

OLIMPIADAS ESCOLARES 2025



DOSSIER INFORMATIVO

ÍNDICE

1.	Información general	4
1.-	Calendario.....	4
2.-	Plazos límites de entrega de documentación	4
3.-	Instalaciones deportivas.....	5
4.-	Horario de competición	5
5.-	Normativas cívicas y de seguridad.....	5
6.-	Normativa de participación.....	6
7.-	Sistema de puntuación en la clasificación para pasar de fase	7
8.-	Criterios de clasificación en caso de empate en la fase de liguilla o 1ª fase para pasar a la siguiente fase	7
9.-	Sanciones	7
10.-	Entrega de premios.....	8
11.-	Autobuses	8
12.-	Asistencia sanitaria	8
13.-	Protocolo de actuación con climatología adversa.....	9
14.-	Reclamaciones	9
15.-	Documentación	9
2.	Deportes	11
1.-	Ajedrez	11
2.-	Atletismo y Cross	12
2.1.-	Velocidad	14
2.2.-	<i>Medio fondo</i>	14
2.3.-	Fondo	14
2.4.-	Altura	14
2.5.-	Longitud	14
2.6.-	Relevos	14
2.7.-	Velocidad adaptada	15
2.8.-	Cross	15
3.-	Bádminton.....	16
4.-	Baloncesto 3 x3.....	19
5.-	Balonmano	21
6.-	Balón prisionero.....	22
7.-	Botebol	24
8.-	Bicicleta Todo Terreno (BTT).....	25
9.-	Duatlón	27

10. – Esgrima	30
11.- Flag Football	31
12.- Frisbee Ultimate.....	34
13.- Fútbol 7	38
14.- Gimnasia	39
15.- Judo	41
16.- Kárate.....	42
17.- Natación.....	44
18.- Pádel.....	47
19.- Petanca	48
20.- Piragüismo slalom.....	49
21.- Raid, Aventura por equipos	51
22.- Rugby 7	52
23.- Tenis.....	54
24.- Tenis de Mesa	55
25.- Unihockey.....	57
26.- Voley Playa	59
27.- Waterpolo.....	62
Anexo 1.....	64

1. Información general

Concejalía de Deportes

Avda. de Nuestra Señora del Retamar, 16

Tfno.: 91 757 98 00

E-mail: olimpiadasescolares@lasrozas.es

<https://www.lasrozas.es/deportes/olimpiadas-escolares>

CUADRO DE ACTIVIDADES POR DÍAS													
DEPORTES	L	M	X	J	V		DEPORTES	L	M	X	J	V	
AJEDREZ							GIMNASIA						
ATLETISMO							JUDO						
BÁDMINTON							KARATE						
BALONCESTO							NATACIÓN						
BALONMANO							PÁDEL						
B. PRISIONERO							PETANCA						
BOTEBOL							PIRAGÜISMO SLALOM						
BTT							RAID						
CROSS							RUGBY						
D. ADAPTADO							TENIS						
DUATLÓN							TENIS DE MESA						
ESGRIMA							UNIHOKEY						
FLAGF							VÓLEY PLAYA						
FÚTBOL							WATERPOLO						
FRISBEE													

1.- Calendario

Domingo 30 de marzo de 2025	Ceremonia de Inauguración	
Lunes 31 de marzo de 2025	Cursos 3º y 4º de Primaria	Benjamín
Martes 1 de abril de 2025	Cursos 5º y 6º de Primaria	Alevín
Miércoles 2 de abril de 2025	Nacidos en 11/12	Infantil
Jueves 3 de abril de 2025	Nacidos en 09/10	Cadete
Viernes 4 de abril de 2025	Nacidos en 07/08 Bachiller y FP grado medio	Juvenil y Deporte Adaptado

2.- Plazos límites de entrega de documentación

Necesidades de autobuses	14 de febrero de 2025
Entrega de partes médicos	27 de febrero de 2025
Inscripciones en deportes de equipo	Desde el 13 de enero hasta el 1 de marzo de 2025 antes de las 10:00 h.
Inscripciones en deportes individuales	Hasta el 1 de marzo de 2025 antes de las 10:00 h. Solo determinar el número de deportistas por actividad, sin especificar el alumno que participa
Publicación provisional de cuadros de deportes de equipo	10 de marzo de 2025
Plazo de reclamación de cuadros	Del 11 al 16 de marzo antes de las 10:00 h.
Publicación de cuadros definitivos (sin posibilidad de cambio)	21 de marzo de 2025
Inscripción de jugadores de equipos y de alumnos participantes en deportes individuales	Desde el 2 al 21 de marzo de 2025

3.- Instalaciones deportivas

Las competiciones tendrán lugar en las siguientes instalaciones municipales:

- Polideportivo Dehesa de Navalcarbón
- Recinto Ferial “Nuestra Señora del Retamar”
- Finca “El Pilar”
- Pinar de la Dehesa de Navalcarbón
- Cuando existan razones que lo justifique, la organización de Olimpiadas Escolares podrá suspender y/o modificar partidos o instalación de juego, previa información a los responsables de cada centro.

4.- Horario de competición

Del 31 de marzo al 4 de abril de 2025, en horario de 10.00 a 16.00 horas.

5.- Normativas cívicas y de seguridad

- Se recuerda que los espacios para consumir comida son:
 - Cafetería o zonas de exterior habilitadas a tal efecto
 - Gradas de tenis y pádel

- Gradas del pabellón polideportivo.

No se permite comer en los campos de juego, aunque en ese momento no estén en competición ni en otras zonas no especificadas en este apartado.

Es un buen momento para concienciar al alumnado que el espacio público es el hogar de todos y merece mantenerse limpio con la colaboración de todos

- Cada centro debe velar por sus efectos personales, la organización no se responsabiliza de las posibles pérdidas.

6.- Normativa de participación

- Los alumnos/as de PRIMARIA pueden participar el día que corresponda al curso escolar en el que se encuentren matriculados.
- Los alumnos de SECUNDARIA y BACHILLERATO participan el día que corresponda a su categoría según su año de nacimiento.
- Los alumnos de la categoría cadete podrán participar en la categoría juvenil, únicamente si el colegio necesitase completar participantes en los deportes de equipo, nunca en pruebas individuales.
- Sobre los repetidores de la categoría juvenil consultad el anexo 1
- Por norma general solo se podrá inscribir un equipo por deporte, categoría y, si lo hubiera, por género. Por ejemplo, en deportes como natación solo se podrá inscribir un equipo de relevos en cada categoría y sexo.
- Es obligatorio que cada equipo de cualquier deporte vaya acompañado por un entrenador o por un responsable del centro, dos como máximo, que esté convenientemente informado de normas y reglas básicas de la competición. Para reclamaciones en el terreno de juego o a la organización siempre deberá ser un profesor del centro, no un entrenador o alumno mayor, no atendiendo la solicitud si no es la persona referida.
- En las categorías cadete y juvenil, los responsables de los equipos deben aportar los datos de los jugadores junto con los DNI o fotocopia de estos al comienzo de cada partido o prueba. El jugador que no presente esta documentación no podrá participar.
- En fútbol y baloncesto, siempre deberá estar un profesor responsable del Centro durante el transcurso de la competición.
- Todos los participantes deberán presentarse al menos 5 minutos antes de cada partido o prueba.
- Al llegar la hora del encuentro, si los participantes no se han presentado, se darán 5 minutos más de margen, superado el cual se dará por perdido el partido o prueba.
- Con el fin de no sufrir retrasos en los horarios, el juez árbitro podrá modificar el tiempo de juego si así lo considera necesario.
- Los horarios de los partidos en los cuadros de juego son orientativos y pueden sufrir modificaciones por necesidades de la competición.
- Será obligación del centro escolar velar por la veracidad de los datos que se entregan y por el cumplimiento de las normas.

- El viernes, en categoría juvenil, los coordinadores de los diferentes deportes podrán modificar los cuadros de juego cuando lo consideren oportuno dependiendo de la comparecencia y a fin de racionalizar la competición.

7.- Sistema de puntuación en la clasificación para pasar de fase

- En el sistema de liga el equipo ganador obtendrá:
 - 3 puntos si gana
 - 2 puntos si empata
 - 1 punto si pierde
- Se informará del paso a la siguiente fase cuando se publiquen los cuadros de juego.

8.- Criterios de clasificación en caso de empate en la fase de liguilla o 1ª fase para pasar a la siguiente fase

- Si un equipo no se presenta en algún encuentro, se le descontará 2 puntos de la clasificación general y en cada deporte concreto el equipo presentado ganará el partido con el siguiente tanteo: baloncesto (8-0), balonmano (3-0), fútbol (3-0), pádel (6-3), tenis (6-3), unihockey (5-0), balón prisionero (9-0) y waterpolo (5-0).
- La diferencia entre goles, canastas, juegos, a favor y en contra.
- El básquet average, el gol average, etc. entre los equipos empatados
- Cociente de tantos a favor y en contra de la clasificación general.
- Exclusiva de Fútbol 7, Unihockey y Balonmano: si persiste el empate se lanzará una serie de 3 penaltis entre los equipos implicados, de continuar el empate se aplicaría la "muerte súbita" en los penaltis. Ningún jugador podrá repetir lanzamiento hasta que no lo hayan hecho todos los jugadores de su equipo, incluido el portero. En Fútbol, antes de comenzar la tanda de penaltis cada equipo podrá asignar el portero/a que desee. En Pádel Tie break a 5 puntos.

9.- Sanciones

- El incumplimiento de la norma correspondiente al curso o categoría del alumno llevará consigo la eliminación inmediata del equipo en la competición.
- Cualquier comportamiento que vaya en contra de los valores deportivos y educativos propios de esta competición, será sancionado por la Organización o el juez árbitro con la expulsión del equipo de esta.

- En este sentido será responsabilidad de cada centro el comportamiento de sus alumnos en las gradas, pudiéndose sancionar al equipo participante con la pérdida del partido e incluso con la expulsión de la competición si persiste el comportamiento en ese encuentro o en algún otro posterior.

10.- Entrega de premios

- **En los deportes de equipo se entregarán medallas a los tres primeros equipos de cada categoría.**
- **En los deportes individuales se entregará como regla general medalla a los tres primeros clasificados y excepcionalmente en casos de empate se aplicará la normativa particular de cada disciplina deportiva**
- **La entrega de premios se realizará según la disciplina deportiva bajo el criterio general de agilizar la competición**

11.- Autobuses

- **Será INDISPENSABLE** que las necesidades de autobuses, especificadas por días se entreguen entre el 07 y 14 de febrero de 2025 como fecha límite.
- Los autobuses recogerán a los alumnos en cada centro educativo a partir de las 9:30 h. y el regreso, desde el Polideportivo de la Dehesa, será a partir de las 16 horas. No obstante, como habréis observado en los últimos años, hay cierta flexibilidad en este sentido por parte de la empresa de autobuses.
- El Centro tendrá la posibilidad de adelantar el horario de regreso (a partir de las 13:30 h.) de las rutas solicitadas a la organización **con previo aviso**. No se podrá disponer de un número superior de rutas ya anteriormente establecido.
- Para evitar retrasos en el inicio de las competiciones de cada día, se ruega la máxima puntualidad por parte de los centros en las rutas.

La concejalía se reserva el derecho a modificar las necesidades de autobuses por cuestiones técnicas u organizativas justificadas como no coincidir con el número de participantes

12.- Asistencia sanitaria

La organización cuenta con el Servicio Médico de la Dehesa de Navalcarbón y con el SAMER. Se actuará según el criterio médico en función de su protocolo.

Será INDISPENSABLE que se entreguen, hasta el **14 de febrero**, en un sobre cerrado **5 partes de accidente debidamente sellados**, así como el **NOMBRE y DIRECCIÓN** de la Clínica concertada con su seguro, a nombre del Servicio Médico.

