Castilla-La Mancha

CASTILLA-LA MANCHA
Somos deporte

DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE CUENCA



LIGA DATCHBALL

2026/27

NORMATIVA ESPECÍFICA

Liga Escolar de Datchball de Cuenca

Organizan: CEIP Ciudad Encantada · Club Datchball Cuenca

Categorías: Prebenjamín · Benjamín · Alevín · ESO

Somos 3-18 deporte

Contenido

1.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES . . . 3

1.1.- Categorías . . . 3

1.2.- Cambio de categoría . . . 3

1.3.- Deporte mixto que tiende a la autogestión . . . 3

2.- SISTEMA DE COMPETICIÓN . . . 3

3.- SOLICITUD DE PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIONES . . . 4

3.1.- Solicitud de participación de las entidades . . . 4

3.2.- Autorización de los participantes . . . 4

3.3.- Inscripción de los equipos en la plataforma Somos Deporte 3-18 . . . 4

3.4.- Inscripción de equipos en la Liga y plazos . . . 4

4.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN . . . 5

4.1.- Día y hora . . . 5

4.2.- Información a los participantes por el club organizador (Club Datchball Cuenca / CEIP Ciudad Encantada) . . . 5

5.- CALENDARIO . . . 5

6.- SEGURO DE ACCIDENTES . . . 5

7.- ESPECIFICACIONES TÉCNICAS . . . 6

7.1.- Desarrollo normativo Datchball . . . 6

7.2.- Sistema de competición y puntuación en valores . . . 6

7.3.- Nº de jugadores que asisten a un partido y puntuación . . . 7

7.4.- Respecto a las rotaciones . . . 7

7.5.- Línea blanca y línea roja . . . 7

7.6.- Situación excepcional: 7 jugadores en el campo . . . 8

7.7.- Aplazamientos de partidos . . . 8

7.8.- Situación de empate a puntos al finalizar la liga . . . 9

7.9.- Arbitraje y tarjetas . . . 9

8.- SITUACIONES ESPECIALES . . . 10

1.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES

1.1.- Categorías

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

CATEGORÍA	CURSO ESCOLAR
ESO	1º a 4º de ESO. Se establecerán dos categorías si hubiera suficiente inscripción.
ALEVÍN	5º y 6º de Primaria
BENJAMÍN	3º y 4º de Primaria
PREBENJAMÍN	1º y 2º de Primaria

NOTA: La organización, en función de la inscripción recibida y en pos de favorecer la participación en la competición, podrá modificar las edades de alguna categoría convocada o añadir otras.

1.2.- Cambio de categoría

Podrá autorizarse **la inscripción de deportistas de último año en la categoría inmediata superior**. La tramitación de la inscripción por la entidad participante (colegio/AMPA) implicará la autorización del padre, madre o tutor, y facilitará la participación del deportista en la categoría inmediata superior.

1.3.- Deporte mixto que tiende a la autogestión

MIXTO: cada centro/club/asociación/AMPA podrá inscribir tantos equipos como desee, de entre 6 y 13 jugadores/as, teniendo en cuenta que el Datchball es un juego de 6 contra 6, **teniendo que guardar la proporción 4-2 entre chicos y chicas o 3-3 cuando comience cada juego.**

AUTOGESTIÓN DE LOS JUGADORES: para la presentación de equipos a competición **no será necesaria la presencia física de entrenadores, profesores o monitores**, ya que el Datchball es un deporte que pretende la gestión de la propia competición por parte de los jugadores. Sí es deseable un responsable de equipo con datos de contacto que pueda recibir información de los aspectos relevantes de la gestión de la competición.

2.- SISTEMA DE COMPETICIÓN

La competición se desarrollará por un **sistema de concentraciones en las que cada equipo jugará un mínimo de dos/tres partidos en cada una, en función del número de equipos inscritos por categorías**. Una vez conocida la relación de equipos de cada categoría, se diseñará la competición.

3.- SOLICITUD DE PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIONES

3.1.- Solicitud de participación de las entidades

Podrán participar en este campeonato todos los **centros educativos, clubes deportivos, Ayuntamientos o asociaciones interesadas** que hayan realizado su solicitud de inscripción en el programa **"Somos Deporte 3-18"** a través de la cumplimentación telemática de la solicitud y modelo disponible en la Sede Electrónica de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en el siguiente enlace:

https://www.jccm.es/tramites/1003213

Tras la solicitud inicial, las entidades interesadas han de proceder a la inscripción de sus deportistas atendiendo a lo indicado en los apartados siguientes.

