



Ayuntamiento
de Estepona



JUEGOS ESCOLARES BASES Y REGLAMENTO 2019



BASES Y REGLAMENTO JUEGOS ESCOLARES 2019

Índice

1. Introducción.....	3
2. Normativa General.....	5
2.1. Modalidades deportivas.....	5
2.2. Categorías.....	5
2.3. Géneros.....	5
2.4. Sistema de puntuación y clasificación.....	6
3.Reglamentación.....	7
3.1. Jugadores y Composición de equipos.....	7
3.2. Fases.....	7
3.3. Arbitraje.....	8
3.4. Responsables.....	9
3.5. Duración y distribución de escolares en partidos.....	10
3.6. Saludo.....	10
3.7. Disciplina Deportiva.....	11
4. Reglamento Técnico Deportivo.....	14
4.1. Atletismo.....	14
4.2. Baloncesto 3x3.....	15
4.3. Balonmano.....	17
4.4. Fútbol Sala.....	19
4.5. Minivoleibol.....	21
4.6. Otros.....	22
5. Resumen de los aspectos más destacados de los deportes colectivos.....	23
5.1. Baloncesto 3x3.....	23
5.2. Balonmano.....	24
5.3. Fútbol Sala.....	25

1. INTRODUCCIÓN

En primer lugar quisiéramos señalar que en el curso 2018-2019, al igual que se ha hecho en anteriores temporadas, este documento se ha elaborado teniendo en cuenta la experiencia de años anteriores y anteriores reglamentos que fueron consensuados con un equipo de trabajo formado por técnicos de la Concejalía de Deportes del Ayuntamiento de Estepona, técnico de la Fundación 24 Horas Deportivas de Estepona y los coordinadores y monitores de los Juegos Escolares y del programa "Escuelas Deportivas" de los centros educativos de Estepona. Así mismo se encuentra acorde con las indicaciones del Plan de Deporte en Edad Escolar de Andalucía.

Estas bases y reglamento son una propuesta que creemos acorde con la idea de lo que debe ser el deporte escolar y que siguen las líneas marcadas por el proyecto original presentado en el año 2002 cuando se inicio la primera edición de la vuelta de los Juegos Escolares de Estepona. Este proyecto se ha dividido en varias partes. Una primera, denominada "Normativa General", en la que se reflejan aspectos genéricos a tener en cuenta en todo momento y en los deportes que se practiquen los Juegos Escolares, una segunda, llamada "Reglamentación", en la que se contemplan los aspectos reglamentarios propiamente dichos y una última en la que se desarrollan los fundamentos técnicos concretos de cada deporte y un resumen pensado para leérselo los escolares.

El reglamento se ha enfocado para ser aplicado por los responsables (monitores, árbitros, maestros y profesores) y que éstos lo expliquen a los jugadores de manera que se adecue a sus posibilidades cognitivas.

Muchas de las reglas que aparecen en la segunda parte están adaptadas de los reglamentos oficiales correspondientes a cada deporte, pero siempre dicha adaptación se ha hecho teniendo en cuenta que nuestros objetivos son educativos y no de rendimiento deportivo.

Algunas reglas modifican las situaciones habituales reglamentadas, pero como se ha dicho, siempre intentando que estas adaptaciones sean beneficiosas para nuestros propósitos. Esto se hace con el fin de unificar criterios y que los procesos organizativos sean más efectivos. Esta unificación de criterios se hace respecto a reglas que se ve en la segunda parte del reglamento. Además, con esta medida, se intenta que el fase de competición intercolegios los jugadores compitan con criterios idénticos que ya en la fase anterior se han asentado. Esto no quiere decir que en la fase intracolegios no se hagan adaptaciones oportunas para cubrir la realidad concreta de cada centro.

Con el reglamento simplemente se pretende dar continuidad a la filosofía ya planteada para los Juegos Escolares, es decir, que se cumplan valores educativos para poder lograr objetivos expuestos en reuniones pasadas, algunos de los cuales se expresan a continuación:

✓ Que los escolares puedan practicar un deporte dentro de un enfoque formativo - recreativo.

✓ Que los escolares se identifiquen con su centro escolar, valorándolo positivamente, respetando y tolerando a través de la práctica deportiva a los compañeros de su centro, a los de otros y a todas las personas implicadas en los Juegos Escolares para conseguir una formación integral.

✓ Que todos los escolares que quieran participar en estos Juegos Escolares puedan hacerlo y que las actividades que se planteen sean adaptadas a sus intereses, género, edad evolutiva y condición física.

2. NORMATIVA GENERAL

2.1. Modalidades deportivas:

Para el curso 2018-2019 y teniendo en cuenta los resultados de las temporadas anteriores se convocan las siguientes modalidades deportivas: Atletismo, Baloncesto 3x3, Balonmano, Fútbol sala y Voleibol. Siempre y cuando el número de equipos y/o participantes sea suficiente para el desarrollo la competición. Igualmente se podrán incorporar aquellos deportes que sean demandados y tengan suficiente número de equipos y/o participantes.

