



**DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTE**

**40º JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD  
ESCOLAR DE ARAGÓN**

**NORMATIVA TÉCNICA 2022-23**

**FEDERACIÓN DE DATCHBALL**

**DEPORTE: DATCHBALL**



## Contenido

1.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES .....	2
1.1.- Categorías: .....	2
1.2.- Cambio de Categoría: Si / no .....	2
2.- NIVELES DE COMPETICIÓN .....	3
3.- INSCRIPCIÓN Y TRAMITACIÓN DE DOCUMENTACIÓN .....	3
3.1.- Plazos de Inscripción .....	3
3.2.- Tramitación de la documentación: .....	4
4.- DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR EN LAS COMPETICIONES .....	4
4.1.- Documentación a presentar en las competiciones en Aragón en todas las fases: .....	4
5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN .....	5
5.1.- Día y hora: .....	5
5.2.- Información a los participantes .....	6
6. CALENDARIO .....	6
6.2.- Campeonatos de Aragón: .....	9
7.- INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES EN LAS DISTINTAS FASES: .....	10
8.- INFORMACIÓN .....	11
9.- PÁGINA WEB .....	11
10.- SISTEMA DE COMPETICIÓN. / REGLAMENTO TÉCNICO .....	12
11. . Coste económico .....	18
12. Arbitraje .....	19
13. Sanciones .....	20
14. Sedes .....	20
15. Reclamaciones .....	21
16. Premios .....	22

## 1.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES



### 1.1.- Categorías:

En razón a su edad los participantes pertenecerán a las siguientes categorías y niveles:

CATEGORÍA	MIXTO	CURSO ESCOLAR	NIVEL
JUVENIL		1º Y 2º DE BACHILLER (2005 Y 2006)	A y B
CADETE		3º Y 4º DE LA ESO (2007 Y 2008)	A y B
INFANTIL		1º Y 2º DE LA ESO (2009 Y 2010)	A y B
ALEVÍN		5º Y 6º DE PRIMARIA (2011 Y 2012)	A y B
BENJAMÍN		3º Y 4º DE PRIMARIA (2013 Y 2014)	A y B
INICIACIÓN		1º Y 2º DE PRIMARIA (2015 Y 2016)	B
PREINICIACIÓN		2016	B

### 1.2.- Cambio de Categoría:

*Si*

#### 1.2.1.- Inscripciones en categoría superior

Podrá autorizarse la inscripción de deportistas de segundo año en la categoría inmediata superior, salvo en categoría Iniciación que no podrá incorporarse nacidos con posterioridad a 2015.

La tramitación de la Licencia Deportiva Escolar por la entidad participante implicará la autorización del padre, madre o tutor, y facultará la participación del deportista en la categoría inmediata superior.



## 2.- NIVELES DE COMPETICIÓN

*Existirá nivel de competición A Y B.*

*Excepto en la categoría Iniciación, que será únicamente nivel "B".*

*2.1.- Competición Zaragoza.*

*2.2.- Competición Huesca.*

*2.3.- Competición Teruel.*

*2.4.- Competiciones Comarcales.*

## 3.- INSCRIPCIÓN Y TRAMITACIÓN DE DOCUMENTACIÓN

### 3.1.- Plazos de Inscripción

La inscripción y tramitación de la documentación será **desde el 1 de Octubre hasta el 11 de Noviembre inclusive.**

- Para la inscripción, cada equipo/entidad deberá contar obligatoriamente con un adulto (mayor de edad), con Licencia de Entrenador y si este fuese menor de edad deberá contar además con la figura del Delegado, siendo este optativo en el resto de los casos. La licencia de entrenador será expedida por la Dirección General de Deporte, siendo necesario que los interesados tengan reconocida la titulación deportiva en la Escuela Aragonesa del Deporte.
- La licencia de entrenador será expedida por la Dirección General de Deporte, siendo necesario que los interesados tengan reconocida la titulación deportiva en la Escuela Aragonesa del Deporte.

