

Historia del korfbal, desde sus principios hasta la actualidad.

A principios del siglo veinte, Nico Broekhuysen, maestro, que vivía en Amsterdam en los Países Bajos, asistió a un seminario de verano, que se celebró en Suecia, sobre educación física. Durante los descansos, los hombres y las mujeres jugaban juntos a un juego que se llamaba balón-aro (ring-ball), un juego sencillo, del tipo de baloncesto, en el que el objetivo era conseguir un tanto mediante el lanzamiento del balón a través de un aro o anillo fijado a un poste de 3 metros de altura. Lo que sobre todo llamó la atención a Broekhuysen fue el hecho de que el juego se presentaba como una actividad mixta, y por eso lo hizo conocer a sus alumnos cuando regresó a los Países Bajos. Paulatinamente el juego alcanzó popularidad. Aunque el juego original no parecía tener reglas escritas, pronto se hizo evidente que hacía falta algún tipo de reglamentación. Como resultado, Broekhuysen escribió sus propias reglas y reglamento. Esto, junto con varias modificaciones, que incluían utilizar un cesto (en holandés KORF) en lugar del tradicional aro, para poder juzgar mejor los tantos, tuvo como resultado un nuevo juego con carácter propio: el **KORFBAL**.

Después de ser demostrado por primera vez en 1902, el juego se hizo tan popular que ya en 1903 un gran número de clubes de korfbal organizaron una Asociación Nacional de Korfbal para regular las competiciones de liga. La presentación internacional del korfbal tuvo lugar durante las Olimpiadas de 1920 que se celebró en Bruselas, Bélgica. Aunque dicha presentación tuvo como resultado la formación de la Asociación Belga de korfbal, la aceptación internacional iba despacio hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

Las causas de este lento desarrollo puede haber sido la tradicional separación de hombres y mujeres en las actividades deportivas competitivas. Desde la Segunda Guerra Mundial dos factores pueden explicar la popularidad cada vez mayor del korfbal en el contexto deportivo internacional: la introducción universal del baloncesto americano (deporte apenas conocido en Europa y otros continentes antes de la doctrinación realizada por las fuerzas armadas americanas); y el hecho de que la reconstrucción de la post-guerra incluyese el establecimiento de muchas instalaciones deportivas cubiertas. El korfbal, que anteriormente se jugaba en un campo similar al del fútbol, ahora tenía que adaptarse a dimensiones parecidas a las de una cancha de baloncesto. El área de juego, ahora más reducida, sugirió una reducción del número de divisiones de tres a dos, y la limitación de los jugadores a un equipo de 8 en vez de 12. Como resultado, el ritmo del juego se aceleró y el número total de tantos marcados en un partido también aumentó.

Hoy en día el korfbal se practica activamente en todas las partes del mundo: desde Australia hasta Francia, desde la India hasta Israel y desde Taiwan hasta los Estados Unidos. Recientes demostraciones en los países del este han suscitado gran interés, y se espera que el korfbal pronto será un deporte verdaderamente universal.

En España el korfbal llegó en 1969 por Andalucía, concretamente en Marbella, se extendió por otras comunidades como la de Madrid, Baleares(1973), Asturias(1976) y Cataluña(1980), aunque sólo en Cataluña se ha conseguido implantarlo al nivel de competición.

En Cataluña pronto empezó a expandir este nuevo deporte. En 1980 y gracias a un curso para monitores nacieron los dos primeros colegios que practicaron el korfbal: **Liceo Egara** y **Pedro Viver**, ambos de Terrassa.

En 1990 se funda la Associació Catalana de Korfbal, con los dos primeros clubes que se crearon de forma oficial: CB Bonaire y CK Egara '85. Una de las primeras tareas propuestas por esta nueva asociación, es implantar el korfbal en Cataluña, y promocionar su práctica en clubes, escuelas e institutos. Este trabajo da sus frutos y poco a poco se crean nuevos clubes: CEB La Maurina, CK Matadepera, CK Badalona, Olympic KC, SLKC ...

