

I. COMUNIDAD AUTÓNOMA

3. OTRAS DISPOSICIONES

Consejería de Presidencia, Turismo, Cultura y Deportes

5235 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 deporte adaptado en edad escolar de la Región de Murcia, para discapacitados físicos, psíquicos y sensoriales 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 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" 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 Deporte Adaptado en Edad Escolar de la Región de Murcia, para discapacitados físicos, psíquicos y sensoriales.

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" 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 las modalidades deportivas incluidas en el Campeonato de Deporte Adaptado en Edad Escolar de la Región de Murcia, para discapacitados físicos, psíquicos y sensoriales y que figuran en el Anexo 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

Reglas técnicas y bases de participación de las modalidades deportivas incluidas en el Campeonato Adaptado en Edad Escolar de la Región de Murcia, para discapacitados físicos, psíquicos y sensoriales, correspondiente al programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" para el curso 2022/2023

1. Participantes

1.1. Discapacitados intelectuales

Alumnos de Centros Públicos y privados de Educación Especial de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, Centros Ocupacionales, Clubes de Ocio y Clubes Deportivos de la Región, que atienden a personas con discapacidad intelectual.

1.2. Discapacitados físicos y visuales

Alumnos de Centros públicos y privados de Educación Especial y Educación Ordinaria y Clubes Deportivos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia que atiendan a personas con estas discapacidades.

2. Cobertura de accidentes y asistencia sanitaria.

La asistencia sanitaria, tanto la de primera instancia de carácter urgente e inespecífica como la específica posterior, derivada de la práctica deportiva celebrada en la Región de Murcia por los participantes en los Programas anuales de actividad física y deporte escolar, será prestada de forma gratuita por el Servicio Murciano de Salud en todos aquellos casos que no exista cobertura a través del seguro escolar, tal como se recoge en la Disposición adicional Segunda de la Ley 8/2015, de la Actividad Física y el Deporte de la Región de Murcia.

3. Modalidades de participación.

Discapacitados intelectuales.

Se establecen cuatro modalidades:

- a) Encuentros deportivos regionales.
- b) Programa de Escuelas Deportivas.
- c) Programa de Módulos Deportivos.
- d) Liga Regional de Fútbol Sala.
- e) Liga Regional de Baloncesto.

Discapacitados físicos y visuales

Se participará en la modalidad de encuentros deportivos regionales.

3.1. Encuentros deportivos regionales.

3.1.1. Jornadas deportivas a celebrar:

Discapacitados intelectuales

Baloncesto, Tenis de Mesa, Natación, Campo a Través, Petanca, Atletismo, Fútbol 7, Fútbol Sala, Nano Nana.

Discapacitados físicos

Hockey (silla eléctrica), Baloncesto (silla), Bádminton (de pie o silla), Boccia (cualquier discapacidad física), Natación (cualquier discapacidad física) y Tenis de Mesa (de pie o silla)

Discapacitados visuales

Natación, Ciclismo, Montaña, Atletismo, Goalball, Ajedrez y Fútbol Sala. Las fechas y lugares de celebración se comunicarán a los Ayuntamientos, Centros participantes y a la Dirección General de Deportes.

3.1.2. Categorías.

Discapacitados intelectuales

a) Categoría de Competición contempla la aplicación de reglas de juego en cada uno de los deportes de las correspondientes Federaciones Españolas.

b) Categoría Adaptada, permite la adaptación de las reglas de juego en función de los niveles de los participantes.

c) Categoría de Habilidades Deportivas, permite la inclusión de jóvenes que por sus especiales características no son capaces de seguir las reglas de juego para cada una de las modalidades deportivas.

No se basa en criterios de competición, sino en la realización de juegos predeportivos ligados a cada uno de los deportes que se incluyen en la convocatoria.

Todos los deportes, contemplan la participación en categoría masculina y femenina.

En Adaptada y Habilidades la participación podrá ser mixta

Discapacitados físicos y visuales

Se establecen dos categorías para un mejor desarrollo de las actividades:

a) Categoría de Competición, en la que se contempla la aplicación de las reglas de juego de los deportes correspondientes.

b) Categoría de Habilidades Deportivas, en la que se permite competir estableciendo unos criterios de actuación que se encuentren en consonancia con las habilidades y capacidades de los deportistas participantes. No se basa en criterios de competición, sino en la realización de habilidades deportivas.