13.- Protocolo de actuación con climatología adversa

Inauguración:

Se publicará en la página web <https://www.lasrozas.es/deportes> el mismo día de la competición.

Día de competición:

Por lluvia y en deportes de exterior el comité de organización valorará anular en función de la modalidad deportiva y la intensidad de la lluvia. Siempre pensando en la seguridad de los participantes. Los deportes que son más sensibles, por la superficie de juego y que primero se anularían, son aquellos que se disputan en las pistas de tenis: unihockey, balón prisionero y tenis.

El Comité de Organización en función de la intensidad de la lluvia y primando la seguridad del participante valorará suspender también: fútbol, BTT, duatlón, vóley playa, atletismo, raid, Flag, rugby, frisbee, petanca y cualquier actividad al aire libre.

14.- Reclamaciones

Las reclamaciones solo las podrá realizar o presentar un profesor del departamento de educación física del centro afectado, en ningún caso se admitirán las realizadas por otros profesores o personas, aunque pertenezcan al colegio o instituto.

- **Reclamaciones tipo A:** Relacionadas con resultados, puestos, etc.
 - Se dirigirán al Juez Árbitro tras la finalización de la prueba o partido, con el fin de tomar posibles decisiones inmediatamente.
- **Reclamaciones tipo B:** Relacionadas con el desarrollo de la competición, categorías, etc...
 - Se dirigirán **por escrito** a cualquier **responsable del comité organizador**.

15.- Documentación

Toda la documentación se entregará por el correo electrónico, que figura en las siguientes líneas, excepto lo relativo a las inscripciones de los deportes de equipo e individuales especificados, que se realizarán por el **programa COMPETIZE**.

olimpiadasescolares@lasrozas.es

Las inscripciones habrán de efectuarse por el programa “COMPETIZE”, que explicaremos en la reunión informativa, **excepto** las modalidades de **atletismo y natación** que seguirán realizándose en formato Excel, según cuadro anexo (muy importante escribir con **LETRA MAYÚSCULA y en su debido campo o casilla**, por favor)

La inscripción será con el nombre y las iniciales de los apellidos según ejemplo

DEPORTE	GÉNERO	CATEGORÍA	PRUEBA	CENTRO ESCOLAR	APELLIDOS	NOMBRE
ATLETISMO	FEMENINO	ALEVÍN	60 m.	S.MIGUEL	H.L.	PAOLA

IMPORTANTE

Para la inscripción de los distintos equipos recomendamos que utilizéis los equipos ya inscritos de la olimpiada anterior según las instrucciones siguientes:

- 1º) Entráis en el equipo ya creado en la pestaña de detalles
- 2º) en la casilla de NOMBRE modificáis su nombre solo añadiendo al final del mismo 25(año que se realiza las OO.EE.) Repasáis que el resto de información en esta pestaña sea los correctos y modifica si algo se ha de modificar
- 3º) una vez todo correcto se pincha en GUARDAR
- 4º) A continuación vais a la pestaña de plantilla
- 5º) Pincháis en la pequeña pantalla que está a la izquierda justo debajo del listado de pestañas
- 6º) Se desplegará dos iconos distintos y a su vez se marcarán todos los jugadores inscritos de la Olimpiada anterior
- 7º) Pinchar en el primer icono para borrar los antiguos participantes
- 8º) Volver a la pestaña de DETALLES y volver a pinchar en la opción de GUARDAR
- 9º) Ya habréis creado el equipo para las próximas Olimpiadas
- 10º) Una vez creados todos los futuros equipos con el final de nombre 25 podemos proceder al borrado de los equipos que no vamos a repetir en las siguientes Olimpiadas y, por lo tanto, no tiene el 25 al final del nombre del equipo.
- 11º) Si por cualquier circunstancia un equipo ya creado, por ejemplo S. Miguel baloncesto masculino infantil **25**, no va a competir, lo podemos eliminar en cualquier momento antes de las fechas establecidas.
- 12º) Hasta las fechas indicadas por la organización podréis ir incluyendo y/o modificando los jugadores que vayan a participar en cada equipo

2. Deportes

1.- Ajedrez



Horario y lugar de realización:

- De 10:30 a 14:00 horas lunes, martes, miércoles y jueves.
- Sala de pilates: “Francisco Javier Martínez Fernández Aceituno”.

Participación:

- 4 alumnos por colegio y categoría sin distinción de sexo. Las partidas serán conjuntamente, y se sacará por separado los 3 primeros de masculino y 3 primeras de femenino.
- Categorías: Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete.

Inscripciones:

- La inscripción se realizará en el plazo establecido para los deportes individuales en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.

Reglamento:

- Sistema de competición SUIZO
- En cada partida ganada el jugador obtiene 1 punto.
- En tablas: 1/2 punto.
- Partida perdida: 0 puntos.
- No hay eliminación de jugadores.
- Cada jugador tiene 15 minutos máximo de tiempo (se jugará con reloj).
- Partidas con reloj a ritmo rápido, con un ritmo de 7 minutos por jugador/a, o similar.
- Primeros emparejamientos se realizarán por sorteo.
- La primera ronda dará comienzo a las 10:30 como hora límite por lo que los participantes deberán obligatoriamente acudir a la sala con antelación.
- Las normas reglamentarias serán facilitadas por el Juez Árbitro al comienzo de la competición de cada día.
- Dentro de la sala solamente podrán estar los participantes y responsables de los centros, quedando disponible la sala adjunta para los acompañantes.

2.- Atletismo y Cross



Horario y lugar de realización:

HORARIO DE ATLETISMO		
10:00 - 10:45	Recogida de dorsales de Fondo en la secretaría de atletismo (local de fotofinish)	
HORARIO L - M - X	PRUEBA	HORARIO J-V
10:45	Longitud femenina	10:45
10:45	Medio Fondo masculino	10:45
10:45	Altura masculina	10:45
11:10	Medio Fondo femenino	10:55
11:30	Velocidad masculina	11:10
11:30	Altura femenina	11:15
11:30	Longitud masculina	11:15
11:50	Velocidad femenina	11:20
12:15	Fondo masculino	11:30
12:40	Fondo femenino	11:40
13:00	Relevos masculinos	12:00
13:30	Relevos femeninos	12:15
14:00	Prueba adaptada 60 m. con antifaz	12:30
	Prueba relevos profesores	12:45
14:30	Cross masculino	13:00
14:40	Cross femenino	13:10*

* El horario se podrá unificar con el masculino si así se determinara por la organización principalmente motivada por el número de participantes

- Pista de atletismo de La Dehesa de Navalcarbón.

Participación:

- El número de participantes por colegio, categoría y sexo será el siguiente:
 - Pruebas de velocidad: 3 participantes.
 - Pruebas de medio fondo: 2 participantes.
 - Pruebas de fondo: 2 participantes.
 - Concursos (longitud y altura): **En benjamín y alevín** podrán inscribirse **2 alumnos por centro escolar. En el resto de las categorías** el número de participantes por centro será de **3 alumnos**.
 - Prueba adaptada con antifaz para empatizar con personas invidentes: **2 parejas**.
- Cada participante solo podrá competir como máximo en dos pruebas y un relevo.

Inscripciones:

- Inscripción previa en el plazo establecido para los deportes individuales. Las hojas de inscripción serán enviadas por email en la planilla que os enviamos en Excel. Os rogamos nos lo enviéis en el mismo formato Excel y **EN MAYÚSCULAS**.

La inscripción será con el nombre y las iniciales de los apellidos

- Las inscripciones de la categoría JUVENIL se realizarán el mismo día de competición de 10 a 10:45 h. en la secretaría de la Pista de Atletismo.
- Os recordamos que las inscripciones habrán de hacerse en formato Excel según cuadro anexo (**LETRA EN MAYÚSCULAS**)

Reglamento:

- Los dorsales (solo para los corredores de fondo) se entregarán el mismo día de la prueba en la zona de secretaría en el horario establecido.
- En la prueba de cross los dorsales serán entregados por el centro escolar, **no** por la organización

CATEGORÍA	VELOCIDAD	MEDIO FONDO	FONDO	CONCURSOS	RELEVOS	VELOCIDAD ADAPTADA CON ANTIFAZ
Benjamín	60 mts	200 mts	500 mts	Longitud/ altura	4 x 60 mts	60 mts
Alevín	60 mts	300 mts	600 mts	Longitud/ altura	4 x 60 mts	60 mts
Infantil	80 mts	300 mts	800 mts	Longitud/ altura	4 x 80 mts	80 mts
Cadete	80 mts	300 mts	1000 mts	Longitud /altura	4 x 80 mts	80 mts
Juvenil	100 mts	300 mts	1000 mts	Longitud/ altura	4 x 100 mts	80 mts

2.1.- Velocidad

- Sólo podrá realizarse una salida nula, a la siguiente, el participante quedará eliminado.
- El corredor debe efectuar toda la carrera por la calle asignada.
- La clasificación se realizará por tiempo, con final directa, si dos corredores realizasen la misma marca podrá haber una serie de desempate.

2.2.- Medio fondo

- Toda la carrera se correrá por calles.
- La clasificación se realizará por tiempos.

2.3.- Fondo

- Se correrá por calle libre desde la salida.
- Habrá final directa con 1 o más series en función del número de participantes.
- La clasificación se realizará por tiempos.
- El dorsal correctamente cumplimentado (al dorso habrá de aparecer los nombres y apellidos del participante, así como el del centro escolar al que representa) será facilitado por la organización

2.4.- Altura

Cada participante dispone de 2 intentos por altura para franquear el listón.

2.5.- Longitud

- Se dispondrán de 3 saltos.
- Para que el salto se considere válido, el saltador deberá abandonar el foso por delante de la huella que queda en arena tras el salto.

2.6.- Relevos

- La recepción del testigo deberá efectuarse dentro de la zona señalizada para ello, siendo descalificado el equipo que lo entregue fuera de la misma.

- Los participantes representan al centro escolar por lo que en su inscripción **no será necesario aparecer el nombre y apellidos de los participantes**

DEPORTE	GÉNERO	CATEGORÍA	PRUEBA	CENTRO ESCOLAR	APELLIDOS	NOMBRE
ATLETISMO	FEMENINO	ALEVÍN	RELEVOS			

2.7.- Velocidad adaptada

- El participante habrá de correr con nula visión (antifaz). Estará acompañado por un guía que realizará la prueba con el “invidente”.
- El portador del antifaz habrá de entrar en meta por delante del guía.
- Los participantes representan al centro escolar por lo que en su inscripción **no será necesario aparecer el nombre y apellidos de los participantes**

DEPORTE	GÉNERO	CATEGORÍA	PRUEBA	CENTRO ESCOLAR
ATLETISMO	FEMENINO	ALEVÍN	INVIDENTES	S. MIGUEL.1
ATLETISMO	FEMENINO	ALEVÍN	INVIDENTES	S. MIGUEL.2
ATLETISMO	FEMENINO	ALEVÍN	INVIDENTES	S. MIGUEL.3

2.8.- Cross

- Horario aproximado: **Será según cuadro de horarios**
- Se realizará en el Pinar (frente al Pol. De la Dehesa de Navalcarbón). La salida y meta tendrán lugar dentro de la Pista de Atletismo.
- La participación será la siguiente:
 - **Categoría Benjamín y Alevín:** 15 alumnos como máximo por centro escolar en cada categoría y sexo.
 - **Resto de categorías:** 18 alumnos como máximo por centro escolar en cada categoría y sexo.
- **No se hace preinscripción en ninguna categoría**, pero los participantes deberán rellenar la parte trasera del dorsal con: **NOMBRE, APELLIDOS Y COLEGIO CON LETRAS MAYÚSCULAS**. El dorsal será tamaño **MEDIO FOLIO** y correrá por cuenta del participante o centro escolar.

