

BASES GENERALES

1. OBJETIVOS

- Disfrutar de un día de convivencia y actividad física a través del datchball.
- Disfrutar de la competición a nivel mundial, en el sentido de que todo aquel que lo desee y de cualquier edad, pueda venir a jugar.
- Dar a conocer nuestro deporte y nuestros valores educativos.
- Aumentar la relación entre las poblaciones cercanas y conocer a otros pueblos en los que practican nuestro deporte.
- Disfrutar viendo jugar a chicos y chicas por igual.
- Dar a conocer a Utebo como ciudad en la que se desarrolla el datchball.
- Desarrollar aspectos positivos de la competición, como aceptar la derrota y respetar al contrario.
- Crear un deporte en el que el alumno sea el protagonista.
- Desarrollar el Datchball como deporte participativo, inclusivo y educativo.
- Enseñar a todos los espectadores que los jugadores son los verdaderos protagonistas y que saben aceptar las reglas del juego y disfrutar jugando.
- Unir localidades y comunidades a través del datchball.
- Ubicar Utebo como referencia mundial a nivel de datchball.
- Aprender a competir desde un punto de vista noble y sincero.
- Dar a conocer la localidad de Utebo y sus servicios.

2. REGLAMENTO

EL REGLAMENTO ES EL OFICIAL: WWW.DATCHBALL.COM

3. PARTICIPANTES

Para jugar hay que crear un equipo. Cualquier equipo de cualquier nacionalidad y edad podrá participar en el mismo, siempre que sea respetando las edades de las categorías y el plazo establecido.

4. CATEGORIAS DEL TORNEO*

- PRE-BENJAMÍN: 1º Y 2º
- BENJAMÍN: 3º Y 4º de primaria
- ALEVÍN: 5º Y 6º de primaria.
- JUNIOR: desde 1º de la ESO hasta los 17 años.
- ABSOLUTA: Mayores de 16 años.
- VETERANOS: Mayores de 40 años.

*Un jugador puede jugar en una categoría superior (exceptuando Veteranos), pero nunca en una inferior.



5. FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Los equipos serán **OBLIGATORIAMENTE MIXTOS**. El equipo inicial lo forman 6 jugadores de los cuales, la relación entre chicas y chicos puede ser **3-3 o 4-2**.

Si un equipo lo forman 5 chicos y una chica, un chico se quedará en el banquillo, o viceversa.

El número de jugadores que pueden formar un equipo serán **mínimo de 6 y máximo de 12**. Si una vez inscrito el equipo se produce algún cambio, se debe consultar con la organización y una vez estudiado el caso, esta lo podrá autorizar o no.

Si un equipo tiene más de 6 jugadores, estos jugadores permanecerán en el banquillo saliendo a jugar por delante de los compañeros **que acaben de ser eliminados durante el juego**, pero siempre respetando la regla de 4 chicos y 2 chicas o viceversa. Por lo que si se diera el caso de que hay 4 chicos jugando y hay un aire, saldría la primera chica eliminada y nunca saldría un chico.

En el campo y de manera simultánea solo podrá haber 6 JUGADORES, y de ellos deben de ser 4 chicos y 2 chicas o 4 chicas y 2 chicos. **Nunca se permitirá que haya 5-1**.

Si con 6 jugadores un equipo hace un AIRE, podrá salir un jugador más al campo, pero siempre que sea una relación de 4-3 en chicos y chicas, nunca podrá haber 5-2. Es la única forma de que haya 7 jugadores jugando a la vez.

Si hacen dos aires **NUNCA jugarán 8 JUGADORES**.

* **ATENCIÓN CRAs:** En especial para los centros rurales agrupados que tengan dificultades de formar equipo en una categoría, estos se podrán unir a para jugar en la categoría del alumno que más edad tenga, de esta manera, alumnos de 3º y 4º de primaria podrán jugar en la categoría de alevín si en ella se encuentra un alumno.

6. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Los partidos serán al mejor de 5, es decir, el equipo que consiga **3 victorias** pasará a la siguiente ronda, así hasta la final. Las líneas blancas y rojas de los campos se utilizarán para controlar la duración de los mismos.

7. PROTOCOLO

Los equipos deberán estar puntuales en el campo y hora indicada, de no ser así la organización puede tomar la decisión de eliminar al equipo que no se haya presentado pasados 15 minutos. Los jugadores de Datchball se saludarán al comenzar y al acabar el partido.

8. FASES

El Torneo tiene la duración de un día para todas las categorías. Se comienza desde la primera ronda con eliminatorias directas. De esta forma, si ganan pasan a la siguiente ronda y si pierden abandonan lamentablemente la competición.



9. DURACIÓN DEL TORNEO y HORARIOS

Desde las 9:30h de la mañana hasta las 20h de la tarde. A las 14h se cerrará el pabellón hasta las 16:30h.

Los HORARIOS aparecerán con antelación en: www.datchball.com, además se enviarán a los correos de los equipos inscritos.

10. VESTIMENTA

Los equipos deben vestir una equipación de color similar con nombre y número en la espalda. No es una regla estricta, pero aconsejamos que sea así.

