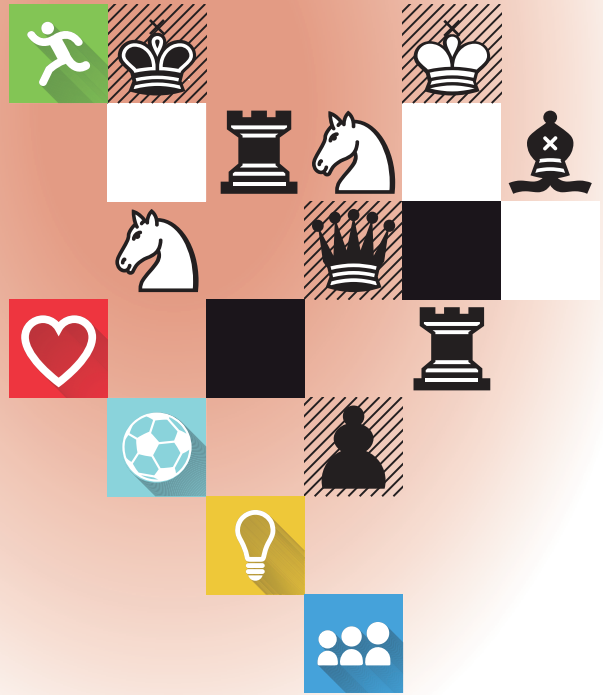


Xecball deportivo

Reglamento

Ajedrez educativo



Educachess

Gustavo Martínez Serrano

Xecball deportivo. Reglamento



Gustavo Martínez Serrano

Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com



info@educachess.org
www.educachess.org

Edición: Mayo 2017
ISBN: 978-84-15184-25-6
Depósito legal: L.708-2017

Diseño y
Maquetación: Jordi Prió Burgués

Ilustraciones: Ramon Mayals Marbà

© Gustavo Martínez Serrano
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà

Se reservan todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.



Índice

Presentación del autor.....	5
Reglas básicas	7
1. ¿Qué tipo de juego es?	7
2. ¿Cómo se juega con el balón?	8
3. ¿Cómo se gana la partida?	9
4. ¿Cómo se mueven las piezas?	10
Tipos de jugadas	13
5. Tipos de saque.....	13
6. La coronación del peón.....	17
7. El enroque	18
8. El lanzamiento de jaque o penalti-jaque.....	19
9. El jaque mate o checkmate.....	20
Reglas complementarias	21
10. El balón.....	21
11. Las dimensiones del campo de juego	22
12. Los jugadores.....	24
13. El equipamiento.....	26
14. La duración del juego	28
15. Sistemas de anotación.....	29
Infracciones	31
16. El árbitro	31
17. Jugadas ilegales.....	32
18. Expulsiones.....	33



Presentación del autor

Como docente, escucho diariamente la importancia de introducir el ajedrez en la escuela y los innumerables beneficios educativos que supondría este hecho para el alumnado. Consultando las fuentes documentales e informativas del mundo digital actual no es difícil encontrar infinitos argumentos y justificaciones que recomiendan la presencia de este juego, deporte, arte y ciencia dentro del sistema educativo.

Por ello, estoy convencido que el ajedrez podría constituir una asignatura en sí misma o formar parte, de manera transversal e interdisciplinar, de otras áreas del currículo, pero ante todo soy plenamente consciente que es necesario plantear prácticas novedosas que mejoren la calidad pedagógica y nos hagan capaces de alcanzar el éxito educativo.

En estos últimos años he procurado que la inusual protagonista de este fin, más allá de la siempre perenne asignatura de matemáticas, fuera la educación física. De esta forma, el Xecball Escolar, como unidad didáctica, ha permitido dotar a la enseñanza inicial del ajedrez de aquello que más se le critica, esto es, la falta de actividad física, de movimiento.