Las distancias aproximadas son:

CATEGORÍA	GÉNERO	CATEGORÍA
Benjamín	1200 metros	1200 metros
Alevín	1500 metros	1500 metros
Infantil	1800 metros	1800 metros
Cadete	2500 metros	2500 metros
Juvenil	2500 metros	2500 metros

Atención: los corredores de cross deben estar en buena condición física para recorrer dichas distancias.

3.- Bádminton



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas, jueves y viernes.
- Tercio 2 del pabellón cubierto del polideportivo Dehesa de Navalcarbón.

Participación:

- Categorías cadete y juvenil, en modalidad de **dobles** masculino y femenino.
- 1 pareja por categoría y sexo. Será obligatorio que cada jugador traiga su propia raqueta de juego.

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de los mismos.

Reglamento:

- **SORTEO:** antes de que comience el juego, se realizará un sorteo y el ganador tomará la decisión de **sacar o recibir primero y de empezar a jugar en un lado de la pista o en el otro.**
- **PUNTOS:** el partido se jugará a un set de 21 puntos.
- **CAMBIO DE LADO:** se cambiará de lado cuando una de las parejas alcance 11 puntos.
- **SAQUE O SERVICIO:**
 - Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque, cuando el servidor y el receptor estén preparados.
 - El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente.
 - La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante.
 - El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta. La "cintura" debe ser considerada una línea imaginaria que rodea al jugador a la altura de la parte más baja de la última costilla.
 - Una vez comenzado, el servicio se considera realizado cuando el volante es golpeado por la raqueta del servidor o cuando al intentar sacar, el servidor pierde el volante.
 - El servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo.
- **ZONAS DE SAQUE Y RECEPCIÓN:**
 - Los jugadores deben sacar y recibir en sus respectivos cuadros de saque derechos cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha conseguido un número de puntos par en el juego.
 - Los jugadores deben sacar y recibir en sus respectivos cuadros de saque izquierdos cuando el servidor ha ganado un número de puntos impar en el juego.
- **ORDEN DE JUEGO Y POSICIÓN EN LA PISTA:** durante un punto, el servidor y el receptor golpearán el volante alternativamente, desde cualquier posición de su lado de la red, hasta que el volante deje de estar en juego.

- **PUNTUACIÓN Y SERVICIO:**

- Si el servidor gana la jugada sumará un punto a su tanteo y sacará de nuevo desde el otro lado de la pista. Si el receptor gana la jugada sumará un punto en su marcador y comenzará a sacar.
- En caso de empate a 20 puntos, el primer lado que consiga obtener una ventaja de 2 puntos ganará el juego.

- **ERRORES EN EL SERVICIO: se ha producido un error en el servicio cuando un jugador:**

- Ha sacado o recibido fuera de turno.
- Ha sacado o recibido en el cuadro de saque incorrecto.
- Si se descubre un error en el servicio, el error debe ser corregido y el marcador existente se mantendrá.

- **FALTA: será una falta:**

- Si el saque no es correcto.
- Si durante el servicio, el volante queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.
- Si durante el juego, el volante:
 - Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
 - No pasa por encima de la red entre los postes.
 - Toca el techo o las paredes laterales.
 - Toca el cuerpo o ropa del jugador.
 - Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe.
 - Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador, si bien un volante que golpea la cabeza y el área de cuerdas de la raqueta en un solo golpe no debe ser considerado falta.
- Si mientras que el volante está en juego, un jugador:
 - Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa.
 - Invade la pista del oponente por encima de la red con la raqueta o cuerpo, excepto si el jugador sigue el volante con la raqueta por encima de la red en el transcurso del golpe cuya posición inicial de golpeo al volante se encontraba en el lado atacante.
 - Invade la pista del oponente por debajo de la red con la raqueta o cuerpo de tal forma que distrae u obstaculiza a un oponente.
 - Obstaculiza a un oponente, por ejemplo, le impide jugar un golpe legal donde el volante es seguido por la raqueta por encima de la red.
- Si durante el juego, un jugador deliberadamente distrae a su oponente de la forma que sea, por ejemplo, mediante la realización de gestos o gritando.

- **REPETICIONES:** una “repetición” podrá ser indicada por el árbitro. **Debe ser una repetición si:**
 - Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor.
 - Si durante el saque cometen una falta al mismo tiempo el receptor y el servidor.
 - Si durante el juego se desintegra el volante y la base se separa por completo del resto del volante.
 - En opinión del árbitro, el juego es interrumpido o un jugador contrario es distraído por un entrenador.
 - Si se le impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión.
 - Ocurre cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito.

Cuando ocurre una repetición, el juego desde el último saque no será contabilizado y el último jugador que sirvió sacará otra vez.

4.- Baloncesto 3 x3



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Pabellón cubierto del polideportivo Dehesa de Navalcarbón.

Participación:

- Categorías benjamín, alevín, infantil, cadete y juvenil, masculino y femenino.
- Benjamín y alevín: los equipos participantes estarán formados por un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 10.
- Infantil, cadete y juvenil: los equipos participantes estarán formados por un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 8.

- Si un equipo **no se presenta** a un partido, se le **descontarán 2 puntos** de la clasificación general y el equipo presentado ganará el partido con un tanteo de 8-0.

Inscripciones:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.
La inscripción de jugadores pertenecientes a los equipos inscritos deberá estar actualizados el día de la competición.
Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de los mismos.

Reglamento:

- La competición será por el sistema de liga.
- **Benjamín y alevín:** es obligatorio que **jueguen todos los participantes** inscritos en el **acta de comienzo de partido**.
- Los jugadores pueden sustituirse únicamente cuando el juego este parado.
- Cada equipo nombrará un capitán, que será su representante ante la organización y en el juego, en caso de no tener entrenador.
- La posesión inicial de balón será sorteada.
- El juego será a 15 puntos con una ventaja de 2, y tendrá una duración máxima de 12 minutos. Al finalizar este tiempo, ganará el equipo que lleve más puntos.
- Cada canasta valdrá 1 punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de 6,25, que valdrán 2 puntos.
- Después de cada cambio de posesión por rebote defensivo o balón recuperado, el balón comenzará a jugarse desde más allá de la línea de 6,25.
- Después de cada canasta, el balón cambiará de posesión. Se sacará detrás de la línea de 6,25 y antes de reanudarse el juego el balón deberá ser tocado por un jugador del equipo contrario. Tiempo máximo de posesión por equipo 24 segundos.
- Hasta la quinta falta no existen los tiros libres, aunque esté en acción de tiro. Si la falta se comete en acción de tiro antes de la quinta falta y el balón no entra saca el equipo que recibe la falta. Si la falta se comete en acción de tiro antes de la quinta falta y el balón entra, saca el equipo que realiza la falta, contabilizándose dicha falta.
- Las luchas suponen siempre que la posesión del balón pase al equipo que estaba defendiendo en ese momento.
- Tras una falta personal, el balón se jugará detrás de la línea de 6,25 y deberá ser tocado por un jugador del equipo contrario. A partir de la quinta falta de equipo, todas las faltas defensivas se sancionarán con un tiro libre (valdrá 1 punto) y nueva posesión para el equipo

que la ha recibido (el atacante). Si la falta fuera del equipo atacante, tan solo se sancionará con el cambio de posesión de balón.

- El partido será controlado por el árbitro, quien llevará la anotación y las faltas cometidas.
- Cualquier conducta antideportiva de un jugador a juicio del árbitro, supondrá la descalificación inmediata.
- La interpretación de este reglamento o la aplicación de cualquier aspecto no contemplado en él se reserva a la organización o al árbitro de cada partido.

5.- Balonmano



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas, martes y miércoles.
- Tercio 2 del pabellón cubierto del polideportivo Dehesa de Navalcarbón.

Participación:

- Categorías alevín e infantil MIXTO (mínimo dos jugadoras en el terreno de juego).
- En el campo deberá haber 4 jugadores y 1 portero. El equipo estará formado por un máximo de 14 jugadores y un mínimo de 7.
- Si un equipo **no se presenta** a un partido, se le **descontará 2 puntos** de la clasificación general y el equipo presentado ganará el partido con un tanteo de 3-0.

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.
- La inscripción de jugadores pertenecientes a los equipos inscritos deberá estar actualizados el día de la competición.

- Tiempo de juego: en función de los equipos inscritos se determinará el tiempo de juego.
- Es obligatoria la entrega de la lista de participantes al árbitro (en formato oficial de la Olimpiada) **antes de la competición.**

Reglamento:

- La competición será por el sistema de liga.
- Tiempo de juego: en función de los equipos inscritos. En ambas categorías se jugarán periodos de 12 minutos y en función del número de equipos se determinará el número de periodos a jugar. Se podrán realizar todos los cambios oportunos.
- Una acción de juego merecedora de amonestación o descalificación se penalizará con penalti en contra y obligación de cambio del jugador infractor.
- La expulsión del terreno de juego descalifica al jugador para los siguientes encuentros. El incumplimiento de esta regla descalificará al equipo completo.
- En cada periodo de tiempo debe participar un portero distinto.
- En categoría infantil no se podrán realizar defensas mixtas (defensa individual a un solo jugador). En categoría alevín es obligatoria la defensa jugador a jugador.
- Si al finalizar el encuentro, se acaba en empate, se lanzará una serie de 3 penaltis por equipo; de continuar el empate, se aplicaría la "muerte súbita". Ningún jugador repite lanzamiento hasta que no lo hayan hecho todos los jugadores de su equipo, incluido el portero.

6.- Balón prisionero



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:30 horas.
- Pistas de tenis 5 y 6.

Participación:

- Por EQUIPOS.
- Categorías Benjamín, Alevín e Infantil, **MIXTO. EXCEPTO COLEGIOS FEMENINOS, QUE PODRÁN PARTICIPAR SÓLO CON DEPORTISTAS FEMENINOS.**

Fechas de inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.
- Equipos: el número de participantes por equipo será de **10 en todas las categorías**. En el terreno de juego cada equipo estará formado por, al menos, el 50% de jugadoras.

Sistema de competición:

- Sistema de liga en primera fase y eliminatoria en fase final (puntos: 3 victoria, 2 empate y 1 pérdida)
- Tiempo de juego: En función del número de equipos inscritos se determinará el tiempo de juego, que en principio será de 10 minutos. Una vez acabado el tiempo se pitará el final y se tomará como tanteo el número de jugadores que queden en pista de cada equipo (no en zona de recuperación).
- Si un equipo no se presenta en algún encuentro, se le descontará 2 puntos de la clasificación y el equipo presentado ganará el partido con el tanteo de (9-0).
- Lunes (categoría benjamín): el campo de juego será media pista de tenis, (a lo ancho).
- Martes y miércoles (categorías alevín e infantil): el terreno de juego se adaptará a las distintas categorías en pista completa.
- La organización contará con 2 monitores por pista (TAFAD), que serán los encargados de arbitrar la actividad.

Reglamento:

- Un jugador será eliminado cuando el balón lanzado por el otro equipo le dé en cualquier parte del cuerpo y después caiga al suelo. Si otro jugador coge el balón antes de que caiga, no resultará eliminado.
- El jugador eliminado debe ir a zona de recuperación de vida (perímetro del campo), para recuperar su "VIDA" y poder volver al campo de juego.
- Se comenzará con un jugador de cada equipo en la "zona de recuperación" que conserva su vida, así como aquel que, habiendo recuperado la vida tenga que quedarse por estar solo; en ambos casos quedan a la espera de liberarse al entrar otro compañero.
- Gana el equipo que elimine a TODOS sus adversarios o el que más jugadores tenga en el campo, cumpliendo el tiempo de juego establecido.

- El equipo ganador obtendrá 3 puntos, el empate serán 2 puntos y 1 punto el que pierda, quedando reflejado en cada acta como tanteo el número de jugadores en pista de cada equipo al finalizar el partido.
- En la fase final se hará recuento del número de jugadores que quedan en el campo al finalizar el tiempo de partido, ganando el equipo que más jugadores tenga. En caso de empate se prorrogará el juego hasta que se produzca la primera eliminación o “eliminación de oro”.