2.2. Categorías:

Las edades de los participantes en esta edición de los Juegos Escolares se distribuyen en 5 categorías que son las siguientes:

- **Pre-benjamín:** nacidos en 2011 y 2012 (suele coincidir con 1º y 2º de educación primaria)
- **Benjamín:** nacidos en 2009 y 2010 (suele coincidir con 3º y 4º de educación primaria)
- **Alevín:** nacidos en 2007 y 2008 (suele coincidir con 5º y 6º de educación primaria)
- **Alevín +:** nacidos en 2005, 2005, 2007 y 2008 (ver notas-aclaraciones)
- **Infantil:** nacidos en 2005 y 2006 (suele coincidir con 1º y 2º de educación secundaria)
- **Cadete:** nacidos en 2003 y 2004 (suele coincidir con 3º y 4º de educación secundaria)

Notas-aclaraciones:

Sólo se permite el paso de escolares de una categoría menor a una mayor (ejemplo: un benjamín puede jugar en un equipo alevín) siempre y cuando se garantice los objetivos de esta competición educativa y especialmente la seguridad de los escolares. Esta decisión será responsabilidad del monitor responsable y/o coordinador del centro y deberá estar indicado en la relación de jugadores, no obstante la Organización podrá limitar esta situación si considera que no se cumple con lo establecido en el párrafo anterior.

La categoría denominada "Alevín +" surgen por la necesidad de dar cabida a aquellos escolares que por diferentes motivos no tienen edad para participar en la categoría alevín pero que están en el centro educativo. El único requisito reglamentario en esta categoría es que el número máximo de deportistas "no alevines" en pista sea de 3 por cada equipo y que haya el mismo número de deportistas "no alevines" en pista, siendo el mínimo 1). (ejemplo: si un equipo sólo tiene un deportista "no alevín" y le da descanso el otro equipo puede mantener a un deportista "no alevín" en pista"

Ningún escolar podrá participar en una categoría inferior (ejemplo: un alevín en categoría benjamín) salvo que por situaciones excepcionales la Organización lo permita expresamente y por escrito.

2.3. Géneros:

En las categorías Pre-benjamín y Benjamín no habrá distinción por géneros, es decir, los equipos no tendrán ninguna limitación en cuanto a composición de jugadores de uno u otro género.

En el resto de categorías los equipos podrán ser masculinos, femeninos o mixtos, con las siguientes consideraciones:

- En las competiciones **masculinas** los equipos estarán formados por chicos, dándose la posibilidad de que puedan tener tantas jugadoras femeninas como se quiera.
- En las competiciones **femeninas** los equipos estarán formados única y exclusivamente por jugadoras femeninas.
- En las competiciones **mixtas** de fútbol sala será obligatorio que en el equipo haya inscritas y convocadas al encuentro al menos tres chicas y que dos de ellas estén siempre jugando, en el caso del balonmano será de cuatro chicas inscritas y convocadas al encuentro y tres siempre jugando y en el baloncesto 3x3 es obligatorio que estén dos chicas en el equipo, dándose el partido por perdido y no puntuando si no se cumplen estas normas.

2.4. Sistema de Puntuación y Clasificación:

Cuando la competición se desarrolle en modalidad de liga los puntos que se consiguen son los siguientes:

Partido ganado = 3 puntos

Partido empatado = 2 puntos

Partido perdido = 1 punto

Equipo no presentado ó multado por infracción = 0 puntos

Este sistema de puntuación pretende que no existan grandes diferencias de puntos por el resultado del marcador, es decir, pensamos que el hecho de participar debe de recompensarse y de ahí que aunque se pierda se consigue un punto. Obviamente el hecho de no acudir a un partido no puntúa.

La **Clasificación** será un conjunto de los siguientes puntos:

☹ Puntos obtenidos en los partidos, puntos que suman.

☹ Puntos restados por acumulación de tarjetas. Cada 3 tarjetas amarillas restarán 1 punto en la clasificación general (Otras tarjetas computarán proporcionalmente).

☹ Puntos a la deportividad: el equipo de cada deporte, categoría y género que menos falta cometa en cada jornada será premiado con 1 punto extra.

Respecto a los tantos, hay que decir que cuando en un encuentro de fútbol sala o balonmano un equipo marque más de 6 tantos y el otro ninguno, el marcado final se dejará en 6 a 0.

Ejemplo de puntuación:

Un equipo alevín masculino de fútbol sala ha jugado 8 partidos de los cuales ha ganado 3, ha perdido 3 y ha empatado 2, además le han mostrado 4 tarjetas amarillas y en tres jornadas fue el equipo que menos falta cometió en su categoría. El total de puntos obtenidos sería:

<i>Concepto</i>	<i>Puntos</i>
<i>3 partidos ganados</i>	<i>+ 9</i>
<i>2 partidos empatados</i>	<i>+ 4</i>
<i>3 partidos perdidos</i>	<i>+ 3</i>
<i>4 tarjetas amarillas</i>	<i>- 1</i>
<i>3 puntos a la deportividad</i>	<i>+ 3</i>
<i>TOTAL</i>	<i>18</i>

3. REGLAMENTACIÓN

3.1. Jugadores y Composición de equipos:

Todos los jugadores deben estar inscritos en el programa "Escuelas Deportivas" del centro educativo del equipo en el que participe desde el comienzo del mismo.

