

DOSSIER DE REGLAMENTO OFICIAL Y PAUTAS DE APLICACIÓN



¡DERRIBA TODOS LOS MUROS!

Autor: Juan Pavón Bordallo.

Brickball™ es una marca registrada de acuerdo con la legislación vigente en materia de propiedad intelectual, derechos de autor y protegido por leyes de patentes y marcas.

La organización de jornadas, talleres, torneos extraescolares o populares deberá ser comunicado y autorizado por el titular de sus derechos.

El autor permite la práctica del Brickball™ en el contexto escolar para el desarrollo curricular del área de Educación Física, así como de actividades e iniciativas de su desarrollo fuera del ámbito académico.

1. IDENTIDAD DEL DEPORTE

Nombre oficial y registrado: Brickball.

Autor: Juan Pavón Bordallo.

Logo y marca oficial del deporte:



2. CLASIFICACIÓN Y PREÁMBULO

El Brickball es un deporte alternativo de invasión, inclusivo, mixto y estratégico basado en el pensamiento técnico - táctico, la circulación colectiva del balón y el derribo estructural de objetivos, en este caso ladrillos.

Nace con la vocación de promover la igualdad, el respeto y el juego limpio. Por ello, el Brickball combina táctica, coordinación y toma de decisiones bajo presión, fomentando valores educativos y competitivos en un entorno accesible y adaptable a cualquier jugador/a o comunidad.

Análisis del deporte. El brickball combina:

- Dinámica de pases tipo balonmano o twincon.
- Estrategia posicional tipo ajedrez.
- Defensa activa tipo voleibol.
- Objetivo estructural único (derribo físico de ladrillos).
- Mecánicas especiales (Réplica + Terremoto + Blindaje).
- Sistema competitivo por muros (sets) o a juego continuo.

3. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del Brickball es derribar los seis ladrillos del equipo rival mediante lanzamientos realizados tras una circulación colectiva del balón, respetando las zonas delimitadas y las reglas establecidas mientras se protegen los propios ladrillos.

4. EQUIPOS Y TERRENO DE JUEGO

Dos equipos mixtos.

- Número de jugadores según nivel de complejidad táctica. *Ver Anexo B. Niveles de complejidad táctica.*
- Todos atacan y defienden.
- Un árbitro central dirige el encuentro.

TERRENO DE JUEGO PARA EDUCACIÓN PRIMARIA Y PRIMER CICLO DE SECUNDARIA. TIPO DE PISTA NIVEL I.

→ *Opción de pista nivel 0, para 4º EP. Ver Anexo A. Tipos de pista.*

Terreno de juego - Aplicable o pensado para las instalaciones comunes de un colegio o instituto -

- Las dimensiones oficiales para un partido en situación real de juego serán la **mitad de una pista polideportiva** de fútbol sala (40 x 20).
- *Aplicación práctica: pensada para poder disponer 2 pistas de juego de 20m x 20m y que se enfrenten dos equipos en cada una de ellas.*

Zonas Delimitadas (dónde cada equipo coloca sus ladrillos)

- **2 metros desde cada línea de banda hacia el interior (ancho) y 20 metros de largo.**
- **Los 6 ladrillos se colocan sobre la línea de banda con una separación entre ladrillos de 3 metros, dejando 1 metro de separación con los extremos para empezar a colocar.**
- **Está prohibido pisar estas zonas.**

Línea de Tiro Permitido y Penalti dirigido.

- **Situada a 5 metros desde el final de la zona delimitada. Aproximadamente a 7 metros / 7.5 de la línea de colocación de ladrillos.**
- ***Una vez superada en ataque → estaría habilitado el lanzamiento a un ladrillo.***

TERRENO DE JUEGO PARA SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA Y BACHILLERATO. TIPO DE PISTA NIVEL II.

