REGLAMENTO

Y

Anexo Técnico



**1.- Información General de Participación**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Estrategia** | **Categorías** | **Rama** | **Alumnos participantes** | **Entrenadores** |
| CachibolMatemático | PrimariaNacidos en 2013 y menores | Mixto | 126 hombres y6 mujeres |  1 entrenador y 1 auxiliarSi el entrenador es hombre el auxiliar deberá ser mujer y/o viceversa, obligatorio. |

**2.- Sistema de competencia**

* Se determinará en cada Plantel, Zona, Región ó etapa Estatal de acuerdo al número de participantes.

**3.- Períodos de juego.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Deporte** | **Períodos de juego** | **Tiempo que deberá de jugar cada alumn@** |
| Cachibol Matemático | 2 de 3 set | Un set completo |

**4.- Reglamento**

 **Cachibol Matemático**

* **Área de juego.-** Se desarrolla en la cancha de Voleibol ( 18 x 9 mts. ).
* La altura de la red es a 2.10 mts.
* Se sortea la cancha y servicio.

El juego de Cachibol es una actividad Predeportiva que consiste en lanzar el balón, por el jugador que realiza el servicio a la cancha contraria, un jugador del el equipo que recibe deberá atraparel balón y para poder regresar a la cancha contraria deberán dar 2 pases entre los jugadores de su equipo.

En base a la categoría que vaya a participar, se determina que numeración es la que se va a colocar de forma aleatoria en la cancha.

* La determinación de que números se van a utilizar se da en la Junta Previa en consenso de los maestros participantes.
* **Ubicación de alumnos en posiciones numeradas.**
* **Se ubican de manera alternada, hombre – mujer – hombre.**
* Se jugará a dos de tres sets a muerte súbita ( cada jugada genera puntuación).
* La puntuación es a 15 tantos por set.
* Deberán participar en el juego los 12 alumn@s que asisten al encuentro.
* 6 alumn@s( 3 niñas y 3 niños) en el 1er set y los otros 6 en el 2º.
* En el 3er set podrán combinar y hacer cambios, en todo momento deberá haber en la cancha 3 alumnas y 3 alumnos.
* El número de cambios lo determinan en las Juntas Previas.
* Cada alumno deberá participar por lo menos un set completo.

**5.- Desarrollo del juego de operación matemática SUMA**

* **El jugador en la posición de saque o servicio:**
* Dice en voz alta el número que está en su espacio.
* Lanza el balón a la cancha contraria.
* **El jugador que recibe.**
* **En la operación de SUMA el resultado es acumulativo.**
* Menciona en voz alta la palabra **MAS** y dice el número que se encuentra en su espacio.
* Debe sumar mentalmente y decir el resultado en voz alta.
* **Primer pase.-** Si el resultado es correcto deberá pasar el balón a un@ compañer@.
* El@ compañer@ que recibe debe mencionar en voz alta la palabra **MAS** y decir el número que se encuentra en su espacio.
* Debe sumar y decir el resultado en voz alta. ( Va a llegar un momento en el que el alumno realice la operación mentalmente y sólo dice el resultado, lo cual no es motivo de sanción, al contrario es indicativo que va desarrollando el cálculo mental positivamente )
* **Segundo Pase.-** Si el resultado es correcto deberá pasar el balón a otr@ compañer@.
* El jugador que recibe debe mencionar en voz alta la palabra **MAS** y decir el número que se encuentra en su espacio.
* Debe sumar mentalmente y decir el resultado en voz alta.
* **Lanzar a cancha contraria.-**
* Si el resultado es correcto deberá pasar el balón a la cancha contraria.
* **Esta acción deberá hacerla sin salto.**
* **La secuencia de los pases entre jugador@s deberá ser de manera alternada, hombre-mujer-hombre, dependiendo quien haya hecho la recepción.**
* Así sucesivamente, hasta que algún jugador de una respuesta incorrecta, caiga el balón o cometa alguna infracción.
* El tiempo de respuesta de la operación matemática se definirá en acuerdo de Junta Previa ( se sugiere 3 segundos) de acuerdo a la categoría.
* El ganador del Set será el que logre el punto 15.
* **Pérdida de turno y/o punto:**
* Si al momento de lanzar a la cancha contraria ya sea por el que lanza el servicio o el que regresa el balón, no pasa la red.
* Si el jugador que realiza el servicio pisa la línea del área de servicio.
* Si alguno de los jugadores no atrapa el balón.
* Si algún jugador@ toca la red.
* Si rebasan la línea central.
* Si en el servicio el balón toca la red.
* Si el balón cae fuera del área delimitada.
* Si no completan las 3 acciones o realizan más de las 3 permitidas. Las acciones deberán ser de manera alterna hombre – mujer – hombre, dependiendo quien recibe el servicio.
* Si regresa la pelota a la cancha contraria en la tercera acción con saltando.
* Cada jugador tiene un tiempo de 3 segundos para dar la respuesta de la operación matemática, si no lo hace en ese lapso de tiempo se toma como infracción y pérdida de punto.
* Si el resultado de la operación matemática es incorrecta.
* Si al jugador que le corresponda decir el resultado de la operación matemática se le informa de ese resultado, por cualquier integrante de su equipo o persona del público o porra.
* Si un jugador, entrenador o porra del equipo que no tiene el balón, dice el resultado de la operación a un contrario, la falta se le carga al equipo al que pertenecen.
* Si no dice su número en el servicio.
* SI el jugador en el transcurso del juego no da el resultado de la operación matemática y continúa con el juego.

