

### CATEGORÍAS:

Categoría Benjamín: nacidos/as en los años 2005/2006

Categoría Alevín: nacidos/as en los años 2003 y 2004.

**INSTALACIÓN Y HORARIO:** Pabellón del CAR REGIÓN DE MURCIA  
Los Narejos – Los Alcázares

**INSCRIPCIÓN:** No hay que hacer inscripciones específicas para esta jornada.

**NORMATIVA TÉCNICA:** Cada equipo estará compuesto de diez jugadores como máximo. Solamente pueden estar en el terreno de juego un máximo de seis. Durante cada set se podrán hacer tres cambios, el jugador que entra ocupa el sitio del que sale. El número mínimo de jugadores para comenzar un partido será de cuatro. Se aplicará la normativa técnica aprobada por Resolución de la Dirección General de Juventud y Deportes de 23 de julio de 2014, así como la circular nº 1, remitida a los Ayuntamientos. Pueden obtener una copia de las mismas en la siguiente dirección de Internet: [www.regiondemurciadeportes.es](http://www.regiondemurciadeportes.es)

**DOCUMENTACIÓN.** Los delegados de los equipos o, en su caso, los deportistas individualmente, deberán aportar la siguiente documentación: a) Ficha deportiva en el modelo facilitado por la Dirección General de Juventud y 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, tarjeta de residencia o permiso de conducir. Estos documentos deben ser originales. No se admitirán duplicados, fotocopias, ni resguardos de solicitud de estos documentos. b) Formulario de inscripción para la jornada en el impreso oficial, validado por el Ayuntamiento correspondiente.

**TROFEOS Y PREMIOS:** Se entregará trofeo y medallas a los equipos clasificados en 1º, 2º, y dos terceros puestos. No se entregarán las medallas o trofeos a los deportistas o equipos que no se acrediten.

**CLASIFICACIÓN.** Los resultados pueden consultarse en: [www.regiondemurciadeportes.es](http://www.regiondemurciadeportes.es)  
[www.mileyenda.com](http://www.mileyenda.com) (descargando la app para móvil)

### CONTACTA CON LA ORGANIZACIÓN.

En horario de oficina al tf. 968 362 290.

El día de la jornada al tf. 692 104 717

Asimismo, para cualquier sugerencia, queja, petición de información o felicitación, pueden contactar con la organización a través de la página web: [www.regiondemurciadeportes.es](http://www.regiondemurciadeportes.es), pinchando en el enlace "Contacta con Nosotros".



Región de Murcia  
Consejería de Presidencia y Empleo

Dirección General de Juventud y Deportes



## MATE FINAL REGIONAL



# PROGRAMA



**6 DE JUNIO 2015**  
**CAR REGIÓN**  
**DE MURCIA**  
**LOS ALCÁZARES**

### INFORMACIÓN:

**DIRECCIÓN GENERAL DE JUVENTUD Y DEPORTES**

Tfno: 968 362 290 (hasta el viernes mañana)

Tfno: 692 104 717 (el día de la jornada)

Web: [www.regiondemurciadeportes.es](http://www.regiondemurciadeportes.es)

**CONCEJALÍA DE DEPORTES DE LOS ALCÁZARES**

Tfno. 968582436 / Móvil: 608216905

Web: [www.losalcazares.es](http://www.losalcazares.es)

e-mail: [deportes@losalcazares.es](mailto:deportes@losalcazares.es)



**COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS, SEGÚN EL RESULTADO DEL SORTEO CELEBRADO EN LA DIRECCIÓN GENERAL DE JUVENTUD Y DEPORTES EL DÍA 1 DE JUNIO DE 2015**

<b>GRUPOS</b>	<b>CENTROS QUE LOS COMPONENTEN</b>
<b>GRUPO I ALEVÍN</b>	CP HERRERÍAS (LA UNIÓN) C. SANTA CLARA (MULA) 2º EQUIPO SAN PEDRO DEL PINATAR
<b>GRUPO II ALEVÍN</b>	CP Nª Sª DE FÁTIMA (MOLINA DE SEGURA) CP PASICO CAMPILLO (LORCA) CP LA ASOMADA (CARTAGENA)
<b>GRUPO III ALEVÍN</b>	CP NARVAL (CARTAGENA) CC VISTARREAL (MOLINA DE SEGURA) CP SEVERO OCHOA (SAN JAVIER)
<b>GRUPO IV ALEVÍN</b>	CP LOS ANTOLINOS (SAN PEDRO DEL PINATAR) CP FRANCISCO NOGUERA (MURCIA) C Nª Sª DEL CARMEN (LA UNIÓN)
<b>GRUPO I BENJAMÍN</b>	C. STA CLARA "A" (MULA) CP VILLAESPESA "B" (LORCA) COLEGIO NARVAL (CARTAGENA)
<b>GRUPO II BENJAMÍN</b>	C. STA CLARA "B" (MULA) CP VILLAESPESA "A" (LORCA)
<b>GRUPO III BENJAMÍN</b>	CP SEVERO OCHOA "A" (SAN JAVIER) CC VISTARREAL (MOLINA DE SEGURA)
<b>GRUPO IV BENJAMÍN</b>	CP SEVERO OCHOA "B" (SAN JAVIER) CP Nª Sª DE FÁTIMA (MOLINA DE SEGURA) CP INFANTA CRISTINA (MURCIA)



