

I. COMUNIDAD AUTÓNOMA

3. OTRAS DISPOSICIONES

Consejería de Cultura y Portavocía

9170 Resolución de 13 de agosto de 2015, 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, en las categorías Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil correspondientes al programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" para el curso 2015-2016.

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 Cultura y Portavocía, mediante Orden de 30 de julio de 2015 ha aprobado el programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2015/2016.

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 Cuarto de la Orden de 30 de julio de 2015, de la Consejería de Cultura y Portavocía, por el que se aprueba el programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2015/2016, 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 Cuarto, de la Orden de 30 de julio de 2015, de la Consejería de Cultura y Portavocía, por la que se aprueba el programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2015/2016.

Murcia a 13 de agosto de 2015.—El Director General de Deportes, Alonso Gómez López.

Anexo I

Bases de participación del Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en las categorías Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil correspondiente al programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2015/2016.

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. Participantes

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 puedan participar 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.

No se limita la participación de un escolar deportista en el número de deportes de equipo o individuales que estime conveniente.

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 que va a participar.

Se podrá participar en categoría superior, excepto de benjamín a alevín, de acuerdo con lo que establezcan las reglas técnicas de cada deporte y supletoriamente la normativa federativa, aunque en este caso ya no podrán participar en el mismo deporte en su categoría.

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.

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

Deportes de equipo	Modalidad	Participación de escolares nacidos en 2005
Multideporte: Balonmano 5 x 5 - Fútbol Sala 5 x 5	Composición libre de equipos	No
Baloncesto 3 x 3	Composición libre de equipos	No
Fútbol 8	Femenino	No
Mate	Composición libre de equipos	No
Iniciación al Rugby Touch	Composición libre de equipos	No

Deportes individuales	Modalidad	Participación de escolares nacidos en 2005
Campo a Través	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Duatlón - Triatlón	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Jugando al Atletismo	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
"Nano, Nana" practica Grecoromana	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Tenis de Mesa	Composición libre de equipos	No

b) Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, categoría Alevín.

Deportes de equipo	Modalidad	Participación de escolares nacidos en 2003
Baloncesto	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	Si
Baloncesto 3 x 3	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	Si
Balonmano	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	Si
Fútbol 8	Femenina	No
Fútbol Sala	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	Si
Mate	Composición libre de equipos	Si
Iniciación al Rugby Touch	Composición libre de equipos	Si
Voleibol	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	Si
Voley Playa	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	Si

Deportes individuales	Modalidad	Participación de escolares nacidos en 2003
Ajedrez	Composición libre de equipos	No
Atletismo	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Bádminton	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Dominó	Composición libre de equipos	No
Campo a través	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Duatlón - Triatlón	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Boxeo especialidad Formas Combat	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Ciclismo especialidad Gymkana	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Jugando al Atletismo	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Orientación	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Petanca	Composición libre de equipos	No
Nano Nana, Practica Grecoromana	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	No
Tenis de Mesa	Composición libre de equipos	No

c) Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, categorías Infantil, Cadete, Juvenil y Open.

Deportes de equipo	Modalidad	Participación nacidos en 1996/97 en cat. juvenil
Baloncesto	Masculina / Femenina	Si
Balonmano	Masculina / Femenina	Si
Fútbol 8 (cat. Infantil y cadete)	Femenina	
Fútbol Sala	Masculina / Femenina	Si
Iniciación al Rugby Touch (cat. infantil)	Composición libre de equipos	
Voleibol	Masculina (con opción a incluir féminas)/ Femenina	Si
Voley Playa	Masculina (con opción a incluir féminas)/ Femenina	Si

Deportes individuales	Modalidad	Participación nacidos en 1996/97 en cat. Juvenil
Ajedrez Open	Composición libre de equipos	No
Atletismo	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Bádminton	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Campo a Través	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Deportes Tradicionales (Bolos Huertanos, Bolos Cartageneros y Caliche)	Composición libre de equipos	No
Dominó Open	Composición libre de equipos	No
Duatlón - Triatlón	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Boxeo, especialidad Formas Combat	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Ciclismo, especialidad Gymkana Infantil	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Orientación	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No
Petanca Open	Composición libre de equipos	No
Lucha Olímpica	Masculina / Femenina	No
Tenis de Mesa	Masculina (con opción a incluir féminas) /Femenina	No

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 o final regional.

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

Los equipos clasificados por deporte jugarán la Fase Final, 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.

Para las actividades de la Fase Final, se constituirá un Comité de Organización nombrado por el Director General de Deportes, integrado por el Jefe de Servicio de Deportes o persona en quien delegue, un Técnico de la Dirección General de Deportes y un representante del Ayuntamiento en cuyo término municipal se celebre la actividad deportiva. Este Comité será el responsable de todos los aspectos organizativos de la actividad deportiva y de la toma de decisiones y resolución sobre cuantas dudas y controversias puedan suscitarse respecto al desarrollo de la actividad e interpretación de la normativa técnica aplicable. Sus decisiones serán inmediatamente ejecutivas.

6. Aspectos generales

Los participantes de los equipos disputarán los encuentros según la normativa técnica aprobada por la Dirección General de Deportes.

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.).

7. Inscripciones

La inscripción permite estar dado de alta en el seguro escolar. Los centros educativos que participen en el Campeonato de Promoción Deportiva deberán realizar la inscripción en la página Web www.regiondemurciadeportes.es, que será validada por el Ayuntamiento correspondiente. 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, se cumplimentará en la misma plataforma una inscripción específica.

8. Altas y bajas

Las altas y bajas que se produzcan en las fases local, interlocal e intermunicipal se tramitarán ante la Dirección General de Deportes a través de los Ayuntamientos respectivos. Una vez acabada la fase intermunicipal, las altas y bajas que se produzcan para participar en la Fase Final, deberán ser autorizadas por la Dirección General de Deportes.

9. Documentación

Para participar en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, en las categorías infantil, cadete y juvenil, los deportistas deberán estar en posesión del DNI, 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 equipos o, en su caso, los deportistas individualmente, deberán aportar la siguiente documentación de cada uno de los deportistas, siempre antes del inicio de la actividad deportiva:

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, 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 en el impreso oficial, 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 10 días de antelación, motivando documentalmente la solicitud. No obstante, si el partido aplazado corresponde a una semifinal de deportes de equipo, deberá solicitarse antes de las 12 horas del lunes anterior a la fecha señalada para la celebración de la semifinal. 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.

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 aplazados 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, instalaciones y arbitrajes (en su caso), podrán ser 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.

En todas las instalaciones donde se celebren las competiciones deberá estar presente 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 podrán ser designados por los propios Ayuntamientos.

En la Fase Intermunicipal, 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, responsable del Ayuntamiento y el original para la federación correspondiente.

13. Juez Único de Competición.

Por Resolución del Director General de Deportes se nombrará el Juez Único de Competición 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, así como validar los resultados de las clasificaciones de dichas finales.

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 Finales Regionales.

