

DATCHBALL®

REGLAMENTO OFICIAL DE DATCHBALL

ÍNDICE

1 . ¿QUIÉNES SOMOS?	PÁG. 3
2. ORIGEN DEL DATCHBALL	PÁG. 3
3. TERRENO DE JUEGO	PÁG. 4
4. EQUIPACIÓN	PÁG. 6
5. PELOTAS OFICIALES	PÁG. 7
6. CATEGORÍAS	PÁG. 8
7. OBJETIVO	PÁG. 8
8. EQUIPOS	PÁG. 9
9. COMIENZO DEL PARTIDO	PÁG. 9
10 . DURACIÓN DEL PARTIDO	PÁG. 10
11. REGLAS DE ATAQUE	PÁG. 10
12. REGLAS DE DEFENSA	PÁG. 11
13. ESCUDO	PÁG. 12
14. LA CABEZA	PÁG. 13
15. AIRE	PÁG. 14
16. MUERTE SÚBITA	PÁG. 14
17. ÁRBITROS	PÁG. 15
18. PROHIBICIONES Y SANCIONES	PÁG. 16
19. ALUMNOS CON DISCAPACIDAD	PÁG. 16
20. SITUACIONES ESPECIALES	PÁG. 17
21. DATCHBALL OUTDOOR	PÁG. 18
22. TORNEOS MUNDIALES	PÁG. 19
23. CONTACTA CON NOSOTROS	PÁG. 20



DATCHBALL

¿QUIÉNES SOMOS?

La "ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE DATCHBALL" es una asociación sin ánimo de lucro que tiene como principales objetivos extender y dar a conocer el deporte del datchball en todos los lugares que así lo deseen, pero siempre respetando los principios en los cuales se cimienta el origen y el nacimiento del mismo: deporte mixto, respeto al rival, respeto a los árbitros, aceptación de la derrota, diversión y participación por encima del resultado y el cumplimiento del reglamento oficial. Otro de sus fines es unir a todos los clubes de Datchball que vayan apareciendo por la geografía española para velar por la igualdad y el respeto a las mismas normas, así como elaborar competiciones, torneos y encuentros que favorezcan la práctica sana de actividad física, la convivencia y el disfrute de sus participantes.



El datchball se desarrolló en un principio en Aragón, desde su sede oficial de Utebo, a través de las jornadas de formación de las diferentes provincias a las que asisten los profesionales de la actividad física y deporte. Gracias a su fácil puesta en práctica y a la enorme demanda por parte de todos los alumnos que lo han conocido, se ha convertido en una herramienta de trabajo habitual en las clases de educación física, tanto de primaria como de secundaria. Posteriormente, se ha extendido muy rápidamente por toda la geografía española gracias a las redes sociales y ya tenemos constancia y datos de que se juega en todas las provincias españolas, suponiendo su aplicación en todas ellas, unos efectos muy positivos y pedagógicos. Actualmente se ha extendido también en SUDAMÉRICA (Uruguay, México, Perú, Argentina y otros países)

El datchball se desarrolló en un principio en Aragón, desde su sede oficial de Utebo, a través de las jornadas de formación de las diferentes provincias a las que asisten los profesionales de la actividad física y deporte. Gracias a su fácil puesta en práctica y a la enorme demanda por parte de todos los alumnos que lo han conocido, se ha convertido en una herramienta de trabajo habitual en las clases de educación física, tanto de primaria como de secundaria. Posteriormente, se ha extendido muy rápidamente por toda la geografía española gracias a las redes sociales y ya tenemos constancia y datos de que se juega en todas las provincias españolas, suponiendo su aplicación en todas ellas, unos efectos muy positivos y pedagógicos. Actualmente se ha extendido también en SUDAMÉRICA (Uruguay, México, Perú, Argentina y otros países)



ORIGEN DEL DATCHBALL



El Datchball es un deporte que nace en una escuela de Brea de Aragón, en el colegio público Diputación Provincial. En este colegio Roberto Navarro Arbués, maestro especialista de educación física, junto con sus alumnos de quinto de primaria inventan las primeras reglas que más tarde se plasmarían en el primer reglamento oficial de datchball. Este deporte proviene, aun sin saberlo cuando se hizo, de una adaptación escolar del deporte estadounidense llamado "Dodgeball".



Su desarrollo y posterior aplicación se ha desarrollado en Utebo, en el Colegio Parque Europa (C/Tenerife S/N, 50180, Utebo, Zaragoza) y gracias al apoyo del Ayuntamiento de Utebo, se encuentra en fase de plena expansión.

Este juego se ha convertido en un auténtico éxito en todas las clases educativas tanto en primaria como en secundaria. En estos momentos se sigue trabajando para que este deporte se practique en la categoría absoluta y todo el mundo que así lo desee pueda disfrutar jugando.



