

I. COMUNIDAD AUTÓNOMA

3. OTRAS DISPOSICIONES

Consejería de Presidencia, Turismo, Cultura y Deportes

5232 Resolución de 5 de octubre de 2022, de la Dirección General de Deportes, por la que se aprueban las bases de participación y las reglas técnicas de las modalidades deportivas incluidas en el campeonato de promoción deportiva de la Región de Murcia correspondiente al programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar de la Región de Murcia para el curso 2022/2023."

En cumplimiento de lo dispuesto en la Ley 8/2015, de 24 de marzo, de la Actividad Física y el Deporte de la Región de Murcia y en uso de las competencias que la misma le atribuye, la Consejería de Presidencia, Turismo, Cultura y Deportes, mediante Orden de 21 de septiembre de 2022 ha aprobado el programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2022/2023.

En el Artículo Segundo de dicha Orden se definen las modalidades de participación programadas, entre las que se encuentra el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en las categorías Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil.

Visto el Artículo Tercero de la Orden de 21 de septiembre de 2022, de la Consejería de Presidencia, Turismo, Cultura y Deportes, por el que se aprueba el programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2022/2023, y en virtud de las atribuciones que tengo conferidas para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo adecuado del programa,

Resuelvo:

Aprobar las Bases de Participación y las Reglas Técnicas de cada una de las modalidades deportivas incluidas en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, en las categorías Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil y que figuran en los Anexos I, II, y III de la presente Resolución, de acuerdo con lo establecido en el Artículo Tercero, de la Orden de 21 de septiembre de 2022, de la Consejería de Presidencia, Turismo, Cultura y Deportes, por la que se aprueba el programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2022/2023.

Murcia, 5 de octubre de 2022.—El Director General de Deportes, Francisco Javier Sánchez López.

ANEXO I

Bases de participación del campeonato de promoción deportiva de la Región de Murcia correspondiente al programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2022/2023

1. Normas generales

El sistema de competición de cada actividad deportiva será establecido por las reglas técnicas que figuran en los Anexos II y III. No obstante, para la Fase Municipal, los Ayuntamientos podrán adaptar las reglas técnicas a su propia realidad deportiva, previa autorización de la Dirección General de Deportes.

Para lo no previsto en las reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por los reglamentos de las respectivas Federaciones Deportivas de la Región de Murcia, aplicables a cada categoría o en su defecto por lo dispuesto por las Federaciones Deportivas Españolas correspondientes.

2. Participación

La participación se hará como norma general a través de un centro de enseñanza; no obstante, con carácter excepcional, la Dirección General de Deportes, a propuesta del Ayuntamiento respectivo, podrá autorizar la participación de alumnos de dos centros de enseñanza en el mismo equipo, siempre que los deportistas que se incorporen al centro de enseñanza de referencia no estén participando en el Campeonato de Promoción Deportiva a través de su centro de enseñanza en la misma modalidad deportiva, que no participen en el Campeonato de Rendimiento de la Región de Murcia en la modalidad deportiva en la que se inscriben, y que con su inscripción se complete un equipo.

Como regla general, no se limita la participación de un escolar deportista en el número de deportes de equipo o individuales que estime conveniente, salvo las siguientes excepciones:

* Categorías alevín, infantil, cadete y juvenil, en las modalidades deportivas de baloncesto, balonmano, fútbol sala y voleibol, solo podrán inscribirse en el acta de un partido, dos escolares que estén inscritos en el Campeonato de Rendimiento, es decir, que sea federado. Se considerará inscrito en el campeonato de rendimiento si su licencia federativa está en vigor el 1 de enero de 2023 o fecha posterior, en la misma modalidad deportiva.

* En la modalidad de vóley playa, en cualquiera de sus categorías, no podrán participar deportistas inscritos en el Campeonato de Rendimiento (federado) en la modalidad de vóley playa o en la modalidad de voleibol.

* En la modalidad de fútbol sala en cualquiera de sus categorías, tendrán consideración de deportistas federados los inscritos en el Campeonato de Rendimiento (federado) en la modalidad de fútbol sala y de fútbol. Queda exenta de esta norma la modalidad de fútbol 8 femenino.

* En baloncesto 3x3 solo podrá inscribirse en acta un deportista inscrito en el Campeonato de Rendimiento (federado) en la modalidad de baloncesto.

En aquellas situaciones en las que los encuentros correspondientes a los Campeonatos de Promoción Deportiva y Rendimiento coincidan en día y hora, quedará a criterio del deportista, la elección del encuentro en el que va a participar.

Se podrá participar en la categoría inmediatamente superior, de acuerdo con lo que establezcan las reglas técnicas de cada deporte y, supletoriamente, la normativa federativa.

Un centro docente podrá participar en la Fase Municipal, previa autorización del Ayuntamiento respectivo, con más de un equipo del mismo deporte en la misma modalidad (masculino y/o femenino) y categoría. En caso de que se clasifique para la Fase Intermunicipal, podrá incluir a todos los deportistas de los equipos de esa modalidad deportiva en el equipo clasificado.

Los Ayuntamientos que no tengan centros de enseñanza secundaria podrán participar en la Fase Intermunicipal o Interlocal con equipos municipales compuestos por escolares de su municipio y, en su caso, de otros municipios próximos que tampoco cuenten con centros de educación secundaria hasta completar los equipos y siempre que dichos escolares, no participen a través de sus centros docentes. Corresponde a la Dirección General de Deportes autorizar la participación de estos equipos y determinar el procedimiento de formalizar la inscripción en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia.

Se disputará Fase Regional, en cualquiera de las modalidades deportivas convocadas en este programa, cuando existan participantes de, al menos, cinco Ayuntamientos de nuestra Región.

3. Edades

Podrán participar en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia todos los deportistas cuyas edades estén comprendidas en las que se detallan en la normativa técnica correspondiente.

4. Modalidades deportivas programadas

a) Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, categoría **Benjamín. Nacidos 2013-2014.**

Deportes equipo	Modalidad	Participación dep. inferior categoría	Participación dep. superior categoría	Premiación
Multideporte: Balonmano 5x5 - Fútbol Sala 5x5	Mixto	No	No	1 trofeo a los dos primeros equipos clasificados. Máx. medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Baloncesto 3x3	Composición libre de equipos	No	No	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Máx. medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Fútbol 8	Femenino	No	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 12 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Mate	Mixto	No	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Rugby Cinta	Mixto	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 7 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.

Deportes individuales	Modalidad	Participación dep. inferior categoría	Participación dep. superior categoría	Premiación
Campo a Través	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual.
Ciclismo Gymkana-BTT	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. Medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual.
Duatlón - Triatlón	Masculina /Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo. 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual federada y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual escolar..
Jugando al Atletismo Benjamín	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
"Nano, Nana" practica Grecorromana	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Tenis de Mesa	Composición libre de equipos	No	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Bádminton	Mixto	No	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.

b) Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, categoría **Alevín. Nacidos 2011-2012**

Deportes de equipo	Modalidad	Participación dep. inferior categoría	Participación dep. nacidos en 2010	Premiación
Baloncesto	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	Si	Si	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Máx. medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Baloncesto 3 x 3	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	Si	Si	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Balónmano	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	Si	Si	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Máx. medallas: 12 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Fútbol 8	Femenina	Si	Si	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 12 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Fútbol Sala	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	Si	Si	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Máx. Medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Mate	Mixto	Si	Si	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Rugby Cinta	Mixto	Si	Si	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 7 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Minivoley	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	Si	Si	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Máx. medallas: 8 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Voley Playa	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	Si	Si	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.

Deportes Individuales	Modalidad	Participación dep. inferior categoría	Participación dep. nacidos en 2010	Premiación
Ajedrez	Composición libre de equipos	Sí	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo. 1 medalla a los tres clasificados en cat. Individual.
Atletismo	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. Medallas: 8 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo. 1 medalla a los tres clasificados en cat. Individual.
Bádminton	Mixta	Sí	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Dominó	Composición libre de equipos	Si	No	1 trofeo a los tres Centros clasificados. Máx. medallas: 2 (deportistas) + 1 (entrenador) a las tres parejas clasificadas.
Campo a través	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual.
Duatlón-Triatlón	Masculina /Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual federada. 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual escolar.
Boxeo Formas Combat	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo. 1 medalla a los tres clasificados en cada prueba en cat. Individual.
Ciclismo Gymkana-BTT	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Max. Medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual.
Jugando al Atletismo Alevín (Track´athlon)	Mixto	No	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 8 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Orientación	Masculina /Femenina	No	No	1 trofeo a los tres centros clasificados. Máx. medallas: 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por centro y 1 medalla a los tres clasif. cat. ind.
Petanca	Composición libre de equipos	Si	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Nano, Nana, practica Grecorromana	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	Si	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Tenis de Mesa	Composición libre de equipos	Si	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.

c) Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, categorías
Infantil (2009-2010), Cadete (2007-2008), Juvenil (2005-2006) y Open.

Deportes de equipo	Modalidad	Participación dep. inferior categoría	Participación dep. 2003/2004 en cat. juvenil	Premiación
Baloncesto	Masculina/ Femenina	Si	Si	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Máx. medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Balonmano	Masculina/ Femenina	Si	Si	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Máx. medallas: 12 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Fútbol Sala	Masculina/ Femenina	Si	Si	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Max. Medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Voleibol	Masculina (opción incluir féminas)/ Femenina	Si	Si	1 trofeo a los dos equipos clasificados. Máx. medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Voley Playa	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si	Si	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.

Deportes Individuales	Modalidad	Participación dep. inferior categoría	Participación dep. 2003/2004 en cat. juvenil	Premiación
Ajedrez Open	Composición libre de equipos	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo. 1 medalla a los tres clasificados en cat. Individual.
Dynamic New Athletics (infantil) Atletismo (cadete y juvenil)	Mixto (infantil) Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina (cad.y juv.)	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Max. Medallas: 8 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo. 1 medalla a los tres clasificados en cat. Individual.
Bádminton (infantil y cadete)	Mixta	Si	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 6 (deportistas) +1 (entrenador) por equipo.
Dominó Open	Composición libre de equipos	Si	No	1 trofeo a los tres Centros clasificados. Máx. medallas: 2 (deportistas + 1 (entrenador) a las tres parejas clasificadas.
Campo a través	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual.
Duatlón-Triatlón (Infantil y Cadete)	Masculina / Femenina	No	No	1 trofeo a los tres equipos clasif. Máx. medallas: 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo. 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual escolar.
Boxeo Formas Combat	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 10 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo. 1 medalla a los tres clasificados en cada prueba en cat. Individual.
Orientación	Masculina/ Femenina	No	No	1 trofeo a los tres centros clasificados. Máx. medallas: 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por centro y 1 medalla a los tres clasif. en cat. Individual.
Petanca Open	Composición libre de equipos	Si	No	1 trofeo a los tres equipos clasificados. Máx. medallas: 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo.
Tenis de Mesa	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si	No	1 trofeo a los cuatro equipos clasificados. Máx. medallas: 5 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo en cat. masculina y 4 (deportistas) + 1 (entrenador) por equipo en cat. femenina.

A propuestas de los Ayuntamientos o Federaciones Deportivas se podrán organizar competiciones de otros deportes no convocados expresamente, siempre que el número de inscripciones así lo aconseje. Su autorización corresponderá a la Dirección General de Deportes.

5. Desarrollo de la competición

A la vista de las inscripciones presentadas por los centros educativos y teniendo en cuenta la modalidad deportiva, la Dirección General de Deportes fijará la fecha de comienzo y finalización de la competición, a la que habrán de ajustarse todos los participantes en el ámbito municipal, interlocal, intermunicipal y fase final.

A) Con carácter general las competiciones de los deportes de equipo se desarrollarán en tres fases:

1) Fase Municipal -Interlocal

Se desarrollará en el ámbito del municipio, organizada por el Ayuntamiento o Comité Municipal correspondiente.

Los Ayuntamientos que tengan poca participación en una o varias modalidades deportivas podrán unirse con otros Ayuntamientos de sus mismas características y de su mismo Grupo en una Fase Interlocal, para lo que se podrá crear un Comité Interlocal.

Los partidos y competiciones correspondientes a la Fase Municipal se disputarán con arreglo al calendario e instalaciones que marquen los respectivos comités locales o interlocales, sin perjuicio de las normas generales que dicte la Dirección General de Deportes.

El número de equipos participantes en esta fase lo establecerá cada municipio atendiendo a criterios organizativos.

2) Fase Intermunicipal

Se desarrollará en el ámbito intermunicipal de cada grupo organizado por dicho comité. Podrán acceder a ella directamente todos los equipos campeones de sus respectivas Fases Municipales e interlocales. No obstante podrán clasificarse más equipos para completar grupos. Los criterios de selección, entre otros que puedan ser propuestos por los respectivos Comités Intermunicipales, serán los siguientes:

- a) Número de equipos participantes en la Fase Municipal.
- b) Clasificación obtenida en la Fase Municipal.

Se podrán realizar agrupaciones, una vez conocida la participación y atendiendo a los siguientes criterios: proximidad geográfica y participación.

3) Fase Final.

A) Los equipos clasificados por deporte jugarán la Fase Regional, que constará de Cuartos de Final, Semifinal y Final Regional.

Clasificarán para esta fase los equipos campeones de cada uno de los agrupamientos. También podrán seleccionarse otros equipos de aquellas agrupaciones que hayan acreditado mayor participación en la Fase Intermunicipal, cuando sean necesarios para completar el número de finalistas.

B) En los deportes individuales podrán realizarse fases municipales, intermunicipales, jornadas y final regional, cuyo sistema de competición, clasificación y calendario será establecido por la Dirección General de Deportes una vez conocida la participación.

El número de deportistas y equipos participantes lo establecerá cada Ayuntamiento en la fase municipal y la Dirección General de Deportes en la fase Intermunicipal y Final Regional, atendiendo a criterios organizativos.

6. Aspectos generales

Las actividades, como norma general, se desarrollarán según las reglas técnicas aprobadas por la Dirección General de Deportes. No obstante, los Ayuntamientos podrán adaptar las reglas técnicas atendiendo a las características de sus centros de enseñanza y de los participantes en las actividades deportivas.

Los entrenadores y/o delegados, dentro del espíritu formativo que debe caracterizar esta actividad, procurarán que todos los deportistas inscritos jueguen durante un tiempo significativo a lo largo del encuentro.

Las instalaciones designadas para la celebración de cualquier encuentro deberán ser reglamentarias en todas sus exigencias (medidas, señalizaciones, aparatos, porterías, zonas de protección, etc.).

Con el fin de trasladar a los jóvenes una educación en valores en relación con la ecología y limpieza, ya se celebre la actividad en pabellones de deportes o al aire libre, al finalizar la prueba dichas instalaciones deberán quedar limpias de objetos contaminantes o residuos: botellas, bolsas, papeles, etc. A tal fin se proporcionarán a los delegados y entrenadores bolsas de basura para que dichos objetos sean recogidos por todos los participantes al finalizar la actividad.

7. Inscripciones

La inscripción permite estar dado de alta en el programa de Actividad Física y Deporte en Edad Escolar. Los centros educativos que participen en el Campeonato de Promoción Deportiva deberán realizar la inscripción en la página Web <http://deportescolar.carm.es/DeporteEscolar/> que tendrá que ser validada por el Ayuntamiento correspondiente, si cumple los requisitos exigidos en la normativa. Con ello se entiende que dan por conocida la presente normativa y la aceptan plenamente. No obstante, para participar en las Jornadas y Fase Regional de los deportes individuales, se deberá cumplimentar en la misma plataforma una inscripción específica.

8. Altas y bajas

Las altas y bajas que se produzcan en cualquiera de las fases de competición se tramitarán ante los Ayuntamientos correspondientes mediante la plataforma de inscripción.

9. Documentación

Para participar en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, en las categorías benjamín, alevín, infantil, cadete y juvenil, los deportistas deberán estar en posesión del **DNI, ficha deportiva, pasaporte individual o tarjeta de residencia** en caso de deportistas extranjeros.

En el desarrollo de la competición, en todas sus fases, los delegados de los centros escolares, deberán aportar la siguiente documentación de cada uno de los deportistas, cuando así se lo exija el personal de la organización.

a) **Ficha deportiva** en el modelo facilitado por la Dirección General de Deportes, cumplimentada en todos sus apartados y diligenciada por el centro educativo al que pertenezca el deportista. La ficha deportiva podrá ser sustituida por cualquiera de los siguientes documentos: DNI, pasaporte, ficha federativa o

tarjeta de residencia. Estos documentos deben ser originales. No se admitirán duplicados, fotocopias, ni resguardos de solicitud de estos documentos.

b) **Formulario de inscripción** en el impreso oficial o bien de manera digital desde la plataforma de inscripción, validado por el Ayuntamiento correspondiente, por la organización o bien por la propia Dirección General de Deportes.

No se permitirá la participación de un deportista en la competición si no presentan los documentos antes relacionados. Si algún deportista participa sin disponer de la documentación antes relacionada o sin estar inscrito en el programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar", la responsabilidad recaerá sobre el delegado del equipo y subsidiariamente sobre el Centro de Enseñanza.

10. Cambio de fecha de los encuentros

Los partidos se celebrarán en lugar, día y hora designados por los respectivos comités en cada fase. En el caso que se modifique la fecha de un partido, éste deberá adelantarse y disputarse con una antelación mínima de tres días a la fecha de la siguiente jornada. Si un equipo desea cambiar la fecha de celebración de un encuentro, lo deberá comunicar por escrito al Comité que corresponda, con al menos 10 días de antelación, motivando documentalmente la solicitud. El Comité correspondiente, recabará información a los equipos afectados por el cambio de fecha y, de mutuo acuerdo con éstos, autorizará la fecha de celebración del partido.

Dicho cambio solo podrá estar motivado por un viaje de estudios, previamente justificado por el director del centro escolar interesado, o por causas de fuerza mayor.

En todo caso, la fecha de un encuentro no podrá modificarse sin autorización del Comité correspondiente.

Cuando no se autorice el cambio de fecha del encuentro, éste se celebrará en el día y hora previstos.

Los partidos se disputarán en la localidad que establezca el equipo que accede al cambio de fecha.

Los gastos que se deriven del cambio de fecha: desplazamientos y arbitrajes (en su caso), serán por cuenta del equipo que solicite el cambio.

11. Delegados

Cada centro educativo participante designará un delegado, mayor de edad, que será su representante en las competiciones, presentará la documentación y velará en todo momento por el buen comportamiento del equipo. Éste deberá estar presente durante el transcurso de la actividad deportiva.

No podrá dar comienzo un encuentro si no está presente, al menos, el entrenador o delegado de ambos equipos. Si un equipo se presenta a un encuentro sin entrenador o delegado, se considerará, a estos efectos, como equipo incompleto.

En todas las instalaciones donde se celebren las competiciones habrá una persona designada por el Ayuntamiento correspondiente, quien hará las funciones de delegado de campo.

Los Ayuntamientos cuyos equipos participen en encuentros de la Fase Final podrán nombrar un jefe de expedición, que acompañará a dichos equipos en sus desplazamientos. Si un equipo no presenta delegado, las funciones que le corresponden podrán ser desempeñadas por el jefe de expedición (responsable municipal), acreditado previamente por la Dirección General de Deportes.

12. Arbitrajes

Los árbitros, además de tener como función principal la de hacer cumplir la reglamentación y normativa de cada uno de los deportes, tendrán una labor pedagógica con el fin de conseguir el espíritu lúdico-educativo del programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar".

En la Fase Municipal/interlocal, los árbitros deberán ser designados por los propios Ayuntamientos.

En la Fase Intermunicipal, de los deportes de fútbol sala, balonmano, baloncesto y voleibol, los árbitros serán solicitados preferentemente a la Federación correspondiente por el municipio donde se celebre el encuentro, en el tiempo y forma establecidos por la misma. Si por causa de fuerza mayor no se dispusiese de árbitro, el municipio organizador, previa comunicación al equipo contrario, designará al que estime competente, tratando, en la medida de lo posible, que no sea de ninguno de los municipios de los equipos implicados.

Los árbitros deberán prestar especial atención a la verificación de la documentación, así como a que todos los participantes vayan equipados de forma adecuada para la práctica deportiva y los equipos vistan de manera uniforme de acuerdo con la normativa técnica de cada Federación.

Finalizado el partido entregarán copia del acta del encuentro a cada equipo, al responsable del Ayuntamiento o Dirección General de Deportes y el original para la federación correspondiente.

Cuando ante decisiones arbitrales, se den situaciones de protestas reiteradas o insultos de entrenadores, delegados o espectadores, el árbitro o Juez de la competición, parará el encuentro con la posibilidad de suspenderlo, hasta que se vuelva a una situación de normalidad. Si fuera necesario se solicitará la presencia de la fuerza pública.

