

-PALIKANTUN-

“ PALIN INFANTIL ”

Regla 1: EL JUEGO

- ❖ Es un deporte en el que dos equipos conformados con un mínimo de 5 y un máximo de 8 jugadores de campo, y provistos de palos de juego, intentan convertir rayas (tantos) haciendo traspasar la pelota por la línea final del equipo contrario. El juego es pactado al comienzo en las cantidades de rayas a las que se va a jugar, quien las logre primero, gana el partido, en el caso de un torneo, se pactará la cantidad de rayas antes de comenzar con el mismo. Lo que se busca con este reglamento adaptado a los niños de temprana edad, es el disfrute de un juego nuevo muy atractivo, y el aprender un deporte practicado antaño.
- Antiguamente se jugaba a 4 rayas (numero sagrado de los Araucanos)

Regla 2: JUEGO Y DESPLAZAMIENTO EN EL TERRENO

- ❖ El desplazamiento en el campo de juego es libre, y los jugadores deberán adecuarse a las diferentes tácticas y estrategias dadas por sus entrenadores, y al reglamento del deporte.
- ❖ La pelota podrá trasladarse y golpearse con el palo, sin tocarla con ninguna parte del cuerpo.
- ❖ Una vez que un jugador toma contacto con la pelota, puede jugarla, pasarla, gambetear con ella sin límite de tiempo para hacerlo.

Regla 3: INSTALACIONES Y MATERIALES

Cancha. Dimensiones.

- ❖ El campo de juego debe ser una superficie rectangular, lisa, dura y libre de cualquier objeto extraño que pueda molestar el desenvolvimiento del juego.
- ❖ La organización promotora será la responsable de la delimitación exacta y de la marcación del terreno.
- ❖ Las medidas deberán estar comprendidas entre los 25 metros, como mínimo, de largo y los 15 metros, como mínimo, de ancho.
- ❖ Se deja a criterio de las entidades organizadoras, cualquier modificación a estas medidas, si existe consenso de ambas partes, tratando de que tomen una relación de 10 a 6 y que dichas medidas se adecuen al momento evolutivo del educando que va a practicar el juego. (ver dibujo)
- ❖ Si se practica en un lugar cerrado, la altura del techo no debe ser menor a 5 metros.
- ❖ La superficie del juego estará iluminada de manera uniforme y adecuada. Se deberán tomar los recaudos en cuanto a la protección de los espectadores y de las instalaciones.

Líneas demarcatorias.

- ❖ Todo el terreno estará delimitado por líneas bien definidas.
- ❖ Las líneas más largas se llamarán, largueras, atajadoras o simplemente laterales.
- ❖ Las líneas más cortas se llamarán salidas, salideras o simplemente finales.

- ❖ La distancia mínima de estas líneas con los espectadores será de 3 metros.
- ❖ Cuando se desarrolle el juego en una cancha interna, las líneas estarán pintadas de un color bien visible, como así el punto inicial o central, cuando se desarrolle el juego en una cancha de césped o de tierra, las líneas serán pequeños surcos pintados de blanco, como así también el punto central o inicial.
Éstas tendrán un ancho de 5 centímetros.

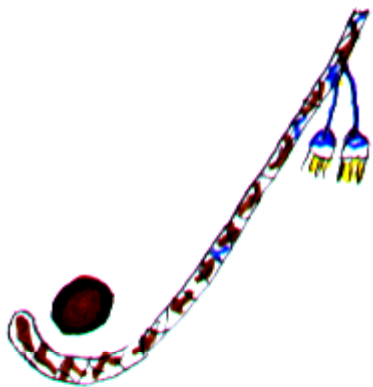
Punto inicial o central

- ❖ El punto inicial tendrá un diámetro de 10 centímetros y estará marcado en el centro de la cancha, pintado en toda su superficie interior.

La Pelota, Bocha o Bola.

- ❖ La pelota deberá ser esférica, estará hecha con una cubierta de cuero, o material sintético similar, en su interior estará llena de un material que haga que no rebote más de 10 centímetros, arrojada desde una altura de 1 metro.
- ❖ Tendrá un diámetro máximo de 10 centímetros, (sugiero, una similar a la pelota de Sóftbol)
- ❖ El equipo local proveerá por lo menos 1 pelota en buen estado que tenga las especificaciones mencionadas, si no las tuviera el equipo visitante podrá proporcionar la bocha.
- ❖ El color puede ser cualquiera.

