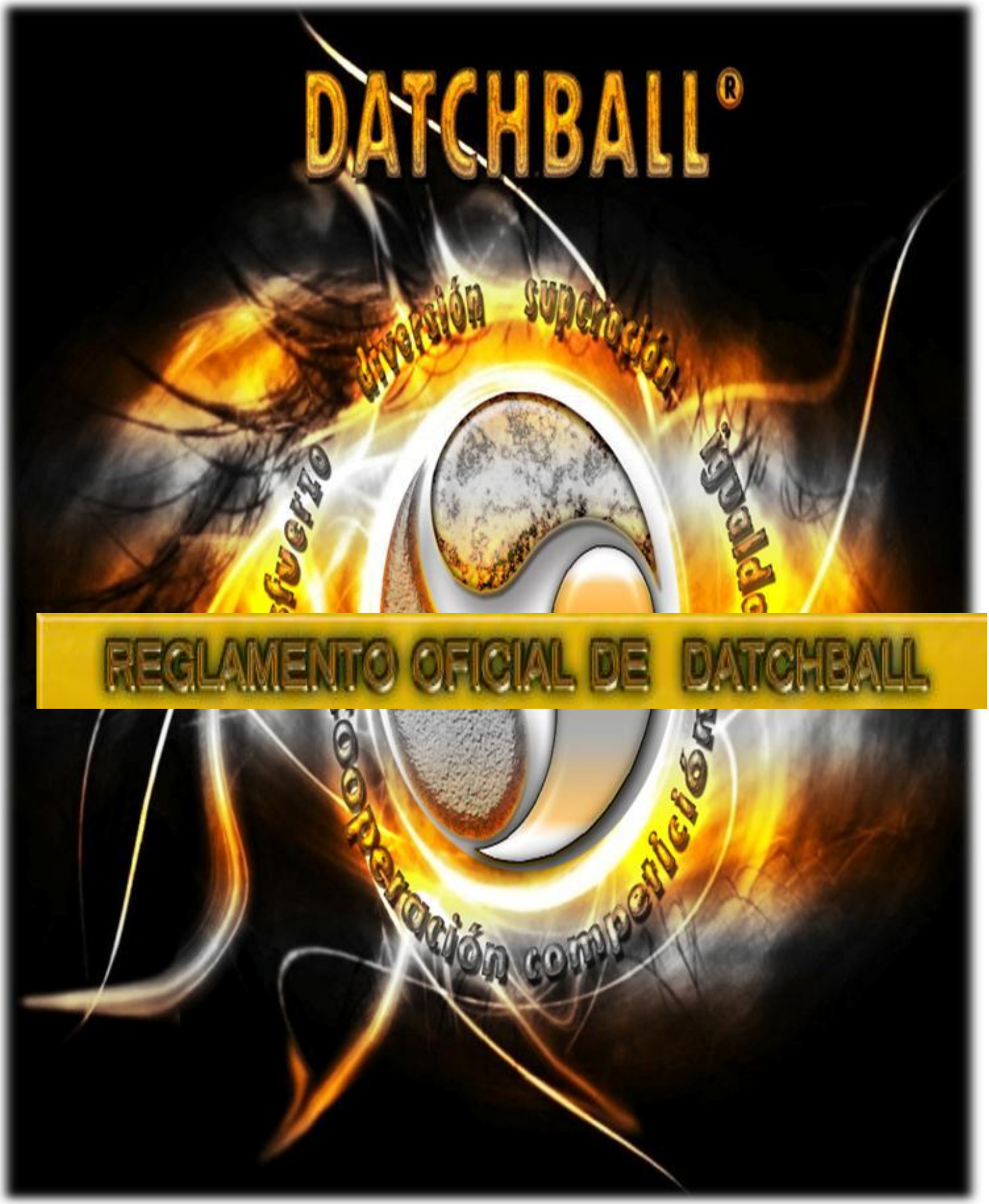


REGLAMENTO OFICIAL DE DATCHBALL TEMPORADA 2026/27

ranking.es
DATCHBALL
ranking.es

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

¿QUIÉNES SOMOS?

La "**ASOCIACIÓN ESPAÑOLA 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 surgiendo 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). La expansión de este deporte en la península e incluso en sus islas es ya una realidad y contamos con clubes de datchball federados en muchas provincias de España.

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 datcbhall. 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. Actualmente existe la ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DODGEBALL la cual, pertenece a la Federación Aragonesa de Datchball.