<b>PROGRAMA</b>	
<b>HORARIO</b>	
8:30-8:50 h	Acreditación de los equipos participantes
9:00 h	Inicio de la competición.
12:45 h	Entrega de trofeos

### PROGRAMA DE COMPETICIÓN

<b>HORARIO</b>	<b>PISTA A</b>	<b>PISTA B</b>	<b>PISTA C</b>
9:00 – 9:15	CP HERRERÍAS (LA UNIÓN) C. STA CLARA (MULA) <b>GRUPO I ALEVÍN</b>	CP N S FATIMA (MOLINA DE SEGURA) CP RICARDO CAMPILLO (LORCA) <b>GRUPO II ALEVÍN</b>	CP NARVAL (CARTAGENA) CC VISTARREAL (MOLINA DE SEGURA) <b>GRUPO III ALEVÍN</b>
9:20 – 9:35	CP LOS ANTOLINOS "A" (S. PEDRO PINATAR) CP FCO. NOGUERA (MURCIA) <b>GRUPO IV ALEVÍN</b>	C. STA CLARA "A" (MULA) CP VILLAESPESA "B" (LORCA) <b>GRUPO I BENJAMÍN</b>	CP SEVERO OCHOA "A" (SAN JAVIER) C. VISTARREAL (MOLINA DE SEGURA) <b>GRUPO III BENJAMÍN</b>
9:40 – 9:55	CP HERRERÍAS CP LOS ANTOLINOS "B" (S. PEDRO PINATAR) <b>GRUPO I ALEVÍN</b>	CP STA CLARA "B" (MULA) CP VILLAESPESA "A" (LORCA) <b>GRUPO II BENJAMÍN</b>	CP SEVERO OCHOA "B" (SAN JAVIER) CP Nª Sª FATIMA (MOLINA DE SEGURA) <b>GRUPO IV BENJAMÍN</b>
10:00 – 10:15	CP LOS ANTOLINOS C. Nª Sª DEL CARMEN (LA UNIÓN) <b>GRUPO IV ALEVÍN</b>	CP Nª Sª DE FÁTIMA CP LA ASOMADA (CARTAGENA) <b>GRUPO II ALEVÍN</b>	CP NARVAL CP SEVERO OCHOA (SAN JAVIER) <b>GRUPO III ALEVÍN</b>
10:20 – 10:35	CP VILLAESPESA "A" C. STA. CLARA "B" <b>GRUPO II BENJAMÍN</b>	C. STA CLARA "A" C. NARVAL <b>GRUPO I BENJAMÍN</b>	CP SEVERO OCHOA "A" C VISTARREAL <b>GRUPO III BENJAMÍN</b>
10:40 – 10:55	C. STA CLARA CP LOS ANTOLINOS "B" <b>GRUPO I ALEVÍN</b>	CP PASICO CAMPILLO CP LA ASOMADA <b>GRUPO II ALEVÍN</b>	CP SEVERO OCHOA "B" CP INFANTA CRISTINA CRUPO IV BENJAMÍN
11:00 – 11:15	CP FCO NOGUERA C Nª Sª DEL CARMEN <b>GRUPO IV ALEVÍN</b>	CP Nª Sª DE FÁTIMA CP INFANTA CRISTINA <b>GRUPO IV BENJAMÍN</b>	C. VISTARREAL CP SEVERO OCHOA <b>GRUPO III ALEVÍN</b>
11:20 – 11:35		CP VILLESPEA "B" CP NARVAL <b>GRUPO I BENJAMÍN</b>	
11:40 – 11:55	1º GRUPO I ALEVÍN 1º GRUPO III ALEVÍN		1º GRUPO II ALEVÍN 1º GRUPO IV ALEVÍN
12:00	1º GRUPO I BENJAMÍN 1º GRUPO III BENJAMÍN	<b>FINAL ALEVÍN</b>	1º GRUPO II BENJAMÍN 1º GRUPO IV BENJAMÍN
12:20		<b>FINAL BENJAMÍN</b>	

