esta zona donde debe caer el balón lanzada por el atacante. (Generalmente se juega en un campo de fútbol sala/Balonmano, y se utiliza la línea discontinua para iniciar dicha zona: es la línea de golpe franco de balonmano, situada a 9 metros de la línea de fondo más próxima).



Sentido de la carrera.



Cono



Línea



Jugador

Esta zona de recepción es la zona donde se desarrolla el juego (aunque el balón puede salir de la zona de recepción después de botar dentro del campo). En ella están las bases, el camino virtual de ataque indicado en el gráfico (ver imagen de la siguiente página) por líneas verdes que indican el sentido de carrera y la meta.

Bases:

En el campo hay bases (de la 1 a la 6, siendo la meta la número 6). Cada base consta de 2 conos y 2 líneas. La primera línea está entre los conos. La segunda línea está a 2,5 metros antes de la primera línea. Entre las dos líneas está la zona de la base, en la que los jugadores atacantes están a salvo. La base seis consta de 4 conos y 1 línea de entrada.

En las bases no hay límite al número de atacantes. Pueden coincidir varios atacantes a la vez.

Cuando se cierra una base, se cierran esa base y todas las anteriores. Las posteriores permanecen abiertas hasta que el equipo defensor las cierre.

La base 6 solo se puede cerrar si hay riesgo de homeround (el jugador que va a hacer homeround debe haber pasado de la base 3), o cuando lanza el último jugador en juego.

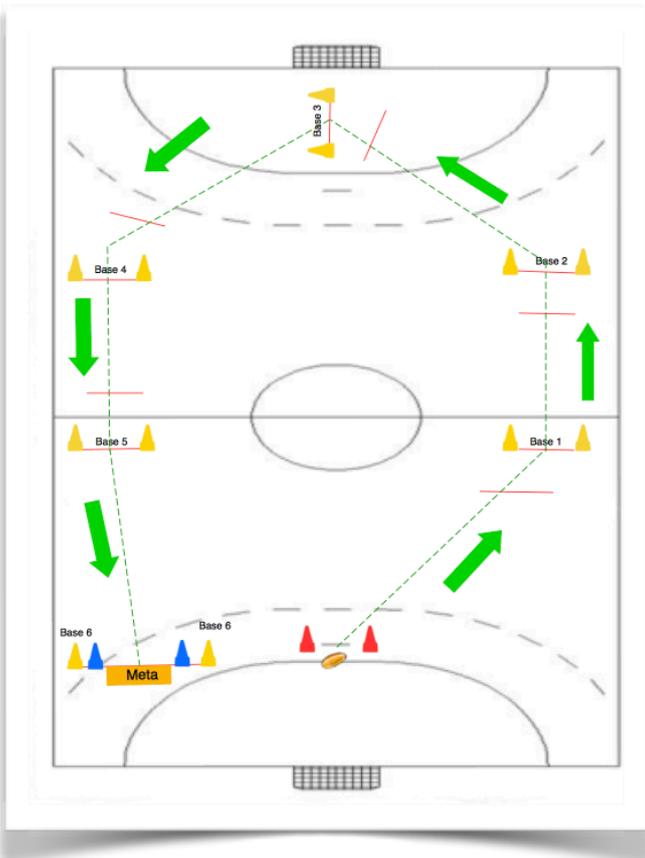
Existe un camino virtual por el cual deben pasar los jugadores atacantes. (Si un atacante pasa por fuera de los conos de una base, queda eliminado, y el equipo defensor suma 1 punto).

Los jugadores defensores deben “ceder el paso” a los atacantes en ese camino virtual, para evitar choques. Si el árbitro considera que un jugador obstruye el paso, o molesta en el desplazamiento a un jugador atacante, la primera base que cierren (que no podrá ser la más cercana a la obstrucción) no se considerará cerrada, y los defensores deberán cerrar otra base antes de poder volver a cerrar ésta en la misma jugada.