Para participar en la presente edición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar, las entidades **deberán presentar declaración responsable** de que disponen de la certificación negativa del Registro Central de delincuentes sexuales correspondiente a todo



su personal que tiene contacto habitual con menores, y que no ha sido condenado por ninguno de los delitos explicitados en el en el apartado 5.º del artículo 13 de la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de protección jurídica del menor, de modificación del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil. Dicha declaración deberá ser presentada por registro, a la atención de la Dirección General de Deporte, por cada entidad participante antes de iniciar la inscripción de los equipos.

Toda la documentación, anteriormente mencionada, será tramitada a través de alguna de las **Unidades de Registro del Gobierno de Aragón** o a través de los Servicios de Información y Documentación Administrativa, en las diferentes provincias. Podrán utilizarse igualmente los procedimientos previstos en el artículo 16.4 de la [Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas](#).

### **3.2.- Tramitación de la documentación:**

La tramitación de la documentación para participar en los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, se realizará necesariamente, por vía telemática. Para poder realizar la tramitación telemática de participantes y equipos es necesario realizar los pasos que se establecen en la página web

<http://deporteescolar.aragon.es>

## **4.- DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR EN LAS COMPETICIONES**

### **4.1- Documentación a presentar en las competiciones en Aragón en todas las fases:**

En todas las categorías y niveles se presentará, obligatoriamente, a los árbitros de la competición, los siguientes documentos:

- Licencia Deportiva Escolar (con foto incluida y sellada por la entidad) en vigor, de todos los participantes junto con el listado de inscripción.



Se presentará a la FEDERACIÓN ARAGONESA DE DATCHBALL 10 días antes de la competición, la siguiente documentación:

- Hoja de inscripción de deportistas por Club.
- Ingreso de los gastos de la competición.

## 5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

### 5.1.- Día y hora:

Las pruebas se realizarán en sábados tarde o domingos por la mañana, según el calendario indicado en las Normas Específicas, desarrollándose la competición en una de las siguientes franjas de horarios:

#### HORARIO DE SÁBADO:

**1er TURNO DE 15H A 17:45H**

**2do TURNO DE 17:45H A 20H**

#### HORARIO DE DOMINGO:

**1er TURNO DE 9H A 11:45H**

**2do TURNO DE 11:45H A 14:30H**

Cuando sea necesario habilitar otros días, la Dirección General de Deporte podrá autorizarlos previa solicitud y propuesta de la Federación Deportiva correspondiente, compatibilizando este horario con una correcta conciliación académica de los deportistas. La convocatoria de horarios se comunicará a los Clubes por correo electrónico u ordinario, al menos con 3 días de antelación.



En la provincia de Huesca las jornadas se agrupan en un solo día, sábado o domingo, teniendo en ese día un horario completo de mañana y tarde.

## 5.2.- Información a los participantes

### 5.2.1.- Por la Dirección General de Deporte

La Dirección General de Deporte, informará de todo lo relacionado con la competición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar a través de la página web: <http://deporteescolar.aragon.es>

### 5.2.2.- Por la FEDERACIÓN ARAGONESA DE DATCHBALL

La Federación Aragonesa de Datchball, informará de lo relacionado con la competición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar a la Dirección General de Deporte y a través de su página web (www.datchball.com) mediante un apartado de Juegos Escolares.

## 6. CALENDARIO

El calendario de competición es el siguiente:

### **CALENDARIO JJEE ARAGÓN TEMPORADA 2022/2023**

*La competición de JJEE durante esta nueva temporada será la siguiente;*

**1º JORNADA DE LIGA LOCAL/COMARCAL: NOVIEMBRE**

**2º JORNADA DE LIGA LOCAL/COMARCAL: DICIEMBRE**

**3º JORNADA DE LIGA PROVINCIAL: ENERO**

**4º JORNADA DE LIGA PROVINCIAL: FEBRERO**

**5ª JORNADA DE LIGA PROVINCIAL: MARZO**

**6ª JORNADA DE LIGA PROVINCIAL: ABRIL****7ª JORNADA DE LIGA PROVINCIAL: MAYO****1ª JORNADA**

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

JORNADA	CATEGORÍA	PROVINCIA	SEDE	HORARIO
19 DE NOVIEMBRE	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
20 DE NOVIEMBRE	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
26 DE NOVIEMBRE	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
27 DE NOVIEMBRE	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
POR DETERMINAR	TODAS	HUESCA	POR DETERMINAR	MAÑANA Y TARDE

