

# DATCHBALL®

diversión superación  
esfuerzo popular

REGLAMENTO OFICIAL DE DATCHBALL

operación competitiva

REGLAMENTO OFICIAL DE DATCHBALL 2024

# ÍNDICE

1 . ¿QUIÉNES SOMOS?	Pág. 3
2. ORIGEN DEL DATCHBALL	Pág. 4
3. TERRENO DE JUEGO	Pág. 5
4. EQUIPACIÓN	Pág. 7
5. PELOTAS OFICIALES	Pág. 7
6. CATEGORÍAS	Pág. 8
7. OBJETIVO	Pág. 8
8. EQUIPOS	Pág. 9
9. COMIENZO DEL PARTIDO	Pág. 10
10 . DURACIÓN DEL PARTIDO	Pág. 10
11. REGLAS DE ATAQUE	Pág. 11
12. REGLAS DE DEFENSA	Pág. 13
13. ESCUDO	Pág. 14
14. LA CABEZA	Pág. 15
15. AIRE	Pág. 15
16. DUELO UNO CONTRA UNO	Pág. 16
17. ÁRBITRO	Pág. 17
18. TARJETAS	Pág. 19
19. PROHIBICIONES Y SANCIONES	Pág. 20
20. DIVERSIDAD FUNCIONAL	Pág. 21
21. SITUACIONES ESPECIALES	Pág. 22
22. DATCHBALL OUTDOOR	Pág. 24
23. CONTACTA CON NOSOTROS	Pág. 25



DATCHBALL

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 lo deseen, 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 y asociaciones 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 desarrollo de este deporte comenzó en Aragón. Desde Utebo (Zaragoza) y a través de las jornadas de formación para docentes 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 latinoamericanos)



# 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”.

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.

Tras años de trabajo, promoción y realización de numerosos eventos y torneos, en el año 2019 se creó la primera federación existente de este deporte, la FEDERACIÓN ARAGONESA DE DATCHBALL, tal y como indica la “RESOLUCIÓN DEL BOA del 24 de junio de 2019” a través del Departamento de Educación, Cultura y Deporte.



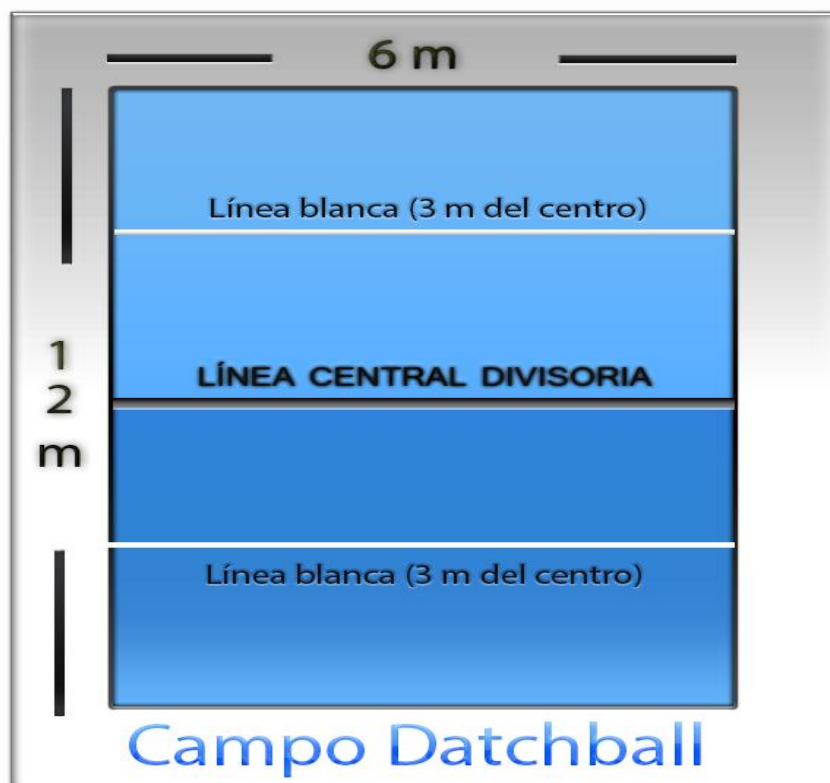
Y por primera vez en la historia de España, catorce representantes de la federación aragonesa de datchball acudían al Europeo de Dodgeball en Newcastle (Julio 2019) el deporte del que proviene el datchball. Actualmente la Federación Aragonesa de Datchball pertenece a la EDF (European Dodgeball Federation) y a la WBDF (WORLD DODGEBALL FEDERATION) y sigue participando en sus eventos internacionales.