7.- Botebol



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas lunes.
- Tercio 2 del Pabellón cubierto del Polideportivo de la Dehesa de Navalcarbón

Participación:

- Categoría Benjamín MIXTO.
- Los equipos participantes estarán compuestos por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 10. En el terreno de juego cada equipo estará formado por un mínimo de 2 jugadoras.

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.

Reglamento:

- Juego predeportivo del Voleibol.
- La competición será sistema de liga.

- El terreno de juego está formado por 2 cuadrados de 6 metros de lado cada uno, y la red está situada a una altura de 2 metros en la intersección de los 2 campos de juego.
- Se juega con un balón similar al de voleibol que tenga buen bote y agradable golpeo.

El saque:

- Se realizará golpeando la pelota con cualquier parte del cuerpo. Se puede realizar en cualquier punto de la línea de mitad de campo (3 m.).
- Se dispone de 1 solo intento.
- El orden de saque se comunicará al comienzo del partido al árbitro y deberá ser alternativo, chico – chica.
- Cuando un jugador hace 3 puntos seguidos de saque es obligatoria la rotación.
- Si la pelota bota sobre las líneas de juego se considera que ha botado dentro del campo.

Juego:

- Se consigue punto con el sistema de tie break, con un acierto de mi equipo o un fallo del equipo contrario.
- Se pueden dar 3 toques como máximo por equipo antes de pasar el balón al campo contrario, pero no 2 veces seguidas el mismo jugador o jugadora.
- Durante el desarrollo del juego el balón PUEDE dar un bote entre pases, dentro o fuera del campo.
- Cuando viene el balón del campo contrario el bote DEBE ser DENTRO del terreno de juego.
- Se jugará a 1 set de 20 puntos con un máximo de tiempo de 15 minutos, gana el equipo que más puntos tenga, sea cual sea la diferencia. Al llegar a 10 puntos se cambia de campo, ocupando las mismas posiciones en el campo de juego. Si hay empate a 20 puntos gana el equipo que obtenga 2 puntos de ventaja con límite 30.
- Los cambios son libres.

8.- Bicicleta Todo Terreno (BTT)



Horario y lugar de realización:

- 10:30 h. para MASCULINO y a continuación FEMENINO.

- Pinar de la Dehesa de Navalcarbón

Participación:

- Categoría Benjamín, Alevín e Infantil, en masculino y femenino.
- Podrán inscribirse hasta 6 participantes por cada categoría y sexo.

Inscripción:

- La inscripción se realizará en el plazo establecido para los deportes individuales en el programa **COMPETIZE** de olimpiadas escolares.

Reglamento:

- Comenzar el circuito con PRECAUCIÓN y ATENCIÓN al resto de los participantes.
- En caso de sufrir un pinchazo o accidente, el participante deberá retirarse, con el fin de NO DIFICULTAR el paso de otros participantes, y pasar obligatoriamente por meta para notificarlo a la organización.
- Obligatorio del USO DE CASCO.
- Todos los participantes deberán atender las indicaciones de los miembros de la organización y jueces de la prueba.
- Cada participante deberá aportar su material estando BAJO SU RESPONSABILIDAD a lo largo de la jornada.
- La Organización proporcionará un cuarto para guardar las bicicletas, que se abrirá al finalizar la última carrera del día y a las 15:30 h., para recogerlas antes de la salida de los autobuses.
- Las distancias aproximadas a recorrer son:

CATEGORÍA	FEMENINO	MASCULINO
Benjamín	2.000 metros	2.000 metros
Alevín	3.000 metros	3.000 metros
Infantil	6.000 metros	6.000 metros

9.- Duatlón



Horario y lugar de realización:

- **Categoría Infantil a las 11:45 h.** y Cadete a las 10:30 h.
- Duatlón en el Pinar de la Dehesa.

Participación:

- Categorías: Infantil y Cadete.
- La clasificación será individual masculina y femenina.
- 3 participantes por centro escolar y categoría. Es necesario un mínimo de 8 participantes individuales por categoría y sexo para realizar la competición individual.
- Si no hubiera un mínimo de participantes, la organización informará si se va a llevar a cabo o no la competición.

Pruebas:

- Duatlón:
 - *Infantil:* Carrera de 1 km, bicicleta de montaña 3 Km y carrera de 0,6 km
 - *Cadete:* Carrera de 1 km, bicicleta de montaña 4 Km y carrera de 0,6 km

Inscripción:

- La inscripción se realizará en el plazo establecido para los deportes individuales en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.

Reglamento:

DUATLÓN:

1. El cronómetro se pone en marcha en el momento de la salida del primer segmento: inicio carrera a pie. Y el cronómetro se para con la entrada en meta del tercer segmento: final de la carrera a pie.
2. La zona de boxes o transición es el lugar donde se hacen los cambios necesarios para pasar de un segmento a otro: material, dorsal, etc. Y se hace concretamente en el lugar asignado para cada competidor, marcado con el número de su dorsal. Antes de comenzar la prueba cada participante coloca su material en el lugar asignado por su número de dorsal.
3. En boxes nunca se puede ir montado en bici. La bici se debe empujar dentro del box. Existe una línea montaje a la salida de boxes y una línea de desmontaje en la entrada a boxes.
4. **!!!El casco siempre debe ir abrochado!!!** Y debe ser abrochado y desabrochado en la zona destinada para cada participante.
5. En los boxes solo se puede desplazar el competidor por los pasillos. No se puede pasar por debajo, ni saltar valla alguna, porque dificultaría la competición de sus compañeros.
6. El competidor **NO puede recibir AYUDA EXTERNA** de ningún tipo, solo la organización puede ayudar si lo cree oportuno.
7. En ciclismo es obligatorio el uso de casco

REGLAS GENERALES Y SANCIONES

Ciclismo:

- No se permite bloquear el avance de otros participantes.
- Se debe realizar el recorrido marcado.
- No se puede avanzar sin la bicicleta.
- No puede ser acompañado por otra persona que no sea otro competidor.
- Es obligatorio el uso de casco y prendas que cubran adecuadamente el cuerpo.
- El dorsal se coloca hacia atrás y deberá ser siempre visible.
- Se prohíbe el uso de auriculares, móviles, cámaras, y envases de cristal.

Carrera a pie:

- No se puede correr con el torso desnudo.
- Se debe realizar el recorrido marcado.
- No puede ser acompañado por otra persona que no sea otro competidor.
- El dorsal se debe llevar en la parte delantera y debe ser visible en todo momento.
- Se prohíbe el uso de auriculares, móviles, cámaras, y envases de cristal.
- No se permite realizar la carrera a pie con el casco de la bici puesto.

Zona de Boxes:

- Cada participante usará exclusivamente el espacio marcado con su número de dorsal, así como los pasillos de acceso y salida del mismo. Este espacio no podrá ser marcado con elementos que ayuden a su identificación y que no sean los colocados por la organización.
- En el espacio asignado para cada uno solo se podrá depositar el material necesario para el desarrollo de la prueba (material para ciclismo y para carrera a pie).
- En esta zona el casco debe ir siempre abrochado.
- Se permite colocar el material de ciclismo sobre la bicicleta.
- Los atletas deben montarse sobre la bicicleta DESPUÉS de rebasar la línea de montaje. Los atletas deberán desmontarse de la bicicleta ANTES de rebasar la línea de desmontaje.
- Se prohíbe circular montado sobre la bicicleta dentro del box.
- No se puede impedir el progreso de otros atletas dentro del área de transición.
- Se debe circular por los pasillos quedando prohibido saltar o pasar por debajo de las vallas.
- Se deben respetar en todo momento las indicaciones de los jueces y árbitros.

El incumplimiento de alguna de estas normas supondrá una penalización de 15 segundos en el tiempo final por cada uno de los aspectos infringidos, salvo no respetar el recorrido marcado que supondrá la descalificación de la prueba.

Los jueces y árbitros podrán descalificar a todo aquel participante que muestre cualquier comportamiento antideportivo.

10. – Esgrima



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Sala Oriental.

Participación:

- Categorías benjamín, alevín, infantil y cadete.
- 2 participantes por categoría, sexo y centro.
- Modalidad espada.

Inscripción:

- La inscripción se realizará en el plazo establecido para los deportes individuales en el programa **COMPETIZE** de olimpiadas escolares.

Reglamento:

- Asalto a 5 tocados con un tiempo máximo de 3 minutos por asalto.
- Los participantes que posean equipación adecuada para la competición deberán asistir con ella.
- El reglamento estará marcado para las reglas básicas de la Federación Española de Esgrima.

11.- Flag Football



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.

Lunes en media luna de la Pista de Atletismo y el resto de los días en campo fútbol 7-2 (Norte, junto pistas vóley playa) del Recinto ferial.

Participación:

- Categorías: benjamín, alevín, infantil, cadete y juvenil.
- Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil: Los equipos participantes estarán compuestos por un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 11. (5 jugadores en campo)

Mixto en todas las categorías.

- En el terreno de juego cada equipo estará formado por un mínimo de 2 jugadoras, si no fuese así podrán participar fuera de Competición.
- Cada equipo deberá tener sus propios flags o pañuelos

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de los mismos.
- Tiempo de juego: en función de los equipos inscritos se determinará el tiempo de juego.
- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte al árbitro (en formato oficial de la Olimpiada) **antes de la competición.**

Reglamento y juego:

En el Flag Football los equipos utilizan pases y carreras para avanzar el balón en una serie de jugadas consecutivas hasta que anotan o pierden la posesión de la pelota.

El equipo atacante dispone de 5 intentos o Downs para anotar en cada serie o Drive, si esto no se produce la posesión de la pelota pasa automáticamente al otro equipo.

La anotación (6 puntos) se produce cuando un jugador del equipo atacante recibe un pase de su QB y controla el balón en la zona de anotación o End Zone, o entra con el balón en su posesión en la misma. Cuando el balón es interceptado en el aire por la defensa, el equipo defensor se convierte en atacante y el jugador que intercepta puede anotar en la End Zone rival. Si no consigue anotar el equipo defensor pasa a tener la posesión del balón desde ese momento y convirtiéndose por tanto en equipo atacante, empezando su Drive en el lugar donde el jugador que intercepta es placado.

Tras anotar un touchdown se podrá jugar un punto extra desde 4 yardas o de dos puntos desde 7 yardas.

Los equipos no pueden correr desde la yarda 4 del equipo contrario. Es decir, en esa zona sólo podrán lanzar el balón hacia delante.

La primera jugada de cada Drive excepto los posteriores a intercepciones comienza en la yarda 4 del equipo con posesión de la pelota o atacante, la línea que separa ambos equipos es la zona neutral o Línea de golpeo o LOS y se irá modificando en cada ocasión al punto donde el árbitro al acabar cada jugada declare la pelota lista para jugar de nuevo poniéndola en el suelo.

En este momento y para cada jugada el equipo de ataque tiene solo 30 segundos como máximo para poner el balón en juego o será penalizado.

La línea de golpeo no podrá ser cruzada por ningún jugador antes del snap. Los jugadores del equipo atacante pueden colocarse en cualquier lugar en su lado de la LOS y los jugadores de la defensa deben colocarse como mínimo a 3 yardas de la LOS, el objetivo es impedir el contacto con sus rivales del ataque siendo responsabilidad de los jugadores de la defensa evitarlo asimismo durante el resto de la jugada. Los jugadores del ataque no pueden estar en movimiento al comenzar la jugada desde un segundo antes del snap.

La jugada comienza con el saque del balón que realizará el center del equipo con un movimiento de este desde el suelo hacia atrás o Snap, el receptor de este Snap es el QB que podrá pasar el balón hacia adelante a cualquier compañero en cualquier lugar del campo que se convierte en Receptor, o darle el balón hacia atrás o lateralmente a un compañero por detrás de la zona neutral que se convierte en Corredor, para ambas opciones tiene 7 segundos como máximo.