Anexo II

Reglas técnicas de las modalidades deportivas incluidas en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, en categorías Benjamín y Alevín, correspondientes al Programa de "Actividad Física y Deporte en Edad Escolar" de la Región de Murcia para el curso 2015/2016.

DEPORTES DE EQUIPO

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad de los participantes

Benjamín: nacidos en 2006 – 2007.

Alevín: nacidos en 2004- 2005. Se permite la inscripción en acta de un alumno nacido en 2003 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 de libre composición formados por escolares de un mismo centro educativo, excepto en fútbol 8 que será exclusivamente femenino.

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 Mate y en iniciación al Rugby Touch que será por libre composición, y fútbol 8 que será exclusivamente femenino..

3. Reglas Técnicas de aplicación subsidiaria

En 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.

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 a los 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. Se podrá solicitar tiempo muerto siempre que el juego esté parado.

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.
- 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 máximo de jugadores inscritos en acta será de 10 y el mínimo de 5.

2. Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos "a reloj corrido". Los respectivos Comités podrán decidir si los 3 últimos minutos de todos los periodos o del último periodo sean a "reloj parado", atendiendo a criterios organizativos.

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.

4. Tiempo muerto

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto 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.

Se podrá solicitar tiempo muerto después de canasta convertida y siempre que el juego esté parado.

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 50 puntos

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 50 puntos, 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: 1 punto

- No presentado: 0 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 máximo de deportistas inscritos en acta será de 12 y el número mínimo de 5. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

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.

4. Tiempos muertos

Podrá solicitarse por cada equipo un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración. Se puede pedir un Time- Out 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 20 goles.

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 20 goles, se procederá de la siguiente manera:

- Finalizará 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.

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

1. Número de jugadores.

El número máximo de deportistas inscritos en acta será de 12 y el número mínimo de 5. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

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. Los jugadores sustituidos 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:

- Finalizará el partido, siendo 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.

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 penalty. 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.

Fútbol Sala – Alevín

1. Número de jugadores

El número máximo de deportistas inscritos en acta será de 10 y el número mínimo de 3. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

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.

4. Tiempo Muertos.

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

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:

- Finalizará el partido, siendo 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.

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.

Mate Benjamín – Alevín.

1.- Número 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.

No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores. Composición libre de equipos.

2. Tiempo de juego.

Como norma general, el tiempo de juego máximo para la finalización del partido es de 15 minutos a "reloj corrido".

3. Dimensiones del terreno de juego y material.

Se disputará el partido en una pista cuyas dimensiones serán determinadas por el organizador de la actividad.

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.

Los dos equipos se distribuyen las dos zonas del campo (cada equipo en su zona), separados por una línea. Un jugador de cada equipo se sitúa detrás del equipo contrario (cementerio).

El juego consiste en lanzar el balón a los jugadores del equipo contrario para que vayan eliminándose y entrando a su cementerio. Solamente son eliminados si se golpea al jugador contrario sin que bote.

Los jugadores que están en su campo como los que están en el cementerio pueden eliminar a los del equipo contrario.

Los jugadores pueden recepcionar la pelota antes de que bote y conseguir "una vida". No está permitido invadir las zonas del otro equipo. Los lanzamientos se realizan con las manos.

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 máximo de jugadores inscritos en acta será de 8 y el mínimo de 4. No se permitirá la participación de deportistas de categorías inferiores.

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 de 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.

El Comité correspondiente de cada fase, determinará el número de set a los que se disputará el partido, así como el número de puntos de cada 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. No está permitido pasar el balón al primer toque al campo contrario.

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.

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: 1 punto
- 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: 6m x12m.

La altura de la red será de 2'10 m.

Voley Playa 3 x 3 – Alevín

1. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 5 y el mínimo de 3. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Tiempo de juego.

El Comité correspondiente a cada fase, determinará el número de set a los que se disputará el partido, así como el número de puntos de cada 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.

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 set's.

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.

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: 1 punto
- No presentado: -1 puntos

7. 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.

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 7.

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 el acta del partido deberán jugar un período completo de 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. Se podrá solicitar tiempo muerto siempre que el juego esté parado.

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.

2) Mayor número de puntos conseguidos en los distintos partidos disputados.

3) Sorteo entre todos los equipos empatados.

Iniciación al Rugby Touch. – Benjamín y Alevín

1. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en el acta será de un máximo 10. Se iniciará el partido con 7 jugadores por equipo (con un mínimo de 5 jugadores por equipo), aunque se puede reducir el número en función de las dimensiones del

campo de juego y la disponibilidad de participantes de uno o ambos equipos, a criterio de la organización.

2. Sistema de competición.

Derechos y deberes de los jugadores. Todo jugador puede: coger el balón, correr con el balón, pasar el balón hacia atrás. Todo jugador debe: respetar las reglas, al árbitro y a todos los jugadores; efectuar el ROLLBALL rápido si es tocado con las dos manos, estar detrás del compañero portador del balón. No se puede patear el balón.

Acciones del juego:

1) Saque de centro. Al inicio de cada parte o después de ensayo desde el centro del campo. Se inicia mediante TAP, debiendo estar el equipo contrario a 10 m de distancia.

2) Saque de 5 metros. Se efectúa cuando el balón sale por el fondo del campo y desde 5 m de la línea de ensayo. Se reanuda mediante un ROLLBALL, debiendo estar el equipo contrario a 5 m de distancia.

3) Saque lateral. Se efectúa cuando el balón sale por el lateral del campo y desde este lugar, con un mínimo de 5 m de distancia de la línea de marca. Se reanuda mediante un ROLLBALL, debiendo estar el equipo contrario a 5 m de distancia.

Seguridad. Por seguridad, a los jugadores se les recomienda llevar protector bucal y se prohíben las botas de tacos y multitacos.

3. Campo de juego.

Las dimensiones del campo podrán ser variables (sin máximos ni mínimos) según el terreno donde se juegue, utilizando las dimensiones de las pistas polideportivas como referencia. Se deberá dejar una distancia de 3 m como mínimo de seguridad entre las líneas de fuera de banda y de ensayo y cualquier obstáculo. Los comités organizadores de las jornadas y finales regionales decidirán sobre las dimensiones del terreno de juego.

4. Tiempo de juego.

Se jugarán 2 periodos de 10 minutos, a "reloj corrido".

5. Jugadores en juego y sustituciones.

Se procurará que todos los jugadores inscritos en el acta disputen un tiempo significativo. Las sustituciones son ilimitadas no superando nunca en el terreno de juego el número máximo de jugadores.

6. Descanso entre los periodos.

Habrá un descanso de dos minutos entre el primer y el segundo periodo.

7. Expulsiones temporales y definitivas.

Las expulsiones podrán ser temporales o definitivas y siempre se explicará el motivo de la expulsión, tanto al jugador como al entrenador.

Expulsiones temporales: se aplicarán por reiteración intencionada de infracciones con ánimo de beneficio. El jugador saldrá del campo durante 2 minutos y podrá ser sustituido por otro compañero.

Expulsiones definitivas: se aplicarán en casos excepcionales por conducta inadecuada y/o violenta. El jugador expulsado no podrá participar en el partido y no será sustituido por otro compañero.

