

PENALTIES

EL CASTILLAR

*Campeonato de
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR

PENALTIES

Reglas del Juego para:

2 JUGADORES

3 JUGADORES

4 JUGADORES

5 JUGADORES

6 JUGADORES

7 JUGADORES

8 JUGADORES

9 JUGADORES

10 JUGADORES

EL JUEGO

- Para jugar se necesita un terreno de juego, una portería y un balón.
- El terreno de juego puede ser cualquier lugar que tenga una superficie plana y que disponga de una portería. Lo más razonable, y debido a la falta de medios, es utilizar la portería del frontón.
- La portería, cuyas medidas son 3 m de ancho por 2 m de alto, son los estándares habituales en deportes como Balonmano y Fútbol Sala.

ANTES DE JUGAR

- Preparar el terreno, colocar en su sitio la portería y marcar bien la línea de meta y el punto de penalty. La distancia del punto de penalty respecto de la línea de gol es de 6 m.
- Tras realizar el sorteo, hacer el calendario de duelos, y después de saber quiénes se enfrentan, hay que decidir quién empieza chutando y quien hace de portero.
- Para el primer lanzamiento y a modo de sorteo, lo decidirán a "Pares o Nones". El ganador decide qué quiere hacer.

CÓMO JUGAR

- Un jugador chuta el balón golpeándolo con el pie desde el punto de penalty.
- Su rival se encontrará bajo los palos de la portería y debe intentar parar el lanzamiento. Para ello, puede utilizar cualquier parte de su cuerpo.
- El portero se podrá mover antes del lanzamiento pero siempre pisando la línea de meta.
- La potencia del disparo no debe ser muy fuerte, por lo que es preferible tirar a colocar, es decir, que al disparar, es mejor buscar un punto en concreto por dónde introducir el balón.
- No todos las personas tienen los mismos reflejos, por lo que, un jugador en posición de portero, ante un lanzamiento, se podría asustar y/o apartarse, y si acaba en gol, el árbitro decidirá si es preciso la anulación y repetición del lanzamiento. Si por otro lado, el portero intenta engañar al árbitro, ya sea porque ese lanzamiento no le

convenía o no lo iba a poder parar, será amonestado con tarjeta amarilla por las protestas.

- Una estrategia para marcar gol sería que el lanzador intentase engañar al portero con los movimientos de su cuerpo, de la mirada, la posición del pie, etc. en el momento de chutar.
- En el lanzamiento, se permite hacer "Paradinha" únicamente cuando comienza la carrera antes de chutar. En el momento previo al golpeo, no está permitido.

Por ejemplo: en el momento de golpear el balón:

SÍ; Comenzar la carrera, pararse, reanudar la carrera y chutar.

NO; Comenzar la carrera, pararse ante el balón y chutar.

- Si realiza la opción de "Paradinha no permitida" el lanzamiento contará como fallado y el jugador-lanzador será amonestado con tarjeta amarilla.
- El poste y el larguero de la portería también forman parte del juego, por lo que, si el balón impacta antes de entrar, la jugada es correcta.
- La jugada termina cuando el balón se detiene completamente. El balón es el único que tiene autonomía propia y decide por sí mismo, por lo que, si el portero despeja un lanzamiento, el lanzador no podrá ir a por el rechace y esperará a lo que haga el balón.

Por ejemplo: un jugador chuta y el portero despeja.

El despeje del portero lo envía hacia arriba, por lo que el portero abandona la portería.

La pelota tras subir, empieza a bajar, bota en el suelo y entra en la portería.

Aunque el portero, primeramente, haya despejado... es ¡GOL!

- En cada ronda, los jugadores alternarán sus papeles por lo que tendrán que actuar de lanzador y de portero.

Por ejemplo: en un lanzamiento chuta "A" y para "B".

En el siguiente lanzamiento chuta "B" y para "A".

La siguiente ronda empiezan de nuevo chutando "A" y parando "B".

Así, hasta cinco rondas.

- El resto de jugadores participarán en el juego como árbitros/jueces de línea y deberán ser objetivos en sus decisiones. Si actúan movidos por el favoritismo o por tener afín hacia un jugador, serán sancionados.

OBJETIVO

- El objetivo del juego es marcar más goles que el contrario tras completarse todos los lanzamientos. El que lo consiga será el ganador.

- El juego se divide en 5 rondas, pero... si tras jugarse varias rondas se supiese ya quien es el ganador, en principio no haría falta seguir, pero se seguirá hasta completar los diez lanzamientos (esta norma será sí o sí, a modo de prevención de un hipotético caso de empate a puntos en la clasificación).
- La temática del juego es la misma que la de los lanzamientos de penalty del fútbol-sala con la diferencia que el balón es el de la talla para jugar al fútbol.
- El duelo lo gana el que haya obtenido más goles en las cinco rondas disputadas. Si terminan en empate se jugará a "Muerte súbita", es decir, una ronda más. Y así, sucesivamente, hasta que alguien consiga ganar.
- En el juego de Penalties no hay Estrellitas, salvo que haya un jugador que sea capaz de anotar sus cinco lanzamientos y acabar con la portería a cero, es decir, ganar 5-0. El que lo consiga se llevará una Estrellita.

PUNTUACIÓN

- Para saber cómo hacer el cuadro clasificatorio y el reparto de puntos, seguir leyendo el apartado 3-4-5-6-7-8-9-10 jugadores.

SANCIONES



- El juego de los penalties es un juego deportivo basado en el fútbol en el que participan 2 jugadores mientras que el resto espera su turno.
- El formato de juego es mediante liguilla, enfrentándose todos contra todos, como en el fútbol.
- Para conocer las reglas del juego, hay que leer el apartado **2 jugadores**.

.....



- Cuando ya han jugado todos contra todos, se decidirá a modo de **clasificación** general de liga, como en el baloncesto.
- El cuadro clasificatorio se compone de:
 - o J: Tandas Jugadas
 - o G: Tandas Ganadas (1 pto./victoria)
 - o P: Tandas Perdidas (0 ptos./derrota)
 - o F: Goles a favor
 - o C: Goles en contra
 - o Ptos.: Puntos sumados
 - o +/-: Diferencia goles a favor/en contra

DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a puntos, se resolvería en este orden:
 - o 1) Mayor diferencia (+/-)
 - o 2) Más goles a favor (F)
 - o 3) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
 - o 4) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
 - o 5) Aplicarle el gol-average particular entre los implicados
- Si tras analizar el gol-average del punto 5, persistiese el empate porque haya más de dos jugadores implicados, en ese momento se analizaría y estudiaría el caso.

PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio (3 jugadores):

	ORO	5 ptos.
	PLATA	2 ptos.

- La puntuación final del podio (4 ó 5 jugadores):

	ORO	5 ptos.
	PLATA	3 ptos.
	BRONCE	1 pto.

- Ejemplo de Clasificación de Liga para 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ó 10 jugadores:

Pos.	Jugador/a	J	G	P	E	C	Ptos.	+/-
1.	JOROBADO	9	6	3	38	26	6	12
2.	LERDO	9	6	3	37	27	6	10
3.	MANGARRÁN	9	5	4	35	29	5	6
4.	NEANDERTAL	9	5	4	34	30	5	4
5.	ÑOÑO	9	4	5	33	31	4	2
6.	OBTUSO	9	4	5	32	32	4	0
7.	PALURDO	9	2	6	31	33	2	-2
8.	QUINQUI	9	1	8	28	36	1	-8
9.	ROÑOSO	9	1	8	25	39	1	-14
10.	SOPLAPOLLAS	9	0	9	14	45	0	-31

10 Jugadores