

# 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 aproximadamente desde el final de la zona delimitada.**
- **Una vez superada en ataque → estaría habilitado el lanzamiento a un ladrillo.**

**⚠ Opcional: regla de dar previamente 4 pases mínimos para evitar que manden el balón directamente a dicha zona.**

### **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)**

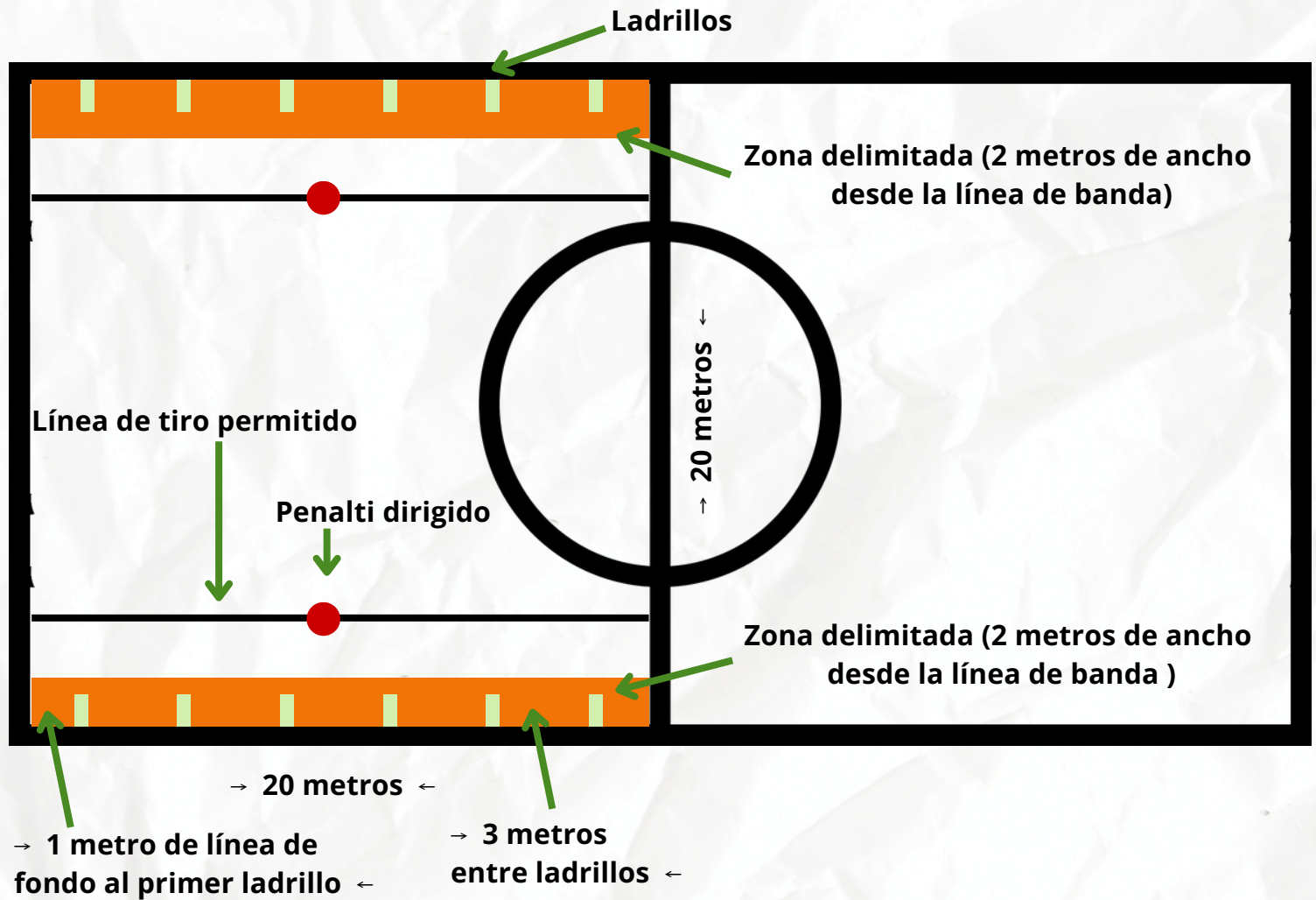
- **2 metros desde cada línea de banda hacia el interior (ancho) y 20 metros de largo.**
- **Los 6 ladrillos se colocan sobre la línea de banda con una separación entre ladrillos de 3 metros, dejando 1 metro de separación con los extremos para empezar a colocar.**
- **Está prohibido pisar estas zonas.**

### **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.**

**⚠ Opcional: regla de dar previamente 4 pases mínimos para evitar que manden el balón directamente a dicha zona.**

## 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.*

A continuación, se presenta **una alternativa a la anterior muy recomendable** si la pista o pistas exteriores tienen espacio suficiente en los laterales. Dicha alternativa consiste en:

- Establecer la línea de zona delimitada justo en la línea de banda lo que facilitaría su visualización por parte del alumnado.
- Colocar la línea de colocación de ladrillos 2 metros detrás de dicha línea de banda, lo que supondría añadir 2 metros adicionales en cada fondo pasando de este modo a una pista de 24 metros x 20 metros.
- Situación de la línea de tiro permitido y penalti dirigido a 7 metros / 7 metros y medio desde la línea de zona delimitada (línea de banda).