El Bastón o Palo.



- ❖ Deberá estar confeccionado en madera y tendrá una superficie curva inferior de 30 centímetros como mínimo.
- ❖ Su largo será de un tamaño proporcional a la edad del niño.
- ❖ Si no hubiera objeciones, sería preferible que cada niño utilizara el bastón que sintiera más cómodo.
- ❖ Podemos tomar como referencia un tamaño de 1 metro aproximadamente de largo, con un ancho de 7 centímetros en su parte inferior y de 5 en su

parte superior.

- ❖ El mismo no debe tener caras planas.

Material técnico

Se proporcionará el siguiente material técnico y estará a disposición de los árbitros cuando lo soliciten. El equipo local deberá proveerlo.

- ❖ El cronómetro del partido.
- ❖ Un panel indicador de tantos y demás indicaciones previstas en las reglas.
- ❖ La planilla oficial de juego.

Regla 4: JUGADORES, SUSTITUTOS Y CUERPO TECNICO.

Equipos

- ❖ Cada equipo estará compuesto por 15 jugadores, de los cuales uno será el capitán y de un entrenador que puede ser secundado por un asistente de entrenador.

Jugadores

- ❖ El partido será jugado por dos equipos, compuestos cada uno por un mínimo de 5 y un máximo de 8 jugadores de campo, de los cuales 1 debe ser el capitán.
- ❖ La cantidad de jugadores para comenzar el partido será determinada con la presentación de la planilla de juego, debiéndose poner de acuerdo ambos equipos en el número inicial.
- ❖ El número de jugadores al comienzo del encuentro deberá ser igual para cada equipo.
- ❖ Si el número pactado es menor de 8, durante el transcurso del juego se podrá incrementar la cantidad de jugadores hasta llegar a 8, si ambos equipos están en condiciones de realizarlo simultáneamente.
- ❖ El equipo que incrementa primero lo hará de un jugador por vez, sin previo aviso a su oponente, pero sí avisando a la mesa de control, y lo hará por la zona de sustitución
- ❖ Todo incremento puede realizarse sin que la pelota esté detenida.
- ❖ El capitán será el representante del equipo y controlará el juego, podrá dirigirse al juez para la interpretación de las reglas o para obtener información esencial sobre el desarrollo del partido.

Sustitutos

- ❖ Es considerado jugador, todo integrante de un equipo, cuando se encuentre en el terreno de juego y este autorizado a jugar, de lo contrario es un sustituto.
- ❖ Cada equipo podrá tener un máximo de 7 jugadores sustitutos. Estos se convierten en jugadores cuando están autorizados a ingresar a la cancha a reemplazar a un jugador saliente, que se convertirá en ese momento en sustituto al abandonar el campo de juego.
- ❖ Se permitirá un número indeterminado de sustituciones, el jugador que ha sido reemplazado podrá volver al terreno de juego en cualquier momento sustituyendo a otro.
- ❖ Para la realización de una sustitución se deberá tener en cuenta la zona de sustitución, y se hará en un momento en que la pelota esté detenida, por salir de un lateral, o después de marcar un equipo una raya.
- ❖ El jugador que ingrese podrá hacerlo solamente cuando el jugador saliente haya dejado el campo de juego.

Jugador que abandona el campo de juego

- ❖ Un jugador no podrá abandonar el campo de juego para obtener una ventaja injusta.

