



MODELO DE COMPETICIÓN DE LOS  
JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES



# ÍNDICE

- 1. JUSTIFICACIÓN**
- 2. CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN**
- 3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN**
- 4. ROL ACTIVO DEL TUTOR/A DE GRADA Y TUT@R DE JUEGO**
- 5. REGISTRO DE LAS PUNTUACIONES**
- 6. EQUIPO DE DIFUSIÓN DEL JUGA VERD PLAY (JVP)**



# 1. JUSTIFICACIÓN

La finalidad del modelo de competición “Juga Verd Play” era garantizar el juego limpio en los deportes de equipo poniendo el acento en los valores por encima del resultado del marcador del partido. No nos podíamos permitir que un equipo que no jugara limpio, acabara ganando el partido por el simple hecho de ser más hábil y marcar más canastas, puntos o goles.

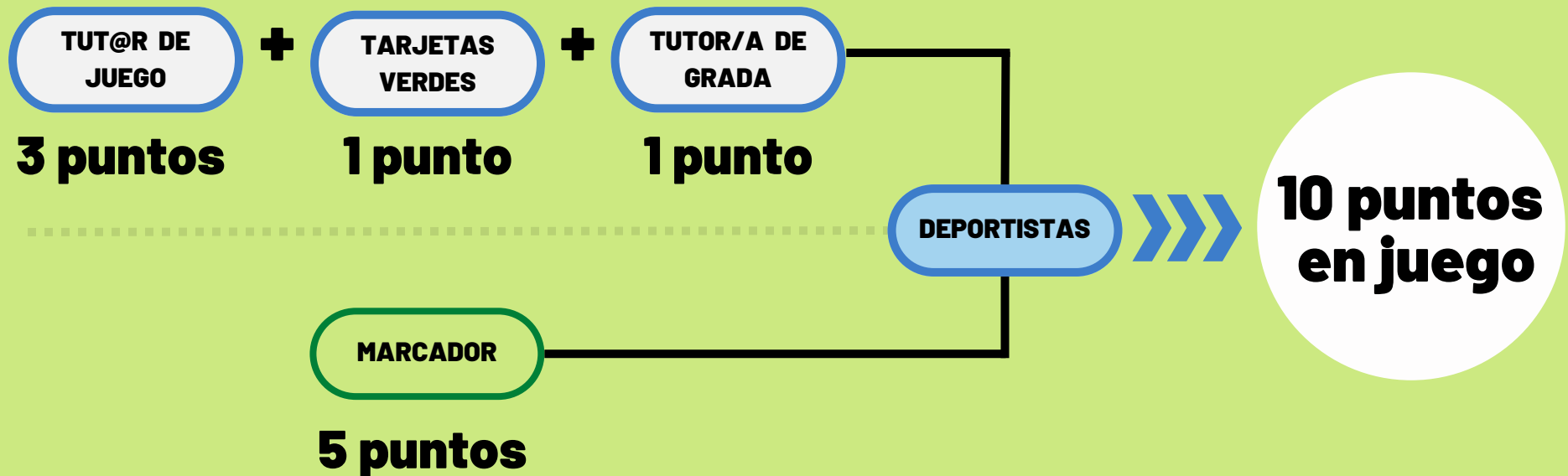
Después de ocho años de vida (incluidos los dos de pandemia que fueron especiales), de las conclusiones expuestas en el 1r Congreso “Juga Verd Play” celebrado en el 2017 y sobre todo, después de analizar la evolución de los datos de participación de los diferentes colectivos que participan en las votaciones, consideramos que en el curso 2022-2023 llegó el momento de tomar decisiones y adaptar el modelo a los resultados de estas evidencias.

En primer lugar, constatamos que, en todos los colectivos que valoran (tutor@s de juego, técnicos/as, público y tutores/as de grada) sobre los valores y los comportamientos durante la competición obtienen puntuaciones muy altas. Es decir, en la gran mayoría de los partidos el resultado final está determinado por el marcador ya que, el comportamiento de los equipos es ejemplar. Los datos confirman que el nivel de juego limpio es muy alto y que queda en anecdótico que un partido lo pueda ganar un equipo gracias al juego limpio aunque el resultado no sea favorable.