**2ª JORNADA**





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	

JORNADA	CATEGORÍA	PROVINCIA	SEDE	HORARIO
10 DE DICIEMBRE	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
11 DE DICIEMBRE	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
17 DE DICIEMBRE	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
18 DE DICIEMBRE	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA

### 3ª JORNADA

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					

JORNADA	CATEGORÍA	PROVINCIA	SEDE	HORARIO
14 DE ENERO – TORNEO PANTICOSA	TODAS	HUESCA	LAS PAULES	MAÑANA Y TARDE
21 DE ENERO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE

22 DE ENERO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
28 DE ENERO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
29 DE ENERO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
POR DETERMINAR	TODAS	HUESCA	POR DETERMINAR	MAÑANA Y TARDE



#### 4ª JORNADA

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					

JORNADA	CATEGORÍA	PROVINCIA	SEDE	HORARIO
4 DE FEBRERO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
4 DE FEBRERO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
28 DE ENERO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
29 DE ENERO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
POR DETERMINAR	TODAS	HUESCA	POR DETERMINAR	MAÑANA Y TARDE

**5ª JORNADA**


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		

JORNADA	CATEGORÍA	PROVINCIA	SEDE	HORARIO
11 DE MARZO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
12 DE MARZO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
18 DE MARZO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
19 DE MARZO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
25 DE MARZO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
26 DE MARZO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
POR DETERMINAR	TODAS	HUESCA	POR DETERMINAR	MAÑANA Y TARDE

**6ª JORNADA**



ABRIL						
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

JORNADA	CATEGORÍA	PROVINCIA	SEDE	HORARIO
15 DE ABRIL	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
16 DE ABRIL	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
22 DE ABRIL	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
23 DE ABRIL	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
POR DETERMINAR	TODAS	HUESCA	POR DETERMINAR	MAÑANA Y TARDE

### 7ª JORNADA

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				

JORNADA	CATEGORÍA	PROVINCIA	SEDE	HORARIO
6 DE MAYO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
7 DE MAYO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
13 DE MAYO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE

14 DE MAYO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
20 DE MAYO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	TARDE
21 DE MAYO	POR DETERMINAR	ZARAGOZA	POR DETERMINAR	MAÑANA
POR DETERMINAR	TODAS	HUESCA	POR DETERMINAR	MAÑANA Y TARDE



**COPA DE ARAGÓN**

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		



La copa de Aragón se jugará uno de los días 3 ó 4 de Junio entre los mejores equipos de las tres provincias aragonesas que se clasifiquen a través de los JJEE.

**COPA DE ESPAÑA**



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		

La copa de España se disputará el día 24 de Junio entre los dos mejores equipos de la Copa de Aragón, los dos mejores equipos del Mundial y los dos mejores equipos federados de fuera de nuestra comunidad como hay actualmente en la provincia de Cuenca.

La localidad donde se disputará esta COPA será en TERUEL, en TERUEL SPORT CENTER.

La liga que se realizará en Cuenca tendrá carácter clasificatorio para la COPA DE ESPAÑA, que se jugará en Teruel. Dos equipos de Cuenca de cada categoría obtendrán el pase a esta competición.





## 6.2.- Campeonatos de Aragón:

### **FASE CAMPEONATO DE ARAGÓN: 3 ó 4 JUNIO DE 2023**

Los dos mejores equipos de Zaragoza de los JJEE, junto a los dos mejores equipos de Huesca de los JJEE y el primer clasificado del Torneo provincial de Teruel pasarán a la fase final de la Copa de Aragón de Datchball. La última de la sexta plaza se otorgará al campeón de la liga local/comarcal que se celebre en la zona CASPE/MAELLA/ALCAÑIZ. En caso de no presentarse alguno de los equipos su plaza será ocupada por el siguiente equipo clasificado de cada provincia.

La FAD comunicará todas las convocatorias de las distintas fases y demás información relativa a las de Desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón de mediante la publicación en la página web [www.datchball.com](http://www.datchball.com), con un periodo mínimo de antelación de 5 días la celebración de cada fase.