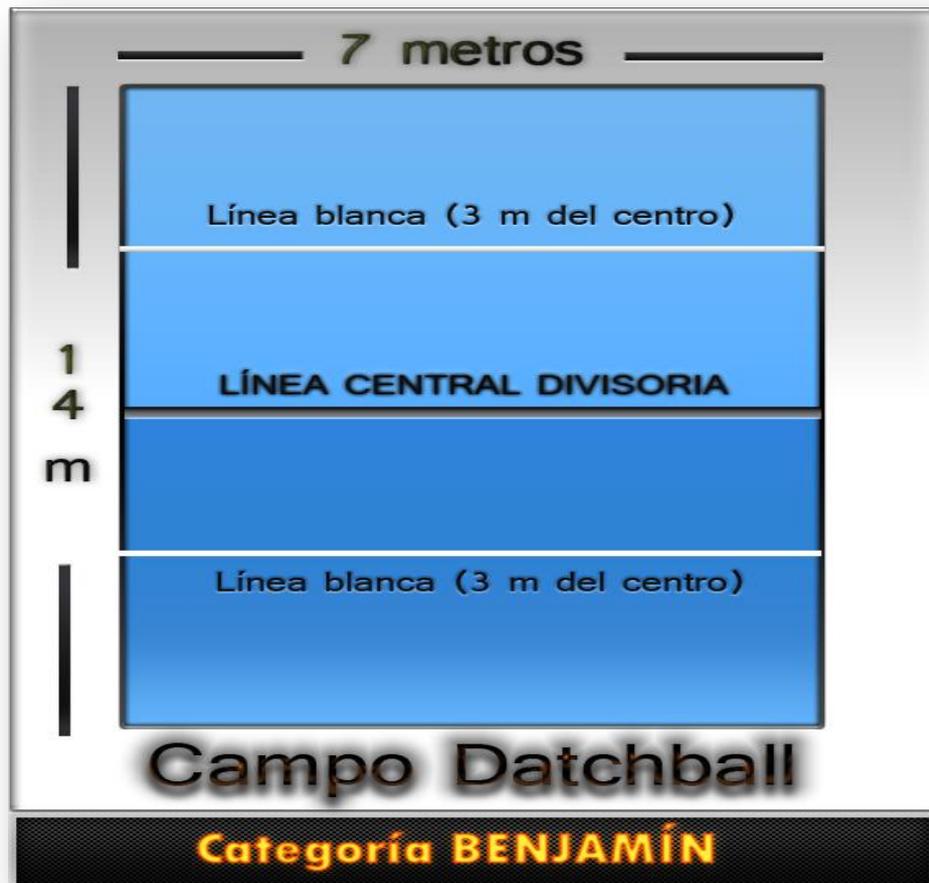
Como deporte que nace en los colegios, se tiene muy en cuenta la parte docente y educativa que tiene el juego, ya que se trata de un **deporte nuevo**, sin prejuicios ni estereotipos previos; **coeducativo** ya que exige la participación mixta de los equipos; y con unas reglas encaminadas a obtener unos comportamientos nobles, en los que la **superación**, el **esfuerzo**, la **motivación** y **diversión** estén por encima del resultado final.

Su aplicación en el aula de educación física resulta siempre gratificante, sorprendente para los docentes y con un entusiasmo desbordante por parte de los alumnos. Lo que hay que evitar siempre que se ponga en práctica este juego son los comportamientos agresivos, rencores y enfados que pueda suscitar el juego y que seguramente provienen de otra situación; será momento para trabajar el lado afectivo-emocional de nuestros alumnos y establecer con ellos un diálogo para aprender a disfrutar del juego y querer mejorar día a día. La aceptación de la derrota y la felicitación al rival es esencial en cada partido.



1. *El terreno de juego recomendable es un espacio cerrado con unas medidas que van creciendo desde los 6m por 6m del campo PRE-BENJAMÍN hasta los 18 m de largo por 8 m de ancho de la categoría ABSOLUTA. Estas medidas se pueden adaptar dependiendo de la edad, teniendo 3 tipos de campos en función de la misma:*
 - a. **CATEGORÍA PRE BENJAMÍN Y BENJAMÍN**
 - b. **CATEGORÍA ALEVÍN**
 - c. **CATEGORÍA JUNIOR, ABSOLUTA Y VETERANA**
2. *El terreno tiene una línea central y dos líneas dentro de cada uno de los campos: línea roja y línea blanca, que se utilizan para acelerar el ritmo de las partidas.*
3. *Para el mejor funcionamiento del juego se necesita un local INDOOR, con paredes en las que la pelota rebote y el juego tenga el dinamismo que se pretende.*
4. *Cuando una pelota sale del campo solamente un jugador puede ir a cogerla. Cuando un jugador sale del campo a por una pelota debe ACTIVARSE, tocando la pared del fondo para seguir el juego. Si salen varios jugadores con la intención de estar en una zona donde no les pueda eliminar el equipo contrario serán advertidos por el árbitro y podrán ser eliminados si esto se repite.*
5. *Cuando se acorta el campo de datchball, debido a la situación de juego, con la línea blanca y línea roja, las líneas del campo inicial siguen siendo parte del campo. Nunca se considera fuera del terreno de juego a efectos estar salvado por estar en esta zona, esto sucede únicamente cuando se una pelota se va fuera del terreno delimitado. Si un jugador, habiendo línea roja va a por una pelota al fondo del campo y le dan con una pelota, estará eliminado.*

A)



B)



C)



EQUIPACIÓN



1. Los equipos deben usar equipación deportiva con un mismo color de camiseta. Los equipos que se enfrenten pueden tener el mismo color de camiseta ya que es un deporte de cancha dividida.
2. Los jugadores deben tener un número que les identifique para poder facilitar la labor del árbitro y también es conveniente llevar el nombre en la camiseta.
3. Se pueden llevar rodilleras, coderas y todo lo necesario para sentirse cómodo.
4. No se permitirán llevar elementos metálicos, collares o elementos punzantes que puedan poner en peligro la integridad de todos los participantes.
5. Los equipos tienen un nombre y al comienzo del partido también tienen unos segundos para realizar, si así lo desean, un grito, danza o baile de guerra, siempre respetando al contrario y sin ofenderlo.



