

REGLAMENT DE GOLBOL

Jocs Esportius Escolars



"Aquest Reglament s'ha creat conjuntament amb el Centre de Recursos Educatius ONCE Barcelona i la Federació Catalana d'Esports per a cecs, i serà d'aplicació a totes les activitats organitzades pel Consell de l'Esport Escolar de Barcelona, i, per tant, hi queden subjectes totes les persones i entitats que participin en l'esmentada organització."



Centre de Recursos Educatius ONCE Barcelona



Federació Catalana
d'Esports per a cecs

GOLBOL

El Golbol és un esport creat específicament per a persones cegues o amb baixa visió. Participen dos equips de tres participants. El joc es basa principalment en el sentit auditiu per detectar la trajectòria de la pilota, la qual porta al seu interior uns cascavells que sonen amb el moviment i la orientació a l'espai per col·locar-se en cada moment sense visió. L'esport requereix d'una gran capacitat de concentració per poder interceptar la pilota i situar-se estratègicament al camp per realitzar el llançament i la parada. Tots els i les participants porten antifàços opacs per igualar "capacitats" la diferència i que tothom jugui sense veure-hi.

PRINCIPIES ESPORTIUS DEL CEEB

Aquests principis acordats des de fa temps al CEEB es concreten, a mode d'exemples sintètics, en tres frases que resumeixen la nostra filosofia: la primera parla d'objectius educatius, la segona del nostre compromís esportiu i la tercera dels valors del CEEB.

"És més important la progressió que el resultat."

"Vetllar pel joc net, els comportaments esportius i el respecte als contraris i als seus acompanyants, és el principal objectiu del CEEB."

"El treball de valors complementa el treball esportiu."

Des del Consell de l'Esport Escolar de Barcelona vetllem pel benestar físic i psicològic de tots els i les esportistes implicant-nos en les seves necessitats individuals per facilitar al màxim la participació en totes les nostres jornades.

Per més informació no dubteu en comunicar-vos amb nosaltres.

ÍNDEX

1.	INSTAL·LACIÓ I MATERIAL	4
1.1	Pista.....	4
1.2	Àrea d'equip.....	4
1.3	Porteries	5
1.4	Pilota	6
1.5	Uniforme de joc.....	6
1.6	Antifaç de joc i ulleres	6
2.	REGLES DE JOC.....	7
2.1	Composició equips	7
2.2	Durada dels partits	7
2.3	Protocol de joc	7
2.4	Puntuació.....	8
2.5	Temps morts.....	8
2.6	Substitucions i canvis	9
2.7	Pròrroga	10
3.	INFRACCIONS	11
3.1	Llançament prematur	11
3.2	Pilota passada	11
4.	FALTES PERSONALS	11
5.	FALTES D'EQUIP.....	12
5.1	Deu segons.....	12
5.2	Soroll.....	12