8. Puntuación y clasificación.

Se anotará un punto por ensayo y no hay transformaciones. 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 proseguirá en partido hasta que uno de los equipos consiga el ensayo de oro, con un tiempo máximo de 3 minutos. Si prosigue el empate, se otorgará la victoria al equipo que esté más cerca de la línea de ensayo contraria.

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

DEPORTES INDIVIDUALES

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad de los participantes

Benjamín: nacidos en 2006 – 2007.

Alevín: nacidos en 2004 – 2005.

2. Composición de los equipos.

Benjamín: La participación podrá ser individual (Campo a Través, Duatlón y Triatlón) o por equipos masculinos (con opción a incluir féminas) o femeninos, formados por escolares de un mismo de un centro educativo.

Alevín: La participación podrá ser individual (Ajedrez, Atletismo, Bádminton, Campo a Través, Duatlón, Triatlón y Orientación), por equipos de libre composición (Ajedrez, Dominó, Petanca y Tenis de Mesa), o por equipos masculinos (con opción a incluir féminas) o femeninos, formados por escolares de un mismo centro educativo.

3. Reglas Técnicas de aplicación subsidiaria

En 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. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Sistema de competición.

Se jugarán fases municipales, intermunicipales y, en su caso, previas clasificatorias en las dos categorías. 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 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.º Buchholz total, 2.º Buchholz mediano 1 (sin el mejor ni el peor resultado) y 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 – 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 está permitida la participación de deportistas de categorías inferiores.

2. Pruebas.

Las pruebas serán las siguientes:

60 m.l. – 500 m.l. – Longitud – Peso – 4x60 m.l.

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

3. 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.

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, 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.

En caso de disputarse jornadas, la Dirección General de Deportes determinará el número de equipos que se clasificarán para la Final Regional. En la competición individual clasificarán para la Final Regional las seis primeras marcas de cada prueba. La Dirección General de Deportes podrá ampliar este número, atendiendo a criterios organizativos.

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.

Longitud. Se efectuarán tres intentos por atleta, aunque este número podrá verse ampliado atendiendo a criterios técnicos.

Bádminton – Alevín

1. Número de jugadores.

La participación podrá ser individual o por equipos. Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 2 y un máximo de 3 jugadores. No se permite la participación de deportistas de categorías inferiores.

Cada centro de enseñanza participante podrá participar con un máximo de dos equipos por categoría y modalidad.

2. Sistema de competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Zona Norte y otra a la Zona Sur, y una final regional. La Dirección General de Deportes determinará los municipios o grupos de municipios que se corresponden con cada Zona.

En las fases previas los encuentros por equipos se disputarán a tres partidos en este orden: Dobles-1.º Individual y 2.º Individual, al mejor de tres set.

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

3. Sistema de Puntuación y Clasificación.

Todos los encuentros se jugarán al mejor de tres sets de 11 puntos, aunque podría modificarse por la organización de la jornada, atendiendo a criterios técnicos. En la Fase Final los partidos serán a 15 tantos.

Clasificarán para la final regional los cuatro (4) primeros equipos de cada categoría clasificados en cada una de las fases previas.

Formas Combat – Alevín

1. Edad de los participantes.

Categoría alevín, nacidos en 2004 y 2005.

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. No está permitida la participación de deportistas de categorías inferiores, ni superiores.

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.
- Individual final (suma de todas las pruebas)
- 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:

1. Rapidez y técnica de los golpes (1 a 5 puntos)
2. Acciones defensivas y defensa pasiva (posición de guardia) (1 a 5 puntos)
3. Desplazamientos. (1 a 5 puntos)
4. 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:

1. Rapidez y técnica de los golpes (1 a 5 puntos)
2. Acciones defensivas y defensa pasiva (posición de guardia) (1 a 5 puntos)
3. Desplazamientos. (1 a 5 puntos)
4. 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:

1. Rapidez de los saltos (1 a 5 puntos)
2. Cantidad de ejercicios demostrados (1 a 5 puntos)
3. Dificultad de los ejercicios demostrados (1 a 5 puntos)
4. 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.

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.

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 determinará por la Dirección General de Deportes el número de deportistas individuales y equipos que podrán participar en la Final Regional 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 al menos una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal y de esta forma saber qué equipo o equipos pueden asistir a la Final Regional.

A aquellos municipios que por su escaso número de participantes no les fuera posible realizar esta jornada, podrán agruparse con otros cercanos y así tener un conocimiento previo de sus equipos antes de que participen en la Final Regional.

La composición de los equipos se deberá comunicar a la Dirección General de Deportes en los plazos establecidos. En caso de sustituciones éstas se comunicarán con una antelación mínima de cinco días antes del día de la prueba. No se podrán hacer sustituciones el día de la prueba.

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: 1200m.

Categoría alevín: 2000m.

Las distancias 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.

Dominó Alevín

1. Número de jugadores.

Los equipos tienen libre composición y estarán formados por 2 jugadores. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Sistema de competición.

La actividad se desarrollará en las siguientes fases:

Fase Previa. Información y formación de los responsables educativos. Una vez inscritos los centros interesados, se convocará un curso por la Federación de Dominó de la Región de Murcia, que será impartido por técnicos de ésta última.

En dicho curso se entregará al responsable de cada centro de enseñanza el "manual de iniciación al dominó", así como la normativa, sistema de competición y reglamento de este deporte.

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 (1). 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

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

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.

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

Ciclismo especialidad Gymkana – Alevín

1. Composición de los equipos

Los equipos estarán formados por un mínimo de 3 y un máximo de 5 escolares. No se permite la participación de escolares de categorías inferiores.

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. Se recomiendan 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, pivotes...).

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 puntuación individual se realizará teniendo en cuenta el menor número de fallos en primer lugar 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.

Jugando al Atletismo – Benjamín y Alevín

1. Número de equipos y atletas

Los equipos estarán formados por 5 escolares más un reserva opcional. No se permite la participación de atletas de categorías inferiores.

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 Triple salto saliendo desde parado

El participante colocado detrás de la línea de salida y con los pies paralelos realiza tres saltos seguidos apoyando alternativamente los pies sin interrupción y cayendo obligatoriamente con los pies a la vez. Es decir, consiste en dos "pasos" (saltados) y un salto: salida con pies paralelos – pie derecho – pie izquierdo y los dos pies a la vez; o salida con pies paralelos – pie izquierdo – pie derecho y los dos pies a la vez. Se mide la huella más cercana a la línea de salida. Cada participante realiza dos intentos.

Los participantes de un grupo en esta prueba, realizan los saltos de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda. Puntúa sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el intento de mayor distancia.

Pies paralelos / derecho / izquierdo / pies a la vez

Pies paralelos / izquierdo / derecho / pies a la vez

4.ª Lanzamiento de balón medicinal hacia delante por encima de la cabeza, sentado.

Estando sentado en una silla o un banco realizar el lanzamiento de un balón medicinal de 2 kg con los dos brazos hacia adelante por encima de la cabeza, sin levantarse del asiento.