PELOTAS OFICIALES



1. *En el año 2014 y gracias al trabajo conjunto con RANKING, creamos nuestras propias pelotas ideales para jugar al datchball. Se trata de 2 pelotas de gran calidad y resistencia que estuvimos testando durante meses hasta dar con las pelotas perfectas.*
2. *Son 2 tipos de pelotas:*
 - a. **PELOTA TRAINING:** es la pelota ideal para la iniciación y entrenamiento, siendo más blanda que el balón oficial permite iniciarnos en el deporte facilitando el agarre y evitando el miedo al impacto. Tiene un diámetro de 165 mm.
 - b. **PELOTA OFICIAL:** es la pelota de competición y entrenamiento de densidad y peso un poco más alta que la anterior, lo que permite unos tiros más directos y también favorece la posibilidad de hacer aires, con un mejor agarre. Tiene un diámetro de 165 mm.
3. *Estas pelotas se introducen en el juego conforme este avanza de categorías:*
 - a. **CATEGORÍA PRE- BENJAMÍN Y BENJAMÍN:** 3 PELOTAS TRAINING
 - b. **CATEGORÍA ALEVÍN:** 2 PELOTAS TRAINING Y 1 PELOTA OFICIAL
 - c. **CATEGORÍA JUNIOR:** 1 PELOTA TRAINING Y 2 PELOTAS OFICIAL
 - d. **CATEGORÍA ABSOLUTA Y VETERANA:** 3 PELOTAS OFICIAL

Más info en www.datchball.com y www.ranking.es



CATEGORÍAS



1. *En Datchball se establecen las siguientes 4 categorías para la competición:*

CATEGORÍA PRE-BENJAMÍN: 1º Y 2º de educación primaria.

CATEGORÍA BENJAMÍN: 3º Y 4º de educación primaria.

CATEGORÍA ALEVÍN: 5º Y 6º de educación primaria.

CATEGORÍA JUNIOR: desde 1º de la ESO hasta los 16 años.

CATEGORÍA ABSOLUTA: Mayores de 16 años.

CATEGORÍA VETERENA: Mayores de 40 años.

IMPORTANTE: *En el deporte Datchball se tiene en cuenta el curso escolar en el que el alumno/a está matriculado y no por la edad. La edad es la barrera entre la categoría Junior y la Absoluta.*

DATCHBALL
OFFICIAL BALL

OBJETIVO

DATCHBALL
OFFICIAL BALL

1. *Eliminar a todo el equipo contrario. Las partidas son a 2 o 3 victorias, dependiendo de la importancia y la organización de la competición.*
2. *En Datchball no se puede empatar, se debe de jugar hasta que un equipo gane por lo que la duración de un partido variará dependiendo de los equipos.*
3. *En caso de que haya un empate en una partida, ver muerte súbita, esa partida será nula, es decir que no da puntos a ningún equipo, teniendo que repetir la partida de nuevo.*

EQUIPOS



DATCHBALL
OFFICIAL BALL

1. Los equipos pueden ser de 6 a 12 jugadores. Los jugadores que salen de manera simultánea son 6. Siempre son equipos MIXTOS. Debiendo ser en relación chicos-chicas 4-2 o 3-3, no admitiendo equipos de relación 5-1. El Datchball es por definición, MIXTO.
2. En caso de ser un equipo de más de 6 jugadores, estos esperan en el banquillo y siempre saldrán por delante de los eliminados en caso de hacer un aire. Si el equipo tiene una relación de 4-3 entre chicos y chicas, podrá salir un séptimo jugador, en caso contrario el aire se pierde.
3. En el caso en el que haya 4 jugadores de un mismo sexo en el campo y hagan un aire, el jugador que ocupará el puesto será el primer eliminado del sexo contrario, manteniendo una relación 4-1. Nunca pueden jugar 5 jugadores de un mismo sexo simultáneamente en el equipo.
4. Se permite la sustitución de un jugador del equipo por otro en alguna de estas situaciones:
 - a. Un jugador no puede continuar jugando porque se ha hecho daño, por lo que el primer eliminado del equipo le sustituirá.
5. Los jugadores que están en el banquillo salen siempre por delante de los jugadores que han sido eliminados y habían comenzado la partida de inicio.

DATCHBALL
OFFICIAL BALL

COMIENZO

DEL

PARTIDO

DATCHBALL
OFFICIAL BALL

1. Al comenzar el partido se sortearán los campos entre los capitanes del equipo.
2. Los equipos se juntan en el centro del campo y se saludan entre sí, deseándose suerte.
3. Una vez realizado el saludo cada equipo debe colocarse tocando con la parte del cuerpo que deseen la pared del fondo de su propio campo.
4. Los dos árbitros que se colocan a cada lado de la red gritan "DATCHBALL", y los jugadores que lo deseen pueden ir a coger las pelotas.
5. Si los jugadores de un equipo salen antes de tiempo el árbitro parará el partido y dará las tres pelotas al otro equipo, si son los dos los que realizan la infracción, volverán a tocar la pared y comenzarán de nuevo.
6. Después de cada partida los dos equipos deberán cambiar de campo obligatoriamente. Cuando esto sucede, cada jugador elige donde se coloca nuevamente, tocando la pared.