Tanto Receptor como Corredor deben avanzar con la pelota en sus manos hasta que sean placados al quitarles al menos uno de los pañuelos o Flags por la defensa, o hasta que se produzca una falta señalada por el árbitro. En este punto de avance es donde el árbitro situara de nuevo al balón listo para ser jugado de nuevo.

Solo está permitido un pase hacia adelante por jugada y el QB o pasador debe estar siempre por detrás de la LOS, en cambio se pueden hacer pases hacia atrás o hacia los lados de manera ilimitada, siempre por detrás de la LOS. Tras dar el balón a un compañero hacia atrás o lateralmente el QB puede salir por delante de la LOS a recibir un pase siempre que el nuevo pasador no cruce a su vez aquella. Cualquier pase en cualquier dirección hecho por delante de la LOS está prohibido.

La defensa puede enviar en presión por detrás de la LOS o Blitz contra el QB a uno o varios jugadores que al comienzo de la jugada tienen que estar al menos a 7 yardas de la LOS y además señalar su intención de presionar levantando la mano claramente antes del snap, estando prohibido que el resto de los defensores pasen a presionar al portador del balón excepto si el ataque realiza una jugada o un amago de carrera.

TIEMPO DE JUEGO

En función de los equipos inscritos se determinará el tiempo de juego. Normalmente habrá al menos dos tiempos en los que los equipos cambiaran de campo atacante.

Si un partido termina empatado se jugará una prórroga en la que el primer equipo que marca gana. Cada equipo dispone de dos tiempos muertos de 30 segundos en cada tiempo y el equipo que comience atacando será elegido por sorteo del árbitro.

SAFETY

Una situación especial del juego es cuando la defensa anota a través de placar al portador del balón dentro de la End Zone del equipo atacante, aquí se produce una anotación de 2 puntos y la posesión del balón vuelve a ser del equipo que ha sido placado.

FALTAS Y SANCIONES:

Ya hemos mencionado que en el Flag Football no está permitido el contacto físico de ningún tipo, por lo tanto, cualquier contacto será sancionado como falta, siendo responsabilidad de la defensa eludir dentro de sus posibilidades el contacto con los atacantes, asimismo el ataque debe evitar molestar a la defensa cuando no sean los Corredores o Receptores durante la jugada permaneciendo quietos desde que el balón llegue a uno de sus compañeros.

El ataque no podrá usar jugadas de carrera en las últimas 5 yardas antes de entrar en la End Zone rival.

El balón no puede tocar el suelo en ningún caso, considerándose pelota muerta y nuevo punto de comienzo de jugada.

Los jugadores portadores del balón no pueden tocar el suelo con ninguna parte de su cuerpo, idéntica situación que el caso anterior.

Las faltas más habituales en este deporte son:

- ▶ Agarrarse o esconder el flag.
- ▶ Lanzarse para quitar un flag.
- ▶ Bloquear a un contrario.
- ▶ Agarrar el cinturón.
- ▶ Sujetar de la camiseta o de cualquier otra parte a un contrario.
- ▶ Discutir con el árbitro.

El portador del balón no podrá lanzarse hacia adelante ni saltar para evitar el placaje, si puede girar sobre sí mismo en cambio para evitar el placaje.

PENALIZACIONES A LAS FALTAS EN ATAQUE: 5 o 10 yardas y pérdida de un **Down** en caso de falta grave.

PENALIZACIONES A LAS FALTAS EN DEFENSA: 5 o 10 yardas y en caso de falta grave primer Down automático.

12.- Frisbee Ultimate



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:15 horas.

Miércoles, jueves y viernes en el Recinto Ferial, justo antes de los campos de fútbol y las pistas de vóley playa.

Participación:

- Categorías: infantil, cadete y juvenil.
- Infantil, Cadete y Juvenil: Los equipos participantes estarán compuestos por 7 jugadores/as y 4 reservas. (7 jugadores en campo)

Mixto en todas las categorías, es decir, siempre tiene que haber un equipo en el campo, con ambos sexos y con una relación mínima de 5/2, 4/3, no aceptándose la relación 6/1, 6 alumnos y una alumna o viceversa. Para los centros que sólo tienen alumnas, éstas podrán participar, sin tener en cuenta la condición de mixto.

- En el terreno de juego cada equipo estará formado por un mínimo de 7 jugadores/as, si no fuese así podrán participar fuera de Competición.

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.
- Tiempo de juego: en función de los equipos inscritos se determinará el tiempo de juego.

OBJETIVO

Se juega entre dos equipos de 7 jugadores/as cada uno. El equipo en posesión del disco es el atacante y tiene como objetivo avanzar, mediante sucesivos pases del disco entre sus jugadores/as, hasta anotar un tanto al equipo contrario.

Se marca un tanto cuando un/a jugador/a del equipo atacante recibe, dentro de la zona de ensayo del otro equipo, un pase de un compañero/a, teniendo ambos pies dentro dicha zona.

El objetivo del equipo defensor es interceptar los pases del otro equipo y comenzar a avanzar, convirtiéndose en el equipo atacante.

TERRENO DE JUEGO

Un rectángulo de entre 100-80 m. de largo por unos 30-40 m. de ancho, dividido en tres zonas bien diferenciadas: una zona central más amplia, y dos zonas de ensayo (tanto o punto), en los extremos de 5 m. cada una (dimensiones adaptadas)



EL DISCO

Se puede utilizar cualquier disco, siempre que los capitanes de los equipos lleguen a un acuerdo. Si no hay acuerdo se utilizará un Frisbee de 27,5 cm de diámetro y cuyo peso será de 175 gramos. Situaciones en las que se pierde la posesión del disco: A) cuando el equipo atacante deja caer el Frisbee por un mal pase; B) por una mala recepción; C) cuando la recepción sea fuera del campo de juego; D) cuando el equipo contrario intercepte el disco; y E) cuando el atacante no consiga pasar el disco antes de 10 segundos. El jueves y viernes emplearemos el disco con esas características, pero el miércoles, es posible que utilicemos un disco de foam.

SAQUE O SERVICIO

Al principio del partido se realizará por sorteo entre los capitanes, en presencia del árbitro. Se realizará también al principio del segundo tiempo. Una vez comenzado el juego, el saque lo realiza el equipo que ha encajado un tanto. Lo efectúa el equipo atacante, lanzando el disco hacia delante, un miembro del equipo que debe estar posicionado con ambos pies en su zona de ensayo, mientras que el resto de sus compañeros/as puede estar en cualquier lugar del terreno de juego, excepto, en ese primer pase, en la zona de ensayo del equipo contrario. Los jugadores del equipo contrario también pueden estar cubriendo el posible saque en cualquier lugar del terreno de juego

Reglamento y juego:

El disco debe ser desplazado únicamente mediante pases. Está prohibido hacerse un autopase y pasarlo de mano a mano, sin que sea lanzado.

No se puede correr con el disco en la mano, solo pivotar sobre un pie, sin llegar a dar un paso. En caso de recibir un pase en carrera, se permite hacer un pase inmediato, o dar uno o dos pasos necesarios hasta parar. También se permite recibir en el aire, si el jugador saltó antes de recibir el disco, y si cae del salto en la zona de ensayo, se considerará un ensayo, anotando el tanto. Para contabilizar un punto o tanto, el jugador atacante ha de efectuar la recepción del disco con ambos pies en la zona de ensayo del equipo contrario.

El disco se puede tener en la mano hasta 10 segundos. En ese tiempo se puede pivotar sobre un pie; no se puede arrebatarse el disco a un jugador, mientras este no lo lance. No se puede pasar el disco sin lanzarlo.

Cuando un disco cae al suelo o sale de banda, es falta del último jugador que lo tocó; saca el equipo contrario desde el punto donde quedó el disco o salió del campo de juego. Si un atacante pasa el disco y el jugador que lo va a recibir, sea del equipo atacante o defensor, se le cae, entonces desde ese mismo lugar comienza el juego el equipo al que no se le ha caído.

Si un equipo que defiende intercepta un pase del equipo contrario, sigue el juego, pasando a ser automáticamente equipo atacante, en tanto que el otro equipo se convierte en defensor.

Es falta defender dos jugadores a la vez sobre un atacante.

Ante un disco en el aire que cogen simultáneamente un atacante y un defensor, tiene preferencia el primero.

Está prohibido el contacto entre jugadores; el defensor debe defender a un paso de distancia o más, del atacante. Tampoco puede golpearle la mano en el lanzamiento.

Los jugadores pueden desplazarse libremente por toda la superficie del terreno de juego, incluidas las zonas de ensayo. No existe el fuera de juego.

Si un jugador defensor comete falta dentro de su zona de ensayo, saca el equipo contrario desde fuera de dicha zona, pero en el punto más próximo al lugar de la falta.

DURACIÓN

En nuestro caso, se jugarán dos tiempos de 10 minutos, con un descanso de dos minutos entre ambos. Vencerá el equipo que al final del tiempo reglamentario tenga más ensayos. Aunque el tiempo se establecerá cuando tengamos el número total de participantes.

TIEMPO MUERTO

Se permite a cada equipo un tiempo muerto en cada período del partido y uno en la prórroga, si la hubiera, con una duración de un minuto cada uno, y debiendo estar en posesión del disco. Al reanudar el tiempo muerto, continuará con la posesión el equipo que tenía la posesión.

PRÓRROGA

En caso de empate al final del partido, si es en la fase de liguilla, se anotará como empate. Si es en la fase posterior, donde sólo pasa un equipo de los dos, se realizará una prórroga, que puede durar hasta cinco minutos, aunque ganará el equipo que marque primero, aunque no hayan transcurrido los cinco minutos. En caso de finalizar la prórroga con igualdad en el marcador, se realizará una carrera simultánea, entre dos parejas de cada equipo, pasando el Frisbee de un extremo a otro a lo largo del campo (80-100 m.) y a una distancia de unos cinco metros entre los dos miembros del mismo

Equipo, sin correr con el disco en la mano, sino a través de pases, hasta llegar a la línea externa del terreno de juego.

13.- Fútbol 7



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Benjamín masculino: campos 1 y 2 de fútbol 7 de La Dehesa de Navalcarbón.
- Benjamín femenino: campos 1 y 2 de la pista de atletismo.

Cambio de instalación de martes a viernes

- Categoría masculina: Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil en el campo de fútbol 11 Norte del Recinto Ferial (enfrente pistas vóley playa).
- Categoría femenina: Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil en los campos 1 y 2 de fútbol 7 de La Dehesa de Navalcarbón

Participación:

- Todas las categorías: Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil.
- Masculina y Femenina.
- Benjamín y Alevín: número mínimo de inscritos 7 y máximo 15 por equipo.
- Resto categorías: número mínimo de inscritos 7 y máximo 17 por equipo.

Listas de participación:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de los mismos

Reglamento:

- Los equipos participantes deberán presentarse con un balón a la competición.
- La competición se organizará tipo liguilla.
- Los cambios serán libres.
- Tiempo de juego: en función de los equipos inscritos se determinará el tiempo de juego.

- La expulsión del terreno de juego descalifica al jugador para los siguientes encuentros. El incumplimiento de esta regla descalificará al equipo completo.
- Si al finalizar el encuentro, se acaba con empate, se aplicará de la página 3 del dossier el epígrafe "**A-6. Criterios de clasificación en caso de empate en la fase de liguilla o 1ª fase para pasar a la siguiente fase**".
- En la fase de clasificación, donde ya no hay liguilla, en caso de empate se lanzarán una serie de 3 penaltis por equipo; de continuar el empate, se aplicaría la "muerte súbita". Ningún jugador repite lanzamiento hasta que no lo hayan hecho todos los jugadores de su equipo, incluido el portero.
- No hay fuera de juego.

14.- Gimnasia



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 12:30 horas. Sala 1 del Bono.

Participación:

- Categorías benjamín, alevín e infantil, por equipos.
- Los equipos podrán estar formados solo por niñas, solo por niños, o mixtos, (sin cupo mínimo de niños o niñas).