Se procurará que los árbitros, en todas las Fases de competición: Municipal, Intermunicipal y Regional, minutos antes de celebrarse el encuentro, ya en el terreno de juego y en presencia de los entrenadores y delegados, se dirija a los jugadores de ambos equipos, tanto titulares como reservas, para trasladarle mensajes que hagan referencia al Juego Limpio, tales como actitudes de honestidad, responsabilidad, justicia, generosidad, etc.

13. Juez Único de Competición.

Por Resolución del Director General de Deportes se nombrará al Juez Único de Competición y a su suplente, que tendrá como funciones básicas las de naturaleza disciplinaria deportiva. Sus funciones concretas son las siguientes:

- a) Resolver las reclamaciones que se interpongan contra los Acuerdos de los Comités Municipales, Comités Interlocales e Intermunicipales.
- b) Resolver las reclamaciones que se interpongan durante las Finales Regionales.

14. Régimen disciplinario.

El régimen disciplinario de las competiciones convocadas en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia será establecido por la Dirección General de Deportes, siendo competentes, en materia de disciplina deportiva, los Comités Locales para la fase municipal, los Comités Interlocales para la fase interlocal, los Comités Intermunicipales para la fase intermunicipal y el Juez Único para las Jornadas y Finales Regionales.

ANEXO II

Reglas técnicas de las modalidades deportivas incluidas en el campeonato de promoción deportiva de la Región de Murcia en las categorías Benjamín y Alevín correspondientes al programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2022/2023

DEPORTES DE EQUIPO

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad de los participantes

Benjamín: nacidos en **2013–2014**.

Alevín: nacidos en **2011–2012**. Se permite la inscripción en acta de un alumno nacido en 2010 que esté cursando 5.º o 6.º de primaria, solo en caso de que el centro no participe en la modalidad deportiva de referencia en categoría infantil.

2. Composición de los equipos.

Benjamín: la participación se hará por equipos mixtos formados por escolares de un mismo centro educativo, excepto en fútbol 8 que será exclusivamente femenino, y el Baloncesto 3x3, que será de libre composición.

Alevín: La participación se hará por equipos masculinos (con la posibilidad de participación de féminas) o femeninos, formados por escolares de un mismo centro educativo, excepto en Rugby Cinta y Mate, que serán mixtos y fútbol 8 que serán exclusivamente femeninos.

3. Reglas Técnicas de aplicación subsidiaria

Lo no contemplado en estas reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por la normativa de la Federación Deportiva de la Región de Murcia correspondiente o, en su defecto, de la Federación Española.

B) REGLAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS

Baloncesto 3x3. – Benjamín y Alevín

1. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en el acta será de un máximo de 5 y el mínimo de 3. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores en categoría benjamín. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín en categoría alevín. Estos jugadores no perderán su categoría. Solo se permitirá un deportista federado en acta.

2. Sistema de competición.

La primera posesión del balón será sorteada. Después de cada posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple antes de poder anotar. Si anotasen sin salir de la línea de tres, la canasta será sumada en el marcador del equipo contrario y la posesión sería para este mismo equipo.

Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde detrás de la línea de medio campo con un pase.

Cuando un jugador tenga el balón en posesión agarrado con las dos manos, cualquier contacto o intento de robo será penalizado con falta.

Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía.

Las faltas se sacarán siempre desde banda. A partir de la quinta falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con un tiro libre y en caso de convertirlo, la posesión cambiará al equipo contrario, pero en caso de fallarlo, la posesión de balón continúa siendo para el equipo que ha lanzado el tiro libre.

Los jugadores serán eliminados al cometer su quinta falta personal. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

Las faltas intencionadas no se permitirán y serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón al equipo que ha lanzado el tiro libre.

Los partidos serán dirigidos por árbitros.

3. Campo de juego.

Las dimensiones del terreno de juego serán la mitad de una cancha de juego reglamentaria.

No obstante, en las fases municipal e intermunicipal, los respectivos comités podrán acordar modificar, tanto las dimensiones del terreno de juego como las de las líneas de tiro, para adaptarse a las condiciones de los espacios deportivos en los que se va a desarrollar esta actividad.

4. Tiempo de juego.

El juego finalizará al alcanzar un equipo 21 puntos con dos de ventaja, con una duración máxima de 20 minutos. Al final del tiempo, ganará el encuentro el equipo que haya alcanzado mayor puntuación.

5. Jugadores en juego y sustituciones.

Todos los jugadores inscritos en el acta deberán disputar un tiempo significativo del partido.

6. Descanso entre los periodos.

Si la duración del partido supera los 10 minutos, habrá un intervalo de tres minutos de descanso al llegar a los 10 minutos de juego. No obstante, el juego debe estar parado para procederse a decretar el descanso. El juego se reinicia en el mismo punto en el que ha quedado suspendido.

7. Tiempos muertos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por periodo de 1 minuto de duración.

8. Puntuación y clasificación.

Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triple, que valdrán 2 puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con la siguiente tabla de puntuación:

Partido ganado: 2 puntos.

Partido perdido: 0 puntos.

No presentado: - 1 punto.

9. Desempate.

En el caso de que un partido finalice en empate, los tres jugadores que en ese momento estén jugando por cada equipo, tendrán que lanzar un tiro libre cada uno, y ganará el encuentro el equipo que más enceste. Si persiste el empate, se procederá al sistema de "muerte súbita", lanzando cada vez un jugador y no repitiendo el mismo.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- 1) Resultado obtenido en los enfrentamientos entre los equipos implicados.
- 2) Mayor número de puntos conseguidos en los distintos partidos disputados.
- 3) Sorteo entre todos los equipos empatados.

Baloncesto – Alevín

1. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en acta será de **un máximo de 10 y el mínimo de 5**. No será de aplicación la "regla pasarela". Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín.

2. Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos "a reloj corrido".

3. Descanso entre los períodos

Habrán intervalos de dos minutos entre el primer y el segundo periodo, entre el tercer y el cuarto periodo y antes de cada periodo extra. Habrá un intervalo de diez minutos en la mitad del partido. En la fase regional por concentraciones no habrá descansos, excepto en la final que habrá un descanso de 5 minutos entre el primer y el segundo período.

4. Tiempo muerto

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de un minuto por periodo, además de uno adicional por cada parte, que no será acumulativo de la 1.^a y la 2.^a y que podrá ser utilizado en el periodo que se desee de cada una de las partes. En la fase regional por concentraciones, cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de 30 segundos.

Independientemente del momento del partido en el que se solicite el tiempo muerto, el cronometrador detendrá el tiempo durante el minuto solicitado.

5. Regla de los 3 segundos

Un jugador no debe quedarse más de tres segundos en la zona restringida del adversario mientras su equipo tiene el control del balón.

6. Regla de los 8 segundos

No será de aplicación esta regla.

7. Regla antipasividad

Se aplicará la regla antipasividad, siendo responsabilidad del árbitro controlarla.

8. Defensas ilegales

No se podrán realizar defensas zonales ni mixtas, tanto en medio como en todo el campo, siendo responsabilidad de los árbitros su control.

9. Línea de tres puntos

Se implanta la línea de tres puntos.

10. Tiros libres

Se lanzarán tiros libres cuando se sobrepasen la 4.^a falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de falta de equipo desde cero. Solo serán acumulativas en el cuarto periodo para los periodos extras.

11. Diferencia de 30 puntos

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 30 puntos de diferencia, se procederá de la siguiente manera:

- Finalizará el encuentro, siendo el resultado final el señalado en ese momento.

- Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán las canastas conseguidas; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta; se jugará a "reloj corrido".

12. Puntuación y clasificación

Ganará el partido el equipo que consiga sumar más puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 puntos.

13. Desempate

Si al finalizar un encuentro el resultado fuese de empate, se jugaría una prórroga de cinco minutos a "reloj corrido". Si persistiera el empate se lanzarán tiros libres alternativamente por cada equipo hasta deshacer el empate.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

1) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) de entre los equipos implicados.

2) Mayor diferencia de puntos (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.

3) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de puntos a favor.

Balonmano – Alevín

1. Número de jugadores.

El número de deportistas inscritos en acta será de **un máximo de 12 y el número mínimo de 5**. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín.

2. Tiempo de juego

Se jugarán 2 períodos de 20 minutos a "reloj corrido".

3. Descanso entre los periodos.

Entre el primer y el segundo periodo habrá 10 minutos de descanso. En la fase regional por concentraciones no habrá descansos, excepto en la final donde habrá un descanso de 5 minutos entre el primer y segundo período.

4. Tiempos muertos

Podrá solicitarse por cada equipo un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración, en la fase regional cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de 1 minuto de duración. Se puede pedir un tiempo muerto de equipo

sólo cuando se está en posesión del balón (bien cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Caso de ser necesaria la prórroga o prórrogas reglamentarias, los equipos no podrán disponer de ningún tiempo muerto.

5. Diferencia de 15 goles.

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 15 goles, se procederá de la siguiente manera:

1. Finalizará el partido, siendo el resultado final el señalado en ese momento.
2. Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán los goles conseguidos; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta.

6. Puntuación y clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga marcar más goles.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 punto

7. Desempate.

Si al finalizar el encuentro el resultado fuese de empate y fuera necesario determinar el vencedor se procederá al lanzamiento de tres tiros directos a puerta desde la línea de 7 m por cada equipo. Si persistiese el empate se efectuarán lanzamientos sucesivos desde la línea de 7 m hasta que se consiga deshacer el desempate.

En caso de empate a puntos entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- a) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) de entre los equipos implicados.
- b) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- c) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de goles a favor.

Fútbol 8 Benjamín y Alevín Femenino

1. Número de jugadoras.

El número de deportistas inscritas en acta será de **un máximo de 12 y el número mínimo de 5**. No se permite la participación de jugadoras de categoría inferior en categoría benjamín. Se permite la participación de jugadoras de categoría benjamín en categoría alevín. Estas jugadoras no perderán su categoría.

2. Tiempo de juego.

Para categoría Benjamín, se jugarán dos períodos de 20 minutos a "reloj corrido".

Para categoría Alevín, se jugarán dos períodos de 30 minutos a "reloj corrido".

3. Descanso entre periodos.

Entre el primero y segundo periodo habrá un descanso de 10 minutos.

4. Cambios y sustituciones.

Una vez comenzado el partido, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro o del auxiliar de mesa. Las jugadoras sustituidas podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

5. Diferencia de 10 goles.

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 10 goles, se procederá de la siguiente manera:

1. Finalizará el partido, siendo resultado final el señalado en ese momento.
2. Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán los goles conseguidos; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta.

6. Puntuación y clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga marcar más goles.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 punto

7. Desempate.

Si al finalizar el encuentro el resultado fuese de empate y fuera necesario determinar el vencedor se procederá al lanzamiento de 3 tiros por cada equipo desde el punto de penalti. Si persistiese el empate se efectuarán lanzamientos sucesivos hasta que se consiga deshacer el empate.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- 1) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) de entre los equipos implicados.
- 2) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- 3) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de goles a favor.

En esta modalidad deportiva, solo se disputará la final regional con un mínimo de 4 equipos por categoría.

Fútbol Sala – Alevín

1. Número de jugadores

El número deportistas inscritos en acta será de **un máximo de 10 y el número mínimo de 5**. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín.

2. Tiempo de juego.

Se jugarán dos períodos de 20 minutos a "reloj corrido".

3. Descanso entre periodos.

Entre el primero y segundo periodo habrá un descanso de 10 minutos. En la fase regional no habrá descansos, excepto en la final regional donde habrá un descanso de 5 minutos entre el primer y segundo período.

4. Tiempo muertos.

Podrá solicitarse por cada equipo un tiempo muerto en cada período de 1 minuto de duración.

5. Diferencia de 10 goles.

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 10 goles, se procederá de la siguiente manera:

1. Finalizará el partido, siendo resultado final el señalado en ese momento.
2. Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán los goles conseguidos; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta.

6. Puntuación y clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga marcar más goles.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 punto

7. Desempate.

Si al finalizar el encuentro el resultado fuese de empate y fuera necesario determinar el vencedor se procederá al lanzamiento de 3 tiros por cada equipo desde la línea de 6m. Si persistiese el empate se efectuarán lanzamientos sucesivos desde la línea de 6m hasta que se consiga deshacer el empate.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) de entre los equipos implicados.
- Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de goles a favor.

RUGBY CINTA (Alevín - Benjamín)**1. El Terreno**

El terreno de juego será de 40x20.

2. Número de Jugadores

El equipo constará de un mínimo de 4 y un máximo de 7 jugadores, estando siempre en el campo dos jugadoras féminas, con un total de 4 jugadores en

campo. Si un equipo queda con menos de 4 jugadores en el campo, el partido finaliza. Todos los jugadores inscritos en acta deben jugar al menos un periodo.

No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores en la categoría benjamín. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín en categoría alevín. Estos jugadores no perderán su categoría.

3. Cinta o cinturón y las cintas

Las cintas deben estar colocadas totalmente laterales a la altura de las caderas. Los cinturones deben de estar colocados por encima de la camiseta o peto de juego para no dificultar el agarre de las cintas. No se pueden meter las cintas dentro de los bolsillos de los pantalones, ni inventarse algún método que dificulte el agarrado de la cinta. Los cinturones deberán estar perfectamente ajustados para evitar que se produzcan lesiones por meter el dedo entre el cuerpo y el cinturón.

El incumplimiento de estas reglas será sancionado con la pérdida de posesión del balón.

4. El Tiempo. Duración del partido y sustituciones de jugadores.

El partido constará de dos periodos de 15 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos.

Los cambios se pueden efectuar en el momento que se crea oportuno durante el juego, siempre y cuando no influyan en el correcto funcionamiento del juego.

5. Marcar puntos

El objetivo del juego es marcar un ensayo. Para marcar ensayos en Rugby, normalmente los jugadores deben posar el balón detrás de la línea de ensayo. Por motivos de seguridad, y para adaptarnos a las instalaciones, los ensayos se contabilizarán cuando el jugador haya atravesado la línea de ensayo con el balón en sus manos.

Se considerará ensayo si el agarrado de cinta se produce en la cercanía de la línea aunque este jugador no la haya atravesado (agarrado a un 1 metro de la línea), siempre y cuando el defensor venga por detrás o por el lateral del atacante.

Si el agarrado de cinta se produce de manera frontal al atacante, en la cercanía de ensayo, se contabilizará como un agarrado.

Si el jugador tira el balón al suelo tras cruzar la línea de ensayo, no se contabilizarán los puntos y será cambio de posesión del balón con saque desde el suelo a 5 metros de la línea de ensayo.

Un ensayo tiene un valor de 1 punto, salvo cuando es un partido mixto, el ensayo de chica tiene un valor de 2 puntos.

6. Puesta en juego.

6.1 Saques de centro:

- Los partidos inician cada tiempo con un saque de centro.
- Después de cada ensayo, el juego lo iniciará el equipo que marcó con un saque de patada de volea. Esta patada se efectuará desde la mitad de su campo, estando todos los jugadores detrás del jugador que patea el balón. El saque deberá sobrepasar 5 metros de la línea de medio campo, quedando el balón dentro del campo contrario.
- Si el balón no sobrepasa los 5 metros del centro del campo.

- Si el balón sale por detrás de la línea de balón muerto o toca algún elemento por detrás de la línea de ensayo

- Si el balón sale directamente fuera sin haber botado dentro del campo

En estos tres casos el equipo que recibía el saque tendrá la posesión con un saque desde el suelo en el centro del campo.

- Si el balón bota dentro del campo y sale por la línea de touche se realizará un saque de lateral por donde salió el balón a favor del equipo que sacaba.

- Si el balón bota dentro del campo y sale por la línea de ensayo contraria se realizará un saque a 5 metros por donde salió el balón a favor del equipo que sacaba.

Se permite el control del balón con el pie en la recepción de un saque de centro.

Saques desde el suelo.

Rodar el balón con el pie hacia un compañero de equipo situado detrás del sacador.

6.2 Saques desde lateral.

Un jugador fuera del campo pasa hacia atrás a otro dentro del campo.

Si el balón o el jugador con balón salen fuera de la línea de touche o si el jugador se encuentra fuera del campo y toca el balón, (aunque esté el balón dentro del terreno de juego), la posesión pasa al otro equipo que reiniciará el juego con un saque desde el lateral. El equipo defensor deberá colocarse en su campo, a 5 metros del punto de saque.

7. Derechos y Deberes de los jugadores.

7.1 Jugadores defensores

Los jugadores defensores deben reducir el espacio del ataque para avanzar.

Los jugadores defensores no pueden tocar a los jugadores en posición de ataque.

Solo podrán coger las cintas y quitarlas de la cintura del jugador portador de balón. Todas las otras formas de contacto no están permitidas (tirar de la camiseta del jugador, obstruir al jugador atacante, luchar para conseguir el balón...etc.).

7.2 El Agarrado de la cinta.

El placaje consiste en quitar 1 de las 2 cintas al jugador que tiene el balón.

Si un jugador defensor quita 1 o las 2, al jugador atacante, éste deberá levantar la cinta para que el agarre se haga más visible para el árbitro o bien dejarla en el suelo, en el punto donde se produjo el agarrado. La cinta en el suelo facilitará la localización del punto de saque.

7.3 Fuera de juego.

Después de cada agarrado en el que se produzca una parada en el juego (saque desde el suelo, saque de lateral), el equipo defensor debe alejarse a 5 metros hacia su campo, detrás del punto de saque.

El incumplimiento de esta regla se sancionará con 5 metros de penalización y 5 nuevos ataques por defender en fuera de juego. El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción.

7.4 Acciones desleales de los defensores.

Los defensores no podrán lanzar la cinta de cualquier manera para dificultar su localización.

El jugador defensor que realiza el agarrado de cinta, no podrá interceptar un pase rápido del atacante si este decide pasarla en el espacio de 1 metro o 1 segundo a otro compañero. Podrá defender quitando cintas pero no sobre el balón.

El incumplimiento de esta regla se sancionará con 5 metros de penalización y 5 nuevos ataques por una acción desleal. El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción.

7.4.1 Los jugadores atacantes

Los jugadores atacantes deben correr hacia los espacios libres entre los defensores. Si no hay espacios libres, el jugador debe pasar el balón a otro que esté en mejor posición.

El equipo atacante tiene 5 oportunidades para atacar. Después de la quinta oportunidad se producirá un cambio de posesión con saque desde el suelo para el adversario.

Cuando a un jugador atacante, portador del balón, le quitan al menos 1 de sus cintas, en ese momento, puede pasar el balón a otro compañero sin realizar ninguna parada del juego, disponiendo de 1 metro o 1 segundo para poder pasar el balón. Ese agarrado de cinta se contabilizará como agarrado 1, 2,3...

Si no decidiese conectar con un pase en ese espacio, deberá volver al punto de placaje para reiniciar el juego desde un saque desde el suelo.

En Rugby Cinta no se puede pasar el balón hacia delante. Una mala recepción con caída del balón hacia delante tiene la misma consideración que un pase adelantado, denominado "avant".

El incumplimiento de esta regla será sancionado con la pérdida de posesión del balón por "avant". El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción, disponiendo de 5 nuevos agarrados de cinta.

7.5 Acciones desleales de los atacantes.

El jugador atacante nunca podrá realizar una acción que provoque contacto físico con los defensores.

El jugador atacante podrá correr hacia el espacio o evitar al jugador defensor, pero no podrá impedir que le agarren sus cintas haciendo un "rafut" o "hand-off", (poner la mano para evitar el agarre del defensor) o protegiendo sus cintas con la mano.

Un jugador no podrá jugar si no lleva las dos cintas a ambos lados de sus caderas. Podrá realizar los saques (tanto de lateral como desde el suelo) pero no podrá entrar en juego hasta que no lleve correctamente colocado el cinturón.

Si un jugador no tiene las dos cintas pegadas a sus caderas no puede jugar, (puede sólo rodar el balón para reiniciar el juego pero inmediatamente se debe pegar las cintas antes de jugar).

No están permitidos los giros consecutivos del jugador atacante para evitar el agarrado de cinta.

El incumplimiento de estas reglas será sancionado con la pérdida de posesión del balón. El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción, disponiendo de 5 nuevos agarrados de cinta.

7.5.1 Ir al suelo.

El Rugby Cinta es un juego en el que los jugadores tienen que estar siempre de pie.

Si el balón cae al suelo, (hacia atrás) el juego puede continuar y cualquiera de los dos equipos puede coger el balón, pero los jugadores no pueden tirarse al suelo para recogerlo ni para marcar ensayos.

El incumplimiento de estas reglas será sancionado con la pérdida de posesión del balón. El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción, disponiendo de 5 nuevos agarrados de cinta.