5.3 Instruccions i·legals..... 13

1. INSTAL·LACIÓ I MATERIAL

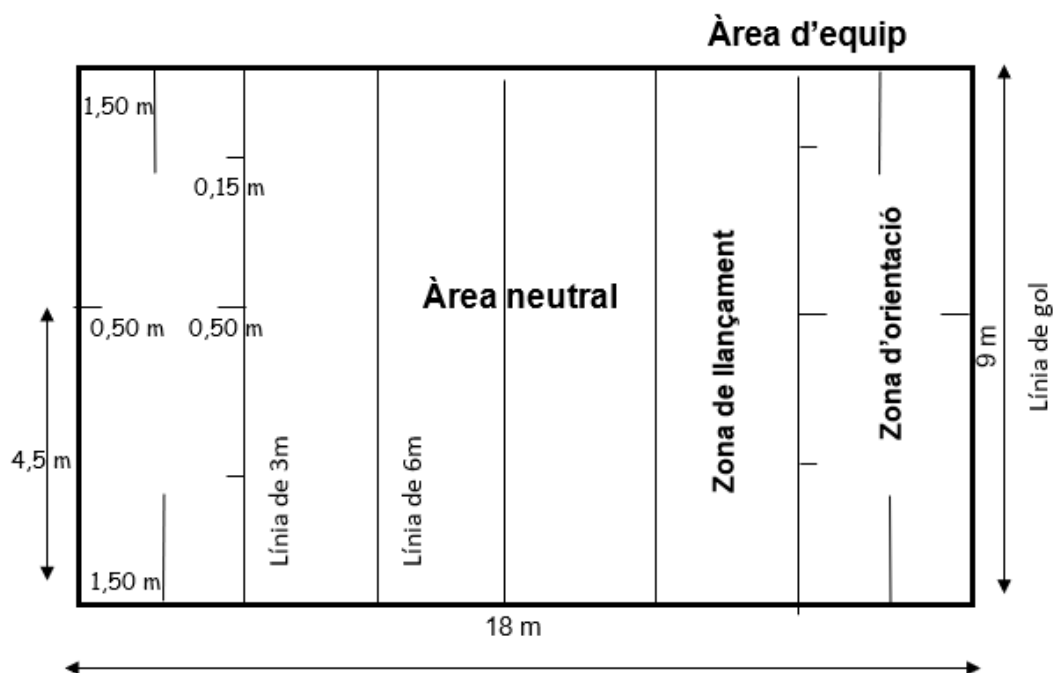
1.1 Pista

La pista utilitzada per al Golbol consisteix en un rectangle de 18m de longitud i 9m d'ample. Les mesures es prendran des de l'exterior de la línia. La pista es divideix de llarg cada 3m creant així 6 àrees diferents.

1.2 Àrea d'equip

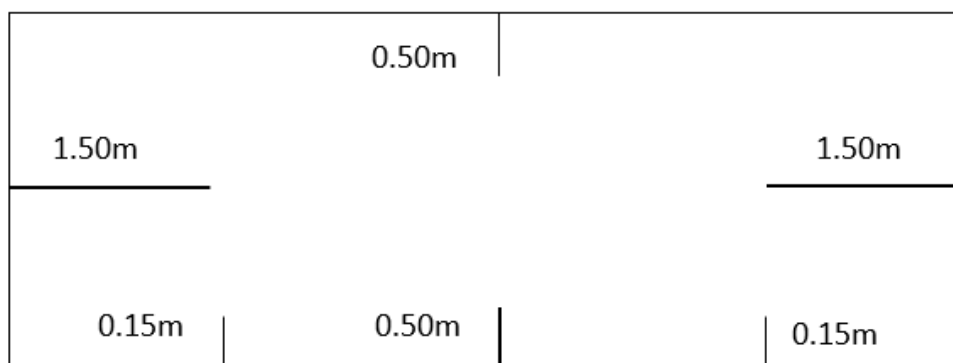
Davant de cada porteria es troba l'àrea d'equip. Consisteix en una zona de 9m d'ample per 6m de fons davant la línia de gol. L' àrea d'equips es divideix en 2 seccions de 9m d'ample per 3m de fons: l' àrea d'orientació (la mes pròxima a la línia de gol) i a l'àrea de llançament.

A l' àrea d'orientació es marcaran dues línies exteriors de posició 1.5m de la línia frontal que delimitarà l'àrea d'equip. Aquestes línies mesuren 1.5m de longitud i van traçades cap a l'interior des de la línia exterior del camp i cap al centre e l'àrea d'equip. Les línies estaran situades a cada costat de l'àrea d'equip i es marcaran dos línies de posició centrals a l'àrea d'equip. Aquestes línies senyalaran el centre de l'àrea i aniran traçades perpendicularment cap a l'interior, una des de la línia frontal de l'àrea de l'equip i l'altre des de la línia de gol. L'àrea restant entre les dues zones d'equip es l'àrea neutral. Mesura 6m de profunditat. L' àrea neutral estarà dividida en dues meitats de 3m.



1.3 Porteries

Les porteries es situaran als extrems del camp, fora el camp però alineades amb la línia de gol
Les mesures internes son de 9m d'ample per 1,30m d'alçada i com a mínim 0.50m de profun





1.4 Pilota

La pilota utilitzada pel al joc tindrà un pes de 1.250kg amb 8 forats i amb cascavells al seu interior. Té una circumferència entre 75.5 cm i 78.5 cm. Estarà feta de goma.



1.5 Uniforme de joc

La indumentària dels i les participants consta de samarreta, pantalons i sabates esportives.

Tots els i les participants hauran de vestir la mateixa samarreta oficial de l'equip. Les samarretes han d'estar numerades.