Fechas de inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.
- Los nombres y apellidos de los integrantes de cada equipo se entregarán en mano al juez, el día de competición, antes de su comienzo y en los impresos oficiales.
- El número mínimo de participantes por equipo será de 4 y el máximo de 5.

Indumentaria:

- Se podrá participar con maillot o pantalón corto y camiseta. Imprescindible llevar el pelo muy bien recogido con coleta/s, trenza/s o moño/s.

Sistema de competición:

- Realización de 2 series obligatorias por participante de forma continuada.
- 1 o 2 jueces. En caso de disponer de 2 jueces, cada juez puntuará una serie.
- La clasificación se establecerá sumando las notas de los cuatro participantes en los equipos de cuatro, y de las cuatro mejores notas en los equipos de cinco. En caso de empate irá delante el equipo con el gimnasta con mejor puntuación. Si perdura el empate, irá delante el equipo con el segundo gimnasta con mejor puntuación, y así sucesivamente. En ningún caso se permitirán empates.

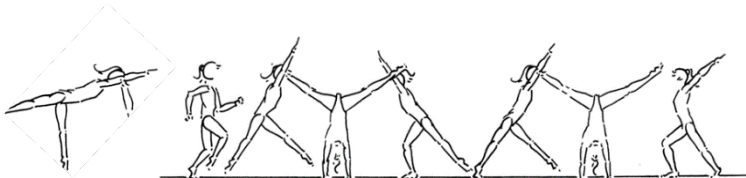
NORMATIVA-SERIES OBLIGATORIAS

- **Categorías BENJAMÍN Y ALEVÍN:**

1. Equilibrio-carrera-voltereta adelante-salto-rueda lateral.

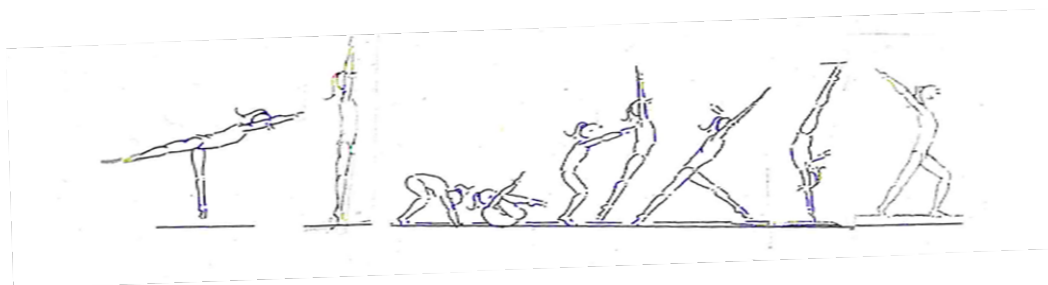


2. Equilibrio-carrera-rueda lateral-rueda lateral.

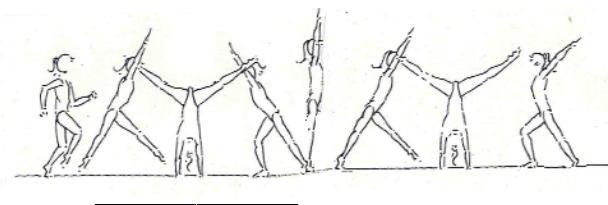


- **Categoría INFANTIL:**

1. Equilibrio- voltereta adelante-vertical (pino).



2. Carrera-rondada-salto con medio giro-rueda lateral.



15.- Judo



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:30 horas.
- Sala de tatami de La Dehesa de Navalcarbón.

Participación:

- Categorías Benjamín, Alevín e Infantil.

4 participantes por categoría y sexo. **Es necesario que** en todos los listados de participantes se ha de hacer constar **el peso** de cada competidor/a.

Listas de participantes:

- La inscripción se realizará en el plazo establecido para los deportes individuales en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.

Reglamento:

Pesos:

- La competición se organizará por sistema de liga de tres competidores o cuatro como máximo y los combates acabarán cuando uno de ellos consiga 20 puntos o se llegue a los dos minutos del encuentro.
- Los vencedores de cada grupo pasarán a las siguientes rondas que se celebrarán por eliminatoria directa sin repesca.
- **Agarres:** Proyecciones.

Prohibido aplicar:

- Valoración de las técnicas de Tachi-Waza (Judo Pie): Ya no existe el KOKA. Cualquier proyección que antes se valoraba con Koka no se valorará, ejemplo: caída de nalgas.
- Tiempo de recuperación entre combates: Se les dejará como mínimo, el doble de la duración del último combate.
- Uniformidad: Judogui BLANCO, chicas con camiseta debajo del judogui.
- Marcas del comienzo del combate: Se colocarán unas marcas en el Tatami, aproximadamente separadas a 1 metro, el árbitro comenzará el combate diciendo HA JIME y dará mate si cualquiera de los niños saliera corriendo hacia el otro.

Atención: Recomendamos a los alumnos que no hayan practicado Judo, se abstengan de participar por la peligrosidad que conlleva.

16.- Kárate



Horario y lugar de realización:

- A continuación de la competición de judo. Aproximadamente a las 13 h.
- Sala Tatami de La Dehesa de Navalcarbón.

Participación:

- Categorías Benjamín y Alevín.

4 participantes por categoría y sexo. **Es imprescindible que** en todos los listados de participantes se ha de hacer constar **el cinturón** de cada competidor/a.

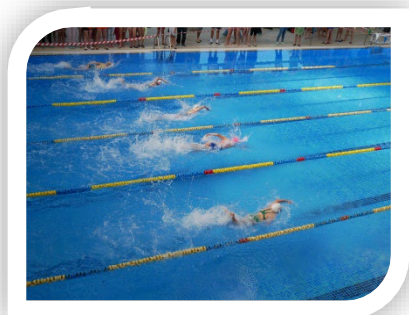
Listas de participantes:

- La inscripción se realizará en el plazo establecido para los deportes individuales en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.

Reglamento:

- La competición se llevará en la modalidad de katas (movimientos preestablecidos sin oponente).
- En cada jornada se realizarán dos rondas de participación, donde se puede presentar el mismo kata o distinto en cada una de las rondas. Los cinturones azules o de grado superior llevarán preparado un kata distinto para cada vuelta. Los cinturones comprendidos entre blanco y verde/azul pueden repetir el mismo ejercicio.
- En la primera ronda se exige un kata básico. En la segunda puede ser básico o superior, aunque este último no es recomendable si no se posee el grado técnico adecuado.
- El resultado se obtendrá de la suma de las puntuaciones de las dos intervenciones.
- En caso de empate se clasificará el que haya obtenido la mejor puntuación de uno de los jueces en cualquiera de las dos rondas.

17.- Natación



Horario y lugar de realización:

- Piscina cubierta de La Dehesa de Navalcarbón.

El horario de competición es orientativo:

Participación:

- Categorías Benjamín, Alevín e Infantil.
- **Como máximo sólo se podrá participar en 3 pruebas, indistintamente individual o relevos.**

Inscripción:

No hay inscripciones previas ya que se entienden al presentar cada colegio a sus participantes, quedando éstos últimos a disposición del juez principal para la asignación de las series correspondientes.

correspondientes.

BENJAMÍN Y ALEVÍN	INFANTIL	PRUEBAS
10:15	10:15	CROL MASCULINO
		CROL FEMENINO
		FINALES CROL
		ENTREGA DE MEDALLAS
11:10	11:05	ESPALDA MASCULINO
		ESPALDA FEMENINO

		FINALES DE ESPALDA ENTREGA DE MEDALLAS
11:50	11:40	BRAZA MASCULINO
		BRAZA FEMENINO
		FINALES DE BRAZA ENTREGA DE MEDALLAS
12:30	12:15	ESTILOS MASCULINO// MARIPOSA MASCULINO
		ESTILOS FEMENINO// MARIPOSA FEMENINO
		FINALES ESTILOS// FINALES MARIPOSA ENTREGA DE MEDALLAS
13:15	12:50	RELEVOS ESTILOS MASCULINOS
		RELEVOS ESTILOS FEMENINOS
		FINALES ESTILOS ENTREGA DE MEDALLAS
13:55	13:30	RELEVOS LIBRES MASCULINO
		RELEVOS LIBRES FEMENINO
		RELEVOS LIBRES MIXTOS
		FINALES RELEVOS ENTREGA DE MEDALLAS

Reglamento:

- Se convoca **reunión** de los responsables de todos los centros con los jueces de natación a primera hora, **obligatoria** para poder participar.
- En categorías **Benjamín** y **Alevín** un mismo nadador sólo podrá participar en 1 prueba individual y 1 de relevos como máximo, o en 2 pruebas de relevos.
- En categoría **Infantil** un mismo nadador como máximo **sólo podrá participar en 3 pruebas, indistintamente individual o relevos.**
- En la prueba de relevos mixtos de **Infantil**, será suficiente con la representación de un/una nadador/a masculino o femenina para participar.
- Número máximo de llamadas "A CALLE" para no ser descalificado: 3.

- Salidas falsas permitidas: 1, la 2ª descalifica.
- "PREPARADOS, SILBATO" será la orden de salida.
- Los volteos a los 25 m., son libres, no tocar la pared DESCALIFICA.
- RELEVOS: si no están los 4 nadadores/as, el equipo no podrá competir.
- Obligatorio uso de GORRO.

	CROL	ESPALDA	BRAZA	ESTILOS	RELEVOS ESTILOS	RELEVOS LIBRES
BENJAMÍN	25 metros	25 metros	25 metros	50(1) metros	3 x 25(2) metros	4 x 25 metros
ALEVÍN	25 metros	25 metros	25 metros	50(1) metros	3 x 25(2) metros	4 x 25 metros
	CROL	ESPALDA	BRAZA	MARIPOSA	RELEVOS ESTILOS	RELEVOS LIBRES
INFANTIL	50 metros	50 metros	50 metros	50 metros	4 x 50(3) Metros	4 x 50 metros

ESTILOS (1): en las categorías Benjamín y Alevín, el mismo nadador nada 2 estilos **en el siguiente orden: 25 m. Crol y 25 m. Espalda.**

RELEVOS ESTILOS (2): Categorías Benjamín y Alevín, el orden de estilos es: 25 m. Espalda, 25 m. Braza, 25 m. Crol.

RELEVOS ESTILOS (3): En la categoría de Infantil el orden de estilos es: 50 m Espalda, 50 m. Braza, 50 m. Mariposa, 50 m. Crol.

Nota: Se recuerda a los profesores acompañantes que para el acceso a la piscina es obligatorio el uso de zapatillas de piscina y se recomienda ropa ligera debido a la temperatura del recinto.

18.- Pádel



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Pistas cubiertas de Pádel del Polideportivo Dehesa de Navalcarbón

Participación:

- Categorías: Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil.
- Masculina y Femenina. 1 pareja por categoría y sexo, salvo en categoría juvenil que podrán ser hasta 2 parejas por categoría y sexo.

Inscripción:

- La inscripción se realizará **en el plazo establecido para los deportes de equipo** a través del **programa COMPETIZE**. Hay que presentar los DNI antes del comienzo del partido en las categorías de cadetes y juveniles.

Reglamento:

- En fases clasificatorias se jugará 1 set (6 juegos) con punto de oro si se llega a 40 iguales. En caso de empate se decidirá con tie-break al mejor de 5 ó 7 puntos dependiendo de las necesidades en el horario de los cuadros de juego.
- Todos los juegos se disputarán con el sistema de punto decisivo o punto de oro, situación que se produce si se llega a 40 iguales, en la cual solo se disputa un punto para ganar el juego y el equipo que resta elige sobre qué jugador o jugadora se aplica el servicio. No se aplicará esta regla en los tie-break.
- El tiempo máximo de juego se reflejará en los cuadros de competición. (aprox. 30 -40 min. x partido)
- El juez árbitro podrá modificar las presentes normas si lo considerara oportuno.