3.2.- Autorización de los participantes

Las solicitudes de participación de los escolares de Castilla-La Mancha deberán ser **autorizadas por los padres, madres o tutores** a través de la secretaría virtual de la plataforma educativa **Educamos CLM** (https://educamosclm.castillalamancha.es/), que estará asimismo accesible desde la Sede Electrónica de la Administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (https://www.jccm.es/tramites/1003483).

3.3.- Inscripción de los equipos en la plataforma Somos Deporte 3-18

Además, cada entidad deberá realizar la **inscripción de los equipos participantes** en http://deportes.castillalamancha.es/promoción-deportiva/somos-deporte-3-18 (**Inscripción | entidades registradas**), indicando el deporte **PR DATCHBALL**, la categoría **PRIMARIA (49 ACT. FÍSICA PRIMARIA)** o **SECUNDARIA (56 ACT. FÍSICA SECUNDARIA)** y el nombre del equipo. Para cualquier duda o aclaración: **666 730 732**.

3.4.- Inscripción de equipos en la Liga y plazos

PLAZO DE INSCRIPCIÓN: la inscripción y tramitación de la documentación estará abierta **hasta el 10 de noviembre de 2026 a las 14:00 horas**.

Para la inscripción en la Liga, cada equipo/entidad deberá rellenar el **Anexo I – Hoja de inscripción de deportistas** (formulario PDF rellenable que acompaña a esta normativa; una hoja por equipo) y enviarlo por correo electrónico a ciudadencantadadeportiva@gmail.com.

- Cada equipo debe aportar al inicio de la competición el **listado de participantes** (*entre 6 y 13 participantes, equipos mixtos*). A lo largo de la competición podrá inscribir más jugadores hasta un máximo de 13; más componentes por equipo no es deseable por la dificultad de cumplir con el sistema de rotaciones.
- Una vez cerrada la inscripción, ***se enviará a las entidades participantes el calendario de concentraciones definitivo, junto con el sistema de juego (liga, grupos), para su conocimiento y aceptación***.

4.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

4.1.- Día y hora

Las concentraciones se realizarán, según el calendario, **los viernes por la tarde a partir de las 16:00 horas. Normalmente se establecerán franjas horarias por categorías.**

4.2.- Información a los participantes por el club organizador (Club Datchball Cuenca / CEIP Ciudad Encantada)

El club organizador informará de todo lo relacionado con la competición a través de **redes sociales y la app de la liga**: resultados, calendarios, imágenes, clasificaciones…

5.- CALENDARIO

CALENDARIO LIGA EXTRAESCOLAR · TEMPORADA 2026/2027

Una vez conocidos los equipos inscritos en la liga por categorías, se establecerán los calendarios de competición, que se harán llegar a todos los clubes, centros educativos, ayuntamientos y AMPAs que participen en la competición.

6.- SEGURO DE ACCIDENTES

Todos los deportistas, personal docente, entrenadores y delegados de los equipos o grupos inscritos en las actividades del Programa **Somos Deporte 3-18** de Castilla-La Mancha tendrán cubierta la asistencia sanitaria por los daños o lesiones derivados de los accidentes deportivos originados con motivo del desarrollo de la actividad, siempre y cuando la inscripción del participante se realice en el plazo y según el procedimiento establecido en la **Orden 124/2026**, con las siguientes condiciones:

1. Para los accidentes ocurridos en Castilla-La Mancha, las Consejerías de Educación, Cultura y Deportes y de Sanidad han suscrito un acuerdo de colaboración mediante el cual el **Servicio de Salud de Castilla-La Mancha (SESCAM)** prestará la primera atención al accidentado en los centros del Sistema Sanitario de Castilla-La Mancha, entendiendo por esta la correspondiente a la evaluación y tratamiento iniciales, incluyendo, en los casos en que sea preciso, el traslado al centro sanitario del SESCAM. Una vez concluida esta primera atención, y en el caso de que el participante necesitase una posterior asistencia sanitaria, entrará en vigor la cobertura prestada por la empresa adjudicataria del seguro complementario de accidentes deportivos del programa Somos Deporte 3-18 (**MAPFRE VIDA**).
2. El **plazo máximo para la solicitud de la primera atención será de 48 horas** desde el momento en que se produjo el accidente o lesión, siendo imprescindible la presentación de la **Tarjeta Sanitaria** del accidentado, así como el impreso de **PRIMERA ASISTENCIA** (descargable en http://deportesclm.educa.jccm.es/seguro.php). Será necesario conservar el informe de la atención de urgencia hospitalaria o del centro de salud realizada por el SESCAM para su posterior presentación a la compañía aseguradora en caso de requerir una segunda asistencia.

