

# Artzikirola

**Autor:** Larráyo Osés, Irene (Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y Maestra. Especialidad en Educación Física, Profesora Educación Física).

**Público:** Profesores de Educación Física. **Materia:** Educación Física. **Idioma:** Español.

**Título:** Artzikirola.

## Resumen

El presente artículo nos presenta una nueva opción de trabajo para las sesiones de educación física tanto en la etapa de primaria como en la de secundaria. Comenzamos con una breve descripción de su origen para después incidir en su utilidad. Para ello, se mencionarán aquellos aspectos que le dan al Artzikirol su justificación para la inclusión en los programas de aula. Para tener una noción sobre la actividad concluiremos citando las reglas básicas de la misma.

**Palabras clave:** Multiactividad, cooperación, Artzikirola.

**Title:** Artzikirola.

## Abstract

This article presents a new option of work for the sessions of physical education in primary stage and in secondary education. We start with a brief description of their origin to then followed with its usefulness. Therefore be mentioned those aspects which give the Artzikirol their justification for inclusion in physical exercise's classroom programs. To have a notion about the activity we will conclude quoting the basic rules of Artzikirola.

**Keywords:** Multi-activity, cooperation, Artzikirola.

Recibido 2016-01-11; Aceptado 2016-01-21; Publicado 2016-02-25; Código PD: 068025

## ORIGEN

El inventor del Artzikirol es el ayalés Jose Ramón Rey (Artziniega, 1963). El nombre con el que se denomina a esta práctica viene de unir el prefijo *Artzi* de Artziniega, localidad donde se empezó a practicar este deporte, y el sufijo *kirol*, el cual significa deporte en vasco.

## BREVE JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA

El Artzikirol es una modalidad que engloba aspectos relacionados con el fútbol sala, el balonmano y el rugby. Por ello, se presenta como una opción interesante para la práctica de la misma en clase de Educación Física ya que se ve justificada dentro de los bloques de contenido una actividad física saludable y de juegos y deportes de colaboración y oposición. De esta manera, las acciones motrices (desplazamientos, pases, recepciones,..) que se demandan estarán relacionadas con estos tres deportes ofreciéndonos un gran abanico de habilidades específicas con las diversas partes del cuerpo (pies, manos, cabeza,...).

Además, de las habilidades específicas que se emplean, no poseen gran complejidad por lo que va a favorecer su práctica por grupos heterogéneos en cuanto a nivel de habilidad motriz. Asimismo, este juego reglamentado demanda continuamente respuestas estratégicas de carácter colectivo, que pasan a ser el principal argumento del juego. La posibilidad de realización de equipos mixtos hacen de esta práctica un juego para trabajar la coeducación. Por todo ello, las competencias básicas que se trabajarán en su gran medida serán la Competencia Social y Ciudadana y la Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.



(Fuente: Artzikirol: Una propuesta lúdica para la multiactividad. (PDF) de Blanco Arbe y Amarica Lago)

### REGALMENTO DEL JUEGO

Como se ha comentado en el apartado anterior en el Artzikirol los alumnos podrán poner en práctica habilidades motrices específicas de los deportes como el fútbol sala, balonmano y rugby.

El **espacio de juego** será la misma que una cancha de fútbol sala o balonmano, con unas medidas de 40 x 20 metros. Dicho espacio poseerá las siguientes características:

- Una línea central que divide las dos mitades del campo de juego.
- Una portería de 3 x 2 metros.
- Un punto de penalti situado a 7 metros.
- Un área de 6 metros.

Cada equipo competirá con **6 jugadores de campo**, entre los que habrá un portero. Pero cada equipo dispondrá de 15 jugadores para jugar.

El **objetivo** del equipo atacante consistirá en meter gol en la portería contraria mientras que el equipo defensor intentará evitarlo .

La **utilización del balón** se puede hacer tanto con el pie como con la mano, pero en cualquier caso no se puede botar teniéndolo controlado. Si poseemos el balón en la mano cualquier opositor puede tocarnos por lo que el árbitro pitará falta, y la posesión del balón pasará al jugador contrario que ha realizado el *tocado* . Tocado se denominará por lo tanto a dicha acción y el balón será sacado desde el mismo lugar donde se produce la acción. Para evitar ser tocados el atacante podrá pasar, lanzar o lanzar el balón a sus pies para seguir jugando antes de ser tocado.

El **gol** se puede conseguir lanzando el balón tanto con el pie, la mano o incluso palmeando el balón y será tenido en cuenta una vez que sobrepase la línea de gol.



(Fuente: Artzikirol: Una propuesta lúdica para la multiactividad. (PDF) de Blanco Arbe y Amarica Lago)

El **control del balón** por parte de un jugador se puede realizarlo tanto con el pie o como con la mano, pero una vez de que el balón llegue al suelo, éste no podrá volver a controlarlo con las manos. Por el contrario, el portero estando en su área, podrá volver a llevar el balón a las manos si éste cae al suelo.

El **portero** no tiene un lugar concreto de juego por lo que podrá convertirse en un jugador de campo en cualquier momento. Sin embargo, si es tocado en cualquier lugar del campo de juego con balón, el árbitro señalará penalti.

Los **saques de faltata, banda o corners**, el jugador dispondrá de seis segundos. De sobrepasar el límite establecido el saque se le otorgará al equipo contrario. El jugador contrario podrá situarse lo más próximo al punto de saque siempre y cuando no toque al jugador contrario.

Después de la consecución del gol, el portero sacará por detrás de la línea de fondo, incluida su propia portería. Por lo que el portero se convierte en jugador de campo en cuanto sale de su línea de fondo. Como en el caso de los saques, en éste también, el portero dispondrá un total de 6 segundos para ello.

En el caso del **lanzamiento del penalti**, los defensores se colocarán detrás de la línea de fondo, y los atacantes dispondrán detrás de la línea horizontal imaginaria que traza la raya de 7 metros.

El **saque de comienzo de periodo** lo realizará en los dos primeros periodos uno equipo y por otro lado, el otro equipo en el tercer y cuarto periodo.

El gol puede venir después de un lanzamiento de falta directa o bien desde un saque de banda.

#### Bibliografía

- Blanco Arbe, F. J. y Amarica Lago, M. *Artzikirol: Una propuesta lúdica para la multiactividad. (PDF)* Diputación Foral de Álava. ISBN 978-84-78321-789-2.