# 1. JUSTIFICACIÓN

De este análisis consideramos oportuno modificar el % de valor que otorgamos a MARCADOR y a JUEGO LIMPIO, los cuales se modifican del 7-3 (siete juego limpio, tres marcador) al 5-5 (cinco juego limpio, cinco marcador).

Los datos relativos a los colectivos que votan nos ofrecen un análisis cualitativo que nos ayuda a tomar decisiones sobre cómo distribuir los cinco puntos que seguiremos otorgando a los valores:





## 2. CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

*SE PRETENDE CAMBIAR EL LEMA "LA FINALIDAD DE LOS ENTRENOS ES COMPETIR EL FIN DE SEMANA" POR ESTE OTRO: "LA FINALIDAD DE LOS ENTRENOS ES APRENDER Y COMPARTIR"*

Los entrenamientos en sí mismos, tienen que ser la motivación principal de la práctica deportiva. Por este motivo, el Juga Verd Play rompe con la dinámica tradicional de partidos y competiciones, y establece una temporada dividiendo el calendario en tres fases competitivas y una jornada lúdica dentro de la segunda fase de competición.

**Torneo  
apertura  
SEP/OCT**

**1a Fase  
NOV/DIC**

**2a Fase  
ENE/ABR**

**Jornada  
lúdica  
deportiva**

**Copa  
Verano  
MAY/JUN**



## 2. CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

### a) FASES COMPETITIVAS:

- En primer lugar, el torneo apertura pensado para aquellas entidades que ya tienen los equipos configurados a principio de curso.
- En segundo lugar, una primera fase diagnóstica corta (de noviembre a diciembre) con agrupaciones de equipos en relación a la proximidad geográfica.
- En tercer lugar, una fase más larga (de enero a abril) agrupando a los equipos según el criterio deportivo de la clasificación de la fase anterior.
- Finalmente, la Copa Verano, una última fase pensada para aquellos equipos que quieren alargar un poco el final de la competición deportiva y que se realiza durante los meses de mayo y junio.

### b) JORNADA LÚDICO DEPORTIVA

Se realizará una jornada lúdica en el transcurso de la segunda fase. Los objetivos de esta jornada lúdica son:

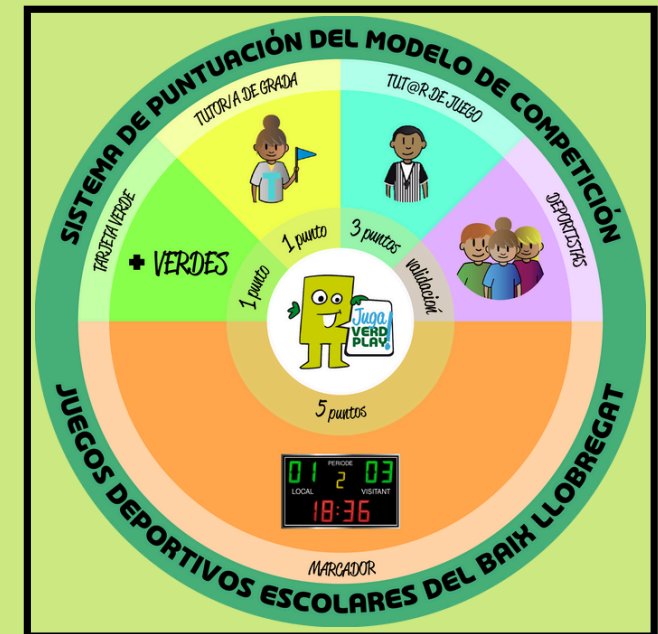
- Fomentar la interrelación de los niños y niñas, aunque sean de municipios y equipos diferentes.
- Dar la posibilidad a los técnicos y técnicas de mostrarse como formadores/oras de cualquier niño/a y no solo de su propio equipo o escuela.
- Abandonar el modelo de competición por puntos y clasificación para adoptar el modelo de competición como reto o superación personal y trabajo en equipo.