## 7.-INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES EN LAS DISTINTAS FASES:

Al objeto de garantizar un correcto desarrollo técnico de las distintas fases de desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad escolar de Aragón de datchball, las entidades participantes deberán comunicar a la FAD, mediante correo electrónico (email: [federacionaragonesadatchball@gmail.com](mailto:federacionaragonesadatchball@gmail.com)) el número de participantes en cada una de las fases con un periodo mínimo de antelación de 14 días. La inscripción irá acompañada por el justificante de pago relativo a los inscritos en la etapa. La ausencia de comunicación por parte de cualquier entidad impedirá la participación en dicha fase de deportistas de esa entidad.

## SEGURO DEPORTIVO





- **COBERTURA:** El seguro cubre las lesiones deportivas producidas con motivo 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.
- **TRAMITACIÓN:** 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:**

- DEPORTISTAS: 5,10€
- DELEGADOS/DIRECTIVOS: 5,10€
- ENTRENADORES/TÉCNICOS: 5,10€

Tanto el protocolo de actuación, como el parte de accidente, como la relación de centros concertados pueden descargarse de la página web: <http://deporteescolar.aragon.es>  
Cualquier atención realizada por centros no concertados, serán por cuenta del interesado.

## 8- INFORMACIÓN

**HORARIOS DE ATENCIÓN:**

Las Oficinas de la Dirección General de Deporte, para todo lo relacionado con los JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD ESCOLAR permanecerán abiertas excepto días festivos, en el siguiente horario:

**MAÑANAS:** de Lunes a Viernes de 9 a 14 horas.





TARDES: \* de lunes a Jueves de 16:30 a 18:30 horas

(\*) NOTA: La atención en horario de tarde, queda supeditada a confirmación telefónica previa.

Para cualquier duda o aclaración pueden mandar un correo a:

- [deporteescolar@aragon.es](mailto:deporteescolar@aragon.es)
- [deportehuesca@aragon.es](mailto:deportehuesca@aragon.es)
- [deporteteruel@aragon.es](mailto:deporteteruel@aragon.es)

## 9.- PÁGINA WEB

Para todo lo relacionado con los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, existe una página Web, donde puede consultarse cualquier tema relacionado con los mismos:

<http://deporteescolar.aragon.es>

## 10.- SISTEMA DE COMPETICIÓN. / REGLAMENTO TÉCNICO

### 10.1. Desarrollo normativo específico del deporte.

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 tarde o un domingo de mañanas de cada mes**, pudiendo incluso descansar si el sistema de enfrentamiento así lo determina. De esta manera, en una jornada cada equipo se enfrentará a dos, tres o incluso cuatro equipos, avanzando de esta manera las jornadas necesarias para la finalización de las diferentes fases que se establezcan en la competición.

**El número de jugadores por equipo será de 7 a 13 jugadores. Para formar los**



**equipos se recomienda no más de 8 jugadores del mismo sexo, para evitar rotaciones difíciles y costosas ya que hay que respetar las proporciones 4:2. 3:3 ó 4:3 en todo momento. El deporte es MIXTO por lo que es obligatorio al menos jugar con un chico o una chica y tener al menos inscrito en el equipo a uno a una de ellas antes de comenzar la competición.**

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 las dos primeras jornadas se celebrarán entre estos equipos, evitando viajes y desplazamientos. En el caso en el que haya menos de tres equipos tendrán que desplazarse hasta la localidad que corresponda, siempre tratando de evitar desplazamientos largos por parte de los mismos equipos e incluso buscando sedes intermedias que faciliten el desplazamiento.

En estos XL JJEE se va a abrir la posibilidad de realizar un acceso a la COPA DE ARAGÓN mediante la creación de una LIGA LOCAL/COMARCAL en la zona de CASPE/MAELLA/ALCAÑIZ y las localidades cercanas que quieran unirse para poder realizar una competición mensual y con acceso a las competiciones oficiales.

Finalizada la LIGA DE JJEE se celebrará la Copa de Aragón y por último la Copa de España.



## 10.2. Desarrollo del sistema de competición.

El sistema de puntuación de DATCHBALL lleva ya unos cuantos años en funcionamiento y estamos muy satisfechos de sus resultados. El uso de este sistema 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.