En el caso de que un centro educativo no estuviese incluido en este programa solo podrán participar con él alumnos de dicho centro y que se acredite en la hoja de inscripción de equipos.

Siguiendo las indicaciones del Plan de Deporte en Edad Escolar de Andalucía al menos el 70% de los escolares de un equipo de un centro educativo debe pertenecer a dicho centro.

El **número de jugadores** que está jugando en el campo, sin contar los reservas, en los deportes de equipo son los siguientes:

Categorías Pre-benjamín:

Baloncesto 3x3: 3

Balonmano: 7

Fútbol sala: 6

Minivoleibol: 4

Categorías restantes:

Baloncesto 3x3: 3

Balonmano: 7

Fútbol sala: 5

Minivoleibol: 4

Jugadores federados:

Aquellos alumnos de los centros educativos que estén federados y participen con algún club federado o competición similar, solo podrán participar en un deporte distinto al que esté federado. Se consideran como el mismo deporte para aplicación de esta norma los siguientes deportes:

- fútbol 11, fútbol 7 y fútbol sala.
- Baloncesto, minibasket y baloncesto 3x3.
- Voleibol y minivoleibol.

En caso de escolares que estuviesen federados y quisieran participar en los Juegos Escolares tendrán que tener la baja federativa antes del inicio del año en el que comienza la segunda fase de los Juegos Escolares, es decir, antes del día 1 de enero (por ejemplo, en la temporada 2018-2019 tendría que tener la baja antes del día 1 de enero de 2019).

3.2. Fases:

- **1ª Fase:** Puesto que la organización de esta fase corresponde a los centros educativos acogidos al programa "Escuelas Deportivas"

son los mismos los que deben establecer los criterios que se estimen más oportunos. No obstante las consideraciones aplicadas en temporadas anteriores y en otros centros no acogidos a este programa son las siguientes:

- **2ª Fase:** Cada centro entregará a la Organización la "Ficha de Inscripción de Equipos". Solo los escolares inscritos en dichas fichas podrán participar en los Juegos Escolares. Cada centro podrá inscribir a tantos escolares como estimen oportunos según categorías, u opcionalmente también indicando el deporte. Posteriormente, una vez que comiencen los Juegos Escolares solo se podrá convocar a cada partido un determinado número de escolares, tal y como se indica a continuación:

Baloncesto 3x3: 5 jugadores convocados

Balonmano y Fútbol Sala: 15 jugadores convocados

Minivoleibol: 6 jugadores convocados

El resto de deportes se fijarán de acuerdo con los coordinadores de los distintos centros.

Esta forma "rotativa" de convocar a los escolares para participar en los encuentros de los Juegos Escolares se ha establecido con el objetivo de hacer más partícipe si cabe esta competición educativa. Es de responsabilidad de los coordinadores el convocar a todos los jugadores de forma equitativa, puesto que la organización, en este sentido, solo controlará el número de jugadores por equipo.

Además se velará por parte de monitores y coordinadores que los escolares convocados a un encuentro participen por igual en cuanto al tiempo de juego en pista, es decir, que se realicen cambios entre los jugadores de campo y banquillo para que todos jueguen el mismo tiempo. Sobre este aspecto se incorpora una nueva regla detallada en el punto 3.5.

3.3. Arbitraje:

Durante la 1ª Fase las funciones las realizará el responsable del equipo. No obstante, si éste considera que los jugadores conocen las normas básicas y tienen la madurez suficiente para realizar dicha función podrán hacerlo, siempre y cuando todos o la gran mayoría pasen por este puesto y así tengan todas las mismas experiencias.

En la 2ª Fase (intercentros) actuará un árbitro independiente de los colegios participantes el cual tendrá las funciones que se describen en el apartado de Reglamento de disciplina deportiva.

3.4. Responsables

Monitor/a:

Además de las especificaciones del programa "Escuelas Deportivas", a nivel general asume las siguientes funciones:

⇒ *Función Educadora*: Incentivar comportamientos solidarios, fomentar actitudes de cooperación, aprovechar los valores del deporte para educar, etc.

⇒ *Función Informativa*: Campaña de Información sobre los JJEE, las fases, las competiciones, los resultados, los horarios, etc.

⇒ *Función Organizativa*: Hablar con los profesores, coordinar competiciones en los recreos cuando exista, coordinar los colegios en la fase final o en partidos amistosos, disponibilidad de las instalaciones, jugar los partidos atrasados, etc.

⇒ *Función Técnica*: Conocer y hacer cumplir las Reglas (algunas de ellas exclusivas de los JJEE) tanto como Entrenadores como Árbitros (amonestaciones, sanciones por comportamientos antideportivos), etc.