MUY IMPORTANTE

Una vez recibida la primera atención, el interesado remitirá a la **Delegación Provincial de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes** copia del **parte oficial de lesión ("impreso de primera asistencia")**, debidamente cumplimentado, y del **informe médico de la primera atención recibida**.

7.- ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

7.1.- Desarrollo normativo Datchball

El número de jugadores por equipo será de 6 a 13. 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 o 4:3 en todo momento. ***El deporte es MIXTO, por lo que es obligatorio jugar al menos con un chico o una chica y tener inscrito en el equipo al menos a uno o una de ellos antes de comenzar la competición.*** *El número de equipos inscritos determinará el número de partidos que juegue cada uno EN CADA CONCENTRACIÓN*, pudiendo darse el caso de tener que descansar en alguna jornada.

7.2.- Sistema de competición y puntuación en valores

El sistema de puntuación de Datchball lleva ya varios años en funcionamiento. **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.



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 del respeto al arbitraje del encuentro son elementos esenciales de este sistema de puntuación. El encuentro terminará cuando un equipo **haya obtenido 3 victorias o juegos**; si existiera mucha inscripción, y por razones de tiempo e instalación disponible, se podría considerar jugar los partidos a dos victorias.

CADA PARTIDO PONE EN JUEGO UN MÁXIMO DE 5 PUNTOS
MARCADOR DEL PARTIDO + PUNTUACIÓN EN VALORES

PUNTUACIÓN DEL PARTIDO	Hasta un máximo de **3 puntos**
PUNTUACIÓN EN VALORES	Hasta un máximo de **2 puntos**: • Comportamiento del equipo (juego limpio, saludo al rival, rotaciones de juego): **1 punto** • Respeto al rival y a las decisiones arbitrales: **1 punto**

La puntuación en valores la dará **el árbitro principal, hasta un máximo de 2 puntos**.

Aclaraciones al sistema de rotación de jugadores: la rotación correcta implica que todos los jugadores que están en el banquillo, si la proporción lo permite, deben 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.

7.3.- Nº de jugadores que asisten a un partido y puntuación

1.- Un equipo no se presenta a la competición. El equipo que no se presente a la competición el día y hora indicados perderá 5-0 y recibirá una amonestación, pudiendo ser excluido de la competición si se volviese a producir su ausencia.

2.- Acuden menos de 4 jugadores. No se podrá jugar un partido oficial y el resultado será de 5-2 en su contra.

3.- Acuden 4 jugadores o el equipo 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 una chica, jugarán el partido partiendo de un resultado de 1 punto menos en el partido y 1 punto menos en valores, pero se les permitirá jugar, para favorecer la participación.

7.4.- Respecto a las rotaciones

En las categorías **PREBENJAMÍN y BENJAMÍN** será el árbitro o el entrenador quien les ayude en las rotaciones y en los cambios del equipo.

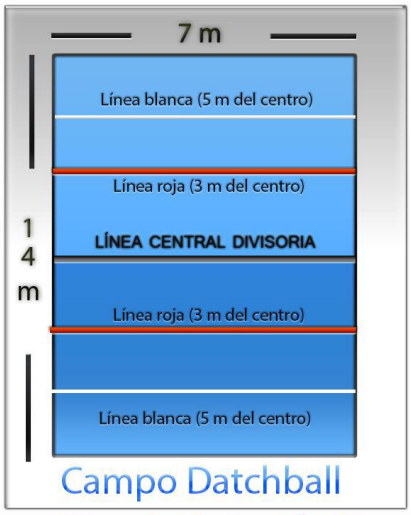
En categorías **superiores NO ES RECOMENDABLE** la presencia de ningún adulto en el banquillo de los equipos participantes, ya que deben ser ellos quienes gestionen los cambios, SOBRE TODO PORQUE LOS ÁRBITROS ESTARÁN ATENTOS A QUE ESA ROTACIÓN SE HAGA CORRECTAMENTE Y FORMA PARTE DE LA PUNTUACIÓN DEL PARTIDO.