La ACK es reconocida por la Federación Internacional de Korfball (IKF) y pasa a ser miembro de su Asamblea General. A partir de aquí su andadura a nivel internacional, y en enero de 1997 pasa a denominarse Unió Catalana (UCK), siendo nuevamente reconocida por la Dirección General de l'Esport de la Generalitat de Catalunya y por la IKF. En Abril de 1997 debuta la selección catalana internacionalmente al nivel oficial, disputando la fase clasificatoria del Campeonato de Europa de Selecciones.

En la actualidad existe una liga en categoría sénior con 11 equipos, además de las categorías juvenil y cadete. Este año el korfball también está incluido en los Juegos Escolares en **el Consell Esportiu del Vallés Occidental**, y próximamente en el **Consell Esportiu del Baix Llobregat**.

Reglamento

1. Campo de juego

Las dimensiones del campo son de 40 x 20 m. en pabellón cubierto y 60 x 30 m. al aire libre, dividido en dos cuadros iguales. La Proporción de longitud a anchura es de 2:1.

2. Líneas de juego

El campo está marcado por líneas claramente visibles, pintadas o cintas fijas rectamente.

3. Postes

Los postes están situados en el eje longitudinal del campo a una distancia de las líneas exteriores igual a 1/6 de la longitud del campo. Los postes son redondos y podrán ser de:

- Madera sólida de 5–8 cm. de diámetro;
- Tubo de metal con un diámetro externo de 4,5–6 cm. Serán colocados perpendicularmente y no podrán sobresalir a la canasta.

4. Canastas

Un cilindro de mimbre sin fondo debe ser acolado en cada poste. La canasta debe mirar hacia el centro del campo y su eje superior debe estar en todas partes, a una distancia de 3,5 m. del suelo. Las canastas tienen 25 cm. de altura y un diámetro interior de 39–41 cm. El borde superior de la canasta tiene una anchura de 2–3 cm. Las canastas están hechas con ramitas de mimbre. Deben ser iguales de un sólo color, con preferencia al amarillo fuerte.

5. El balón

El balón empleado será el mismo que el de fútbol, del nº 5, con un peso entre 425 gr. y 475 gr. al comienzo del partido.

6. Los jugadores

a. número y posición.

Cada equipo consta de 4 jugadoras y 4 jugadores, situando en cada cuadro 2 jugadoras y 2 jugadores.

b. equipos incompletos.

En el caso que uno o ambos equipos estén incompletos, solamente se podrá iniciar o continuar el partido, si la

alineación asegura que en ningún cuadro hay menos de tres jugadores de cada bando y que en ningún cuadro hay una jugadora y dos jugadores de un equipo contra dos jugadores y un jugador del otro equipo.

c. sustitución de jugadores:

Se permite tres sustituciones por equipo. (Solamente en Cataluña), en el resto de países se permiten dos cambios. Después solamente un jugador lesionado, cuya lesión le impida seguir el juego, podrá ser sustituido si así lo aprueba el árbitro. Una vez un jugador ha sido sustituido, no podrá volver éste a incorporarse en el juego.

d. vestimenta y zapatos:

Los jugadores de cada bando deben vestirse con una equipación de deporte uniforme, la cuál debe ser lo suficientemente diferente de la del otro equipo. Los jugadores deben calzar zapatillas de deporte.

7. El Capitán

Un jugador de cada equipo debe ser capitán. Este llevará una cinta bien visible en la parte superior de su brazo izquierdo. El representa a su equipo y es responsable de la conducta de sus compañeros. Él informará al árbitro sobre cualquier cambio.

8. El árbitro

El árbitro controla el juego. Su tarea es:

a) Decidir sobre la conveniencia del tiempo, campo y material

b) hacer cumplir las reglas. El árbitro penalizará cada falta contra las reglas, excepto en el caso que esto significase una desventaja para la parte contraria (ley de la ventaja). Tomará acción en caso que una parte consiga una ventaja injusta por circunstancias ajenas al juego. Decidirá en los casos de duda.

