



PROYECTO EDUCA JUGANDO
PROGRAMA DE ACTIVIDAD FÍSICA
Y DEPORTE EN EDAD ESCOLAR



3. VALORACIÓN DEL ENTRENADOR

Dato obligatorio

FIRMA:

NOMBRE Y APELLIDOS ENTRENADOR/DELEGADO: _____

CENTRO ESCOLAR: _____ MUNICIPIO: _____

DEPORTE: _____ CATEGORÍA: _____ FECHA DEL ENCUENTRO: _____

Puntuación del comportamiento ENTRENADOR DEL RIVAL	NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	SIEMPRE
Apoya a sus deportistas frente a errores o aciertos.	1	2	3	4
Proporciona instrucciones técnico/tácticas a sus deportistas	1	2	3	4
Acepta las decisiones arbitrales con respeto	1	2	3	4
Respeto al público y tiene un comportamiento adecuado	1	2	3	4

Puntuación del comportamiento del EQUIPO RIVAL	NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	SIEMPRE
Se animan entre los deportistas frente a errores o aciertos.	1	2	3	4
Acepta las decisiones arbitrales con respeto	1	2	3	4
Respeto a su entrenador y acepta las indicaciones	1	2	3	4
Respeto al público y tiene un comportamiento adecuado	1	2	3	4

Señala con una "X" la casilla que proceda

Tras la suma de las valoraciones otorgadas al entrenador rival (máximo 1 punto) y deportistas rivales (máximo 1 punto), en esta tabla se muestran todos los posibles resultados, una vez aplicada la fórmula correspondiente (valoración obtenida/16*= resultado).

TABLA DE EQUIVALENCIAS AL ENTRENADOR

VALORACIÓN	RESULTADO
4/16=	0.25
5/16=	0.31
6/16=	0.37
7/16=	0.43
8/16=	0.50
9/16=	0.56
10/16=	0.62
11/16=	0.68
12/16=	0.75
13/16=	0.81
14/16=	0.87
15/16=	0.93
16/16=	1



TABLA DE EQUIVALENCIAS A LOS DEPORTISTAS

VALORACIÓN	RESULTADO
4/16=	0.25
5/16=	0.31
6/16=	0.37
7/16=	0.43
8/16=	0.50
9/16=	0.56
10/16=	0.62
11/16=	0.68
12/16=	0.75
13/16=	0.81
14/16=	0.87
15/16=	0.93
16/16=	1

*16=1 punto máxima puntuación posible