



XXXV



JUEGOS ESCOLARES



Abierta a tod@
interesad@

2017/18



3 CATEGORÍAS: PRE-BENJAMÍN, BENJAMÍN Y ALEVÍN

HORARIO: SÁBADOS TARDE LUGAR: COLEGIO DEL EQUIPO O SEDE

MÁS INFO EN WWW.DATCHBALL.COM



BASES GENERALES

1. OBJETIVOS

- Disfrutar de un día de convivencia y actividad física a través del datchball.
- Disfrutar de la competición entre alumnos de diferentes colegios.
- Crear un clima deportivo y noble que permita todos disfrutar de la actividad física.
- Aumentar la relación entre las poblaciones cercanas y conocer a otros pueblos en los que practican datchball
- Disfrutar viendo a chicos y chicas jugando por igual.
- Conocer a otros colegios y compañeros que practican datchball.
- Favorecer la inclusión y la coeducación en el deporte.
- Desarrollar un sistema de competición en el que lo más importante no sea el resultado.
- Desarrollar tanto en jugadores como en espectadores la necesidad de aceptar las reglas y respetar al rival y a los árbitros.
- 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, ya que no existen entrenadores con la función que tienen en otros deportes.
- Enseñar a todos los espectadores que los jugadores son los verdaderos protagonistas y que saben aceptar las reglas del juego y disfrutar.
- Provocar momentos de diversión, disfrute y participación en todas las edades, pudiendo disfrutar padres e hijos por igual.
- Expandir el datchball con un reglamento común.
- Mejorar el autestima y el autoconcepto de sus participantes.
- Premiar un comportamiento educativo tanto de los jugadores como del público acompañante.



2. REGLAMENTO

EL REGLAMENTO ES EL OFICIAL: WWW.DATCHBALL.COM

3. CATEGORÍAS EN LOS JUEGOS ESCOLARES

En el deporte de Datchball la categoría se determina en función del curso escolar que está cursando el alumno.

CATEGORÍA	MIXTO	CURSO ESCOLAR	NIVEL
ALEVÍN		5º Y 6º DE PRIMARIA	A y B
BENJAMÍN		3º Y 4º DE PRIMARIA	A y B
INICIACIÓN		1º Y 2º DE PRIMARIA	B

4. 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 **4-1, 3-3 o 4-2, 4-3**. 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 7 y máximo de 12**. Si una vez inscrito el equipo se produce algún cambio, se debe consultar con la organización.



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. De esta manera, 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.

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**.

Categorías	NIVEL "A"		NIVEL "B"	
	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo
ALEVIN	12	7	12	7
BENJAMIN	12	7	12	7
INICIACIÓN	12	7	12	7

5. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

La duración de los partidos es indeterminada en datchball. Los partidos se jugarán al mejor de 5, es decir, cuando un equipo consiga **3 victorias** finalizará el partido.

6. 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.

7. FASES DE LA COMPETICIÓN

El calendario de competición es el siguiente:

FASE LOCAL/COMARCAL: NOVIEMBRE, DICIEMBRE.

FASE PROVINCIAL: ENERO, FEBRERO, MARZO, ABRIL Y MAYO

1ª JORNADA DE LIGA: SÁBADO 11, 18 Y 25 DE NOVIEMBRE DE 2017

2º JORNADA DE LIGA: SÁBADO 2 Y 16 DICIEMBRE DE 2017

3º JORNADA DE LIGA: SÁBADO 20 Y 27 ENERO DE 2018

4º JORNADA DE LIGA: SÁBADO 10, 17 Y 24 DE FEBRERO DE 2018

5º JORNADA DE LIGA: SÁBADO 10,17 Y 24 DE MARZO DE 2018

6º JORNADA DE LIGA: SÁBADO 16 Y SÁBADO 26 DE MAYO DE 2018

FASE CAMPEONATO DE ARAGÓN: 3 JUNIO DE 2017

XXXV JUEGOS ESCOLARES DE ARAGÓN - BASES DEL DATCHBALL

NOVIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ENERO						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MARZO						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

MAYO						
L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

8. HORARIOS

La competición tendrá lugar los sábados por la tarde. El horario puede ser desde las 15:30h a 17:30h o de 16:30h a 18:30h. Estos horarios dependerán de los horarios disponibles en los pabellones y sedes con los que cuente el CLUB DEPORTIVO DATCHBALL y los equipos inscritos. Este horario podría modificarse por causas justificadas, previa propuesta a la Dirección General del Deporte.