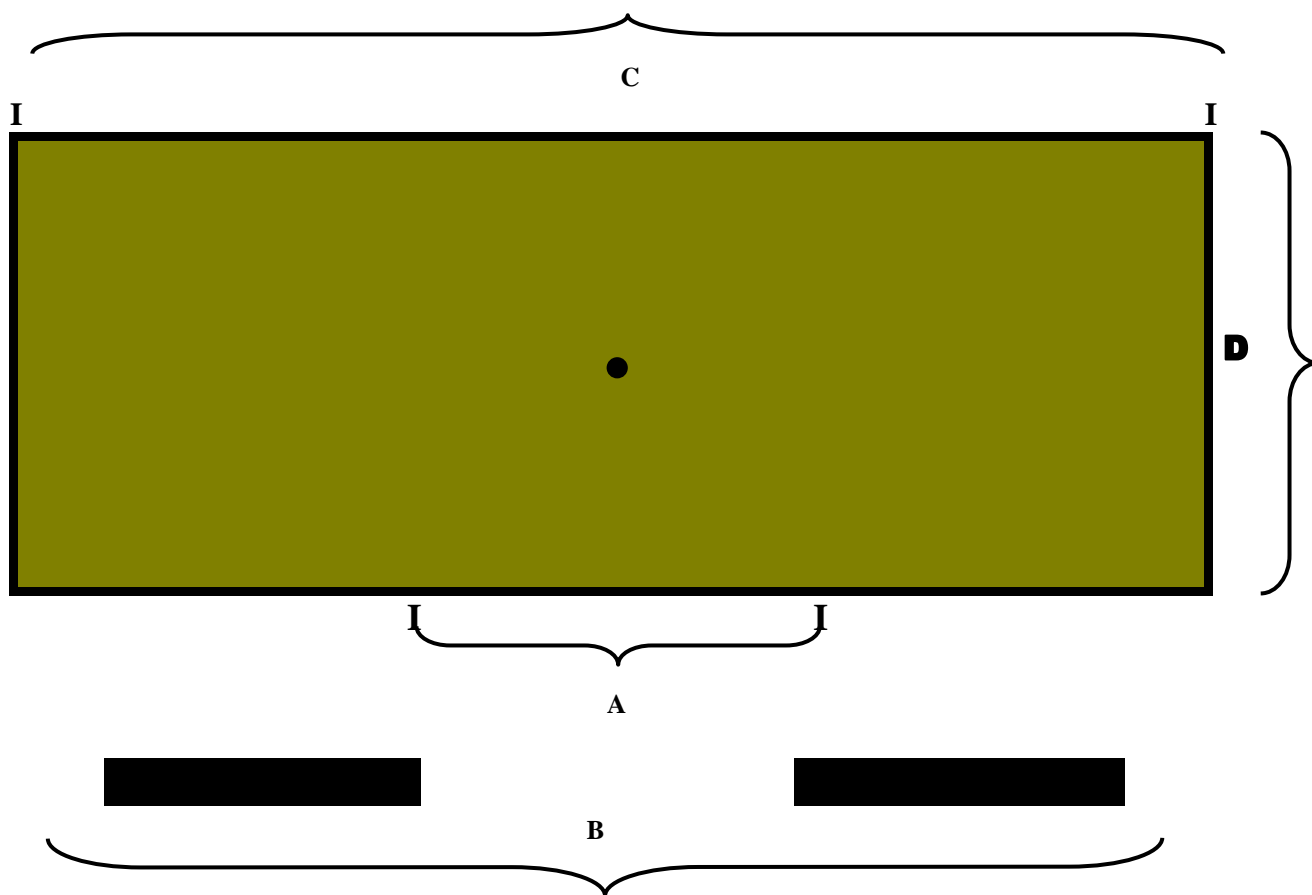
Capitán. Deberes y atribuciones

- ❖ El capitán será el representante de su equipo y controlará el juego. Podrá dirigirse al o a los árbitros para solicitar interpretación de las reglas o pedir información esencial del desarrollo del partido, haciéndolo en todos los casos de manera agradable y cortés.
- ❖ Si abandonara el campo de juego, deberá informar a las autoridades del partido acerca del jugador que lo reemplazará.

Cuerpo Técnico

- ❖ Cada equipo estará dirigido por un Entrenador, y un asistente de Entrenador, estos estarán a cargo del equipo y realizarán todos los trámites correspondientes antes del encuentro.
- ❖ El entrenador deberá entregar por lo menos 10 minutos antes del comienzo del partido la planilla con los nombres de los jugadores y sustitutos
- ❖ El capitán podrá oficiarse de entrenador, si debiera por alguna razón valedera, abandonar el campo de juego.

Diagrama de la zona de juego (cancha-paliwe):



- A- Zona de sustituciones
- B- Bancos de sustitutos
- C- Líneas laterales
- D- Líneas finales

Regla 5: EQUIPO DE LOS JUGADORES

- ❖ Un jugador no podrá llevar ningún objeto peligroso para los otros participantes.
- ❖ La vestimenta usual será, una camiseta y un pantalón corto, medias y zapatillas.
- ❖ La camiseta y el pantalón deberán estar numerados y cada jugador del mismo equipo tendrá un número diferente y un mismo color de camiseta y pantalón.
- ❖ El calzado será de lona, cuero o material sintético.