En todos los deportes se contemplará la participación en categoría masculina y femenina. La organización podrá establecer criterios específicos de agrupación de las diferentes modalidades si así fuera necesario por el número de deportistas participantes.

3.1.3. Reglas técnicas específicas para deportes contemplados en esta convocatoria.

3.1.3.1 DISCAPACITADOS INTELECTUALES

Atletismo

Categoría de Competición

100 ml. - 200 ml. - 400 ml. - Relevos 4 X 100 - Salto de longitud - Lanzamiento de peso - Lanzamiento de disco - Jabalina.

Categoría Adaptada

80 m. Relevos 4 X 80 - Salto de longitud. Lanzamiento de peso.

Categoría de Habilidades Deportivas

60 m. - Lanzamiento de Peso.

Cada deportista podrá disputar un máximo de pruebas, en función de la categoría de participación.

En Competición: 3 pruebas distintas, más la prueba de relevos.

En Adaptada: Carrera, 1 foso y prueba de relevos.

En Habilidades Deportivas: Carrera y foso.

Natación

Categoría de Competición

50 y 100 ms. (libres, espalda), Relevos 4 X 50 libres.

Categoría Adaptada

25 ms. libres. Relevos 4x25.

Tenis de mesa

Categoría de Competición

Individual (masculino y femenino)

Categoría Adaptada

Individual (masculino y femenino)

Categoría de Habilidades Deportivas

Individual (mixta)

Los encuentros en la categoría de Competición se disputarán a 11 tantos y tres sets (o mejor de dos). En las categorías de Adaptada y Habilidades los encuentros se disputarán a 11 tantos y tres sets.

Campo a Través

Categoría de Competición

Masculino. 5.000 metros. Femenino. 3000 metros.

Categoría Adaptada y Habilidades Deportivas

Masculino y Femenino: 1000 metros.

Nano-Nana

1. Número de equipos y deportistas.

Los equipos están formados por 3 deportistas más un reserva opcional. Los emparejamientos se realizaran por sorteo con eliminatoria directa con repesca sencilla.

2. Pruebas

Las pruebas de concurso y sus características son las siguientes:

2.1. 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.

2.2. 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 30 segundos. Luego cambiaran el rol.

2.3. 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

“El guardián”. 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

La competición sólo se desarrolla en una jornada final regional, que podrá coincidir con la realizada por la Federación de Luchas Olímpicas en el marco del programa de Deporte Escolar.

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 3 componentes de un equipo, una de las 3 pruebas, completando las 3.

- 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 3 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.

Se establecen las siguientes categorías por edad:

Absoluta. Mayores de 18 años.

Sub18. (entre 14 y 17 años).

En ambas modalidades se incluyen los tres niveles de participación COMPETICIÓN, ADAPTADA Y HABILIDADES DEPORTIVAS. En Adaptada y Habilidades podrán formarse equipos mixtos.

Especificaciones:

Los deportistas deberán competir en aquella categoría de edad que le corresponda en la fecha de realización del evento.

Un deportista Sub18 podrá participar en una prueba de la categoría superior, cuando por falta de quorum no pudiera celebrarse dicha prueba en su categoría de edad.

3.1.3.2. DISCAPACITADOS FÍSICOS

Hockey silla de ruedas eléctrica

Categoría de Competición y Habilidades Deportivas

1. Terreno de juego:

El terreno de juego será una superficie rectangular de 26 x 16 metros delimitada por tablas de 20 cm de altura. La portería debe medir 2'50 metros de largo x 20 cm de alto y 40 cm de profundo.

2. Material de juego:

La pelota será de material sintético, con agujeros y de un color que contraste con la superficie del suelo.

El stick será de material sintético no transparente con una longitud máxima de 112 cm. La pala tendrá una longitud de 17 cm. y una anchura de 8 cm.

Los sticks podrán ser usados manualmente por los jugadores, o utilizar un T-stick sujeto a la silla. El T-stick no podrá exceder de 30 cm. y 10 cm. de altura. Deberá estar sujeto a la silla con material de metal o aluminio.

Las sillas deberán ser obligatoriamente de conducción eléctrica.

3. Composición de los equipos.

Cada equipo deberá tener 1 portero y 4 jugadores.