⇒ *Función Animadora*: Invitar a la participación en los JJEE, promocionarlos en los distintos medios de comunicación, etc.

A nivel específico acepta que:

- Es el máximo responsable de los equipos del centro educativo al que represente.
- Debe darse a conocer al árbitro o jueces y facilitarle la información pertinente del equipo o jugadores que se disponga a jugar. Así mismo debe colaborar con el árbitro para un correcto transcurrir de la actividad.
- En cada encuentro proporcionará un balón de las características reglamentarias de la modalidad deportiva.
- Es el único representante del equipo con voz ante el Comité Organizador de los Juegos Escolares.
- Es el responsable del comportamiento de los jugadores, ya que tiene potestad para hacer cambios si la situación así lo requiere o dejar sin jugar a algún miembro de su equipo si lo considera oportuno. Y solo los monitores y coordinadores pueden permanecer en el banquillo junto a los escolares convocados para ese encuentro.

3.5. Duración y distribución de escolares en partidos:

En ambas fases será de dos tiempos de 15 minutos, con un descanso de 5 minutos, salvo en baloncesto 3x3 que los partidos son de 20 minutos o hasta que un equipo llegue a 21 puntos. Durante la 1ª Fase y teniendo en cuenta las peculiaridades de cada centro educativo y los alumnos se podrá alterar la duración del partido. También, en los centros en los que se decida utilizar el recreo para jugar algunos partidos se adaptará el tiempo a la duración de éste.

3.6. Saludo antes y después de cada encuentro:

Otra forma de fomentar la deportividad es el respeto a todos los integrantes de los Juegos Escolares, tanto el equipo contrario, árbitros, monitores, compañeros, familiares, amigos y público que acude a los encuentros.

A este respecto hacemos referencia a saludar antes y después del encuentro al equipo con el que jugamos, para ello nos pondremos como puede verse en la imagen, desde nuestra portería en fila india nos dirigiremos al centro donde chocaremos la mano con los jugadores el otro equipo. Así mismo saludaremos a los árbitros y al público.

EJEMPLO DE COMO SALUDARSE



3.7. Disciplina Deportiva

CAPITULO I: CONSIDERACIONES GENERALES

1. Este apartado supone que todos los miembros de los equipos y personas participantes en los Juegos Escolares promueven el espíritu de deportividad que han de tener este tipo de competición.

2. El ámbito de la Disciplina Deportiva Escolar se extiende a aquellas actividades incluidas en los Juegos Escolares y a las personas participantes en las mismas, en relación a las infracciones de las reglas del Juego o Competición y a las de las normas generales deportivas.

3. La potestad disciplinaria atribuye a sus titulares legítimos la posibilidad de reprimir o sancionar a los sometidos a la disciplina deportiva, según sus respectivas competencias. El ejercicio de la potestad disciplinaria deportiva corresponde a:

a) Los jueces o árbitros durante el desarrollo de los juegos o pruebas, con sujeción a las reglas establecidas en las disposiciones de cada modalidad deportiva. No obstante, los árbitros también son considerados educadores y por tanto no sólo aplican el reglamento sino que actúan como tales y explican las normas a los escolares.

b) El Comité Organizador de los Juegos Escolares, sobre las actas y testimonios de los encuentros redactadas por los árbitros.

c) Los monitores y auxiliares durante la 1ª fase son los responsables de los aspectos técnicos, de aplicación de las normas de juego, además de todas las funciones que se les asignan en este reglamento. Aunque durante la celebración de la 2ª fase la parte ejecutiva de aspectos reglamentarios corresponde a los jueces, árbitros y al Comité Organizador de los Juegos Escolares, los monitores y auxiliares son una parte fundamental para que el correcto transcurso de la competición siga su curso, promocionando en todo momento la deportividad y el juego limpio.

4. Las sanciones podrán consistir en amonestaciones o suspensión temporal en la participación en actividades programadas.

5. Las sanciones tienen, básicamente, carácter educativo y preventivo, antes que correctivo, concediendo siempre un margen de confianza a la deportividad de cuantos se relacionan, de un modo u otro, con los Juegos Escolares, siendo de interés general que el desarrollo de esta actividad como medio educativo se anteponga al puramente competitivo.

En este sentido, los miembros de la comunidad educativa implicados, así como monitores, delegados, árbitros y comités de disciplina actuarán de conformidad con este espíritu, divulgando en todo momento el verdadero fin de los juegos, consiguiendo así, con la colaboración de todos, los objetivos que pretenden los Juegos Escolares.

6. Las sanciones que lleven consigo la suspensión temporal de la participación en actividades programadas han de cumplirse necesariamente en los encuentros inmediatos a la fecha del fallo del

Comité de Disciplina correspondiente.

7. Cuando un jugador, monitor o delegado sea objeto de expulsión o figure en el acta de juego con falta descalificante, se considerará suspendido para el siguiente encuentro.