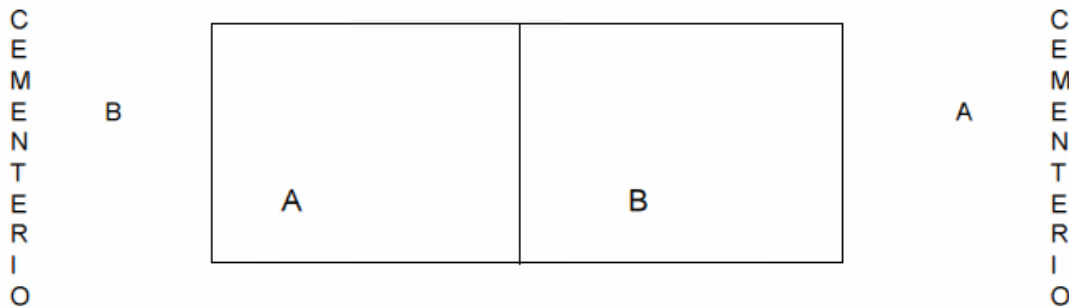
**Nota. Cada equipo deberá aportar un balón para calentamiento y desarrollo de los partidos. El árbitro del partido elegirá entre los dos balones disponibles.**



## REGLAMENTO

### 1.- CAMPO DE JUEGO.-

Los campos de juego serán de superficie rectangular. Las dimensiones del campo de voleibol son las idóneas para este juego. Para la categoría benjamín se reducirá en dos metros la longitud de cada campo.



### 2.- EL BALÓN.-

Los encuentros se jugarán con balón de un material que no produzca daños al contrario al impactar.

### 3.- TIEMPO DE JUEGO.-

Como norma general, el tiempo de juego máximo para la finalización del partido es de 15'. 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. Si al término de los 15' establecidos ningún equipo ha ganado todavía dos set, 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' establecidos, se proclamará vencedor al equipo que más jugadores "vivos" tenga el pista en el set que se esté jugando.

Puede darse la circunstancia que al finalizar los 15' el empate sea total:

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

2-Acaba de finalizar el segundo set que es el 1-1 y todavía no ha comenzado el tercero. En estos casos, a pesar de haber transcurrido ya los 15' se continuarían jugando hasta que un equipo "mate" a un jugador del equipo contrario, finalizando entonces el partido.

### 4.- NUMERO DE JUGADORES.-

Cada equipo estará compuesto de diez jugadores como máximo. Solamente pueden estar en el terreno de juego un máximo de seis. Durante cada set se podrán hacer tres cambios, el jugador que entra ocupa el sitio del que sale. El número mínimo de jugadores para comenzar un partido será de cuatro.



## **5.- EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES.-**

Todos los jugadores llevarán prendas deportivas.

Es conveniente que la indumentaria sea igual en todo el equipo. Las camisetas no deben estar numeradas.

Los equipos deberán aportar un balón adecuado para la actividad.

## **6.- EL JUEGO.-**

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

Antes del inicio del juego un jugador debe colocarse en su cementerio, debiendo volver al campo una vez hayan "muerto" a un compañero. El saque inicial lo realizará el equipo que no eligió campo.

Para los posteriores sets, la posesión del balón será alternativa, o sea una vez cada equipo. Al término de cada set se realizará cambio de campo y pequeño descanso. Durante un set no habrá tiempos muertos. El juego consiste en darles a los jugadores del equipo contrario con el balón (sin excepciones) lanzándolo desde el propio campo, sin que dé ningún bote anteriormente. Cuando el balón salga fuera del terreno de juego por las líneas laterales, la posesión será para los jugadores del "cementerio" cuando éste sobrepase la línea de prolongación del mismo; y para el equipo contrario, cuando no sobrepase dicha línea.

### **a) NO SE ESTA "MUERTO":**

- 1.- Si el jugador coge el balón antes de que caiga al suelo.
- 2.- Si le da el balón a un jugador pero otro compañero lo coge antes de que caiga.
- 3.- Si le da el balón a un jugador contrario y da en el suelo, después de que el balón haya tocado suelo.

### **b) SE ESTA "MUERTO" Y POR TANTO SE PASARA AL CEMENTERO:**

- 1.- Cuando le den con el balón sin que haya tocado el suelo anteriormente y después dé en su propio terreno de juego.
- 2.- Si el balón diera a dos o más jugadores antes de dar el bote, todos los tocados pasarán al cementerio.
- 3.- Cuando el jugador se salga del campo de juego completamente para evitar que le de el balón.