WORLD DODGEBALL FEDERATION

EUROPEAN DODGEBALL FEDERATION
EDF

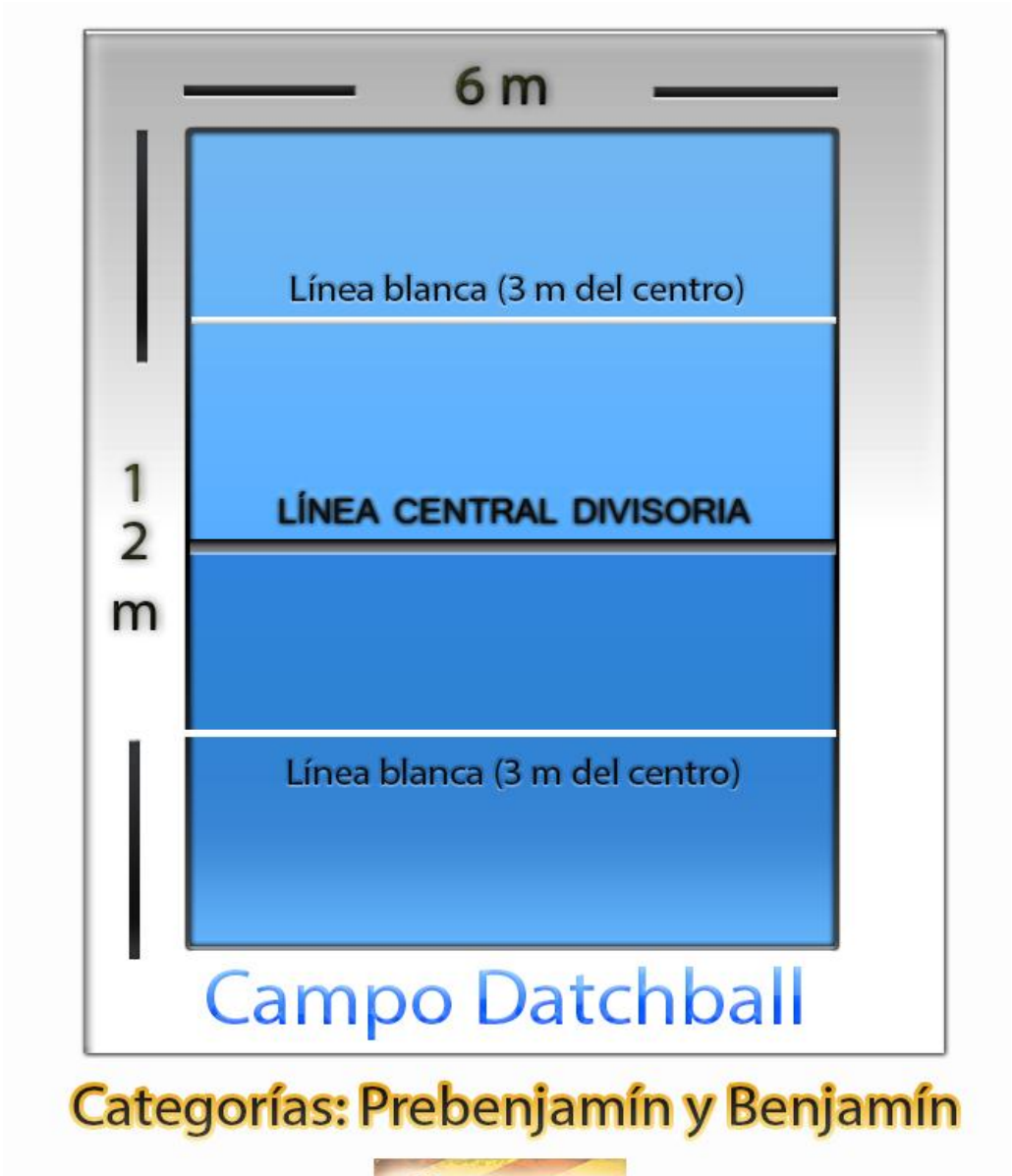


1. El terreno de juego recomendable es un espacio cerrado con unas medidas que van aumentando desde los *12* m de largo y *6* metros de ancho del campo PRE-BENJAMÍN hasta los *18* m de largo por *8* m de ancho de la categoría ABSOLUTA y VETERANA. Estas medidas se pueden adaptar dependiendo de la edad, 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.
3. Para el mejor funcionamiento del juego se recomienda el uso de redes que detengan la pelota cerca del final del campo.
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 o línea del fondo para entrar al juego. En el caso de que se haya acortado el campo, el jugador/a también se activa pisando la línea blanca o roja.
5. Si un jugador se sale del campo y ninguna parte de su cuerpo está tocando el mismo, el árbitro puede sancionar al jugador con la eliminación. Esto dependerá de la categoría. Estar con un pie sobre la línea se considerará que está dentro del campo. Si no toca con ningún pie, significará que está fuera del campo y estará eliminado en