Jugadores por equipo:

Mínimo número de jugadores 6-8 por equipo. Máximo, 14-16 por equipo. (Si se pasa de 12 por equipo, el juego se alarga mucho).

Mismos jugadores en cada equipo. Si un equipo tiene un jugador más, a la hora de defender, el equipo contrario defiende con uno menos, para igualar el número de jugadores (se pueden turnar en cada jugada, o cada x minutos), y a la hora de atacar, un jugador puntúa 1 punto más que el resto.



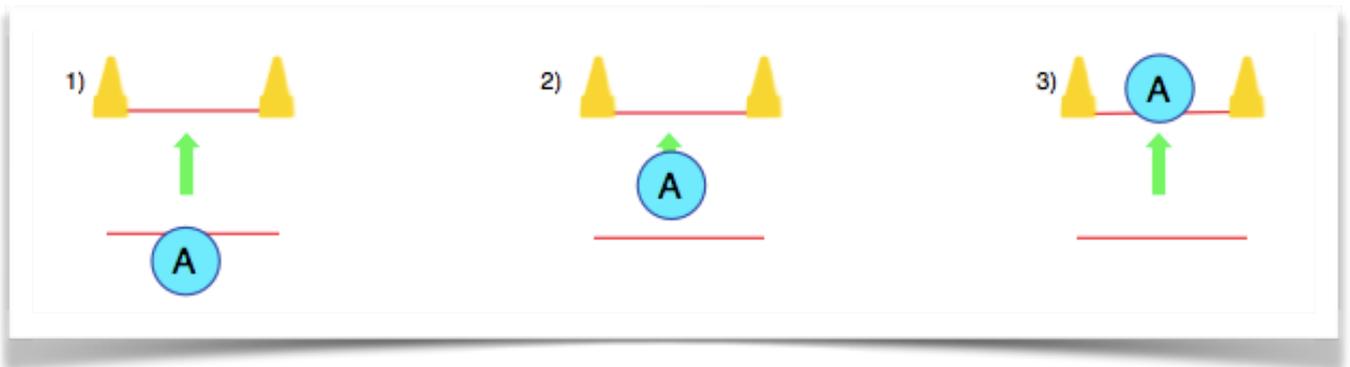
Homeround:

Cuando un jugador saca, pasa por todas las bases, y consigue llegar a meta sin que le cierren una base o lo eliminen, entonces se anota un Homeround. Suma 5 puntos para el equipo, la entrada no se resta de las pendientes, y pueden entrar con él todos los jugadores que están en la base 5 y anteriores. (Los jugadores deben haber pasado por todas las bases y pueden ser eliminados en el camino a la meta).

Entrada en base:

Si un defensor ha cerrado una base, se considera que un jugador ha entrado en base, cuando:

- 1) Alguna parte de su cuerpo está encima de las línea de llegada a la base, aunque no la esté pisando, y se cierra esa base o cualquiera de las siguientes en el sentido de la marcha.



- 2) El jugador está entre las dos líneas
- 3) El jugador tiene al menos 1 pie encima de la línea que está entre los conos, aunque no pise, y se cierra esta base o cualquiera de las siguientes en el sentido de la marcha.

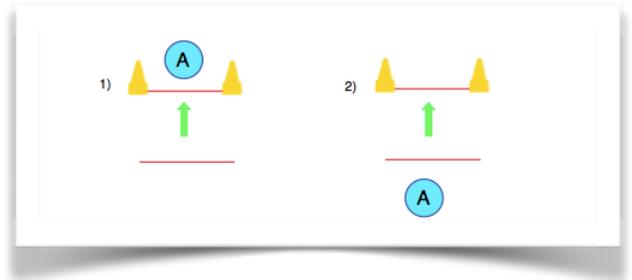
Además, si en el momento de cerrar una base * X o las posteriores, el jugador se encuentra en el aire, se establecerá que entrará en la base X si el primer punto de suelo que toca en la caída está entre las líneas que delimitan la base (incluidas las líneas).