Cada participante realizará dos intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizarán el primer lanzamiento 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 lanzamiento de mayor distancia.

5.ª Salto a la comba

Al darse la señal de comienzo el participante realiza saltos continuos a pies juntos saltando la cuerda durante 20 segundos.

Se anota el número de saltos completos realizados, entendiendo como salto completo un recorrido completo de la comba, que cogida por cada mano en uno de sus extremos, comienza con la comba desde detrás de los pies, pasa por encima de la cabeza y finaliza al pasar necesariamente la cuerda por debajo de los dos pies, saltando o no.

Cuando la comba se suelte de una de las manos, tras cogerla se deberá volver a la posición de partida para seguir saltando y contando saltos.

Cada participante realiza dos intentos, en los que participarán a la vez, siempre que haya suficientes controladores, tres, dos o un de los participantes del grupo. Puntúa sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el de mayor número de salto.

Relevos: 5x1 obstáculos

Los colegios de cada grupo competirán a la vez. La salida de cada participante se hace desde la mitad del tramo, sentado sobre una colchoneta.

Cada participante realizará una vuelta antes de entregar el testigo. La vuelta, dependiendo de las dimensiones del pabellón, se hará rodeando un cono situado en cada uno de los extremos del tramo o apoyándose en una plataforma especial para dar la vuelta.

El primero de cada equipo comenzará al darse la salida con un silbato. Los siguientes saldrán cuando el anterior le entregue el testigo. La línea de llegada para los últimos relevistas está situada en el comienzo de las colchonetas en mitad del tramo.

Gran Prix

Es una carrera de relevos con obstáculos y habilidades en competición directa de los cuatro equipos finalistas, es decir, los equipos que tras la suma de las puntuaciones anteriores han resultado primeros de su grupo.

Los cinco componentes de cada equipo realizarán el mismo recorrido, pasarán por el mismo lugar en todos los obstáculos, aunque para evitar aglomeraciones en algunos 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 preparado. La distancia depende 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 deberá organizar al menos una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal y de esta forma saber qué equipo o equipos pueden asistir a la Final.

En aquellos municipios que por su escaso número de centros escolares no les fuera posible realizar esta jornada, podrán agruparse con otros cercanos, antes de que participen en la final.

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 con los equipos finalistas.

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 el quinto equipo.

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 clasificación general se obtendrá ordenando de mayor a menor número de puntos a los equipos participantes en cada grupo. Cuando dos o más centros

obtengan los mismos puntos en la suma final, se clasificará antes al centro que haya obtenido la mayor puntuación en el relevo 5x1 vuelta con obstáculos.

En caso de ser igual, se tendrán en cuenta el mayor número de primeros puestos, si persiste el empate el mayor número de segundos puestos, y así sucesivamente hasta dilucidar el desempate.

Una vez realizada la clasificación general de cada grupo, los finalistas realizarán el Gran Prix, el vencedor de esta prueba será el vencedor de la fase.

Tanto las pruebas como su desarrollo podrán modificarse en función de la normativa que publique la Real Federación Española de Atletismo para el año 2016.

“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.

2. Pruebas

Las pruebas de concurso y sus características son las siguientes:

Quitar el balón: Dos luchadores abrazarán un balón medicinal (3 Kg.) dentro del círculo (6m diámetro). El objetivo es quitarle el balón al contrario tres veces. O al mejor en 30 seg.

Sacar del círculo: Dos luchadores cogen un escudo acolchado (tipo pao taekwondo) cada uno y dentro del círculo (6m diámetro) y mediante empujes con el escudo deben intentar sacar al otro del círculo al contrario tres veces. O al mejor en 30 seg.

Robar las colas: Dos luchadores se colocan un pañuelo (cinta placaje pop) colgando del pantalón por detrás dentro del círculo (6m diámetro). El objetivo es quitarle el pañuelo (cinta placaje pop) al contrario tres veces sin salir del círculo. O al mejor en 30 seg.

Dar la vuelta: Dos luchadores, por sorteo uno se coloca en el suelo tumbado totalmente boca abajo y el compañero se sitúa a su lado, a la señal del arbitro el otro tiene que intentar girar a su compañero y éste a su vez tiene que evitarlo en 15 seg. Luego cambian el rol.

Levantarse sin manos: Al darse la señal de comienzo, los participantes acostados en el suelo, bien mirando hacia arriba deben de intentar levantarse sin la ayuda de las manos en 20 segundos. Se anotarán el número de veces. Cada participante realizará dos intentos. Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante. Cuando un participante apoye las manos será eliminado.

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

Prueba 1

Carrera de relevos por equipos en una distancia de doce metros con una voltereta en medio, llegar al otro extremo, hacer una técnica de giro a un compañero de rodillas que saldrá al lado contrario repitiendo lo mismo al mejor equipo en un minuto.

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 seg. 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 pinza 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 pinzas al equipo contrario. Si te quitan la pinza te tienes que sentar. Pierde el equipo que antes tenga a todos sus componentes sentados o ganará el equipo que más piezas consiga. Se hará al mejor de 3 asaltos de 45 seg. 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.

Para poder participar en la Final Regional, cada municipio deberá organizar al menos una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal y de esta forma saber qué equipo o equipos pueden asistir a la Final. En aquellos municipios que por su escaso número de centros escolares no les fuera posible realizar esta jornada, podrán agruparse con otros cercanos, antes de que participen en la final.

Las pruebas se realizarán en cualquier instalación que tenga un espacio mínimo de 40x20 m. Y 4 colchonetas de gimnasia. Los equipos participantes se distribuirán en grupos con el número de equipos que se determine según criterios técnicos y competirán entre sí.

- Las 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. 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 podrá ser individual o por equipos. Cada ayuntamiento podrá participar con un máximo de 3 equipos y 6 deportistas individuales por categoría. Los equipos estarán compuestos por un máximo de 6 orientadores y un mínimo de 4.

No obstante, en función de la participación en la fase municipal, se podrá autorizar una ampliación del número de equipos, previa solicitud por ayuntamiento el respectivo.

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. La Dirección General de Deportes determinará los municipios que corresponde a cada Zona.

C) Final Regional. Corresponde a la Final Individual.

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 A los 15 primeros orientadores de cada jornada y categoría, así como los cuatro componentes que hayan puntuado de los equipos clasificados en primer y segundo lugar en cada una de las jornadas.

El resto de componentes de los equipos clasificados en primer y segundo lugar, podrán participar en la Final B.

B) Equipos. Los dos primeros equipos clasificados en cada jornada se considerarán campeones y subcampeones regionales. Los trofeos se entregarán en la Final Regional y los componentes de estos equipos no clasificados para la Final A podrán participar en la Final B.

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. Esta hora será inamovible salvo caso justificado.

Modalidad de carrera:

El modelo de prueba será el de «carrera diurna individual», con unas distancias aproximada 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 lo 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 tres jugadores más un reserva (opcional). No 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 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 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 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 – Benjamín y Alevín

1. Número de jugadores.

Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 3 y un máximo de 5 jugadores. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Sistema de competición.

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

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 centro puede inscribir por categoría.

