

DATCHBALL

OBJETIVO

El objetivo del Datchball es eliminar golpeando con la pelota de espuma a todo el equipo contrario. Los partidos oficialmente son a 3 partidas ganadas quedando 3-0, 3-1 ó 3-2.



HISTORIA



El datchball nace en el colegio Diputación Provincial de Brea de Aragón (Zaragoza) en el año 2005 a través de su maestro de educación física Roberto Navarro. Ese año se creó el primer reglamento. En los sucesivos años se elabora el logo oficial y se desarrolla un reglamento más elaborado mostrando este recurso didáctico a los diferentes docentes en las X Jornadas de Educación Física en Calatayud (Zaragoza) en el año 2010. En el año 2012 se crea la primera Asociación de Datchball, el Club Datchball Utebo y comienzan a impartirse este deporte fuera de su horario escolar. En el año 2016 es considerado deporte por el Gobierno de Aragón y en el año 2018 se crea la Federación Aragonesa de Datchball. Actualmente pertenecemos a la EDF (Federación Europea de Dodgeball) y a la WDF (Federación Mundial de Dodgeball).

MATERIAL JUGADORES-AS Y TERRENO DE JUEGO



El material necesario es sencillo, 3 pelotas de espuma y una cuerda. Comienzan el juego 6 VS 6 y este deporte es obligatoriamente mixto, teniendo mínimo 2 jugadores de género masculino o femenino. El terreno de juego varía en función de la edad teniendo un campo de 7m de ancho por 14m de largo desde los 6 a los 9 años. 7m de ancho por 16m de largo de los 10 a los 12 años y 8m de ancho y 18m en las categorías junior, absoluta y veterana.



PRINCIPALES REGLAS

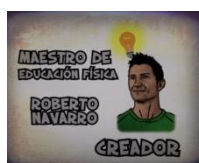


Al comienzo de la partida los 6 jugadores se encuentran pisando la línea del extremo de su campo y al grito de ¡Datchball!, los que lo deseen pueden ir a coger alguna de las 3 pelotas situadas en la línea central pero sin tocar la cuerda o pasar al lado contrario. Desde el momento que coges una pelota puedes lanzarla para golpear al equipo contrario. Todo lanzamiento con o sin botes que toca a un jugador y luego toca el suelo o la pared elimina. Eso quiere decir que puedes lanzar con bote, raso o sin bote. La pelota se desactiva al golpear una pared. Si un jugador atrapa una pelota en el aire lanzada por el otro equipo se considera "aire" y salva a un jugador de su equipo pero no elimina al jugador que ha lanzado. Las líneas laterales y de fondo no eliminan si las pisas, pero el árbitro te advertirá si te sales del campo para esquivar. Los jugadores se pueden mover libremente por su campo. La pelota te puede servir de escudo. Defendiéndote con ella pero ten cuidado, porque la pelota que te lancen si golpea en el escudo y luego te da estarás eliminado o si da a un compañero tuyo estará eliminado. Si haces un aire podrá salir hasta un séptimo jugador llegando a estar el máximo de jugadores posibles. Si te eliminan levantas la mano, lo reconoces y te sientas en el banco. El primer jugador en salir será el que más tiempo lleve esperando pero respetando la mínima proporcionalidad de género 4-2. En los colegios naturalmente las reglas las adaptamos pero tienen que saber que es un deporte mixto. Cada vez que eliminas a todo el equipo contrario se cambia de campo. El que gana 3 partidas gana. Para mantener un juego dinámico hay líneas de acortes en los campos. Eso quiere decir que a los 4 minutos el campo se hace más pequeño y debes estar más cerca de la línea central

¡Seguro que disfrutas jugando! No hay edad para jugar. ¡Datchball!

Para más información

<https://www.datchball.com/>



ROBERTO NAVARRO ARBUÉS