C) Indicar el inicio, la parada y la reanudación del partido por medio del uso de su silbato. Para iniciar o reanudar el partido, el árbitro silbará en el momento que el jugador que efectuará el saque esté preparado y todos los requerimientos (19 y 20) estén cumplidos.

D) en caso de mal comportamiento el árbitro podrá avisar al jugador formalmente, mostrándole la tarjeta amarilla. Podrá expulsar al jugador mostrándole la tarjeta roja. Durante un mismo partido el árbitro no debe mostrar más de dos tarjetas amarillas al mismo jugador; en caso de un tercer mal comportamiento le deberá expulsar. Mal comportamiento incluye empujar, pegar, patear o chocar intencionadamente a un contrario; faltas repetidas, especialmente después de un aviso formal; el mover la canasta deliberadamente durante un tiro; el uso de insultos sin importar a quien estén dirigidos.

9. Cronometrador.

En el caso de ser posible el árbitro indicará una persona que le vigile el tiempo, el cuál le deberá avisar justo antes del final de cada periodo.

10. Linieres

En cada partido hay dos linieres, los cuales deben indicar cuando la pelota sale a fuera y llamar la atención del árbitro con cada falta que se cometa en su cercanía.

11. Duración

La duración máxima de un partido es de 2 x 30 minutos con un descanso de 5 a 15 minutos.

12. Tantos

Un tanto es marcado cuando la pelota ha caído por completo por la canasta. Un tanto será válido aún cuando el árbitro haya pitado con anterioridad una falta contra la defensa y siempre y cuando la pelota salió de las manos del atacante en el intento de marcar y estaba fuera del alcance de unos de los defensores, en el momento de pitar. El equipo que marque más tantos es el vencedor.

13. Alineación

a) Elección de alineación y cuadro de ataque

El equipo de casa elegirá la canasta a la cuál atacará durante el primer periodo. Alineará sus jugadores en los dos cuadros y el equipo contrario alineará sus jugadores en concordancia.

b) Cambio de alineación:

Si durante un partido las circunstancias cambian debido a la pérdida de un jugador, el árbitro podrá permitir un cambio. Ordenará el cambio en caso de necesidad para poder cumplir con las condiciones del art. 6b. o cuando el número de jugadores con contrario directo es menor a lo absolutamente necesario.

14. Cambio de función (Ataque/defensa).

El cambio de función y el cambio de cuadro se realizará cuando se consiga una acumulación de tantos pares entre ambos equipos: los defensores cambian a ser atacantes y viceversa. Después del descanso se cambia el cuadro al del primer periodo sin realizar cambio de función.

15. El saque inicial.

El saque inicial será efectuado por un atacante cerca del centro del campo, al empezar el partido, al iniciar el segundo periodo y después de cada tanto. En el primer caso el saque es efectuado por un atacante del equipo de casa, en el segundo caso por un atacante del equipo visitante y en el último caso por un atacante del equipo que encajó un tanto. Se aplicará las mismas reglas como para el tiro libre (ver 19).

16. Faltas contra las reglas

Durante el partido está prohibido:

a) Tocar la pelota con el pie o la pierna. Si la pelota es tocada sin intención y sin que ésta infracción tenga mayor influencia en el juego, no será castigada.

b) Jugar la pelota con el puño, aún cuando la pelota sea tocada con la muñeca o la espalda de la mano.

c) Tomar posesión de la pelota en posición de caída. No obstante, cuando un jugador que ya esté en el suelo si que podrá coger el balón.

d) Correr con la pelota es contrario a los requerimientos de la cooperación, por lo cual desplazarse con la pelota, únicamente está permitido, si hubiera sido imposible para la pelota.