En cas de coincidència de colors de samarreta, els dos equips hauran de disposar de samarreta addicional i en cas de no disposar-ne, s'utilitzaran pitralls que haurà de posar-se l'entitat que jugui com a local.

1.6 Antifaç de joc i ulleres

Els i les participants, durant el partit no podran portar ulleres o lents de contacte.

Tots els i les participants que estiguin dins del terreny de joc hauran de portar posat l'antifaç de joc des de l'inici del partit. Durant el partit, si un participant es toca el propi antifaç o el d'un altre serà penalitzat amb un penal. Un o una esportista es podrà treure l'antifaç un cop hagi abandonat el terreny de joc.



2. REGLES DE JOC

2.1 Composició equips

Els equips estaran compostos per un màxim de 6 participants. Per donar inici al partit, l'equip haurà de comptar amb 3 jugadors/es a pista.

Cada equip podrà tenir una persona a l'equip tècnic i 2 acompanyants.

2.2 Durada dels partits

Els partits tindran una durada de 20 minuts a temps corregut, dividit en dos parts de 10 minuts. Entre part i part hi haurà un descans de 3 minuts.

S'avisarà mitjançant senyal acústica un minut abans de començar la segona part.

Els i les participants hauran d'estar preparats 1 minut abans de començar la segona part.

Es considerarà finalitzada qualsevol part quan expiri el temps i així ho indiqui la taula i el tutor o tutora de joc.

2.3 Protocol de joc

Es farà un llançament de moneda, per determinar quin equip iniciarà el partit atacant o defensant.

El tutor o tutora de joc sol·licitarà als equips i públic que apaguin els telèfons mòbils i estiguin en silenci mentre la pilota està en joc.

Es sol·licitarà "silenci si us plau" abans d'avisar "centre" i passar la pilota al jugador/a de l'equip que farà el primer llançament, situat el més proper a la posició central.

El tutor/a de joc xiularà 3 vegades i dirà "play".

El temps de partit no s'aturarà al sortir fora la pilota ja que el partit és a temps corregut.

El rellotge dels 10 segons es posarà en marxa a la veu de "play". També en jugades continuades sense que la pilota surti fora, quan hi ha el primer contacte amb el o la participant que defensa.

El tutor/a de joc marcarà el final de qualsevol part del partit xiulant una vegada i indicant "mitja part", "game", "temps mort", "temps extra". Aquesta serà la senyal que el període haurà acabat i els i les participants podran tocar-se els antifaços.

Els i les participants no podran tocar-se l'antifaç durant els períodes extres.

El temps de joc s'aturarà al so del xiulet i es reprendrà a la veu de "play" excepte en situacions de llançament de penal.

Quant el tutor o tutora de joc passi la pilota a l'equip que li correspon la possessió, aquesta pilota serà dipositada per la línia exterior de posició de 1,5m, del costat pel que va sortir la pilota fora. En el moment que la pilota toqui terra, es considerarà que aquest equip té el control de la pilota i el tutor o tutora de joc demanarà "silenci si us plau" i xiularà i ordenarà "play".

Si durant un llançament la pilota es llançada travessant la línia lateral del camp, dins de qualsevol de les àrees de joc, el tutor o tutora de joc, xiularà i dirà "fora". El compte dels 10 segons s'aturarà i tornarà a 0. La pilota serà retornada al camp de l'equip contrari per el tutor o tutora de joc o pels auxiliars de pista dipositant la pilota tal i com s'ha indicat anteriorment.

No està permesa cap ajuda per orientar-se a la pista. Si es produís seria penalitzada amb un penal personal per retràs de joc.

Després d'una situació de penal, si que es permetrà l'ajuda per orientar-se als i les participants defensores que hagin abandonat el camp.

Si un o una participant hagués d'abandonar el terreny de joc per rebre atenció mèdica, el tutor o tutora de joc aturarà el joc i no podrà retornar al joc fins a finalitzar el període.

2.4 Puntuació

Sempre que la pilota estigui en joc, abans que finalitzi el temps de partit i la pilota travessi la línia de gol en la seva totalitat, es marcarà gol.

El tutor o tutora de joc xiularà dues vegades i anunciarà gol. El rellotge s'aturarà amb el primer xiulet.

L'equip que anoti més gols al final del partit serà l'equip guanyador.

Si durant el partit hi ha una diferència de 10 gols o més entre els dos equips es reflectirà i es tancarà l'acta del partit indicant el resultat. El partit continuarà amb normalitat durant els minuts que restin de joc.