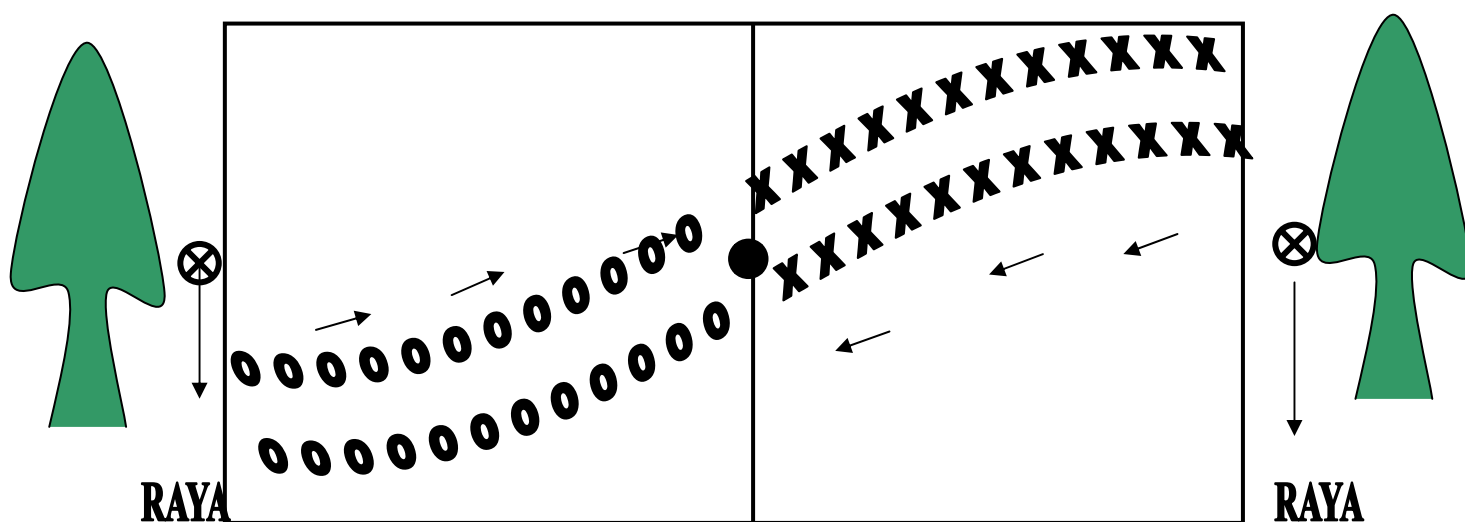
Regla 6: REGLAMENTO DE JUEGO

Tiempo de juego.