7.5.2 Recepciones y saltos.

No está permitido saltar para evitar el agarrado de una cinta. El resto de saltos que se produzcan no serán penalizados siempre y cuando no supongan situaciones peligrosas y no haya ningún oponente en un radio de 2 metros.

8. El árbitro.

El trabajo del árbitro es hacer que el juego sea tan seguro y agradable como sea posible, y no intervenir en las fases de juego salvo para indicar infracciones o informar de ventajas (deben recordar que no son los entrenadores de los equipos y que los participantes deben tener autonomía de decisión durante el juego).

9. Sanciones por anti juego.

Para el contacto deliberado o las faltas repetitivas el árbitro podrá sacar una tarjeta amarilla (expulsión temporal de cinco minutos pudiendo entrar otro jugador en su lugar) o una tarjeta roja (el jugador tiene que dejar el juego y su equipo juega con un jugador menos). Se adaptará este tiempo en partidos con reducción de tiempo por partes.

10. La ventaja.

En lugar de parar el partido cada vez que hay una falta, los árbitros pueden dar ventaja al equipo contrario si hay posibilidad de que éste pueda obtener una ventaja táctica o territorial.

Mate Benjamín – Alevín.

1.- Número de jugadores

Cada equipo estará compuesto de **10 jugadores como máximo**, teniendo como condición obligatoria, la participación de **2 participantes femeninas** (composición mixta) las cuales deberán estar siempre en pista. Solamente pueden estar en **el terreno de juego un máximo de 6**. Solo se podrán realizar las sustituciones en los cambios de set y podrán hacer un máximo de 3 cambios. El número mínimo de jugadores para comenzar un partido será de 4. Un jugador de cada equipo comenzará en el cementerio.

No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores en la categoría benjamín. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín en categoría alevín. Estos jugadores no perderán su categoría.

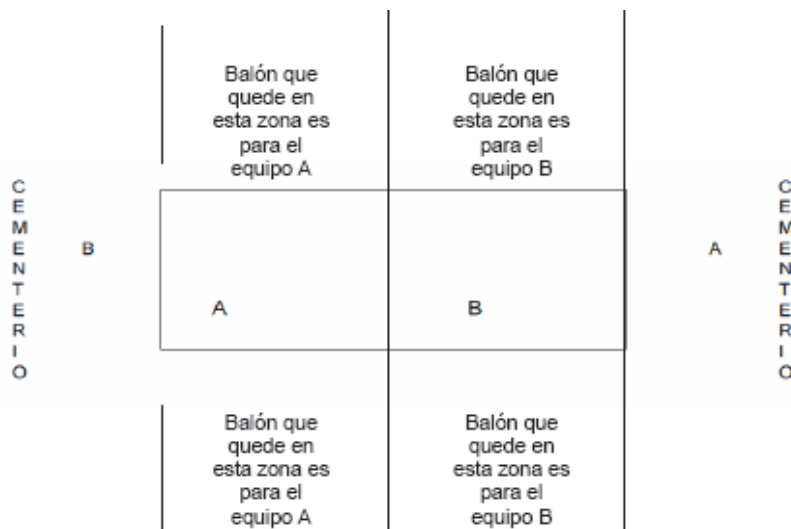
2. Tiempo de juego.

Como norma general, el tiempo de juego máximo para la finalización del partido es de 15 minutos a "reloj corrido". Terminará un set cuando un equipo haya "muerto" a todos los jugadores del equipo contrario, ganando el partido el equipo que antes consiga ganar dos set. No obstante, el tiempo del partido podrá modificarse atendiendo a criterios técnicos.

3. Dimensiones del terreno de juego y material.

Los campos de juego serán de forma rectangular. Las dimensiones del campo serán de 12 m (+ 2 m cementerio) x 6 m, delimitando la línea central divisoria entre ambos campos con cinta de balizar o similar. No obstante, las dimensiones y el tipo de superficie de juego se adaptarán a los espacios deportivos disponibles.

Se utilizará un balón de goma-espuma de forma que el impacto del mismo en cualquier parte del cuerpo no produzca dolor ni lesión.



4. Desarrollo del partido.

En primer lugar se procederá al sorteo del campo y puesta en juego del balón.

El saque inicial lo realizará el equipo que no eligió campo.

Antes del inicio de juego un jugador debe colocarse en su cementerio, debiendo volver al campo una vez haya "muerto" a un compañero.

Para los posteriores sets, la posesión del balón será alternativa, es decir, una vez cada equipo. Al término de cada set se realizará cambio de campo y un descanso de 2 minutos. Durante un set no habrá tiempos muertos.

El juego consiste en darles a los jugadores del equipo contrario con el balón en cualquier parte del cuerpo, lanzándolo desde el propio campo, sin que dé ningún bote anteriormente. Cuando el balón sale fuera del terreno de juego por las líneas de fondo (o la línea de prolongación del mismo) la posesión será para los jugadores del "cementerio". Cuando éste sale por los laterales (y no sobrepase las prolongaciones de la línea de fondo dicha líneas) será para el equipo de ese lado del campo.

El jugador, tras ser eliminado, una vez que se encuentre en el cementerio podrá optar entre:

* Lanzar a los oponentes: si elimina a algún jugador se salvará y recuperará su posición en su campo. Si por el contrario no acierta, se quedará hasta el final del juego en el cementerio.

* Si opta en su primer lanzamiento por pasar a un compañero, pierde la oportunidad de salvarse.

A) No se está "muerto".

1) Si el jugador atrapa el balón antes de que caiga al suelo después de lanzarlo un adversario. El jugador que lo ha lanzado quedará eliminado y por tanto tendrá que irse al cementerio.

2) Si le da el balón a un jugador pero otro compañero del mismo equipo lo coge antes de que caiga.

3) Después de que el balón haya tocado suelo, si le da el balón a un jugador.

B) Se está "muerto" y por tanto se pasará al "cementerio".

1) Cuando le den con el balón sin que haya tocado el suelo anteriormente y después bote en el suelo.

2) Si el balón diera a dos o más jugadores antes de dar el bote, todos los tocados estarán "muertos" y pasarán al cementerio.

3) Cuando el jugador se salga del campo de juego completamente para evitar que le de el balón.

4) Si al lanzar el balón al adversario, se atrapa el balón antes de que caiga al suelo.

C) Cementerio.

Se denomina cementerio a la parte opuesta a la divisoria del centro del campo.

Los jugadores "muertos" pasarán a su cementerio que es el que hay al otro lado del equipo contrario, llevándose el balón para ponerlo en juego, ya que desde allí se puede seguir eliminando jugadores.

A ambos lados del cementerio se considerarán unas líneas imaginarias (continuación de la divisoria con la del equipo contrario), una vez que el balón traspase éstas pasará a poder de los que estén en el cementerio.

Los jugadores que están en el cementerio no podrán entrar al campo del contrario para coger el balón, ni tan siquiera con las manos. Tienen que cogerlo una vez esté dentro del cementerio.

Tanto el cementerio como en el resto del campo, los jugadores de un equipo pueden pasarse el balón y botarlo.

D) Pasivo.

Se considerará pasivo, cuando los jugadores de un equipo incluso los que están en el cementerio pierdan tiempo deliberadamente o renuncien al ataque, tal situación será sancionada por parte del árbitro con pérdida de posesión.

5. Puntuación y clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga eliminar a todos los jugadores del equipo contrario antes de los 15 minutos de duración máxima del partido.

Termina un set cuando un equipo haya eliminado a todos los jugadores del equipo contrario, ganando el partido el equipo que antes consiga ganar dos sets. Si al término de los 15 minutos establecidos ningún equipo ha ganado todavía dos sets, se proclamará vencedor al equipo que más set completos lleve ganados, siendo irrelevante el resultado del set en juego.

En caso de empate a set (0-0 / 1-1) al finalizar los 15 minutos establecidos, se proclamará vencedor al equipo que más jugadores "vivos" tenga en pista en el set que se esté jugando.

Puede darse la circunstancia, que al finalizar los 15 minutos establecidos el empate sea total:

- Todavía no ha finalizado el primer set (0 – 0) o el tercer set (1 – 1) y el número de jugadores “vivos” es el mismo en ambos equipos.

- Acaba de finalizar el segundo set que es el 1-1 y todavía no ha comenzado el tercero.

En estos dos casos, a pesar de haber transcurrido ya los 15 minutos se continuarían jugando hasta que un equipo “mate” a un jugador del equipo contrario, finalizando entonces el partido.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 punto

Minivoley - Alevín

1. Número de jugadores

El número de jugadores inscritos en acta será de **un máximo de 8 y el mínimo de 6**. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín.

2. Jugadores en juego.

El número de jugadores por equipo que deberá haber siempre en el terreno de juego es de 4 realizándose las rotaciones que marcan las reglas de juego. Todos deberán jugar por turnos, al menos 1 set completo. El incumplimiento de estas normas será considerada como alineación indebida y el equipo será sancionado con la pérdida del partido. Los equipos no podrán utilizar deportistas en la función de líberos.

3. Tiempo de juego.

Se disputarán 3 sets a 21 puntos cada uno de ellos, y ganará el equipo que gane 2 set. El partido se llevará a cabo mediante el sistema de “acción- punto” o sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido.

Regla especial.- no está permitido pasar el balón con el toque de dedos directamente al campo contrario en la acción de recepción del saque. Se considera falta y punto para el equipo que saca.

4. Retención de balón

Se permite una ligera retención en el primer toque del balón, con el objeto de dar continuidad al juego.

5. Descanso entre set.

El descanso entre sets será de 3 minutos.

6. Tiempos muertos.

Durante el transcurso de cada set se pueden solicitar dos tiempos muertos de 30 segundos por cada equipo.

En la fase regional cada equipo dispondrá de 1 tiempo muerto de 30 segundos.

7. Puntuación y clasificación.

Gana el partido, el equipo que haya ganado mayor número de sets.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 puntos

8. Desempates.

El empate a puntos entre dos o más equipos al término de una clasificación, se resuelve de la siguiente forma:

a) Coeficiente de sets, que es el resultado de dividir la suma de sets ganados por la suma de sets perdidos, contándose todos los encuentros que cada equipo hubiera disputado.

b) En caso de mantenerse el empate, se realizará el coeficiente de puntos, resultado de dividir la suma de tantos a favor por la totalidad de tantos en contra, conseguidos en todos los encuentros disputados.

c) De mantenerse el empate, se realizaría primeramente el coeficiente de sets y después el de tantos, pero solamente de los encuentros disputados entre los equipos implicados en el mismo.

9. El terreno de juego y la red.

Los partidos se jugarán en canchas con medidas del campo de minivoley: 6 m x 12 m.

La altura de la red será de 2'10 m.

Multideporte: Balonmano 5x5 - Fútbol Sala 5x5. - Benjamín

1. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en el acta será de **un máximo 10 y un mínimo de 5**, con la presencia obligada de mínimo una (1) deportista femenina en pista de forma continuada, con la posibilidad de sustituirla por otra deportista femenina. No se permiten jugadores de categorías inferiores.

2. Sistema de competición.

Las reglas de juego por las que se regirá la competición, serán las Reglas de Juego de Mini balonmano y las de Fútbol Sala con las adaptaciones que se recogen en esta Normativa Técnica.

3. Campo de juego.

Las dimensiones del terreno de juego serán de 20 x 15 m. Se admite una diferencia de ± 2 m. El área de portería será, tanto para mini balonmano como fútbol sala, la que indica la normativa de mini balonmano.

No obstante, en las fases municipal e intermunicipal, los respectivos comités podrán acordar modificar, tanto las dimensiones del terreno de juego como las de las áreas, para adaptarse a las condiciones de los espacios deportivos en los que se va a desarrollar esta actividad.

4. Tiempo de juego.

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos, a "reloj corrido", siendo los dos primeros periodos de un mismo deporte, y los dos restantes del otro. El equipo

local elegirá el deporte con el que comenzará el partido, teniéndose en cuenta la disponibilidad de árbitros. Los Comités Municipales, Intermunicipales y Regional podrán decidir sobre el orden de juego de los deportes.

5. Jugadores en juego y sustituciones.

Todos los jugadores inscritos en acta deberán jugar un tiempo significativo en cada uno de los dos deportes.

6. Descanso entre los periodos.

Habrán intervalos de dos minutos entre el primer y el segundo periodo, entre el tercer y el cuarto periodo. Habrá un intervalo de 5 minutos en el cambio de la modalidad deportiva.

7. Tiempos Muertos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por periodo de 1 minuto de duración.

8. Puntuación y clasificación.

El equipo ganador de un periodo recibirá un punto sin importar en ningún caso el número de goles a favor o en contra. Si en un periodo el resultado es de empate, los dos equipos recibirán cero puntos. Resultará ganador del partido aquel equipo que haya conseguido sumar más puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con la siguiente tabla de puntuación:

Partido ganado: 3 puntos.

Partido empatado: 1 punto.

Partido perdido: 0 puntos.

No presentado: - 1 punto.

9. Desempate.

Si al finalizar un encuentro el resultado fuese de empate, y fuera necesario determinar el ganador, se lanzaran penaltis hasta deshacer el empate. Se efectuarán 2 lanzamientos de balonmano y dos de fútbol sala, en este orden. Si continúa el empate se seguirá lanzando penaltis, alternando los deportes, hasta el fallo de uno de los equipos.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- 1) Mayor número de partidos ganados de los equipos implicados.
- 2) Mayor número de puntos conseguidos en los distintos partidos disputados.
- 3) Sorteo entre todos los equipos empatados.

Voley Playa 3 x 3 – Alevín

1. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en acta será de **un máximo de 6 y el mínimo de 3**. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín. No se permitirá realizar cambios de jugadores una vez comenzados los sets, tendrán que esperar al finalizar dicho set.

2. Tiempo de juego.

Se disputarán 3 sets a 21 puntos cada uno de ellos, y ganará el equipo que gane 2 set. El partido se llevará a cabo mediante el sistema de "acción- punto" o

sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido.

3. Terreno de juego y altura de la red.

Las dimensiones del terreno de juego serán de 16 m x 8 m. La altura de la red será de 2.10 m.

4. Descanso entre sets.

El descanso entre sets será de 3 minutos. Entre el segundo y el tercer set puede ampliarse el tiempo de descanso hasta 5 minutos siempre que los dos equipos estén de acuerdo.

5. Tiempos muertos.

Durante el transcurso de cada set, se pueden solicitar dos tiempos muertos de treinta segundos por cada equipo.

6. Puntuación y clasificación.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 puntos

7. Desempates.

El empate a puntos entre dos o más equipos al término de una clasificación se resuelve de la siguiente forma:

a) Coeficiente de sets, que es el resultado de dividir la suma de sets ganados por la suma de sets perdidos, contándose todos los encuentros que cada equipo hubiera disputado.

b) En caso de mantenerse el empate, se realizaría el coeficiente de puntos, resultado de dividir la suma de tantos a favor por la totalidad de los tantos en contra conseguidos en todos los encuentros disputados.

c) De mantenerse el empate, se realizaría, en primer lugar el coeficiente de sets y después el de tantos, pero solamente de los encuentros disputados entre los equipos implicados en el mismo.

DEPORTES INDIVIDUALES

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad de los participantes

Benjamín: nacidos en 2013 – 2014.

Alevín: nacidos en 2011 – 2012.

2. Composición de los equipos.

Benjamín: La participación podrá ser individual (Campo a Través, Ciclismo Gymkana-BTT, Duatlón y Triatlón), por equipos masculinos (con opción a incluir féminas) o femeninos, de libre composición (Tenis de Mesa), y mixtos (Bádminton), formados por escolares de un mismo centro educativo, según se indica en la normativa específica de cada modalidad deportiva.

Alevín: La participación podrá ser individual (Ajedrez, Atletismo, Campo a Través, Ciclismo BTT, Duatlón, Triatlón y Orientación), por equipos de libre composición (Ajedrez, Dominó, Petanca, Tenis de Mesa), por equipos masculinos

o femeninos (Duatlón y Triatlón), masculinos con opción a incluir féminas y femeninos (Atletismo, Campo a Través, Boxeo, Ciclismo Gymkana-BTT y Nano, Nana, Practica Grecorromana) y mixtos (Bádminton y Jugando al Atletismo Alevín (Track ´athlon), formados por escolares de un mismo centro educativo.

3. Reglas Técnicas de aplicación subsidiaria

Lo no contemplado en estas reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por la normativa de la Federación Deportiva correspondiente o, en su defecto, de la Federación Española.

B) REGLAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS

Ajedrez – Alevín

1. Número de jugadores.

Cada equipo participará con **un mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores**. Podrán participar en esta categoría escolares nacidos en los años 2011 a 2014 (pueden incluir benjamines).

2. Sistema de competición.

Se jugarán fases municipales, intermunicipales y, en su caso, previas clasificatorias. La Dirección General de Deportes determinará el sistema clasificatorio para disputar las fases clasificatorias y la final regional.

Para participar en una jornada, el deportista deberá acreditarse al inicio de la misma. Si un centro de enseñanza no tiene el número mínimo de deportistas para formar equipo al inicio de la primera jornada, participará como individual. Para el emparejamiento se utilizará el sistema Suizo Individual con Clasificación por Equipos realizado con el soporte informático "Swiss Manager".

Se jugará a nivel individual impidiendo el enfrentamiento de los jugadores del mismo centro de enseñanza, siempre que el número de inscritos lo permita. El número de rondas para cada sesión se establecerá una vez conocido el número de participantes (se procurará que hayan un máximo de 5 rondas) con el siguiente ritmo de juego: 15 minutos por jugador más un retraso de 10 segundos por movimiento.

Las clasificaciones se obtendrán

a) Individual: puntos obtenidos por el jugador.

b) Por equipos: sumando las cuatro mejores puntuaciones obtenidas por los participantes de un mismo centro.

3. Sistema de puntuación y clasificación.

La puntuación de las partidas será: 1 punto por victoria, ½ punto por empate y 0 puntos por derrota. Los puntos de cada ronda son acumulativos, resultando la clasificación en orden decreciente de puntos.

4. Clasificación.

Clasificación individual. Suma de las puntuación total obtenida por el deportista a nivel individual, en cada una de las fases previas.

Clasificación por equipos. Sumas de las puntuación total de los 4 mejores jugadores del equipo, obtenida en cada una de las fases previas.

5. Desempates.

Los posibles empates a puntos en la clasificación final se resolverán atendiendo al siguiente orden:

Clasificación individual.- La suma de cada uno de estos criterios:

1. ° Buchholz total
2. ° Buchholz mediano 1 (sin el mejor ni el peor resultado)
3. ° Sonnenbor- Berger con puntos reales, obtenidos por el deportista en las dos fases previas.

Clasificación por equipos.- La suma del Buchholz de los 4 mejores jugadores del equipo obtenida en cada una de las fases previas. Si persistiera el empate se decidirá por sorteo.

Atletismo – Alevín

1. Número de equipos y atletas.

La participación podrá ser individual o por equipos. Los equipos estarán compuestos por **un máximo de 8 atletas y un mínimo de 5**. Los atletas integrantes de un equipo podrán participar como máximo en una prueba más el relevo. No se permite la participación de atletas de categorías inferiores. Los atletas que participan de forma individual, podrán participar en una sola prueba. Para que un equipo puntúe en la clasificación por equipos, es imprescindible su participación en todas las pruebas incluida el relevo. Si algún equipo no participa en la prueba de relevos, los atletas que han puntuado en la prueba de concursos y carreras pasarán a formar parte de la clasificación individual.

2. Pruebas.

Las pruebas serán las siguientes:

60 m.l. – 800 m.l. –Longitud – Peso (2 kg mujeres y hombres) – 4x60 m.l.

3. Desarrollo de la competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Fase Previa A y otra a la Fase Previa B, y una final regional.

Para cada una de las Fases previas, cada Ayuntamiento solo podrá clasificar a un equipo y un individual por cada prueba en cada una de las categorías y modalidades (masculino y femenino)

La Dirección General de Deportes podrá modificar el número de equipos e individuales participantes por Ayuntamiento en cada una de las fases previas.

A la final regional se clasificarán los cuatro primeros equipos y las cuatro primeras marcas individuales de cada prueba, en cada categoría y modalidad, clasificados en las fases previas.

4. Puntuación y clasificación.

En la competición por equipos habrá una clasificación individual y otra por equipos. La clasificación se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenidos por cada equipo, teniendo en cuenta la siguiente tabla de puntuación, siendo N el número de equipos inscritos al inicio de la prueba:

- Al campeón de una prueba: N+1 puntos.
- Al subcampeón de una prueba y siguientes: N-1 puntos al segundo clasificado, N-2 al tercer clasificado N-3 al cuarto clasificado, y así sucesivamente hasta 1 punto del último clasificado.