En este sentido, en el año 2000, esta unidad didáctica se incluyó dentro de los contenidos de enseñanza-aprendizaje de las Escuelas Deportivas Municipales de Ajedrez de Valencia y se presentó a la comunidad educativa a través de la oferta formativa del Centro de Formación, Innovación y Recursos Educativos [CEFIRE] de la Generalitat Valenciana, exponiéndose en diversas jornadas, cursos, seminarios y congresos. Finalmente, en el año 2006, se popularizó mediante la publicación del libro Educación física y ajedrez, manual que integra al completo la unidad didáctica y otras propuestas motrices para introducir el ajedrez en la escuela.

A partir de aquel momento, el Xecball sufrió diversos cambios y actualizaciones. Se publicó una segunda edición del libro en el año 2008, bajo el título Xecball: el nuevo ajedrez motriz, incluyéndose, por vez primera en la historia de la formación deportiva de la Federación de

Ajedrez de la Comunidad Valenciana [FACV], dentro de los contenidos del módulo de didáctica del ajedrez del Curso de Entrenador de Ajedrez Nivel 1 (año 2011).

Ya en el año 2014, con motivo de su presencia en numerosos centros educativos, el Xecball aparece reflejado en el currículo del área de Educación Física a través del Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana (Diari Oficial de la Comunitat Valenciana [DOCV] de 7 de julio de 2014) y se consolida como deporte alternativo.

Actualmente, tras la evolución experimentada, la unidad didáctica de Xecball Escolar se reinventa como Xecball Deportivo, como actividad deportiva reglada, haciendo posible la introducción de experiencias altamente innovadoras en el área de educación física, dotando de frescura motriz y recreativa la incorporación del ajedrez en la escuela y posibilitando otros cauces educativos más allá de los rutinarios deportes convencionales.

Por ello, invito a todo lector con interés en descubrir un juego deportivo novedoso donde el ajedrez cobra vida motriz a que se adentre en cualquiera de las páginas que componen este reglamento.

Gustavo Martínez Serrano

Vídeo sobre el reglamento



<https://youtu.be/Ex1GN0PII80>

Reglas básicas

1 ¿Qué tipo de juego es?

En un juego donde compiten dos equipos mixtos. Cada jugador o jugadora del equipo se mueva de un modo específico relacionado con las piezas del ajedrez (rey, dama, torre, caballo, alfil o peón). A los jugadores se les puede denominar por el nombre de la pieza que tienen asignada.

El juego comienza con un saque inicial.

El equipo que posee el balón es el que ataca y el que no lo tiene, defiende. Es decir, la posesión o no del balón es la que determina una u otra actividad (atacar o defender), que se produce en el tiempo de forma cíclica y simultánea.

A continuación, el equipo en posesión del balón se dirige hacia el área del rey (castillo) del equipo contrario para intentar conseguir una buena zona desde la que lanzar el balón o pelota. Si el balón golpea al rey y cae al suelo, el equipo que ataca anota y la posesión del balón pasa al equipo contrario.

Simultáneamente, el equipo que está defendiendo a su rey se opone a todas estas acciones, intentando recuperar el balón, cerrar los espacios, dificultar las acciones, bloquear los lanzamientos... Si lo consigue, pasa a controlar el balón y, por tanto, a atacar.

Por tanto, basándonos en las diversas clasificaciones de deporte aportadas por la literatura científica, el **Xecball** se puede clasificar como:

- Desde una concepción abierta, **activo**.
- Dado su grado de convencionalismo, **no habitual** (alternativo).
- Según la forma de utilizar el espacio y el tipo de participación de los jugadores, de **cooperación-oposición**.
- Según la variedad de contextos lúdicos y el análisis de la estructura, de **invasión**.
- Según sus fines, **deporte educativo**.



2 ¿Cómo se juega con el balón?