7. Al igual que los jugadores de equipo cambian de campo también lo hacen los jugadores del banquillo si los hubiera.



1. La duración de un partido de Datchball es indeterminada pero esta, se puede controlar con la longitud del campo a través de las líneas secundarias: línea blanca y línea roja.
2. La línea blanca se aplica a los 4' del comienzo del partido, si este no ha finalizado ya.
3. La línea roja se aplica a los 8' del comienzo del partido, si este no ha finalizado ya.
4. Estas decisiones no se realizan exactamente a los 4 u 8 minutos, sino una vez llegados a ese tiempo, en el momento en el que un equipo no tenga todas las pelotas. De esta manera evitamos favorecer a uno u otro equipo. Es decir, cuando un equipo tenga 2 y otro 1 en posesión.
5. Cuando un árbitro ha tomado la decisión de acortar el campo con un equipo con posesión de dos pelotas y otro con tres, la siguiente vez que tome la decisión lo hará cuando el otro equipo tenga en posesión dos y el primero una.
6. Un partido de Datchball finaliza cuando ha conseguido 2 o 3 victorias, dependiendo las características de la competición. Cuando esto sucede los jugadores deben felicitarse por el esfuerzo realizado.



1. El jugador debe de lanzar la pelota con las manos o golpearlas con ellas, no se permite golpear con el pie, sí se permite golpear con la mano.
2. Los jugadores pueden moverse libremente por su campo para atacar y defenderse, pero sin tocar la cuerda o el campo contrario, de ser así estará eliminado.
3. Cualquier jugador que tenga una pelota la puede lanzar para eliminar al equipo contrario. También la pueden pasar sin riesgo de eliminarse entre los miembros del mismo equipo.
4. El equipo que tenga más pelotas en posesión, está obligado a lanzar. El término posesión significa que las tiene cogidas o las puede ir a coger sin un riesgo aparente de ser eliminado. Lo que evita la suspicacia de algunos jugadores de colocar las pelotas en el campo contrario para que estén obligados a ir a cogerlas. Esto no es posible, ya que aunque estén en el campo contrario, las pelotas son del equipo que puede cogerlas con facilidad. En caso de que cada equipo tenga una pelota y la otra no sea clara de un equipo o de otro, debido a la amenaza de la pelota que tiene el equipo contrario, deberá de lanzar el equipo que tiene una pelota en posesión y la otra en el campo propio.
5. Si un equipo tiene dos pelotas en posesión y lanza una al equipo contrario dejando de tener la posesión de esa pelota, es decir, no la deja simplemente en el campo contrario para poderla coger luego, (si así fuera la posesión seguiría siendo suya y debería de lanzar el primer equipo) el que tiene que lanzar ahora es el equipo contrario.

6. *En caso de que un equipo tarde en lanzar, el árbitro realizará una cuenta atrás comenzando desde 10 a 0, en caso de que el jugador no dispare, al menos una pelota, perderá la totalidad de ellas.*
7. *Son los propios jugadores los que deben reconocer si les ha golpeado/rozado/tocado la pelota, no se necesita a un árbitro para que lo diga, aunque naturalmente si un jugador no lo reconoce o se da por aludido, los árbitros tomarán la decisión que ellos consideren.*
8. *Para eliminar a un jugador contrario se le tiene que golpear en alguna parte del cuerpo y que después de tocar la pelota al jugador, esta toque pared, suelo o techo.*
9. *Los tiros que eliminan son cualquier disparo que no toca una pared, es decir, un tiro directo, pero lo que sí que puede tocar la pelota es el suelo, es decir, una pelota con bote o botes, que toque a un jugador y después caiga al suelo, elimina. Una pelota lanzada no deja de eliminar hasta que toca una pared, se detiene o es cogida por un jugador.*

"TODO DISPARO, CON O SIN BOTE, QUE TE DA Y DESPUÉS TOCA EL SUELO O PAREDES, TE ELIMINA."

10. *Al eliminar a un jugador estos se deben colocar en un banco lateral, en el mismo orden en el que han sido eliminados, siendo este el orden en el que se salvarán, Cuando uno está eliminado no puede tocar la pelota o pasarla a un compañero. Sí que puede animar y avisar a sus compañeros.*
11. *Los jugadores de un equipo se pueden pasar la pelota y no se pueden eliminar entre ellos.*
12. *Un mismo disparo puede eliminar a varias personas ya que hasta que esa pelota no es cogida por algún integrante del equipo o toca una pared (lateral, fondo o techo), no deja de eliminar. De esta manera, si un disparo toca a un jugador después de tocar a otro, ambos estarán eliminados. Se puede dar el caso de que mate a más de dos jugadores si la pelota rebotase entre ellos y tocase el suelo. Los eliminados se sentarán en el banquillo en el orden en el que la pelota les ha golpeado, pasando a sentarse primero el que primero ha sido golpeado.*
13. *Todo disparo realizado por un jugador antes de estar eliminado será válido, aunque después de disparar toque campo, cuerda o le disparen. Puede suceder que un jugador dispare y en ese momento sea golpeado, si su disparo sale antes de que la pelota que le ha golpeado toque el suelo, ese disparo es válido. Una persona está muerta cuando la pelota que le ha golpeado toca el suelo, pared o techo, no antes, por lo que el tiempo que la pelota sale golpeada de su cuerpo, sigue estando vivo. Una acción espectacular en este sentido es el KAMICACE (ver situaciones especiales).*
14. *No se puede esconder la pelota dentro de la camiseta ni usar esta para hacer un aire.*