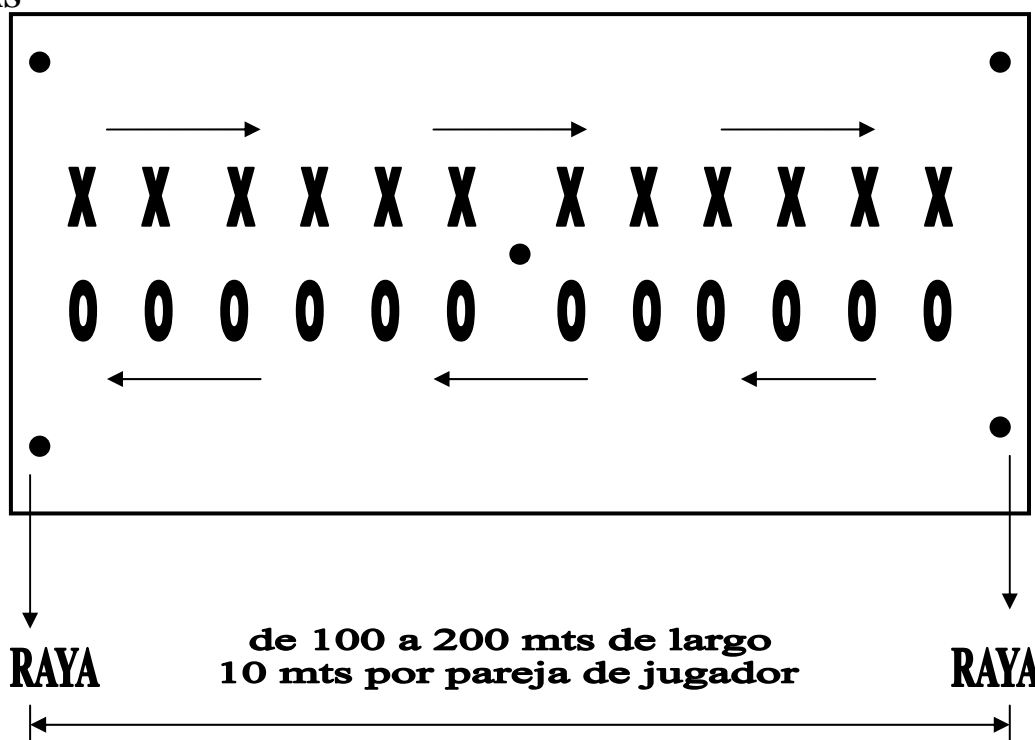
- ❖ Si bien el tiempo es variable de acuerdo a la cantidad de rayas (tantos) a que se juegue, podemos dejar que se pacte el tiempo de juego si ambos equipos se ponen de acuerdo. En este caso también deberán establecer las normas a tener en cuenta en referencia al tanteador, en el momento en que el tiempo culmine.
- ❖ Podrían establecer un cambio de lado cada 3 rayas convertidas, sin importar que sean del mismo equipo, con un descanso de 5 minutos.
- ❖ Si se pactara un tiempo determinado de juego este deberá ser múltiplo de 15, que será el tiempo de juego de cada período. Ejemplo: Tiempo pactado 45 minutos, se realizarán 3 períodos de 15 minutos cada uno.

Inicio y reanudación de un encuentro.

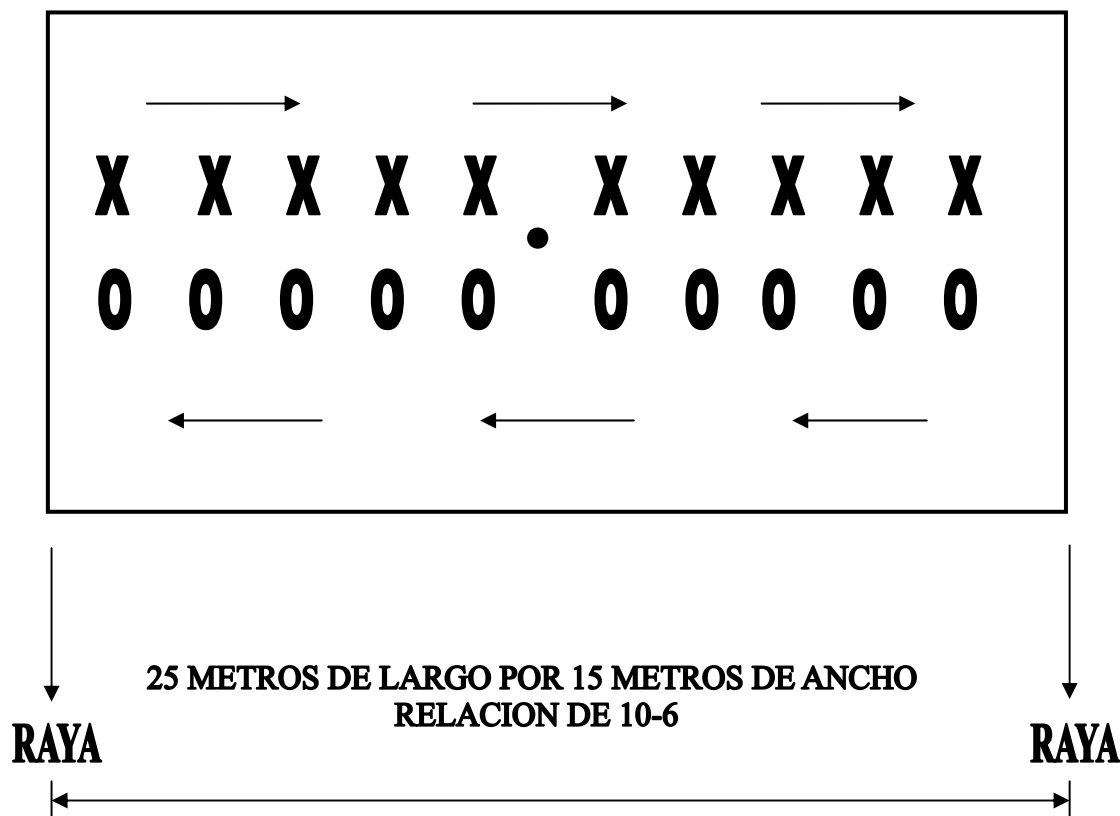
- ❖ **FORMACION INICIAL ANTIGUA de PALIN MAYOR según ANTIECO JOAQUIN LUCAS**