**6.- Desempates:**

 **Para clasificación final:**

* Sí existen dos equipos en la clasificación final con el mismo número de puntos se definirá de acuerdo a los siguientes criterios:
* Entre dos equipos. - Se define por el equipo que haya acumulado mayor diferencia de puntos en el rubro de **operación matemática** en el juego entre si.
* Entre tres equipos o más. - Se define por el equipo que haya acumulado mayor diferencia de puntos en el rubro de **operación matemática** en todos los juegos.
* Si persiste el empate en cualquiera de los dos criterios anteriores, se define por el equipo que haya acumulado más puntuación en el rubro de **Valores**.

**7.- Altas y bajas de participantes**

* Se podrán realizar las altas y bajas de jugadores como fecha límite en la Junta Previa y presentando la documentación requerida para dar de alta en la cédula de inscripción ante el Comité Organizador.

**8.- Protesta**

 Deberan hacer por escrito y firmadas por Entrenador y Delegado durante los 15 min. al termino del juego con los oficiales de la mesa de anotacion. No se aceptan protestas de apreciación

**9.- Aspecto afectivo y fomento de Valores**

**Juego Limpio**

Expresión utilizada para denominar el comportamiento leal, sincero y correcto en el deporte, fraterno hacia el contrincante, respetuoso ante el árbitro y correcto con los asistentes.

Y no solo el Juego Limpio por parte de los jugadores sino por parte también de dirigentes, patrocinadores, maestros, padres y familiares. Árbitros, entrenadores y público.

La promoción del **“Juego Limpio**” tiene como objetivo primordial recuperar el sentimiento de “ jugar”, como una actividad naturalmente satisfactoria y generalmente agradable, honesta y divertida.

 Para tener éxito en el deporte, necesitas la actitud adecuada. La honestidad, la dignidad, el juego limpio, el respeto, el trabajo de equipo, el compromiso y el valor son esenciales para una actuación deportiva memorable. Todos estos valores pueden resumirse en el término **“ Juego Limpio”.**

* Respetar al adversario.
* Respetar las decisiones de los árbitros.
* Saludo a árbitros, adversarios, tanto si se gana o se pierda.
* Respetar a la Institución que representa y a las demás, así mismo a las instalaciones deportivas.
* No protestar en los cambios de jugadores
* No discutir con los compañeros.
* No responder nunca a las provocaciones de los adversarios.
* Animar al compañero que se equivoca en su acción de juego.
* Respetar las decisiones del profesor o entrenador.
* En caso de lesión de un contrario o cualquier otra circunstancia extradeportiva, no aprovechar para sacar ventaja en el juego.
* Evitar lesionar a un adversario.
* En caso de sufrir un golpe, aceptar las disculpas del adversario, si éstas se producen.
* No hacer trampas para conseguir ganar un partido o juego.
* Participar del juego o deporte para divertirse y mejorar integralmente. Por lo tanto no hay que obsesionarse con la victoria.

**Valores que se practican y fomentan.**

**Equidad**

* Participación de tod@s los integrantes en el juego.
* Deberán participar 6 alumnas y 6 alumnos en el juego.
* Por lo mínimo deben de participar cada jugador el tiempo o período establecido en el presente documento.
* La ubicación en el área de juego deberá ser de manera alterna.
* Los pases en cada equipo deberán ser de manera alterna, hombre y mujer dependiendo quién haga la recepción.

