

Indice

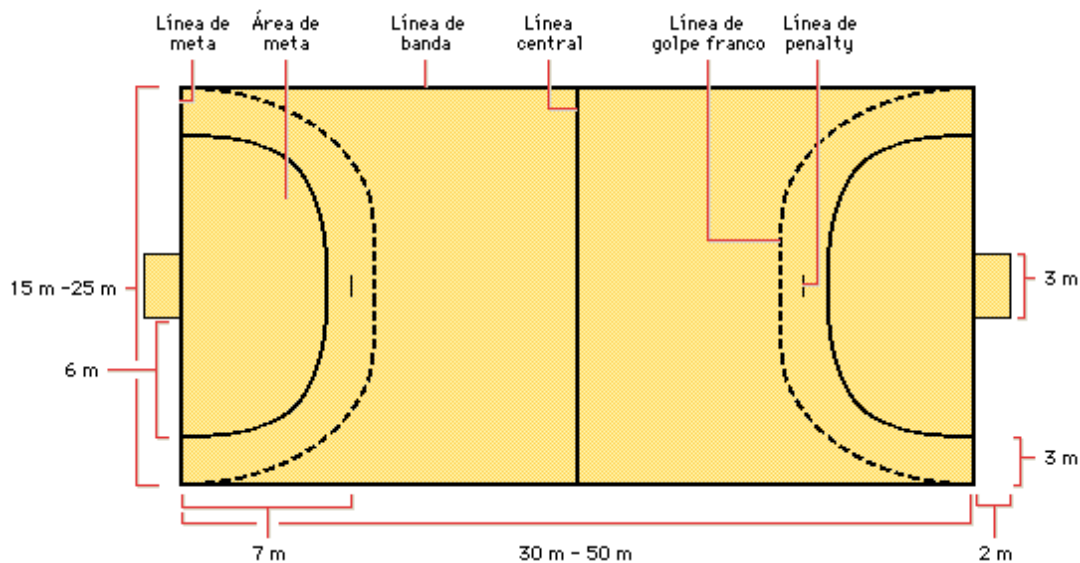
- El balonmano
- El voleibol
- Juegos populares





El balonmano

Balonmano, juego de pista o campo disputado por dos equipos cuya finalidad es enviar la pelota a la portería contraria, lanzándola con una mano desde fuera de la línea que delimita el área de puerta.



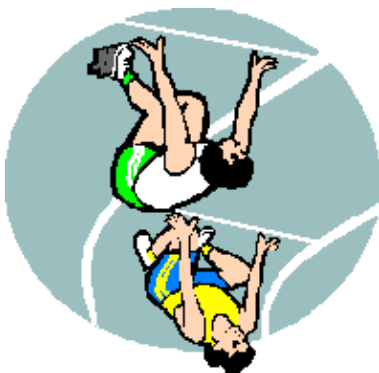
Como juego de campo cada equipo tiene once componentes; jugado en pista cerrada, que es lo más común, los equipos están formados por cinco o siete jugadores. La pista tiene 40 m de largo y 20 m de ancho, con una portería en cada uno de los lados menores. La pelota tiene una circunferencia de 58 a 60 cm y pesa de 425 a 480 g.