La FAD 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 partido. La liga la ganará el equipo que más puntuación final tenga al finalizar la liga que está disponible en YOUTUBE. Pulsa en la imagen de debajo para ver el vídeo.



#### **SITUACIÓN DE EMPATE A PUNTOS:**

En caso de empate a puntos en una posición al final de la liga, quedará por delante en la clasificación el vencedor del último enfrentamiento entre ellos en el sistema de puntuación en valores. Si persiste el empate, se tendrá en cuenta el resultado del partido para determinar el ganador. Ejemplo: Si un equipo empata a 5 puntos en el último partido en el sistema de puntuación en valores, el equipo que haya ganado el partido (3-0, 3-1 ó 3-2) sería el equipo que quedaría por delante en la clasificación.

En el caso de que persista el empate se podrá elegir entre realizar un partido corto a dos victorias, una muerte súbita entre los equipos o incluso realizar un sorteo.

De esta manera se pretenden desarrollar valores inherentes al deporte que están siendo

abandonados o prevalecen otros por encima de los que consideramos imprescindibles (respeto al contrario, aceptación del resultado, respeto absoluto a las decisiones arbitrales, disfrutar de la competición por encima del resultado...). El respeto al rival, la consideración de que todos los compañeros del equipo tienen el mismo derecho a jugar a pesar de su habilidad y la concienciación de la grada de que su participación puede ser altamente positiva o altamente contraproducente son las bases de este sistema que año tras año va viendo reflejados unos enormes cambios y una gran mejoría en la práctica del deporte.

**El equipo que gane el partido será el que gane 3 partidas (al mejor de 5).**



*Los 7 puntos que se juegan en cada partido estarán divididos de la siguiente manera\*:*

	EQUIPO ROJO	EQUIPO AZUL	
<b>MARCADOR DEL PARTIDO</b>			
✓ Ganar en el marcador	2		
✓ Respetar al rival y al arbitro al finalizar	0	1	
<b>COMPORTAMIENTO DEL EQUIPO</b>			
✓ Saludar y respetar al equipo rival	0	1	
✓ Jugar rotando todos y animar a los compañeros	0	1	
<b>COMPORTAMIENTO DE LA GRADA</b>			
✓ Animar a tu equipo y respetar al rival	0	1	
✓ Respetar las decisiones arbitrales	0	1	
<b>RESULTADO FINAL</b>			
EQUIPO ROJO	2	EQUIPO AZUL	5

### MARCADOR DEL PARTIDO: 3 puntos

2 puntos el equipo que gana.

1 punto más que el árbitro otorgará a cada equipo si han respetado las decisiones arbitrales y ha aceptado la derrota con deportividad, en caso contrario el árbitro principal no dará este punto.

### COMPORTAMIENTO DEL EQUIPO EN EL PARTIDO: 2 puntos

1 punto lo otorgará el capitán de cada equipo al equipo contrario si les han respetado y les han tratado con deportividad.

1 punto lo otorgará el árbitro principal a cada equipo si han rotado correctamente. La rotación correcta implica que todos los jugadores que están en el banquillo, si la proporción lo permite, deben de salir a jugar la siguiente partida. En el caso de que algún jugador pueda

repetir, estos deben ir turnándose y no ser siempre la misma persona la que se queda jugando. Esto se considera rotar correctamente.

***\*Ejemplo aclaratorio:***

*En el caso en el que un jugador/a de un equipo no de motivos suficientes o creíbles para quitar el punto al otro equipo y el árbitro considera que no es verdad podrán suceder dos situaciones:*

- 1. No se le quita el punto al equipo contrario porque el árbitro no considera suficientes los argumentos o estos no son los correctos. Por ejemplo, si un jugador considera que el otro equipo no se ha salido cuando le han dado, no es una razón ya que aquí hay una enorme subjetividad y esa decisión corresponde al árbitro.*
- 2. Si la actitud mostrada por el capitán/a considera el árbitro que es por no aceptar la derrota y trata de inventar y justificar los motivos por los que no da el punto, el árbitro principal no le otorgará el punto de aceptación de la derrota a ese equipo.*

**COMPORTAMIENTO DE LA GRADA: 2 puntos**

1 punto lo otorgará el delegado del equipo al equipo contrario si han respetado a su equipo y a la grada rival. Se puede y debe animar a los equipos, no se trata de estar callados, pero siempre desde el respeto al equipo propio y al rival.