En caso de empate de equipos en la clasificación final, ganará el que más primeros puestos hubiera obtenido y, de darse también un empate, los segundos puestos, terceros, etc., hasta romper el empate.

5. Concursos.

Peso. Se empleará la bola reglamentaria en cada categoría. Se efectuarán tres lanzamientos por atleta, aunque este número podrá verse ampliado atendiendo a criterios técnicos. (3 más 1 de mejora para los 8 primeros clasificados, tras los 3 primeros intentos)

Longitud. Se efectuarán tres intentos por atleta, aunque este número podrá verse ampliado atendiendo a criterios técnicos. (3 más 1 de mejora para los 8 primeros clasificados, tras los 3 primeros intentos)

Bádminton – Alevín y Benjamín

1. Número de jugadores.

La participación se hará en la modalidad de equipos por competición mixta. Cada municipio sólo podrá clasificar un (1) equipo por categoría. No obstante, los municipios podrán solicitar a la Dirección General de Deportes una ampliación del número de equipos clasificados.

Los equipos han de estar formados por **un mínimo de 3 y un máximo de 6 jugadores/as**, siendo obligatoria la presencia, al menos, de un componente masculino y otro femenino en el equipo. En ningún caso un jugador podrá jugar con dos equipos distintos, aunque sean del mismo centro educativo.

En la categoría alevín se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior nacidos en 2013 y 2014.

2. Sistema de competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Zona Norte (Grupos de Ayuntamientos 3, 4, 5, y 7) y otra a la Zona Sur (Grupos de Ayuntamientos 1, 2, 6, y 8), y una final regional.

La Dirección General de Deportes podrá modificar el número de equipos participantes por Ayuntamiento en cada una de las fases previas o jornadas.

En la final regional, el sistema de competición lo elaborará la Dirección General de Deportes en colaboración con la Federación de Bádminton de la Región de Murcia, atendiendo al número de clasificados en las fases previas.

3. Sistema de puntuación y clasificación.

La Competición se desarrollará preferentemente por el sistema de encuentros a 5 partidos en una fase inicial de grupos y una posterior de Eliminación Directa. En la fase de grupos, no podrán coincidir dos equipos del mismo centro en el mismo grupo.

Los encuentros se disputarán al mejor de 5 partidos siendo estos los siguientes: Dobles Mixto, Dobles Femenino, Dobles Masculino, Individual Femenino, Individual Masculino. Dicho orden no podrá ser alterado salvo que los dos equipos estén de acuerdo y así lo permita el juez árbitro.

Los encuentros se ganarán cuando un equipo alcance la victoria en tres de los cinco partidos. En fase de grupos se disputarán siempre los 5 partidos de cada encuentro, mientras que en la fase de eliminación directa el encuentro terminará cuando un equipo haya alcanzado los 3 partidos ganados, salvo que el Juez Árbitro estipule lo contrario. En los casos donde haya algún participante que no haya participado en ninguna de las modalidades, se disputarán los 5 partidos.

En ningún caso podrá un equipo disputar un encuentro si no presenta alineación para jugar al menos 4 de los 5 partidos. Si esto sucede se le dará el encuentro por perdido.

Las alineaciones serán presentadas al menos 30 minutos antes del comienzo de los encuentros, o en su caso, cuando el Juez Árbitro las solicite y en ningún caso, podrán modificarse una vez han sido entregadas. En cada encuentro un jugador/a puede estar alineado como máximo en dos (2) modalidades de las tres (3) existentes (DX, DF-DM y IF-IM).

Los partidos se disputarán al mejor de tres (3) sets de 11 puntos "a punto directo" para todas las modalidades. Si el tanteo se empata a 10, el lado que primero consiga dos puntos consecutivos ganará el set, y si empata a 14, el lado que consiga el punto número 15 ganará el set.

Las reglas de juego serán las establecidas por la Federación Española de Bádminton y que rigen en todas las competiciones oficiales de Bádminton, tanto a nivel nacional como a nivel regional.

Para la categoría benjamín, el campo quedará reducido a la normativa de mini bádminton aprobada por la Federación Española de Bádminton (red más baja a 1'40 m, campo de individuales reducido a 4,20 m y para dobles, no contarán ni pasillos laterales ni fondos).

Clasificarán para la Final Regional los dos (2) primeros equipos clasificados de cada categoría y jornada. Los enfrentamientos entre los equipos finalistas será 1.º zona norte contra 2.º zona sur y viceversa.

En la Final Regional, conseguirán trofeo los cuatro (4) primeros equipos clasificados de cada categoría (trofeos para primer, segundo y dos terceros). Asimismo, obtendrán medalla los componentes de los cuatro (4) primeros equipos clasificados de cada categoría.

Campo a través - Benjamín y Alevín

1. Número de equipos y atletas

El número de participantes en la fase municipal se establecerá por el Ayuntamiento correspondiente, atendiendo a criterios organizativos. Cada equipo tendrá **un máximo de 5 atletas y un mínimo de 3**. Se participará con 1 equipo por categoría y modalidad más 3 individuales por municipio. No obstante, los municipios podrán solicitar a la Dirección General de Deportes una ampliación del número de equipos clasificados.

Para poder participar en la Final Regional, cada municipio podrá organizar una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal y de esta forma saber qué equipo o equipos pueden asistir a la Final Regional.

No está permitida la participación de deportistas de categoría inferior.

Todos los componentes de un equipo deberán llevar la misma indumentaria deportiva.

2. Distancias

Categoría benjamín masculino y femenino: 1.200 m.

Categoría alevín masculino y femenino: 2.000 m.

Las distancias podrán ser modificadas por los Comités Municipales, Intermunicipales o Regional, atendiendo a criterios técnicos.

3. Clasificación y puntuación

Habrà una clasificación individual y otra por equipos. Las puntuaciones se establecen adjudicando un punto al primer clasificado, dos al segundo, tres al

tercero y así sucesivamente hasta el último corredor clasificado en meta. En la clasificación por equipos, sólo puntuarán los tres atletas mejor clasificados de cada equipo. En caso de empate a puntos entre dos o más equipos obtendrán mejor clasificación aquel cuyo tercer corredor clasificado haya logrado mejor puesto. No serán tenidos en cuenta a efectos de clasificación por equipos, aquellos que no consigan puntuar en la clasificación general como mínimo a tres de sus participantes.

Ciclismo Gymkana- BTT – Alevín y Benjamín

1. Composición de los equipos

Los equipos estarán formados por **un mínimo de 4 y un máximo de 5 escolares**. Los equipos deberán ser masculinos (con opción a incluir féminas) o femeninos. Se podrá participar también en la modalidad individual. No se permite la participación de escolares de categoría inferior.

2. Pruebas

La prueba consiste en realizar un circuito de habilidad salvando una serie de obstáculos y finalizando con un sprint. La longitud aproximada del circuito será de 150 m. Habrá que superar un mínimo de cinco zonas, pudiendo ser algunas de ellas las siguientes:

1.ª Pivotes en Zig – Zag. Se realiza un slalom con un mínimo de 5 obstáculos (conos y pivote).

2.ª Paso en equilibrio. Consiste en pasar por encima de una tabla de 30 cm de anchura y 5 m de largo apoyada en el suelo sin salirse de la misma.

3.ª Giros y cambios de orientación. Girar alrededor de 2 aros, en sentido contrario uno del otro.

4.ª Recogida y suelta de objetos. Tras realizar el marcado de 2 círculos en el suelo a una distancia mínima de 2 metros, en el primero se coloca un bote lleno de agua de 1'5 litros llena, se coge y se traslada hasta el segundo círculo, depositando la botella en su interior, sin apoyar ninguna de las extremidades tanto en la recogida como en la entrega.

5.ª Giros. Dar dos giros alrededor de una zona circular de 2,5 m de diámetro.

6.ª Zona de equilibrio. En una zona de 2x2 m marcada, mantener el equilibrio sobre la bicicleta durante 10 segundos sin apoyar el pie en tierra y sin salirse de la zona marcada.

7.ª Recorrido entre conos. Pasar por una zona delimitada por conos, sin salirse de la misma.

8.ª Balancín. Paso por encima de una tabla lisa y móvil a modo de balancín. El balancín no debe superar los 40 cm de altura. Tendrá una longitud de 2 m y una anchura de 20 cm.

9.ª Paso bajo barra. Pasar sin poner pie en el suelo por debajo de una barra de una altura de 1,25 m de altura y 1 metro de ancho.

3. Puntuación

A. Por el apoyo de un solo pie, pero con la realización de la zona, o fallo en un obstáculo (por caída del objeto a depositar, derribo obstáculo o desplazamiento de pivotes u obstáculos, etc.). 1 punto de penalización.

B. Por caída del participante, por el apoyo de ambos pies, por la no realización de una zona o alterar el sentido marcado. 2 puntos de penalización.

4. Clasificación

Se establecerá una clasificación individual y otra por equipos. La clasificación general final se realizará sumando 5 segundos por cada punto de penalización y sumándolo al tiempo obtenido, teniendo en cuenta el menor número de fallos y en caso de igualdad el menor tiempo empleado.

Para la clasificación por equipos se tendrán en cuenta las tres mejores puntuaciones de cada equipo.

Dominó Alevín

1. Número de jugadores.

Los equipos tienen libre composición y estarán formados por **2 jugadores**. Se permite la participación de jugadores de categoría inferior.

2. Sistema de competición.

La actividad se desarrollará en las siguientes fases:

Fase I. Iniciación al Dominó. Cada Centro educativo establecerá un calendario donde, a lo largo de varias sesiones, se instruirá a los alumnos inscritos en esta actividad en los principios básicos para la iniciación a este deporte.

Fase II. Fase interna de cada centro de enseñanza.

Fase III. Fase Municipal o Intermunicipal. Se disputará a nivel municipal o intermunicipal, según las inscripciones. De esta fase clasificarán los distintos equipos que disputarán la fase final.

Fase IV. Fase Final. Los campeones de las fases municipales o intermunicipales, disputarán la Final Regional.

Tanto la Fase II como en Fase III, se jugarán por el Sistema Suizo de Competición por parejas y por categorías (alevín y open). El tanteo a establecer para cada ronda o partida, así como el número de partidas (o rondas) a disputar, se determinará según el número de inscripciones.

La Fase IV, Fase Final, se disputará por el sistema de eliminatorias y previo sorteo.

Las Fases III y IV, serán supervisadas por la Federación de Dominó de la Región de Murcia.

3. Sistema de puntuación y clasificación.

Para la competición por Sistema Suizo, la puntuación de las partidas será:

- 1 punto por victoria y 0 puntos por derrota; no existe posibilidad de empate en la disputa de una partida o ronda. Los puntos de cada ronda son acumulativos, resultando la clasificación en orden decreciente de puntos.

Los criterios para establecer la clasificación son:

N.º Orden EQUIPO/PAREJA ... J G P TF TC DF Puntos o Tantos

A igualdad de partidas ganadas, será el mayor diferencial de tantos (tantos totales a favor menos tantos totales en contra) el que establezca el orden clasificatorio

Las parejas que puntúan en la clasificación por equipos son las 5 primeras clasificadas.

4. Material.

Por cada partido, en el que intervienen 2 equipos o parejas es necesario:

1 mesa, 4 sillas, 1 juego de dominó, hoja de anotación por partida y un lápiz.

Duatlón y Triatlón – Benjamín y Alevín

1. Número de equipos y deportistas.

En la Final Regional cada centro educativo podrá participar con un equipo con **un máximo de 4 y un mínimo de 3 deportistas** por categoría y sexo. Además podrán participar con un máximo de 4 deportistas individuales por categoría y sexo. Para optar a la clasificación por equipos deberán puntuar un mínimo de 3 deportistas.

No se permite la participación de deportistas de categorías inferiores.

2. Sistema de competición

La Dirección General de Deportes, de acuerdo con la Federación de Triatlón de la Región de Murcia, establecerá el número de jornadas que se llevarán a cabo.

3. Pruebas.

a) Triatlón. Combina tres modalidades distintas: natación, ciclismo y carrera a pie. La competición se desarrolla en ese mismo orden y con una característica fundamental, y es que el crono no se detiene desde que se da la salida en natación hasta que el triatleta llega a la meta tras la carrera a pie. Se pasa de una especialidad a otra en plena competición. Estos pasos de un deporte a otro se denominan "transiciones" y se realizan en una zona llamada "boxes".

Las distancias son:

Benjamín:

- Natación: 75 m - Ciclismo: 2 km. - Carrera a pie: 500 m.

Alevín:

- Natación: 150 m – Ciclismo: 4 km –Carrera a pie: 1 km

Las distancias podrán ser modificadas atendiendo a criterios técnicos.

b) Duatlón. Combina la carrera a pie con el ciclismo. La competición se desarrolla en el siguiente orden, carrera a pie, ciclismo y carrera a pie.

Las distancias son:

Benjamín:

- Carrera a pie: 500 m. -- Ciclismo: 2 km. -- Carrera a pie: 250 m.

Alevín:

- Carrera a pie: 1 km. -- Ciclismo: 4 km. -- Carrera a pie: 500 m

Las distancias podrán ser modificadas atendiendo a criterios técnicos.

4. Puntuación y clasificación.

Se establecerá una puntuación individual y por equipos por prueba según el puesto obtenido.

Se realizarán dos clasificaciones separadas de participantes federados y no federados en la competición individual. En la competición por equipos, la clasificación será conjunta.

Boxeo Formas Combat – Alevín

1. Edad de los participantes.

Categoría alevín, nacidos en 2011 y 2012.

2. Número de equipos y BOXERS.

Los equipos estarán compuestos por **un máximo de 10 atletas** (en los sucesivos BOXERS) **y un mínimo de 3**. Los BOXER integrantes de un equipo

podrán participar todas y cada una de las pruebas. Podrán participar atletas de forma individual, pero no entrará en la participación por equipos, solo en la clasificación individual. Se permite la participación de deportistas de categorías inferiores.

3. Pruebas.

Las pruebas serán las siguientes:

- a) Saco de Suelo.
- b) Sombra.
- c) Comba.
- d) Pega – Roba bolas.

El número de pruebas podrá ampliarse, atendiendo a criterios técnicos y de participación.

4. Desarrollo de la competición.

Una vez conocida la participación municipal, se determinará el número de jornadas clasificatorias a realizar.

La clasificación en las jornadas clasificatorias se establecerá por tablas de puntuación.

5. Puntuación y clasificación.

a) General por todas las pruebas.

Clasificaciones:

- Individual por prueba.
- Por equipos final (suma de todas las pruebas y de todo el equipo, los 3 mejores resultados)

La clasificación se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenidos por cada equipo y por cada boxer de forma individual, teniéndose en cuenta las tres mejores puntuaciones de cada equipo para la clasificación por equipos.

En primer lugar y en cada una de las pruebas, se realizará una única tanda en la cual participaran todos los boxers inscritos, de la cual se sacarán las 4 mejores puntuaciones, que establecerán la clasificación final.

La **clasificación individual por prueba** será de una medalla de ORO (campeón), una de PLATA (subcampeón), y dos de BRONCE (semifinalistas).

Para la **clasificación final por equipos**, se tendrán en cuenta las tres puntuaciones más altas de los boxers de cada centro educativo o de cada equipo (si un centro lleva más de un equipo), sumándose estas entre ellas y sumándose luego todas las pruebas dando por tanto la puntuación final, premiándose de esta forma a los tres primeros equipos, con la copa de campeón, subcampeón y tercer clasificado, y de existir empate de alguno de los tres puestos se compensará con la misma clasificación a estos centros, pudiendo existir por tanto varios clasificados iguales.

b) Específico por pruebas

1. FORMAS EN SACO (Tiempo 40 segundos)

El niño deberá realizar desplazamientos alrededor del saco, efectuando golpes rectos y curvos, primando en todo momento la técnica del golpe sobre la fuerza.

Puntuación: Entre 4 Y 20 puntos por juez, para ello 3 jueces designados por la federación valorarán atendiendo a los siguientes criterios:

- Rapidez y técnica de los golpes (1 a 5 puntos)
- Acciones defensivas y defensa pasiva (posición de guardia) (1 a 5 puntos)
- Desplazamientos. (1 a 5 puntos)
- Acciones combinadas y coordinación. (1 a 5 puntos)

Se obtendrá la puntuación final, de la suma total de todos los jueces.

2. FORMAS AL AIRE (Tiempo 40 segundos)

El niño deberá demostrar en ese periodo de tiempo todos los movimientos del boxeo (desplazamientos, guardia, esquivas, golpes, defensas, ataques, etc.). El ejercicio irá acompañado de música, pudiendo el boxer o centro educativo proporcionarla.

Puntuación: Entre 4 Y 20 puntos por juez, para ello 3 jueces designados por la federación valorarán atendiendo a los siguientes criterios:

- Rapidez y técnica de los golpes (1 a 5 puntos)
- Acciones defensivas y defensa pasiva (posición de guardia) (1 a 5 puntos)
- Desplazamientos. (1 a 5 puntos)
- Acciones combinadas y coordinación. (1 a 5 puntos)

Se obtendrá la puntuación final, de la suma total de todos los jueces.

3. FORMAS DE COMBA (Tiempo 40 segundos)

El boxer deberá realizar en el periodo de tiempo señalado, y en el ejercicio de salto de comba todos los movimientos posibles desplazamientos adelante y atrás, cruce de piernas, se agachará, etc., le impondrá diferentes ritmos a la cuerda, inventando el boxer todo aquello que sea capaz de hacer con la comba..). El ejercicio irá acompañado de música, pudiendo el boxer o centro educativo proporcionarla.

Puntuación: Entre 4 y 20 puntos por juez, para ello 3 jueces designados por la federación valorarán atendiendo a los siguientes criterios:

- Rapidez de los saltos (1 a 5 puntos)
- Cantidad de ejercicios demostrados (1 a 5 puntos)
- Dificultad de los ejercicios demostrados (1 a 5 puntos)
- Coordinación en los movimientos (1 a 5 puntos)

Se obtendrá la puntuación final, de la suma total de todos los jueces.

4. PEGA-ROBA BOLAS (máximo 3 tiempos de 1 minuto cada uno)

En esta prueba cada equipo elegirá a un representante, y se participará a modo de mundialito, previo sorteo de los equipos, siendo eliminatoria cada una de las pruebas hasta llegar a la final.

Los boxer trataran de pegar 5 bolas en un peto del rival e intentar que no le quiten otras 5 bolas que lleva pegadas también en el mismo peto. La prueba terminará cuando alguno de los participantes haya conseguido pegar las 5 bolas en el peto contrario o en su defecto cuando acaben los 3 tiempos, ganando el atleta que pegue las 5 bolas en el peto contrario o que acabado el tiempo el que más bolas haya pegado al contrario. Cada bola robada al rival hará que se despegue una bola que te haya pegado tu rival.

Puntuación: Ganará el atleta que más bolas pegue al contrario, pasando este de ronda y eliminando a su rival.

6. Vestimenta y material.

Camiseta manga corta. Cada atleta ha de llevar camiseta de manga corta, es recomendable que cada centro lleve la camiseta del mismo color.

Pantalón corto y zapatillas de deporte. Podrá ser del color y de la clase que quiera el boxer.

Gautes de boxeo. Lo aporta la federación de boxeo de la Región de Murcia en el momento de la competición, y deberán de usarse en todas las pruebas salvo en la de comba.

Sacos de suelo. Los aportará la federación de boxeo de la Región de Murcia en el momento de la competición.

Combas. La Federación aportará combas para la competición, pudiendo los boxers traer su propia comba si quieren.

Jugando al Atletismo – Benjamín

1. Número de equipos y atletas

Los equipos estarán formados por **5 escolares**. No se permite la participación de atletas de categorías inferiores en la categoría benjamín.

2. Pruebas

Las pruebas de concurso y sus características son las siguientes:

1.ª Carrera de 10 x 10 m

Carrera cronometrada sobre una distancia de 10 metros que hay que recorrer 10 veces, 5 idas y 5 vueltas, recorriendo una distancia total de 100 metros.

Cada participante antes de cambiar de sentido, es decir de dar la vuelta, debe coger una anilla u objeto similar que está detrás de la línea de los diez metros. Debe dejarla en el otro lado, detrás de la línea desde donde realizó la salida, posándola en el suelo dentro de una zona delimitada o introduciéndola dentro de un cono, pero no se deberán arrojar. Y así hasta completar 5 anillas.

Se anota el tiempo invertido por cada participante. El tiempo se parará a cada participante cuando éste pose detrás de la línea o introduzca en el cono la última (la quinta) anilla, sin arrojarla. Sólo se realiza un intento, en el que participan a la vez varios alumnos, uno por cada Centro Escolar que componga el grupo.