* Cualquier defensor pueden cerrar una base tocando con el balón en uno de los dos conos. No se puede lanzar el balón al cono para cerrarla. El balón tiene que estar en la mano y, a la vez, tocar uno de los conos con el balón.

Conviene que recordar, que si se cierra una base anterior a donde se encuentra un jugador atacante, éste puede seguir corriendo.

Eliminado por estar fuera de base:

Si, en el momento en que un atacante cierra una base X, se considerarán eliminados por fuera de base los jugadores que están e en alguna de las siguientes situaciones:



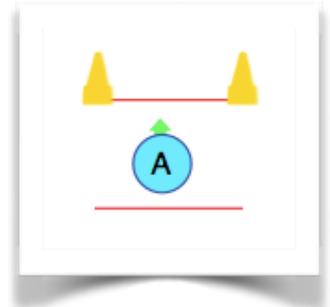
- 1) El jugador está por delante de la línea que une los dos conos, y se cierra una base más adelantada.
- 2) El jugador está antes de la línea anterior a los conos cuando se cierra esa base o una posterior

Nota: Si el jugador está por delante de la línea que une los dos conos, y se cierra una base anterior puede seguir corriendo. (Para la base 5. Ver normativa).

(Los jugadores eliminados volverán a la zona de lanzamiento y el equipo defensor sumará 1 punto por cada atacante eliminado.)

Salida desde la base:

Cuando un jugador atacante se dispone a lanzar, el resto de jugadores atacantes que se encuentran en las bases, deben permanecer entre las líneas que delimitan cada base sin tocarlas.



Duración del partido:

Si hay un tiempo máximo de juego, hay que tener en cuenta que ambos equipos tienen que haber realizado el mismo número de entradas. Por ejemplo, si se establece que el partido es a 3 entradas, y un equipo sólo ha podido realizar 2 entradas, se entenderá que el marcador final será el que estaba vigente justo cuando los dos equipos hubiesen realizado las 2 entradas.

Según la duración del partido, y el número de jugadores por equipo, se pueden realizar de 2 a 4 entradas por equipo. Por ejemplo, en 30-40 minutos, con 2 equipos de 8 jugadores, suele dar tiempo para realizar 2 entradas por equipo.

-Ejemplo de un partido a 3 entradas sin tiempo límite:

Cada equipo dispone de 3 entradas, el otro equipo defiende.

No se puede pasar por la meta hasta que sólo quede un jugador por lanzar.

Cuando en una jugada se pase por meta, se le resta una entrada al equipo.

Hay una excepción: Si un jugador hace un homeround, todos pueden entrar por meta, y no se resta la entrada.

Jugador defensor con balón:

Sólo se pueden dar 2 pasos con el balón en la mano. Si un jugador da más de 2 pasos con el balón en la mano, la primera base que cierren no se considerará cerrada, y su equipo deberá cerrar otra base antes de poder volver a cerrar ésta en la misma jugada. (Hay que indicar que el número de pasos puede ser difícil de contar, por lo que esta norma sólo se aplicará cuando el jugador dé claramente más de 2 pasos).

Sorteo:

Antes de empezar el partido, se sortea que equipo empieza sacando, y cual defendiendo.

Puntuación:

En Rubeisbol se consiguen puntos tanto en ataque como en defensa.

A. En ataque:

- Cada jugador que entra suma 1 punto.
- Un homeround son 5 puntos + los que entren, y no resta entrada.