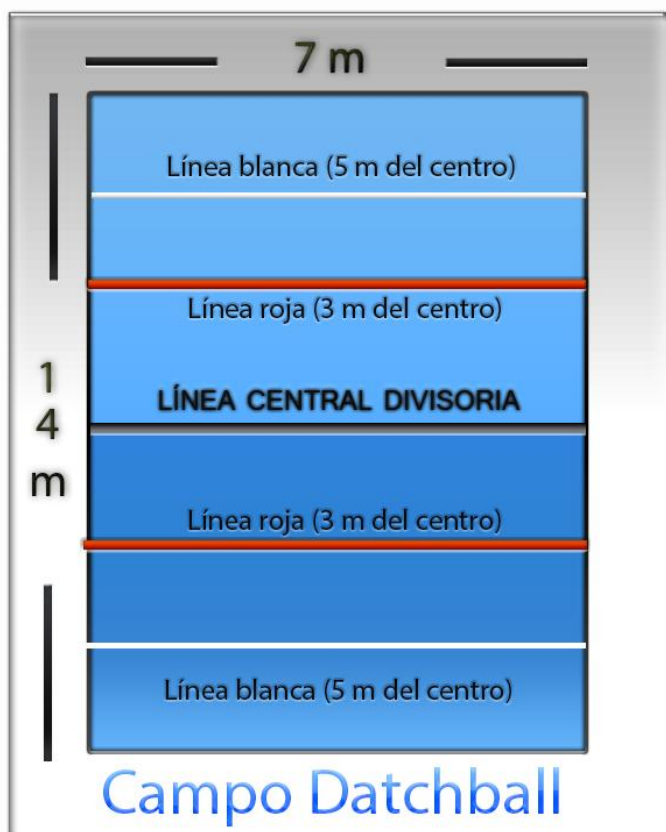


1. El terreno de juego recomendable es un espacio cerrado con unas medidas que van aumentando desde los 6x6m del campo para los más pequeños hasta los 18 m de largo por 8 m de ancho de las edades superiores. Estas medidas se pueden adaptar dependiendo de la edad, existiendo 3 tipos de campos en función de la misma:
  - a. **CATEGORÍA PREBENJAMÍN Y BENJAMÍN**
  - b. **CATEGORÍA ALEVÍN E INFANTIL**
  - c. **CATEGORÍA JUNIOR, ABSOLUTA Y VETERANA**
2. El terreno consta de 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, salvo en la categoría prebenjamín y benjamín que sólo tiene un acorte.
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, al regresar al campo debe **activarse** tocando la pared del fondo para seguir el juego o la línea final del campo. En el caso de que se haya acortado el campo, el jugador/a también se activa pisando la línea blanca o roja. Si salen varios jugadores con la intención de estar en una zona donde el equipo contrario no les pueda eliminar, serán advertidos por el árbitro y también podrán ser eliminados si el árbitro considera que la pelota les hubiera golpeado.
5. Se entiende como salirse del cuando más de la mitad del cuerpo de una persona está fuera del campo evitando de esta manera ser golpeado por una pelota del equipo contrario, de forma que el árbitro podrá eliminar al jugador directamente aunque no haya sido alcanzado por la pelota.
6. 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 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.