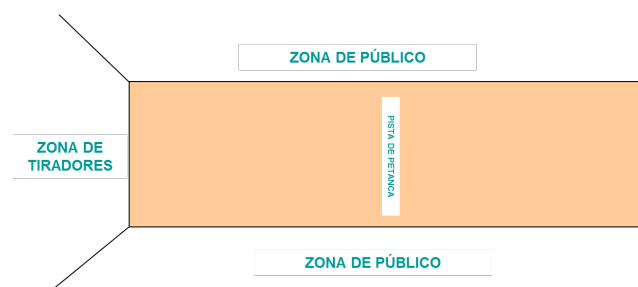
- Si una pareja gana un partido por W.O (al no presentarse el otro equipo) lo hará con el tanteo de 6-3, como figura en la normativa general de este documento.

19.- Petanca



Horario y lugar de realización:

- **El horario** será a partir de las 10:00
- **El lunes** la actividad se realizará en la media luna de la pista de atletismo
- **Martes y miércoles** se realizará en el Recinto Ferial en las pistas de petanca



Participación:

- **Por parejas.**
- Categorías Benjamín, Alevín e Infantil.
- **1 pareja de cada centro por categoría y sexo.**

Fechas de inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares.
- Los nombres y apellidos de los integrantes de cada equipo se entregarán en mano al juez árbitro, el día de competición, antes de su comienzo y en los impresos oficiales.

Sistema de competición:

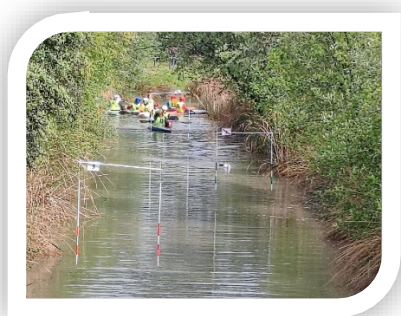
- Cada jugador dispone de 3 bolas por partida. Al comienzo de la partida se sorteará el orden de los lanzadores y el primero lanzará previamente el "bolicho" objetivo de las demás bolas.

- En cada partida los jugadores lanzarán las bolas alternativamente, ganando la partida el que coloque la bola más cerca del boliche y obteniendo 1 punto.
- En los lanzamientos se podrán golpear las bolas del contrario, las propias, e incluso el boliche, mientras éste último no salga del campo de juego, en cuyo caso se comenzaría la partida de nuevo.
- La fase clasificatoria dependerá del número de participantes, pudiéndose disputar desde una eliminatoria a 2 puntos hasta el procedimiento de liguilla. La fase final será eliminatoria.
- **Si una pareja no se presentase se le daría la partida por perdida.**

Premios:

Se entregarán medallas a las cuatro primeras parejas clasificadas de cada categoría y sexo: oro al 1º, plata al 2º y 2 bronce al 3º y 4º.

20.- Piragüismo



Horario y lugar de realización:

- Horario abierto, desde las 10:00 hasta las 13:00 horas, para facilitar la participación en otros deportes. Consultar el apartado “Desarrollo de la Prueba”.
- Embarcadero del Polideportivo de Navalcarbón.

Participación:

- Categorías: Infantil y Cadete (1º a 4º ESO)
- Prueba individual masculina y femenina.
- Máximo de 6 participantes por centro escolar y categoría. Este número podrá ampliarse en función de las inscripciones recibidas, por lo que será posible inscribir a más alumnos.

Inscripción:

- La inscripción se realizará en el plazo establecido para los deportes individuales a través del programa COMPETIZE de olimpiadas escolares.

- Los participantes deberán presentarse en el embarcadero para la asignación del material y la explicación del recorrido.

Reglamento:

1. Material e instrucciones:

- Todo el material (embarcaciones, palas, chalecos salvavidas y cascos) será facilitado por el organizador.
- Se recomienda a los participantes traer chanclas o esarpines, bañador o mallas, camiseta de licra, toalla y ropa de cambio.
- Los vestuarios del Polideportivo de Navalcarbón estarán disponibles para los deportistas.

2. Desarrollo de la prueba:

- Tras su presentación dentro del horario establecido, los participantes serán equipados y recibirán una explicación detallada del recorrido y las zonas de práctica o calentamiento antes de realizar la prueba.
- El recorrido tendrá una longitud aproximada de 200 metros con 10 puertas (verdes y rojas) numeradas y distribuidas a izquierda y derecha. Las puertas verdes serán para pasar en la dirección del recorrido, y las rojas en dirección contraria.
- El recorrido ha sido diseñado de manera que, **independientemente del nivel de experiencia de los participantes**, pueda ser completado con mayor o menor tiempo. Esto tiene como objetivo fomentar la participación no solo de los alumnos de la Escuela de Piragüismo, sino también de aquellos que no han practicado este deporte previamente.
- Se tomará el tiempo total del recorrido, penalizando con segundos adicionales los toques a las puertas según normativa oficial:
 - Cada toque a una puerta suma 2 segundos.
 - No pasar correctamente una puerta (saltársela) suma 50 segundos.

3. Clasificación:

- La clasificación se realizará según los tiempos por categorías (Infantil y Cadete) y sexo (masculino y femenino).
- **A las 13:30 horas se publicarán los resultados** en la puerta del Polideportivo de Navalcarbón.

4. Entrega de premios:

- **A las 14:00 se otorgarán medallas** a los tres primeros clasificados por cada categoría y sexo.

Protocolo adicional:

- En caso de condiciones meteorológicas adversas, la organización evaluará la seguridad del recorrido y podrá suspender o modificar la prueba según lo considere necesario.
- La organización contará con personal técnico especializado para garantizar la seguridad durante toda la actividad.

21.- Raid, Aventura por equipos



Horario y lugar de realización

- Presentación de competidores: 10:30 h.
- Explicación: 10:35 h.
- Comienzo de pruebas: 11:05 h. Fin de pruebas: 13:05 h.
- "Finca del Pilar", recinto cerrado.

Participación:

- Categoría Cadete y Juvenil.
- Pueden participar 3 alumnos/as por Centro. Son equipos MIXTOS, que deben incluir como mínimo 1 alumno del otro sexo; se permitirá 3 chicas, pero en ningún caso 3 chicos.

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopia del mismo.

Reglamento:

- Los equipos deben realizar un recorrido con mapa y brújula en el que se incluyen puntos de control de paso y varias pruebas especiales de destreza física y técnica. Cada equipo decide por dónde comenzar y acabar teniendo un tiempo limitado.

- Todas las balizas y pruebas especiales tienen una puntuación concreta.
- En las pruebas especiales (escalada, btt, tiro con arco, súper orientación) habrá técnicos especialistas que darán apoyo a los alumnos/as para la colocación de arneses, mosquetones, utilización de arcos...

IMPORTANTE: A La Finca del Pilar sólo podrán acceder los alumnos/as previamente inscritos y profesores, a nadie más se le permitirá el acceso. El incumplimiento de esta norma provocará la descalificación de los equipos implicados.

22.- Rugby 7



Horario y lugar de realización

- A partir de las 10 horas.
- Campo fútbol 7-1 (Sur) del Recinto Ferial.

Participación:

- Categorías: Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil.
- MIXTO. Los equipos estarán compuestos por un máximo de 12 y un mínimo de 7 jugadores.
- En el terreno de juego cada equipo estará formado por un mínimo de 3 jugadoras, si no fuese así podrán participar fuera de Competición.

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de los mismos.

Rugby Sevens Touch.

Adaptación del rugby siete sin contacto y sin flag.

En esta adaptación el avance de un adversario se parará cuando sea tocado con las dos manos por debajo de la cintura. De esta manera, el jugador “tocado” deberá pasar el balón a un compañero, pero podrá ponerse en juego y en apoyo del portador al instante al no tener que colocarse de nuevo un flag, lo cual es básico para mantener el concepto de dinamismo y de continuidad que caracteriza al rugby.

- **Duración de los encuentros:**

En función de los equipos inscritos se determinará el tiempo de juego.

- **¿Cómo se juega a Rugby Sevens Touch?**

El rugby siete es un deporte en el que la continuidad tiene gran importancia. Es muy activo y dinámico, y las jugadas son largas, con pocos parones.

El objetivo es avanzar o hacer avanzar a un compañero, para poder posar el balón en la línea de marca y conseguir un ensayo, por valor de 5 puntos.

Entre las reglas más características de este deporte, se encuentra el hecho de que no se puede pasar la pelota hacia adelante. Los apoyos para mantener la jugada en continuidad deben situarse en diagonal hacia atrás del portador de balón.

- **¿Cómo se detiene el avance de un jugador en Rugby Sevens Touch?**

Para detener el avance de un oponente, el defensor debe tocar con sus dos manos por debajo de la cintura del oponente. Éste podrá seguir avanzando durante 2 metros, en los cuales puede pasar el balón a un compañero y dar continuidad. Si no encuentra el apoyo, dejará el balón entre las piernas para que un compañero pueda cogerlo y seguir jugando.

- **¿Cómo se hacen los restart?**

Cuando el balón se caiga hacia delante, o se pase a un jugador que está adelantado se realizará una **melé** de 3 personas, sin empuje (por seguridad), en la que se disputará el balón por el método del talonaje.

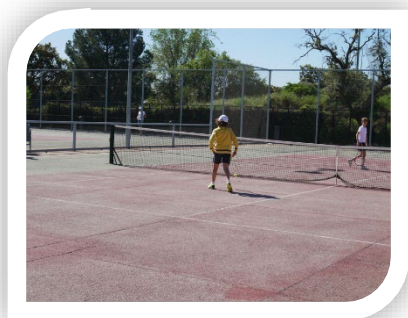
Cuando el balón sale de banda, se realizará un lanzamiento de **touche**, con 3 jugadores por equipo que disputen el balón (sin levantar a un compañero, por seguridad).

Cuando se lleven a cabo fueras de juego, u otras infracciones como “anti-juego”, se realizará el restar con un **golpe franco**.

Preguntas frecuentes:

- ¿Se puede usar el pie? Sí. Un jugador puede patear el balón en cualquier momento del juego, y sus compañeros podrán recibir ese balón aunque viaje hacia adelante. El requisito es que los compañeros del pateador estén por detrás del pateador cuando se realiza la patada.
- ¿Qué es el fuera de juego y cuándo ocurre? El fuera de juego ocurre cuando hay un tocado y el jugador pone el balón en el suelo entre las piernas para que un compañero reinicie. En estos casos, la defensa deberá recolocarse a 2 metros del jugador tocado y dejar que se realice el saque. Esto es sumamente sencillo de explicar con una sesión práctica.
- Si hay placaje o juego desleal, ¿cómo se arbitra? En esos casos, se arbitrarán con un golpe franco para el equipo que recibe la infracción. Además, el árbitro se reserva la capacidad de poder enseñar tarjeta amarilla (que conlleva una expulsión temporal de 2 minutos). En caso de que la infracción sea grave, se podrá enseñar tarjeta roja, que conlleva la expulsión definitiva del jugador.

23.- Tenis



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Pistas 3 Y 4 de tenis del Polideportivo La Dehesa de Navalcarbón

Participación:

- Las siguientes categorías individuales:
 - Alevín, infantil y cadete: 1 participante en categoría femenina y otro en masculina.
 - Juvenil: hasta 2 participantes por categoría y sexo.

Inscripción:

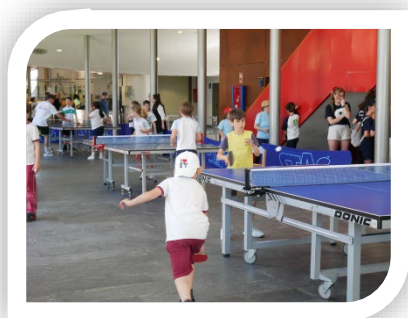
- La inscripción se realizará en el plazo establecido para los deportes individuales en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y**

juvenil se deberá presentar al juez árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participación con los DNI** o fotocopias de estos.