## PISTA ALTERNATIVA NIVEL 1 → 2 pistas de 24m x 20m



### 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" sume. *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 golpes.
- Queda prohibido el golpeo intencionado con los pies.

**El jugador en posesión:**

- No puede desplazarse.
- No puede dar pasos.
- No puede auto - avanzar (mediante golpes 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 golpes.

## 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 ha 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.**

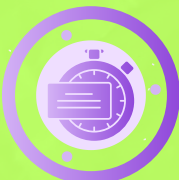


Regla del Blindaje (Esta regla podría establecerse como elemental dependiendo del nivel del grupo).

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 pío...



## 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 fondo** desde el punto en el que ocurre la infracción.
- 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.

- La 2ª exclusión provocada por un mismo jugador/a en un mismo partido será definitiva y no podrá volver a jugar en ese partido.

# 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. *No se puede mandar el balón directamente a zona de tiro permitido, salvo que ya se esté en esa zona.*

- Línea de Fondo:

a) 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.*

b) Reinicio para el equipo atacante: se sacará **córner** (desde la esquina de la línea de zona delimitada se efectuará un **saque libre** a un jugador/a que esté detrás de la línea de tiro permitido para **reiniciar jugada**

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.

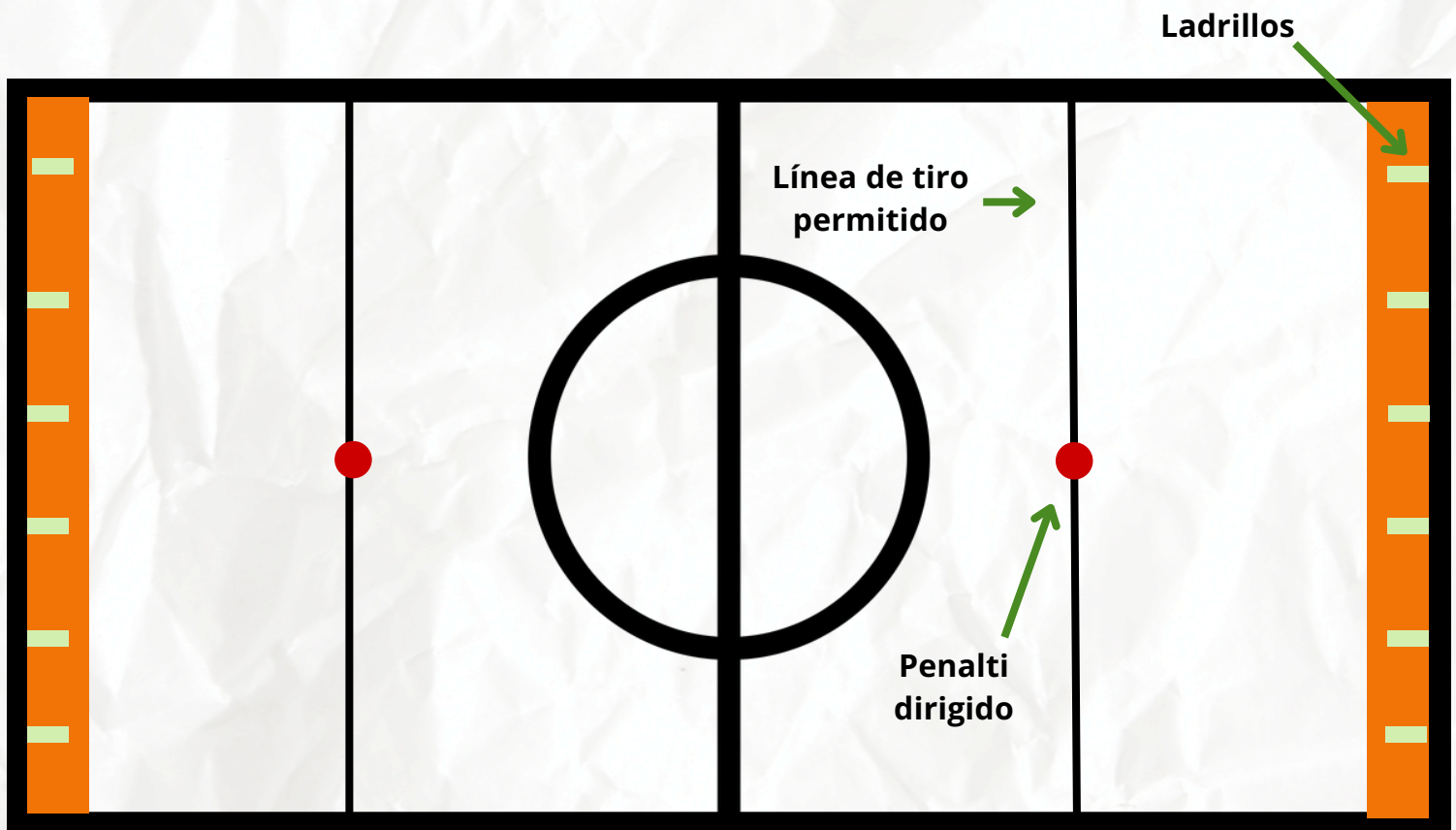
# ANEXOS

## A) TIPOS DE PISTA.

### → TIPO DE PISTA NIVEL II

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

- *Respeta 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.*



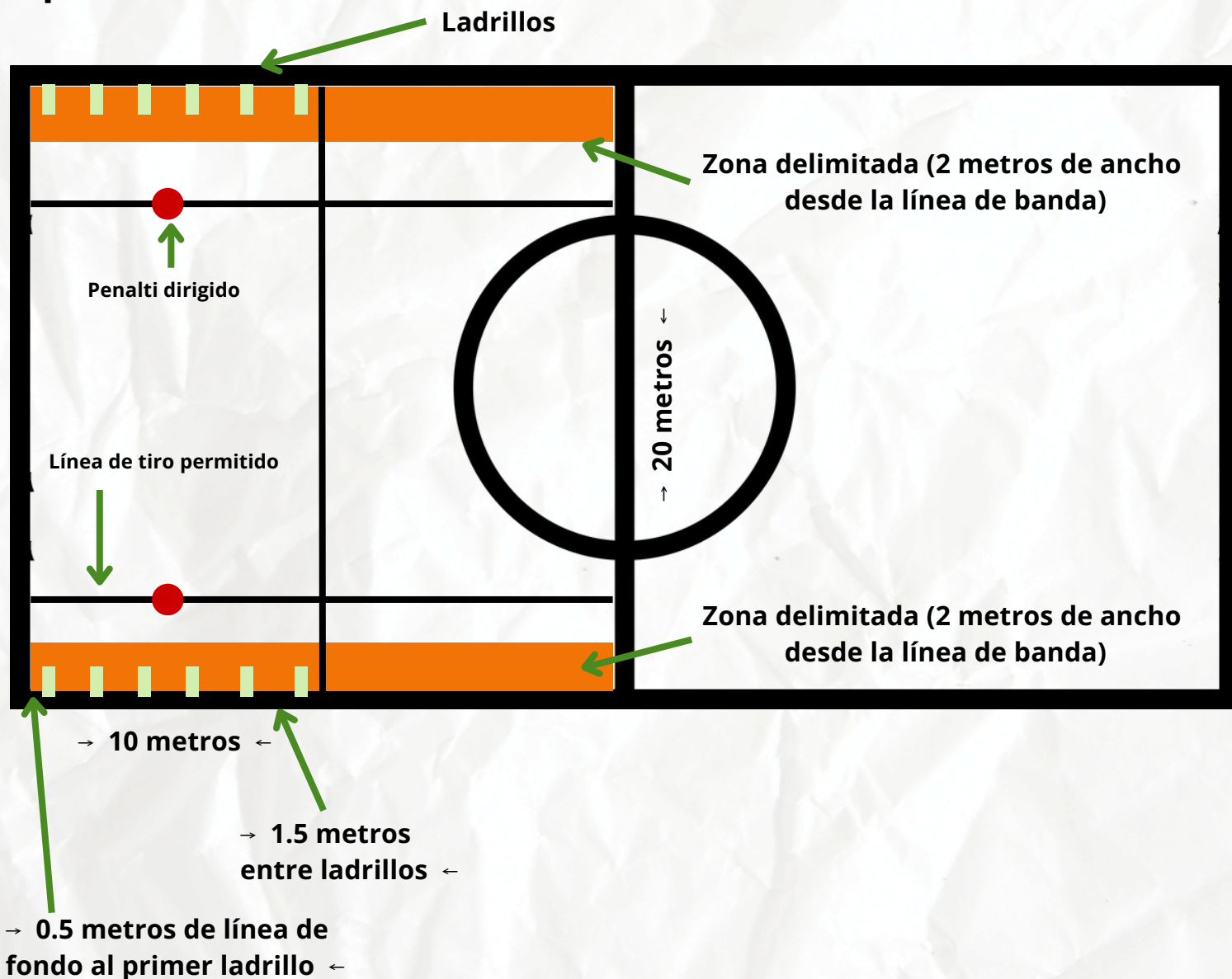
*Distancias y medidas susceptibles de modificación en función de las necesidades espaciales que se presten.*

## → TIPO DE PISTA NIVEL 0

Formato de pista de iniciación (20m x 10m). Pensada como **posible alternativa a la pista nivel I** (según el nivel) 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