2.ª Lanzamiento de una jabalina blanda

Lanzamiento de una jabalina blanda, desde parado, sin carrera previa. Si se sobrepasa después de lanzar la línea desde donde se lance no se considerará nulo. La jabalina no se puede lanzar agarrándola de la zona de la cola.

Cada participante realiza dos intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizan el primer lanzamiento de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda. Se anota el lanzamiento de mayor distancia.

Puntúa sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante. Se anota el lanzamiento de mayor distancia.

La que se utilizará en el Torneo es de espuma ligera, con un peso aproximado de 50 a 80 gramos y una longitud aproximada de 80 a 90 cm.

3.ª Dos saltos seguidos a pies juntos desde parado

El participante colocado detrás de la línea de salida y con los pies paralelos realiza dos saltos seguidos a pies juntos sin interrupción. Se mide la huella más cercana a la línea de salida.

Cada participante realiza dos intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizarán los saltos de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda.

Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el intento de mayor distancia.

4.ª Lanzamiento de balón medicinal hacia delante por encima de la cabeza desde rodillas.

El participante se coloca de rodillas sobre una colchoneta (o sobre otra superficie blanda) lanza un balón medicinal de 2 kg hacia delante por encima de la cabeza. Después del lanzamiento, no se considerará nulo si el participante se deja caer hacia delante sobre la colchoneta, siempre que no levante las rodillas del suelo.

Cada participante realiza dos intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizan el primer lanzamiento de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda.

Puntuá sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el lanzamiento de mayor distancia.

5.ª Salto lateral de un obstáculo bajo

Al darse la señal de comienzo el participante realiza saltos continuos a pies juntos a un lado y otro de un obstáculo de goma-espuma o cartón (de 20 cm de altura aproximadamente) realizados en 20 segundos, debiendo pasar necesariamente los dos pies por encima del obstáculo en todos los saltos. Se anota el número de saltos realizados.

Cada participante realiza dos intentos, en los que participarán a la vez, siempre que haya suficientes controladores, los cuatro o cinco alumnos, uno por cada Centro Escolar que componga el grupo. Si no fuera posible que lo hicieran todos a la vez, se realizaría de dos en dos, o de uno en uno. Puntuá sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el de mayor número de salto.

Cuando un participante desplace o derribe el obstáculo, debe colocarlo en el sitio correcto para continuar saltando.

Relevos 5x1 vuelta con obstáculos

Los centros escolares de cada grupo competirán a la vez.

La salida de cada participante se hace desde sentado sobre una colchonera, en la mitad del tramo que se recorra

La vuelta, se hace rodeando un cono situado en cada uno de los extremos del tramo o apoyándose en una plataforma especial para dar la vuelta.

Cada participante sale y recorre la mitad del tramo, da la vuelta al final del trayecto, para realizar en sentido contrario todo el recorrido donde habrá colocados 3 obstáculos (obstaculines, o vallitas de iniciación protegidas con goma-espuma, o vallas de cartón), da la vuelta en el otro extremo del tramo y recorre la mitad, hasta la colchoneta donde entrega el testigo al siguiente.

El primero de cada equipo inicia la prueba al darse la salida. Los siguientes salen cuando el anterior le entrega el testigo. Delante de la colchoneta está colocado vertical un aro de plástico que hay de pasar por su interior; el diámetro del aro será como mínimo de 0,80 m, o en su defecto un controlador pondrá la mano en la cabeza del primer relevista. La salida también se podrá efectuar de pie, con dos apoyos, según acuerden los jueces.

La distancia entre los obstáculos se determinará según las dimensiones del pabellón. El recorrido disponible se divide aproximadamente entre cuatro, para que la distancia entre vallas, y de la primera y la tercera valla, al lugar donde se dé la vuelta sea la misma.

Los participantes que queden por correr en el relevo y los que ya hayan finalizado se quedan sentados en un lado de la colchoneta de salida evitando molestar a sus compañeros.

La línea de llegada para los últimos relevistas está situada en el comienzo de las colchonetas, en la mitad del tramo.

Gran Prix

Es una carrera de relevos con obstáculos y en la que habrán de poner a prueba numerosas habilidades.

Los cinco componentes de cada equipo realizarán el mismo recorrido, pasarán por el mismo lugar en todos los obstáculos, aunque para evitar aglomeraciones, se establecerán más carriles en algunos de ellos.

En la prueba participarán los/as cinco integrantes de cada equipo, dando cada uno de ellos, una vuelta al circuito. La distancia dependerá de las dimensiones del pabellón y del diseño del circuito. Éste será 'circular' y se realizará en el sentido contrario a las agujas del reloj.

3. Desarrollo de la competición

En función de las inscripciones, podrán disputarse las fases previas que se determinen y una Final Regional. Para poder participar en la Final Regional, cada municipio que tenga más de un equipo, deberá organizar una jornada clasificatoria.

Las pruebas se realizarán en cualquier instalación que tenga un espacio mínimo de 40x20 m. Los equipos participantes se distribuirán en grupos con el número de equipos que se determine según criterios técnicos y competirán entre sí. Cada participante realizará dos pruebas de concurso (obligatoria y sorteada) y las dos pruebas de relevos:

- La primera prueba de concurso será la obligatoria que cada Centro Escolar determine, participando cada uno de los componentes en una prueba diferente, completando las 5 pruebas.

- La segunda prueba de concurso será la sorteada, correspondiéndole a cada uno de los 5 componentes de un equipo, una de las 5 pruebas, completando las 5.

- Las competiciones de chicos y chicas, podrán celebrarse simultáneamente.

En primer lugar se realizarán las pruebas de concurso de cada uno de los grupos, tanto de chicos como de chicas. En cada grupo los participantes realizarán su primera prueba de concurso, disputándose las 5 pruebas simultáneamente.

Seguidamente harán su segunda prueba, las que les haya correspondido por sorteo.

Una vez finalizadas las pruebas de concurso de los cuatro grupos, se realizará el relevo de velocidad 5x1 vueltas con obstáculos de cada uno de los grupos. Por último se realizará el Gran Prix.

4. Puntuación y clasificación

En cada una de las dos series de cada prueba de un grupo se ordenarán los resultados obtenidos (tiempo, distancia, número de saltos) de mejor a peor.

El centro con mejor resultado en cada prueba (menor tiempo, mayor distancia, mayor número de saltos) obtendrá 5 puntos, 4 el segundo, 3 el tercero, 2 el cuarto y 1 punto el quinto equipo.

Empates en el resultado de una prueba de concurso: Cuando en una Prueba de Concurso dos o más Centros Escolares sumen el mismo tiempo, la misma distancia o el mismo número de saltos, se sumarán los puntos correspondientes a los puestos de los Centros Escolares igualados en la prueba y se dividirá por el número de Centros Escolares con igual puntuación, asignando los puntos resultantes a cada uno de los Centros Escolares empatados.

El sistema de puntuación de la prueba de relevos 5x1 con obstáculos es igual que el de las pruebas individuales. La puntuación de cada centro será el resultado de sumar las once puntuaciones obtenidas en las diez pruebas de concurso más la del relevo 5x1.

La puntuación del Gran Prix valdrá doble que las anteriores, es decir, el primer clasificado, obtendrá 10 puntos, el segundo 8, el tercero 6, y así sucesivamente.

La puntuación total de cada centro será el resultado de sumar las once puntuaciones obtenidas en las diez pruebas de concurso, la del relevo 5x1 y el Gran Prix.

Jugando al Atletismo Alevín (Track´athlon)

Atendiendo a los cambios introducidos por la RFEA, la cual organiza el Torneo Nacional Track´Athlon, competición por equipos mixtos de atletismo para alumnos de Centros Escolares de Primaria, el Atletismo adaptado (jugando al atletismo) categoría alevín quedaría dispuesto según la siguiente normativa:

1. Número de equipos y atletas

Los equipos serán mixtos y estarán formados por 4 integrantes masculinos y 4 femeninos nacidos en 2011 y 2012. No se permite la participación de atletas de categorías inferiores.

A su vez, cada equipo quedará dividido en dos subgrupos que competirán paralelamente, uno con los 4 chicos y otro con las 4 chicas. Los puntos obtenidos en sendas clasificaciones se sumarán al total del equipo y las pruebas de relevo las realizarán los 8 integrantes juntos.

2. Pruebas

Las pruebas de concurso y sus características son las siguientes y serán realizadas tanto por los grupos de chicos, como por el de chicas:

1.ª Carrera de 10 x 10 m

Carrera cronometrada sobre una distancia de 10 metros que hay que recorrer 10 veces, 5 idas y 5 vueltas, recorriendo una distancia total de 100 metros.

Cada participante antes de cambiar de sentido, es decir de dar la vuelta, debe coger una anilla u objeto similar que está detrás de la línea de los diez metros. Debe dejarla en el otro lado, detrás de la línea desde donde realizó la salida, posándola en el suelo dentro de una zona delimitada o introduciéndola dentro de un cono, pero no se deberán arrojar, y así hasta completar 5 anillas.

Se anota el tiempo invertido por cada participante. El tiempo se parará a cada participante cuando éste pose detrás de la línea o introduzca en el cono la última (la quinta) anilla, sin arrojarla. Sólo se realiza un intento, en el que participan a la vez varios alumnos, uno por cada Centro Escolar que componga el grupo.

2.ª Dos saltos seguidos a pies juntos desde parado

El participante colocado detrás de la línea de salida y con los pies paralelos realiza dos saltos seguidos a pies juntos sin interrupción. Se mide la huella más cercana a la línea de salida.

Cada participante realiza dos intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizarán los saltos de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda.

Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el intento de mayor distancia.

3.ª Lanzamiento de balón medicinal hacia delante por encima de la cabeza desde rodillas.

El participante se coloca de rodillas sobre una colchoneta (o sobre otra superficie blanda) lanza un balón medicinal de 2 kg hacia delante por encima de la cabeza. Después del lanzamiento, no se considerará nulo si el participante se deja caer hacia delante sobre la colchoneta, siempre que no levante las rodillas del suelo.

Cada participante realiza dos intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizan el primer lanzamiento de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda.

Puntuá sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el lanzamiento de mayor distancia.

4.ª Salto lateral de un obstáculo bajo

Al darse la señal de comienzo el participante realiza saltos continuos a pies juntos a un lado y otro de un obstáculo de goma-espuma o cartón (de 20 cm de altura aproximadamente) realizados en 20 segundos, debiendo pasar necesariamente los dos pies por encima del obstáculo en todos los saltos. Se anota el número de saltos realizados.

Cada participante realiza dos intentos, en los que participarán a la vez, siempre que haya suficientes controladores, los cuatro o cinco alumnos, uno por cada Centro Escolar que componga el grupo. Si no fuera posible que lo hicieran todos a la vez, se realizaría de dos en dos, o de uno en uno. Puntuá sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el de mayor número de salto.

Cuando un participante desplace o derribe el obstáculo, debe colocarlo en el sitio correcto para continuar saltando.

Relevos 8x1 vuelta con obstáculos

Los centros escolares de cada grupo competirán con todos sus integrantes (4+4) a la vez. Cada equipo establecerá el orden de sus componentes como desee, debiendo abrirse el relevo con una CHICA en el primer lugar del mismo.

La salida de cada participante se hace desde sentado sobre una colchonera, en la mitad del tramo que se recorra

La vuelta, se hace rodeando un cono situado en cada uno de los extremos del tramo o apoyándose en una plataforma especial para dar la vuelta.

Cada participante sale y recorre la mitad del tramo, da la vuelta al final del trayecto, para realizar en sentido contrario todo el recorrido donde habrá colocados 3 obstáculos (obstaculines, o vallitas de iniciación protegidas con goma-espuma, o vallas de cartón), da la vuelta en el otro extremo del tramo y recorre la mitad, hasta la colchoneta donde entrega el testigo al siguiente.

Pruebas o estaciones:

El primero (una chica) de cada equipo inicia la prueba al darse la salida. Los siguientes salen cuando el anterior le entrega el testigo. Delante de la colchoneta está colocado vertical un aro de plástico que hay de pasar por su interior; el diámetro del aro será como mínimo de 0,80 m, o en su defecto un controlador pondrá la mano en la cabeza del primer relevista. La salida también se podrá efectuar de pie, con dos apoyos, según acuerden los jueces.

La distancia entre los obstáculos se determinará según las dimensiones del pabellón. El recorrido disponible se divide aproximadamente entre cuatro, para que la distancia entre vallas, y de la primera y la tercera valla, al lugar donde se dé la vuelta sea la misma.

Los participantes que queden por correr en el relevo y los que ya hayan finalizado se quedan sentados en un lado de la colchoneta de salida evitando molestar a sus compañeros.

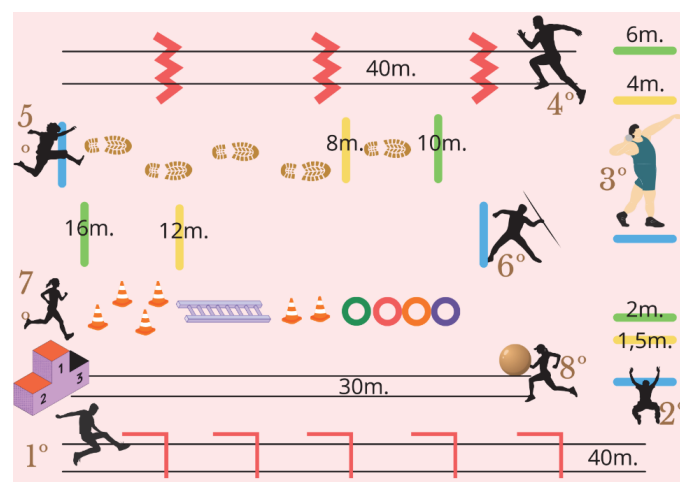
La línea de llegada para los últimos relevistas está situada en el comienzo de las colchonetas, en la mitad del tramo.

Track´athlon

Los centros escolares de cada grupo competirán con todos sus integrantes (4+4) a la vez. Cada equipo establecerá el orden de sus componentes como desee, debiendo abrirse el relevo con un CHICO en el primer lugar del mismo.

Es una carrera de relevos en la que cada uno de los miembros de un equipo, deberá completar un recorrido, en el que se han dispuesto una serie pruebas a superar en cada una de las estaciones del circuito. Cada una de esas pruebas se superará ejecutando una determinada destreza atlética. La mayor o menor capacidad presentada condicionará el tiempo total invertido en completar el circuito.

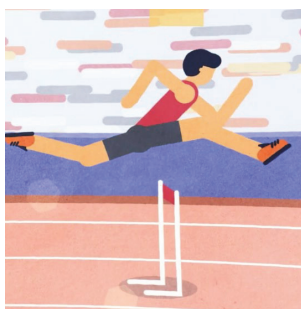
En la prueba participarán los/as ocho integrantes de cada equipo, dando cada uno de ellos, una vuelta al circuito. La distancia dependerá de las dimensiones del pabellón o instalación y del diseño del circuito. Éste será 'circular' y se realizará en el sentido contrario a las agujas del reloj.



La carrera Track'athlon o circuito final debería incluir los siguientes elementos siempre que sea posible:

1.ª Prueba: Salida y carrera de vallas

Los 4 primeros relevistas de cada equipo se situarán en la línea de salida y a la orden del juez iniciarán de forma simultánea la carrera para recorrer aproximadamente 40 m de carrera con 5 obstáculos.

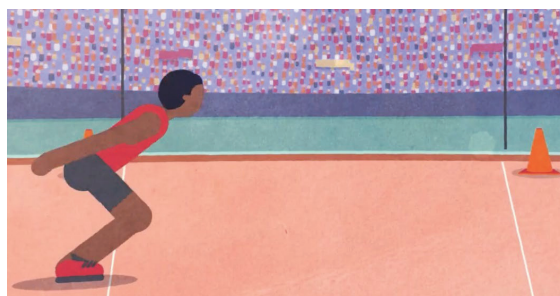


La altura de las vallas será igual para todos los/las atletas y está deberá estar adaptada a la edad de los participantes. No se utilizarán tacos de salida (salida de pie o agachado) y no se podrán realizar salidas nulas.

2.ª Prueba: Salto a Pies Juntos

Esta prueba consiste en realizar un salto a pies juntos desde la línea azul (o línea de impulso) e intentar superar la línea verde situada a 2,00 m en la zona de colchoneta, en caso de superarlo podrá continuar la marcha. Para superar la prueba, se deberá traspasar la línea completamente con todo el cuerpo, mediante un salto a pies juntos sin carrera previa de impulso.

Si no se hubiera superado en ese primer intento la línea verde, será necesario realizar un segundo salto con el objetivo de superar la línea amarilla situada a 1,50 m. Si se supera en las condiciones anteriormente mencionadas se podrá continuar la marcha.



En caso de no superar la línea amarilla, será necesario realizar un tercer intento dando por superada la prueba y pudiendo continuar la marcha.

En el caso de que una vez superada la línea verde o amarilla (en función del intento), el atleta se cae hacia atrás, la prueba se dará igualmente por superada.

3.ª Prueba. Lanzamiento de peso con dos manos hacia delante

La prueba consiste en realizar un lanzamiento con dos manos por delante (lanzamiento con una bola o balón de 2 kg) desde la línea azul (o línea de

podrá continuar la marcha. Para superar la prueba, el balón deberá traspasar la línea completamente sin que el participante supere la línea azul (o línea de lanzamiento).

Si no se hubiera superado en ese primer intento la línea verde, será necesario realizar un segundo lanzamiento con el objetivo de superar la línea amarilla



situada a 4 m. Si se supera en las condiciones anteriormente mencionadas se podrá continuar la marcha.

En caso de no superar la línea amarilla, será necesario realizar un tercer intento dando por superada la prueba y pudiendo continuar la marcha.

4.ª Prueba Zona de carrera de Obstáculos:



La prueba consiste en recorrer aproximadamente una distancia de 40- 50 m de carrera con 3 obstáculos de baja altura (0,42 m) situados a una distancia entre ellos de aproximadamente 10 m.

La zona de entrada y de salida en esta estación, estará delimitada por conos.

5.ª Prueba: Penta-salto de parado

Esta prueba consiste en realizar un penta-salto desde parado partiendo de una situación inicial de parado con un pie adelantado desde la línea azul (línea de impulso) e intentar superar la línea verde situada a 8 m en la zona de colchoneta en 5 zancadas, en caso de superarlo podrá continuar la marcha. Para superar la prueba, se deberá traspasar la línea completamente con todo el cuerpo, mediante cuatro saltos alternativos sin carrera previa de impulso.

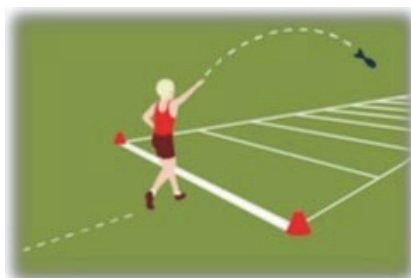


Si no se hubiera superado en ese primer intento la línea verde, será necesario realizar un segundo intento con el objetivo de superar la línea amarilla situada a 6 m. Si se supera en las condiciones anteriormente mencionadas se podrá continuar la marcha.

En caso de no superar la línea amarilla, será necesario realizar un tercer intento dando por superada la prueba y pudiendo continuar la marcha una vez ejecutado este 3.º intento.

6.ª Prueba: Lanzamiento de Jabalina de Foam o lanzamiento de vórtex.

Se colocará una cinta de color azul (línea de lanzamiento) que delimita el inicio de la estación. En ella, están depositadas en el suelo en cada posición 3 jabalinas de foam o 3 aros por cada uno de los atletas participantes.



Esta prueba consiste en realizar un lanzamiento con la jabalina de foam o aro, desde parado y sin poder despegar el pie adelantado del suelo (si el posterior que puede incluso adelantarlo), ni que ninguno de los dos pies sobrepase la línea de lanzamiento, intentando superar la línea verde situada a 16 metros con alguna parte de la jabalina.

De no conseguirlo se realizará un nuevo lanzamiento, pero esta vez el objetivo será superar la línea amarilla situada a 12 metros.

Si, nuevamente, no se consigue se hará un tercer intento y una vez realizado se podrá continuar hacia la siguiente estación.

7.ª Carrera de eslalon (habilidad/agilidad)

La prueba consiste en recorrer aproximadamente una distancia de 30 m de carrera donde se dispondrán distintos elementos como conos, aros y escalera de agilidad que habrá que recorrer con el objetivo de marcar distintas frecuencias y amplitudes de zancada, desplazamientos en zigzag..., sin derribar ni saltarse ninguno de los elementos. En caso de mover o derribar alguno de ellos se deberá repetir la carrera.