11. INSCRIPCIÓN Y ADMISIÓN

El plazo de inscripción comenzará el día 19 de Mayo y finalizará el 13 de Junio. Para que un equipo se inscriba es obligatorio entregar vía web la hoja de **inscripción y un escudo (tamaño folio, A4). Hasta que no se han entregado estas dos cosas no se considera que el equipo se haya inscrito. Se deberán de entregar juntas, sino no se admitirá.**

EL ORDEN DE ADMISIÓN DE EQUIPOS EN EL TORNEO ES EL SIGUIENTE:

Las plazas para el torneo serán **112**, asignadas de la siguiente forma:

16 plazas para la categoría PRE-BENJAMÍN

32 plazas a categorías Benjamín y Alevín,

12 plazas a categoría Junior y 12 plazas a categoría Absoluta y 8 plazas para la categoría Veterana.

1º - Todos los equipos que pertenecen al CLUB DE DATCHBALL.

2º - Los equipos que se han ganado la plaza en los torneos provinciales.

3º - Los 4 primeros equipos inscritos de cada colegio.

4º - El resto de equipos hasta completar el número de 112 equipos entre todas las categorías.

12. ARBITRAJE

El arbitraje los realizan profesionales de educación física, de una manera totalmente altruista, llevados a ello por creer que el Datchball es un deporte con unos valores pedagógicos elevados y que da el protagonismo a todos los alumnos por igual, siendo ellos los máximos beneficiados.

Queda totalmente prohibidos los insultos, gritos o faltas de respeto hacia ellos. Los partidos que por la presión añadida de la grada hacia jugadores y árbitros supongan un malestar en la competición podrán ser suspendidos, dejando a los dos equipos fuera de la competición.



Hay que ayudar entre todos a defender a la figura del árbitro, que también se puede equivocar, pero nunca lo hará de manera intencionada. Encubrir una derrota por culpa de los árbitros es una actitud muy dañina para todos los que rodean al deporte.

¡Grita, anima y aplaude a todos los jugadores!, todos disfrutaremos más.

13. SANCIONES

Los equipos que no respeten las normas establecidas podrán ser sancionados con la eliminación de la competición. En caso de que ya hayan terminado de jugar la sanción se mantendrá para próximas competiciones.

14. ORGANIZACIÓN

- Club Datchball Utebo

15. PREMIOS

- Habrá 500 medallas para los equipos que pasen la primera además de entrar de manera gratuita a la PISCINA DE UTEBO cada equipo junto con 2 acompañantes.
- Además recibirán TROFEOS y MEDALLAS especiales los dos primeros equipos de cada categoría. En el caso de la categoría ABSOLUTA tendrán de primer premio un JAMÓN DE TERUEL de 8 Kg y una paletilla para los segundos clasificados. La categoría Veterana contará con una paletilla de premio especial.

16. RESPONSABILIDAD EN LA GRADA y EN EL CAMPO (DECÁLOGOS)

Los asistentes al evento deberán cumplir el decálogo del **BUEN ESPECTADOR**, para que ayudar a crear el clima positivo de enseñanza que se pretende.

DECÁLOGO DEL BUEN ESPECTADOR

1. Los niños y las niñas no juegan para entretenimiento del público, ni únicamente para quedar los primeros, sino para divertirse y para formarse como personas a través del deporte. ¡Tenlo siempre en cuenta!
2. Aplauda los esfuerzos y las buenas actuaciones de todos y todas las participantes. El resultado no es lo más importante.
3. No les regañes por cometer errores, ¡están aprendiendo! Puedes hacer comentarios positivos, estos si que son motivadores.



4. Muestra respeto por los y las participantes de la actividad (escolares, entrenadores y entrenadoras, árbitros y público), ¡son imprescindibles!
5. Aunque seguramente tengas conocimientos, no les "teledirijas" diciéndole lo que tienen que hacer. ¡Dales libertad para que disfruten de la actividad y tomen sus propias decisiones!
6. Respeta las decisiones arbitrales y anima a los escolares a que lo hagan, así como a jugar de acuerdo con el reglamento establecido.
7. Rechaza el uso de cualquier forma de violencia o de comportamiento incorrectos, ya sean estos generados por el público, o por cualquiera de los y las participantes.
8. Al terminar la actividad valora lo realmente importante, es decir, la mejora personal y colectiva, y no el resultado obtenido.
9. Fomenta en todo momento el uso de estas normas entre el resto de las y los espectadores con ello conseguirás que la actividad sea más beneficiosa para todos y todas.
10. Ten en cuenta que tus acciones son un modelo a imitar por tus hijos e hijas y, sobre todo, que el verdadero protagonismo es suyo.

Los deportistas también deberán respetar el decálogo del buen deportista, o podrán ser sancionados.

DECÁLOGO DEL BUEN DEPORTISTA

1. Aprende las reglas de los juegos y deportes.
2. Practica mucho las habilidades motrices y jugarás mejor.
3. Si haces una falta señálala tú mismo, antes de que la señalen otros.
4. Cuando no estés jugando, anima a tu equipo.
5. Aplauda las buenas jugadas, tanto las de tu equipo como las del contrario.
6. Pásatelo genial jugando, y si ganas pues mejor.
7. Debes saber que unas veces se gana y otras se pierde, pero lo importante es participar, divertirse y esforzarse al máximo.
8. Hay que tener buena comunicación con los de tu equipo, pero también con los del equipo contrario, dale siempre la mano al comienzo y final del encuentro.
9. Respeta a los que no ganan porque a ti también te tocará alguna vez perder.
10. Si te gusta el deporte... ¡Participa y practica!