Terreno de juego - Aplicable o pensado para las instalaciones comunes de un colegio o instituto -

- ***Las dimensiones oficiales para un partido en situación real de juego será una pista polideportiva de fútbol sala (40 x 20).***

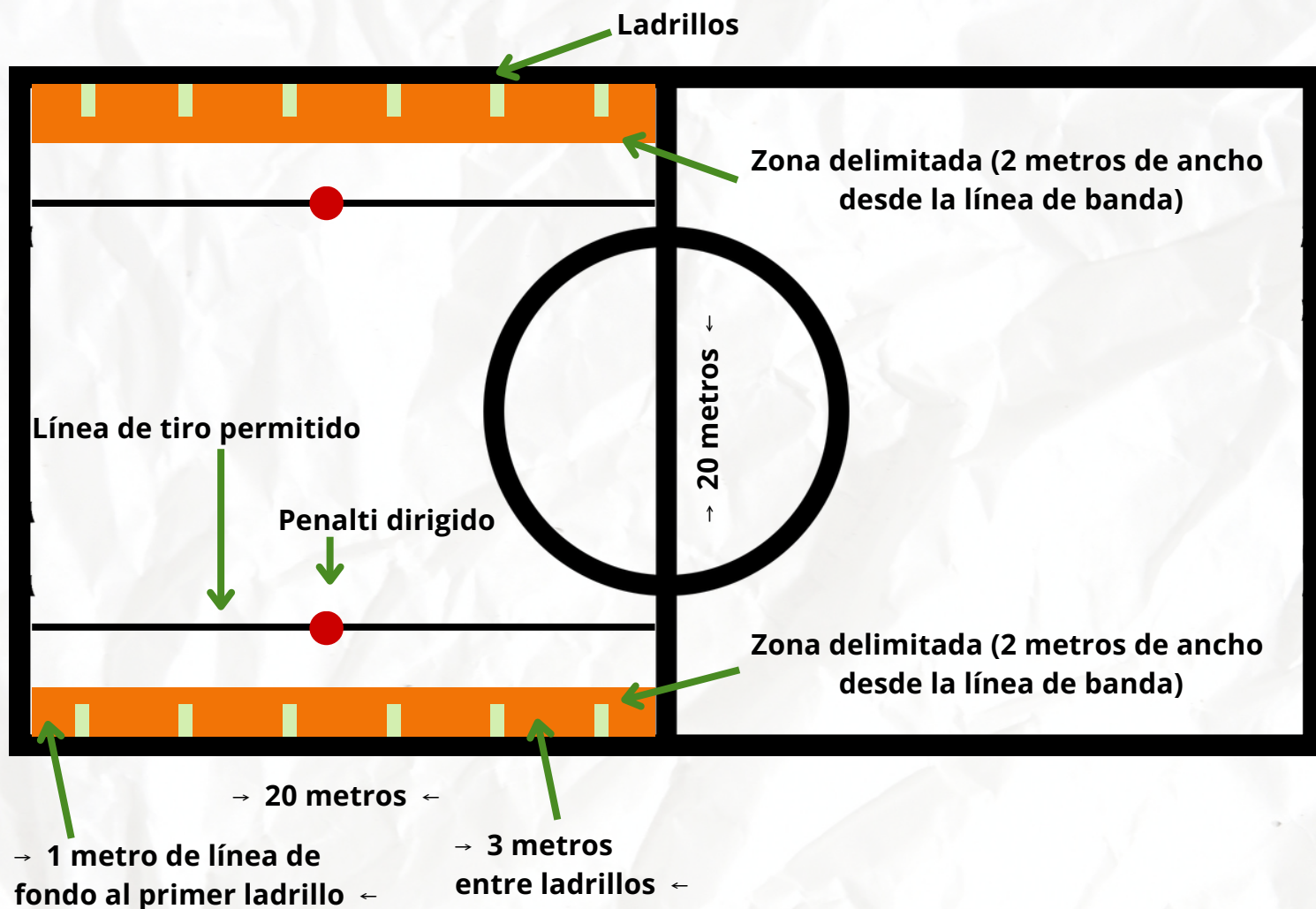
Zonas Delimitadas (dónde cada equipo coloca sus ladrillos)

- ***2 metros desde cada línea de banda hacia el interior (ancho) y 20 metros de largo.***
- ***Los 6 ladrillos se colocan sobre la línea de banda con una separación entre ladrillos de 3 metros, dejando 1 metro de separación con los extremos para empezar a colocar.***
- ***Está prohibido pisar estas zonas.***

Línea de Tiro Permitido y Penalti dirigido.

