

PINFUVOTE



1. Presentación

Hay que remontarse hasta 1992 para encontrar las primeras semillas del PINFUVOTE. Es en el C.P. "La Motilla" de Dos Hermanas (Sevilla-España), durante una clase de voleibol, cuando el creador de esta nueva práctica deportiva comienza a adaptar y modificar una serie de reglas con objeto de integrar a la mayoría del alumnado participante.

Las evidencias durante el juego (escasa participación de determinados alumnos/as, ya sea por sobrepeso o bajo nivel de competencia, mínima continuidad en el juego, abundantes pérdidas de balón y continuos momentos de inactividad), demandaban una serie de modificaciones y adaptaciones que generaran un juego mucho más dinámico, motivante e integrador para los propios alumnos/as.

Aunque su práctica se ha ido manteniendo a lo largo de estos años en el I.E.S. "Jesús del Gran Poder" de Dos Hermanas, no fue hasta el 11 de Marzo del 2009 cuando el PINFUVOTE se registra en el Área de Cultura de la Junta de Andalucía (Registro de la Propiedad Intelectual), y empieza a tener repercusión mediática tanto en prensa, radio y televisión (locales y nacionales).

2. Reglamento del PINFUVOTE

2.1. ¿Qué es?

El PINFUVOTE es un nuevo juego-deporte que fusiona reglas del Tenis de mesa (PINg-pong), el FÚtbol, el VOleibol y el TEnis, a la vez que incorpora otras de nueva creación con el objetivo de hacer partícipe en el juego a la mayoría de los alumnos/as.

Jugado por dos equipos en un campo dividido por una red, el objetivo del juego consiste en enviar el móvil al campo contrario para que éste toque dos veces consecutivas el suelo. Asimismo, cada equipo tiene como máximo tres golpes y tres botes (uno entre cada golpe), para devolver el balón al adversario.

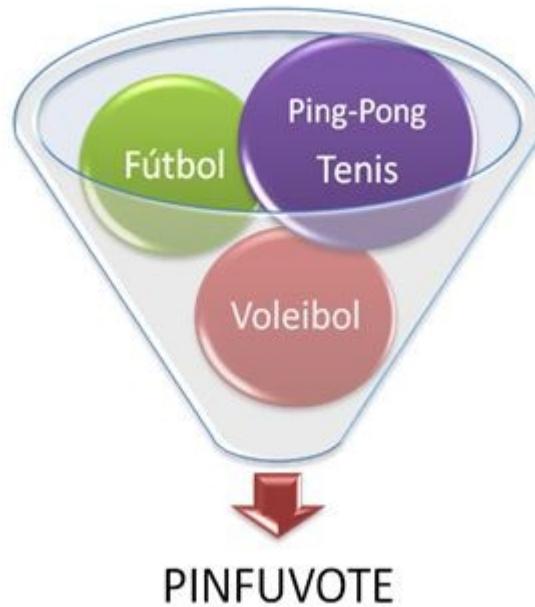


Gráfico 1. PINFUVOTE: una nueva práctica deportiva a partir

del Tenis de mesa (Ping-pong), el Fútbol, el Voleibol y el Tenis

En PINFUVOTE las medidas del campo siempre están supeditadas al nº de jugadores y/o al terreno de juego que nos encontremos. Cualquier espacio, terreno o pista polideportiva de cualquier colegio, instituto e instalación puede ser utilizada como terreno de juego.

2.2. ¿Dónde se juega?

El Terreno de juego

a. Dimensiones: el campo de juego será un rectángulo rodeado por una zona libre de al menos 3 metros por cada lado. En función del número de participantes o de instalación disponible, puede jugarse en una pista de pádel (20x10m), tenis, en un campo de voleibol (18x9m.), de baloncesto (28x15m.) o de fútbol-sala/balonmano (40x20m.).

b. Superficie: debe ser plana, horizontal y uniforme, evitando en lo posible superficies rugosas y/o resbaladizas.

c. Líneas del campo

- Todas las líneas forman parte del campo y tienen una anchura aproximada de 5 cm.
- Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la pista de juego.

- Existe una línea central que divide la pista en dos campos iguales, por debajo de la red y desde una línea lateral a otra.
- Además, en cada campo existe otra línea (paralela a la línea central), que subdivide cada uno en otras dos partes iguales, delimitando dos zonas.

d. Zonas

- En cada campo existen dos zonas: una “*zona delantera*”, o de ataque y una “*zona trasera*”, o de defensa.
- Asimismo, en el centro de cada campo existe un círculo desde donde se realiza el saque. Es la denominada “*zona de saque*”.
- Este círculo será de 1 metros de diámetro si se juega en el campo de voleibol, 1'5 m. si es en el de baloncesto y 2 m. si el partido se disputa en un campo de fútbol-sala o balonmano.