Consideraciones generales para todos los jugadores:

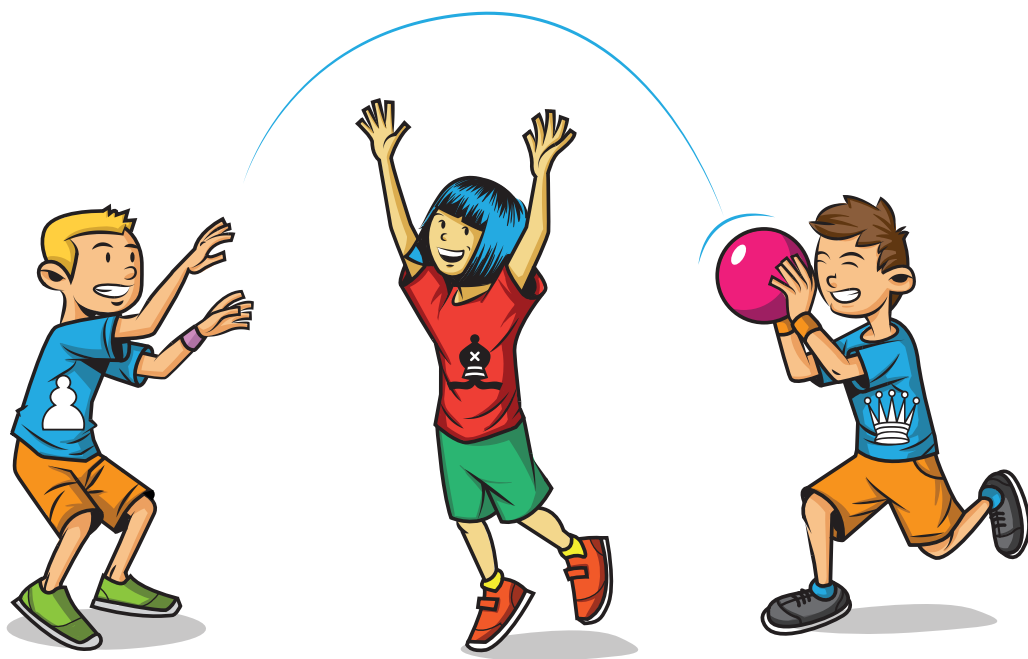
- El jugador no puede retener el balón más de 5 segundos.
- Todas las piezas, exceptuando el peón, pueden moverse cuando tienen la posesión del balón por las zonas indicadas. *Ver regla 4.*
- El balón puede contactar con todo el cuerpo, excepto rodilla o pie voluntariamente.
- Se puede coger y golpear con las manos (no con los puños), cabeza y tronco hasta las rodillas.
- Un jugador se puede pasar el balón de mano a mano y, también, se permite botarlo.

Se puede quitar el balón al contrario:

- Solo con la mano abierta y sin tocar al oponente.
- Por interceptación y anticipación, cortando la trayectoria de un pase o lanzamiento.
- Cuando el balón esté dividido. En este caso podrá coger el balón o desplazarlo mediante un golpeo hasta un compañero cercano.

Está permitido las siguientes acciones:

- Utilizar los brazos abiertos o en alto para tomar contacto corporal con un adversario, y de esta forma controlarle y seguirle.
- Utilizar el tronco para bloquear al adversario, en la lucha por una posición.



Dibujo 1.

El alfil negro intenta interceptar el pase del balón entre dos jugadores blancos.

3 ¿Cómo se gana la partida?

El Jaque Mate o Checkmate se produce cuando acaba el tiempo de juego, la prórroga o los lanzamientos de jaque o penalti-jaques.

El equipo que tiene más jaques o puntos que el otro (más anotaciones) es el equipo ganador.