Excepcionalmente, podrán

XXXV JUEGOS ESCOLARES DE ARAGÓN - BASES DEL DATCHBALL

celebrarse estos encuentros cualquier día de la semana por acuerdo de las dos partes, previa solicitud, con al menos 5 días de antelación, y contando con la aceptación del Comité de Competición del deporte que se trate, en este caso el desplazamiento siempre se realizaría por sus propios medios.

Los HORARIOS aparecerán con 6 días de antelación en: <http://deporteescolar.aragon.es> y www.datchball.com, además se enviarán a los correos de los equipos inscritos.

9. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

Con el objetivo de conciliar y favorecer la vida familiar y el tiempo de ocio y disfrute por parte de toda la familia, la competición de datchball tendrá lugar **un sábado de cada mes**, pudiendo incluso descansar si el sistema de enfrentamiento así lo determina, de manera que en un mismo día cada equipo se enfrentará a dos o tres equipos, avanzando de esta manera las jornadas necesarias para la finalización de la primera fase.

El número de equipos inscritos determinará el número de partidos que juegue cada equipo, debiendo descansar en algunas jornadas en caso de que haya gran cantidad de equipos. Los equipos inscritos serán incluidos en grupos de 3 a 5 equipos. Cada semana se enfrentarán en el caso de los grupos de 3 o 4 a todos los equipos del grupo y en el caso de grupos de 5 a la mayoría de los equipos del grupo. Se establecerán divisiones en grupos A, B, C... de manera que cada cuatro equipos formarán un grupo. Cada semana los equipos ascenderán o descenderán de grupo en función de los resultados que hayan obtenido.

En el caso de haber tres equipos de una localidad o comarcas cercanas la primera fase (local/comarcal) se celebrará entre estos equipos, evitando viajes y desplazamientos. En el caso en el que haya menos de tres equipos tendrán que desplazarse a la capital de provincia o incluso a las localidades con mayor número de inscripciones.

Una vez establecida esta clasificación, los dos primeros equipos de Zaragoza se enfrentarán si lo hubiere a los campeones de las ligas celebradas en Huesca o Teruel si las hubiere en la II COPA DE ARAGÓN DE DATCHBALL.

10. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El nuevo sistema de puntuación de DATCHBALL pretende tener en cuenta los valores del deporte y premiar a los equipos que los cumplen, de manera que el resultado del partido no es lo único ni lo más importante a la hora de valorar la puntuación final. El club deportivo datchball ha elaborado un VIDEO TUTORIAL de 3'30'' de duración en el que explica detenidamente los ITEMS a tener en cuenta a la hora de otorgar los 7 puntos que como máximo puede ganar un equipo en cada

XXXV JUEGOS ESCOLARES DE ARAGÓN - BASES DEL DATCHBALL

partido. La liga la ganará el equipo que más puntuación final tenga al finalizar la liga. En caso de empate a puntos, ganará el equipo que hubiera ganado el mayor número de enfrentamientos personales entre los equipos empatados. Si persiste el empate, se determinará el vencedor por el ganador del último enfrentamiento entre ellos en el sistema de puntuación en valores. En caso de persistir el empate habría tantos ganadores como equipos llegasen a empatar.

PUNTUACIÓN FINAL
7 PUNTOS

The infographic is set against a blue background. At the top, it says 'PUNTUACIÓN FINAL' in large white letters, with '7 PUNTOS' below it, where the number '7' is inside a white square. Below this, there are three columns. Each column has two green circles at the top. The first column shows a scoreboard with '3' for 'EQUIPO ROJO' and '2' for 'EQUIPO AZUL', with the label 'Marcador del partido' below. The second column shows six cartoon players in a line, with the label 'Comportamiento del equipo' below. The third column shows a group of ten diverse cartoon spectators, with the label 'Comportamiento de la grada' below.