1 punto lo otorgará el árbitro de grada en función de si las gradas han aceptado las decisiones arbitrales.

**SITUACIÓN ESPECIAL DE LA ÚLTIMA JORNADA DE LA LIGA:**

Con el objetivo de que la competición sea lo más justa posible, la última jornada de la liga accederán al GRUPO A los 4 primeros equipos de la clasificación que se estén jugando un puesto de relevancia y al GRUPO B los siguientes 4 equipos que pudieran acceder al 2º o 3er puesto. El resto se seguirá con el orden normal.

## **Nº DE JUGADORES QUE ASISTEN A UN PARTIDO y PUNTUACIÓN:**

### **1.- UN EQUIPO NO SE PRESENTA A LA COMPETICIÓN**

En el caso en el que un equipo no se presente a la competición el día y hora indicado, perderá 7-0 y recibirá una amonestación, pudiendo ser excluido de la competición en el caso de que se volviese a producir la ausencia del mismo a la competición.

### **2.- ACUDEN MENOS DE 4 JUGADORES A LA COMPETICIÓN**

2- Si acuden menos de 4 jugadores no se podrá jugar un partido oficial y el resultado será de 7-2 en su contra.

### **3.- ACUDEN 4 JUGADORES A LA COMPETICIÓN Ó NO ES MIXTO**

**Caso 1:** Para poder jugar partido oficial y poder ganar, deberán tener un mínimo de 4 jugadores y que haya al menos un chico o una chica entre ellos.

**Caso 2:** Si no es el caso y acude un equipo sin un chico o chica, jugarán el partido partiendo de un resultado de 7-3. De estos puntos se valorará un punto de deportividad, uno de aceptación de las decisiones arbitrales y otro del árbitro de grada. Pudiendo perder cada equipo 3 puntos si su comportamiento no es el adecuado.

## **RESPECTO A LAS ROTACIONES:**

En la categoría PREBENJAMÍN se permite la presencia del delegado/a del equipo para ayudar en las rotaciones y en los cambios del equipo. En categorías superiores no se permite la presencia de ningún adulto/a en el banquillo de los equipos participantes, ya que deben ser ellos los que gestionen los cambios. En caso de equipos con rotaciones complicadas de 9 jugadores del mismo género o 13 jugadores en el equipo, se podrán hacer excepciones.

Lo que no está permitido es dar instrucciones a los jugadores.

## **SITUACIONES EXCEPCIONALES**



1-. Si un equipo no tiene el mínimo de 4 jugadores mixtos el árbitro retrasará 10´ el comienzo del mismo. Si en ese tiempo no llega el partido dará comienzo y el equipo que no tiene el equipo mixto se considerará partido de 7-3 aunque llegase después de esos 10´ un jugador para completar el equipo.

2-. Si un equipo que es mixto y se queda sin la participación de un jugador/a clave para la formación mixta antes de que acabase el partido, viéndose comprometida la formación del equipo mixto, ese equipo pasará a tener un resultado máximo de 7-3, considerando que no se ha mantenido el equipo mixto durante todas las partidas.

3-. Si el árbitro considera que un jugador/a no se encuentra en una condición saludable para jugar, ya sea física o emocionalmente será este el que tome la decisión de sacar a ese jugador/a del campo aunque sus tutores no estén de acuerdo, tratando de evitar así situaciones perjudiciales para el desarrollo físico y emocional del jugador/a.

## **APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS**

Durante el desarrollo de la competición, excepto en finales y semifinales y en casos extremos, podrá aplazarse un encuentro siguiendo los siguientes requisitos:

- El equipo solicitante será el responsable de comunicarlo a los equipos contrarios del grupo en el que se encuentren, previa aprobación de ellos y de fijar la fecha próxima de su desarrollo, dentro de los 15 días siguientes.
- De este acuerdo de aplazamiento se dará comunicación por escrito por parte del solicitante a la Federación Deportiva Aragonesa de Datchball con 48 horas de antelación como mínimo, quien autorizará o negará la propuesta.
- Si los partidos no se celebrasen, se dará por perdido al equipo que solicite el aplazamiento, excepto en los casos en que la no celebración no fuere imputable a él.
- Los partidos aplazados deberán realizarse en el mismo horario destinado para los encuentros.