**Honestidad**

* Acepta las reglas.
* Reconocer las faltas cometidas y hacerlas saber al moderador.

**Respeto**

* Respeto a árbitros, moderadores, rivales y compañeros.
* Respetar las reglas que se aplican en dicha disciplina deportiva.
* Las porras de ambos equipos deberán respetar a árbitros, entrenadores y/o jugadores.
* De igual manera son motivo de sanción si no cumplen con éste punto.

**Puntualidad del Equipo**

* Que los equipos participantes lleguen 15 minutos antes del juego.
* Que los entrenadores lleguen 15 minutos antes del juego.
* Estar listos para iniciar el siguiente Set según corresponda al llamado del Moderador.

**Presentación**

* Que estén limpios los uniformes al momento de iniciar el juego
* Higiene personal adecuada.
* Que porte uniforme deportivo ( camiseta fajada) .

**Solidaridad**

* Sentimiento y la actitud de unidad basada en metas o interés comunes, es un término que refiere a ayudar sin recibir nada a cambio con la aplicación de lo que se considera bueno. Así mismo, se refiere a los lazos sociales que unen a los miembros de una sociedad entre sí.
* Si se presenta una lesión en un compañero, apoyarlo directamente o despejando el área para su atención .
* Las personas, de manera individual o grupal, prestan su apoyo, protección,

 colaboración y ayuda a todos quienes lo necesiten.

**Apoyo a rival y equipo**

* Saber perder y saber ganar: A nadie le gusta perder un juego, pero siempre hay posibilidades cuando practicamos deportes. Cuando se pierde, cada uno debe buscar las causas de la derrota en sí mismo y no en los demás.
* Animar al compañero que falla.

**10.- Evaluación**

**Aspecto Motríz**

* Se juega a dos de tres set a 15 tantos con la puntuación de muerte súbita.
* Se registra en la columna de puntuación que corresponda a los equipos, cada vez que se dé una falta en el aspecto técnico y de reglamento y/o resultado erróneo de la operación matemática.

**Aspecto Cognitivo, Operación Matemática.**

* Se registra en la columna de aciertos cada vez que se dé un resultado correcto de la operación que se esté trabajando.
* Así mismo se registra cada vez que se dé un resultado incorrecto.
* El acierto en cada acción de operación matemática, no genera punto a favor ( tanto ) sólo se registra como acierto. En el caso de que el resultado sea incorrecto, se genera un punto o tanto al equipo contrario.

**Aspecto Afectivo**

* Se asignan 10 puntos a cada Valor contemplado en la hoja de anotación.
* Los evaluadores estarán pendientes de las fallas o faltas en cualquiera de los Valores y registrar con una palomita, cruz, punto o marca en la columna que corresponda al Valor.
* Al finalizar el juego, en el renglón de totales en la hoja de anotación se registra el resultado de la resta de los 10 puntos asignados menos las faltas o fallas en cada una de las columnas.

 **11.- Resultado final del encuentro**

Al finalizar el juego, **en el renglón de totales** en la hoja de anotación se registra los siguientes resultados:

* En el área motriz, la suma de los puntos obtenidos en cada uno de los Set por equipo para determinar Sets ganados y perdidos.
* En el área Cognitiva, se registra la suma de aciertos y errores de cada equipo y **gana el que logre mas** **puntos en la diferencia de aciertos ( número de aciertos menos número de errores )**
* En el área Afectiva, el resultado de la resta de los 10 puntos asignados a cada Valor menos las faltas o fallas en cada una de las columnas y se hace una sumatoria de puntos de valores, ganando el aspecto el equipo que logre mas puntuación.
* **Para definir al ganador del juego se hace una sumatoria de éstos resultados y el equipo que logre mejor puntuación será el ganador del encuentro.**

**Sumatoria : Puntos obtenidos en sets + Diferencia de aciertos ( aciertos – errores ) + puntos en valores.**

**Nota:**

 **Al término de cada encuentro y de manera obligatoria, se reunirá a los dos equipos y maestr@s encargados de cada uno de ellos, para dar a conocer y explicar paso a paso la evaluación que se llevó a cabo y dar a conocer los aspectos positivos y fallas de uno y otro equipo e informarles quien es el ganador de acuerdo a la ponderación.**