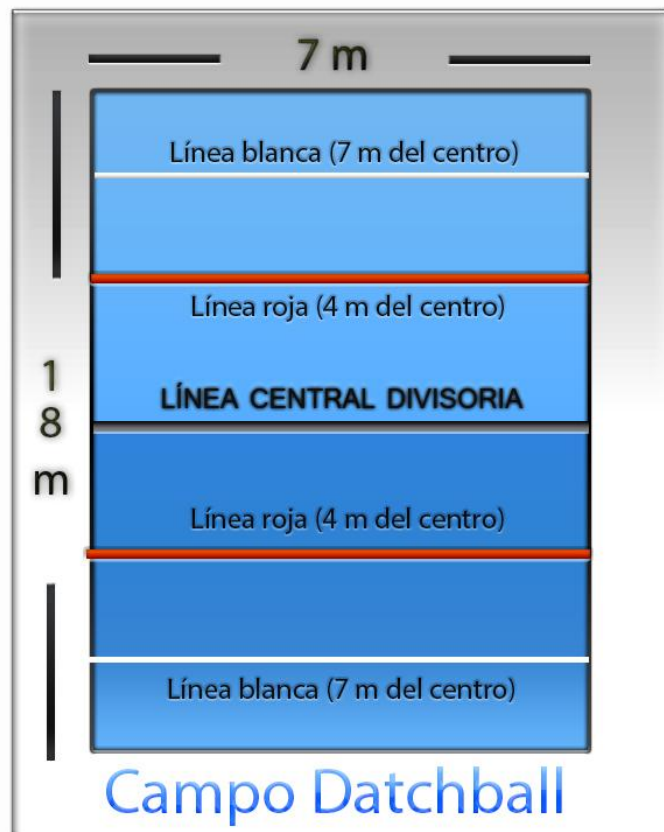
ESQUEMA DE LOS CAMPOS DE JUEGO:



Categorías: Prebenjamín y Benjamín



Categoría: Alevín e infantil



Categoría: Junior, absoluta y veterana



## 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, muñequeras.
4. No se permitirá 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 equipo siempre respetando al contrario y sin ofender.

## PELOTAS OFICIALES



1. En el año 2014 y gracias al trabajo conjunto con Ranking , creamos nuestras propias pelotas ideales para jugar al datchball.
2. Actualmente están en proceso de revisión y búsqueda de un material más avanzado en durabilidad y también con las categorías de infantil a veterana, la búsqueda de una pelota de mayor tamaño.
3. Actualmente tenemos 2 tipos de pelotas:
  - a. **PELOTA TRAINING:** es la pelota ideal para la iniciación y entrenamiento, siendo más blando que el balón oficial permite iniciarnos en el deporte facilitando el agarre y evitando el miedo al impacto. Tiene un diámetro de 165 mm. El peso varía entre los 111 y 113 gr.
  - 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. El peso varía entre 148 y 150 gr.
4. Estas pelotas se introducen en el juego conforme este avanza de categorías:
  - a. **CATEGORÍA PREBENJAMÍN Y BENJAMÍN:** 3 PELOTAS TRAINING

- b. **CATEGORÍA ALEVÍN:** 2 PELOTAS TRAINING Y 1 PELOTA OFFICIAL
- c. **CATEGORÍA INFANTIL:** 1 PELOTA TRAINING Y 2 PELOTAS OFFICIAL
- d. **CATEGORÍA JUNIOR, ABSOLUTA Y VETERANA:** 3 PELOTAS OFFICIAL



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

**CATEGORÍA PREBENJAMÍN:** 1º Y 2º de educación primaria.

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

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

**CATEGORÍA INFANTIL:** 1º Y 2º de la ESO.

**CATEGORÍA JUNIOR:** 3º, 4º Y 1º BACHILLER.

**CATEGORÍA ABSOLUTA:** Mayores de 16 años.

**CATEGORÍA VETERANA:** Mayores de 40 años. (Se permite la participación de 3 jugadores de +35 años por equipo).

**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.



1. Eliminar a todos los jugadores del equipo contrario.
2. Las partidas son a 2 o 3 victorias, dependiendo de la importancia y la organización de la competición.
3. 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 del juego de los equipos.
4. En caso de que haya un empate en una partida se procederá a realizar el duelo de 1 VS 1 (ver apartado “duelo uno contra uno”).