Marcador del partido

Comportamiento del equipo

Comportamiento de la grada

ACTA DE XXXIV JUEGOS ESCOLARES 2017/2018



FECHA: _____ JORNADA: _____ CATEGORÍA: _____

Nº JUGADORES: _____ Nº JUGADORES: _____

EQUIPO 1: _____ VS EQUIPO 2: _____

PARA EL EQUIPO GANADOR



PUNTO DE LA DEPORTIVIDAD AL EQUIPO PERDEDOR: ÁRBITRO



COMPORTAMIENTO DEL EQUIPO: CADA CAPITÁN AL OTRO EQUIPO

LES HAN SALUDADO Y RESPETADO

COMPORTAMIENTO DEL EQUIPO: ÁRBITRO PRINCIPAL

HAN ROTADO LOS JUGADORES Y ANIMADO AL EQUIPO

COMPORTAMIENTO DE LA GRADA: DELEGADO/A

ANIMAR Y RESPETAR AL PROPIO EQUIPO Y AL EQUIPO RIVAL

COMPORTAMIENTO DE LA GRADA: ÁRBITRO DE GRADA

HAN RESPETADO AL ÁRBITRO Y SUS DECISIONES

RESULTADO FINAL

JUGADORA DESTACADA:

JUGADOR DESTACADO:

INCIDENCIAS SI SE HAN PERDIDO PUNTOS:

FIRMAS:

CAPITÁN 1: _____ CAPITÁN 2: _____

ÁRBITRO: _____



11. EQUIPACIÓN

Es obligatorio que cada equipo luzca un color de camiseta parecido a poder ser con número y nombre. Las camisetas más bonitas son las que se hacen ellos mismos, las pintan y elaboran su propio escudo. En ningún caso se tomará ninguna medida en contra del jugador o equipo que no vista un uniforme pero sí que es necesario llevar ropa cómoda para jugar. Se prohíbe el uso de elementos metálicos como pulsera o collares que puedan poner en peligro la seguridad tanto propia como la de los demás. Se desaconseja el uso de gafas durante el juego.



12. INSCRIPCIÓN Y ADMISIÓN

Plazo de inscripción

- Con carácter general el plazo de Inscripción para la temporada se abrirá:

del **5 de Octubre al 3 de Noviembre de 2017.**

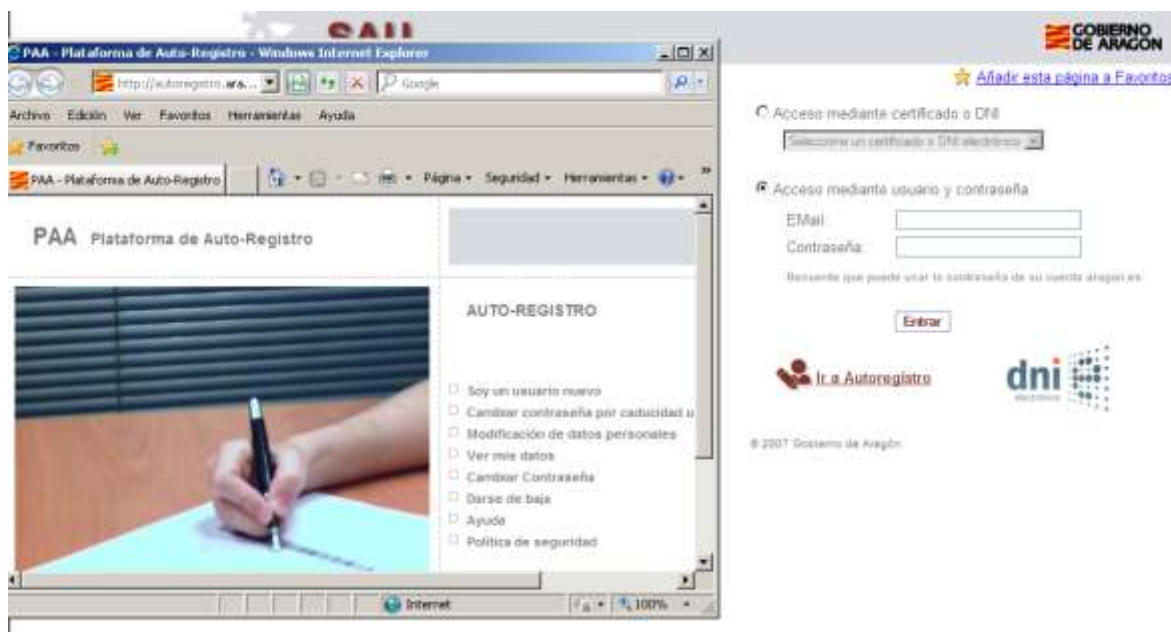
- La propuesta de la entidad deportiva para cerrar el plazo de inscripción en su deporte, es:



3- Noviembre-2017

La inscripción del equipo se hará de manera TELEMÁTICA:

<http://juegosescolares.aragon.es/> programa inscripción on line.