- e) Evitar la cooperación.
- f) Entregar la pelota a un compañero, sin libre circulación de la misma.
- g) Retrasar el juego innecesariamente.
- h) Pegar, quitar la pelota de las manos de un contrario.
- i) Empujar, pegar u obstruir a un contrario.
- j) Defender excesivamente a un contrario en posesión de la pelota.
- k) Defender a un contrario del sexo opuesto.
- l) Defender a un contrario que ya está defendido por un compañero.
- m) Jugar fuera de su cuadro.
- n) Tirar en posición de defendido. Para estar defendido se han de cumplir uno de las tres condiciones siguientes:
 1. – Debe estar dentro de la distancia de longitud de un brazo del contrario y debe mirarle de frente.
 2. – Debe deliberadamente intentar bloquear.
 3. – Debe estar más cerca.
- o) Tirar a canasta después de haberse cruzado un compañero (Bloqueo o corte)
- p) Tirar a canasta desde el cuadro de defensa, en el saque de un tiro libre o en el saque–neutral.
- q) Tirar a canasta cuando uno juega sin contrario personal.
- r) Influir en un tiro a canasta moviendo el poste.
- s) Agarrar el poste corriendo, saltando o con el fin de moverse con más rapidez.
- t) Violar las condiciones estipuladas para el saque de un tiro libre o un penalti.

17. Pelota fuera

La pelota está fuera, en el momento que toca la línea exterior del campo de juego, el suelo, una persona o un objeto fuera del campo de juego.

18. Saque neutral

Cuando dos contrarios obtienen la posesión de la pelota simultáneamente, el árbitro detendrá el juego y dará un saque neutral. El árbitro escogerá un jugador de cada equipo, del mismo cuadro y sexo, y a ser posible de la misma estatura.

19. El tiro libre

a) ¿cuándo penalizar con un tiro libre?

Se favorecerá con un tiro libre al equipo contrario después de que el árbitro haya indicado que una de las reglas (16 y/o 17) ha sido violada.

b) sitio del tiro libre

El tiro libre se efectúa en el sitio donde se cometió la infracción.

c) ¿cómo efectuar el tiro libre?

El jugador que efectúa el tiro libre debe jugar la pelota dentro de los 4 segundos, a partir del momento en que el árbitro, por medio de su silbato, indique el inicio de la jugada.

20. El penalti

a) ¿cuándo penalizar con un penalti?

Infracciones que lleven consigo la pérdida de una oportunidad a marcar un tanto, son penalizadas con un penalti a favor del equipo contrario. También se puede penalizar después de haber avisado previamente las infracciones repetidas que impidan limpiamente el ataque.

b) Sitio del penalti

Debe ser efectuado en el eje longitudinal del campo a 2,5 m enfrente del poste.

c) ¿Cómo efectuar el penalti?

Está permitido marcar un tanto directo del penalti. El jugador que efectúa el penalti no puede tocar el suelo entre el punto de penalti y el poste. Los demás jugadores deben guardar una distancia mínima de 2,5 m en todas las direcciones y desde cualquier punto de la línea imaginaria entre el poste y el punto de penalti.

Los clubes más importantes dentro de Cataluña y su logotipo.

Club korfbal 'Autónoma– EGL Club korfbal Badalona – La Rotllana

Bellaterra Badalona

Club Balonkorf Bonaire Egara '85 – Sant Pere Korfbal Club

Terrassa Terrassa

Club esportiu korfbal Maurina St. Llorenç Korfbal Club

Terrassa Terrassa

Korfbal Valldemias–Maristes

Mataró

16ª COPA DE EUROPA DE KORFBAL DE CLUBES CAMPEONES DE LIGA

Equipos participantes

Grupo A

K.C. HAVIROV (Rep. Checa.)

NC BENFICA (Portugal)

DIE HAGHE (Holanda)

SAN LORENZO K.C. (España)

Grupo B

MITCHAM K.C. (Gran Bretaña)

GRUN WEISS (Alemania)

AWF WARSZAWA (Polonia)

A.K.C. (Bélgica)