7.5.- Línea blanca y línea roja

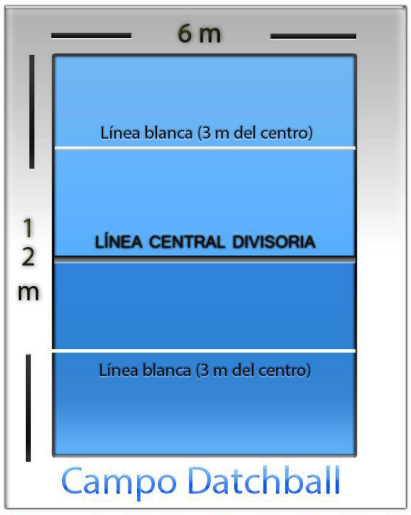
La duración de un partido de Datchball es indeterminada, pero se puede controlar con la longitud del campo a través de las líneas secundarias: línea blanca y línea roja.

- El primer acorte se aplica a los 3 minutos del partido, si este no ha finalizado ya.

- El segundo acorte, en los campos que lo haya, se aplica a los 6 minutos del comienzo del partido, si este no ha finalizado ya.
- Estas decisiones no se realizan exactamente a los 3 o 6 minutos, sino en el momento en el que, transcurrido ese tiempo, un equipo no tenga todas las pelotas. De esta manera se evita favorecer a uno u otro equipo: se acorta el campo cuando un equipo tenga 2 pelotas y el otro 1.
- Cuando un árbitro ha tomado la decisión de acortar el campo y un equipo posee dos pelotas y el otro una, la siguiente vez que tome la decisión lo hará cuando el otro equipo tenga en posesión dos y el primero una.
- Un partido de Datchball finaliza cuando un equipo ha conseguido 2 o 3 victorias, dependiendo de las características de la competición. Cuando esto sucede, los jugadores deben felicitarse por el esfuerzo realizado.



Categoría: Alevín e infantil



Categorías: Prebenjamín y Benjamín

7.6.- Situación excepcional: 7 jugadores en el campo

Para fomentar también la participación del alumnado en cada uno de los juegos, durante el desarrollo inicial del juego de 6x6 y hasta que un jugador del propio equipo sea eliminado, si un jugador coge un "aire", otro compañero podrá salir al juego, manteniendo la proporción mixta, **hasta un máximo de 7 por este mismo procedimiento. Por ello es importante que los equipos tengan más de 6 jugadores para poder competir en igualdad de condiciones con el resto de equipos.**

7.7.- Aplazamientos de partidos

Durante el desarrollo de la competición pudiera ser que en alguna de las fechas asignadas algún equipo, colegio, AMPA o asociación no pudiera acudir; en este caso **debe hablar con la organización para proponer el aplazamiento de la jornada y otra fecha de común acuerdo**, para fomentar siempre que el máximo número de equipos y jugadores puedan participar en cada concentración.

Si no fuese posible el aplazamiento y los partidos no se celebrasen, la organización decidirá al respecto, siendo la propuesta más lógica *dar por perdido el partido al equipo que solicite el aplazamiento, excepto en los casos en que la no celebración no le fuera imputable*.

7.8.- Situación de empate a puntos al finalizar la liga

En caso de empate a puntos en una posición al final de la liga se usarán los siguientes criterios de desempate:

1º – Los **enfrentamientos directos** entre ellos a lo largo de la temporada: se colocará delante el equipo que haya salido vencedor.

2º – Un **DUELO 1x1** entre los equipos empatados, sean dos o varios.

7.9.- Arbitraje y tarjetas

En cada partido habrá un árbitro titulado perteneciente a la **Federación 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 jugadores y público será la de facilitar y ayudar a que sus decisiones sean aceptadas por todos.***

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



TARJETA VERDE

- Reconocer que una pelota le ha golpeado sin que el árbitro se haya dado cuenta, especialmente cuando esa decisión pueda ser decisiva para perder la partida.
- Tratar con especial deportividad a los compañeros, tanto del propio equipo como del contrario.
- En situaciones tensas o límite, aceptar la derrota con deportividad.
- Cualquier otra acción que el árbitro considere merecedora de destacar por su gran deportividad.

Su objetivo es resaltar el juego limpio y noble. **Estos jugadores ganan puntos para los premios a jugador/a en valores.**



TARJETA AMARILLA

- Reiteración de comentarios o quejas de un jugador o de la grada sobre las decisiones arbitrales.
- Protesta elevada en tono o agresividad hacia compañeros, grada, árbitro o rival.
- Comentario ofensivo no considerado grave con arrepentimiento inmediato.
- Dos tarjetas amarillas en un mismo evento/torneo/jornada se convierten en una tarjeta roja.