3. 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.

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 posible de un partido.

5. Puntuación y clasificación.

Los criterios para establecer la clasificación general, serán establecidos por el Comité Técnico de la Federación de Tenis de Mesa de la Región de Murcia.

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.

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 2015/2016.

DEPORTES DE EQUIPO

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad De los participantes

Infantil: nacidos en 2002 y 2003.

Cadete: nacidos en 2000 y 2001.

Juvenil: nacidos en 1998 y 1999. Se permite la inscripción en acta de un alumno nacido en 1996 o 1997.

2. Composición de los equipos

La participación se hará por equipos masculinos y femeninos formados por escolares de un mismo centro educativo.

3. Reglas técnicas de aplicación subsidiaria

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

Baloncesto – Infantil

1. Participantes de categorías inferiores

Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2004 y 2005 sin limitaciones.

2. Número de jugadores.

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

3. Tiempo de juego.

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos "a reloj corrido". Los respectivos Comités podrán decidir si los 3 últimos minutos de todos los periodos o del último periodo sean a "reloj parado", atendiendo a criterios organizativos.

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.

6. Diferencia de 50 puntos.

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 50 puntos, 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 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. 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: 1 punto.
- 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.

Baloncesto - Cadete y Juvenil

1. Edad de los participantes

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2002 y 2003 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de baloncesto, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en categoría Infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2000 y 2001 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de baloncesto, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en categoría cadete.

2. Número de jugadores.

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

3. Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos "a reloj corrido". Los respectivos Comités podrán decidir si los 3 últimos minutos de todos los periodos o del último periodo sean a "reloj parado", atendiendo a criterios organizativos.

4. Diferencia de 50 puntos

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 50 puntos, se procederá de la siguiente manera:

- Finaliza el partido, siendo el resultado final el señalado en ese momento.

- (Finalizará el encuentro salvo que...) 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".

5. 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: 1 punto
- No presentado: -1 puntos

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 2004, sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de balonmano, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría alevín.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2002, sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de balonmano, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2000, sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de balonmano, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría cadete.

2. Número de jugadores.

El número máximo de deportistas inscritos en acta será 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.

5. Tiempos muertos

Podrá solicitarse por cada equipo un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración. Se puede pedir un Time- Out 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.

6. Diferencia de 20 goles

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 20 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 8 Infantil y Cadete

1. Número de jugadores

El número máximo de deportistas inscritos en acta será de 12 y el número mínimo de 5. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Tiempo de juego.

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. Los jugadores sustituidos 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:

- Finalizará el partido, siendo 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.

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 penalty. 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:

- 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 2004 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de fútbol sala, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría alevín.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2002 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de fútbol sala, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2000 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de fútbol sala, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría cadete.

2. Número de jugadores

El número máximo de deportistas inscritos en acta será de 10 y el número mínimo de 3.

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.

5. Tiempo muertos.

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

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 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.

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

b) 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 2004 y 2005 hasta un máximo de 4. Estos jugadores no podrán participar en la modalidad de voleibol, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría alevín.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2002 y 2003 hasta un máximo de 4. Estos jugadores no podrán participar en la modalidad de voleibol, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2000 y 2001 hasta un máximo de 4. Estos jugadores no podrán participar en la modalidad de voleibol, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría cadete.

2. Número de jugadores.

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

3. Tiempo de Juego.

El Comité correspondiente a cada fase, determinará el número de set a los que se disputará el partido, así como el número de puntos de cada 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. Descanso entre set's.

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.

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: 1 punto
- No presentado: -1 puntos

7. 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.

Voley Playa – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2004 y 2005, hasta un máximo de 2. Estos jugadores

no podrán participar en la modalidad de voley playa, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría alevín.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2002 y 2003, hasta un máximo de 2. Estos jugadores no podrán participar en la modalidad de voley playa, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2000 y 2001, hasta un máximo de 2. Estos jugadores no podrán participar en la modalidad de voley playa, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría cadete.

2. Número de jugadores

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 5 y el mínimo de 2.

3. Tiempo de juego.

El Comité correspondiente a cada fase, determinará el número de set a los que se disputará el partido, así como el número de puntos de cada 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.

Categorías infantil, Cadete y Juvenil: campo de 16 x 8. La altura de la red en infantil femenino será de 2.10.

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 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: 1 punto
- 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.

Iniciación al Rugby Touch. – Infantil

1. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en el acta será de un máximo 10. Se iniciará el partido con 7 jugadores por equipo (con un mínimo de 5 jugadores por equipo), aunque se puede reducir el número en función de las dimensiones del campo de juego y la disponibilidad de participantes de uno o ambos equipos, a criterio de la organización.

2. Sistema de competición.

Derechos y deberes de los jugadores. Todo jugador puede: coger el balón, correr con el balón, pasar el balón hacia atrás. Todo jugador debe: respetar las reglas, al árbitro y a todos los jugadores; efectuar el ROLLBALL rápido si es tocado con las dos manos, estar detrás del compañero portador del balón. No se puede patear el balón.

Acciones del juego:

1) Saque de centro. Al inicio de cada parte o después de ensayo desde el centro del campo. Se inicia mediante TAP, debiendo estar el equipo contrario a 10 m de distancia.

2) Saque de 5 metros. Se efectúa cuando el balón sale por el fondo del campo y desde 5 m de la línea de ensayo. Se reanuda mediante un ROLLBALL, debiendo estar el equipo contrario a 5 m de distancia.

3) Saque lateral. Se efectúa cuando el balón sale por el lateral del campo y desde este lugar, con un mínimo de 5 m de distancia de la línea de marca. Se reanuda mediante un ROLLBALL, debiendo estar el equipo contrario a 5 m de distancia.

Seguridad. Por seguridad, a los jugadores se les recomienda llevar protector bucal y se prohíben las botas de tacos y multitacos.

3. Campo de Juego.

Las dimensiones del campo podrán ser variables (sin máximos ni mínimos) según el terreno donde se juegue, utilizando las dimensiones de las pistas polideportivas como referencia. Se deberá dejar una distancia de 3 m como mínimo de seguridad entre las líneas de fuera de banda y de ensayo y cualquier obstáculo. Los comités organizadores de las jornadas y finales regionales decidirán sobre las dimensiones del terreno de juego.

4. Tiempo de Juego.

Se jugarán 2 periodos de 10 minutos, a "reloj corrido".

5. Jugadores en juego y sustituciones.

Se procurará que todos los jugadores inscritos en el acta disputen un tiempo significativo. Las sustituciones son ilimitadas no superando nunca en el terreno de juego el número máximo de jugadores.

6. Descanso entre los periodos.

Habrà un descanso de dos minutos entre el primer y el segundo periodo.

7. Expulsiones temporales y definitivas.

Las expulsiones podrán ser temporales o definitivas y siempre se explicará el motivo de la expulsión, tanto al jugador como al entrenador.

Expulsiones temporales: se aplicarán por reiteración intencionada de infracciones con ánimo de beneficio. El jugador saldrá del campo durante 2 minutos y podrá ser sustituido por otro compañero.