- ***Situada a 8 metros de la línea de colocación de ladrillos.***
- ***Una vez superada en ataque → estaría habilitado el lanzamiento a un ladrillo.***

PISTA NIVEL 1 → 2 pistas de 20m x 20m



Formato de pista inicial para el desarrollo del Brickball en Educación Primaria y primer ciclo de secundaria. Para edades superiores se podría plantear (según el nivel del grupo) el formato de pista nivel II. Ver Anexo A. Tipos de pista.

5. MATERIAL NECESARIO

- Balón de plástico o polivalente. Importante que sea de un tamaño y material que le permita al alumnado lanzar y pasar con una sola mano.
- 12 ladrillos de polipropileno (cantidad pensada para un partido).
- Líneas de delimitación de terreno. De 10 a 20 secciones rectangulares y 4 ángulos (cantidad pensada para un partido).
- Alternativa a la anterior: delimitar con conos chinos.

ENFOQUE ECO: autoconstrucción de ladrillos con botellas o bricks rellenos de arena, piedras pequeñas...

6. SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se presentan dos alternativas, las cuales, podrán ser aplicadas según interese al docente:

Partido al mejor de tres/cinco "muros" (lo que sería un set).

- Duración del muro a determinar según edad. Un "muro" está compuesto por los 6 ladrillos de cada equipo.
- Finaliza antes si un equipo derriba los 6 ladrillos rivales.
- Si termina por tiempo: gana quien tenga más ladrillos en pie.
- Si termina en empate:
 - Dejar el muro en empate y hacer ajuste final de muros.
 - Muerte súbita (primer derribo decide).

A juego continuo. Duración del partido a determinar según la edad. Gana el equipo que:

- Más "muros" suma. Un muro se consigue cuando un equipo elimina todos los ladrillos del equipo rival.
- En igualdad de muros se cuentan los ladrillos. Si tienen el mismo número de muros y ladrillos se declara empate.
- Si ningún equipo consigue derribar "un muro", se cuentan los ladrillos derribados.

EDAD	Duración del muro	Duración del partido	Reparto de puntos
8 - 12 años	Al mejor de 3 muros de 8 minutos.	Dos partes de 10 min. Descanso de 5 min aprox.	Partido ganado: 3 puntos Partido empatado: 2 puntos Partido perdido: 1 punto
12 - 16 años	Al mejor de 3 muros 10 minutos.	Dos partes de 20 min. Descanso de 5 min.	Partido ganado: 3 puntos Partido empatado: 2 puntos Partido perdido: 1 punto
+ 16	Al mejor de 5 muros de 10 minutos.	Dos partes de 30 min. Descanso de 5 min.	Partido ganado: 3 puntos Partido empatado: 2 puntos Partido perdido: 1 punto



Los tiempos propuestos estarán sujetos al devenir propio de las sesiones del área de EF, siendo el docente quién pueda adaptarlos a su contexto.

7. MOVIMIENTO DEL BALÓN Y JUGADORES

El balón solo puede moverse mediante pases y lanzamientos (aéreos o con bote) con las manos.

- Queda prohibida la ejecución de pases por golpesos.

El jugador en posesión:

- No puede desplazarse.
- No puede dar pasos.
- No puede auto - avanzar (mediante golpesos dirigidos) o autopases.
- Puede utilizar un primer contacto a modo de control, pero el siguiente movimiento a realizar debe ser la recepción, sin dar lugar a posible avance.
- Puede pivotar sin desplazamiento.

Recepción imperfecta: si el balón toca el suelo tras un pase defectuoso se puede volver a coger.

Movimiento de jugadores: solo pueden moverse los jugadores sin posesión del balón.

- No hay límite de tiempo de posesión (ver reglas especiales).
- No hay límite de pases antes de cruzar la línea (ver reglas especiales).

Derribo de ladrillos: solo se contará como ladrillo derribado, aquel que reciba directamente el lanzamiento.

No hay derribo por rebote de ladrillo a ladrillo.

- Queda prohibido derribar ladrillos mediante golpesos.

8.