- ❖ **FORMACION INICIAL MODERNA de PALIN MAYOR según ANTIECO, JOAQUIN LUCAS**



❖ **FORMACION INICIAL MODERNA de PALIN MENOR. PALIKANTUN**



- ❖ El partido se iniciará desde el punto central, por dos jugadores (hoyeros), uno de cada equipo.
- ❖ Se ubicarán enfrentados con los palos sobre el hombro, al primer silbato del árbitro, apoyarán los palos cruzados en el suelo, al segundo silbato se separarán y el que debe sacar gritará "chueca", el adversario deberá contestarle la cantidad de rayas pactadas, se darán golpecitos en los bastones de acuerdo a la cantidad de rayas y luego tratarán de mover la bola.
- ❖ Deberá tocarla primero el que tiene el derecho al saque.
- ❖ Después de cada raya, el equipo al que le hicieron un tanto deberá sacar la bola desde el punto central, ya, sin la coreografía del inicio.
- ❖ Los restantes jugadores estarán ubicados a por lo menos 3 metros de distancia de los hoyeros.

- ❖ Se considerará una falta en el momento del saque inicial cuando ocurra alguna de estas situaciones:
 - La pelota es tocada primero por el jugador que no debía sacar.
 - Uno de los jugadores golpea con el bastón o palo al adversario.
 - Se demore excesivamente en mover la bocha.
 - Si en el momento del saque los jugadores restantes se encuentren a menos de 3 metros de los hoyeros.

Cualquiera de las dos formaciones es aceptada para comenzar un partido, previo acuerdo de ambas partes en la realización de una u otra.

Se deberá tener en cuenta que la cantidad de jugadores por equipo es de 5 como mínimo.

Tanto, Raya. Su valor y cuando se convierte.

- ❖ Un tanto es convertido cuando la pelota atraviesa completamente la línea final, en cualquier parte de su extensión, excepto en los esquineros.
- ❖ Cada tanto vale 1 punto.

Pelota en juego después de una Raya.

- ❖ Después de una Raya, el partido se reanuda desde el punto central, como en el momento de inicio, pero un oponente del equipo que conquistó la Raya tendrá derecho a reponer la pelota.
- ❖ Ninguno de los jueces tocará la pelota excepto que con ello ayude a ponerla en juego con mayor rapidez.

Forma de contar los tantos o rayas.

- ❖ El sistema es el siguiente, por cada tanto marcado se obtiene un punto, pero si el partido va 2 a 0 y el equipo que pierde concreta un tanto, el partido pasa a estar 1 a 0, del mismo modo 3 a 1 es igual a 2 a 0. Debido a que el encuentro puede prolongarse por este sistema demasiado tiempo, es que me atreví a incluir la modificación correspondiente en el punto 1 de la Regla 6, Tiempo de juego.
- ❖ De igual modo el partido puede interrumpirse y continuar en otra ocasión si así se pactase.

Decisión del Partido.

- ❖ Gana un partido aquel equipo que logre concretar primero la cantidad de rayas pactadas al inicio del encuentro.
- ❖ O al terminar el tiempo de juego pactado por ambos equipos, gana el equipo que logre el objetivo acordado en mayor proporción.
- ❖ Se producirá un empate, cuando se haya pactado un tiempo determinado de juego, y ambos equipos posean el mismo tanteador.

Partido perdido.