4. Desarrollo del juego.

El partido consta de 2 periodos de 10 minutos. Cada equipo dispondrá de 1 tiempo muerto en cada una de las partes. Es tiempo muerto será de 1 minuto.

En cada de empate habrá un tercer tiempo muerto de 10 minutos en el que se jugará con el principio de "gol de oro".

5. Utilización del stick.

5.1. Se permite el contacto de los sticks entre jugadores, solo para jugar la pelota correctamente.

5.2. Un jugador no debe:

- Dejar caer el stick (dropping stick).
- Tirar el stick (throwing stick = juego peligroso).
- Hacer caer el stick de la mano de un jugador contrario (hooking).
- Obstruir, levantar o quitar el stick del contrario (hooking).

- Enganchar alguna parte del cuerpo del contrario (hooking).
- Colocar el stick debajo de la silla del contrario, entre las ruedas o delante de las frontales (hooking = juego peligroso).
- Golpear con el stick del contrario o la silla (smashing intencionado= juego peligroso).
- Tirar, golpear o enganchar a otra persona o en dirección a esta persona, con el stick (hitting, smashing, spearing = juego peligroso).
- Levantar el stick de manera que pueda ser peligroso, intimidatorio o que obstaculice otra persona (high sticking = juego peligroso).

Estas faltas pueden ser no intencionadas, intencionadas o gravemente intencionadas y se penalizarán de acuerdo con los artículos H. e I. del Reglamento Internacional de Hockey en Silla de Ruedas.

6. Reglas con respecto al juego:

- 6.1. Se marca un gol cuando la pelota pasa completamente la línea de portería.
- 6.2. La pelota es "out" si sale si sale de la demarcación del campo o permanece en la portería.
- 6.3. Se considera "pelota muerta" si es retenida durante más de 3 segundos, se engancha en una silla o rueda entre dos jugadores sin que sean capaces de jugarla. El juego se reanudará con saque del árbitro.
- 6.4. Ningún jugador, excepto el portero, puede tocar la pelota dentro del área de portería (líneas semicirculares a 2'5 metros de la portería).

7. Sistema de calificación:

Una vez finalizado cada partido se otorgarán 3 puntos al equipo ganador y 1 punto al equipo perdedor. El sistema de competición será de liga entre los equipos participantes. Los cuadros de juego se determinarán en función del número de inscritos.

Baloncesto

Categoría de Competición y Habilidades Deportivas

1. Terreno y material de juego

El terreno de juego será una cancha de baloncesto con superficie lisa y no resbaladiza. La silla dispondrá de un sistema antivuelco. El cojín no podrá exceder de 5 cm.

2. Composición de los equipos

El equipo estará compuesto de un mínimo de 5 jugadores, cuya puntuación médico-deportiva no debe superar los 15 puntos cuando están en la pista. Los jugadores se clasificarán según su movilidad en cuatro grupos: 0'5 puntos; 1 punto; 2 puntos; 3 puntos. El personal técnico de la FDDF hará una valoración de la puntuación de los equipos, previo comienzo de la competición, para lo que se requerirá haber entregado con anterioridad (mínimo una semana a la celebración de la prueba) los informes médicos de los participantes a info@fddfrmurcia.es.

3. Reglas específicas respecto al juego:

- Un jugador tiene el control del balón cuando tenga el balón vivo o esté regateando. Cometerá falta si se levanta del asiento; toca el suelo con cualquier parte el cuerpo (excepto las manos); o inclina la silla de manera que alguna parte de la misma deje de tocar el suelo.

- El número de impulsos, mientras se sostiene el balón, no deberá pasar de dos (la pelota se colocará en el regazo, no entre las rodillas, mientras la silla avanza).
- Los jugadores deben ir en todo momento sujetos a la silla mediante velcros.
- El resto de reglas serán aplicadas según las Reglas Oficiales del Baloncesto de Silla de Ruedas.

4. Sistema de calificación

Una vez finalizado cada partido se otorgarán 3 puntos al equipo ganador y 1 punto al equipo perdedor. El sistema de competición será de liga entre los equipos participantes. Los cuadros de juego se determinarán en función del número de inscritos.

Bádminton

Categoría de Competición y Habilidades Deportivas

1. Terreno de juego

El terreno de juego será un campo oficial de bádminton, con una superficie lisa y no resbaladiza.