8. Si una persona no termina de cumplir su sanción dentro del curso, deberá hacerlo en el siguiente o los siguientes. Las jornadas se computarán por las de competición oficial.

9. Aquellos centros que incumplan la norma sobre jugadores federados que aparece en el apartado nº 3 denominado "Reglamentación" del presente reglamento, supondrá que se tenga que rectificar de la situación reglamentaria inmediatamente, también conllevará la pérdida del encuentro y las opciones de beneficiarse de puntos por deportividad. Así mismo, el Comité Organizador podrá sancionar al monitor que incurra en la infracción, además de tomar las medidas que estime oportunas.

CAPITULO II: DE LAS SANCIONES POR LAS FALTAS COMETIDAS POR JUGADORES.

1. Las faltas cometidas por los jugadores, durante un encuentro, (independientemente de la aplicación del Reglamento Deportivo por los árbitros y jueces), se podrán sancionar de la siguiente manera:

a) Comportamiento incorrecto, pronunciar palabras groseras o gestos antideportivos, juego violento o peligroso, desde amonestación hasta suspensión por dos encuentros.

b) Insultos, amenazas o actitudes coercitivas hacia otros jugadores, monitores, delegados o público, desde un encuentro de suspensión hasta cuatro.

c) Agresión directa, recíproca o simultánea a un contrario, repetidas, o que produzca lesión, descalificación automática de los Juegos Escolares así apertura de un expediente en el que se determine medidas sancionadoras para una próxima inscripción en estos juegos.

2. Las faltas indicadas en los apartados anteriores, realizadas por un jugador contra un árbitro o árbitros, se sancionarán con el doble de lo dispuesto en los apartados anteriores.

3. Las faltas cometidas por un jugador contra el desarrollo normal de un encuentro, se sancionarán como sigue:

a) Retrasar intencionadamente la iniciación o la reanudación de un encuentro, desde amonestación hasta suspensión por tres encuentros.

b) Provocar al público o a otros jugadores, con gestos o palabras, contra el normal desarrollo del encuentro, desde suspensión por dos encuentros hasta cuatro.

c) Cuando los actos citados anteriormente degenerasen hasta la suspensión o interrupción definitiva de un encuentro, se sancionarán desde dos encuentros de suspensión hasta seis.

4. En todos los deportes se sancionará con tarjetas cuando el árbitro estime oportuno teniendo en cuenta el reglamento de cada modalidad deportiva. La segunda tarjeta a un jugador supone su retirada del

encuentro, aunque otro jugador podrá entrar a jugar, quedando el equipo con el mismo número de jugadores en pista.

Comportamientos antideportivos:

Todo el proceso educativo de estos Juegos Escolares debería no producir este tipo de comportamientos por el desarrollo normal de los mismos. Pero no podemos olvidar que hay factores que no se pueden controlar, como puede ser un exceso de tensión de los propios jugadores o bien generada por espectadores, familiares, etc.

Todas estas normas no servirán de nada si los responsables de los equipos como son los monitores, e incluso árbitros, no les explican a los jugadores el porqué de esa sanción con intenciones educativas.

4. REGLAMENTO TÉCNICO DEPORTIVO

4.1. ATLETISMO

Actividad dirigida a todos los niños y las niñas que cursen 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria en los Colegios de Estepona. Las pruebas, de VELOCIDAD y de RESISTENCIA (FONDO), se desarrollarán en las mismas instalaciones de los centros participantes.

1. El campeonato constará de 2 FASES:

- a) FASE PREVIA: COMPETICIONES INTERNAS
- b) FASE FINAL: COMPETICIONES INTERCOLEGIOS

2. Existirán 2 GRUPOS (distinguiéndose dos categorías: MASCULINA Y FEMENINA):

- GRUPO "A": alumnos / as normalmente de 3º y 4º de Primaria;
- GRUPO "B": alumnos / as normalmente de 5º y 6º de Primaria.

3. PARTICIPACIÓN:

- En la Fase Previa podrán participar todos los niños y niñas de 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria.
- Se clasificarán para la Fase Final los 2 primeros de cada prueba y categoría (2 niños y 2 niñas), representando a su colegio en la Fase Final. En esta fase final los participantes deben tener la edad reglamentaria que en lo apartados anteriores se dictan.
- Los 4 primeros clasificados en la prueba de velocidad de la Fase Previa representarán al colegio en el relevo a disputar en la Fase Final.
- En referencia a la Jornada Final, los centros además podrán elegir a otros dos clasificados por prueba y género que estén inscritos en Atletismo en el programa "El Deporte en la Escuela". Aquellos centros no acogidos a este programa podrán inscribir igualmente a otros dos escolares por prueba y género.

4. INSCRIPCIONES:

- CADA PARTICIPANTE PODRÁ INSCRIBIRSE SÓLO EN UNA PRUEBA (velocidad o fondo).
- LA LISTA DE INSCRIPCIONES LA TENDRÁ EL PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA.