2.5 Temps morts

Cada equip té permesos 2 temps mort de 45 segons cada un.

Cada equip tindrà un temps mort de 45 segons durant els períodes de pròrroga.



Els temps morts es sol·licitaran al tutor o tutora de joc quan es tingui el control de la pilota i podrà sol·licitar-lo qualsevol dels membres de l'equip mitjançant senyals amb la mà i dient a la vegada "temps mort".

Quant hi hagi una interrupció oficial del partit, qualsevol dels dos equips podrà sol·licitar temps mort.

El temps mort inicia quan el tutor o tutora de joc ho anunciï verbalment pel seu nom. A partir d'aquest moment, qualsevol membre de l'equip que estigui a l'àrea de la banqueta podrà entrar a la pista.

Quant finalitzi el temps mort el tutor o tutora de joc o anunciarà en veu alta, tothom tornarà al seu espai i es reprendrà el joc.

Durant el temps mort es podran realitzar substitucions.

El tutor o tutora de joc podrà aturar el joc en qualsevol moment per qualsevol tema si ho considera oportú, amb les paraules "TEMPS MORT OFICIAL"

El tutor o tutora de joc podrà aturar el joc en qualsevol moment per un tema mèdic si ho considera oportú. Si el o la participant no està en condicions de jugar, haurà de ser substituït/a però podrà retornar posteriorment al partit.

2.6 Substitucions i canvis

A cada equip se li permetran 3 substitucions durant el temps regular de joc i mínim una d'aquestes ha de ser a la primera part del partit. En el descans es poden fer tres substitucions i no compten com a canvis en el temps de joc.

A cada equip se li permetrà una substitució durant la pròrroga.

Qualsevol membre de l'equip podrà sol·licitar canvi quan tingui el control de la pilota i haurà d'indicar-ho mitjançant senyals amb la mà i dient a la vegada "canvi".

La substitució es podrà realitzar quan el tutor o tutora de joc ho anunciï verbalment pel seu nom.

Un cop anunciat, el personal tècnic haurà de mostrar primer el o els números dels i les participants que abandonaran el terreny de joc i a continuació el o els números dels i les participants que els i les substitueixen.

En el moment que el tutor o tutora de joc anuncia la substitució, el o la participant es podrà treure l'antifaç i dirigir-se a l'àrea de banqueta. Els i les auxiliars de pista podran ajudar a sortir als i les participants fins al pal de la porteria mes proper a la seva àrea de banqueta.

El tutor o tutora de joc revisarà els antifàços i la seva col·locació abans de que un o una participant entri a la pista.

2.7 Pròrroga

En cas d'empat al marcador, un cop ha finalitzat el temps oficial, i el partit requereixi d'un equip guanyador, els equips jugaran una pròrroga de 5 minuts de durada.

Un segon llançament de moneda, determinarà quin equip iniciarà llançant o defensant durant la pròrroga.

L'equip que marqui primer serà el guanyador del partit.

En cas de continuar amb empat al marcador, un cop finalitzada la pròrroga, es realitzaran 3 llançaments extres per cada equip.

Abans de començar els llançaments extres es determinarà quin equip ataca i quin defensa mitjançant el llançament d'una moneda. L'equip guanyador del sorteig podrà escollir si vol començar atacant o defensant els primers llançaments.

En aquest moment s'informarà al tutor o tutora de joc de quin serà l'ordre dels i les participants que faran els llançaments. Tots els i les participants hauran d'estar a l'àrea de la banqueta amb l'antifaç posat fins que finalitzin els llançaments extres.

Els primers o les primeres participants que realitzaran els llançaments entraran al terreny de joc ajudats pel tutor o tutora de joc i se situaran al centre del camp.

El tutor o tutora de joc presentarà al o la participant que llançarà primer, anomenant el seu número i el nom del seu equip.

En cas d'empat al marcador, un cop finalitzats els llançaments extres, es repetirà el procés de llançament fins que, cada equip hagi realitzat el mateix número de llançaments i un dels dos obtingui avantatge.

3. INFRACCIONS

3.1 Llançament prematur

Es produeix llançament prematur si un o una participant llença la pilota després que el tutor o tutora de joc hagi demanat "silenci si us plau" i abans que hagi dit "play". Es sanciona amb perduda de pilota de l'equip que ha comès al falta.