2. Material de juego

El material necesario para la práctica será una raqueta de bádminton de marca homologada. La competición se llevará a cabo con volantes de pluma natural.

3. Composición de los equipos y puntuación

Durante la competición se desarrollarán las pruebas de individual masculino, individual femenino, dobles masculino, dobles femenino y dobles mixto. Se utilizará un sistema de liga que (según el número de inscripciones) pasará con posterioridad a un cuadro de eliminación directa.

La competición por equipos se extraerá de los resultados obtenidos en los enfrentamientos de la competición individual.

Las categorías de competición serán: jugadores en silla de ruedas, jugadores con discapacidad de pierna (ambulantes), jugadores con discapacidad de brazo y jugadores de baja estatura.

4. Desarrollo del juego

Las reglas de juego serán las determinadas por el reglamento de la Federación Mundial de Bádminton, en el apartado de Para-Bádminton.

Se utilizará un sistema de puntuación al mejor de 3 sets de 11 puntos, con ampliación hasta el punto 15 en caso de empate.

5. Reglas técnicas respecto al juego

Para los jugadores en silla de ruedas, será necesario utilizar un sistema antivuelco y llevar las piernas sujetas al reposapiés mediante velcros.

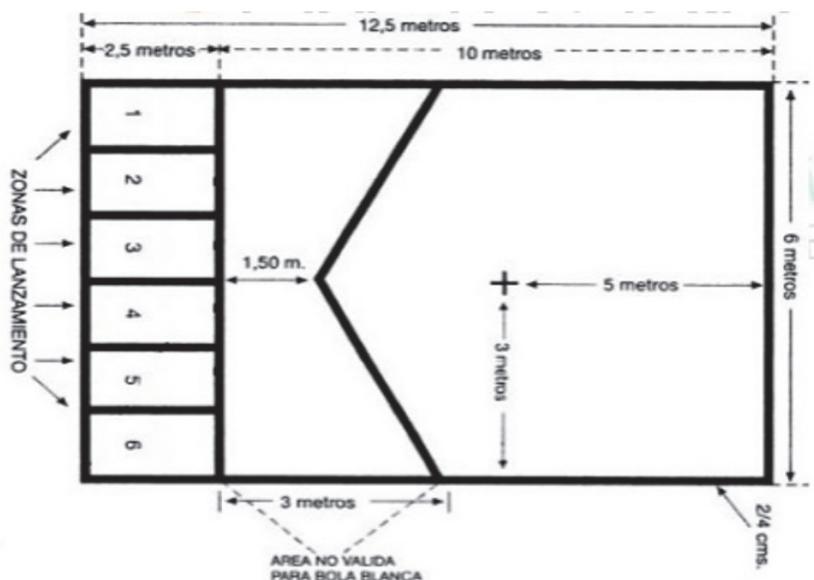
Para el resto de categorías no existen modificaciones respecto al juego.

Boccia

Categoría de Competición y Habilidades Deportivas

1. Terreno de juego

El terreno será una superficie lisa y no resbaladiza con las dimensiones que se anexan en el gráfico.



2. Material de juego

El material de juego estará compuesto de 6 bolas de color rojo, 6 bolas de color azul y una bola blanca (bola diana).

La FDDF proveerá el material necesario de juego.

3. Composición de los equipos y puntuación.

Se podrá competir de manera individual, por parejas o equipos (3 jugadores). El sistema final de competición se decidirá en función del número de inscripciones.

En cada una de las partidas, los jugadores o equipos irán sumando el número total puntos correspondiente al total de bolas de su color más cercanas a la bola diana (por ejemplo, si las tres bolas más cercanas son 1 rojo y 2 azules, el equipo azul sumará un total de 2 puntos en esa partida).

En la competición por equipos, todos los jugadores participarán de manera conjunta sea cual sea la modalidad de lanzamiento que utilicen (mano, pie o canaleta), si bien en la competición individual y en función del número de inscritos, se harán categorías por el tipo de lanzamiento utilizado.

4. Desarrollo del juego

4.1. Una vez sorteado el inicio, el equipo sacador lanzará la bola diana y la primera bola. A continuación el jugador o equipo contrario lanzará una primera bola y a partir de ese momento irá lanzando el equipo que en cada momento se encuentre más alejado de la bola diana.