En caso de no tener otra fecha y tener que celebrarse entre semana, la competición no

podrá concluir pasada las 20h.

### JUGAR EN CATEGORÍA SUPERIOR

Cuando un equipo que no tiene jugadores para completar el equipo en una jornada, puede pedir jugadores a su "filial", entendiendo por filial a un jugador del mismo colegio que forma el equipo y que sea de segundo año de categoría. No obstante, deben pasar 24h entre una jornada y otra y se tiene que pedir permiso a la federación para que apruebe esta participación.

### ACTA LIGA 2022-2023:

Acta del partido a la izquierda y acta de la grada debajo. No han habido cambios.

The image shows two forms side-by-side. The left form is titled 'ACTA DE ÁRBITRO DE GRADA 2021/2022' and contains sections for 'COMPORTAMIENTO DE LA GRADA CONTRARIA: VALORAN DELEGADOS', 'COMPORTAMIENTO DE AMBAS GRADAS: VALORA ÁRBITRO DE GRADA', and 'RESULTADO FINAL'. The right form is titled 'ACTA DE XXXVII JUEGOS ESCOLARES 2021/2022' and contains sections for 'PARA EL EQUIPO GANADOR', 'COMPORTAMIENTO DEL EQUIPO: ÁRBITRO PRINCIPAL', 'COMPORTAMIENTO DE LA GRADA: DELEGADO/A', and 'RESULTADO FINAL'. Both forms include fields for date, round, and team names, and checkboxes for various behavioral criteria.

### 10.3 Diferencia Máxima de puntos en datchball.

La diferencia mayor de puntos que se podrá dar en una partida de datchball podrá ser de un máximo de 3-0, ya que cada partido jugado es al mejor de 5 partidas, por lo que no se dan resultados muy abultados.

Según el sistema de puntuación en valores, se garantiza que todos los participantes inscritos tengan un periodo de juego muy similar, sin importar el nivel, jugando casi la mitad del partido todos y cada uno de ellos. Esto se valora en nuestro deporte con el punto de la rotación.



## 11.- COSTE ECONÓMICO

- 1- **SEGURO DEPORTIVO:** El seguro deportivo es obligatorio y tiene un coste de 5,1€. Este importe se paga directamente en la plataforma de JJEE y no hay que hacer ningún tipo de ingreso a la Federación Aragonesa de Datchball.
- 2- **GASTOS DE COMPETICIÓN:** Los gastos de arbitraje y competición son individuales y a pagar por cada componente de cada equipo. El precio son tan sólo 15€ para toda la temporada en concepto de gastos en arbitraje e instalaciones.  
El entrenador o delegado del equipo deberá hacer un solo ingreso con el conjunto del dinero de todo el equipo en la cuenta de la federación 2 días antes del comienzo de la misma.

En el concepto debe de ir lo siguiente:

**JJEE +NOMBRE DEL EQUIPO + PROVINCIA +CATEGORÍA**

El número de cuenta es el siguiente:

**SANTANDER: ES74 0049 5547 92 2016084027**



## 12.- ARBITRAJE

En cada partido habrá un árbitro titulado perteneciente a la FEDERACIÓN ARAGONESA DE 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 novedoso 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.

No se trata de estar callado en las gradas, sino animar con positividad a tu equipo y por supuesto al equipo contrario tratarlo con respeto sin comentar aspectos negativos del mismo.

## 12.- SANCIONES



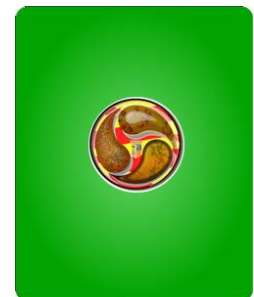
El árbitro dispondrá de 3 tarjetas para gestionar lo que sucede tanto en la grada como en el terreno de juego. El uso de las tarjetas tiene como objetivo la prevención de comportamientos no deseados en el deporte.