B. En defensa:

- AIRE: Se suma un punto cada vez que un defensa coge el balón en el aire (sin que toque el suelo) el balón lanzado por el atacante. (Si lo toca un defensor y lo coge otro, no suma punto).
- Eliminación por lanzamiento: El jugador que lanza lo hace fuera de la zona válida de caída (lo hace antes de la línea discontinua o o sale directamente fuera del campo) o el balón toca el techo (pabellón, ...). En estos casos la jugada se anula, todos vuelven a su sitio, y el jugador que acaba de lanzar vuelve a empezar, situándose el último del equipo. Se suma un punto por cada jugador eliminado.
- Eliminación por cierre: Si los defensores cierran una base y un jugador no ha entrado en la zona delimitada por las líneas de la misma base o de una anterior. En ese caso el/los jugador/es que no llega/n a la zona vuelve/n a empezar, situandose el/los último/s del equipo. En una misma jugada se pueden eliminar a varios jugadores. Se suma un punto por cada jugador eliminado.
- Eliminación al salirse de la base: Cuando un jugador atacante, en su avance a través del camino virtual de ataque, no pasa entre los conos de una base (pasa por fuera de los conos, o por encima de uno de ellos), éste queda eliminado, y vuelve a la zona de lanzamiento. Se suma un punto por cada jugador eliminado.

Ventajas del Rubeisbol:

-El balón de rugby no tiene un bote predecible, lo que hace que el juego sea más divertido, al tener que ajustar bien el pase y la recepción. Es necesaria una alta velocidad de reacción para poder atrapar el balón una vez que éste haya tocado el suelo.

-El Rubeisbol ha sido jugado por alumnos desde 5º de primaria hasta 1º de bachillerato. En edades tempranas, los alumnos aprenden las normas pronto, y adaptan patrones de mejoran su juego, tanto atacante como defensor.

-El rubeisbol permite el juego de un número amplio de jugadores: hasta 14-16 por equipo, por lo que resulta ideal para campamentos, ...

-A partir de una determinada edad es difícil realizar una actividad conjunta en la que alumn@s con muy distintas habilidades y capacidades jueguen juntos. Con el Rubeisbol se ha conseguido una gran participación integradora, en la que alum@s de muy distintas habilidades y condiciones, participan conjuntamente de manera positiva.

Acta Arbitral:

Existe un acta que permite anotar los tantos y las incidencias del partido. El acta permite indicar que jugador consigue entrada, alre o Homeround. Además permite añadir al equipo los puntos que ha ganado por eliminación de contrarios.

Ejemplo de acta de Rubeisbol:

Campeonato de Rubeisbol		Acta de Rubeisbol				Jornada 1			
Arbitro _____		Competición _____		Categoría _____		Temp. 17-18		Fecha _____	
Campo _____				Localidad _____		Hora _____			
EQUIPO << A >> Avengers Color _____					EQUIPO << B >> Los increíbles Color _____				
NOMBRE	Entradas	Aire	HomeRound	Eliminación Contrarios	NOMBRE	Entradas	Aire	HomeRound	Eliminación Contrarios
Jugador 1					Jugador 1				
Jugador 2					Jugador 2				
Jugador 3					Jugador 3				
Jugador 4					Jugador 4				
Jugador 5					Jugador 5				
Jugador 6					Jugador 6				
Jugador 7					Jugador 7				
Jugador 8					Jugador 8				
Jugador 9					Jugador 9				
Jugador 10					Jugador 10				
Delegado	CAPITÁN:		RESULTADOS		Delegado	CAPITÁN:			
FIRMA,	FIRMA,		EQUIPO << A >>	EQUIPO << B >>	FIRMA,	FIRMA,			
	Nº _____		Puntos _____	Puntos _____		Nº _____			
INCIDENCIAS _____									

_____ El Arbitro									

Detalle del apartado de anotación de puntos.

EQUIPO << A >> Avengers		Color _____		
NOMBRE	Entradas	Aire	HomeRound	Eliminación Contrarios
Jugador 1				
Jugador 2				
Jugador 3				
Jugador 4				
Jugador 5				

El programa competiciones deportivas (www.sagois.com/compdep) permite gestionar un campeonato de Rubeisbol de liga o de copa, sacar clasificaciones, generar páginas web y subirlas a internet, imprimir actas arbitrales, ...