5. En caso de empate a puntos en la fase de grupos de un torneo entre tres o más equipos, se tendrán en cuenta las partidas ganadas y perdidas en el computo general de la clasificación quedando por delante el equipo con mayor diferencia entre ambas. Si persiste el empate el que más partidas hubiera ganado y si persiste el empate iríamos al duelo entre ambos equipos.



1. Los equipos pueden ser de 6 a 13 jugadores. Los jugadores que salen de manera simultánea son 6. Siempre son equipos MIXTOS, debiendo tener una proporción de chicos-chicas 4-2 o 3-3, no admitiendo equipos de relación 5-1. El Datchball es por definición, MIXTO.
2. En el caso de jugadores que no se identifiquen con alguno de ambos géneros, siempre formarán parte del grupo de 4 en el caso de la relación 4-2.
3. 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.
4. En el caso en el que haya 4 jugadores de un mismo género en el campo y hagan un aire, el jugador que ocupará el puesto será el primer eliminado del género contrario, manteniendo una relación 4-1. Nunca pueden jugar 5 jugadores de un mismo género simultáneamente en el equipo.
5. Se permite la sustitución de un jugador del equipo por otro cuando un jugador no pueda continuar jugando porque se ha hecho daño, por lo que el primer eliminado del equipo le sustituirá.
6. 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.



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.
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. El/Los árbitros que se colocan en la mitad del campo gritan "DATCHBALL", y los jugadores que lo deseen pueden ir a coger las pelotas, que se encuentran situadas en la línea central divisoria.
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 los dos equipos 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. Cuando los equipos cambian de campo, también deberán hacerlo los jugadores del banquillo si los hubiera.



1. La duración de un partido de Datchball es indeterminada, pero se puede controlar con la longitud del campo a través de las líneas secundarias: línea blanca y línea roja.
2. El primer acorte se aplica a los 3' del partido, si este no ha finalizado ya.
3. El segundo acorte, en los campos que lo haya, se aplica a los 6' del comienzo del partido, si este no ha finalizado ya.
4. Estas decisiones no se realizan exactamente a los 3 ó 6 minutos, sino en el momento en el que, transcurrido ese tiempo, un equipo no tenga todas las pelotas. De esta

manera evitamos favorecer a uno u otro equipo. Es decir, se acorta el campo cuando un equipo tenga 2 y el otro 1 pelota en posesión.

5. Cuando un árbitro ha tomado la decisión de acortar el campo y un equipo posee dos pelotas y otro una, 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 de 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 golpearla 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 lanzarla 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 atrapadas o las puede ir a coger sin un riesgo aparente de ser eliminado. La suspicacia de algunos jugadores de colocar las pelotas en el campo contrario para que estén obligados a ir a cogerlas 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 que supone esa 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. Los últimos 5 segundos en vol alta. En el caso de que el jugador no lance 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 y los árbitros lo consideran, podrán eliminar al jugador/a.
  8. Para eliminar a un jugador contrario se le tiene que golpear en alguna parte del cuerpo y que después esta toque pared, suelo o techo.
  9. Los lanzamientos que eliminan son aquellos que no tocan una pared, es decir, un lanzamiento 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 LANZAMIENTO, CON O SIN BOTE, QUE TE DA Y DESPUÉS TOCA EL SUELO O PAREDES, TE ELIMINA.”**

10. Los jugadores que son eliminados 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. Los jugadores eliminados no pueden 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 lanzamiento 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 lanzamiento toca a un jugador después de tocar a otro, ambos estarán eliminados. Se puede dar el caso de que elimine 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.
13. Todo lanzamiento realizado por un jugador antes de estar eliminado será válido, aunque después de lanzar toque campo, cuerda o le golpeen con la pelota. Puede