### TARJETA VERDE

Esta tarjeta tiene como objetivo resaltar el juego limpio y noble, destacando a jugadores y jugadoras que tienen acciones merecedoras de destacar por su gran deportividad como por ejemplo:

- Reconocer que una pelota le ha golpeado sin que el árbitro se haya dado cuenta. Especialmente en situaciones en las que esa decisión pueda ser decisiva para perder la partida.

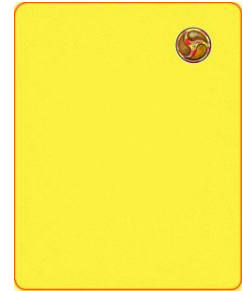
- Tratar con especial deportividad a los compañeros tanto de un equipo como del equipo contrario.



- En situaciones tensas o límites, aceptar la derrota con deportividad.
- Cualquier otra acción que el árbitro considere merecedora de destacar por su gran deportividad.
- Estos jugadores ganan puntos para los premios a jugador/a en valores.



### **TARJETA AMARILLA**



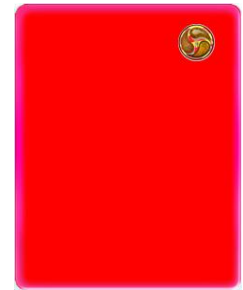
La tarjeta amarilla la mostrará el árbitro en los casos en los que:

- Haya una reiteración de comentarios o quejas de un jugador o de la grada sobre sus decisiones arbitrales.
- Una protesta elevada en tono o agresividad ya sea hacia sus compañeros, la grada, el árbitro o el rival.
- Un comentario ofensivo no considerado grave con arrepentimiento inmediato.
- Dos tarjetas amarillas en un mismo evento/torneo/jornada se convierten en 1 tarjeta roja.

### **TARJETA ROJA**

La tarjeta roja la mostrará el árbitro en los casos en los que:

- Un jugador/a con tarjeta amarilla vuelva a cometer alguna de las infracciones anteriores.
- Un jugador/a o espectador/a realice comentarios ofensivos de manera grave.
- Haya una agresión física hacia un compañero de equipo, grada o árbitro.
- 1 Tarjeta roja deja al equipo durante ese partido con 5 jugadores y ese jugador no podrá jugar en ese torneo/jornada/evento.



En función de la gravedad de los hechos la tarjeta roja podrá tener de 1 a 3 partidos de sanción. En caso de tener 2 tarjetas rojas durante una liga o competición, este jugador/a será expulsado/a de la misma.

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 2019/2020.



## 14.- SEDES PARA JUGAR

La Federación Aragonesa de Datchball usa polideportivos que cumplen las normativas en materia deportiva para la realización de las jornadas de los juegos escolares. Así mismo dispone de una sede en Zaragoza capital, PADEL PLAZA donde se realizan una gran cantidad de jornadas. Si algún equipo dispone de un espacio habilitado para jugar a datchball la Federación deberá valorar el cumplimiento de seguridad y facilidad de acceso para todos sus participantes, siendo necesario que pueda albergar a 4 equipos en dos campos simultáneos.



Las localidades y lugares donde se suelen celebrar jornadas de juegos escolares son:

- Huesca: Jaca, Sabiñánigo, Monzón, Estadilla, Albalate, Zaidín, Binaced, Huesca y Binéfar, La Almunia de San Juan, Fraga.
- Zaragoza: Padel Plaza, Sala Zaragoza, Casetas, Caspe, Garrapinillos y Utebo.
- Teruel: Alcañiz, Andorra y Teruel.

## 15.- 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: [federacionaragonesadatchball@gmail.com](mailto:federacionaragonesadatchball@gmail.com). En el transcurso de 10 días serán contestados.



## 16.- PREMIOS

TODOS LOS EQUIPOS RECIBIRÁN UNA MEDALLA al finalizar la competición. Los 2 primeros equipos de las categorías PREBENJAMÍN, ALEVÍN, JUNIOR y BENJAMÍN conseguirán una COPA y habrá premios especiales al jugador y jugadora destacada en valores, puntuación que otorga el árbitro de campo al finalizar cada partido.