categorías infantil hasta veterana. En las categorías escolares habrá una advertencia por equipo y partido. En las líneas de acorte blanca y roja, habrá una advertencia por equipo y partido en todas las categorías, pero esta línea debe estar marcada.
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

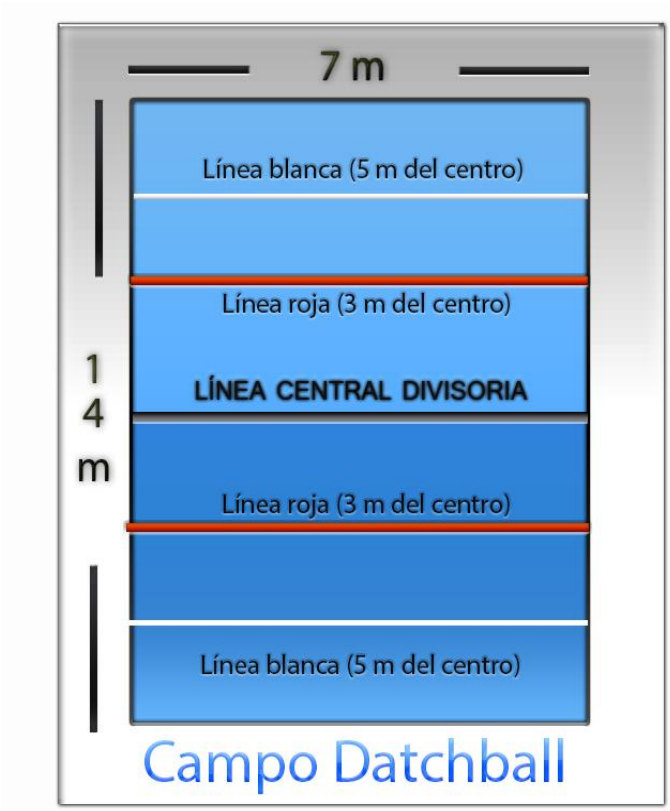
esta zona. Esto sucede únicamente cuando una pelota se va fuera del terreno delimitado. Si un jugador, habiendo línea roja va a por una pelota al fondo del campo y le dan con una pelota, estará eliminado. Así mismo, si salen dos jugadores a por una pelota, el jugador que es golpeado aunque sea fuera del campo, podrá ser eliminado.

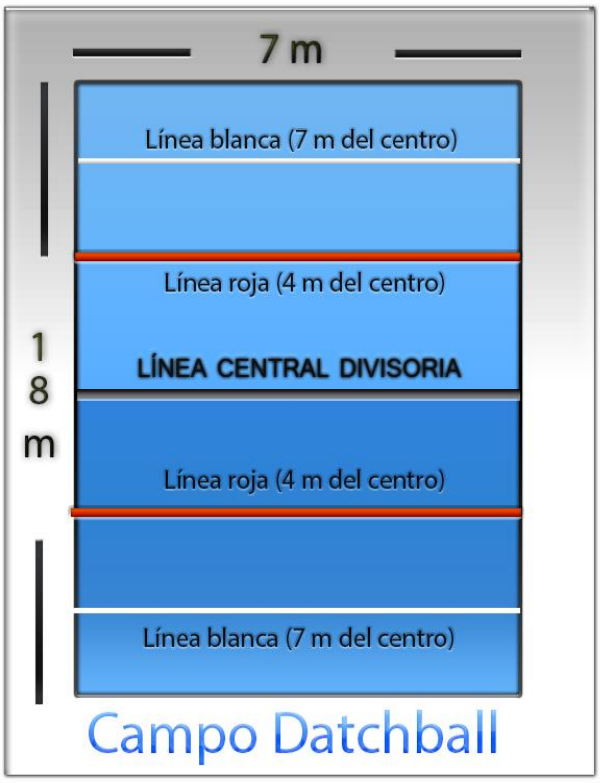
7. Si la pelota sale de la zona limitada del campo (línea y un metro alrededor), se puede salir por cualquier zona a buscarla, pero sólo un jugador por pelota.
8. El jugador podrá ser golpeado antes de salir del campo si una parte del cuerpo está. En contacto con el mismo.
9. Si dalen dos personas a por la pelota, la persona más alejada de la misma podrá ser eliminada si es golpeada incluso fuera del campo.