5. FECHA Y HORARIO DE COMPETICIONES:

- Fecha: El profesor de E.F. informará del día de celebración de las pruebas.

- Horario: Las pruebas se disputarán en horario de clases. El profesor de E.F. avisará, al menos 1 día antes, del día de las competiciones.

4.2. BALONCESTO 3x3

1. El terreno de juego:

⇒ Se juega en una sola canasta.

2. Los jugadores:

⇒ Los equipos estarán compuestos por cinco jugadores, dos de los cuales empezará como suplente.

⇒ Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único.

⇒ Ningún jugador podrá participar en más de un equipo.

3. Puntuación (específica para el baloncesto 3x3)

⇒ El juego será a 21 puntos con dos de ventaja y tendrá una duración máxima de 20 minutos. Al final del tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.

⇒ En caso de que el partido finalice en empate en liga se dará por empate, si es en eliminatoria se procederá de la siguiente forma: los 3 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 una vez hecho esto persiste el empate se procederá al sistema "muerte súbita" lanzando cada vez un jugador y no repitiendo el mismo.

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

4. Cómo jugar el balón:

⇒ La primera posesión del balón será sorteada.

⇒ Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple antes de poder anotar.

⇒ 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.

⇒ En las categorías benjamín y alevín cuando el jugador atacante 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.

5. Cómo comportarse:

⇒ Las faltas se sacarán siempre de 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; en caso de fallarlo, la posesión de balón continúa siendo para el equipo que ha lanzado el tiro libre.

⇒ El árbitro podrá sentar en el banquillo por el tiempo que estime oportuno a aquel jugador/a que cometa reiteradamente faltas, comunicándolo a su monitor/a. Las faltas intencionadas no se permitirán y serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón al equipo sobre el que recaiga la falta.

6. Aspectos generales:

⇒ Si algún miembro de la organización observa un comportamiento antideportivo en uno o varios jugadores de un equipo, o bien en los acompañantes de este mismo equipo, influyendo en el lógico transcurrir del juego, podrán ser eliminados de la competición.

4.3. BALONMANO

1. El terreno de juego:

A título informativo se describen las dimensiones a conocer:

⇒ Este será el mismo que el reglamentario de balonmano, es decir, un rectángulo de 40 m. de largo y 20 m. de ancho, con idénticas líneas y áreas. Todos los jugadores deben conocerlo y reconocerlo.

2. Los jugadores:

⇒ Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 15.

⇒ Todos los jugadores tendrían que rotar por los distintos puestos de juego, ya que debemos evitar la especialización temprana.

Aspectos a tener en cuenta para los porteros:

Dentro del área de portería puede utilizar todas las partes del cuerpo para funciones de defensa si no incide en una acción que implique peligro alguno.

Puede salir del área de portería sin el balón controlado, y entonces jugar como un jugador más.

⇒ Todos los jugadores estarán jugando el mismo tiempo durante un partido. Este tiempo estará contabilizado por el responsable del equipo (monitor, maestro o profesor).

⇒ El cambio de jugadores debe realizarse de tal forma que el jugador que entra al terreno de juego debe esperar hasta que su compañero salga totalmente, saludándose al realizar el intercambio (chocando sus palmas por ejemplo).

3. Cómo jugar el balón:

⇒ Se puede tocar el balón con las manos, brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas y puede lanzarlo, golpearlo, empujarlo, pararlo y cogerlo.

⇒ No se puede retener el balón entre las manos durante mucho tiempo (3-5 segundos).

⇒ Se pueden dar como máximo tres pasos con el balón en las manos.

⇒ En todas las categorías de balonmano sólo estará permitida la defensa individual. Se entiende por defensa individual, aquella defensa en la que cada jugador defensor deberá estar próximo a su oponente directo. Se entiende por próximo a la distancia de un metro aproximadamente de su oponente par. Se concibe que esta distancia varíe por las circunstancias del juego pero como formación defensiva básica, deberá ser la distancia inicial.

4. Cómo comportarse:

⇒ No se permite tocar al contrario en ningún momento.

⇒ Durante la 1ª fase todas las infracciones serán señalizadas y el equipo al que se le ha perjudicado lanzará un lanzamiento de 7 metros (penalti). Con el fin que en el partido se hagan muchos goles, para desdramatizar las infracciones igualando a todas, puesto que

nos preocupa la educación y todas las infracciones debe ser consideradas por igual (salvo comportamientos antideportivos que se comentan a continuación). A la hora de aplicar esta regla hay que ser conscientes que no debemos interrumpir continuamente el juego para que éste sea fluido.

⇒ Desde el principio se hace hincapié en el comportamiento deportivo y el juego limpio, luego debemos esperar que no ocurran incidentes a este respecto. No obstante, se sancionará a aquel jugador que cometa este tipo de acción con un tiempo sin jugar en el momento que lleve a cabo este comportamiento explicándole el porqué.

5. Aspectos generales:

⇒ Se considera gol cuando el balón rebasa totalmente la línea de gol.