Expulsiones definitivas: se aplicarán en casos excepcionales por conducta inadecuada y/o violenta. El jugador expulsado no podrá participar en el partido y no será sustituido por otro compañero.

8. Puntuación y clasificación.

Se anotará un punto por ensayo y no hay transformaciones. 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 proseguirá en partido hasta que uno de los equipos consiga el ensayo de oro, con un tiempo máximo de 3 minutos. Si prosigue el empate, se otorgará la victoria al equipo que esté más cerca de la línea de ensayo contraria.

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

- a) Mayor número de partidos ganados.
- b) Mayor número de puntos conseguidos en los distintos partidos disputados.
- c) Sorteo entre todos los equipos empatados.

DEPORTES INDIVIDUALES

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad de los participantes

Infantil: nacidos en 2002 y 2003.

Cadete: nacidos en 2000 y 2001.

Juvenil: nacidos en 1998 y 1999.

Open: nacidos en. 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 y 2003.

2. Composición de los equipos.

La participación podrá ser individual (Ajedrez, Atletismo, Bádminton, Campo a Través, Duatlón, Triatlón y Orientación), por equipos de libre composición (Ajedrez, Formas Combat, Dominó y Petanca Open) o por equipos masculinos (con posibilidad de participación de féminas) o femeninos formados por escolares de un mismo centro educativo.

3. Reglas técnicas de aplicación subsidiaria.

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

B) REGLAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS

Ajedrez – Open

1. Número de jugadores.

Cada equipo participará con un mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores.

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, ½ 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) y 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 – Infantil, 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 está permitida la participación de deportistas de categorías inferiores en cualquier categoría.

2. Pruebas.

Las pruebas serán las siguientes:

Infantil: 80 m.l. – 1000 m.l. – Longitud – Peso – 4x80 m.l

Cadete: 100 m.l. – 1.000 m.l. – Longitud – Peso – 4x100 m.l

Juvenil: 100 m.l. – 1.500 m.l. – Longitud – Peso – 4x100 m.l

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

3. 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.

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, 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.

En caso de disputarse jornadas, la Dirección General de Deportes determinará el número de equipos que se clasificarán para la Final Regional. En la competición individual clasificarán para la Final Regional las seis primeras marcas de cada prueba. La Dirección General de Deportes podrá ampliar este número, atendiendo a criterios organizativos.

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.

Longitud. Se efectuarán tres intentos por atleta, aunque este número podrá verse ampliado en función de criterios técnicos.

Bádminton – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Número de jugadores.

La participación podrá ser individual o por equipos. Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 2 y un máximo de 3 jugadores. Cada entidad deportiva participante podrá participar con un máximo de dos equipos por categoría y modalidad.

2. Participación de jugadores de categoría inferior

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2004 y 2005 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de bádminton, en el Campeonato de Promoción de la Región de Murcia en la categoría Alevín.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2002 y 2003 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de bádminton, en el Campeonato de Promoción de la Región de Murcia en la categoría Infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2000 y 2001 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de bádminton, en el Campeonato de Promoción de la Región de Murcia en la categoría Cadete.

3. Sistema de competición.

Se disputarán dos fases previas, una correspondiente a la Zona Norte y otra a la Zona Sur y una final regional. La Dirección General de Deportes determinará los municipios o grupos de municipios que se corresponden con cada Zona.

En las fases previas los encuentros por equipos se disputarán a tres partidos en este orden: Dobles-1.º Individual y 2.º Individual, al mejor de tres set.

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

4. Sistema de Puntuación y Clasificación.

Todos los encuentros se jugarán al mejor de tres sets de 11 puntos, aunque podría modificarse por la organización de la jornada, atendiendo a criterios técnicos. En la Fase Final los partidos serán a 15 tantos.

Clasificarán para la final regional los cuatro(4) primeros equipos de cada categoría clasificados en cada una de las fases previas.

Formas Combat – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Edad de los participantes.

Categoría infantil, nacidos en 2002 y 2003.

Categoría cadete, nacidos en 2000 y 2001.

Categoría juvenil, nacidos en 1998 y 1999.

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. No está permitida la participación de deportistas de categorías inferiores, ni superiores.

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.
- Individual final (suma de todas las pruebas)
- 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 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.

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.

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 determinará por la Dirección General de Deportes el número de deportistas individuales y equipos que podrán participar en la Final Regional 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 al menos una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal y de esta forma saber qué equipo o equipos pueden asistir a la Final Regional. A los municipios que por su escaso número de centros escolares no les fuera posible realizar esta jornada, se les permite agruparse con otros cercanos y así tener un conocimiento previo de sus equipos antes de que participen en la Final Regional.

La composición de los equipos se deberá comunicar a la Dirección General de Deportes con al menos una semana de antelación. En caso de sustituciones estas se comunicarán con una antelación mínima de cinco días al día de la prueba. No se podrán hacer sustituciones el día de la prueba.

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

No se permite la participación de deportistas de categorías inferiores en cualquier categoría.

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.

Deportes Tradicionales

Bolos Huertanos – Infantil – Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores.

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2004 y 2005, sin limitaciones.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2000 y 2001 sin limitaciones.

2. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 7, de los cuales 2 serán reservas, estos últimos empujarán los bolos y devolverán las bolas.

En cada equipo, un jugador hará la función de manilla (capitán), que será el encargado de disponer el mande (lugar desde donde efectuar el lanzamiento, y el lugar y la forma de colocar los bolos. También puede haber en cada equipo un empujador (encargado de colocar los bolos).

3. Terreno de juego.

Consiste en una superficie preferentemente de tierra apisonada llamada carril, cuyas dimensiones oscilarán entre los 18-20 m de largo por los 4-5 m de ancho y que pueden estar delimitadas por una bardiza (muro), que actúa de protección.

4. Elementos de juego.

Los elementos de juego son las bolas y los bolos.

a) Las bolas podrán ser de madera, PVC o material parecido cuyo comportamiento sea similar al oficial, tanto en peso, como en tamaño y bote. Deberán tener un diámetro entre 10,5 – 12 cm y un peso entre 725-1050 g.

b) Los bolos podrán ser de madera, cartón o material alternativo, siempre que guarden similitud con las medidas oficiales. Su altura estará comprendida entre 68-75 cm y el diámetro de la base entre 6-8 cm. Se utilizarán un mínimo de 6 y un máximo de 9, empujándose en hilada (en línea recta u oblicua), a una distancia de 8 a 12 cm uno del otro.

5. El juego.

La partida de bolos se juega a 6 manos, cada mano consta de un máximo de dos lanzamientos por jugador: el primer lanzamiento se llama "a vueltas" y el segundo "la birla". El segundo lanzamiento sólo lo realizarán los jugadores que han rebasado la línea de chamba en el primer lanzamiento de la mano.

El lanzamiento a vueltas se efectuará desde una distancia entre 12-16 m del rectángulo donde se empujan los bolos.

El lanzamiento a copas se efectuará entre 4-8 m de distancia al primer bolo (en la zona libre).