Historia de la competición

AÑO CIUDAD CAMPEON SEGUNDO TERCERO

1986 Papendrecht (HOL) PKC (HOL) Sikopi (BEL) Adler Rauxel (ALE)

1987 Bourges (FRA) ROHDA (HOL) AKC (BEL) Adler Rauxel (ALE)

1988 Anvers (BEL) Oost Arnhem (HOL) AKC (BEL) Adler Rauxel (ALE)

1989 Arnhem (HOL) Oost Arnhem (HOL) AKC (BEL) Adler Rauxel (ALE)

1990 Papendrecht (HOL) PKC (HOL) Catva (BEL) Adler Rauxel (ALE)

1991 Lisboa (POR) Sikopi (BEL) Fortuna (HOL) Adler Rauxel (ALE)

1992 Saint Etienne (FRA) Catva (BEL) Deetos (HOL) Adler Rauxel (ALE)

1993 Castrop Rauxel (ALE) Deetos (HOL) Catva (BEL) Grun Weiss (ALE)

1994 Olomuc (CZE) Deetos (HOL) Borgerhout (BEL) Grun Weiss (ALE)

1995 Debrecen (HUN) Rohda (HOL) Catva (BEL) Grun Weiss (ALE)

1996 Londres (GBR) Deetos (HOL) Mercurius (BEL) Mitcham(GBR)

1997 Terrassa (ESP) Catva (BEL) O. Arnhem (HOL) VKC Kolin(CZE)

1998 Anvers (BEL) Catva (BEL) Mitcham (GBR) Grun Weiss (ALE)

1999 Praga (CZE) PKC (HOL) AKC (BEL) Mitcham (GBR)

2000 Papendrecht (HOL) PKC (HOL) Sikopi (BEL) Adler Rauxel (ALE)

NUMERO DE VECES CAMPEÓN DE EUROPA

Por equipos:

PKC (Papendrecht, HOL) 4 veces

Deetos (Dordrecht, HOL) 3 veces

Catvavrienden (Anvers, BEL) 3 veces

Oost Arnhem (Arnhem, HOL) 2 veces

ROHDA (Amsterdam, HOL) 2 veces

Sikopi (Anvers, BEL) 1 vez

Por países:

Holanda 11 veces

Bélgica 4 veces

OFICIALES EN ESTA COPA DE EUROPA

- Mr. Bob de Die (HOL) Presidente IKF
- Mr. Francois Springael (BEL) Tesorero IKF
- Mr. Graham Crafter (GBR) Coordinador de la copa de Europa
- Mr. Guy Debucquoy (BEL) Comité Internacional de Competición
- Mr. Milian Schwarz (CZE) Comité Internacional de Competición
- Mr. Jaap Oud (HOL) Comité Internacional de Competición
- Mr. Hubrechts Peters (BEL) Comité de árbitros
- Mr. Jan Hanekroot (HOL) Comité del desarrollo IKF

Al ser campeonato entre los equipos campeones de sus respectivas ligas, nos centraremos en nuestra representación Española.

S.L.K.C. San Lorenzo Korfbal Club

En Septiembre de 1992, cuando un grupo de jóvenes se unió y constituyó el equipo, con objetivo de crear un fuerte núcleo de promoción del korfbal en el barrio.

Durante estos años las dificultades y trabajos han sido numerosos, pero la constancia e ilusión han hecho que se fuesen superando, y grandes triunfos acompañan el camino.

Triunfos que en estos años de existencia han sido numerosos:

4 ligas (94/95, 95/96, 96/97 y 99/00), 4 veces campeón de copas (94/95, 95/96, 96/97 y 99/00), 4º puesto en la copa de Europa (96/97) y 1º en la liga de segunda división* (93/94).

* La segunda división de la liga de korfbal, fue eliminada.

Presidente: Juan José García

Vicepresidente: Marta Fernández

Terreno de juego: Polideportivo municipal San Lorenzo.

Equipos que pertenecen al club: 2 sénior.

Actividades extras del club: Torneo 4 X 4 en 15 horas nocturnas.

La liga catalana de korfbal, se divide en 18 jornadas, los 1/4 de final de la copa catalana (colegio Valldemia, entre la Rotllana y K. L'AUTONOMA EGL), 3 play offs y la final.