### **c) CEMENTERIO:**

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



Los jugadores "muertos" pasaran 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 eliminado 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 que están en el cementerio no podrán entrar al campo del contrario para coger el balón, ni tan siquiera las manos. Tienen que recogerlo una vez este dentro del cementerio.

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

**d) PASIVO:**

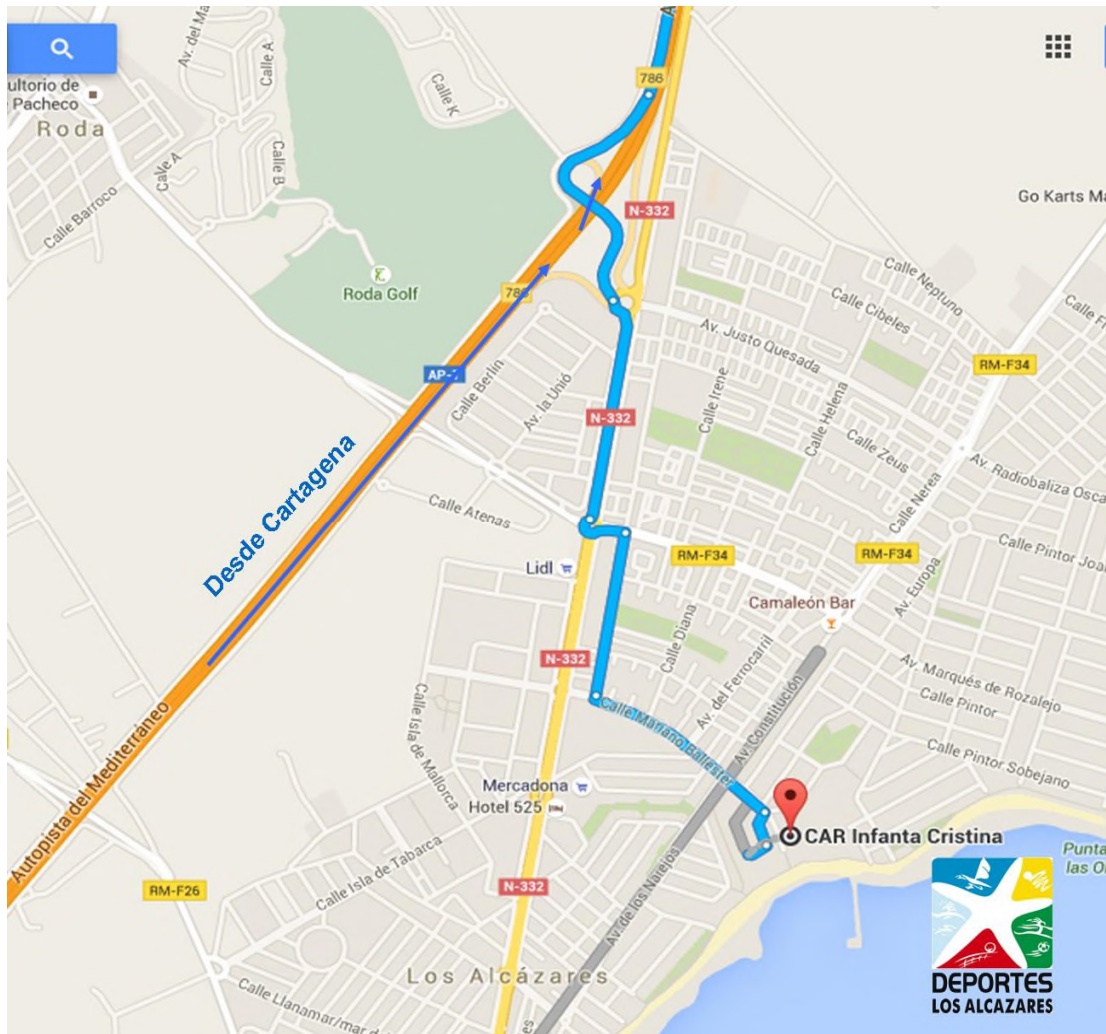
Se considerará pasivo cuando los jugadores de un equipo incluso los que están en el cementerio pierdan tiempo deliberadamente (15" aproximadamente.).

**7.- ARBITRAJE.-**

Los árbitros de los partidos serán designados por la organización.



## ACCESO A LA INSTALACIÓN



Centro de Alto Rendimiento Región de Murcia, S.A.U.  
Avda. Mariano Ballester, 2  
30710 Los Alcázares.  
Tel.: (34) 968 334500 - Fax.: (34) 968 57 56 36



Región de Murcia  
Consejería de Presidencia y Empleo  
Dirección General de Juventud y Deportes



## INSTALACIÓN

### CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO REGIÓN DE MURCIA