sucedier que un jugador lance y en ese momento sea golpeado, si su lanzamiento sale antes de que la pelota que le ha golpeado toque el suelo, ese lanzamiento es válido. Una persona estará eliminada cuando la pelota que le ha golpeado toca el suelo, pared o techo. Hasta que esto suceda, el jugador podrá lanzar la pelota que tenga en las manos y esta podrá eliminar. 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 desplazarte, deslizarte o saltar por todo el campo para esquivar los lanzamientos.
2. Cuando un jugador tiene una pelota en su poder, la puede utilizar como escudo defensor, cogiendo la pelota y desviando los lanzamientos, aunque si la pelota que desvías te da a ti o a un compañero y toca el suelo, están eliminados.
3. Para salvar a un compañero debes de coger un lanzamiento directo (AIRE), es decir, que no haya tocado ni suelo ni pared, de modo que salvas al primer compañero que ha sido eliminado. Si coges un aire y no hay ningún eliminado ese aire se pierde, las vidas no se acumulan.
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 AIRE, ya que no ha tocado suelo y es un lanzamiento directo. Puede ser el caso de un balón atrapado en dos tiempos por una misma persona o por varias, pero mientras no toque el suelo se considera AIRE, 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 al coger la pelota ésta toca 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 de esta regla el caso 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. Que las pelotas se encuentren en un campo no siempre significa que pertenezcan al equipo de dicho campo, de ahí que la posesión quizás pertenezca al otro equipo.
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 es 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. Si lo hacen el árbitro parará el partido y decidirá para qué equipo es la pelota.
11. Cuando eliminan a un jugador, este debe dejar la pelota en el suelo, en el mismo lugar en el que ha sido eliminado. Si no lo hace y la pasa, esa pelota será para el equipo contrario.



1. Puedes utilizar cualquiera de las 3 pelotas como escudo defensor.
2. El escudo debe ser bien utilizado porque el lanzamiento sigue teniendo capacidad de eliminar aunque haya tocado el escudo.
3. Si una pelota toca el escudo y luego te toca a ti, si acaba tocando el suelo o pared estarás eliminado.
4. Si desvías el lanzamiento 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, no estarás eliminado. La mano desde la muñeca hasta los dedos se considera también escudo . Esto pasa únicamente con la mano o las manos que sujetan la pelota.
6. Se pueden tener dos escudos para defenderse.
7. Si se te escapa el escudo de las manos, no estás eliminado, a diferencia con el DODGEBALL.



1. La cabeza elimina. Si la pelota te toca 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 tocado por la pelota en alguna de estas partes, el jugador será eliminado si posteriormente la pelota toca pared o suelo.



1. Un AIRE es coger una pelota en el aire, sin que haya tocado 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 tocar 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 segundos para activarse tocando la línea o la pared trasera, evitando de esta manera que lo eliminen nada más levantarse del banquillo.
9. El aire no elimina a la persona a la que se lo hacen.



1. DUELO UNO CONTRA UNO: Esta situación sucede en caso de que *se eliminen las últimas personas de cada equipo y no haya ganador, es decir, cuando ambos jugadores se eliminen a la vez o de una manera tan simultánea que no se pueda saber con claridad.*
2. El último jugador de cada equipo se coloca en la línea roja con una pelota en el lado que desee, junto a sus pies. Ambos jugadores se sitúan uno enfrente de otro. El árbitro se sitúa en el centro y grita "datchball" y los jugadores pueden coger la pelota y lanzarla 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, eliminaría a su contrincante 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 elimine al otro jugador, ganará la partida.
7. En caso de que ambos lancen y ninguno golpee al otro se producirá un nuevo intento, así hasta tres veces entre los mismos jugadores. Si nadie gana la partida en tres intentos, otro jugador del equipo respetando la correlación chico-chica/no género,



será la persona que el equipo considere la que realice el nuevo duelo, pero sólo ya una vez por jugador, pasando al siguiente en caso de no lograr su objetivo.

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. No siempre es posible por lo que este deporte depende de la honestidad de los jugadores para reconocer cuando son golpeados, a pesar de que el árbitro no lo haya podido ver.
2. Estos se colocan en el centro del campo a ambos lados de la línea central. Su posición puede variar a lo largo de la partida para poder ver cada situación de partido con mayor claridad.
3. Los árbitros son los encargados de hacer cumplir el protocolo al comenzar cada partido y son los que validan las acciones durante el mismo.
4. Los árbitros, una vez que los jugadores están bien colocados, dan comienzo a la partida con una señal acústica (¡Datchball!) y una señal visual (levantan y bajan el brazo a la señal)
5. Estar bien colocado para dar la salida significa que se encuentran pisando la línea del fondo y el cuerpo dentro de la pista. Si tenemos una pared, deben de tocar la pared con la mano o con el pie.
6. 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 y si los dos lo hacen mal, se repetirá la salida de nuevo.
7. Si el árbitro tiene dudas en algún momento del partido, tiene la potestad de parar el partido y aclarar las dudas que tengan, preguntando a los jugadores/as implicados.