ESQUEMA DE LOS CAMPOS DE JUEGO:



ranking.es
DATCHBALL FEDERACIÓN ARAGONESA
nking.es







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. El uso de gafas no homologadas para hacer deporte no está permitido, si sufren algún accidente debido a ello la organización no será responsable.
6. 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.



1. En el año *2014* y gracias al trabajo conjunto con Ranking , creamos nuestras propias pelotas ideales para jugar al datchball. Tras unos años de búsqueda y test de calidad, hemos conseguido unas pelotas óptimas para este deporte: ligereza, tamaño, vistosidad y durabilidad son sus características.



2. Actualmente tenemos *3* tipos de pelotas:

   a. **PELOTAS PRIMARIA**: es la pelota ideal para la iniciación y entrenamiento, tiene una densidad más baja que las demás y una gran vistosidad. El impacto reduce el daño ocasionado y la capa protectora es resistente. El tamaño es de 16 cm de diámetro.



   b. **PELOTA SECUNDARIA:** es una pelota de mayor tamaño que la anterior y mayor densidad. En esta etapa se favorece de nuevo los lanzamientos menos potentes al aumentar su tamaño a 18 cm de diámetro y permite acciones más vistosas. Su colorido también ayuda en la visión del lanzamiento y su densidad, al no ser muy alta disminuye los riesgos de causar daño a estas edades.



   c. **PELOTA ABSOLUTA Y VETERANA:** en estas categorías se aumenta la densidad de la misma para evitar lanzamientos muy potentes y provocar mayores acciones de aires. Su tamaño es similar a la anterior, 18 cm de diámetro pero su mayor densidad hace que la velocidad no sea tan alta.





1. En Datchball se establecen las siguientes *7* 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. Si tienes más de 35 años y lo deseas, también se puede jugar en esta categoría.

CATEGORÍA VETERANA: Mayores de 35 años. No permitida para menores de esta edad.

IMPORTANTE: En el deporte Datchball, en las categorías escolares, 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. También se pueden tomar decisiones excepcionales en diferentes casos para favorecer la inclusión y en casos muy concretos que no supongan una ventaja en la categoría.



1. Eliminar a todos los jugadores del equipo contrario.
2. Los partidos son a *2* o *3* victorias, dependiendo de la importancia y la organización de la competición. Una partida ganada es cuando un equipo elimina una vez a todo el otro equipo.
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 *14* 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. Esta regla no puede usarse para adquirir alguna ventaja evidente.
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.
7. El mínimo número de jugadores para jugar son *4* y cómo mínimo debe haber un jugador de género masculino o femenino *(3-1)*.



1. Al comenzar el partido, si se solicita, 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. 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 de una manera equidistante. Colocando una en el centro y las otras dos en medio de las dos mitades que quedarían al colocar la central.
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.
8. NOVEDAD *2026/27:* La salida en las categorías ABSOLUTA y VETERANA cambia. Las tres pelotas ya no se disputan, tan sólo lo hace la central. La pelota de la derecha será la que puede coger cada equipo sin oposición. Las tres pelotas hay que activarlas haciéndolas pasar por detrás de la línea blanca del primer acorte del campo. Si se lanza una pelota sin activar, esta no tiene validez para eliminar pero sí para hacer aire. Los jugadores no pueden tocar cuerda ni invadir el campo contrario. Si un equipo no coge su pelota a tiempo, el otro equipo podrá cogerla tras haber activado la suya propia. Si un jugador toca la pelota de la derecha del otro equipo sin haber activado la suya, las tres pelotas pasarán a la posesión del equipo contrario. En el resto de categorías la salida a por las pelotas se mantiene igual: se disputan las tres y se puede lanzar nada más coger la pelota.