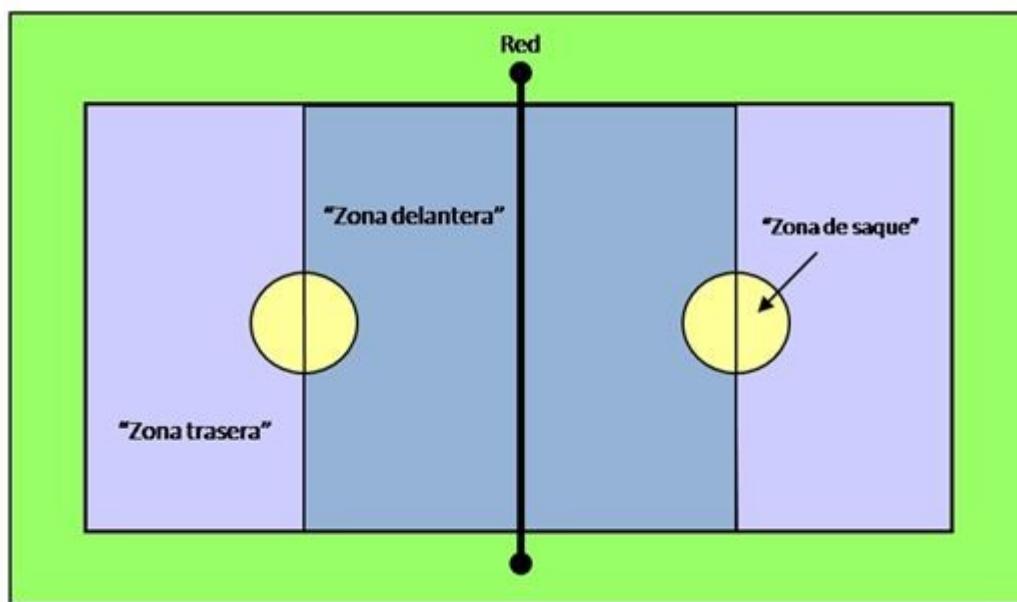


Gráfico 2. “Terreno de juego”

2.3. ¿Con qué se juega?

Red y postes

- La red está colocada verticalmente sobre la línea central a una altura del suelo de 1'07 m (altura de la red de tenis).

- Los postes que sostienen la red estarán colocados a ambos lados de la línea central del campo y harán la función de “antenas” sobresaliendo por encima de la red. Es aconsejable forrarlos con cinta de señalización (roja-blanca) o similar, para ofrecer una referencia más clara.
- Los postes se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso del balón.



El Balón

- El balón debe ser esférico, blando (de espuma o similar) y ligero, de una circunferencia aproximada de 60-70 cm. ($\varnothing 19\text{cm}$), y que permita el bote sin dificultad.



2.4. ¿Cuántos juegan?

Composición

- a. Cada equipo estará formado por un determinado número de jugadores en función de las medidas del campo que nos encontremos. Así:
 - En una pista de pádel o tenis, el número de jugadores puede oscilar de 2 a 4 jugadores.
 - Para un campo de voleibol, los equipos estarán compuestos por 5 y/o 6 jugadores.
 - Si el juego de desarrolla en un campo de baloncesto, los equipos podrán estar formados por 7, 8, 9 y 10 participantes.
 - Para una pista de fútbol-sala o balonmano, los miembros de un equipo podrán oscilar entre 11 y 20.
- b. Los equipos pueden ser indistintamente masculinos, femeninos o mixtos.
- c. Uno de los jugadores, será el capitán del equipo.

Responsables del Equipo

- Tanto el capitán como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.
- El capitán se distingue del resto de sus compañeros por llevar un brazalete o lazo en el brazo izquierdo.
- Entre sus funciones destacan:
- Llevar 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.

2.5. ¿Cómo se juega?

Estructura del juego

a. Sorteo

- Antes del partido, se realizará un sorteo para decidir quién saca y los lados del campo que van a ocupar los equipos.
- El sorteo se realizará en presencia del árbitro y de los capitanes de los respectivos equipos.

b. Orden de saque de los jugadores

- Antes de comenzar cada set, el capitán o entrenador de cada equipo facilitará al árbitro el orden de los jugadores que van a realizar los saques.

c. Posiciones:

- Al iniciar cada set, los jugadores de cada equipo se distribuirán de forma proporcional entre las dos zonas en las que está dividido su campo. Así, deberá haber un mismo nº de jugadores en ambas zonas ("delanteros" y "traseros").
- En el caso que la competición fuera impar, uno de ellos actuará siempre dentro del círculo de saque, quedando fijo en dicha posición hasta que le corresponda sacar a otro compañero.
- Esta organización tendrá que mantenerse durante todo el set.
- Durante el juego, los jugadores no pueden invadir la otra zona contigua de su campo.

- Por el contrario, en cada una de las zonas (delantera y trasera), existe libertad de movimientos y posiciones entre los jugadores durante el set.



Alumnos del IES "Jesús del Gran Poder" durante un partido de PINFUVOTE

Acciones de juego

El saque: es la acción de poner en juego el balón por parte de un jugador.

- *Orden de saque*: el primer saque del 1º set así como del 5º (set decisivo), lo realizará el equipo designado por el sorteo. En los otros sets sacará el equipo que no sacó primero en el set anterior.
- *Ejecución del saque*:
 - Se realizará siempre desde el círculo central ("zona de saque"), manteniendo los dos pies dentro de éste y sin saltar.
 - El balón puede ser lanzado o golpeado con cualquier parte del cuerpo (cabeza, rodilla, pie, mano,...), con o sin bote previo.

