I.- Datos Generales

Código	Título
EC0890	Entrenamiento de jugadores amateurs en el juego de Frontball

Propósito del Estándar de Competencia

Servir como referente para la evaluación y certificación de las personas que se desempeñan como entrenadores de Frontball de personas que son principiantes y/o practican de forma amateur esta disciplina, desarrollando funciones elementales tales como la instrucción de jugadores amateurs en los principios básicos, desarrollo de ejercicios intermedios, reglamento del Frontball, y Dirección de en las técnicas de juego del Frontball.

Asimismo, puede ser referente para el desarrollo de programas de capacitación y de formación basados en Estándares de Competencia (EC).

El presente EC se refiere únicamente a funciones para cuya realización no se requiere por disposición legal, la posesión de un título profesional. Por lo que para certificarse en este EC no deberá ser requisito el poseer dicho documento académico.

Descripción general del Estándar de Competencia

El presente Estándar de Competencia describe el desempeño de un entrenador de Frontball, que instruye en los principios básicos del manejo de la pelota, ubicación del espacio, control de la trayectoria de la pelota, golpeo básico de la pelota en el frontis, juego de la puerta, juego de la pelota sin parar, juego del cuadrado, juego de ping pong y de tenis mano a mano, juegos de columna, juego de cruce, juego largo y corto, juego de la cruz, juego de a dos, saque y devolución, de zonas en el piso, de cancha chica / cancha grande, evalúa el nivel desempeño del jugador en principios básicos e intermedios, del dominio de las zonas de la cancha y del golpeo en desplazamiento, así como también la cancha preparada para las diferentes actividades y domina el conocimiento del reglamento del Frontball.

El presente EC se fundamenta en criterios rectores de legalidad, competitividad, libre acceso, respeto, trabajo digno y responsabilidad social.

Nivel en el Sistema Nacional de Competencias: Tres

Desempeña actividades tanto programadas, rutinarias como impredecibles. Recibe orientaciones generales e instrucciones específicas de un superior. Requiere supervisar y orientar a otros trabajadores jerárquicamente subordinados.

Comité de Gestión por Competencias que lo desarrolló:
Comité de Gestión por Competencias del Deporte.

Fecha de aprobación por el Comité Técnico del CONOCER:	Fecha de publicación en el Diario Oficial de la Federación:
1 de junio de 2017	14 de julio de 2017

Periodo sugerido de revisión /actualización del EC:

3 años

Ocupaciones relacionadas con este EC de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO)

Grupo unitario
2716 Profesores de educación física y deporte.
2562 Entrenadores deportivos y directores técnicos.

Ocupaciones asociadas
Instructor de acondicionamiento físico.
Preparador físico.
Coach deportivo.

Ocupaciones no contenidas en el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones y reconocidas en el Sector para este EC
Instructor de Frontball
Entrenador de Frontball

Clasificación según el sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN)

Sector:
61 Servicios educativos

Subsector:
611 Servicios educativos

Rama:
6116 Otros servicios educativos

Subrama:
61162 Escuelas de deporte

Clase:
611621 Escuelas de deporte del sector privado. MÉX

611622 Escuelas de deporte del sector público. MÉX

El presente EC, una vez publicado en el Diario Oficial de la Federación, se integrará en el Registro Nacional de Estándares de Competencia que opera el CONOCER a fin de facilitar su uso y consulta gratuita.

Organizaciones participantes en el desarrollo del Estándar de Competencia

- Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV)
- Federación Internacional de Pelota Vasca Américas Academia
- Federación Mexicana de Frontón

Relación con otros estándares de competencia

Estándares relacionados

- EC0474 Acondicionamiento físico de jóvenes y adultos para el mantenimiento de la salud.