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. La línea blanca se aplica a los tres minutos del comienzo del partido, si este no ha finalizado ya.
3. La línea roja se aplica a los seis minutos del comienzo del partido, si este no ha finalizado ya.
4. Estas decisiones no se realizan exactamente a los tres o seis 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 dos y el otro una pelota en posesión.
5. El primer acorte de un partido se realiza a los tres minutos para el equipo que le corresponda sin que el árbitro detenga el partido en una situación de ataque. A partir de ese momento, el primer acorte siempre se realizará en ese lado del campo en el que se hizo la primera vez. Si hay acorte en línea roja, será para el otro equipo que no tuvo el acorte en blancas.
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 una pelota, el árbitro realizará una cuenta atrás comenzando desde *10* a *0*. Los últimos *5* segundos en voz alta. En el caso de que el jugador no lance al menos una pelota, perderá la totalidad de ellas. El equipo deberá de lanzar una pelota en *10* segundos, no dos, en caso de tener tres pelotas.
7. En el caso de recibir un PRELANZAMIENTO el equipo que estaba en obligación de lanzar al menos una pelota, el tiempo se resetea y tendrá de nuevo otros *10* segundos.
8. 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.
9. 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.
10. Los lanzamientos que eliminan son aquellos que no tocan un material que desactiva la pelota *(*paredes laterales, pared del fondo, árbitro, jugador que sale del campo y está eliminado y está yendo al banquillos*)*, pero lo que NO DESACTIVA LA PELOTA ES EL BOTE, por lo que el suelo no desactiva la pelota en un lanzamiento. 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.”

11. 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.
12. Los jugadores de un equipo se pueden pasar la pelota y no se pueden eliminar entre ellos.
13. 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.
14. 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 suceder 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*)*.
15. 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 realizará una advertencia por

partido y equipo, el siguiente jugador será eliminado. Mínimo tendrá que tener un pie pisando esa línea.

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.

3. La única excepción es la mano que sostiene la pelota desde la muñeca a los dedos. Si te da en esta parte del cuerpo, el escudo es válido.



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 coges 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... siempre que el árbitro considere que la pelota ha sido controlada.
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. Si tarda más, el aire se perdería.
9. Se debe entrar por el fondo del campo y no por el lateral. La persona se activa al pisar la línea del fondo, quiera o lo haga sin querer, y en ese momento ya podría ser eliminada. Si no entra correctamente, el árbitro podrá dar el aire por perdido.
10. El aire no elimina a la persona a la que se lo hacen.
11. Si se produce un aire a la vez que una eliminación siendo *7* jugadores, ese aire no es válido. El árbitro tendrá que ver con claridad que el aire es posterior a la eliminación.



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. El duelo *1* VS *1* también es usado en situaciones en las que los equipos empatan en una fase de grupos o liga. En este caso se usa para provocar un desempate entre uno o varios equipos de manera que se realizarán *3* duelos *1*vs*1* entre cada uno de esos equipos, eligiendo ellos a las personas que quieran hacerlo pero siguiendo la correlación chico-chica-chico ó chica-chico-chica. Si hay un género neutro, se elegiría neutro-chica-chico. El equipo que ganase tras esos tres enfrentamientos, ganaría. En caso de seguir el empate tras *3* intentos, elegirían una nueva persona siguiendo esta correlación y sería ya a una sola victoria. Si este duelo es entre *3* o más equipos, nadie puede repetir duelo hasta que todos los del equipo hayan pasado por esta situación.



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). No existe un preparados, listos y datchball ya que provoca salidas nulas.
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 interrumpan 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 las 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.

El árbitro tiene derecho a equivocarse como en cualquier otro deporte. Creer que lo hace de manera intencionada a favor de un equipo no es nuestra creencia, por lo que los errores que pueda haber hay que entenderlos como parte del deporte y asumirlos. El equipo arbitral hace una gran labor y sin ellos no sería posible poder realizar ningún evento por lo que se pide una máxima comprensión hacia ellos. Desde la organización se trabaja para mejorar su cualificación y condiciones año a año.

¡Gracias por vuestra comprensión!



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

TARJETA VERDE



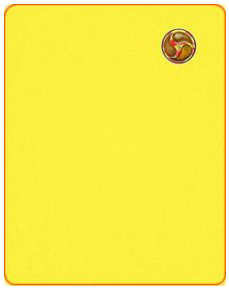
Esta tarjeta tiene como objetivo resaltar el juego limpio y noble, destacando a jugadores y jugadoras que tienen acciones merecedoras de destacar por su gran deportividad como por ejemplo:

- Reconocer que una pelota le ha golpeado sin que el árbitro se haya dado cuenta. Especialmente en situaciones en las que esa decisión pueda ser decisiva para perder la partida.
- Tratar con especial deportividad a los compañeros tanto de un equipo como del equipo contrario.
- En situaciones tensas o límites, aceptar la derrota con deportividad.
- Cualquier otra acción que el árbitro considere merecedora de destacar por su gran deportividad.
- Estos jugadores ganan puntos para los premios a jugador/a en valores.