1. *Para defenderse del otro equipo puedes realizar cualquier tipo de movimiento, puedes tirarte, deslizarte o saltar por todo el campo para esquivar los lanzamientos.*
2. *Cuando uno tiene una pelota en su poder la puede utilizar como escudo defensor, cogiendo la pelota y desviando los disparos, aunque si la pelota que desvías te da a ti o a un compañero y toca el suelo estás o estará eliminado.*

3. Para salvar a un compañero debes de coger un tiro directo (AIRÉ), es decir, que no haya tocado ni suelo ni pared, si esto sucede salvas al primer compañero que ha sido eliminado, si no hay nadie, las vidas no se acumulan. Si coges un aire y no hay ningún eliminado ese aire se pierde.
4. Si la pelota golpea en un compañero y sin que toque pared o suelo (ya que estaría eliminado) es cogida por otro compañero, se considera también AIRÉ. Ya que no ha tocado suelo y es un tiro directo. Puede ser un balón atrapado en dos tiempos por una misma persona o por varias pero mientras no toque el suelo se considera AIRÉ, por lo que salvará además a un compañero del banquillo.
5. Si la pelota toca la pared y un jugador coge el rebote, no se salva a nadie. Si una pelota es lanzada a ras de suelo, se puede coger siempre y cuando no se te caiga de las manos, en tal caso estarás eliminado.
6. Cuando una persona intenta hacer un aire y cuando la coge esta pelota está tocando pared o suelo, ese jugador estará eliminado, es decir, si hay contacto entre pared/suelo la pelota y el jugador, este estará eliminado aunque la tenga atrapada. Queda excluida como EXCEPCIÓN en esta regla el momento en el que un jugador atrapa una pelota y durante un breve momento están el suelo la pelota y el jugador en contacto, es decir, cuando un jugador coge una pelota suelta que está por el suelo.
7. Los jugadores pueden coger las pelotas del campo contrario siempre y cuando no toquen ni la cuerda ni el otro campo. No por estar las pelotas en el campo contrario son del otro equipo, de ahí que la posesión quizás pertenezca al otro equipo, en cualquier caso, el que la coja sin tocar campo contrario o cuerda, es suya.
8. Cuando por tiempo (ver duración del partido) el árbitro acorte el campo con las líneas roja y blanca, los jugadores sólo podrán situarse detrás de estas para ir a buscar la pelota. Si el jugador se sitúa detrás de estas líneas de manera intencionada para evitar ser eliminado, el árbitro podrá advertir o eliminar al jugador (si ha sido muy evidente y por este motivo no ha sido eliminado) por situarse en una zona prohibida en ese momento.
9. Cuando un jugador está eliminado, lo debe RECONOCER el mismo, levantar la mano para evitar ser golpeado más veces, y dirigirse al banquillo para sentarse en el mismo orden en el que ha sido eliminado.
10. Los jugadores del banquillo sólo pueden animar, no pueden tocar ni lanzar ninguna pelota.



1. Puedes utilizar cualquiera de las 3 pelotas como un escudo defensor.
2. El escudo debe ser bien utilizado porque el disparo no deja de eliminar por tocar el escudo.
3. Si una pelota toca el escudo y luego te golpea a ti, si acaba tocando el suelo o pared estarás eliminado.
4. Si desvías el disparo del otro equipo con la pelota que tienes cogida y ese disparo toca a alguien de tu equipo, estará eliminado.
5. Si al utilizar el escudo la pelota contraria te toca en la mano, también estarás eliminado.

6. *Puedes incluso tener dos escudos, si el jugador del otro equipo te lanza cuando tienes las dos pelotas cogidas.*
7. *Si se te escapa el escudo de las manos, no estás eliminado, a diferencia con el DODGEBALL.*
8. *Consejo: utiliza el escudo pero sé muy cuidadoso con él o puede acabar en tu contra.*



1. *La CABEZA ELIMINA. Si eres golpeado en la cabeza, ya sea por delante o por detrás, estarás eliminado. Toda la superficie corporal del jugador puede ser golpeada, aunque se recomienda no apuntar a la cabeza y en caso de hacerlo pedir perdón al jugador golpeado.*
2. *El pelo y la ropa que cada jugador lleva forma parte del cuerpo, por lo que si este es golpeado o tocado por la pelota en alguna de estas partes el jugador estará eliminado si tras el golpeo la pelota toca pared o suelo.*



REGLA APLICABLE A ALUMNOS DE CURSOS INFERIORES A 3º DE PRIMARIA EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA (NO EN LOS TORNEOS)

Esta regla se aplicará a los alumnos menores de tercero de primaria con el objetivo de evitar que esta parte sea golpeada por el resto de jugadores. La regla se aplicará de la siguiente manera:

1. *Esta regla tiene el objetivo de evitar disparos hacia esta parte sensible del cuerpo, por lo que hay que entender el significado de la misma. Una acción voluntaria en la que un jugador golpea la pelota con la cabeza, estará naturalmente eliminado.*
2. *Cuando un jugador se queda quieto y la pelota le golpea a él y no al revés, se aplica esta regla.*
3. *Los jugadores con el pelo largo deben de tener cuidado porque el pelo por debajo de la cabeza sí que contará como eliminado.*
4. *De la misma manera, si la pelota te golpea en la cara pero también EN CUALQUIER otra parte del cuerpo, estarás eliminado, ya que te ha rebotado.*
5. *El cuello se considera la línea divisoria, si el árbitro considera que ha sido golpeado por debajo de esta línea, también estará eliminado.*





AIRE !!!