- ❖ Un equipo pierde un partido si no logra primero alcanzar el número de rayas pactado.
- ❖ Si al término del tiempo estipulado, no consigue superar al equipo contrario en los objetivos acordados.
- ❖ Si antes de marcar las rayas pactadas o que termine el tiempo acordado, un equipo queda con menos de 3 jugadores en la cancha, el partido será suspendido y el equipo contrario ganará el encuentro con la máxima puntuación.

Regla 7: BOCHA EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

La pelota está fuera de juego cuando:

- ❖ Traspasa completamente una de las líneas laterales o finales, ya sea por tierra o por aire.
- ❖ El juego ha sido detenido por el juez, debido a alguna infracción cometida.

- ❖ Cuando jugando en una cancha techada, la pelota golpea el techo. En este caso la pelota deberá reponerse desde el centro de la cancha (punto central), por el equipo que no cometió la infracción.
- ❖ Cuando se detiene el juego por una infracción cometida.
- ❖ Cuando la bocha toca algunos de los palos que señalan los esquineros.

La pelota está en juego cuando:

- ❖ Está en juego en todos los demás casos, desde el comienzo hasta el final del partido.
- ❖ Cuando es tocada por el palo de un jugador que ejecuta un tiro libre.
- ❖ Después de un saque lateral, cuando es tocada por otro jugador dentro el campo de juego.
- ❖ Después del saque inicial, cuando es tocada por el hoyero que debe iniciar el juego.
- ❖ Idem anterior, cuando se repone desde el centro por una infracción establecida en el punto 3 de la regla fuera de juego.

Regla 8: SAQUE LATERAL O SALIDERO

- ❖ Cuando la bocha en su totalidad haya traspasado la línea lateral, ya sea por tierra o por aire, se realizará un saque desde el mismo lugar donde salió, por el equipo contrario.
- ❖ La bocha debe estar apoyada en el suelo y quieta, el jugador deberá introducirla de acuerdo a las indicaciones que le dé su rival, el no cumplirlas le significará una sanción (tiro libre)
- ❖ No podrá marcarse un tanto o raya directamente de un saque lateral.
- ❖ Si la bocha es sacada intencionalmente y repetidas veces, el contrario podrá reponerla (si así lo estima, este punto no es obligatorio para el que tiene que reponer) desde el punto central si el juez así lo indica.
- ❖ Los restantes jugadores podrán estar ubicados en cualquier parte del campo de juego, pero a una distancia mínima de 1 metro del que tiene que reponer la bocha.

Regla 9: REPOSICION CUANDO LA BOCHA SALE POR UN ÁNGULO DE LA CANCHA

- ❖ Si la bocha saliera por la esquina de la cancha deberá reponerse desde el punto central, por el mismo jugador que la saco.
- ❖ El tanto en este caso no vale.
- ❖ Si es tirada deliberadamente por el ángulo (esquinero) por un equipo, el juez puede decidir darle un tanto al otro equipo.
- ❖ Si existieran palos marcadores de los esquineros, el contacto con los mismos determinará que la bocha ha salido por ese lugar.

Regla 10: TIRO LIBRE

- ❖ Se realizarán por una infracción cometida.

Se clasifican en:

DIRECTOS: cuando la infracción es intencional o a criterio del juez la falta fue muy grave. Podrá marcarse un tanto directamente por el jugador que mueva la pelota, los contrarios deberán estar por lo menos a 4 metros de distancia.

INDIRECTOS: cuando la infracción es leve o el juez así lo determine, deberá mediar un pase a un compañero antes de intentar hacer el tanto, los contrarios también deberán estar por lo menos a 4 metros de distancia.

Infracciones en los tiros libres

- ❖ Si un jugador se acerca a menos de 4 metros antes de que la bocha sea puesta en movimiento, el juez hará repetir el tiro libre hasta que se cumpla con la regla.
- ❖ La bola deberá estar detenida en el momento de ejecutar el tiro libre.
- ❖ El que lanza puede levantar la bola y pegar a mano libre.

Regla 11: TIRO CON REBOTE EN EL SUELO

- ❖ El tiro con rebote es un pique debido a una infracción de ambos equipos a la vez.
- ❖ Cuando 6 o más jugadores se amontonan disputando la pelota, se para el juego y en el lugar de la infracción se realiza un tiro con rebote. Cada equipo manda a un jugador y el encargado de hacer botar la pelota es el juez.