Antes del inicio del partido se hará un sorteo (moneda al aire) para saber quién empieza mandando y quién empujando.

El partido se iniciará cuando el manilla al que le corresponda, empine los bolos y el equipo contrario señale el mande o lugar de lanzamiento, correspondiendo a éste último equipo efectuar los primeros lanzamientos. El mande cambia a cada mano y los bolos se pueden cambiar de posición en la tercera mano por el equipo contrario. Al acabar el primer equipo, el primer lanzamiento de la mano, su manilla podrá decir:

a) "vueltas son", lo que quiere decir que solo se tirará en dicha mano una sola bola por jugador y el equipo que más bolos derribe, será el que gane la mano.

b) "birlamos a copas o a vueltas", que quiere decir, que después de tirar la primera bola debe tirarse una segunda bola por todos los jugadores, y la suma de ambas determinará el que gana la mano. En la segunda bola se dará opción a tirarla en distinto mande (lugar de lanzamiento), pudiendo ser a vueltas o a copas.

6. Penalización: chamba.

La chamba consiste en que cuando la bola lanzada por un jugador no sobrepasa la línea de chamba situada al final del terreno de juego, se le penaliza, no permitiéndole efectuar el 2.º lanzamiento, ni se le contabilizan los bolos derribados.

No se declarará chamba, cuando las bolas salgan fuera del terreno de juego por los laterales, si el campo de juego no tiene bardiza.

7. Puntuación y Clasificación

Ganará la partida el equipo que consiga sumar más manos. En caso de empate a manos resultará ganador el equipo que más bolos haya derribado a lo largo de la partida, si continua el empate ganará el equipo que haya derribado más bolos en un número mayor de manos.

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:

- Partida ganada: 1 puntos.
- Partida perdida: 0 punto.
- No presentado: -1 puntos.

Bolos Cartageneros – Infantil – Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores.

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2004 y 2005, sin limitaciones.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2000 y 2001 sin limitaciones.

2. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 7, cinco titulares y dos reservas.

En cada equipo, un jugador hará la función de manilla (capitán), que será el encargado de efectuar los cambios, disponer el mande (lugar desde donde efectuar el lanzamiento), la chamba (línea señalada al final del campo, la cual habrá que sobrepasar con la bola para que el lanzamiento sea válido), el birlaero, (lado contrario al primer lanzamiento), ya que se puede comenzar a lanzar desde cualquiera de los lados).

En caso de que un equipo no esté completo, se puede comenzar el juego, pero perderán las tiradas los ausentes que podrán incorporarse al inicio de cada juego, pero no en su transcurso.

3. Terreno de juego.

Consiste en una superficie preferentemente de tierra aprisionada, cuyas dimensiones oscilarán entre los 18-20 m de largo por los 10 m de ancho.

4. Elementos de juego.

Los elementos de juego son las bolas y los bolos.

a) Las bolas podrán ser de madera, PVC o material similar cuyo comportamiento sea similar al oficial, tanto en peso, como en tamaño y bote.

b) Los bolos podrán ser de madera, cartón o material alternativo, siempre que guarden similitud con las medidas oficiales. Su altura estará comprendida entre 30-35 cm y el diámetro de la base entre 1-1,5 cm. Se utilizarán 9 bolos en tres andanas (hilera o filas) a una distancia de 6 m entre bolo y bolo (delante – atrás) y 2 m entre bolo y bolo de forma lateral y equidistantes respecto a la andana central, separados de los márgenes del campo 25 cm.

5. El juego.

Los partidos serán a 5 juegos. Se entenderá como juego los lanzamientos (dos) de cada uno de los cinco jugadores de cada equipo. Si se produce empate en un juego ganará el equipo que lanzó en primer lugar. Se hará un sorteo (moneda al aire) para saber quien actúa como local o visitante.

Cada equipo dispone de 5 bolas, una por jugador en el mande (primer lanzamiento) y otras cinco desde el birlaero (segundo lanzamiento desde el otro lado del campo), siempre y cuando ningún jugador hubiera hecho chamba (significa no rebasar la línea del fondo del terreno de juego) en el primer lanzamiento del juego. En el supuesto de chamba por un jugador, éste no realizará el segundo lanzamiento.

Al completarse el juego por parte de un equipo, lanzará el otro. Así se hará de forma alterna, sumando los bolos derribados por cada equipo.

Antes de comenzar la partida se debe señalar la línea de chamba y el mande por parte del equipo local, y a continuación el visitante coloca los bolos e indica el mande del birlaero para la primera partida.

Inicia el juego el equipo visitante desde el mande que es una circunferencia de 8 a 12 cm de diámetro y se coloca en ella el pie de la mano que va a lanzar la bola, teniendo que quedar el pie dentro de la circunferencia.

El lanzamiento de inicio siempre es "mande a copas". Se lanza junto al primer bolo de la andana elegida por el manilla (capitán) del equipo visitante en la primera partida del encuentro. Las bolas deberán rebasar la línea de chamba que se situará a 3 m del último bolo.

Una bola puede declararse chamba (nula) cuando no sobrepase la línea de chamba, cuando el jugador saque el pie del mande o tenga mal puesto el pie (el pie fijo es el de la mano que lanza).

El segundo lanzamiento de cada juego se efectuará desde el birlaero (lado contrario al lugar del primer lanzamiento) que se situará siempre tras la línea de chamba. El mande del birlaero, consiste en una circunferencia de 8 a 12 cm de diámetro situado a una distancia de 3 m de la línea que separa la zona de mande libre y la zona en la que se colocan los bolos. Todos los bolos lanzados desde el birlaero deben rebasar esta línea, siendo chamba toda bola que no la sobrepase o bien salga del terreno de juego (siempre que hayan bordes laterales); los bolos derribados en la primera tirada sí serán contabilizados si se produjera chamba en el segundo lanzamiento.

El equipo que pierde el primer juego, pone el mande para el segundo juego, y el equipo que gana el primer juego, comienza a lanzar en primer lugar en el segundo juego. El lanzamiento se realiza desde cualquier lugar de la zona comprendida entre la línea de 3 m hasta el primer bolo, siempre dentro del terreno de juego (zona de "mande libre")

6. Empate en un juego.

Si se produce empate en un juego, lo ganará el equipo que salió primero.

7. Puntuación y Clasificación

Ganará la partida el equipo que consiga sumar 3 juegos. 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: 1 puntos.
- Partido perdido: 0 punto.
- No presentado: -1 puntos.

El Caliche – Infantil – Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores.

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2004 y 2005, sin limitaciones.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2000 y 2001 sin limitaciones.

2. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 7, de los cuales 2 serán reservas.

En caso de que un equipo no esté completo, se puede comenzar el juego, pero perderán las tiradas los ausentes que podrán incorporarse durante el transcurso de la partida, al inicio de cada juego, pero no en su transcurso.

3. Terreno de juego.

Consiste en una superficie preferentemente de tierra aprisionada, aunque podrá ser de asfalto o cemento, siempre y cuando sea más o menos homogéneo y firme, cuyas dimensiones oscilarán entre los 8-10 m de largo en categoría alevín infantil, 12 m en categoría cadete-juvenil, por 4-5 m de ancho. Se aconseja poner un tope a unos 3 o 4 m del lugar de empinar el caliche.