Aspectos relevantes de la evaluación

Detalles de la práctica:	• Se recomienda que la evaluación se lleve a cabo en una instalación deportiva y durante su jornada laboral; sin embargo, pudiera realizarse de forma simulada si el área de evaluación cuenta con los materiales, insumos, e infraestructura suficientes para desarrollar todos los criterios especificados en el presente EC.
Apoyos/Requerimientos:	• Una Cancha de Frontball con los señalamientos reglamentarios • De 10 a 12 pelotas de Frontball • 8 conos • 3 bastones • 3 aros • Rollo de cinta de 5 cms. o tiza • Red de tenis con bases • Dispensador de agua para hidratación

Duración estimada de la evaluación

- 30 minutos en gabinete y 4 horas 30 minutos en campo, totalizando 5 horas

Referencias de Información

- Reglamento del Frontball , FIPV
- Fichas pedagógicas Frontball, FIPV

II.- Perfil del Estándar de Competencia

Estándar de Competencia

Entrenamiento de jugadores amateurs en el juego de Frontball

Elemento 1 de 3

Instruir a jugadores amateurs en los principios básicos y reglamento del Frontball

Elemento 2 de 3

Instruir a jugadores amateurs para desarrollar ejercicios intermedios para la práctica del Frontball

Elemento 3 de 3

Dirigir a jugadores amateurs en las técnicas de juego del Frontball

III.- Elementos que conforman el Estándar de Competencia

Referencia	Código	Título
1 de 3	E2763	Instruir a jugadores amateurs en los principios básicos y reglamento del Frontball

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Instruye en el manejo de la pelota:
   - Indicando al jugador que lance y atrape con mano derecha y repita el ejercicio con mano izquierda,
   - Indicando al jugador que golpee y atrape con mano derecha y repita el ejercicio con mano izquierda,
   - Indicando al jugador que golpee con mano derecha y enseguida con mano izquierda y mantenga el ejercicio de forma continua, e
   - Indicando al jugador que aplauda antes de atrapar o golpear la pelota.

2. Instruye en el manejo de la pelota y ubicación en el espacio:
   - Indicando al jugador que lance, de ½ vuelta sobre sí mismo, atrape con mano derecha y repita con mano izquierda,
   - Indicando al jugador que lance con mano derecha, de ½ vuelta sobre sí mismo y atrape con mano izquierda,
   - Indicando al jugador que lance de lado entre las piernas, atrape con mano derecha y repita con mano izquierda, e
   - Indicando al jugador que lance y atrape detrás de la espalda.

3. Instruye en el control de la trayectoria de la pelota:
   - Indicando al jugador que lance la pelota al compañero, que atrape y relance,
   - Indicando al jugador que golpee la pelota hacia el compañero, que atrape y golpee nuevamente,
   - Indicando al jugador que golpee la pelota hacia el compañero, que de 2 piques y controle y devuelva, e
   - Indicando hacer el circuito de conos bastones y aros picando la pelota con la mano derecha, repitiendo con la mano izquierda e intercalando mano derecha, mano izquierda.

4. Instruye en el golpeo básico de la pelota en el frontis:
   - Indicando al jugador que golpee la pelota contra el frontis, solo con mano derecha y posteriormente solo con mano izquierda,
   - Especificando que se permiten 2 piques máximo de la pelota en el suelo luego del rebote en el frontón, e
   - Indicando al jugador que posteriormente alterne las manos para el golpeo.

5. Instruye en el juego de la puerta:
   - Ubicando a un jugador en el frontón y los demás detrás de la línea de saque,
   - Indicando a los que están detrás de la línea de saque que golpeen uno a la vez, de modo que rebote en el frontón con uno o dos piques en el suelo, e

- Indicando al jugador que está en el frontón que tiene que intentar atraparla o tocarla para que pueda salvarse e ir a golpear y cambiar con el jugador que falló.

6. Instruye en el juego de la pelota sin parar:
- Especificando que se deben respetar las reglas de juego,
- Especificando que se juega con 4 pelotas a la vez,
- Especificando que juegan de 4 a 5 jugadores,
- Especificando que la pelota debe dar uno o dos piques en el frontón,
- Indicando a los jugadores que pueden golpear cualquier pelota, e
- Indicando que el objetivo es mantener al menos una pelota el mayor tiempo posible.