Para cerrar una base, un jugador defensor debe tocar con el balón en uno de los dos conos situados en la base (el balón debe permanecer en su mano al tocar el cono, no vale lanzarla). Debe recordarse la regla de los dos pasos y la de la preferencia de paso de los atacantes. Ambas han sido explicadas antes.

El siguiente jugador atacante realiza el saque, y busca alcanzar al menos la base 1. (El jugador que había lanzado anteriormente, también avanza de base, hasta la base 5 como máximo, donde debe esperar a que sólo quede un jugador por lanzar, o a que algún compañero haga un homeround).

Y así sigue el juego: los atacantes van sacando y avanzando bases, y los defensores deben intentar coger el balón en el aire (Jugada de AIRE), y cerrar las bases situadas delante de los atacantes. Si en algún momento, el jugador que lanza el balón consigue un homeround, todos los jugadores atacantes que están en juego (en alguna base cuando el jugador atacante lanza el balón) pueden entrar con el por la meta (los que entren sumarán 1 punto para el equipo).

Cuando quede un sólo jugador por lanzar, si el equipo defensor coge el balón en el aire (Jugada de AIRE), el lanzador debe volver a lanzar, la jugada queda invalidada, cada uno vuelve a su base anterior (la que ocupaba antes de este lanzamiento), y el equipo defensor suma 1 punto.

La base situada en la meta se puede cerrar sólo cuando lance el último jugador, o cuando el jugador que lanza, pasa de la base número 3.

Si consigue lanzar dentro de la zona de recepción, todos los jugadores en juego intentan entrar en la línea de meta para sumar 1 punto por jugador para su equipo.

Si el jugador que lanzó el balón consigue hacer homeround no se resta la entrada, por lo que al equipo aún le quedarían 2 entradas. En caso de que no realice homeround al equipo le queda 1 entrada.

Si el jugador que lanzó el balón es eliminado, vuelve a lanzar. También vuelve a lanzar si no es eliminado, pero no entra ningún jugador por la meta en esa jugada.

Si el jugador que lanzó el balón no es eliminado y algún jugador entra en la meta, se inicia la segunda entrada del equipo A, y se continúa hasta que no le queden entradas, momento en el que pasa a atacar el equipo B (Defiende ahora el equipo A).

Continúa el partido hasta que el equipo B haya realizado las 2 entradas.

En los campeonatos de Rubeisbol hay partidos ganados, empatados y perdidos. Cada partido ganado puntúa 2 puntos. Cada partido empatado puntúa 1 punto. Los partidos perdidos no puntúan.

Al final del partido gana el equipo que más puntos tenga.

PARTIDO A 1 ENTRADA

La modalidad de partido a 1 entrada es la ideal para jugar un partido si se dispone de 15 a 20 minutos.) En esta modalidad de partido a 1 vuelta, cada equipo tiene derecho a hacer 1 entrada en vez de las 3 entradas establecidas en los partidos normales.

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Los jugadores atacantes eliminados no seguirán jugando en la fase atacante de su equipo.
- Si un jugador hace 1 homeround suma 5 puntos, pero no podrá volver a lanzar.
- Cuando el último jugador haya lanzado, y se finaliza la acción atacante del equipo (si el equipo atacante aún no ha defendido, pasa a defender, en caso contrario finaliza el partido).

PARTIDO A 1 ENTRADA CON MÁS TIEMPO

Esta modalidad es la ideal para jugar un partido si se dispone de 40 minutos a 1 hora.

En esta modalidad se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Cada jugador tiene la posibilidad de realizar 2 “entradas”.
- Si un jugador atacante es eliminado pierde 1 entrada y se sitúa al final de la fila de lanzamiento.
- Si un jugador atacante es eliminado por segunda vez, no podrá volver a lanzar.
- Si un jugador hace un homeround, éste jugador que ha lanzado no pierde la entrada.
- Cuando el equipo atacante tenga a todos los jugadores sin posibilidad de entrada, se finaliza la acción atacante del equipo. (si el equipo atacante aún no ha defendido, pasa a defender, en caso contrario finaliza el partido).