4.2. En caso de que la bola diana sea sacada del terreno de juego se colocará sobre la "+" del terreno de juego y se continuará la partida.

4.3. Si la bola diana no supera la zona de lanzamiento "V", deberá ser lanzada por el equipo contrario al comienzo de la partida.

4.4. Todas las bolas que no superen la zona de lanzamiento "V" no serán puntuadas.

Tenis de Mesa

Categoría de Competición y Habilidades Deportivas

1. Espacio y material de juego:

El material necesario para la práctica será una raqueta de tenis de mesa de marca homologada.

2. Composición de los equipos y puntuación:

Durante la competición se desarrollarán las pruebas de individual masculino, individual femenino y dobles (cualquier género). Se utilizará un sistema de liga (según el número de inscripciones) que pasará con posterioridad a un cuadro de eliminación directa.

La competición por equipos se extraerá de los resultados obtenidos en los enfrentamientos de la competición individual.

Las categorías de competición serán: jugadores en silla de ruedas, jugadores con discapacidad de pierna (ambulantes), jugadores con discapacidad de brazo y jugadores de baja estatura.

3. Desarrollo del juego

Se aplicarán las reglas de tenis de mesa establecidas por la Federación Española de Deportes para Personas con Discapacidad Física, si bien las reglas de puntuación podrán modificarse en función de la inscripción.

Natación

Categoría de Competición y Habilidades Deportivas

1. Espacio y material:

La competición se desarrollará en un vaso de 25 metros de longitud. Los participantes deberán ir convenientemente equipados: bañador, gorro y gafas.

2. Composición de los equipos y puntuación:

Durante la competición se desarrollarán las pruebas individuales en categoría masculina y femenina, según el cuadro adjunto:

Edad	Masculino	Femenino
Alevín (10-11 años)	25 libres	25 libres
	50 libres	50 libres
	50 espalda	50 espalda
Infantil (12-13 años)	50 libres	50 libres
	50 espalda	50 espalda
	100 libres	100 libres
Cadete (14-15 años)	50 libres	50 libres
	50 espalda	50 espalda
	100 libres	100 libres
Juvenil (16 + años)	50 libres	50 libres
	50 espalda	50 espalda
	100 libres	100 libres

3. Desarrollo de la competición:

Se aplicarán las reglas de natación establecidas por la Federación Española de Deportes para Personas con Discapacidad Física a la hora de establecer las clases funcionales de los distintos nadadores. Será preciso haber entregado con anterioridad (mínimo una semana a la celebración de la prueba) los informes

médicos de los participantes a info@fddfrmurcia.es para establecer su clase funcional de competición y certificar que no padece ninguna afección que pueda ser transmitida en el agua.

3.1.3.3. DISCAPACITADOS VISUALES

Atletismo

Categoría de Competición

100 ml - 200 ml - 400 ml - 1.500 ml - 3.000 ml - Salto de longitud.

Cada deportista podrá participar en un máximo de 3 pruebas.

Categoría de Habilidades

50 ml - 100 ml - Salto de longitud.

Cada deportista podrá participar en un máximo de 2 pruebas.

Natación

Categoría de Competición

50 m - 100 m - 200 m (libres, espalda, braza, mariposa y estilos) - 4 x 50 relevos.

Categoría de Habilidades

25 libres - 4 x 25 relevos.

Fútbol sala

Categoría de Competición

Equipos mixtos en modalidad ambulante o en silla de ruedas.

Categoría de Habilidades

Pruebas adaptadas (habilidades de conducción, pase y tiro).

Ajedrez

Categoría de Competición

Esta prueba se realizará conjuntamente con la de ajedrez ordinario, recomendándose la participación integrada.

Ciclismo

Categoría de Competición

Esta prueba se realizará conjuntamente con la de ciclismo ordinario con las convenientes adaptaciones para el deportista invidente.

Montaña

Categoría de Competición

Esta prueba se realizará conjuntamente con la de campo a través de FEDEMIPS con las convenientes adaptaciones para el deportista invidente.

Goalball

Categoría de Competición

Participación mixta agrupando Centros Escolares 2 tiempos de 7 minutos.

Categoría de Habilidades

Pruebas adaptadas (lanzamientos y recepciones).