3.2 Pilota passada

Si un o una participant de l'equip defensiu rebutja la pilota i aquesta retorna més enllà de la línia central del camp, o de la línia lateral de la zona neutral, el tutor o tutora de joc xiularà i dirà "pilota passada". L'equip que ha llançat perd la pilota i aquesta passarà a l'equip defensor.

Si la pilota colpeja el pal o el travesser de la porteria i torna fins més enllà de la línia central o de la línia lateral de la zona neutral, el tutor o tutora de joc xiularà i dirà "pilota passada". L'equip que ha llançat perd la pilota i aquesta passarà a l'equip defensor.

Si la pilota colpeja un objecte que estigui per sobre del terreny de joc, el tutor o tutora de joc xiularà i dirà "pilota passada". L'equip que ha llançat perd la pilota i aquesta passarà a l'equip defensor.

4. FALTES PERSONALS

Les faltes personals les comet una única persona. Es sanciona amb un penal personal al o la participant que ha comès la falta. Aquest/a haurà de defensar la porteria amb el temps aturat.

Pilota curta: quan la pilota ha sigut llançada i s'atura abans de tocar qualsevol defensor.

Pilota alta: al realitzar un llançament, la pilota ha de tocar obligatòriament l'àrea d'equip o l'àrea de llançament. La línia de 6 metres es considera àrea d'equip pel que si la pilota toca aquesta línia serà llançament vàlid.

Pilota Llarga: després d'efectuar-se el llançament, la pilota haurà de tocar el terra, almenys una vegada a l'àrea neutral. (en aquest cas si toca la línia de 6 de l'altre camp es considera pilota llarga).

Antifaços: els o les participants no podran tocar-se el seu antifaç sense permís del tutor o tutora de joc.

Defensa antireglamentària: un o una participant defensiva ha d'estar en contacte amb l'àrea d'equip al moment de tocar la pilota (pot defensar fins la línia de 6 m del seu equip).

Retràs del joc: quan un o una participant no està preparat/a per començar i necessita ser reorientat/a durant el joc.

Conducta antiesportiva: es sanciona amb un penal personal al o la participant que ha comès la falta. Aquest/a haurà de defensar la porteria d'un dels o les participants de l'altre equip amb el temps aturat.

Soroll: qualsevol soroll innecessari realitzat per un o una participant serà sancionat amb penal.

Per "soroll innecessari" s'entén: sorolls imitant animals, trepitjades exagerades, cops exagerats amb les mans al terra, aplaudiments, xiulets, càntics, converses excessives i sense relació i crits innecessaris.

5. FALTES D'EQUIP

Les faltes d'equip les comet l'equip. Es llançarà un penal defensat pel o la participant escollit pel personal tècnic de l'equip contrari.

5.1 Deu segons

L'equip atacant disposa de 10 segons perquè la pilota creui la línia central del camp o una línia lateral del camp, després que s'hagi produït el primer contacte defensiu amb la pilota per part de qualsevol participant.

El cronòmetre de 10 segons es posarà a 0 després de gol.

El cronòmetre de 10 segons es posarà a 0 després de finalitzar qualsevol part del partit.

El cronòmetre de 10 segons es posarà a 0 després d'una infracció o penal.

El cronòmetre de 10 segons començaran a contar en el moment que hi ha un contacte defensiu, independentment que la pilota estigui controlada o no.

La persona encarregada de cronometrar els 10 segons haurà d'indicar al tutor o tutora de joc si s'ha produït una infracció. Ho marcarà de veu i mostrant el cartell dels 10 segons.

5.2 Soroll

Qualsevol soroll innecessari realitzat pel al o la participant que efectua el llançament fins que la pilota toqui algun o alguna participant de l'equip defensor serà sancionat amb penal.

Per "soroll innecessari" s'entén: sorolls imitant animals, trepitjades exagerades, cops exagerats amb les mans al terra, aplaudiments, xiulets, càntics, converses excessives i sense relació i crits innecessaris.



5.3 Instruccions il·legals

Durant el partit, el personal tècnic i personal de banqueta no pot donar indicacions als i les seves participants. Només poden fer-ho als temps morts, als temps oficials marcats pel tutor/a de joc i a la mitja part del partit.

Qualsevol altre dubte o consulta: promocio@elconsell.cat