- En el caso que el balón toque la red y pase al campo contrario, el equipo dispondrá de otro saque ("media").
- El jugador que efectúa el saque se incorporará inmediatamente después a su zona de juego (delantera o trasera).

Bloqueo del saque: está permitido bloquear el saque del equipo contrario.

Cambio de sacador y de zona: cuando el equipo que está sacando anota tres puntos consecutivos (ya sea de saque directo o jugada), habrá cambio de sacador y de zona en ambos equipos, con objeto de dinamizar el juego. Los jugadores intercambiarán la zona que ocupan, disponiéndose a sacar otro jugador del equipo que estaba sacando y que le corresponda según el orden establecido.

En el caso que a un jugador le corresponda sacar y no esté en el campo jugando, correrá el turno según el orden de saque del set.

Golpes y contactos con el balón:

Toques por equipo:

- Un toque o golpeo es cualquier contacto de un jugador con el balón.
- Un equipo tiene derecho a un máximo de tres toques y tres botes (uno entre cada golpe), para devolver el balón al campo contrario.
- El balón, durante el juego, puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo.

Faltas:

- Cuando un equipo toca el balón más de tres veces antes de devolverlo.

- Cuando un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca varias partes de su cuerpo de forma consecutiva.
- Cuando el balón es retenido y no rebota después del golpeo.



Juego en la red

- El jugador NO puede pasar las manos y brazos más allá de la red y hacia el campo contrario.
- El balón puede tocar la red mientras la cruza.
- Si el balón no supera la red, finaliza la jugada.

Sustitución de jugadores

- Los cambios de jugadores son ilimitados pudiendo entrar y salir del juego a criterio del entrenador.
- Las sustituciones necesitan la autorización del árbitro realizándose con el juego parado.
- Los cambios de jugadores se realizarán por la zona central del campo, cerca de la red y donde se encuentra el árbitro auxiliar-anotador.

- El jugador entrante debe esperar a que el saliente haya abandonado el terreno de juego para poder entrar.

2.6. ¿Quién gana?

Formas de puntuar

En PINFUVOTE, el equipo que gana una jugada anota un punto (*sistema jugada punto*). Cuando el equipo que recibe gana una jugada, obtiene un punto y el derecho al saque.

a. Para anotar un punto

- Un equipo anota un punto cuando el balón bota dos veces consecutivas en el campo contrario o cuando el otro equipo comete una falta, como:
 - Tocar el balón más de tres veces antes de devolverlo.
 - Realizar dos toques seguidos un mismo jugador,
 - Lanzar el balón fuera de los límites del terreno de juego,
 - No pasar la red.

Asimismo, un equipo puntuará si el contrario comete alguna de las siguientes faltas:

Antirreglamentarias:

- Invadir el campo contrario, por encima o por debajo de la red.
- Tocar la red con cualquier parte del cuerpo.
- Cambiarse los jugadores de zona antes de finalizar el set.

- Tocar el balón por encima de la red antes que el adversario haya realizado un toque o golpeo.

Técnicas o antideportivas:

- Dirigirse de forma irrespetuosa (mediante conducta grosera, ofensiva o agresiva), hacia los árbitros, oficiales de mesa, adversarios, compañeros de equipo y espectadores.
- Hacer caso omiso a las advertencias o decisiones de los árbitros.

*(Todas las faltas señaladas anteriormente se sancionarán con un punto y servicio para el contrario).



- Cuando el equipo que saca gana una jugada, anota 1 punto y continúa sacando (tres saques como máximo por jugador).
- Cuando el equipo que recibe gana una jugada, obtiene 1 punto y el derecho al saque.

b. Jugada especial: Cuando tres jugadores de un mismo equipo participan en una jugada golpeando el balón cada uno con una parte distinta (manos, pies o cabeza), y ganan la jugada, dicho equipo anota 3 puntos ("TRIPIN"). Este tipo de jugada tiene mayor valor debido a que se requiere una mayor coordinación y habilidad entre los componentes de un mismo equipo.

c. Para ganar un set: un set (excepto el 5º), lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

d. Para ganar un partido

- El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar 3 sets.
- En caso de empate a 2 sets, se jugará un 5º set a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

3. A modo de invitación final

Consideramos que el PINFUVOTE puede enriquecer las posibilidades de práctica físico-deportiva actual y de futuro de nuestros alumnos y alumnas así como contribuir al aprendizaje de ciertos valores del juego en equipo en un ambiente integrador y lúdico. De ahí que una vez presentadas las singularidades de esta nueva práctica deportiva, sólo nos queda invitar al lector a practicarlo con objeto de experimentar el cúmulo de ventajas y bondades que se desprenden de su juego. ¡A qué esperas... disfruta jugando a PINFUVOTE!

4. Enlaces de interés

- www.pinfuvote.net (web y blog).
- App (gratuita) en Play Store para teléfonos móviles con sistema Android:
https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_inmjotep.pinfuvote&hl=es