4. Elementos de juego.

Los elementos de juego son el caliche, el tejo o moneo y moneda.

a) El caliche es un cilindro de unos 20 cm de altura por 2'5- 3 cm de diámetro, en el que se coloca en su cúspide una moneda.

b) El tejo o moneo, es una pieza metálica o material similar que suele medir unos 8 cm de diámetro y puede ser redonda o cuadrada.

Podrán utilizarse materiales alternativos, siempre que su comportamiento y medidas sean similares a los oficiales.

5. El juego.

Las partidas serán a 5 tiradas o manos por equipos, de forma alterna. Ganará el que más puntos consiga en el total de las mismas.

Se marca una línea desde la que lanzar, y una cruz donde colocar el caliche. Cada uno de los cinco jugadores de cada equipo lanzará 3 tejos seguidos.

Cada vez que se derribe el caliche y la moneda esté más cerca del tejo que del caliche será punto, si no es así, se llamará ganga. Si quedan piezas por lanzar a un mismo jugador, seguirá lanzando para conseguir el punto, ya sea arrimando a la moneda o desplazando el caliche. Si conseguimos punto antes de acabar de lanzar los 3 tejos, se vuelve a levantar el caliche sin mover los tejos del suelo y se terminan de lanzar los restantes, pudiéndose conseguir más puntos en ese tirada o mano. Al inicio del lanzamiento de cada jugador, el caliche, en el supuesto que lo haya derribado su compañero de equipo que le antecede, será puesto en pie.

6. Empate en un juego.

En caso de empate se hará una "muerte súbita", el primero que consiga un punto más que el otro gana, sin tope de tiradas.

7. Puntuación y Clasificación

Ganará la partida 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: 1 puntos.
- Partido perdido: 0 puntos.
- No presentado: -1 puntos.

Dominó Open

1. Número de jugadores.

Los equipos tienen libre composición y estarán formados por 2 jugadores. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Sistema de competición.

La actividad se desarrollará en las siguientes fases:

Fase Previa. Información y formación de los responsables educativos. Una vez inscritos los centros interesados, se convocará un curso por la Federación de Dominó de la Región de Murcia, que será impartido por técnicos de ésta última.

En dicho curso se entregará al responsable de cada centro de enseñanza el "manual de iniciación al dominó", así como la normativa, sistema de competición y reglamento de este deporte.

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 (1). 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

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

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.

Ciclismo especialidad Gymkana – Infantil

1. Composición de los equipos

Los equipos estarán formados por un mínimo de 3 y un máximo de 5 escolares. No se permite la participación de escolares de categorías inferiores.

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. Se recomiendan 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, pivotes...).

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 puntuación individual se realizará teniendo en cuenta el menor número de fallos en primer lugar 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.

Duatlón y Triatlón – Infantil, Cadete y Juvenil

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.

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

Luchas Olímpicas – Infantil, Cadete y Juvenil.

1. Números de equipos y luchadores

En la Final Regional, podrán participar por municipio hasta un máximo de 5 luchadores individuales masculinos y 5 femeninos, así como un máximo de dos equipos masculinos y dos femeninos en función de la participación en la fase municipal.

Para poder participar en la Final Regional, cada municipio deberá organizar al menos una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal y de esta forma saber que equipo o equipos pueden asistir a la Final Regional. A aquellos municipios que por su escaso número de centros escolares no les fuera posible realizar esta jornada, podrán agruparse con otros cercano y así tener un conocimiento previo de sus equipos antes de que participen en la Final Regional.

Si una vez inscrito un equipo se decide su sustitución por otro distinto, se deberá comunicar al menos con 24 horas de antelación, aportando los datos de los participantes que componen el nuevo equipo. No se permiten sustituciones el día de la prueba.

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

2. Categorías y especialidades.

- Infantil: Lucha olímpicas

29-32 Kg. 35 Kg. 38 Kg 42 Kg. 47 Kg. 53 Kg.59 Kg. 66 Kg. 73 Kg. 73-85 Kg.

- Cadete: Libre Olímpica y Grecorromana

39-42 kg. 46 kg. 50 kg. 54 kg. 58 kg. 63 kg. 69 kg. 76 kg. 85 kg. 85-100 kg

Juvenil: Libre Olímpica y Grecorromana

46-50 kg. 55 kg. 60 kg. 66 kg. 74 kg. 84 Kg. 96 Kg. 96-120 Kg.

Las categorías podrán ser modificadas a criterio de los Comités Locales, Intermunicipales o Regional.

3. Clasificación y puntuación.

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

En la clasificación por equipos sólo puntuarán los tres luchadores mejor clasificados de cada equipo. En caso de empate a puntos entre dos o más equipos obtendrá mejor clasificación aquel cuyo tercer luchador clasificado en puntuar haya logrado un mejor puesto. No serán tenidos en cuenta a efectos de clasificación por equipos aquellos que no consigan puntuar en la clasificación general a tres de sus participantes.

Orientación – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Número de orientadores.

La participación podrá ser individual o por equipos. Cada ayuntamiento podrá participar con un máximo de 3 equipos y 6 deportistas individuales por categoría. Los equipos estarán compuestos por un máximo de 6 orientadores y un mínimo de 4. No obstante, en función de la participación en la fase municipal, se podrá autorizar una ampliación del número de equipos, previa solicitud por ayuntamiento el respectivo. 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. La Dirección General de Deportes determinará los municipios que corresponden a cada Zona.

C) Final Regional. Corresponde a la Final Individual.

3. Sistema de clasificación.

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

“A” los 15 primeros orientadores de cada jornada y categoría, así como los cuatro componentes que hayan puntuado de los equipos clasificados en primer y segundo lugar en cada una de las jornadas. El resto de componentes de los equipos clasificados en primer y segundo lugar, podrán participar en la Final “B”.

B) Equipos. Los dos primeros equipos clasificados en cada jornada se considerarán campeones y subcampeones regionales. Los trofeos se entregarán en la Final Regional y los componentes de estos equipos no clasificados para la Final “A” podrán participar en la Final “B”.

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. Esta hora será inamovible salvo caso justificado.

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 lo 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 tres jugadores más un suplente (opcional). 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 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 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 2004 y 2005 sin limitaciones en cuanto a número. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de tenis de mesa, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia de la categoría Alevín.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2002 y 2003 sin limitaciones en cuanto a número. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de tenis de mesa, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia de la categoría Infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2000 y 2001 sin limitaciones en cuanto a número. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de tenis de mesa, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia de la categoría Cadete.

2. Número de jugadores.

Los equipos estarán compuestos por un máximo de 5 jugadores y un mínimo de 3.

3. Sistema de competición.

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

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 centro puede inscribirse por categoría.

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.

Los criterios para establecer la clasificación general, serán establecidos por el Comité Técnico de la Federación de Tenis de Mesa de la Región de Murcia.

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.