1. Un **AIRE** es coger una pelota en el aire, sin que haya golpeado pared, techo o suelo. Coger una pelota significa que la tienes en tu poder, si se cae al suelo antes de que el árbitro considere que es correcto, no valdrá.
2. El **AIRE** es la acción más valorada en *Datchball* ya que salvas a un jugador de tu propio equipo, el primero que haya sido eliminado.
3. Nunca se acumulan los aires, si no hay nadie eliminado, este se pierde.
4. Si una pelota toca la pared y la cojo sin que bote, **NO** es aire.
5. Se puede hacer un aire entre dos personas, siempre que la pelota sea cogida antes de que toque la pared o suelo.
6. Un mismo jugador puede hacer un **AIRE** en dos tiempos, ya sea despejando la pelota con el escudo o al golpear esta su cuerpo y tener la posibilidad de cogerla antes de que toque pared, techo o suelo.
7. El aire se puede hacer con cualquier parte del cuerpo: pies, rodillas, manos...
8. El jugador que sale tiene 10 s para **ACTIVARSE** tocando la línea o la pared trasera, evitando de esta manera que le maten nada más levantarse del banquillo.



MUERTE SÚBITA



1. **MUERTE SÚBITA:** Esta situación sucede en caso de que mueran las últimas personas de un equipo y no haya un ganador, es decir, cuando ambos jugadores mueren.
2. El último jugador de cada equipo se coloca en la línea roja con una pelota en el lado que desee, al lado de sus pies. Ambos jugadores se sitúan uno en frente de otro. El árbitro se sitúa en el centro y grita "Muerte súbita" y los jugadores pueden coger la pelota y disparar a su oponente.
3. Cada jugador tiene 10 segundos y una sola oportunidad de golpear a su enemigo.
4. Si un jugador hiciera **AIRE** del disparo del otro jugador, este quedaría eliminado y el jugador que ha hecho aire ganaría la partida.
5. Ninguno de los dos jugadores podrá pisar con los dos pies detrás de la línea roja, si hace esto estaría eliminado y perdería la partida.
6. El primero que mate al otro jugador, ganará la partida.
7. En caso de que ambos disparen y ninguno mate al otro, se produce **PARTIDA NULA**, es decir, no cuenta como partida ganada y se deberá de volver a jugar.



8. Los jugadores no pueden retroceder para detrás de la línea roja, sino el árbitro los podrá eliminar si considera que lo ha hecho para esquivar el lanzamiento del otro jugador.



1. Durante la partida de Datchball son necesarios 2 árbitros para poder ver con claridad todas las acciones del partido.
2. Estos se colocan en el centro del campo a ambos lados de la línea central.
3. Los árbitros son los encargados de hacer cumplir el protocolo de COMIENZO DEL PARTIDO, y son los que validan las acciones durante el mismo.
4. Los árbitros son los que dan comienzo a la partida mediante un grito de "Datchball" cuando los jugadores estén tocando el fondo de su campo, ya sea una línea (si es campo abierto) o la pared en caso de que sea al aire libre. Si los jugadores de un equipo se adelantan y salen antes de tiempo los árbitros tomarán la decisión de dar las pelotas al equipo que lo ha hecho de manera correcta, si los dos lo hacen mal, se repetirá el comienzo.
5. En caso de que tengan dudas sobre alguna acción estos pueden preguntar al jugador, parar el partido y conversar entre ellos para clarificar algún detalle que no les ha quedado claro.
6. Se necesita de la colaboración de los jugadores, que reconocen cuando han sido golpeados durante el partido y saben que están eliminados.
7. El **ÁRBITRO** es una figura esencial, necesaria y **RESPECTADA**. No está permitido increpar o realizar malos gestos al árbitro. Su figura es necesaria para ayudar al buen funcionamiento del juego y esto debe ser entendido por los jugadores y aficionados. Si el árbitro cree que no alguno de estos no se está comportando de manera adecuada podrá ser expulsado ya sea del partido o de la grada.
8. Los árbitros, como podrán ver en el próximo apartado de prohibiciones, tienen la autoridad para parar el partido en el momento que ellos crean, solventar una acción dudosa, dar las pelotas a un equipo u otro, o sancionar en el caso necesario a los jugadores que se lo merezcan.
9. Los árbitros son los que manejan la duración del partido acortando el campo cuando llegue el momento.
10. Es el árbitro el que debe dar por bueno el resultado final del partido.
11. Si algún jugador comete alguna falta de respeto hacia los árbitros grave (insultos, continuas quejas, amenazas cualquier tipo de acción que el árbitro considere perjudicial hacia él, serán expulsados del partido.
12. Si el árbitro observa que la presión ambiental debida a los gritos desde la gradas se alejan del entorno y clima positivo que se pretende crear con este deporte, el árbitro tiene la autoridad para detener el partido y en caso de que este ambiente continúe, darlo por finalizado sin que hubiese ganador.