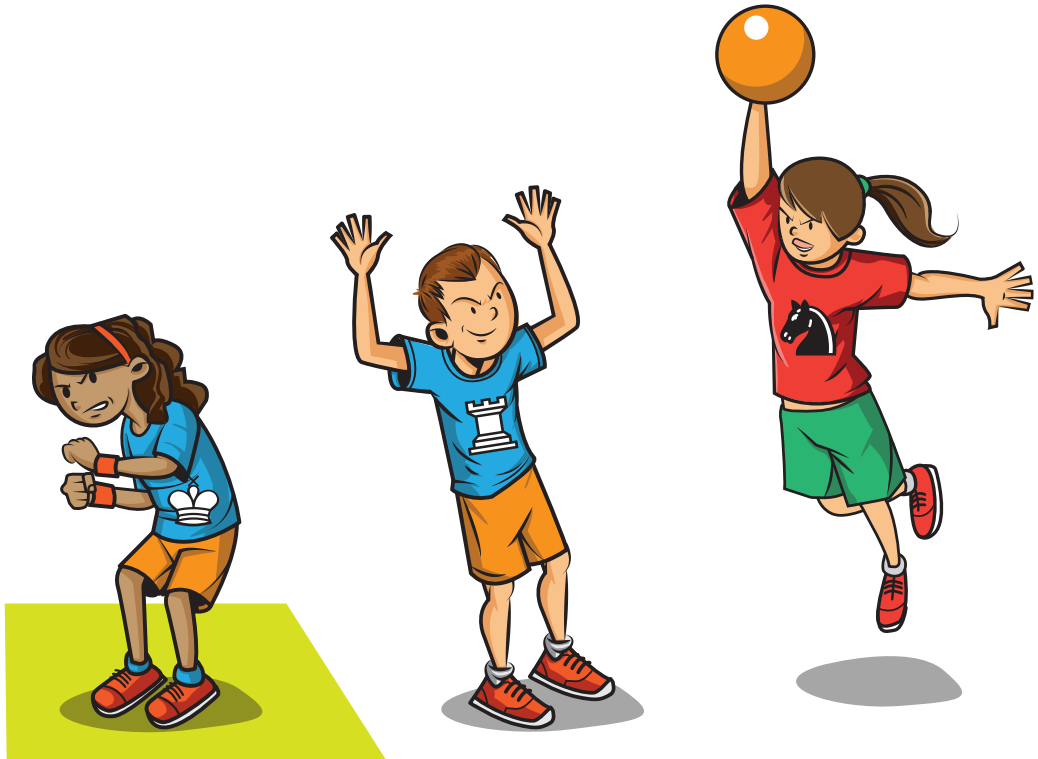
Jaque o punto

Se consigue cuando, después de golpear o tocar con el balón al rey adversario, la pelota cae al suelo.

Los jaques o puntos solo serán válidos cuando sean conseguidos con las extremidades superiores.

No se contabilizará como jaque y continuará el juego, cuando:

- El rey atrape (con cualquier parte de su cuerpo) el balón sin que caiga al suelo.
- Otro jugador del mismo equipo atrape el balón rebotado de su rey sin que la pelota caiga al suelo.



Dibujo 2.

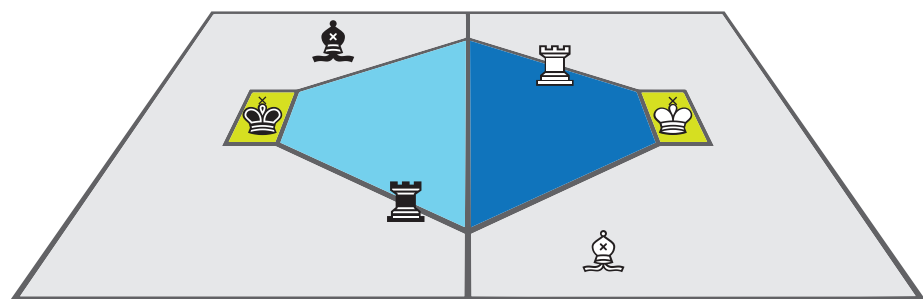
El caballo negro intenta dar jaque al rey blanco y la torre blanca se interpone para evitarlo.

4 ¿Cómo se mueven las piezas?

El campo de juego está formado por tres zonas distintas: dos rectángulos amarillos, un hexágono azul y el resto de color gris.