# 3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

La premisa básica para el desarrollo de este modelo es que, si se quiere educar en valores a los niños y niñas de la comarca en la competición deportiva, NO solo se tiene que valorar el resultado final. Para ganar en la competición, no es suficiente conseguir más puntos de marcador que el equipo rival; los valores y el juego limpio también condicionan la puntuación final.

Por lo tanto, una de las características más innovadoras es el cambio en el sistema de puntuación. Por este motivo, continuamos apostando por una iniciativa rompedora y original: la puntuación es fruto de la evaluación que hacen de la competición los siguientes agentes implicados: Tutor@s de juego y tutores/as de grada.

En las competiciones se otorgará un máximo de 10 puntos por jornada. Los 10 puntos quedarán distribuidos tal y como se indica en la siguiente gráfica:



## 4.ROL ACTIVO DEL TUTOR/A DE GRADA Y TUT@R DE JUEGO

A continuación se explica el funcionamiento de la valoración de cada agente con sus correspondientes criterios.

### ➤ MARCADOR



- **5 puntos si el equipo gana**
- **3,25 puntos si empata**
- **1,75 puntos si pierde**

# 4.ROL ACTIVO DEL TUTOR/A DE GRADA Y TUT@R DE JUEGO

## ► SUMA VERDES (TARJETAS VERDES)

Los Tutor@s de juego premiarán las acciones positivas más destacadas que se den en la competición mostrando una tarjeta verde. Esta reforzará el buen comportamiento de cualquiera de los agentes que componen el equipo (equipos técnicos, deportistas o público).



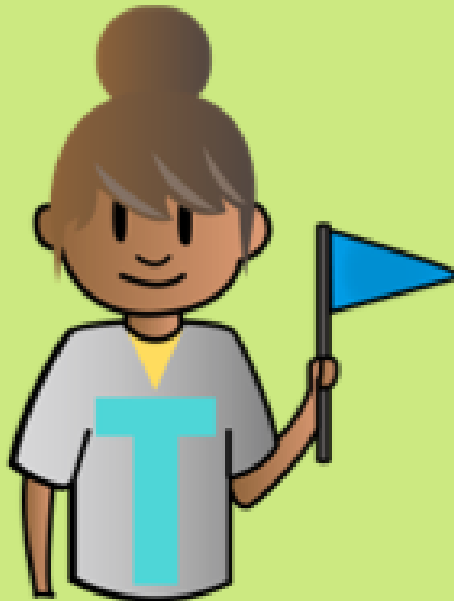
Situaciones en las cuales el Tut@r de juego podría mostrar tarjeta verde a los jugadores:

- Ayudar a un/a compañero/a del otro equipo en una situación adversa.
- Animar reiteradamente a los compañeros y las compañeras durante el partido.
- Ayudar al Tut@r de juego en alguna situación de conflicto.
- Animar al adversario/a y aplaudir sus jugadas sin tener en cuenta el resultado.
- Reconocer públicamente que el Tut@r de juego ha tomado una decisión errónea y que ha provocado una situación de ventaja a favor de su equipo.
- Aceptar la derrota con dignidad.
- Ayudar a un compañero/a o un/a rival en acciones determinadas.
- No hacer uso del juego violento e ignorar las provocaciones.
- Respetar las instalaciones y material vinculado al propio juego.
- Otras situaciones excepcionales que destaquen por los valores que aporten tanto individual como colectivamente.

# 4.ROL ACTIVO DEL TUTOR/A DE GRADA Y TUT@R DE JUEGO

## TUTOR/A DE GRADA

Se ha designado un responsable de cada equipo (un padre, una madre, un hermano mayor...) que evaluará la actuación de los espectadores de su propio equipo, otorgando 1 punto si cumplen todos los criterios establecidos. Este tutor o tutora es quien puede hacer el papel de mediador/a de conflictos o de pacificador/a de conductas incorrectas en las gradas.