8. Cuando un árbitro para el partido, debe de hacerlo de manera clara y visual, levantando la mano y colocándose en medio del campo para advertir de que cualquier acción de juego debe de detenerse. Todo lo que pase después de que un árbitro levante la mano, no será efectivo y deberán volver a la situación que se encontraban en el momento que el árbitro paró el juego. El árbitro debe evitar parar el partido en situaciones de ataque, tratando de no perjudicar a ningún equipo.
9. Se precisa la colaboración de los jugadores y es necesario que reconozcan cuando han sido golpeados con la pelota durante el partido, aunque el árbitro no lo haya podido ver.
10. El ÁRBITRO es una figura esencial, necesaria y RESPETADA. 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 alguno de estos componentes del juego no se está comportando de manera adecuada podrá expulsarlos ya sea del partido o de la grada.
11. Los árbitros tienen la autoridad para parar el partido en el momento que ellos consideren para solventar una acción dudosa, dar las pelotas a un equipo o sancionar en el caso necesario a los jugadores que se lo merezcan.
12. Los árbitros son los que manejan la duración del partido acortando el campo cuando llegue el momento. Al acortar el campo deben parar el partido y hacerlo cuando no interrumpen un ataque.
13. Es el árbitro el que debe dar por bueno el resultado final del partido.
14. Si algún jugador comete alguna falta de respeto grave hacia los árbitros (insultos, continuas quejas, amenazas o cualquier tipo de acción que el árbitro considere perjudicial hacia él) serán expulsados del partido. (ver sanciones y tarjetas)
15. Si el árbitro observa que la presión ambiental debido 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.



# TARJETAS



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.
- Estas tarjetas también se pueden usar como desempate entre equipos con los mismos puntos.



## 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.



- La sanción por la tarjeta amarilla es que el equipo deberá de jugar la siguiente partida con un jugador menos y el jugador que ha recibido esta tarjeta no podrá jugar en las siguientes dos partidas.

## 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. El equipo deberá de jugar con 5 jugadores ese partido y un mínimo de 3 sets, acumulándose en el siguiente partido o evento en el que el equipo jugase.**

En función de la gravedad de los hechos la tarjeta roja podrá suponer 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.



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 recibirá una tarjeta amarilla. Si sigue con su actitud será recibirá una tarjeta roja.
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.

Si el jugador no se mueve y la pelota le golpea a él, no hay ningún tipo de sanción, la pelota seguirá su trayectoria sin que nadie intervenga.

3. El árbitro actúa previniendo los comportamientos de los jugadores y advirtiendo a los que no respetan las reglas. Si el árbitro ha advertido dos veces a un jugador y este sigue con su mal comportamiento se aplicarán las tarjetas correspondientes.
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 y respetuosa a su equipo y sin faltar al respeto del rival. 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 faltas 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 con las respectivas tarjetas en función de cada situación.



Una de las **virtudes** de nuestro deporte es su alto carácter inclusivo y la certeza de que cualquier persona puede jugar y disfrutar con el datchball. En el caso de alumnos con diversidad funcional 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 jugador/a presenta una realidad y una situación personal muy diferente. Lo que hemos acordado en función de las características generales en determinadas jugadores/as es que los alumnos:

1. Personas con síndrome de down: estos alumnos, debido a sus características, jugarán con 2 vidas salvo en el caso de que se enfrenten entre ellos, que jugarían por igual con una.
2. Personas con deficiencia visual elevada: 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 con esta deficiencia.