REGLAS ESPECIALES

→ Reglas elementales del deporte:



1.Regla del terremoto:

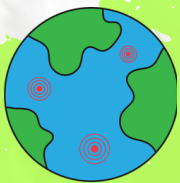
Cada equipo dispone de un ladrillo sísmico. Si cae derriba otro ladrillo que decida el equipo afectado.

¿Qué provoca esto? que el equipo afectado por haberle tirado el ladrillo sísmico piense sobre cuál derribar como consecuencia, ya que de esa decisión depende que el equipo rival recupere o no uno de sus ladrillos.

- Solo una activación por muro o set, luego funciona como un ladrillo más. Si es a juego seguido, solo se activa una vez por parte.

Variantes de regulación de la regla:

- El sísmico solo activa el terremoto si todo el equipo a intervenido en la jugada (participación obligatoria), sino solo cae el sísmico.
- El equipo atacante puede elegir entre derribar el segundo ladrillo o recuperar uno propio (si tenía alguno caído).



2. Regla de la réplica:

Derribo de un ladrillo del rival → recuperación del ladrillo propio equivalente si estaba caído.

¿Qué provoca esto? Priorizar el ataque por una zona u otra del área rival con el fin de derribar el ladrillo que más interese en cada momento.

8. REGLAS ESPECIALES

→ Reglas adicionales en progresión de dificultad y edad/curso:

Las reglas de a continuación están pensadas para ser añadidas progresivamente. No quiere decir que se tengan que implementar todas conforme aumente la edad o, que por el contrario, se dejen de aplicar o añadir en primaria. Todo ello, dependerá del nivel e intereses del grupo, siendo el docente el que decide que reglas añadir y cuales no.

Ver Anexo B. Niveles de complejidad táctica.



BUSCAR QUE EL JUEGO SE RETROALIMENTE ASÍ MISMO.



Regla del Blindaje (Esta regla podría establecerse como elemental dependiendo del nivel del grupo).

Un equipo puede ganar el derecho a blindar uno de sus ladrillos si cumple las siguientes condiciones en la misma jugada:

- Realiza 10 pases consecutivos en los que intervengan todos los integrantes del equipo.
- Cruza la línea de tiro permitido.
- Derriba un ladrillo del equipo rival.

→ **El ladrillo blindado:** no puede ser derribado de ningún modo. Al termino del set se reinicia la norma. **Solo se puede blindar un ladrillo por muro o partido.**



Regla del límite de posesión:

Establecer un limite de posesión de 25 segundos para culminar el ataque. Sino cambio de posesión.

¿Qué provoca esto? que los diferentes equipos desarrollen estrategias y habilidades que otorguen un mayor ritmo de juego.

- El control de tiempo lo efectuará un árbitro secundario.



Regla del límite de pases

Establecer un máximo de 12 pases para culminar el ataque.

¿Qué provoca esto? Priorizar el avance hacia la meta del equipo contrario buscando el pase inteligente y el apoyo al jugador/a en posesión del balón.



Regla de la participación obligatoria

Un equipo solo estará habilitado para poder derribar un ladrillo si previamente todos los jugadores del equipo han intervenido en la jugada.

¿Qué provoca esto? Además de la participación inclusiva de todos los integrantes, se fomenta un mayor dominio en la conservación de la posesión.



Regla del desgaste estratégico

"Sacrificar" voluntariamente a un jugador/a durante 1 minuto, a cambio de blindar un ladrillo automáticamente, o que sea el rival quien lo decide.

¿Qué provoca esto? El hecho de que el alumnado aprenda a leer el contexto del partido y analizar si voy ganando o perdiendo, si queda poco tiempo, que ladrillos están en pie...



Regla de la ajedrez

Los ladrillos deben derribarse en un orden estratégico establecido. Ejemplo:

- No se puede derribar el sísmico hasta que hayan caído dos normales.
- No se puede atacar el ladrillo central hasta que caiga uno lateral.
- Numerar los ladrillos y tirarlos en ese orden.

¿Qué provoca esto? que los diferentes equipos planifiquen antes de actuar debiendo construir la jugada y planificar la posible secuencia de acción.