La zona de entrada y de salida en esta estación, estará delimitada por conos. Una vez superada la prueba, se continuará la marcha hacia la siguiente estación.



lanzamiento) e intentar superar la línea verde situada a 6 m, en caso de superarlo
8.ª Prueba transporte de balón medicinal (2 kg),

La prueba consiste en recoger el balón medicinal situado en el pedestal en la línea de inicio de esta estación y para recorrer a toda velocidad los metros finales



del circuito, aproximadamente 30 m. En el caso de que el balón medicinal caiga al suelo durante la carrera, el atleta deberá iniciar de nuevo la prueba.

Se depositará el balón en el cajón de salida de su equipo, y en ese momento podrá comenzar el siguiente relevista de cada equipo.

El último relevista de cada equipo (última posta) solo tendrá que recorrer esta distancia en un sprint final que realizará sin transportar el balón medicinal, hasta llegar a la meta y marcar el tiempo final conseguido por su equipo.

3. Desarrollo de la competición

En función de las inscripciones, podrán disputarse las fases previas que se determinen y una Final Regional. Para poder participar en la Final Regional, cada municipio que tenga más de un equipo deberá organizar una jornada clasificatoria.

Las pruebas se realizarán preferiblemente en una pista de atletismo, pudiendo llevarse a cabo en otras instalaciones que tengan un espacio mínimo de 40x20 m, lo que requerirá la adaptación de las pruebas, sobre todo del Track´athlon.

Los equipos participantes se distribuirán en grupos con el número de equipos que se determine según criterios técnicos y competirán entre sí. Los subgrupos masculinos y femeninos pertenecerán al mismo grupo que le ha sido asignado a su centro. Cada participante realizará dos pruebas de concurso (obligatoria y sorteada) y las dos pruebas de relevos:

- La primera prueba de concurso será la obligatoria que cada Centro Escolar determine, participando cada uno de los componentes en una prueba diferente, completando las 4 pruebas.

- La segunda prueba de concurso será la sorteada, correspondiéndole a cada uno de los 4 componentes de un equipo, una de las 4 pruebas, completando las 4.

- Las competiciones de los grupos de chicos y chicas, podrán celebrarse simultáneamente.

En primer lugar se realizarán las pruebas de concurso de cada uno de los grupos, tanto de chicos como de chicas. En cada grupo los participantes realizarán su primera prueba de concurso, disputándose las 4 pruebas simultáneamente.

Seguidamente harán su segunda prueba, las que les haya correspondido por sorteo.

Una vez finalizadas las pruebas de concurso de los cuatro grupos, se realizará el relevo de velocidad 8x1 vueltas con obstáculos de cada uno de los grupos. Por último, se realizará el Track´athlon (antiguo Gran Prix).

4. Puntuación y clasificación

En cada una de las dos series de cada prueba de un grupo se ordenarán los resultados obtenidos (tiempo, distancia, número de saltos) de mejor a peor.

El centro con mejor resultado en cada prueba (menor tiempo, mayor distancia, mayor número de saltos) obtendrá 4 puntos, 3 el segundo, 2 el tercero y 1 el cuarto equipo, tanto en el apartado femenino, como en el masculino.

Empates en el resultado de una prueba de concurso: Cuando en una Prueba de Concurso dos o más Centros Escolares sumen el mismo tiempo, la misma distancia o el mismo número de saltos, se sumarán los puntos correspondientes a los puestos de los Centros Escolares igualados en la prueba y se dividirá por el número de Centros Escolares con igual puntuación, asignando los puntos resultantes a cada uno de los Centros Escolares empatados.

El sistema de puntuación de la prueba de relevos 8x1 con obstáculos es igual que el de las pruebas individuales. La puntuación de cada centro será el resultado de sumar las diecisiete puntuaciones obtenidas en las ocho pruebas de concurso del grupo masculino, las ocho del grupo femenino más la del relevo 8x1. Esta puntuación servirá para ordenar a los equipos de cada grupo y establecer los vencedores de los mismos que pasarán a disputar la final en forma de Track´athlon (antiguo Gran Prix).

En la medida que las condiciones materiales y temporales lo permitan y los organizadores y participantes lo crean conveniente, también se podrán disputar finales B (con los segundos clasificados), C (con los terceros) y así sucesivamente.

Sin embargo, será solamente la Final A quién dictamine al equipo proclamado campeón de la competición. El equipo campeón será aquel que venza en el Track´athlon quien, independientemente de sumatorio total de puntos obtenidos durante la fase de grupos. El segundo equipo en este relevo final A obtendrá la plata, el tercer clasificado el bronce y así sucesivamente.

Tanto las pruebas como su desarrollo se ajustarán a la normativa que publique la Real Federación Española de Atletismo para el año 2023.

“Nano, Nana” Practica Grecorromana – Benjamín y Alevín.

1. Número de equipos y deportistas.

Los equipos están formados por **5 escolares**, más un reserva opcional. Los emparejamientos se realizaran por sorteo con eliminatoria directa con repesca sencilla. No se permite la participación de escolares de categorías inferiores en la categoría benjamín. Se permite la participación de escolares de categoría benjamín en categoría alevín. Estos deportistas no perderán su categoría.

2. Pruebas

Las pruebas de concurso y sus características son las siguientes:

Tocar el objeto: Dos luchadores dentro del círculo (3m diámetro) y con un objeto situado en el suelo y detrás de ellos, deberán tocar el objeto contrario

antes que su oponente toque el suyo. El objetivo es tocar el objeto al rival tres veces. O al mejor en 30 segundos.

Quitar la cola: Un luchador en posición de rodillas (siempre tendrá que estar las dos rodillas apoyadas en el suelo) se coloca un pañuelo (cinta o pinza) colgando del pantalón por detrás dentro del círculo (3m diámetro). El objetivo del oponente (situado de pie y enfrente) es quitarle el pañuelo (cinta o pinza) al contrario tres veces sin salir del círculo durante 15 segundos. Luego cambiarán el rol.

La roca: Dos luchadores, por sorteo uno se coloca en el suelo en posición de sextupédia y el compañero se sitúa a su lado de rodillas (no podrá ponerse de pie), a la señal del árbitro el otro tiene que intentar girar a su compañero y éste a su vez tiene que evitarlo en 15 segundos. Luego cambiarán el rol.

El puente del luchador: Los dos luchadores se colocarán de pie encima de un banco sueco y empezarán cogidos de los hombros. A la señal del árbitro intentarán desequilibrar al oponente. El objetivo es que el rival toque tres veces el suelo. O al mejor en 30 segundos.

Sacar del círculo: Dos luchadores cogen un escudo acolchado (tipo pao taekwondo) cada uno y dentro del círculo (3m diámetro) y mediante empujes con el escudo deben intentar sacar al otro del círculo al contrario tres veces. O al mejor en 30 segundos.

Gran Premio. Los equipos finalistas disputaran tres pruebas de equipo para la final y semifinal.

Prueba 1

Carrera de relevos por equipos. Se colocarán dos o tres bancos suecos en línea y tres luchadores al inicio de un lado y los otros dos al inicio del otro lado. A la señal del árbitro saldrán todos a la vez para llegar al otro lado, deberán ayudarse entre ellos mediante agarres para evitar caerse, ya que si alguien toca el suelo tendrán que empezar desde el principio. Al llegar al otro extremo deberán volver al inicio para terminar la prueba. Ganará el equipo que lo realice primero. Sólo se realiza una vez.

Prueba 2

Dos equipos situados cada uno a doce metros en una base y con un número determinado de distintos materiales, como conos, mazas o pelotas de tenis en dicha esquina. Cada base de material estará rodeada de colchonetas para evitar los niños no se hagan daño. El juego consistirá en que cada equipo tiene que ir a la base del equipo rival para robarle su material y llevarlo a su base, a la vez que defienden su territorio. En la zona de colchonetas será posible empujar o agarrar para conseguir el material. En un tiempo determinado 30 segundos, ganará el equipo que más piezas consiga. Se hará al mejor de 3 asaltos.

Prueba 3

“Que no te la quiten”: Dos equipos le repartimos a cada jugador una cinta que deben colocarse en la espalda (cogemos dos colores para diferenciar) situados cada uno a doce metros en una base. El objetivo es quitar el máximo de cintas al equipo contrario. Si te quitan la cinta te tienes que sentar. Pierde el equipo que antes tenga a todos sus componentes sentados o ganará el equipo que más cintas consiga. Se hará al mejor de 3 asaltos de 45 segundos. En cada asalto al que se lo quiten se sentara fuera del espacio de juego.

3. Desarrollo de la competición

En función de las inscripciones, podrán disputarse las fases previas que se determinen y una Final Regional a la cual solo podrá acceder un (1) equipo por municipio. No obstante, los municipios podrán solicitar a la Dirección General de Deportes una ampliación del número de equipos clasificados.

Para poder participar en la Final Regional, cada municipio que tenga más de un equipo, deberá organizar una jornada clasificatoria.

Para poder participar en la Final Regional, cada municipio deberá organizar al menos una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal.

Las pruebas se realizarán en cualquier instalación que tenga un espacio mínimo de 40x20 m y 2 colchonetas de gimnasia. Los equipos participantes se distribuirán en grupos, según criterios técnicos y competirán entre sí.

- La prueba de concurso será sorteada, correspondiéndole a cada uno de los 5 componentes de un equipo, una de las 5 pruebas, completando las 5.

- Las competiciones de chicos y chicas, podrán celebrarse simultáneamente. Los encuentros se disputaran según el orden de emparejamiento, tanto de chicos como de chicas. En cada grupo los participantes realizarán su primera prueba de concurso que les haya correspondido por sorteo, disputándose las 5 pruebas simultáneamente.

Una vez finalizadas las eliminatorias. Se realizará I Gran Premio con los equipos finalistas.

4. Puntuación y clasificación

Cada prueba se valora con 2 puntos por victoria y 1 por empate. En caso de empate de puntos de equipo se hará una prueba desempate por sorteo entre las del Gran Premio.

Las pruebas podrán modificarse atendiendo a criterios técnicos.

Orientación – Alevín

1. Número de orientadores.

La participación será individual en las dos jornadas, Zona Norte (Grupos de Ayuntamientos 3, 4, 5, y 7) y otra a la Zona Sur (Grupos de Ayuntamientos 1, 2, 6, y 8), y, a partir de la clasificación individual en la final, se constituirá la clasificación por centros escolares (equipos).

Cada Ayuntamiento podrá participar con **un máximo de 15 deportistas individuales por categoría**. No obstante, en función de la participación en la fase municipal, se podrá autorizar una ampliación del número de deportistas individuales, previa solicitud por el Ayuntamiento respectivo, a la Dirección General de Deportes. No está permitida la participación de deportistas de categoría inferior.

2. Desarrollo de la competición.

A) Fase municipal. Será convocada por cada Ayuntamiento. Para su desarrollo podrán utilizarse aquellas carreras de la Liga Regional de Orientación que se estimen oportunas.

B) Fase Intermunicipal. Se compone de dos jornadas clasificatorias correspondientes a la Zona Norte que se disputarán siguiendo el modelo clásico de carrera.

C) Final Regional. Corresponde a la Final Individual y, a partir de ella, la determinación de los tres centros escolares ganadores para cada una de las categorías.

3. Sistema de puntuación y clasificación.

A) Individual. Para poder participar en la Final Regional Individual se debe participar en la jornada clasificatoria correspondiente.

Clasificarán para la Final Individual los 20 primeros orientadores de cada jornada y categoría tanto en la modalidad masculina como femenina.

B) Clasificación por centros. Se realizará a partir de la clasificación individual de la Final. Se sumarán los puntos obtenidos por los participantes de cada centro en esa final. Para la clasificación por equipos solamente se tendrán en cuenta los 4 primeros corredores.

Los puntos se asignarán del siguiente modo: "n" puntos al primero (siendo "n" el número de participantes en la final), n-1 al segundo, n-2 al tercero, y así sucesivamente. Solamente tendrán opción a la clasificación por equipos aquellos centros que acudan a la final con 3 o más participantes.

Los trofeos se entregarán en la Final Regional Individual.

4. Reglamento técnico básico.

El recorrido debe realizarse de forma individual y con la única ayuda del mapa y la brújula. Está totalmente prohibido el acceder a la zona de bosque donde se desarrolla la competición, antes y durante el transcurso de la misma, por aquellos corredores que no han iniciado su tiempo de carrera o han finalizado la misma. El incumplimiento de esta norma será motivo de descalificación.

Cuando la organización de la prueba o la Dirección Técnica de este campeonato lo estimen oportuno se deberá entregar el plano de la carrera al llegar a Meta. En ningún caso se podrá mostrar el plano de la carrera a otros deportistas que no han iniciado su salida. Su incumplimiento podrá ser motivo de descalificación.

Los deportistas saldrán con intervalos de 2 minutos. En el caso de una participación muy numerosa se podrá realizar por intervalos de tiempo de 1 minuto e incluso por la subdivisión de categorías en función de lo dispuesto por la Dirección Técnica de la Federación de Orientación de la Región de Murcia.

La pérdida de la tarjeta de control supone la descalificación, salvo que se pueda acreditar el paso por los diferentes controles a través de otro instrumento (balizas checas u otros).

Horas de salida: Las horas de salida de cada participante se conocerán con la debida antelación.

Modalidad de carrera: El modelo de prueba será el de «carrera diurna individual», con unas distancias aproximadas entre 2'5 Km. Y 4 Km.

Sistema sportident: Se hará uso del sistema electrónico sportident de cronometraje en la Final Individual.

Balizas checas: Cuando las circunstancias lo estimen oportuno, se colocarán balizas checas en los diferentes controles del recorrido con el fin de permitir continuar en la prueba aunque exista una pérdida o robo de la baliza y pinza marcadora.

Petanca – Alevín

1. Número de jugadores.

Los equipos estarán compuestos por **3 jugadores**. Se permite la participación de jugadores de categoría inferior.

2. Sistema de competición.

Se efectúa un sorteo para elegir el equipo que inicia el juego. Uno de los jugadores del equipo que inicia el juego traza una circunferencia de 50 cm de diámetro como máximo, y lanza el boliche, que debe quedar entre 5 y 9 metros de distancia del centro de la circunferencia, así como a un mínimo de 0,5 metros de los laterales y fondo del campo de juego.

Los lanzamientos se efectuarán alternativamente desde dentro de la circunferencia intentando que se aproxime el máximo al boliche.

La bola puede lanzarse de dos formas:

- a) Arrimando: lanzando la bola para aproximarse lo máximo posible al boliche.
- b) Tirando: lanzando la bola fuerte para intentar desplazar la bola que está ganando el punto.

3. Campo de juego y material.

Se juega en una pista de tierra delimitada por un hilo o marcadas con yeso, siendo sus medidas mínimas de 3 m. anchos y 12 m. de largo.

El boliche puede ser de madera o sintéticos y de un diámetro entre 25 mm y 35 mm.

Para participar en la Final Regional, cada jugador tendrá que disponer de dos bolas metálicas de un diámetro de 65 mm y 600 g de peso hasta un diámetro de 80 mm y 800 g de peso.

4. Puntuación.

Al término de una mano (han lanzando todas las bolas los seis jugadores) el equipo vencedor se anotará tantos puntos como bolas consiga colocar más cerca del boliche que la bola más cercana del adversario.

5. Tiempo del partido.

Las partidas se juegan a 13 puntos o del tiempo establecido antes del inicio, la última partida, deberá finalizar, aunque exceda del tiempo establecido. En caso de empate, se jugará otra mano hasta desempatar.

Tenis de mesa – Benjamín y Alevín

1. Número de jugadores.

Los equipos estarán compuestos por **un mínimo de 3 y un máximo de 5 jugadores en categoría alevín y un máximo de 4 y mínimo de 2 en categoría benjamín**. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores en categoría benjamín. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín en categoría alevín. Estos jugadores no perderán su categoría.

2. Sistema de competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Zona Norte (Grupos de Ayuntamientos 3, 4, 5, y 7) y otra a la Zona Sur (Grupos de Ayuntamientos 1, 2, 6, y 8), y una final regional. La Dirección General de Deportes determinará el número de equipos por Ayuntamiento en cada una de las jornadas, y si es necesario realizar fase municipal.

Los encuentros en categoría alevín se disputarán por el sistema Copa del Mundo (5 partidos sin dobles) con victoria para el equipo con tres partidos ganados.

Los encuentros en categoría benjamín se disputarán por el sistema Copa Corbillón (4 partidos individuales y un doble).

Antes del comienzo de cada partido, se sorteará por el árbitro campo y servicio; el jugador que gana el sorteo puede elegir campo, sacar o restar.

Al realizar el saque, la pelota debe ser lanzada hacia arriba y golpeada cuando cae. Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando considere que una discapacidad física impide su cumplimiento.

Se indicará en el programa de competición de las Jornadas el número de equipos que un Ayuntamiento puede inscribir por categoría y modalidad.

3. Tiempo de juego.

El encuentro se dará por finalizado cuando uno de los dos equipos gane tres partidos.

Un partido se dará por ganado cuando un jugador consiga tres juegos. Ganará un juego el jugador que alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores empatan a 10 tantos; en este caso ganará el juego el primer jugador o pareja que obtenga dos tantos de diferencia sobre el jugador o pareja oponente.

4. Descansos.

El juego será continuo durante todo el partido excepto que todo jugador tiene derecho a:

- a) Un tiempo muerto de hasta 1 minuto en cada partido.
- b) Un descanso de hasta 2 minutos entre juegos sucesivos de un partido.
- c) Breves descansos para utilizar la toalla después de cada 6 tantos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el último juego de un partido.

5. Puntuación y clasificación.

Para disputar la Final Regional, clasificarán de las fases previas el número de equipos y de jugadores de la competición individual, que la federación territorial considere necesarios para la elaboración de cuadros de competición.

6. Equipación

Todos los deportistas deberán jugar con atuendo deportivo, debiendo ser del mismo color la camiseta de todos los componentes de un equipo. Se excluyen los colores blanco y naranja para evitar coincidencia con el color de la pelota.

ANEXO III

Reglas técnicas de las modalidades deportivas incluidas en el campeonato de promoción deportiva de la Región de Murcia, en categoría Infantil, Cadete y Juvenil, correspondientes al programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" para el curso 2022/2023

DEPORTES DE EQUIPO

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad de los participantes

Infantil: nacidos en 2009 y 2010.

Cadete: nacidos en 2007 y 2008.

Juvenil: nacidos en 2005 y 2006. Se permite la inscripción en acta de 1 alumno nacido en 2003 ó 2004.

2. Composición de los equipos

La participación se hará por equipos formados por escolares de un mismo centro educativo. Los equipos podrán ser masculinos o femeninos (Baloncesto, Balonmano, Fútbol Sala). Los equipos de las modalidades de voleibol y voley playa podrán ser masculinos, con opción de incluir féminas, y femeninos.

3. Reglas técnicas de aplicación subsidiaria

Lo no contemplado en estas reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por las reglas técnicas de la Federación Deportiva de la Región de Murcia correspondiente, en su defecto, de la Federación Española.

Baloncesto – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Edad de los participantes

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2011 y 2012 sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría infantil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2009 y 2010 sin limitaciones siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría cadete. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2007 y 2008 sin limitaciones siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría juvenil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

2. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en acta será de **un máximo de 10 y el mínimo de 5.**

3. Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos "a reloj corrido".

No se aplicará regla pasarela en categoría infantil.

4. Descanso entre los periodos.

Habrán intervalos de dos minutos entre el primer y segundo período, entre el tercer y cuarto período y antes de cada período extra. Habrá un intervalo de diez minutos en la mitad del partido.

5. Tiempos muertos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto para cada uno de los tres primeros períodos y dos para el cuarto período y uno más para cada período extra, que deberá ser solicitado por el entrenador o su ayudante, siendo su duración de un minuto.

Los tiempos muertos no consumidos no pueden acumularse a la siguiente parte o período extra.

En la fase final, cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de 30 segundos, donde se detendrá el tiempo.

6. Diferencia de 30 puntos

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 30 puntos, se procederá de la siguiente manera:

1. Finaliza el partido, siendo el resultado final el señalado en ese momento.
2. Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán las canastas conseguidas; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta; se jugará a "reloj corrido".

7. Tiros libres

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepasen la 4.^a falta por equipo en cada período, lo que indica que en cada nuevo período se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Solo serán acumulativas en el cuarto período para los períodos extras.

8. Clasificación

Ganará el partido el equipo que consiga sumar más puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 puntos

9. Desempate

Si al finalizar un encuentro el resultado fuese de empate, se jugaría una prórroga de cinco minutos a "reloj corrido". Si persistiera el empate se lanzarán tiros libres alternativamente por cada equipo hasta deshacer el empate.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- 1) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) de entre los equipos implicados
- 2) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- 3) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de puntos a favor.

Balonmano – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2011, sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría infantil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2009, sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría cadete. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2007, sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría juvenil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

2. Número de jugadores.

El número de deportistas inscritos en acta será de un máximo de 12 y el número mínimo de 5.