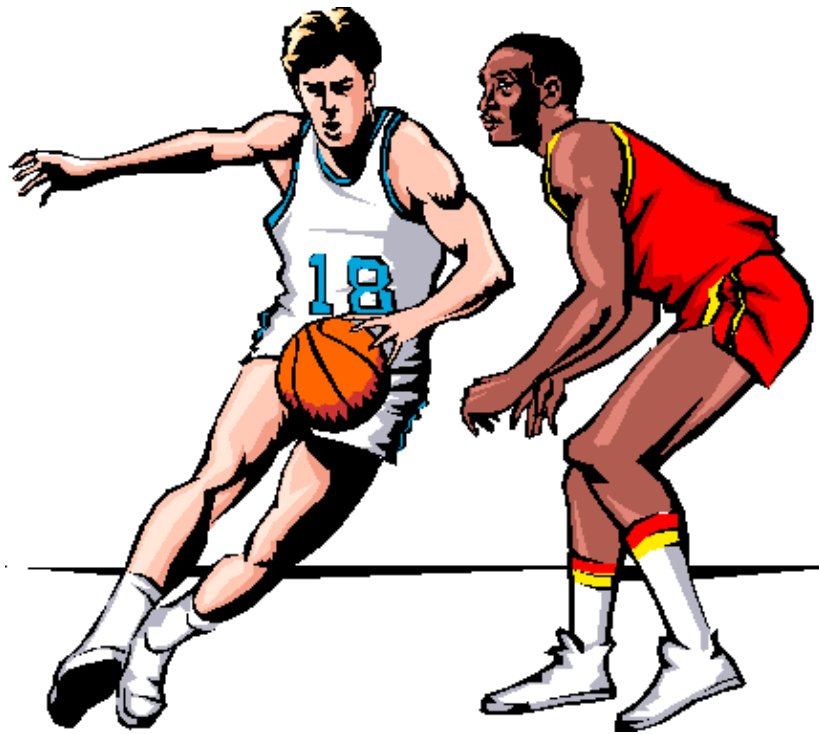
Un partido dura una hora, dividido en dos mitades. Hay un anotador y un cronometrador así como dos árbitros. El partido comienza con un saque desde el centro del campo y el juego se desarrolla entre pases, lanzamientos y regates con la pelota. Los jugadores pueden parar, lanzar, coger, botar o golpear la pelota preferentemente con sus manos, aunque pueden utilizar cualquier parte del cuerpo excepto los pies. Al portero se le permite usar los pies para defender su portería, y es la única persona que puede pisar el área de gol. Los jugadores pueden retener la pelota un máximo de tres segundos y pueden dar un máximo de tres pasos mientras la tengan en su poder. Estas restricciones no se aplican al portero. La pelota se puede pasar en cualquier dirección, incluso rodando por la pista. Un jugador puede golpear directamente la pelota con el puño pero no puede lanzarla al aire y luego darle un puñetazo. No existe regla de fuera de juego y esto ayuda a hacer que el mismo sea fluido y ágil, con la pelota moviéndose con rapidez de un lado a otro de la pista. No hay mucho juego de media pista y la mayoría de la acción está concentrada alrededor de las áreas de portería.



El juego se creó en 1890 por un alemán llamado Konrad Koch. Después de la II Guerra Mundial otros dos alemanes (Hirschman y Schelenz) lo hicieron popular. El primer partido internacional se jugó en Halle en 1925 entre Austria y Alemania. Se introdujo en los Juegos Olímpicos de Berlín en 1936 como juego de exterior de once jugadores por equipo.



Cuando se reintrodujo en los juegos de Munich en 1972, era un deporte de interior de siete jugadores. Esta versión ha predominado desde 1952. El órgano rector actual es la Federación Internacional de Balonmano (IHF), fundada en 1946, que cuenta con más de 130 federaciones nacionales. Los Campeonatos del Mundo masculinos se celebraron por primera vez en 1938 y los femeninos en 1949. La copa de Europa masculina se celebró por primera vez en 1957 y la femenina en 1961. También está la Recopa (en la categoría masculina se inició en 1976 y en la femenina en 1977) y la copa IHF, celebrada por primera vez en 1982. Tanto en competiciones masculinas como femeninas, los equipos de Alemania, la antigua Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), la antigua Yugoslavia, Rumania y Hungría han sido los contendientes más fuertes.



El voleibol

Voleibol, juego de pista entre dos equipos de seis jugadores por lado que se juega golpeando una pelota al lado contrario por encima de una red. Los puntos se anotan cuando el balón toca el suelo en el lado de la pista de los oponentes o cuando éstos fallan una devolución.