7. Evalúa el nivel de desempeño del jugador en los principios básicos:
- Especificando que la pelota debe dar uno o máximo dos piques en el frontón antes de ser golpeada por el jugador,
- Indicando al jugador que debe realizar 5 golpes consecutivos, e
- Indicando que de los 5 golpes a realizar al menos dos deben ser con un solo pique.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. La evaluación de conocimiento de las reglas de juego del Frontball elaborada:
- Incluye cuestionamiento relativo a la descripción del juego,
- Incluye cuestionamiento relativo a las características del saque,
- Incluye cuestionamiento relativo a los puntos y tanteo,
- Incluye cuestionamiento relativo a las dimensiones, zonas y marcas de la cancha,
- Incluye cuestionamiento relativo al uso de accesorios de protección, e
- Incluye cuestionamiento relativo a los jueces en competición oficial.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Reglas de juego del Frontball	Conocimiento

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Orden	La manera en que respeta la secuencia de los ejercicios correspondientes a los principios básicos del juego de Frontball indicando se realicen de los más sencillos a los que tienen un mayor grado de dificultad.

GLOSARIO

1. Frontis	Pared principal del frontón sobre la que se lanza la pelota.

Referencia	Código	Título
2 de 3	E2764	Instruir a jugadores amateurs para desarrollar ejercicios intermedios para la práctica del Frontball

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Instruye en el juego del cuadrado:
   - Indicando al jugador que golpee la pelota por cada uno de los tres cuadrados 5 veces,
   - Indicando al jugador que avance hacia atrás en cada cuadrado una marca del piso conforme vaya teniendo éxito en sus golpes, e
   - Indicando al jugador que alterne ambas manos conforme vaya dominando el golpe con una sola mano.

2. Instruye en el juego de ping pong mano a mano:
   - Indicando al jugador que para el ping pong deberá la pelota golpear en el suelo antes de que la pelota toque la pared, e
   - Indicando al jugador que al regreso de la pelota solo puede picar una vez y golpear nuevamente.

3. Instruye en el juego de tenis mano a mano:
   - Indicando al jugador que golpee la pelota enviándola al otro jugador ubicado del otro lado de la red, dando un pique y espere a que le devuelvan la pelota con otro golpe y responda después de un pique, e
   - Indicando al jugador que debe adaptar los golpes de acuerdo a la trayectoria, de abajo hacia arriba y de arriba hacia abajo.

4. Instruye en los juegos de columna:
   - Indicando a los jugadores que se formen en fila al centro de la cancha,
   - Especificando que deben de golpear la pelota e inmediatamente ubicarse detrás del último jugador de la fila para dar espacio a que golpee el próximo jugador,
   - Especificando que la pelota solo debe da dar un pique,
   - Indicando que deben de controlar no dar golpes altos por arriba de la línea de 2.5mts golpeando la pelota de arriba hacia abajo,
   - Indicando que deberán de repetir el juego ahora dando los golpes por arriba de la línea de 2.5mts golpeando la pelota de abajo hacia arriba, e
   - Indicando que deberán de repetir el juego ahora dando los golpes estando parados más allá de la línea del suelo de 2.5mts golpeando la pelota lo suficientemente fuerte para que llegue a esa zona.

5. Instruye en el juego de cruce:
   - Ubicando a un jugador en cada mitad de la cancha,
   - Indicando a cada jugador que golpee la pelota enviándola al otro jugador ubicado del otro lado de la cancha, dando un solo pique,
   - Indicando que deberán de usar mano derecha o izquierda dependiendo del lado de la cancha que se les asigne, e
   - Indicando que después de cada 5 golpes alternen la cancha.

6. Instruye en el juego largo y corto:
   - Dividiendo la cancha a lo largo en tres zonas,

- Ubicando a los jugadores a la mitad de la cancha,
- Indicando al jugador 1 que lance la pelota contra el frontón de modo que aterrice en la zona más cercana al frontis,
- Indicando al jugador 2 que atrape la pelota y se la alcance al jugador 1,
- Indicando al jugador 1 que ahora lance la pelota contra el frontón de modo que aterrice en la zona más alejada al frontis,
- Indicando al jugador 2 que atrape la pelota y se la alcance al jugador 1,
- Especificando que se deben hacer 10 tiros (5 cortos y 5 largos) y cambiar de posición, e
- Indicando que se deberá de repetir el juego ahora golpeando la pelota.