Regla 12: DISPOSICIONES SOBRE EL TIEMPO DE JUEGO

En los encuentros en donde se determine jugar por tiempo tendremos el siguiente funcionamiento del cronómetro del partido:

El cronómetro será puesto en marcha:

- ❖ Al comienzo del encuentro o después de convertido un tanto o Raya, cuando la pelota es tocada por el palo del jugador que realiza el saque.
- ❖ En un tiro libre, cuando la pelota sea tocada por el palo del jugador encargado de realizar el tiro libre.
- ❖ En un tiro con rebote, cuando sea tocada por el palo de cualquier jugador de campo.
- ❖ En una salida por el ángulo de la cancha, cuando es tocada por el palo del jugador que la repone desde la línea central.
- ❖ En una reposición desde el costado, cuando es tocada por el palo del jugador que deba ponerla en juego otra vez.

El cronómetro será detenido:

- ❖ Cuando finaliza el tiempo de juego de cada período o cuando el juez haga sonar su silbato para:

Un tiro libre.

Un tiro con rebote.

Un saque desde el lateral.

Una salida en un ángulo de la cancha.

Cuando una Raya se haya convertido.

Una suspensión del juego debido a una lesión de un jugador.
Cualquier razón ordenada por los jueces.

Regla 13: INFRACCIONES Y PENALIDADES

INFRACCIONES:

Son faltas leves a las reglas que ocasionarán la pérdida de la pelota. Por ejemplo:

- ❖ Colocar el bastón por encima de la cabeza.
- ❖ Manejarlo con una sola mano.
- ❖ Lanzar el palo.
- ❖ Golpear deliberadamente a un adversario con el palo.
- ❖ Detener la pelota con cualquier parte del cuerpo.
- ❖ Amontonamiento de jugadores, cuando hay más de 6 juntos.
- ❖ Juego brusco, golpeando a un contrario con el cuerpo intencionalmente.

PENALIDADES:

- ❖ Si bien el Dr. Casamiquela, en su obra referida anteriormente sugiere la máxima libertad de juego, por mi parte sugiero una cantidad mínima de penalidades, ante ciertas actitudes o formas peligrosas del juego que pudieran suscitarse.
- ❖ Si bien estoy de acuerdo con la no-expulsión de un jugador, se debe retirar del juego al infractor por un tiempo limitado de acuerdo a la falta cometida. De esta manera tampoco se destruiría la pareja de contendientes, base moral del juego.
- ❖ De acuerdo con los dos puntos anteriores, y determinando que una penalidad es una falta grave a las reglas de juego, se debe retirar a un jugador por un tiempo determinado, que puede ir de 2 a 5 minutos según la gravedad que revista la penalidad. Lo determina el juez de campo.

Regla 14: JUECES

- ❖ Habrá dos jueces, uno que siga el desarrollo del partido desde una de las líneas laterales, y que haga cumplir la reglamentación estipulada, y otro que no sea visible y que tenga la facultad de modificar alguna decisión del juez de campo.

Regla 15: ACCIDENTES Y/O LESIONES

- ❖ Si un jugador se halla incapacitado, el árbitro deberá detener el juego inmediatamente.
- ❖ Un jugador lesionado deberá dejar el campo de juego, para recibir tratamiento, salvo que razones médicas lo impidan.
- ❖ El jugador saliente, deberá ser reemplazado por un jugador suplente.
- ❖ Si una raya es marcada antes de que se detenga el juego debido al accidente, éste deberá ser otorgado.

- ❖ El partido recomenzará con un saque desde el lugar donde se produjo el accidente, se haya o no convertido una raya, por el equipo perjudicado.

Regla 16: REGLA DE HONOR

- ❖ Sería mantener, como en los tiempos antiguos, la apuesta individual de objetos a favor de su adversario (pareja), de manera tal que si se gana el partido, se pierde lo apostado, exactamente al revés de lo que es ahora, que se juega por el premio, el medallero.
- ❖ En caso de empate, al determinar un partido por tiempo, los que deberán resolver quien es el ganador serán los jugadores de cada equipo, en una reunión donde deberán fundamentar su determinación y hacer una verdadera autocrítica del partido.
- ❖ También se deberá contemplar la posibilidad del empate, si así lo determinasen.

PRONI ADRIAN MAURICIO
~1999 ~