Se han asignado estos colores arbitrarios para facilitar la explicación del movimiento de las piezas.

Ver regla 11, *Las dimensiones del campo de juego*.



Dibujo 3.

Campo de Xecball con algunas piezas.

Al lado de cada pieza se indican con colores (amarillo, azul y gris) las zonas del campo de juego por donde se pueden mover (ver dibujo 3).

Cada pieza se puede mover en cualquier dirección dentro de sus zonas permitidas.

Peón



Este jugador, cuando reciba el balón, no podrá desplazarse hasta que pase o lance la pelota.

Se permite que pueda pivotar (girar sobre un pie fijo en el suelo) mientras tenga el balón.



El peón puede coronar y convertirse en otra pieza.
Ver regla 6.

Dama



Este jugador es el más polivalente porque se mueve libremente, sin restricciones de movimiento.



Caballo



Este jugador, con el balón en posesión, podrá realizar hasta un máximo de 3 pasos, independientemente de que lo bote o no.

Después de realizar los pasos, debe pasar la pelota a un compañero o lanzarla al rey para conseguir un jaque.

A partir de los 12 años, es el único jugador que puede lanzar contra el rey en suspensión.

Una vez que cualquier jugador-pieza (de 8 a 12 años) o exclusivamente el caballo (a partir de 12 años) pierdan el contacto de los pies con el suelo es obligatorio que suelten el balón.

Antes de los 12 años, pueden saltar y lanzar cualquiera de los jugadores-piezas de ajedrez del juego.

La dama, el peón y el caballo se pueden mover por todo el campo de juego, a excepción del área del rey o castillo (color amarillo).

Torre



El jugador se mueve libremente por una de las mitades del campo de juego.

Este jugador se desplazará en la primera parte del juego únicamente por la mitad defensiva del campo de juego (defendiendo al rey de su equipo). Será una torre defensiva.

Y en la segunda parte se desplazará únicamente por la mitad ofensiva del campo de juego (atacando al rey rival). Será una torre atacante.

La torre deberá respetar los límites reglamentarios en cada parte de juego.

Las torres del dibujo 3 son defensivas porque están en la mitad del campo de juego correspondiente a su rey.

Alfil



Este jugador se desplaza libremente por la zona exterior del hexágono (color gris).

Rey



Este jugador se mueve libremente dentro de su área, también llamada castillo.

No puede abandonar ni salir del área del castillo, pero sí alargar los brazos para ayudar en la recuperación del balón.

El rey reanuda el juego después de un jaque o punto.

Dentro de su área puede recibir pases de balón y atrapar la pelota.

Está prohibido realizar un autojaque (golpearse a sí mismo para anotar).

Es posible dar jaque al otro rey mediante un lanzamiento directo.

El enroque solamente es posible realizarlo con su torre defensiva en la primera parte del juego.

Ver regla 7.

En el castillo (rectángulo amarillo) solo puede estar el rey. Las otras piezas no pueden entrar en esta área.

En la regla 17 se explican las infracciones que cometen las piezas cuando entran en las zonas donde les está prohibido.

¿Qué es el Xecball?

La palabra **Xecball** está compuesta por **xec** (jaque) y **ball** (pelota, balón o móvil).

La palabra **Xec**, jaque en lengua valenciana o catalana, proviene de la palabra **sha**, que en persa significa rey. Por otro lado, la palabra germánica **Ball** se vincula con la raíz indoeuropea presente en la palabra balón.

Por tanto, el Xecball es la unión del balón, uno de los recursos materiales imprescindibles en multitud de actividades físicas, ejercicios, juegos y deportes, con la acción de jaque al rey (amenaza a la pieza de rey) que tiene lugar en el ajedrez.

Tanto en España como en otros países de habla inglesa también nos referimos a este juego deportivo como **Bola de Jaque Mate** o **Checkmate Ball**.

El Xecball es un juego deportivo basado en el ajedrez