7. Instruye en el juego de la cruz:

- Distribuyendo mínimo 8 conos en círculo dentro de la cancha,
- Indicando al jugador que deberá de alcanzar a la pelota en cada círculo y golpearla,
- Indicando al jugador que deberá de golpear con mano derecha cuando se desplaza hacia el lado derecho,
- Indicando al jugador que deberá de golpear con la mano izquierda cuando se desplaza hacia el lado izquierdo,
- Lanzando la pelota al cono más cercano, y esperando a que el jugador se desplace y devuelva la pelota con golpe, y
- Lanzando la pelota al siguiente cono más cercano hasta completar la vuelta.

8. Evalúa el nivel de desempeño del jugador en los ejercicios intermedios:

- Marcando una línea a 3mts del frontis,
- Especificando que la pelota debe dar máximo un pique en el frontón antes de ser golpeada por el jugador,
- Indicando a los jugadores que deben realizar 10 golpes consecutivos alternados,
- Especificando a los 2 jugadores que 5 golpes deben rebasar la marca de 3 metros y 5 deben de caer en la marca, y
- Especificando que si la mano hábil es la derecha, al menos un golpe tiene que ser con la izquierda, o en su caso si la mano hábil es la izquierda, al menos un golpe tiene que ser con la derecha.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. La cancha de Frontball preparada:

- Tiene las marcas de los tres cuadros en el frontis para el juego de cuadrado,
- Tiene las instalada la red para el juego de tenis,
- Tiene los 8 conos dispersos en círculo para el juego de la cruz, y
- Tiene la línea a 3 mts del frontis para la evaluación.

Referencia	Código	Título
3 de 3	E2765	Dirigir a jugadores amateurs en las técnicas de juego del Frontball

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Coordina el juego de a dos:
   - Distribuyendo mínimo 8 conos en círculo dentro de la cancha,
   - Especificando a los dos jugadores que deben golpear la pelota y desplazarse hacia un cono,
   - Recomendando que controlen el golpe para ganar tiempo y llegar cómodos a los conos,
   - Especificando que se podrá reducir o aumentar la distancia entre los conos, e
   - Indicando que deben golpear el 50% con mano derecha y el 50% con mano izquierda.

2. Coordina la práctica de saque y devolución:
   - Indicando que con el golpe la pelota deberá pasar la línea de saque,
   - Indicando que la devolución de la pelota deberá de caer en zona de juego,
   - Solicitando que la pelotea sea golpeada dirigiéndola de izquierda a derecha y de corto a largo, y
   - Recomendando que el receptor busque tiros paralelos.

3. Coordina la práctica de zonas en el piso:
   - Marcando zonas en el piso,
   - Indicando al jugador que golpee / lance la pelota suavemente al medio de la cancha dando el segundo golpe de aire dirigiendo la pelota a una de las zonas marcadas en el piso,
   - Indicando que se continué de la misma forma con todas las zonas, y
   - Variando los tamaños y secuencia de las zonas marcadas en el piso.

4. Coordina la práctica cancha chica / cancha grande:
   - Marcando una zona de juego más grande/chica en el piso,
   - Indicando que el juego se realizara respetando las reglas del Frontball, y
   - Especificando que deberán de adaptarse a las características de la zona de juego, de lo contrario los puntos no serán válidos.

5. Evalúa el nivel de dominio del jugador de las zonas de la cancha:
   - Dividiendo en cuatro partes iguales la zona válida del frontis,
   - Dividiendo en cuatro partes iguales la zona válida del suelo,
   - Indicando que el juego se realizara respetando las reglas del Frontball,
   - Especificando que la pelota debe acertar por lo menos una vez en cada zona marcada del frontis y suelo, y
   - Emitiendo recomendaciones durante el desarrollo del juego 1 vs 1.

6. Evalúa el nivel de dominio del jugador en golpeo de desplazamiento:
   - Dividiendo en cuatro partes la parte externa de la zona válida del suelo,
   - Asignando distinto puntaje a cada zona antes de iniciar el juego,
   - Determinando en que puntaje se gana el partido,
   - Indicando que el juego se realizara respetando las reglas del Frontball, y
   - Emitiendo recomendaciones durante el desarrollo del juego 1 vs 1.