PROHIBICIONES Y SANCIONES

1. *No está permitido golpear la pelota con el pie de manera intencionada. El árbitro advertirá al jugador que lo haga y a la segunda vez que lo repita será eliminado por el árbitro. Si sigue con su actitud será expulsado del juego.*
2. *Los jugadores que están eliminados sólo pueden animar a su equipo, no se pueden hacer cantos en contra del otro equipo ni tocar las pelotas que estén en juego. Si esto sucede el árbitro detendrá el partido y colocará la pelota en el lugar que corresponda.*
3. *El árbitro actúa previniendo los comportamientos de los jugadores y advirtiéndolos a los que no respetan las reglas, si el árbitro advierte dos veces a un jugador y este sigue con su mal comportamiento el árbitro podrá tomar la decisión de expulsar a ese jugador, aunque esta sería la última medida a tomar ya que se trata de un juego que pretenden educar y enseñar a participar. Su equipo seguiría jugando con un jugador menos.*
4. *El público tiene la obligación de respetar al árbitro, a los jugadores y al juego en general. Su labor es la de disfrutar y animar de una forma comedida a su equipo, sin provocar excesivo entusiasmo en los jugadores. Si el público no respeta las reglas del juego y su actitud provoca que los jugadores se comporten de una manera inadecuada, el árbitro puede expulsar al público asistente, aplazar el partido o darlo por finalizado.*
5. *Naturalmente no están permitidas las agresiones, insultos o falta de respeto tanto entre los jugadores de un equipo, como hacia el equipo contrario, hacia el árbitro o hacia la grada. En cualquiera de estas situaciones el árbitro detendrá el partido y podrá sancionar en primer lugar con la eliminación temporal (estará eliminado esta partida) o la eliminación total (expulsar al jugador del partido), dependiendo de la gravedad, si se producen estas acciones por parte de los jugadores que están jugando el partido.*

ALUMNOS CON DISCAPACIDAD

Una de las **virtudes** de nuestro deporte es su alto carácter integrador y la certeza de que cualquier persona puede jugar y disfrutar con el datchball. En el caso de alumnos con discapacidad hemos adaptado las reglas para que su participación y posibilidad de éxito sea la misma que la de los otros compañeros. Es difícil generalizar, ya que cada alumno tenga o no discapacidad reconocida, presenta una realidad muy diferente. Lo que hemos acordado en función de las características generales en determinadas discapacidades es que los alumnos:

1. **SÍNDROME DE DOWN:** *estos alumnos debido a sus características jugarán con 2 vidas salvo en el caso de que se enfrentaran entre ellos que jugarían por igual con una.*

2. **CIEGOS o ALTA DEFICIENCIA VISUAL:** en estos casos los alumnos jugarán con otra persona que les guíe y les ayude, la cual no puede ser eliminada ni tampoco puede ejercer de escudo defensor de manera voluntaria, sino que deben de golpear al alumno/a ciega.
3. **OTRO TIPO DE ALUMNADO:** En el caso de otro tipo de alumnado, la organización estudiará detenidamente el caso para conseguir una participación adaptada, no ventajosa y con posibilidades de éxito. al igual que el resto de jugadores que participen.



SITUACIONES ESPECIALES

1. **KAMIKACE:** se produce cuando un jugador salta al campo contrario y dispara a un jugador del otro equipo, si su disparo sale de la mano antes de tocar el suelo, este disparo es válido. El jugador que lo realiza al tocar el suelo del equipo contrario morirá, pero su disparo sería válido. Es la misma acción que el tiro en suspensión en balonmano, pero en este caso sin pisar la cuerda. Si es el último jugador y hace un KAMIKACE, su equipo no ganará la partida, como mucho la empataría si acierta a dar al último jugador de ellos, y se produciría la MUERTE SÚBITA.
2. **COMBO (ELIMINAR A VARIAS PERSONAS DE UN DISPARO):** para eliminar a dos o más personas de un disparo la pelota no debe de botar entre ellos, de manera que si la pelota golpea a un oponente y seguidamente golpea a otro, ambos estarán eliminados. El primero en ser salvado será el primero en ser golpeado. Si la pelota cae al suelo tras golpear a un oponente, esta deja de eliminar. Esta acción no debe confundirse con el rebote en el escudo.
3. **ELIMINADO CON MI PROPIO DISPARO:** puede ser que un disparo tuyo acabe con tu vida, ¿cómo puede suceder eso?, de **dos formas**. La primera si el equipo contrario se defiende con el escudo y la pelota sale despedida hacia tu campo y te golpea a ti o a un compañero estará eliminado, ya que es un disparo perdido que vuelve y no deja de eliminar hasta que es cogida o toca pared o techo. La segunda forma es que cuando golpees a alguien y esa pelota sale despedida hacia arriba y hacia tu campo, si la vas a coger y se te cae quedarás eliminado tú y el jugador del otro equipo. Si por el contrario la coges, será un AIRE y el jugador del otro equipo no estará eliminado ya que la pelota nunca ha llegado a tocar el suelo.
4. **SALVAR AL ENEMIGO:** es el segundo caso anterior pero sin que caiga la pelota. Un jugador dispara al otro equipo, golpea a un jugador y la pelota sale alta, al cogerla salvará a ese jugador que iba a morir, ya que no toca el suelo la pelota pero también a uno del propio equipo, ya que es considerado AIRE.
5. **SALVAR AL COMPAÑERO:** si una pelota golpea a un compañero y otro la coge antes de que caiga al suelo, esta pelota **SÍ QUE ES AIRE**, porque no ha tocado nada más que a jugadores, así que salva al que iba a quedar eliminado y salva a otro compañero..
6. **COGER LA PELOTA Y QUE ESTA ESTÉ EN CONTACTO CON EL SUELO O PARED.** Estás eliminado. Si cuando vas a coger una pelota esta toca el suelo o la pared, ya sea porque se queda entre tu cuerpo y el suelo en un disparo o porque la inercia adquirida te hace que la pelota toque con alguna pared o suelo, estás eliminado, no es AIRE. De esta regla se excluye la acción sencilla de coger una pelota mientras esta está en contacto con el suelo.
7. **DISPARO QUE ELIMINA O NO ELIMINA:** si un disparo de un equipo vuelve al propio campo, dejará de eliminar en el momento que toque el suelo. Esta regla está en relación con la de salvar al enemigo. Cuando caiga



dejará de eliminar. Salvo claro está, que haya sido repelida por un escudo, entonces se considerará como un disparo del otro equipo.