REGLAMENTO DEL CAMPEONATO DE LIGA CATALANA DE KORFBAL – Temporada 2000-00

- El medio de comunicación oficial entre la Unión Catalana de Korfbal y los clubes serán únicamente por vía de correo electrónico. Los clubes que no estén interesados en hacerlo de esta forma, tendrán que recoger la información en la oficina de la U.C.K. y lo tendrán que comunicar al Comité de Competición por escrito depositado en esta oficina.
- Los partidos podrán modificar su fecha y hora como máximo el miércoles a las 20'30 h. antes de la fecha del partido, y tramitarlo vía e-mail o llevarlo a la oficina de la U.C.K. con el impreso de solicitud de modificación de horario que se proporcionará y en la forma que se determinará.
- Los partidos aplazados por causas mayores, los equipos implicados se tendrán que poner de acuerdo entre ellos durante los primeros 15 días después de la fecha del partido. La fecha de celebración no podrá sobrepasar los 30 días hábiles de la primera fecha del partido.
- Se podrán dar de alta nuevos jugadores/as en el termino máximo de 10 días antes a la fecha del partido, dirigiéndose a las oficinas de la U.C.K., aportando la carta de solicitud de inscripción, 3 fotografías, fotocopia del D.N.I., número de teléfono, y copia del ingreso. No se aceptarán las peticiones por otros medios, así como no se aceptará altas de jugadores sin tener toda la documentación pertinente.
- Un equipo que no se haya presentado en el terreno de juego 15 minutos posteriores a la hora fijada para el partido, será dado el partido como perdido.
- En caso de lluvia, el equipo local tendrá que comprobar el estado del terreno de juego y comunicar al árbitro y delegado del equipo visitante las posibilidades de jugar el partido. El árbitro será el que decidirá la suspensión del partido, y en caso de duda hará presentar a los dos equipos el terreno de juego.
- Los jugadores tendrán que ir de uniforme, es decir, con el mismo color y tono de camisetas, pantalones y faldas, En el caso de contrariedad, el árbitro no hará constar en el acta y se aplicara una sanción de 2.000 ptes por jugador.
- El equipo que observe alguna irregularidad técnica al árbitro (que no lleva silbato, cronómetro, tarjetas, camiseta no oficial, pantalones largos) lo tendrá que hacer constar en el acta al terminar el partido.
- En cada partido se podrán realizar 4 cambios.
- Se pueden pedir 2 tiempos muertos de 1 minuto de duración por cada equipo, en el transcurso del partido.
- Un jugador expulsado podrá ser substituido siempre y cuando el equipo tenga cambios disponibles.
- Un jugador que acumule 3 o más tarjetas amarillas en diferentes partidos quedara suspendido con un partido. Se acumularán las tarjetas en las 2 competiciones oficiales organizadas por la U.C.K., la Copa y la Liga.
- Un jugador que sea expulsado, por roja directa o por dos tarjetas amarillas, automáticamente tendrá un

partido de suspensión. El árbitro del partido retirará la licencia al jugador expulsado, y el Comité de Competición se la devolverá con la notificación de sanción correspondiente

- Es obligatorio que todos los equipos presenten las fichas de los jugadores 10 minutos antes del partido, por tal que el árbitro pueda comprobar o rellenar el acta. Al igual que se pide si se puede poner el número del jugador a cada ficha por tal de facilitar la tarea a la hora de la comprobación arbitral.
- Será obligatorio jugar los partidos organizados por la U.C.K. con una pelota y cesta oficial.
- El pago arbitral se hará en cada partido al árbitro oficial.
- Las resoluciones del Comité de Competiciones se podrán recurrir al Comité de Apelaciones en la forma y los términos que marca el Régimen Deportivo y Disciplinario.
- El resto de la reglamentación vendrá dada por el reglamento de juego del I.K.F. y por el Reglamento Deportivo y Disciplinario de la U.C.K

Nota:

Cuando una competición se dispute por el sistema de liga, cada partido dará lugar a las siguientes puntuaciones:

- 2 puntos al ganador
- 1 punto en caso de empate
- 0 puntos al perdedor

1

A= canasta – B= el que efectúa el penalti – C= zona donde se permite a los demás jugadores.