XXXV JUEGOS ESCOLARES DE ARAGÓN - BASES DEL DATCHBALL

Direcciones de interés:

<http://deporteescolar.aragon.es/> página web juegos deportivos, enlace al programa informático y Manual entidades

<http://juegoscolares.aragon.es/> programa inscripción on line

1º Cada entidad debe autoregistrarse, en “soy un usuario nuevo”

The screenshot shows the 'PAA Plataforma de Auto-Registro' interface. It includes a navigation bar with 'Auto-Registro' and a search bar. Below the navigation bar, there is a button for 'Empiezo Certificado Digital'. The main form area is divided into several sections: 'Personalidad' with a dropdown menu set to 'Jurídica'; 'Datos de Empresa' with fields for 'CE' and 'Razón Social'; 'Datos de Localización' with dropdown menus for 'Provincia' and 'Municipio', and text boxes for 'Domicilio', 'Teléfono', 'Email', 'Código Postal', 'Ejército', and 'Email Alternativo'; 'Nombre a Efectos de Notificaciones' with a 'Nombre' field; and a CAPTCHA section with an image of the word 'unzúdd' and a 'Caracteres' input field.

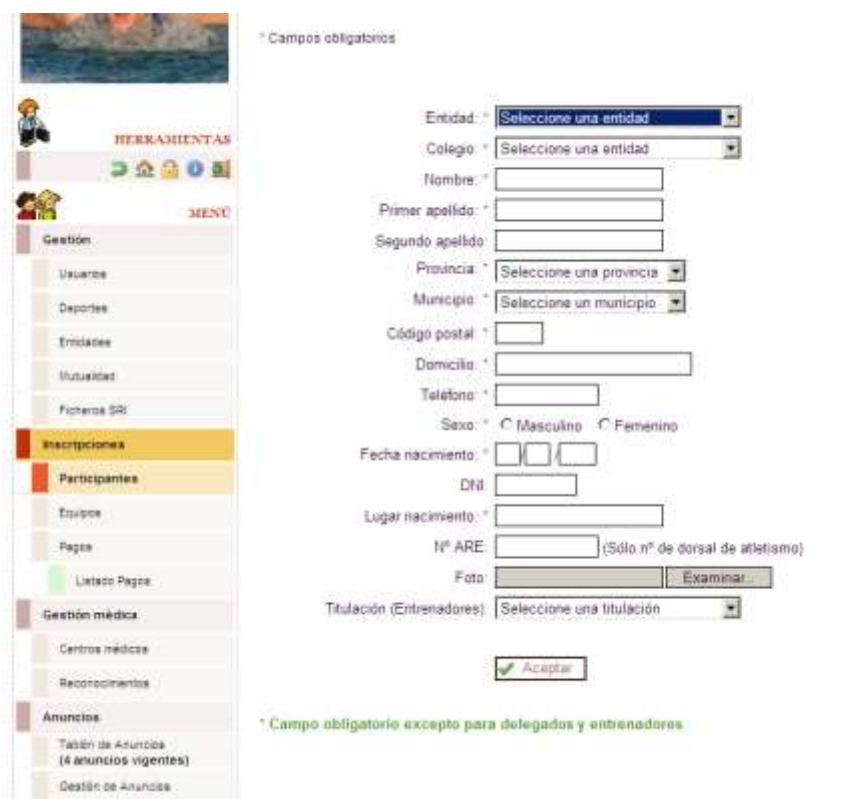
Se rellenan los datos, y en correo electrónico, que será el usuario para entrar en el programa de juegos escolares, se pondrá un correo electrónico de la entidad o de aquella persona que vaya a llevar el programa habitualmente.

Una vez rellenos, te llegará a la dirección de correo electrónico un enlace donde te darán la contraseña.