⇒ El saque de banda se realiza desde el lugar en el que balón rebasó la línea de banda. El contrario no puede obstaculizar este saque. El jugador que realiza el saque no puede volver a tocar el balón hasta que lo controle otro compañero o contrario.

⇒ El saque de centro se realiza al principio de cada parte y después de cada gol y debe ir dirigido hacia el lado del campo en el que se encuentre el equipo. Los jugadores de cada equipo tienen que permanecer en su campo hasta que se haya realizado el saque.

⇒ El saque de portería lo realiza solo el portero cuando el balón ha rebasado la línea de portería.

4.4. FÚTBOL SALA

1. Aclaraciones sobre saques de puerta, córner, saques de banda, etc.:

⇒ El saque de banda se realiza con el pie y desde el lugar en el que balón rebasó la línea de banda. No se puede marcar gol directo desde saque de banda. El contrario no puede obstaculizar este saque. El jugador que realiza el saque no puede volver a tocar el balón hasta que lo controle otro compañero o contrario.

⇒ El saque desde la línea de medio campo se realiza al principio de cada parte y después de cada gol y debe ir dirigido hacia el lado del campo en el que se encuentre el equipo. Los jugadores de cada equipo tienen que permanecer en su campo hasta que se haya realizado el saque. No se puede marcar gol directamente desde este saque.

⇒ El saque de puerta (cuando el balón ha salido del campo) tendrá que realizarse con las manos y no se podrá marcar gol directamente.

⇒ El saque de portero después de una jugada en la que el balón no haya salido por la línea de fondo si podrá ser con el pie.

⇒ Córner se sacará con el pie. Se puede marcar gol directo.

⇒ El portero puede salir de su área sin tocar el balón con las manos.

⇒ Cesión al portero: en las categorías Pre-Benjamín y Benjamín no se será "exigente" con esta norma, siempre corrigiendo. A partir de alevín se controlará.

2. Aspectos generales:

El terreno de juego:

A título informativo se describen las dimensiones a conocer:

⇒ Este será el mismo que el reglamentario de fútbol sala, es decir, un rectángulo de 40 m. de largo y 20 m. de ancho, con idénticas líneas y áreas. Todos los jugadores deben conocerlo y reconocerlo.

Los jugadores:

⇒ Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 6 (Pre-benjamín) o 5 (resto categorías) jugadores y un máximo de 15.

⇒ Todos los jugadores tendrían que rotar por los distintos puestos de juego, ya que debemos evitar la especialización temprana.

Aspectos a tener en cuenta para los porteros:

Dentro del área de portería puede utilizar todas las partes del cuerpo para funciones de defensa si no incide en una acción que implique peligro alguno.

Puede salir del área de portería y entonces juego como un jugador más.

⇒ Todos los jugadores estarán jugando el mismo tiempo durante un partido. Este tiempo estará contabilizado por el responsable del equipo (monitor, maestro o profesor). Ver norma al respecto en punto 3.5.

⇒ El cambio de jugadores debe realizarse de tal forma que el jugador que entra al terreno de juego debe esperar hasta que su compañero salga totalmente, saludándose al realizar el intercambio (chocando sus palmas por ejemplo).

Cómo jugar el balón:

⇒ Se puede tocar el balón con todas las partes del cuerpo salvo las extremidades superiores.

Cómo comportarse:

⇒ No se permite tocar al contrario en ningún momento.

⇒ Desde el principio se hace hincapié en el comportamiento deportivo y el juego limpio, luego debemos esperar que no ocurran incidentes a este respecto. No obstante, se sancionará a aquel jugador que cometa este tipo de acción con un tiempo sin jugar en el momento que lleve a cabo este comportamiento explicándole el porqué.

4.5. MINIVOLEIBOL

El minivoleibol es la adaptación del juego voleibol seis contra seis a las necesidades educativas y de enseñanza de este deporte. Sin embargo necesitamos unas normas más o menos flexibles, que a la hora de enfrentar a dos equipos en un encuentro, ambos sepan a que disposiciones atenerse. Este reglamento es una síntesis del "Reglamento de minivoleibol de la Federación Andaluza de Voleibol" y adaptado por personal especializado de Juegos Escolares de Estepona tras observar y estudiar diferentes competiciones.

- Dimensiones del campo.

El terreno de juego es un rectángulo de 9 m x 4,5 m, dividido en la mitad con una línea sobre la cual se ubica la red

- La red.

.La red divide al campo por la mitad en dos zonas a una altura de 2,10 m.

- Zona de saque.

La zona de saque abarca toda la línea de fondo (4,5 metros). El saque se debe realizar desde fuera del campo de juego, sin pisar la línea de fondo.

Cada jugador tendrá dos oportunidades de saque, el primero será obligatoriamente con gesto técnico (mano baja o mano alta), en caso de error, tendrá una segunda oportunidad pudiendo sacar con un lanzamiento a modo de "saque de banda". El mismo jugador solo podrá realizar un máximo de 3 saques seguidos, después de los cuales el equipo deberá rotar.