A continuación, se muestra una posible progresión en la aplicación del deporte, desde su práctica con las reglas básicas en las primeras edades, a su posterior aumento progresivo de complejidad, añadiendo reglas conforme aumenta la edad para llegar a la puesta en práctica del mismo con la totalidad de las mismas.



9. INFRACCIONES Y CONSECUENCIAS

- Lanzar antes de la línea de tiro permitido → cambio de posesión y saque de banda rival desde el punto más cercano.
- Pisar el equipo atacante la zona delimitada del rival → cambio de posesión con reinicio de juego con saque de banda desde el punto más cercano.
- Quitarle el balón de las manos al adversario o golpear el balón cuando un adversario lo sostiene → se produce **falta (ver apartado)**.
- Defensor invade ilegalmente su zona delimitada → **penalti dirigido (ver apartado)** para el equipo rival.
- Contacto o agresión física al oponente o cualquier tipo de ademán o gesto intencionado como acción defensiva o de marcaje (Se debe dejar una distancia de **"un brazo"** respecto al rival) → **falta (ver apartado)**.
- Contactos leves, sin intención o por falta de control del movimiento "no frenar a tiempo" → **falta (ver apartado)**.
- Contacto fuerte, premeditado o en balones divididos (cargas) → **penalti dirigido (ver apartado) y posible exclusión (ver apartado), según la gravedad del contacto.**
- Entrada deliberada de un defensor para evitar derribo seguro → derribo automático de 1 ladrillo y exclusión del jugador/a (ver apartado).

10.

FALTAS

Las faltas producidas por algunas de las infracciones anteriores serán ejecutadas de la siguiente manera:

- Se **para el juego** en el lugar de la infracción.
- Un jugador/a del equipo atacante **pasa el balón a otro compañero/a**.
- Este segundo jugador/a podrá decidir:
 - Si tirar a un ladrillo (respetando la línea de tiro permitido).
 - Iniciar una nueva jugada.

11.

PENALTI DIRIGIDO

Desde el punto establecido según pista nivel I o II.

- El lanzador **declara el ladrillo objetivo**.
 - Solo cuenta si impacta en el ladrillo declarado. Si impacta en otro ladrillo no es válido.
 - El jugador o jugadora podrá decidir que tipo de lanzamiento realizar (aéreo a una mano, rodando...)
- ¿Qué provoca esto?** fomento de la conciencia táctica y estrategia debido a su repercusión en las comentadas reglas de la replica o terremoto.

12.

EXCLUSIONES

Aquellas infracciones graves que impliquen exclusión supondrán el abandono por parte del jugador/a durante dos minutos.

11. INICIO Y REINICIO DEL JUEGO

→ Inicio del muro (set) o partido:

- Saque Inicial: se realiza desde el centro del campo y hacia atrás. El equipo que saca se decide por sorteo.

→ Reinicio tras derribo de ladrillo:

- Cuando un equipo derriba un ladrillo rival, el juego se detiene brevemente y el equipo que recibió el derribo reinicia con saque inicial desde centro del campo.

Si se activa la:

- **Regla de Réplica** → se aplica antes del reinicio.
- **Regla del Terremoto** → se resuelve antes del reinicio.

→ Reinicio tras salida del balón:

- Lateral: saque de banda desde el punto más cercano. El jugador/a no puede lanzar directamente.
- Línea de Fondo: reinicio para el equipo defensor desde su línea límite de la zona delimitada con saque libre sin oposición directa. Este saque no podrá superar el medio campo.

12. ESTRUCTURA DEFENSIVA

- Todos los jugadores atacan y defienden.
- Se permite interceptar o bloquear lanzamientos. El uso del pie, solo estará permitido como acción defensiva para evitar un derribo no a modo de golpeo o despeje.
- Prohibido pisar la zona propia delimitada como acción defensiva.
- Provocar penalización intencionadamente (ver apartado de infracciones).
- **EL CONTACTO CON EL Oponente está totalmente prohibido siendo considerado como infracción grave (ver apartado).**

11. POTENCIALES AMBIGUAS. REGLAMENTO.

SITUACIONES ACLARACIONES DE

¿Qué ocurre si un ladrillo blindado es afectado por la regla del terremoto o replica?