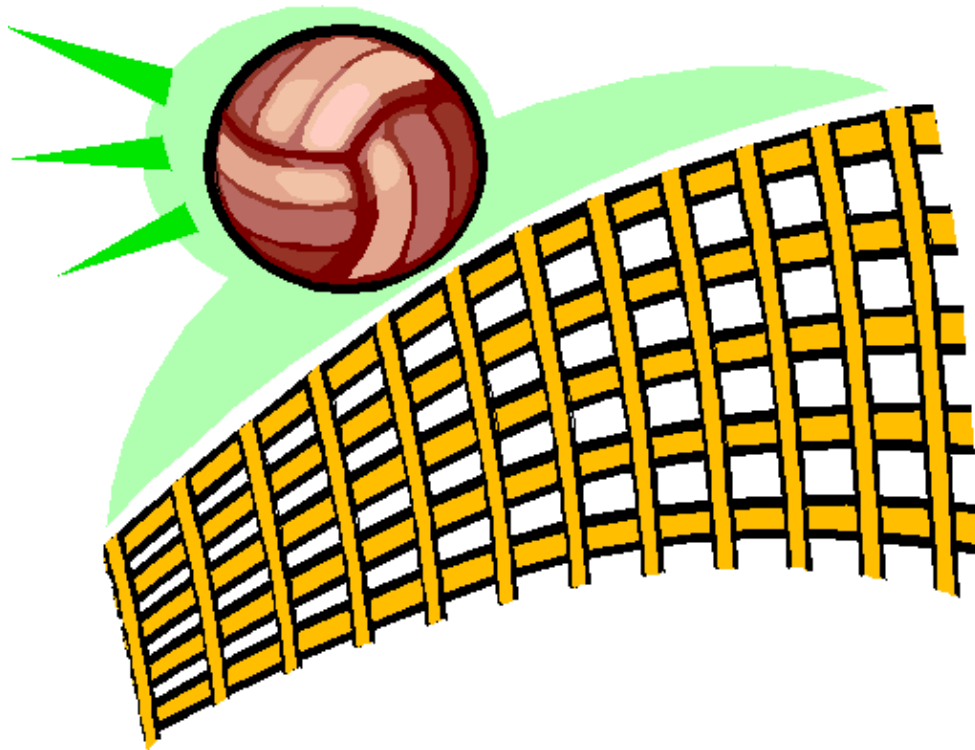


La pista de voleibol tiene una superficie de 9,14 por 18,29 m. Está dividida en dos lados de 9,14 m separados por una red más alta que la cabeza de los jugadores. La red tiene 9,75 m de largo por 0,91 m de ancho. Está confeccionada con hilo de bramante negro o castaño oscuro formando una malla de cuadros de 10,2 cm de lado que se mantiene a través de la pista tensa y tirante sujeta por sus cuatro esquinas.

La pelota es una esfera de un material inflado recubierto de cuero. Más pequeña y ligera que la de baloncesto, tiene una circunferencia entre 63,5 y 68,6 cm y pesa entre 255 y 283 gramos.



Los seis jugadores de un equipo de voleibol comprenden tres atacantes, que están cerca de la red, y tres defensores. El jugador que comienza sirviendo se sitúa detrás del tercio derecho de la línea trasera de su campo y sirve por encima de la red al campo contrario, lanzando la pelota al aire y golpeándola con su mano o muñeca. En el servicio sólo está permitido un intento.



Golpeando la pelota atrás y adelante por encima de la red, con las manos, muñecas, antebrazos, cabeza, o cualquier parte del cuerpo por encima de la cintura, el juego continúa hasta que un equipo falle, es decir, no devuelvan la pelota o cometa una violación de las reglas. La pelota debe ser devuelta por uno de los equipos por encima de la red después de un máximo de tres toques y ningún jugador puede golpear la pelota dos veces sucesivas. La devolución sobre la red debe hacerse sin agarrar, empujar o sujetar la pelota, sin que ningún jugador toque la red y sin entrar en el espacio del equipo rival.

Sólo puede anotar un punto el equipo que está sirviendo; un jugador tiene el servicio mientras su equipo anote puntos; en caso contrario, el privilegio de servir cambia al otro equipo.