3. Tiempo de juego

Se jugarán 2 períodos de 25 minutos a "reloj corrido".

4. Descanso entre los periodos.

Entre el primer y el segundo periodo habrá 10 minutos de descanso. En la fase regional no habrá descansos, a excepción de la final regional que habrá un descanso de 5 minutos en el primer y segundo período.

5. Tiempos muertos

Podrá solicitarse por cada equipo un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración. Se puede pedir un tiempo muerto de equipo sólo cuando se está en posesión del balón (bien cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Caso de ser necesaria la prórroga o prórrogas reglamentarias, los equipos no podrán disponer de ningún tiempo muerto.

En la fase final, cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de 30 segundos, donde se detendrá el tiempo.

6. Diferencia de 15 goles

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 15 goles, se procederá de la siguiente manera:

- Finaliza el partido, siendo el resultado final el señalado en ese momento.
- Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán los goles conseguidos; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta.

7. Puntuación y clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga marcar más goles.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido empatado: 1 punto

- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 punto

8. Desempate.

Si al finalizar el encuentro el resultado fuese de empate y fuera necesario determinar el vencedor se procederá al lanzamiento de tres tiros directos a puerta desde la línea de 7 m por cada equipo. Si persistiese el empate se efectuarán lanzamientos sucesivos desde la línea de 7 m hasta que se consiga deshacer el desempate.

En caso de empate a puntos entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- a) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) de entre los equipos implicados.
- b) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- c) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de goles a favor.

Fútbol Sala – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2011, sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría infantil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2009, sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría cadete. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2007, sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría juvenil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

2. Número de jugadores

El número de deportistas inscritos en acta será de **un máximo de 10 y el número mínimo de 5.**

3. Tiempo de juego.

Se jugarán dos períodos de 25 minutos "a reloj corrido".

4. Descanso entre periodos.

Entre el primero y segundo periodo habrá un descanso de 10 minutos. En la fase regional no habrá descansos, a excepción de la final regional que habrá un descanso de 5 minutos entre el primer y segundo período.

5. Tiempo muertos.

Podrá solicitarse por cada equipo un tiempo muerto en cada período de 1 minuto de duración.

En la fase regional cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de 1 minuto de duración, donde se detendrá el tiempo de partido.

6. Diferencia de 10 goles

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 10 goles, se procederá de la siguiente manera:

1. Finaliza el partido, siendo el resultado final el señalado en ese momento.
2. Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán goles conseguidos; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta.

7. Puntuación y clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga marcar más goles.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 punto

8. Desempate.

Si al finalizar el encuentro el resultado fuese de empate y fuera necesario determinar el vencedor se procederá al lanzamiento de 3 tiros por cada equipo desde la línea de 6 m. Si persistiese el empate se efectuarán lanzamientos sucesivos desde la línea de 6m hasta que se consiga deshacer el empate.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- a) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) de entre los equipos implicados.
- b) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- c) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de goles a favor.

Voleibol – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2011 y 2012 sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría infantil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2009 y 2010 sin limitaciones siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría cadete. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2007 y 2008 sin limitaciones siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría juvenil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

2. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en acta será de un máximo de 10 y el mínimo de 6.

3. Tiempo de juego.

Será al mejor de 3 sets a 25 puntos cada uno de ellos y ganará el equipo que gane 2 set. El partido se llevará a cabo mediante el sistema de "acción- punto" o sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido.

Regla especial.- no está permitido pasar el balón con el toque de dedos directamente al campo contrario en la acción de recepción del saque. Se considera falta y punto para el equipo que saca.

4. Descanso entre sets.

El descanso entre sets será de 3 minutos. Entre el segundo y el tercer set puede ampliarse el tiempo de descanso hasta 5 minutos siempre que los dos equipos estén de acuerdo.

5. Tiempos muertos

Durante el transcurso de cada set, se pueden solicitar dos tiempos muertos de treinta segundos por cada equipo.

En la fase regional cada equipo dispondrá de 1 tiempo muerto de 30 segundos.

6. Puntuación y clasificación.

Gana el encuentro el equipo que gane más sets.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 puntos

7. Desempates.

El empate a puntos entre dos o más equipos al término de la clasificación se resuelve de la siguiente forma:

a) Coeficiente de sets, que es el resultado de dividir la suma de sets ganados por la suma de sets perdidos, contándose todos los encuentros que cada equipo hubiera disputado.

b) En caso de mantenerse el empate, se realizaría el coeficiente de puntos, resultado de dividir la suma de tantos a favor por la totalidad de los tantos en contra conseguidos en todos los encuentros disputados.

c) De mantenerse el empate, se realizaría, en primer lugar el coeficiente de sets y después el de tantos, pero solamente de los encuentros disputados entre los equipos implicados en el mismo.

Voley Playa 3 x 3 – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2011 y 2012, hasta un máximo de dos. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2009 y 2010, hasta un máximo de dos. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2007 y 2008, hasta un máximo de dos. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

2. Número de jugadores

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 6 y el mínimo de 3, debiendo estar en pista 3 componentes del equipo. No se permitirá realizar cambios de jugadores una vez comenzados los sets, tendrán que esperar al finalizar dicho set.

En esta modalidad, no se permite la participación de deportistas inscritos en el campeonato de rendimiento deportivo (federado) en la modalidad del voleibol.

3. Tiempo de juego.

Se disputarán sets de 21 puntos y si fuera necesario jugar el tercer set será a 15 puntos, ganará el equipo que gane 2 set. El partido se llevará a cabo mediante el sistema de "acción- punto" o sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido.

4. Terreno de Juego y altura de la red.

Categorías infantil, Cadete y Juvenil: campo de 16 x 8 m.

La altura de la red:

- a) Infantil femenino: 2'10 m.
- b) Infantil masculino y juvenil femenino: 2'24 m.
- c) Cadete femenino: 2'18 m.
- d) Cadete masculino: 2'37 m.
- e) Juvenil masculino: 2'43 m.

5. Descanso entre sets.

El descanso entre sets será de 3 minutos. Entre el segundo y el tercer set puede El descanso entre sets será de 3 minutos. Entre el segundo y el tercer set puede ampliarse el tiempo de descanso hasta 5 minutos siempre que los dos equipos estén de acuerdo.

6. Tiempos muertos.

Durante el transcurso de cada set, se pueden solicitar dos tiempos muertos de treinta segundos por cada equipo.

7. Puntuación y clasificación.

Gana el encuentro el equipo que gane dos sets.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 puntos

8. Desempates.

El empate a puntos entre dos o más equipos al término de la una clasificación se resuelve de la siguiente forma:

a) Coeficiente de sets, que es el resultado de dividir la suma de sets ganados por la suma de sets perdidos, contándose todos los encuentros que cada equipo hubiera disputado.

b) En caso de mantenerse el empate, se realizaría el coeficiente de puntos, resultado de dividir la suma de tantos a favor por la totalidad de los tantos en contra conseguidos en todos los encuentros disputados.

c) De mantenerse el empate, se realizaría, en primer lugar el coeficiente de sets y después el de tantos, pero solamente de los encuentros disputados entre los equipos implicados en el mismo.

DEPORTES INDIVIDUALES

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad de los participantes

Infantil: nacidos en 2009 y 2010.

Cadete: nacidos en 2007 y 2008.

Juvenil: nacidos en 2005 y 2006.

Modalidad de **Open:** nacidos en 2005, 2006, 2007, 2008, 2009 y 2010.

2. Participación.

La participación podrá ser individual (Ajedrez, Atletismo, Boxeo, Campo a Través, Duatlón, Ciclismo BTT, Triatlón y Orientación), por equipos de libre composición (Ajedrez Open, Dominó Open y Petanca Open), por equipos masculinos con posibilidad de participación de féminas (Atletismo (cadete y juvenil), Campo a Través, Boxeo y Tenis de Mesa), femeninos y mixtos (Atletismo Dynamics New Athletics Infantil) y Bádminton. Los equipos de duatlón y triatlón podrán ser masculinos o femeninos.

Todos los equipos estarán formados por escolares de un mismo centro educativo

3. Reglas técnicas de aplicación subsidiaria.

Lo no contemplado en estas reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por las reglas técnicas de la Federación Deportiva Regional correspondiente y, en su defecto, de la Federación Española.

B) REGLAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS

Ajedrez – Open

1. Número de jugadores.

La participación podrá ser individual o por equipos. Cada equipo participará con **un mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores**. No podrán participar jugadores de categoría inferior.

2. Sistema de competición.

Podrán disputarse fases municipales, intermunicipales y, en su caso, previas clasificatorias. La Dirección General de Deportes determinará el sistema clasificatorio para disputar las fases clasificatorias y la final regional. Para participar en una jornada, el deportista deberá acreditarse al inicio de la misma.

Si un centro de enseñanza no tiene el número mínimo de deportistas para formar equipo al inicio de la primera jornada, participará como individual. Para el emparejamiento se utilizará el sistema Suizo Individual con Clasificación por Equipos realizado con el soporte informático "Swiss Manager".

Se jugará a nivel individual impidiendo el enfrentamiento de los jugadores del mismo centro de enseñanza, siempre que el número de inscritos lo permita. El número de rondas para cada sesión se establecerá una vez conocido el número de participantes (se procurará que hayan un máximo de 5 rondas) con el siguiente ritmo de juego: 15 minutos por jugador más un retraso de 10 segundos por movimiento.

Las clasificaciones se obtendrán:

- a) Individual: puntos obtenidos por el jugador.
- b) Por equipos: sumando las cuatro mejores puntuaciones obtenidas por los participantes de un mismo centro.

3. Sistema de puntuación y clasificación.

La puntuación de las partidas será: 1 punto por victoria, $\frac{1}{2}$ por empate y 0 por derrota. Los puntos de cada ronda son acumulativos, resultando la clasificación en orden decreciente de puntos.

4. Clasificación.

Clasificación individual. Suma de la puntuación total obtenida por el deportista a nivel individual, en cada una de las fases previas.

Clasificación por equipos. Sumas de la puntuación total de los 4 mejores jugadores del equipo, obtenida en cada una de las fases previas.

5. Desempates.

Los posibles empates a puntos en la clasificación final se resolverán atendiendo al siguiente orden:

Clasificación individual.- La suma de cada uno de estos criterios:

- 1.º Buchholz total
- 2.º Buchholz mediano 1 (sin el mejor ni el peor resultado)
- 3.º Sonnenbor-Berger con puntos reales, obtenidos por el deportista en las dos fases previas.

Clasificación por equipos.- La suma del Buchholz de los 4 mejores jugadores del equipo obtenida en cada una de las fases previas. Si persistiera el empate se decidirá por sorteo.

Atletismo -Dynamics New Athletics – Infantil

Atendiendo a los cambios introducidos por la RFEA, la cual organiza el Torneo Dynamic New Athletics, competición por equipos mixtos de atletismo para alumnos de Centros Escolares de Secundaria, el Atletismo en pista categoría Infantil quedaría dispuesto según la siguiente normativa:

1. Número de atletas y equipos.

La participación podrá ser individual o por equipos. **Los equipos serán mixtos y estarán formados por 4 integrantes masculinos y 4 integrantes femeninas.** Los atletas integrantes de un equipo podrán participar como máximo en una prueba más el relevo (Persecución). No se permite la participación de atletas de categorías inferiores. Los atletas que participan de forma individual, podrán participar en una sola prueba.

2. Pruebas.

Las pruebas serán las siguientes:

- 60 m femenina (salida de pie con dos apoyos)
- 60 m masculina (salida de pie con dos apoyos)
- Salto de Longitud masculina.
- Lanzamiento de Peso masculina (4 kg).
- 60 m vallas – femenina (salida de pie con dos apoyos) (Altura de las vallas: 0,762 cm) (Distancias: 12,30 m a la primera valla, 8,20 m entre vallas y 14,90 m entre la última valla y meta)
- Salto de altura femenina.
- La Persecución - Relevo combinado Mixto (formado por dos integrantes masculinos y dos femeninos por equipo). (1.ª Posta masculino (800 m), 2.ª Posta femenina (600 m), 3.ª posta masculino (400 m) y 4.ª posta femenina 200 m).

Los atletas podrán hacer harán 1 prueba individual y 1 relevo (indicándose en la inscripción la prueba que hace cada atleta).

3. Desarrollo de la competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Fase Previa A y otra a la Fase Previa B, y una final regional.

Para cada una de las Fases previas, cada Ayuntamiento solo podrá clasificar a un equipo y un individual por cada prueba en cada una de las categorías.

La Dirección General de Deportes podrá modificar el número de equipos e individuales participantes por Ayuntamiento en cada una de las fases previas.

A la final regional se clasificarán los seis primeros equipos y las seis primeras marcas individuales de cada prueba, en cada categoría y modalidad, clasificados en las fases previas.

4. Puntuación y clasificación.

En la competición habrá una clasificación individual y otra por equipos. La clasificación se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenidos por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación, siendo N el número de equipos inscritos al inicio de la prueba:

- Al campeón de una prueba: N+1 puntos.
- Al subcampeón de una prueba y siguientes: N-1 puntos al segundo clasificado, N-2 al tercer clasificado N-3 al cuarto clasificado, y así sucesivamente hasta 1 punto del último clasificado.

El relevo combina mixto (La Persecución) puntuará doble.

En caso de empate de equipos en la clasificación final, ganará el que mejor posición logre en el relevo mixto combinado y, de darse también un empate, el que más primeros puestos hubiera obtenido.

Para que un equipo puntúe en la clasificación por equipos, es imprescindible su participación en todas las pruebas incluida el relevo combina mixto (La Persecución). Si algún equipo no participa en la Persecución, los atletas que haya puntuado en la prueba de concursos y carreras pasarán a formar parte de la clasificación individual.

5. Concursos.

- **Peso** masculino. Se empleará la bola reglamentaria (3kg). Se efectuarán tres lanzamientos por atleta.

- **Longitud** masculina: se efectuarán tres intentos por atleta.
- **Altura** femenina: cada atleta dispondrá de DOS intentos para sobrepasar cada altura del listón. La cadencia de las alturas será la siguiente: 1.00-1.10-1.20 y de 5 en 5 cm. En las fases municipales, esta cadencia podrá variar si bajo criterio técnico y por unanimidad se considera pertinente.

En caso de existir alguna modificación por parte de la RFEA en cuanto a la distribución de pruebas, esta normativa de competición sería modificada para ajustarse a la misma.

Atletismo – Cadete y Juvenil

1. Número de atletas y equipos.

La participación podrá ser individual o por equipos. Los equipos estarán compuestos por un máximo de 8 atletas y un mínimo de 5. Los atletas integrantes de un equipo podrán participar como máximo en una prueba más el relevo. No se permite la participación de atletas de categorías inferiores. Los atletas que participan de forma individual, podrán participar en una sola prueba.

2. Pruebas.

Las pruebas serán las siguientes:

Infantil: 80 m.l. – 1000 m.l. – Longitud – Peso (3 kg) – 4x80 m.l

Cadete: 100 m.l. – 1.000 m.l. – Longitud – Peso (4 kg hombres y 3 kg mujeres) – 4x100 m.l

Juvenil: 100 m.l. – 1.500 m.l. – Longitud – Peso (5 kg hombres y 3 kg mujeres) – 4x100 m.l

El número de pruebas podrá ampliarse, atendiendo a criterios técnicos y de participación.

3. Desarrollo de la Competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Fase Previa A y otra a la Fase Previa B, y una final regional.

Para cada una de las Fases previas, cada Ayuntamiento solo podrá clasificar a un equipo y un individual por cada prueba en cada una de las categorías y modalidades (masculino y femenino)

La Dirección General de Deportes podrá modificar el número de equipos e individuales participantes por Ayuntamiento en cada una de las fases previas.

A la final regional se clasificarán los cuatro primeros equipos y las cuatro primeras marcas individuales de cada prueba, en cada categoría y modalidad, clasificados en las fases previas.

4. Puntuación y clasificación.

En la competición habrá una clasificación individual y otra por equipos. La clasificación se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenidos por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación, siendo N el número de equipos inscritos al inicio de la prueba:

- Al campeón de una prueba: N+1 puntos.

- Al subcampeón de una prueba y siguientes: N-1 puntos al segundo clasificado, N-2 al tercer clasificado N-3 al cuarto clasificado, y así sucesivamente hasta 1 punto del último clasificado.

En caso de empate de equipos en la clasificación final, ganará el que más primeros puestos hubiera obtenido y, de darse también un empate, los segundos puestos, terceros, etc., hasta romper el empate.

Para que un equipo puntúe en la clasificación por equipos, es imprescindible su participación en todas las pruebas incluida el relevo. Si algún equipo no participa en la prueba de relevos, los atletas que haya puntuado en la prueba de concursos y carreras pasarán a formar parte de la clasificación individual.

5. Concursos.

Peso. Se empleará la bola reglamentaria en cada categoría. Se efectuarán tres lanzamientos por atleta, aunque este número podrá verse ampliado en función de criterios técnicos. (3 más 1 de mejora para los 8 primeros clasificados, tras los 3 primeros intentos)

Longitud. Se efectuarán tres intentos por atleta, aunque este número podrá verse ampliado en función de criterios técnicos. (3 más 1 de mejora para los 8 primeros clasificados, tras los 3 primeros intentos)

Bádminton – Infantil y Cadete

1. Número de jugadores.

La participación se hará en la modalidad de equipos por competición mixta. Cada municipio sólo podrá clasificar un (1) equipo por categoría. No obstante, los municipios podrán solicitar a la Dirección General de Deportes una ampliación del número de equipos clasificados.

Los equipos han de estar formados por **un mínimo de 3 y un máximo de 6 jugadores/as**, siendo obligatoria la presencia, al menos, de un componente masculino y otro femenino en el equipo. En ningún caso un jugador podrá jugar con dos equipos distintos, aunque sean del mismo centro educativo.

En la categoría infantil se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior nacidos en 2011 y 2012.

En la categoría cadete se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior nacidos en 2009 y 2010.

2. Sistema de competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Zona Norte (Grupos de Ayuntamientos 3, 4, 5, y 7) y otra a la Zona Sur (Grupos de Ayuntamientos 1, 2, 6, y 8), y una final regional.

La Dirección General de Deportes podrá modificar el número de equipos participantes por Ayuntamiento en cada una de las fases previas o jornadas.

En la final regional, el sistema de competición lo elaborará la Dirección General de Deportes, atendiendo al número de clasificados en las fases previas.

3. Sistema de puntuación y clasificación.

La Competición se desarrollará preferentemente por el sistema de encuentros a 5 partidos en una fase inicial de grupos y una posterior de Eliminación Directa. En la fase de grupos, no podrán coincidir dos equipos del mismo centro en el mismo grupo.

Los encuentros se disputarán al mejor de 5 partidos siendo estos los siguientes: Dobles Mixto, Dobles Femenino, Dobles Masculino, Individual Femenino, Individual Masculino. Dicho orden no podrá ser alterado salvo que los dos equipos estén de acuerdo y así lo permita el juez árbitro.

Los encuentros se ganarán cuando un equipo alcance la victoria en 3 de los 5 partidos. En fase de grupos se disputarán siempre los 5 partidos de cada

encuentro, mientras que en la fase de eliminación directa el encuentro terminará cuando un equipo haya alcanzado los 3 partidos ganados, salvo que por el Juez Árbitro se estipule lo contrario. En los casos donde haya algún participante que no haya participado en ninguna de las modalidades, se disputarán los 5 partidos.

En ningún caso podrá un equipo disputar un encuentro si no presenta alineación para jugar al menos 4 de los 5 partidos. Si esto sucede se le dará el encuentro por perdido.

Las alineaciones serán presentadas al menos 30 minutos antes del comienzo de los encuentros, o en su caso, cuando el Juez Árbitro las solicite y en ningún caso, podrán modificarse una vez han sido entregadas. En cada encuentro un jugador/a puede estar alineado como máximo en dos (2) modalidades de las tres (3) existentes (DX, DF-DM y IF-IM).

Los partidos se disputarán al mejor de tres (3) sets de 11 puntos "a punto directo" para todas las modalidades. Si el tanteo se empata a 10, el lado que primero consiga dos puntos consecutivos ganará el set, y si empata a 14, el lado que consiga el punto número 15 ganará el set.

Las reglas de juego serán las establecidas por la Federación Española de Bádminton y que rigen en todas las competiciones oficiales de Bádminton, tanto a nivel nacional como a nivel regional. Se jugará sobre pistas con las medidas reglamentarias aprobadas por la Federación Española de Bádminton.

Clasificarán para la Final Regional los dos (2) primeros equipos clasificados de cada categoría. Los enfrentamientos entre los equipos finalistas será 1.º zona norte contra 2.º zona sur y viceversa.