TARJETA AMARILLA

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

- Haya una reiteración de comentarios o quejas de un jugador o de la grada sobre sus decisiones arbitrales.



- Una protesta elevada en tono o agresividad ya sea hacia sus compañeros, la grada, el árbitro o el rival. Gestos con las manos que se entiendan como falta de respeto al 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 ju gar en las siguientes tres partidas. Si era la última partida, se extenderá la sanción al siguiente partido que juegue el equipo.**
- **Si la tarjeta amarilla es a un aficionado del equipo, el equipo afectado tendrá que jugar *3* partidas con un jugador menos.**

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 6 partidas, acumulándose en el siguiente partido o evento en el que el equipo jugase.**
- **Si la tarjeta es roja a un aficionado del equipo, el equipo tendrá que jugar 6 sets con un jugador menos. El aficionado con tarjeta roja deberá abandonar el campo o pabellón y de no ser así, el partido se dará por perdido para este equipo.**

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.
3. El árbitro actúa previniendo los comportamientos de los jugadores y advirtiendo a los que no respetan las reglas. Si el árbitro ha advertido 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.
6. No está permitido el uso de ningún producto que facilite el agarre de la pelota. Si un jugador lo hace, estará excluido de jugar ese partido.



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 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 golpeara. 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. Si una pelota que es lanzada me golpea y al caer lo hace sobre una pelota y esta rebota hacia arriba y la cojo, sería aire. Esta pelota que está en el suelo no desactiva la pelota que está activada.
9. **COMPETENCIA POR LA PELOTA:** si dos personas disputan una pelota central al comenzar la partida y la sujetan a la vez, si una persona es arrastrada o pisa la cuerda estará automáticamente eliminada. No se repite la salida entre esas personas. Si la persona que ha tocado la cuerda o campo contrario sigue estirando y provoca que la otra persona tocara cuerda, esta acción quedaría invalidada.
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.

11. **AIRE FUERA DEL CAMPO:** Si un jugador está fuera del campo porque ha ido a recoger una pelota, no puede hacer ningún aire, ya que es un jugador inactivo hasta que pise la línea del fondo. Un jugador activo que se encuentra en el campo podrá intentar hacer un aire de un lanzamiento que fuera a caer fuera del campo. En ese momento que está fuera el jugador no podría ser golpeado y si coge la pelota sería aire, pero si se le cae estaría eliminado. Por otro lado, si al esquivar una pelota te sales del campo pero eres capaz de cogerla en el aire, será un aire valido y el jugador no estará eliminado.

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, redes 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 de 1 metro 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. Si lo hace, podrá ser golpeado y eliminado.

4. El árbitro debe evitar parar la pelota y colocarla en la línea lateral del campo. La pelota deberá de seguir su trayectoria y en función de por donde salga el árbitro dirá para qué equipo es. Si sale por el lado de un equipo y atraviesa la zona del campo y sale del perímetro marcado, será del equipo por el que ha salido en su lateral del campo y la pelota irá al fondo de la pista, no se planta en el lateral del campo.

5. Los árbitros informarán antes del comienzo del partido o del evento de las características de cada campo ya que al usar diferentes instalaciones y no tener siempre campos específicos de datchball.

6. Las pelotas que reboten en cualquier parte del campo, grada o elemento y entran al campo, serán del equipo en el que esa pelota caiga. No se devuelven pelotas por que reboten en paredes u objetos que delimitan el campo.

7. Si una pelota es devuelta por un agente externo al campo como grada, jugadores de otros campos, el árbitro parará el partido e intervendrá decidiendo de qué equipo es la pelota en función del lateral o fondo por el que hubiera salido.



Estas dos entidades son las encargadas de la gestión del DATCHBALL a nivel nacional:

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DATCHBALL



MAIL: DATCHBALL@GMAIL.COM

PÁGINA WEB: www.datchball.com

FEDERACIÓN ARAGONESA DE DATCHBALL

MAIL: FEDERACIONARAGONESADATCHBALL@GMAIL.COM

INSTAGRAM: @DATCHBALL **TWITTER: @DATCHBALL** **FACEBOOK: FEDERACIÓN ARAGONESA DE DATCHBALL**

DATCHBALL
FEDERACIÓN ARAGONESA
WORLD DODGEBALL FEDERATION
EDF

DATCHBALL