TARJETA ROJA

- Un jugador/a con tarjeta amarilla vuelve a cometer alguna de las infracciones anteriores.
- Un jugador/a o espectador/a realiza comentarios ofensivos de manera grave.
- Agresión física hacia un compañero de equipo, grada o árbitro.
- Una 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 conllevar de 1 a 3 partidos de sanción. Con 2 tarjetas rojas durante una liga o competición, el 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.

8.- SITUACIONES ESPECIALES

1. KAMIKAZE: 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, el disparo es válido. El jugador que lo realiza quedará eliminado al tocar el suelo del equipo contrario, pero su lanzamiento será válido. Es la misma acción que el tiro en suspensión en balonmano, pero sin pisar la línea. Si quien realiza esta acción es el último jugador, su equipo no ganará la partida; como mucho la empatará si acierta a dar al último jugador del equipo contrario, y se producirá el duelo “uno contra uno”.

2. COMBO (eliminar a varias personas de un lanzamiento): Para eliminar a dos o más personas de un lanzamiento, la pelota no debe botar entre ellas: golpea a un oponente y seguidamente a otro, quedando 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 suceder de dos formas. La primera: si el equipo contrario se defiende con el escudo y la pelota sale en dirección a tu campo, te golpea a ti o a un compañero y luego toca el suelo, el jugador golpeado estará eliminado; es un lanzamiento que vuelve del campo contrario y, por tanto, una pelota activada. La segunda: cuando golpeas a alguien y esa pelota, sin botar, sale en dirección a tu campo, te alcanza y luego cae al suelo. Si vas a coger la pelota y se te cae, quedaréis eliminados 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, 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 nunca tocó el suelo, pero también a uno del propio equipo, ya que se considerará 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 ES AIRE, porque no ha tocado nada más que a jugadores: salva al que iba a quedar eliminado y salva a otro compañero.

6. COGER LA PELOTA EN CONTACTO CON EL SUELO O LA 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 hace que toque alguna pared o el suelo, estás eliminado: no es AIRE. Se excluye de esta regla la acción sencilla de coger una pelota mientras 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 y puede eliminar a los jugadores que golpee. Al ser eliminado se debe levantar la mano y salir por el lugar más próximo, 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 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, esta sigue eliminando si golpea a algún jugador.

9. COMPETENCIA POR LA PELOTA: Si dos personas cogen una pelota a la vez, esta es para quien se la acabe llevando. Si al estirar la pelota una de las personas cae al campo contrario de manera involuntaria, arrastrada por el agarre, se realizará una salida a por esa pelota entre esos dos jugadores. El resto permanecerá fuera del campo hasta que la pelota esté en posesión de uno de los dos equipos.

Castilla-La Mancha

CASTILLA-LA MANCHA Somos deporte

DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE CUENCA

ANEXO I. HOJA DE INSCRIPCIÓN DE DEPORTISTAS · LIGA DATCHBALL 2026/27

NOMBRE DEL EQUIPO	
CATEGORÍA	☐ PREBENJAMÍN ☐ BENJAMÍN ☐ ALEVÍN ☐ ESO
COLEGIO / AMPA / INSCRIPCIÓN LIBRE	
RESPONSABLE DE EQUIPO	
TELÉFONO RESPONSABLE	
EMAIL RESPONSABLE	

Nº	NOMBRE Y APELLIDOS JUGADORES/AS	CURSO	D.I.D
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

Información sobre protección de datos. *De conformidad con el Reglamento (UE) 2016/679, General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales (LOPDGDD), le informamos que sus datos serán tratados por CD CIUDAD ENCANTADA, con CIF G16342263, con la finalidad de gestionar su inscripción como deportista en la Liga Datchball 2026/27. Puede solicitar información adicional sobre cómo tratamos sus datos, así como ejercer los derechos reconocidos en la normativa mencionada, enviando un correo electrónico a ciudadencantadadeportiva@gmail.com*

Nota: utilizar una hoja para cada equipo (entre 6 y 13 jugadores/as, equipo mixto).

Fecha tope de inscripción: 10 de noviembre de 2026, a las 14:00 h

Envío de inscripciones: ciudadencantadadeportiva@gmail.com

Teléfonos de contacto: 666 730 732 / 626 678 639 / 664 792 173

En Cuenca, a _____ de _____ de 20 ____

Fdo.: Responsable de equipo