En un cambio de saque todos los miembros del equipo que le toca servir rotan una posición moviéndose a favor de las agujas del reloj, pasando el jugador que estaba en la posición delantera derecha a la parte trasera derecha o posición de servicio.



Una jugada vital en el voleibol es el mate, un potente *smash* sobre la red. Para efectuar un mate un jugador debe saltar alto al aire y golpear con fuerza la pelota hacia abajo a la pista del contrincante, en un sitio en el que no la puedan devolver. Los jugadores de atrás (defensores) sólo pueden efectuar mates desde detrás de la línea de 3,05 m.

Están permitidas las recuperaciones de pelotas que dan en la red, es decir, una pelota que ha tocado la red en el primer o segundo toque puede continuar en juego, siempre que no agote los tres toques y que ningún

jugador golpee la pelota dos veces seguidas.



Defensivamente se utilizan los bloqueos, que pueden ser individuales o múltiples. En esta jugada, uno o varios jugadores de la delantera se saltan cerca de la red con los brazos y las manos situadas frente al posible mate del atacante, e intenta bloquear la pelota o desviarla hacia un compañero que pueda devolverla.



El juego lo inventó en 1895, como un pasatiempo, el estadounidense William G. Morgan, director de educación física de la Asociación Cristiana de Jóvenes de Holyoke, en Massachussets. Su juego, que originalmente fue llamado *minitonette*, se hizo popular rápidamente no sólo en Estados Unidos, sino en todo el mundo. Se jugó por primera vez en 1913 en los Juegos del Lejano Oriente.

Juegos populares

LAS TABAS (CHUTAS). Este es un juego muy extendido a la vez que antiguo ya que lo practicaban las mujeres griegas, como muestra una bella escultura que puede admirarse en el Museo de Berlín.

La taba propiamente dicha es un hueso que se encuentra al terminar la pata trasera de las ovejas, corderos y carneros. Tiene cuatro caras que se denominan de varias formas. Lo más generalizado es llamar "*caras*" a la parte cóncava; "*pencas*", a la zona convexa; "*culo*" a la lisa y "*carnes*" donde el hueso toma la forma de la letra S.

Hay infinidad de variantes del juego de la taba –con uno o más huesos– pero sin duda la forma menos complicada de jugar es aquella en que las niñas, sentadas en círculo o en corro, tiran la taba al aire. Se gana si al caer la taba queda hacia arriba el lado que llaman "carne"; se pierde si el "culo" queda hacia abajo y no hay juego si sale "pencas".

Otra forma de jugar consiste en arrojar al aire cinco tabas, al tiempo que se vuelve la mano con rapidez, tratando de recoger alguna con el dorso. Si cae más de una encima de la mano, las demás niñas van retirando las tabas hasta dejar sólo la que guarda peor el equilibrio; en esta postura se ha de intentar recoger las tabas que están por el suelo sin que se caiga la que permanece encima de la mano.

En una tercera variante se utilizaba una canica que se lanzaba al aire mientras se trataba de volver las tabas.

CHURRO, MEDIAMANGA, MANGA ENTERA (En otros lugares se conoce como el BURRO o CHORRO, MORRO, PICO, TALLO, QUÉ). Juego de chicos. Un grupo se colocaba frente a la pared, en fila, apoyándose uno en otro y, agachados, cada uno metía la cabeza entre las piernas del delantero. Otro grupo saltaba encima de ellos y tenían que resistir el peso sin caerse.

En el juego del **CUADRO** se hacía un cuadrado en el suelo y se trataba de sacar unas monedas de él usando un disco de cobre

La **COMBA** es un juego de niñas que consistía en hacer girar una larga cuerda, batiendo el suelo, y sobre la que tenían que saltar las chicas, mientras se cantaban canciones tradicionales.

El **MARRO**, también de chicos, consistía en dos grupos separados con espacio en medio. Cada individuo sale a pillar al contrario en el campo neutral y se podía salvar.

Otros juegos populares son la **maya** (juego del escondite), el **corre que te vi** (variante del anterior que se juega por todo el pueblo), el campo quemado, el gato gatejo, el palomato, la gallinita ciega ...