Criterios de valoración de la propia grada (1 punto)

PUNTUACIÓN DEL COMPORTAMIENTO DE LA PROPIA GRADA	Casi nunca	Algunas veces	A menudo	Casi siempre
Animan a su equipo con aplausos, cánticos a los deportistas individual y colectivamente				
Respetan al equipo contrario y la grada contraria				
Acepta las decisiones arbitrales con respeto				

# 4.ROL ACTIVO DEL TUTOR/A DE GRADA Y TUT@R DE JUEGO

## TUT@R DE JOC

El Tut@r de juego es la pieza clave de este sistema porque es quien actuará con la máxima objetividad, evaluando a todos los agentes que intervienen.

Otorgará 1,5 puntos si la grada de uno y otro equipo se ha comportado de forma respetuosa, y 1,5 puntos más si el técnico de los dos equipos se ha estado comportando de forma correcta. Los criterios de valoración son los siguientes:



Criterios de valoración de la grada local (1,5 puntos) y de la grada visitante (1,5 puntos)

PUNTUACIÓN DEL COMPORTAMIENTO DE LAS GRADAS	Casi nunca	Algunas veces	A menudo	Casi siempre
Anima a su equipo con aplausos, cánticos a los deportistas individual y colectivamente				
Respetan al equipo y a la grada contrarios				
Acepta las decisiones arbitrales con respeto				

Criterios de valoración al técnico local (1,5 puntos) y al técnico visitante (1,5 puntos)

PUNTUACIÓN DEL COMPORTAMIENTO DE LOS TÉCNICOS	Casi nunca	Algunas veces	A menudo	Casi siempre
Da apoyo a sus deportistas ante aciertos y errores				
Da instrucciones técnicas a los deportistas				
Acepta las decisiones arbitrales con respeto				



## 4.ROL ACTIVO DEL TUTOR/A DE GRADA Y TUT@R DE JUEGO

### ➤ DEPORTISTAS

A partir del curso 22-23 incorporamos una novedad que cuenta con el protagonismo de los y de las deportistas.



Para poder cerrar el acta del partido, el Tut@r de Juego hará una pregunta a los y las deportistas de ambos equipos. Podrá realizar la pregunta al capitán/ana de cada equipo o formularla a todo el equipo y seleccionar la respuesta que más se haya expresado:

¿Cómo os habéis sentido en este partido?

1. Nerviosos/as
2. Contentos/as
3. Enfadados/as

## 5. REGISTRO DE LAS PUNTUACIONES

El sistema de control de las puntuaciones de los agentes se gestionará con una aplicación informática a través de los smartphone o tablets, que permitirá valorar el partido desde el inicio de la jornada de competición, hasta las 23:59h del día del partido. Está disponible en App Store y Google Play con el nombre "BaixEsport-VerdPlay".



Desde Google Apps para Android :  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.einsmer.eiyl.cebllob&hl=es>



Desde App store para iOS:  
<https://itunes.apple.com/es/app/baixesport/id738934027?mt=8>



## 6. EQUIPO DE DIFUSIÓN DEL JVP

El equipo de difusión del programa Joga Verd Play (JVP) está formado por colaboradores y colaboradoras del Consell Esportiu del Baix Llobregat que se encargan de visitar diferentes instalaciones deportivas de la comarca durante la temporada de competición escolar, para poder informar, sobre todo a familias y tutores/as de grada, del funcionamiento del funcionamiento del modelo de competición Joga Verd Play.

Además de esta tarea, también realizan otras:

- Hablar con los Tut@res de juego sobre el uso de las tarjetas verdes y el de la aplicación JVP.
- Pasar un informe con aquella información más relevante de aquello que han compartido con los agentes con los que han hablado.
- Controlar el correcto desarrollo de las jornadas y el cumplimiento de la normativa.

Los Ayuntamientos / entidades / equipos/ pueden solicitar la presencia de un miembro del equipo de difusión si consideran que es necesario, poniéndose en contacto con el Consell Esportiu del Baix Llobregat ([jugaverdplay@cebllob.cat](mailto:jugaverdplay@cebllob.cat)).