Una vez metido en el programa de los juegos escolares, habrá que introducir los participantes, para lo cual se requieren los siguientes datos, desde nuevo participante:

The screenshot shows the 'JISE Juegos Escolares en Internet' registration interface. It features a header with the JISE logo and navigation links. The main content area is titled 'Nuevo Participante' and includes a 'Datos de inscripción' section with fields for 'Nombre', 'Apellido', 'Código Postal', 'Provincia', 'Municipio', 'Teléfono', and 'Email'. There is also a 'Buscar por Entidades' section with dropdown menus for 'Provincia' and 'Municipio', and a 'Buscar' button. The interface is designed for entering participant information and searching for entities.

XXXV JUEGOS ESCOLARES DE ARAGÓN - BASES DEL DATCHBALL



* Campos obligatorios

Entidad: *

Colegio: *

Nombre: *

Primer apellido: *

Segundo apellido: *

Provincia: *

Municipio: *

Código postal: *

Domicilio: *

Teléfono: *

Sexo: * Masculino Femenino

Fecha nacimiento: *

DNI: *

Lugar nacimiento: *

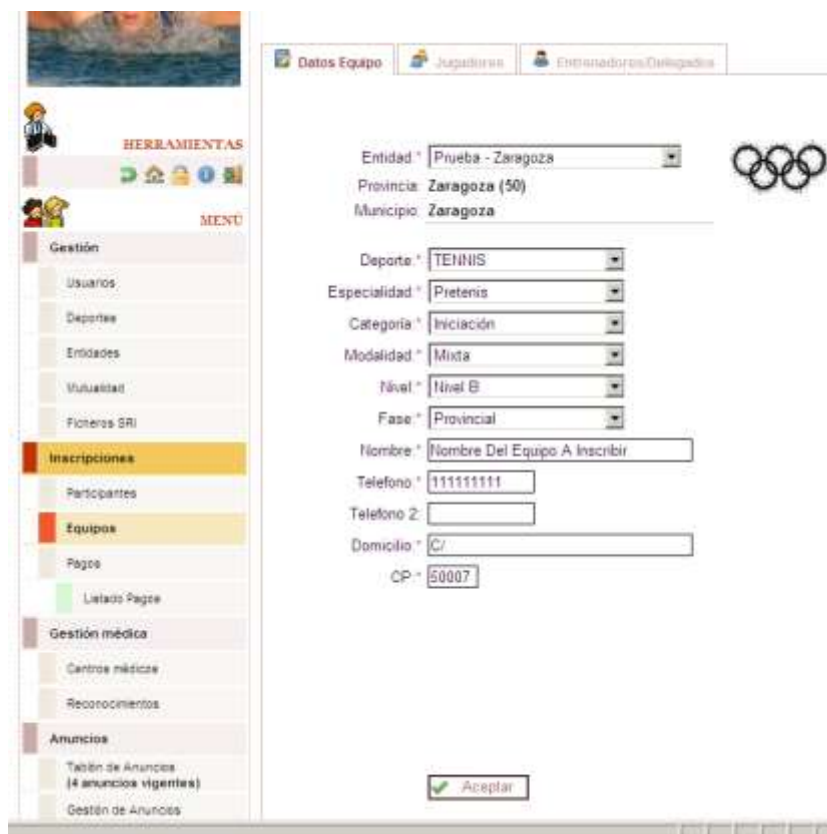
Nº ARE: * (Solo nº de dorsal de atletismo)

Foto:

Titulación (Entrenadores): *

* Campo obligatorio excepto para delegados y entrenadores

Recordad que la foto es obligatoria, y que el campo entidad vendrá determinada por defecto. En segundo lugar habrá que crear un equipo, desde nuevo equipo:



Datos Equipo

Entidad: * 

Provincia: Zaragoza (50)

Municipio: Zaragoza

Deporte: *

Especialidad: *

Categoría: *

Modalidad: *

Nivel: *

Fase: *

Nombre: *

Teléfono: *

Teléfono 2:

Domicilio: *

CP: *

XXXV JUEGOS ESCOLARES DE ARAGÓN - BASES DEL DATCHBALL

Desde el símbolo del lápiz de editar, añadimos los participantes

Pinchamos en la flecha verde, buscamos al participante, doble clic sobre el número y luego damos al muñequito de la derecha.

Igualmente introduciremos a un entrenador y delegado, si se desea, sabiendo que la figura obligatoria es la del entrenador, y si este mayor de dieciséis pero menor de dieciocho, deberá existir también la figura del delegado.