- El ladrillo blindado no puede ser derribado de ningún modo durante ese set.

¿Se permite interceptar un pase dentro de la zona delimitada propia?

- Está prohibido pisar estas zonas. En el caso de que un defensor intercepte un pase y pise dentro de su área se producirá penalti dirigido.

¿Qué ocurre si un jugador pisa accidentalmente la línea?

- igual que la anterior.

¿Qué pasa si el balón golpea el ladrillo y no lo derriba?

- Un jugador del equipo defensor (en ese caso) entrará a colocar el ladrillo en su lugar correcto antes de reiniciarse el juego.

¿Qué se considera como distancia de "un brazo"?

- Aproximadamente un metro

¿Cuándo se aplica la ley de la ventaja?

- Si un atacante derriba un ladrillo y hay un defensa pisando o dentro de la zona delimitada.

¿Qué pasa si se produce contacto físico en un balón dividido?

- Solo en esta ocasión podrá producirse contacto físico moderado entre jugadores.

12.

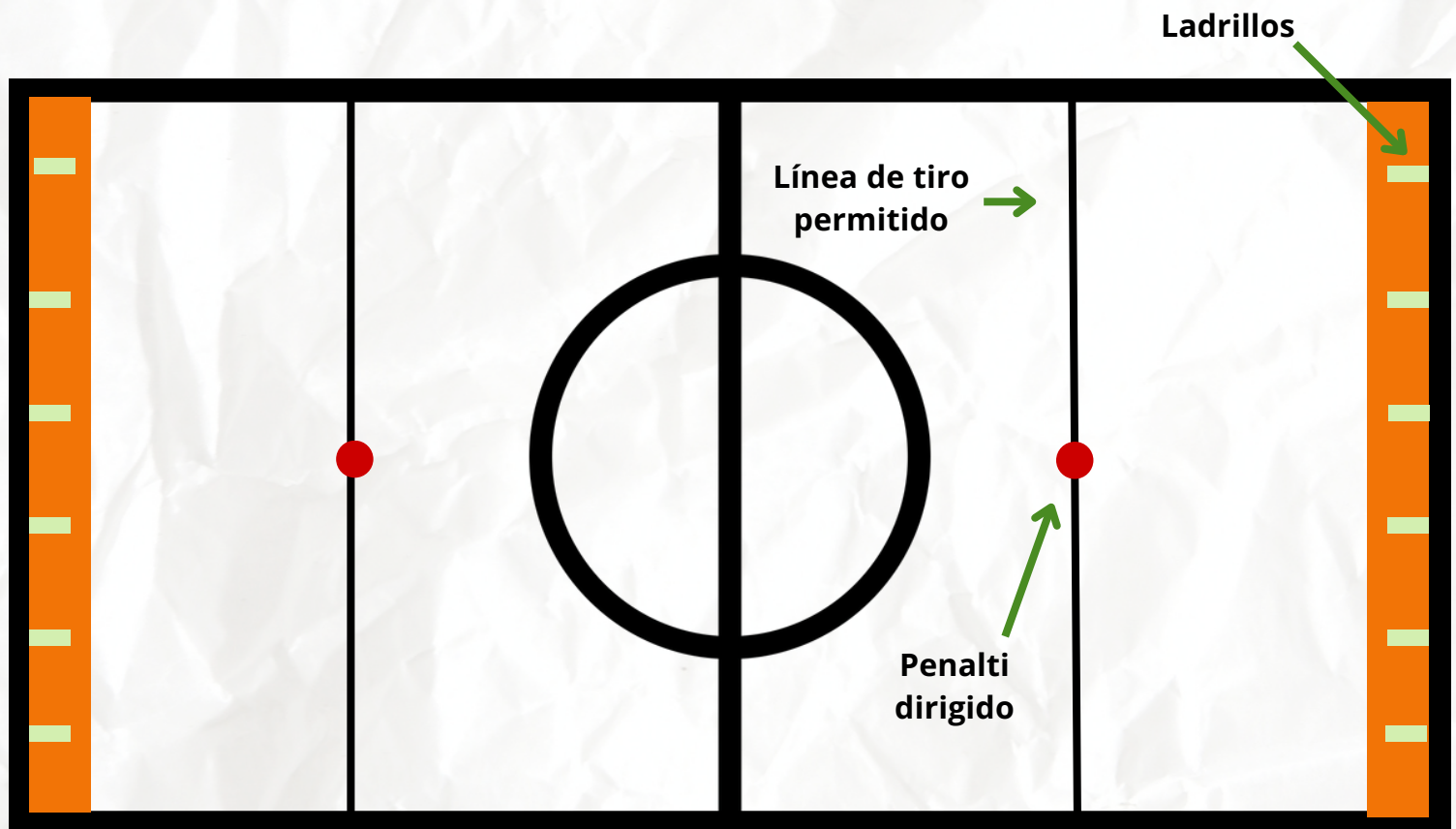
ANEXOS

A) TIPOS DE PISTA.

→ TIPO DE PISTA NIVEL II

Formato de pista grande (40m x 20m). Pensado para edades superiores (secundaria y bachillerato).

- *Respetar todas las distancias establecidas de la zona delimitada.*
- *Línea de tiro permitido unificada con el penalti dirigido situado aquí a 8 metros de la línea de colocación de ladrillos.*



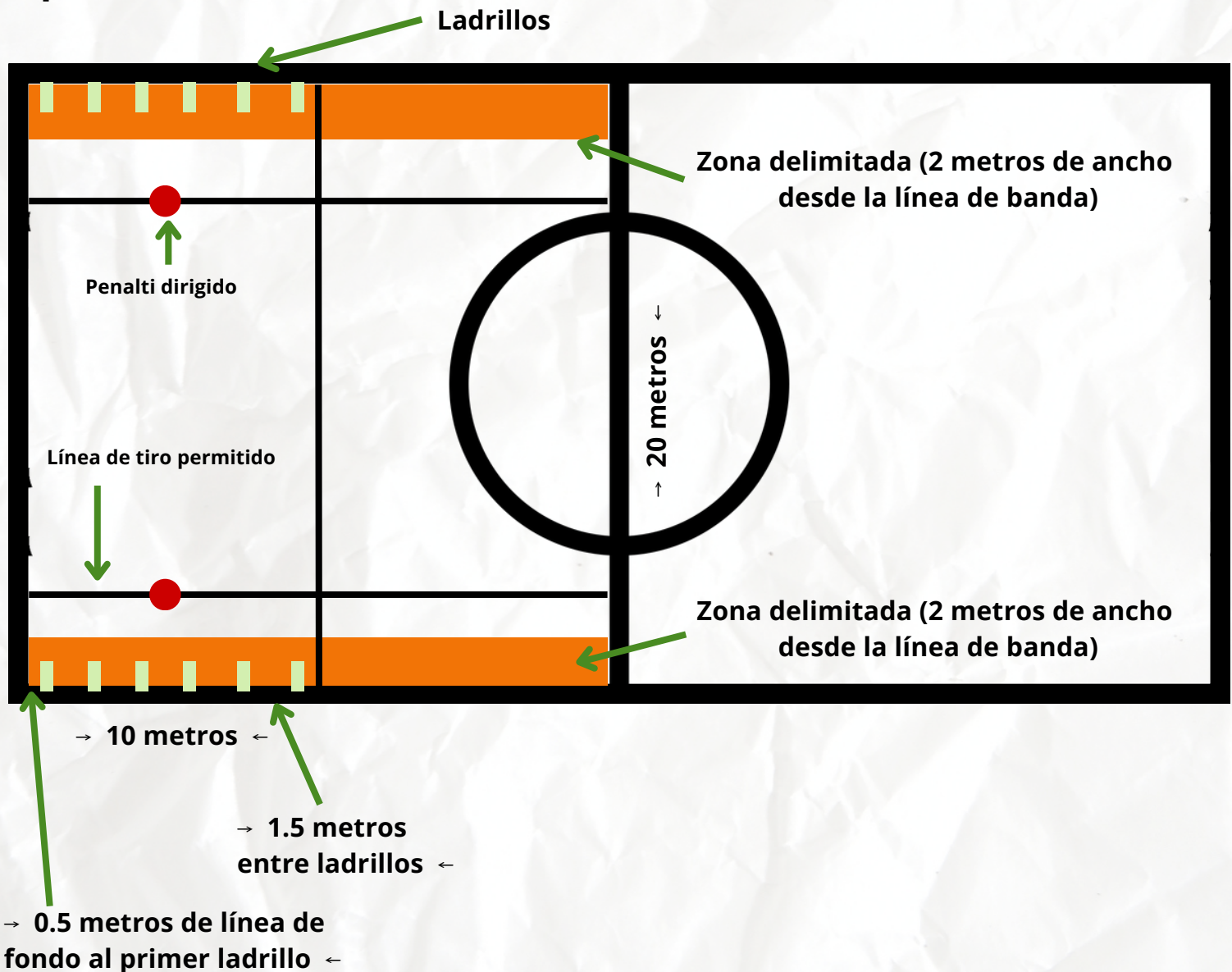
Distancias y medidas susceptibles de modificación en función de las necesidades espaciales que se presten.