En la Final Regional, conseguirán trofeo los cuatro (4) primeros equipos clasificados de cada categoría (trofeos para primer, segundo y dos terceros). Asimismo, obtendrán medalla los componentes de los cuatro (4) primeros equipos clasificados de cada categoría.

Campo a través – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Número de atletas y equipos

El número de participantes en la fase municipal se establecerá por el Ayuntamiento correspondiente, atendiendo a criterios organizativos. Cada equipo tendrá un máximo de 5 atletas y un mínimo de 3. Se participará con 1 equipo por categoría y modalidad más 3 individuales por municipio. No obstante, los municipios podrán solicitar a la Dirección General de Deportes una ampliación del número de equipos clasificados.

Para poder participar en la Final Regional, cada municipio deberá organizar una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal y de esta forma saber qué equipo o equipos pueden asistir a la Final Regional.

La composición de los equipos se deberá comunicar a la Dirección General de Deportes en los plazos establecidos.

Todos los componentes de un equipo deberán llevar la misma indumentaria deportiva.

No se permite la participación de deportistas de categorías inferiores.

2. Distancias.

Infantil: Categoría masculina: 3.000 m. - Categoría femenina: 2.500 m.

Cadete: Categoría masculina: 4.000 m. - Categoría femenina: 2.500 m.

Juvenil: Categoría masculina: 4.000 m. - Categoría femenina: 2.500 m.

Las distancias a recorrer podrán ser modificadas por los Comités Locales, Intermunicipales o Regional, atendiendo a criterios técnicos.

3. Clasificación y puntuación.

Habrà una clasificación individual y otra por equipos. Las puntuaciones se establecen adjudicando un punto al primer clasificado, dos al segundo, tres al tercero y así sucesivamente hasta el último corredor clasificado en meta. En la clasificación por equipos, sólo puntuarán los tres atletas mejor clasificados de cada equipo.

En caso de empate a puntos entre dos o más equipos obtendrán mejor clasificación aquel cuyo tercer corredor clasificado haya logrado mejor puesto. No serán tenidos en cuenta a efectos de clasificación por equipos, aquellos que no consigan puntuar en la clasificación general como mínimo a tres de sus participantes.

Duatlón y Triatlón – Infantil y Cadete

1. Número de equipos y deportistas.

En la Final Regional cada centro educativo podrá participar con un equipo con **un máximo de 4 y un mínimo de 3 deportistas** por categoría y sexo. Además podrá participar cada centro educativo **con 4 deportistas individuales** por categoría y sexo. Para optar a la clasificación por equipos deberán puntuar un mínimo de 3 deportistas.

No se permite la participación de deportistas de categorías inferiores.

2. Sistema de competición

Se realizará una sola prueba por modalidad y categorías, siendo ésta la Final del Campeonato Regional.

3. Pruebas.

a) Triatlón. Combina tres modalidades distintas: natación, ciclismo y carrera a pie. La competición se desarrolla en ese mismo orden y con una característica fundamental, y es que el crono no se detiene desde que se da la salida en natación hasta que el triatleta llega a la meta tras la carrera a pie. Se pasa de una especialidad a otra en plena competición. Estos pasos de un deporte a otro se denominan "transiciones" y se realizan en una zona llamada "boxes".

Las distancias son:

- Natación: hasta 300 m.
- Ciclismo: 8 km.
- Carrera a pie: 2 km.

b) Duatlón. Combina la carrera a pie con el ciclismo. La competición se desarrolla en el siguiente orden, carrera a pie, ciclismo y carrera a pie.

Las distancias son:

- Carrera a pie: 2 km.
- Ciclismo: 8 km.
- Carrera a pie: 1 km.

Las distancias podrán ser modificadas atendiendo a criterios técnicos y organizativos.

4. Puntuación y clasificación.

Se establecerá una puntuación individual y por equipos por prueba según el puesto obtenido.

Se realizarán dos clasificaciones separadas de participantes federados y no federados en la competición individual. En la competición por equipos, la clasificación será conjunta.

Dominó Open

1. Número de jugadores.

Los equipos tienen libre composición y estarán formados por **2 jugadores**. Se permite la participación de jugadores de categorías inferiores. Estos jugadores no perderán su categoría.

2. Sistema de competición.

La actividad se desarrollará en las siguientes fases:

Fase I. Iniciación al Dominó. Cada Centro educativo establecerá un calendario donde, a lo largo de varias sesiones, se instruirá a los alumnos inscritos en esta actividad en los principios básicos para la iniciación a este deporte.

Fase II. Fase interna de cada centro de enseñanza.

Fase III. Fase Municipal o Intermunicipal. Se disputará a nivel municipal o intermunicipal, según las inscripciones. De esta fase clasificarán los distintos equipos que disputarán la fase final.

Fase IV. Fase Final. Los campeones de las fases municipales o intermunicipales, disputarán la Final Regional.

Tanto la Fase II como en Fase III, se jugarán por el Sistema Suizo de Competición por parejas y por categorías (alevín y open). El tanteo a establecer para cada ronda o partida, así como el número de partidas (o rondas) a disputar, se determinará según el número de inscripciones.

La Fase IV, Fase Final, se disputará por el sistema de eliminatorias y previo sorteo.

Las Fases III y IV, serán supervisadas por la Federación de Dominó de la Región de Murcia.

3. Sistema de puntuación y clasificación.

Para la competición por Sistema Suizo, la puntuación de las partidas será:

1 punto por victoria y 0 puntos por derrota; no existe posibilidad de empate en la disputa de una partida o ronda. Los puntos de cada ronda son acumulativos, resultando la clasificación en orden decreciente de puntos.

Los criterios para establecer la clasificación son:

N.º Orden EQUIPO/PAREJA J G P TF TC DF Puntos o Tantos

A igualdad de partidas ganadas, será el mayor diferencial de tantos (tantos totales a favor menos tantos totales en contra) el que establezca el orden clasificatorio

Las parejas que puntúan en la clasificación por equipos son las 5 primeras clasificadas.

4. Material.

Por cada partido, en el que intervienen 2 equipos o parejas es necesario:
1 mesa, 4 sillas, 1 juego de dominó, hoja de anotación por partida y un lápiz.

Boxeo Formas Combat – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Edad de los participantes.

Categoría infantil, nacidos en 2009 y 2010.

Categoría cadete, nacidos en 2007 y 2008.

Categoría juvenil, nacidos en 2005 y 2006.

2. Número de equipos y BOXERS.

Los equipos estarán compuestos por **un máximo de 10 atletas** (en los sucesivos BOXERS) **y un mínimo de 3**. Los BOXER integrantes de un equipo podrán participar todas y cada una de las pruebas. Podrán participar atletas de forma individual, pero no entrará en la participación por equipos. Se permite la participación de deportistas de categoría inferior. Estos deportistas podrán seguir participando en su categoría.

3. Pruebas.

Las pruebas serán las siguientes:

- a) Saco de Suelo.
- b) Sombra.
- c) Comba.
- d) Pega – Roba bolas.

El número de pruebas podrá ampliarse, atendiendo a criterios técnicos y de participación.

4. Desarrollo de la competición.

Una vez conocida la participación municipal, se determinará el número de jornadas clasificatorias a realizar.

La clasificación en las jornadas clasificatorias se establecerá por tablas de puntuación.

Se podrá determinar la realización directa de la final regional, dependiendo del número de centros y de participantes inscritos.

5. Puntuación y clasificación.

a) General por todas las pruebas.

Clasificaciones:

- Individual por prueba.
- Por equipos final (suma de todas las pruebas y del todo el equipo, los 3 mejores resultados)

La clasificación se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenidos por cada equipo y por cada boxer de forma individual, teniéndose en cuenta las tres mejores puntuaciones de cada equipo para la clasificación por equipos.

En primer lugar y en cada una de las pruebas, se realizará una única tanda en la cual participaran todos los boxers inscritos, de la cual se sacarán las 4 mejores puntuaciones, que establecerán la clasificación final.

La **clasificación individual por prueba** será de un ORO (campeón), una PLATA (subcampeón), y dos BRONCES (semifinalistas).

Para la **clasificación final por equipos**, se tendrán en cuenta las tres puntuaciones más altas de los boxers de cada centro educativo o de cada equipo (si un centro lleva más de un equipo), sumándose estas entre ellas y sumándose luego todas las pruebas dando por tanto la puntuación final, premiándose de esta forma a los tres primeros equipos, con la copa de campeón, subcampeón y tercer clasificado, y de existir empate de alguno de los tres puestos se compensará con la misma clasificación a estos centros, pudiendo existir por tanto varios clasificados iguales.

b) Específico por pruebas

1. FORMAS EN SACO (Tiempo 40 segundos)

El niño deberá realizar desplazamientos alrededor del saco, efectuando golpes rectos y curvos, primando en todo momento la técnica del golpe sobre la fuerza.

Puntuación: Entre 4 Y 20 puntos por juez, para ello 3 jueces designados por la federación valorarán atendiendo a los siguientes criterios:

- Rapidez y técnica de los golpes (1 a 5 puntos)
- Acciones defensivas y defensa pasiva (posición de guardia) (1 a 5 puntos)
- Desplazamientos. (1 a 5 puntos)
- Acciones combinadas y coordinación. (1 a 5 puntos)

Se obtendrá la puntuación final, de la suma total de todos los jueces.

2. FORMAS AL AIRE (Tiempo 40 segundos)

El niño deberá demostrar en ese periodo de tiempo todos los movimientos del boxeo (desplazamientos, guardia, esquivas, golpes, defensas, ataques, etc.). El ejercicio irá acompañado de música, pudiendo el boxer o centro educativo proporcionarla.

Puntuación: Entre 4 Y 20 puntos por juez, para ello 3 jueces designados por la federación valorarán atendiendo a los siguientes criterios:

- Rapidez y técnica de los golpes (1 a 5 puntos)
- Acciones defensivas y defensa pasiva (posición de guardia) (1 a 5 puntos)
- Desplazamientos. (1 a 5 puntos)
- Acciones combinadas y coordinación. (1 a 5 puntos)

Se obtendrá la puntuación final, de la suma total de todos los jueces.

3. FORMAS DE COMBA (Tiempo 40 segundos)

El boxer deberá realizar en el periodo de tiempo señalado, y en el ejercicio de salto de comba todos los movimientos posibles desplazamientos adelante y atrás, cruce de piernas, se agachará, etc., le impondrá diferentes ritmos a la cuerda, inventando el boxer todo aquello que sea capaz de hacer con la comba..). El ejercicio irá acompañado de música, pudiendo el boxer o centro educativo proporcionarla.

Puntuación: Entre 4 Y 20 puntos por juez, para ello 3 jueces designados por la federación valorarán atendiendo a los siguientes criterios:

- Rapidez de los saltos (1 a 5 puntos)
- Cantidad de ejercicios demostrados (1 a 5 puntos)

- Dificultad de los ejercicios demostrados (1 a 5 puntos)
- Coordinación en los movimientos (1 a 5 puntos)

Se obtendrá la puntuación final, de la suma total de todos los jueces.

4. PEGA-ROBA BOLAS (máximo 3 tiempos de 1 minuto cada uno)

En esta prueba cada equipo elegirá a un representante, y se participará a modo de mundialito, previo sorteo de los equipos, siendo eliminatoria cada una de las pruebas hasta llegar a la final.

Los boxer tratarán de pegar 5 bolas en un peto del rival e intentar que no le quiten otras 5 bolas que lleva pegadas también en el mismo peto. La prueba terminará cuando alguno de los participantes haya conseguido pegar las 5 bolas en el peto contrario o en su defecto cuando acaben los 3 tiempos, ganando el atleta que pegue las 5 bolas en el peto contrario o que acabado el tiempo el que más bolas haya pegado al contrario. Cada bola robada al rival hará que se despegue una bola que te haya pegado tu rival.

Puntuación: Ganará el atleta que más bolas pegue al contrario, pasando este de ronda y eliminando a su rival.

6. Vestimenta y material.

Camiseta manga corta. Cada atleta ha de llevar camiseta de manga corta, es recomendable que cada centro lleve la camiseta del mismo color.

Pantalón corto y zapatillas de deporte. Podrá ser del color y de la clase que quiera el boxer.

Guantes de boxeo. Lo aporta la federación de boxeo de la Región de Murcia en el momento de la competición, y deberán de usarse en todas las pruebas salvo en la de comba.

Sacos de suelo. Los aportará la federación de boxeo de la Región de Murcia en el momento de la competición.

Combas. La Federación aportará combas para la competición, pudiendo los boxers traer su propia comba si quieren.

Orientación – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Número de orientadores.

La participación será individual en las dos jornadas, Zona Norte (Grupos de Ayuntamientos 3, 4, 5, y 7) y otra a la Zona Sur (Grupos de Ayuntamientos 1, 2, 6, y 8), y, a partir de la clasificación individual en la final, se constituirá la clasificación por centros escolares.

Cada Ayuntamiento podrá participar con **un máximo de 15 deportistas individuales** por categoría. No obstante, en función de la participación en la fase municipal, se podrá autorizar una ampliación del número de deportistas individuales, previa solicitud por el Ayuntamiento respectivo a la Dirección General de Deportes. No está permitida la participación de deportistas de categoría inferior.

2. Desarrollo de la competición.

A) Fase municipal. Será convocada por cada Ayuntamiento. Para su desarrollo podrán utilizarse aquellas carreras de la Liga Regional de Orientación que se estimen oportunas.

B) Fase Intermunicipal. Se compone de dos jornadas clasificatorias correspondientes a la Zona Norte y Zona Sur, que se disputarán siguiendo el modelo clásico de carrera.

C) Final Regional. Corresponde a la Final Individual y, a partir de ella, la determinación de los tres centros escolares ganadores para cada una de las categorías.

3. Sistema de puntuación y clasificación.

A) **Individual.** Para poder participar en la Final Regional Individual se debe participar en la jornada clasificatoria correspondiente.

Clasificarán para la Final Individual los 20 primeros orientadores de cada jornada y categoría.

B) **Clasificación por centros.** Se realizará a partir de la clasificación individual de la Final. Se sumarán los puntos obtenidos por los participantes de cada centro en esa final. Si un centro clasificara para la final a un número importante de deportistas, para la clasificación por equipos solamente se tendrán en cuenta los 4 primeros en dicha final.

Los puntos se asignarán del siguiente modo: "n" puntos al primero (siendo "n" el número de participantes en la final), n-1 al segundo, n-2 al tercero, y así sucesivamente. Solamente tendrán opción a la clasificación por equipos aquellos centros que acudan a la final con 3 o más participantes.

Los trofeos se entregarán en la Final Regional Individual.

4. Reglamento técnico básico.

El recorrido debe realizarse de forma individual y con la única ayuda del mapa y la brújula. Está totalmente prohibido el acceder a la zona de bosque donde se desarrolla la competición, antes y durante el transcurso de la misma, por aquellos corredores que no han iniciado su tiempo de carrera o han finalizado la misma. El incumplimiento de esta norma será motivo de descalificación.

Cuando la organización de la prueba o la Dirección Técnica de este campeonato lo estimen oportuno se deberá entregar el plano de la carrera al llegar a Meta. En ningún caso se podrá mostrar el plano de la carrera a otros deportistas que no han iniciado su salida. Su incumplimiento podrá ser motivo de descalificación.

Los deportistas saldrán con intervalos de 2 minutos. En el caso de una participación muy numerosa se podrá realizar por intervalos de tiempo de 1 minuto e incluso por la subdivisión de categorías en función de lo dispuesto por la Dirección Técnica de esta Federación.

La pérdida de la tarjeta de control supone la descalificación, salvo que se pueda certificar el paso por los diferentes controles a través de otro instrumento que lo certifique con la suficiente claridad (balizas checas u otros).

Horas de salida: Las horas de salida de cada participante se conocerán con la debida antelación.

Modalidad de carrera: El modelo de prueba será el de «carrera diurna individual», con unas distancias aproximadas entre 2'5 Km. Y 4 Km.

Sistema sportident: Se hará uso del sistema electrónico sportident de cronometraje en la Final Individual.

Balizas checas: Cuando las circunstancias lo estimen oportuno, se colocarán balizas checas en los diferentes controles del recorrido con el fin de permitir continuar en la prueba aunque exista una pérdida o robo de la baliza y pinza marcadora.

Petanca – Open

1. Número de jugadores.

Los equipos estarán compuestos por 3 jugadores. Se permite la participación de jugadores de categoría inferior. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

2. Sistema de competición.

Se efectúa un sorteo para elegir el equipo que inicia el juego. Uno de los jugadores del equipo que inicia el juego traza una circunferencia de 50 cm de diámetro como máximo, y lanza el boliche, que debe quedar entre 6 y 10 metros de distancia del centro de la circunferencia, así como a un mínimo de 0,5 metros de los laterales y fondo del campo de juego.

Los lanzamientos se efectuarán alternativamente desde dentro de la circunferencia intentando que se aproxime el máximo al boliche.

La bola puede lanzarse de dos formas:

a) Arrimando: lanzando la bola para aproximarse lo máximo posible al boliche.

b) Tirando: lanzando la bola fuerte para intentar desplazar la bola que está ganando el punto.

3. Campo de juego y material.

Se juega en una pista de tierra delimitada por un hilo o marcadas con yeso, siendo sus medidas mínimas de 3 de ancho y 12 de largo.

El boliche puede ser de madera o sintéticos y de un diámetro entre 25 mm y 35 mm. Para participar en la Final Regional, cada jugador tendrá que disponer de dos bolas metálicas de un diámetro entre 705 mm y 800 mm, así como un peso comprendido entre 650 y 800 g de peso.

4. Puntuación.

Al término de una mano (han lanzando todas las bolas los seis jugadores) el equipo vencedor se anotará tantos puntos como bolas consiga colocar más cerca del boliche que la bola más cercana del adversario.

5. Tiempo del partido.

Las partidas de juegan a 13 puntos o del tiempo establecido antes del inicio, debiendo terminarse siempre la última partida aunque exceda del tiempo establecido. En caso de empate, al terminar el tiempo establecido se jugará otra mano hasta desempatar.

Tenis de mesa – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores.

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2011 y 2012 sin limitaciones en cuanto a número. Estos jugadores no perderán su categoría.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2009 y 2010 sin limitaciones en cuanto a número. Estos jugadores no perderán su categoría

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2007 y 2008 sin limitaciones en cuanto a número. Estos jugadores no perderán su categoría

2. Número de jugadores.

Los equipos estarán compuestos por **un máximo de 5 jugadores y un mínimo de 3, en categoría masculina, y un máximo de 4 y mínimo de 2 en categoría femenina.**

3. Sistema de competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Zona Norte (Grupos de Ayuntamientos 3, 4, 5, y 7) y otra a la Zona Sur (Grupos de Ayuntamientos 1, 2, 6, y 8), y una final regional. A la vez, la Dirección General de Deportes determinará el número de equipos por Ayuntamiento en cada una de las jornadas.

Los encuentros en categoría masculina se disputarán por el sistema Copa del Mundo (5 partidos sin dobles) con victoria para el equipo con tres partidos ganados.

Los encuentros en categoría femenina se disputarán por el sistema Copa Corbillón (4 partidos individuales y un doble).

Antes del comienzo de cada partido, se sorteará por el árbitro campo y servicio; el jugador que gana el sorteo puede elegir campo, sacar o restar.

Al realizar el saque, la pelota debe ser lanzada hacia arriba y golpeada cuando cae. Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando considere que una discapacidad física impide su cumplimiento.

Se indicará en el programa de competición de las Jornadas el número de equipos que un Ayuntamiento puede inscribir por categoría y modalidad.

4. Tiempo de juego.

El encuentro se dará por finalizado cuando uno de los dos equipos llegue a tres partidos ganados. Un partido se dará por ganado cuando un jugador gane tres juegos. Ganará un juego el jugador que alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores empatan a 10 tantos; en este caso ganará el juego el primer jugador o pareja que obtenga dos tantos de diferencia sobre el jugador o pareja oponente.

5. Descansos.

El juego será continuo durante todo el partido excepto que todo jugador tiene derecho a:

- a) un tiempo muerto de hasta 1 minuto en cada partido.
- b) un descanso de hasta 2 minutos entre juegos sucesivos de un partido.
- c) breves descansos para utilizar la toalla después de cada 6 tantos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el último juego posible de un partido.

6. Puntuación y clasificación.

De las fases previas se clasificarán el número de equipos y de jugadores de la competición individual que se consideren necesarios para disputar la Final Regional.

7. Equipación.

Todos los deportistas deberán jugar con atuendo deportivo, debiendo ser del mismo color la camiseta de todos los componentes de un equipo. Se excluyen los colores blanco y naranja para evitar coincidencia con el color de la pelota.