Servicio de Deporte Federado, Escolar y Tecnificación
Juegos Deportivos en Edad Escolar
Dirección General del Deporte
Departamento de Educación, Cultura y Deporte

C/ Avenida Ranillas 5D, planta 2ª Edificio Dinamiza 50018 Zaragoza
deporteescolar@aragon.es
Tlf.: 976714979

13. COSTE ECONÓMICO

Cada jugador deberá realizar un pago de **10€** en concepto de gastos de la actividad. El entrenador o delegado del equipo deberá hacer un solo ingreso con el conjunto del dinero de todo el equipo.



En el concepto debe de ir lo siguiente:

JJEE +NOMBRE DEL EQUIPO + PROVINCIA +CATEGORÍA

El número de cuenta es el siguiente:

IBERCAJA: ES29 2085 2465 6503 3015 9550



14. ARBITRAJE

En cada partido habrá un árbitro titulado perteneciente al CLUB DEPORTIVO DATCHBALL. El árbitro tiene la total potestad que le otorga el reglamento de Datchball para tomar las decisiones que crea convenientes en todo momento. La labor de los jugadores y público será la de facilitar y ayudar a que sus decisiones sean aceptadas por todos. Además nuestro ambicioso sistema de puntuación incluye otro árbitro en la grada que se encarga de anotar las incidencias que suceden en esta durante el transcurso de los partidos.



15. SANCIONES

Los equipos que no respeten las normas establecidas podrán ser sancionados. La comisión de la liga se reunirá en cada caso para establecer la gravedad de las acciones producidas. Las sanciones propuestas serán las que aparecen en las bases de los juegos escolares 2017/2018.



16. SEDES PARA JUGAR

Cada equipo puede de tener una sede donde jugar. Esta puede ser un colegio, un polideportivo o cualquier lugar en el que se pueda realizar sin peligro alguno al datchball, previo consentimiento del club deportivo de datchball. En caso de no disponer de él, el equipo se compromete a acudir a la sede que la organización le asigne con el fin de que pueda disponer de uno.



Actualmente se disponen de sedes en:

- Huesca: Jaca, Sabiñánigo, Biescas, Huesca y Binéfar.
- Zaragoza: Padel Plaza, Utebo, Caspe, Zuera, Belchite,
- Teruel: M&C Center

17. RECLAMACIONES

Los jugadores, entrenadores o delegados que lo deseen podrán cumplimentar una reclamación si no están de acuerdo con algún contenido de la competición o con algún partido explicando los motivos que considere. Esta reclamación deberán enviarla, dando sus datos personales y teléfono de contacto, a: datchball@gmail.com. En el transcurso de 4 días serán contestados.



18. PREMIOS

TODOS LOS EQUIPOS RECIBIRÁN UNA MEDALLA al finalizar la competición. Los 2 primeros equipos de las categorías ALEVÍN y BENJAMÍN conseguirán una COPA y habrá premios especiales al mejor jugador y jugadora de cada categoría.



19. ORGANIZACIÓN

- CLUB DEPORTIVO DATCHBALL UTEBO



20. SEGURO MÉDICO

El seguro cubre las lesiones deportivas producidas con motivos del desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad Escolar. La aseguradora FIATC no atenderá cualquier otro accidente sea deportivo o no. La cobertura del seguro abarca desde la fecha de tramitación de la documentación hasta el 31 de agosto de la temporada en curso.

Se realizará por internet. El pago será telemático (por internet) o en su defecto (de no poder hacerse por internet) se presentará el modelo 481 de ingresos, con el impreso de haber abonado el importe del seguro deportivo que aparece en el programa de tramitación.

Importe de la licencia donde se incluye el seguro deportivo:

- JUGADORES	5€
- DELEGADOS	5€
- ENTRENADORES	5€

9.3 PROTOCOLO DE ACTUACIÓN EN CASO DE ACCIDENTE POR LA PRÁCTICA DEPORTIVA

Tanto el protocolo de actuación como el parte de accidente, como la relación de centros concertados pueden descargarse en la página web:

<http://deporteescolar.aragon.es>

21. 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.

DECALOGO 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. Aplaudes 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 mas 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.

DECALOGO 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 señalala tú mismo, antes de que la señalen otros.
4. Cuando no estés jugando, anima a tu equipo.
5. Aplaudes 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!