→ TIPO DE PISTA NIVEL 0

Formato de pista de iniciación (20m x 10m). Pensada como posible para 4º de Educación Primaria.

- *Respetar todas las distancias establecidas de la zona delimitada, salvo la establecida entre ladrillos que será ahora de 1,5 metros entre ladrillos y de 0.5 metros del último ladrillo a las líneas de banda.*
- *Línea de tiro permitido unificada con el penalti dirigido situado aquí a 7 metros de la línea de colocación de ladrillos.*

4 pistas de 20m x 10m



Distancias y medidas susceptibles de modificación en función de las necesidades espaciales que se presten.

B) NIVELES DE COMPLEJIDAD TÁCTICA EN EL BRICKBALL

NIVEL	EDAD	CURSO	Nº JUGADORES	NIVEL TÁCTICO	PROBLEMA TÁCTICO PRINCIPAL	PRINCIPIOS TÁCTICOS	HABILIDADES	REGLAS BRICKBALL	TIPO DE PISTA
Nivel I Juego egocéntrico	8-10	4º Primaria	4 o 5 jugadores	Iniciación	Comprender el objetivo.	Pasar o avanzar. Desmarcarse.	Pases, recepción y lanzamientos.	Reglas básicas (solo derribo de ladrillos).	NIVEL 0 NIVEL 1
Nivel II Juego cooperativo	10-11	5º Primaria	5 o 6 jugadores	Iniciación avanzada	Cooperar para atacar.	Mantener la posesión, desmarcarse, apoyar, crear líneas de pase y proteger el móvil	Habilidades nivel 1. Ocupar espacios libres y apoyos.	Regla de la Réplica Regla Terremoto	NIVEL I
Nivel III Juego intencional	11-12	6º Primaria	5 o 6 jugadores	Intermedio	Avanzar hacia la meta. Oponerse al rival. Conseguir el objetivo.	Crear ventaja. Apoyo ofensivo. Penetración. Oportunidad de marcar.	Habilidades nivel 2. Desmarque, Pases rápidos en transiciones y creación de superioridades y marcajes simples.	Añade: blindaje.	NIVEL I
Nivel IV Juego de estructura	12-14	1º-2º ESO	6 o 7 jugadores	Intermedio alto	Defender la meta.	Colocarse ente atacante y meta. Proteger la zona más peligrosa.	Habilidades de nivel 3. marcaje, presión, robos e interceptaciones	Añade: participación obligatoria.	NIVEL I
Nivel V Juego táctico	14-16	3º-4º ESO	6 o 7 jugadores	Avanzado	Crear estrategia	Crear superioridad Defender estratégicamente	Habilidades nivel 4. Apoyos en compañeros adelantados y movimientos con y sin balón.	Añade: límite posesión y límite pases.	NIVEL II
Nivel VI Juego estratégico	+16	Bachillerato	6 o 7 jugadores	Experto	Planificar estrategia	Gestión del juego Táctica avanzada	Habilidades nivel 5. Estrategias colectivas.	Añade: ajedrez y desgaste estratégico.	NIVEL II