8. **AL SALIR DEL CAMPO:** Cuando un jugador acaba de ser eliminado y o bien porque ha tardado en salir del campo, o bien porque la situación del juego ha sido así, si un jugador le vuelve a golpear y esta pelota sale rebotada hacia otro jugador del equipo que está vivo y le golpea, estará **ELIMINADO**.
9. **CHOQUE DE PELOTAS:** Si una pelota disparada al campo contrario golpea a otra pelota que está parada, la pelota que elimina es la que ha sido lanzada y no la otra que ya no podía causar daño. En cambio, si la pelota lanzada seguía con la posibilidad de eliminar y es golpeada con otra pelota, esta sigue eliminando si golpea a algún jugador.
10. **LUCHA POR LA PELOTA:** si dos personas cogen una pelota a la vez esta es para el que se la lleve, pero si al estirar la pelota la otra persona cae al campo contrario de manera involuntaria, se realizará una lucha por la pelota entre esos dos jugadores. La lucha consiste en una salida de nuevo, entre ellos dos a por esa única pelota. El que la coja se debe de ir a la parte final del campo y el árbitro de nuevo dará comienzo al juego.



El datchball outdoor se refiere a las situaciones en las que el campo de datchball no es cerrado y las pelotas pueden salir del espacio en el que se encuentra el mismo, produciéndose dudas de a quién pertenecen las pelotas.

1. El campo de juego de datchball engloba al contorno del mismo, es decir, bancos, vallas y demás objetos que se utilizan para evitar que las pelotas salgan del campo.



2. Si una pelota sale del campo por el lado de un equipo, un jugador del equipo de ese lado tiene derecho a salir del campo para coger la pelota. En el transcurso del tiempo que tarde en salir, puede ser golpeado por lo que no está en tiempo ni se detiene la partida. Tendrá que tener cuidado para salir. Al entrar al campo, deberá activarse para poder lanzar la pelota, tocando la pared o la línea en el caso de que se hubiera acortado el campo.

3. Si una pelota sale de los límites del campo, es decir de las líneas marcadas, pero no lo hace de las vallas, banquillos o bloques de espuma, esta pelota no se considera que haya salido del campo al poder ser alcanzada con facilidad por los jugadores que permanecen en el juego, por lo que no se puede salir del campo a por ellas al no ser necesario.





TORNEOS MUNDIALES

El torneo mundial de Datchball es un impresionante acontecimiento que se celebra la segunda semana del mes de JUNIO en el pabellón municipal de la localidad zaragozana de Utebo. En él tiene cabida cualquier equipo que se quiera apuntar de acuerdo a las bases de la competición que se hacen públicas un mes antes de su comienzo.

El primer torneo tuvo lugar en el año 2012 con la participación de alrededor de 150 alumnos distribuidos en las dos primeras categorías: benjamín y alevín. El segundo torneo mundial tuvo lugar en el año 2013, dando un espectacular salto de participación con 96 equipos y un total de 700 jugadores distribuidos en tres categorías, ya que a las dos anteriores se sumó la categoría absoluta. En el año 2014 tuvo lugar el tercer torneo mundial que congregó a 98 equipos, distribuidos en las cuatro actuales categorías, ya que apareció la categoría junior, sumando un total de 800 jugadores. En el año 2015 un total de 98 equipos tomaron de nuevo cita siendo alrededor de 823 jugadores. En el año 2016 se celebró el V MUNDIAL DE DATCHBALL que hasta la fecha tiene el récord de equipos participantes con 101 y más de 870 jugadores. En el año 2017 se celebró el VI TORNEO MUNDIAL DE DATCHBALL con 87 equipos y 800 jugadores.



La asistencia y participación a este evento es gratuita y además los participantes se llevan un regalo y acceso libre a la piscina municipal de Utebo, convirtiendo este día no solo en un día deportivo sino también de convivencia.

Los campeones y la historia de esta competición se puede visitar en: www.datchball.com (torneo mundial, campeones históricos)



ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE DATCHBALL

C/Tenerife s/n, 50180, Utebo, Zaragoza, España.

PÁGINA WEB: WWW.DATCHBALL.COM

MAIL: DATCHBALL@GMAIL.COM

**Autor:**

Roberto Navarro Arbués, es Maestro especialista en educación física por la Universidad de Zaragoza y Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y Deporte por la Universidad de Zaragoza. Actualmente trabaja en el centro antes mencionado, el Colegio Parque Europa de Utebo, Zaragoza.



Nota: Utiliza este reglamento para difundir el juego y crear momentos significativos de enseñanza. Respeta los derechos de autor y si lo deseas contacta con nosotros para contarnos el resultado.

Advertencia legal: El uso lucrativo de este juego sin consentimiento del club será perseguido. Datchball se reserva todos los derechos para su promoción, difusión y desarrollo.