- Composición de los equipos.

Cada equipo dispone de 4 jugadores en pista y de 2 como máximo en el banquillo (6 en total). Los equipos serán mixtos.

- Balón.

Independientemente del color, se utilizará para la categoría benjamín un balón blando (tecnología soft), y para la categoría alevín el balón será de piel.

- Sistema de puntuación.

El partido se disputa al mejor de 3 sets. Con el sistema de "acción punto" que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente del equipo que haya sacado.

Los tres sets se jugarán a 15 puntos. Si se llega a la situación de empate a 14, ganará el equipo que consiga dos puntos de diferencia con límite hasta 17.

- Juego.

Al comienzo del partido, se realizará un sorteo en el cual se decidirá el turno de saque y el lado del campo. A partir de ese momento, solo se cambiará de lado al empezar el siguiente set.

- Desarrollo del juego.

Tras el saque, el primer control puede ser recepción, a partir de ese momento, el que recibe pone el balón en juego, teniendo un

máximo de tres toques y un mínimo de uno (sin contar su recepción) para pasar al otro campo.

Si se completa una jugada con todos los gestos técnicos (recepción – colocación – remate) se puntuará con dos puntos siempre que el balón bote en el campo contrario.

Será sancionado como falta y punto perdido, el tocar el balón dos veces seguidas ó cometer invasión.

Cada vez que un equipo recupere la posesión del saque, deberá efectuar una rotación (sentido agujas del reloj).

4.6. OTROS

Existe la posibilidad de celebrar competiciones de otros deportes, aunque por falta de instalaciones deportivas en los centros se hace bastante difícil llevarlas a la práctica.

No obstante y buscando nuevas posibilidades y oferta deportiva se plantearán deportes exclusivamente para la segunda fase, estos deportes pueden ser tenis, voleibol y todos los que se pueda estimar oportunos. Se ofertarán a los participantes en la primera fase y en función de la demanda se plantearán de una forma u otra.

5. RESUMEN DE LOS ASPECTOS MÁS DESTACADOS DE LOS DEPORTES COLECTIVOS

En este apartado nos centramos en los aspectos reglamentarios básicos en que vamos a incidir sobre los escolares, es decir, los que tenemos que inculcarles. Estos puntos son complementarios a los que aparecen en apartados anteriores, además se les pasará a los distintos colectivos de árbitros para que presten especial atención a los mismos.

5.1. Baloncesto 3x3

NOTA: árbitros y monitores deberán explicar las normas y el porqué de las mismas.

- ✓ A 21 puntos (diferencia de 2) o 20 minutos de partido.
- ✓ Salir de la línea de triples después de: cambio posesión, rebote defensivo o recuperación.
- ✓ Canasta normal = 1 punto; desde línea triples = 2 puntos.
- ✓ Cambio de posesión: después de cada canasta y se sacará detrás de la línea de medio campo.
- ✓ En los saques de banda o medio campo nunca se pisa la línea.
- ✓ Tanto el árbitro como el monitor de un equipo podrá sentar a un jugador si observa que no está jugando deportivamente o tiene motivos para creer que puede hacer una jugada antideportiva.

5.2. Balonmano

NOTA: árbitros y monitores deberán explicar las normas y el porqué de las mismas.

- ✓ El portero puede salir del área jugando el balón como un jugador de campo.
- ✓ Defensa individual, es aquella defensa en la que cada jugador defensor deberá estar próximo a su oponente directo.
- ✓ Saque de banda: el jugador deberá pisar la línea con al menos un pie desde donde salió fuera. El contrario no puede interferir el saque de banda.
- ✓ Ningún jugador podrá pisar la línea del área de portería (6 metros); ni la de penalti o línea de 7 metros en el caso de que se pitase una de estas infracciones.
- ✓ El campo atrás y el pase al portero se pitará.
- ✓ Pasos: máximo 3 pasos con el balón en las manos.
- ✓ Retención de balón: si está más de 5 segundos con él.
- ✓ Tanto el árbitro como el monitor de un equipo podrá sentar a un jugador si observa que no está jugando deportivamente o tiene motivos para creer que puede hacer una jugada antideportiva.

5.3. Fútbol Sala

NOTA: árbitros y monitores deberán explicar las normas y el porqué de las mismas.

- ✓ **Saque de banda:** se saca con el pie en el lugar donde salió el balón. El contrario no puede interferirlo.
- ✓ El **portero** puede salir del área jugando el balón como un jugador de campo.
- ✓ En el **saque de portería** se puede pasar de la línea de medio campo.
- ✓ **Pre-Benjamines:** 6 jugadores en pista; **Benjamines, Alevines, Infantiles y Cadete:** 5.
- ✓ Tanto el árbitro como el monitor de un equipo podrá sentar a un jugador si observa que no está jugando deportivamente o tiene motivos para creer que puede hacer una jugada antideportiva. Así mismo si un jugador recibe 2 tarjetas no podrá seguir jugando dicho encuentro.