3. Otro tipo de alumnado: En este caso, 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.



1. **KAMIKACE:** se produce cuando un jugador salta al campo contrario y lanza contra un jugador del otro equipo. Si su lanzamiento 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 quedará eliminado, pero su lanzamiento sería válido. Es la misma acción que el tiro en suspensión en balonmano, pero en este caso sin pisar la cuerda. Si el que realiza esta acción es el último jugador, su equipo no ganará la partida, como mucho la empataría si acierta a dar al último jugador del equipo contrario y se produciría el duelo “uno vs uno”.
2. **COMBO (ELIMINAR A VARIAS PERSONAS DE UN LANZAMIENTO):** para eliminar a dos o más personas de un lanzamiento, la pelota no debe de botar entre ellos, de manera que la pelota golpea a un oponente y seguidamente golpea a otro estando ambos eliminados. El primero en ser salvado será el primero en ser golpeado. Si la pelota cae al suelo tras golpear a un oponente, estará desactivada. Esta acción no debe confundirse con el rebote en el escudo.
3. **ELIMINADO CON MI PROPIO LANZAMIENTO:** puede ser que un lanzamiento tuyo acabe eliminándote. ¿Cómo puede suceder eso?: de **dos formas**. La primera: si el equipo contrario se defiende con el escudo y la pelota sale en dirección hacia tu campo y te golpea a ti o a un compañero y luego toca el suelo, estará eliminado. Este es un lanzamiento que vuelve del campo contrario por lo tanto se considera que es una pelota activada. La segunda: cuando golpees a alguien y esa pelota sin botar salga en dirección a tu campo y seas alcanzado por ella y luego esta caiga al suelo. Si vas a coger la pelota y se te cae quedarás eliminado tú y el jugador del otro equipo. Si por el

contrario la coges, será un AIRE, pero el jugador del otro equipo no estará eliminado ya que la pelota nunca ha llegado a tocar el suelo.

4. **SALVAR AL CONTRINCANTE:** es el segundo caso anterior pero sin que caiga la pelota. Un jugador lanza y golpea a un jugador del equipo contrario y la pelota vuelve sin caer al suelo. Al coger la pelota salvará a ese jugador que iba a quedar eliminado, ya que esta nunca tocó el suelo, pero también a uno del propio equipo, ya que se considerará que es un 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 SE ENCUENTRE EN CONTACTO CON EL SUELO O PARED.** 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 tras un lanzamiento, o porque la inercia adquirida 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. **AL SALIR DEL CAMPO:** Cuando un jugador acaba de ser eliminado y una pelota activa le vuelve a golpear, esta pelota no deja de estar activada pudiendo eliminar a los jugadores que golpeará. Al ser eliminado se debe levantar la mano y salir por el lugar más próximo y sin interferir en el juego.
8. **CHOQUE DE PELOTAS:** Si una pelota lanzada 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 provocar la eliminación. Si la pelota lanzada seguía con la posibilidad de eliminar y es golpeada con otra pelota, ésta sigue eliminando si golpea a algún jugador.
9. **COMPETENCIA POR LA PELOTA:** si dos personas cogen una pelota a la vez, esta es para el que se la acabe llevando. Si al estirar la pelota una de las personas cae al campo contrario de manera involuntaria, al ser arrastrado por el agarre de la pelota, se realizará una salida a por esta pelota entre esos dos jugadores. El resto de los jugadores permanecerán fuera del campo hasta que la pelota esté en posesión de uno de los dos equipos.

**10.CONTACTO ENTRE DOS JUGADORES:** está prohibido el contacto entre dos o más jugadores de distinto equipo. Si el contacto es involuntario y leve se realizará una advertencia. Si el contacto es voluntario o con agresividad se procederá a sacar las correspondientes tarjetas.

## DATCHBALL OUTDOOR

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 al hacerlo. 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 que forman un perímetro que rodea al campo,, 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 y aprovecharse de esa situación para evitar ser golpeado por el otro equipo.





**FEDERACIÓN ARAGONESA DE DATCHBALL**

**PÁGINA WEB:** [www.datchball.com](http://www.datchball.com)

**MAIL:** [FEDERACIONARAGONESADATCHBALL@GMAIL.COM](mailto:FEDERACIONARAGONESADATCHBALL@GMAIL.COM)



**DATCHBALL**