Reglamento:

- Se permitirá a los participantes calentar durante los 5 minutos anteriores a su primer partido.
- Se jugará un mínimo de 5 juegos dependiendo del día y del número de participantes, con punto de oro en caso de 40 iguales. El día que haya una participación menor, se podría jugar hasta 1 set de 6 juegos con punto de oro en cada juego, y tie-break en caso de empate.
- El tiempo máximo de juego se reflejará en los cuadros de competición.
- El juez árbitro podrá modificar las presentes normas si lo considera oportuno.
- Si una pareja gana un partido por W.O. (No se presenta el otro jugador) lo hará con el tanteo 6-3 como figura en la normativa general de este documento.

24.- Tenis de Mesa



Horario y lugar de realización:

A partir de las 10:00 horas. Hall del Polideportivo La Dehesa de Navalcarbón.

Participación:

- Por EQUIPOS. Todas las categorías: Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil **MIXTO EXCEPTO COLEGIOS FEMENINOS, QUE PODRÁN PARTICIPAR SÓLO CON DEPORTISTAS FEMENINOS.**
- **1 Equipo por cada centro de 3 jugadores. Un participante de los tres será de otro sexo.**

Fechas de inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías**

cadete y juvenil se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de estos.

Sistema de competición y juego:

- Se jugará un partido para conseguir 11 tantos con diferencia mínima de dos. En caso de llegar a 10-10 se continuará hasta que uno alcance dos puntos de ventaja (12-10; 13-11 o 14-12, etc.). En caso de no conseguir ganar en los 12 minutos asignados, se sorteará quien sirve el último servicio y ganará el que consiga ese punto, que es punto de oro.
- Los equipos pondrán libremente a sus jugadores en las letras A, B, C o X, Y, Z, en el impreso que al efecto les facilitara el árbitro. El orden de los partidos será A-X; B-Y; C-Z. Vencerá el equipo que llegue a 2 o más victorias. El resultado de equipo puede ser de 3-0 o 2-1, dato que puede ser tenido en cuenta en caso de empate en el grupo. El ganador obtendrá 2 puntos y el perdedor 1.
- Si un equipo no se presentase o le faltase un jugador, se le daría el partido por perdido por 3-0.
- **Servicio:** se realizará un sorteo y el ganador podrá elegir entre sacar él u obligar a que los primeros saques los efectúe el contrario.
El saque debe hacerse desde fuera de la mesa y por el fondo de esta. El fallo será punto directo para el contrario.

En caso de ser red, se repetirá el saque cuantas veces sea necesario. No es obligatorio sacar cruzado, puede hacerse a cualquier lado, largo o corto. Si da dos botes en el campo del restador, será punto perdido por este.

Cada jugador sacará 2 veces seguidas alternando el saque, excepto cuando se llegue a empate a 10 tantos, que se realizará saque alternativo.

- Se formará grupo o grupos según el nº de equipos inscritos, en caso de un solo grupo será vencedor el que obtenga más puntos. De ser varios grupos los dos primeros pasarán a rondas eliminatorias. Continuándose por el sistema del KO.
- En caso de empate en la clasificación se tendrá en cuenta el resultado entre los equipos empatados y de continuar por ser 3 o más el de puntos conseguidos en los partidos entre los implicados, como se indicaba en el apartado b).

25.- Unihockey



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Pistas 1 Y 2 de tenis del Polideportivo de la Dehesa de Navalcarbón

Participación:

- Todas las categorías: Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil.

Los equipos serán MIXTOS formados por un mínimo de 4 y un máximo de 10.

- En el terreno de juego cada equipo estará formado por un mínimo de 2 jugadoras, si no fuese así podrán participar fuera de Competición.

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de los mismos.

Reglamento:

- Juego 4x4: 3 más el portero.
- Todos juegan con porteros.
- Sistema de liga en primera fase y eliminatoria en fase final (puntos: 3 victoria, 2 empate y 1 pérdida)
- Si un equipo no se presenta en algún encuentro, se le descontará 2 puntos de la clasificación y el equipo presentado ganará el partido con el tanteo de (5-0).
- **Importante:** **Indumentaria para el portero, deberá llevar rodilleras y guantes.**
- El casco del portero será facilitado por la organización. Sólo se permite el cambio de portero en los descansos, nunca durante el transcurso de un período (excepto en caso de lesión o enfermedad).
- En fase eliminatoria/final si al finalizar el encuentro, se acaba con empate, se lanzarán una serie de 3 penaltis por equipo; de continuar el empate, se aplicaría la "muerte súbita" en los

penaltis. Ningún jugador podrá repetir lanzamiento hasta que no lo hayan hecho todos los jugadores de su equipo, incluido el portero.

- Los cambios serán ilimitados siempre y cuando en el terreno de juego permanezca la condición de equipo mixto.

Acciones permitidas:

- Dirigir la bola con los dos lados del stick.
- Parar la bola con el pie.
- Jugar con las bandas.
- Meter el palo en el área de portería si la bola está dentro, solamente si se hace sin golpear o poner en riesgo al portero.
- Pasar la bola con el pie.

Acciones Sancionables:

- Entrar en el área de portería. Está permitido atravesar esta área si el jugador no interfiere directamente en la jugada.
- Levantar el stick por encima de la rodilla, habiendo un oponente próximo (acción peligrosa).
- Parar la bola con la cabeza o la mano.
- Saltar y parar la bola.
- Jugar tumbado en el suelo, sentado o con ambas rodillas en el suelo.
- Interferir movimientos del stick de otro jugador.
- Colocar el pie o el stick entre las piernas del oponente.
- Lanzar el stick.
- Empujar, agarrar o agredir al contrario.
- Cualquier actuación que el árbitro pueda juzgar como peligrosa para la integridad de los jugadores.
- Colocar la barrera a una distancia inferior a 3 metros en un saque de falta o de banda del equipo contrario.
- Marcar gol con el pie de manera voluntaria no será válido y se sancionará como falta.

Acciones que derivan en penalti.

- Cuando un jugador defensor está en el área del portero en una situación de lanzamiento directo a portería.
- Cuando el equipo defensor comete una falta para impedir el gol (el árbitro decide qué situación será considerada como de gol).

Lanzamiento de penalti

- Todos los jugadores deben estar fuera del campo, excepto el jugador que lo ejecuta y el portero.
- La bola se saca desde el punto central tras el pitido del árbitro. El portero estará en la línea de gol al inicio del penalti. Tras el pitido, el portero puede moverse de la línea.
- El jugador que lanza el penalti puede jugar la bola un nº ilimitado de veces, pero la bola, tiene que estar en movimiento hacia delante durante todo el penalti.
- Una vez el portero toca la bola, el jugador que lanzó no puede volver a tocarla de nuevo.
- Aparte de estas reglas básicas adaptadas a la competición, los árbitros aplicarán de manera didáctica y educativa el Reglamento Oficial dispuesto por la Asociación Española de Unihockey Floorball (AEUF) con el fin de alcanzar un mayor entendimiento y conocimiento de este deporte para los participantes.

26.- Voley Playa



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Pistas de Vóley Playa del Recinto Ferial.

Antecedentes. Durante muchos años la categoría femenina se ha presentado con facilidad, pero no todos los centros conseguían presentar un equipo masculino, por lo que se permitió incluir chicas. Para regularizar esta situación las categorías serán dos:

- Femenina exclusivamente.
- **Masculina, pero ésta podrá ser mixta en todas las categorías: 4 chicos; 3 y una chica; 2 y dos chicas; y el límite está en 1 chico y 3 chicas.**

Participación:

- **Categorías:** Alevín femenina y masculina. Infantil femenina y masculina. Cadete femenina y masculina. Juvenil femenina y masculina.
- Equipos formados por **10 jugadores/as como máximo.**

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el programa **COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de los mismos.

Reglamento:

Alevín:

- Es válido recibir de dedos.
- Solamente se podrá sacar de mano baja.
- Cuando un jugador hace tres puntos seguidos de saque, es obligatoria la rotación.
- Se pitará en todos los casos la retención del balón o acompañamiento cuando es pasado de abajo a arriba.
- Se puede pasar el balón al otro campo de dedos, mano baja o golpeo.
- Se juega a 1 set de 25 puntos con diferencia de 2 o un tiempo máximo de 20 minutos. Si hay empate a 25 puntos gana el equipo que obtenga 2 puntos de ventaja con límite 30.

Infantil:

- Es válido recibir de dedos.
- Se considera falta pasar el balón al otro campo de dedos, siendo correcto el toque de golpeo o mano baja.
- Se pitará en todos los casos la retención del balón o acompañamiento cuando es pasado o tocado de abajo a arriba.
- Se juega a 1 set de 25 puntos con diferencia de 2 o un tiempo máximo de 20 minutos. Si hay empate a 25 puntos gana el equipo que obtenga 2 puntos de ventaja con límite 30.

Cadete y Juvenil:

- Las normas que se apliquen a estas categorías serán las del reglamento oficial de vóley playa. Aclaremos las más polémicas:
 - El toque de recepción de dedos es falta (aunque haya casos en la competición oficial que se permita cuando es muy limpio).
 - En pase al campo contrario debe ser de golpeo o mano baja.
 - Se considerarán como falta los dobles, los acompañamientos o las retenciones de balón.
 - Se juega a 1 set de 25 puntos con diferencia de 2 o un tiempo máximo de 20 minutos. Si hay empate a 25 puntos gana el equipo que obtenga 2 puntos de ventaja con límite 30.

	ALEVÍN		INFANTIL		CADETE		JUVENIL	
	Fem.	Masc.	Fem.	Masc.	Fem.	Masc.	Fem.	Masc.
Altura red mts.	2,12	2,12	2,12	2,18	2,18	2,36	2,24	2,43
Jugadores campo	4		4		4		4	
Dimensiones campo	6 m. x 12 m.		7 m. x 13 m.		8 m. x 16 m.		8 m. x 16 m.	
Balones	Oficial vóley playa		Oficial vóley playa		Oficial vóley playa		Oficial vóley playa	
Sets juego	1 set de 25 puntos con diferencia de 2 o un tiempo máximo de 20 minutos							
Modalidad	4x4		4x4		4x4		4x4	
Reglas comunes a todas las categorías	<ul style="list-style-type: none"> • Equipos formados por 10 jugadores como máximo. • Se darán 10 minutos máximos de cortesía. El equipo que no se presente a su hora será eliminado de la competición. • Todos los jugadores pueden atacar y bloquear. • Las sustituciones serán libres y sin límite • Para todas las categorías, si la jornada fuera soleada se cambiará de campo en la mitad del set para estar en las mismas condiciones todos los equipos (será una decisión de los árbitros). • En semifinales y finales: <ul style="list-style-type: none"> - Al llegar a 13 puntos se cambia de campo. <p>Se puede pedir un tiempo muerto de 1 minuto por equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En los partidos que no haya comparecencia del otro equipo, el ganador se llevará un tanteo de 20 puntos a favor y 10 puntos en contra. <p>Empates</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando dos o más equipos hayan empatado, se clasificarán según los siguientes criterios: 							

- Si un equipo no se ha presentado en algún encuentro, quedará por detrás del que se haya presentado a todos.
- Si siguieran empatados.
 - Cociente de tantos a favor y en contra de la clasificación general.

27.- Waterpolo



Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas, jueves y viernes.
- Piscina Cubierta del Polideportivo de la Dehesa.

Participación:

- Categorías: Cadete y Juvenil.
- Mixto. Los equipos serán mixtos (con un mínimo de tres jugadoras en el campo de juego) y estarán formados por un máximo de 10 jugadores y un mínimo de 6.
- Tiempo de juego: en función de los equipos inscritos se determinará el tiempo de juego, contando cada partido con dos tiempos y un descanso, que en principio se prevé de 10 minutos cada tiempo y 2 minutos de descanso.

Inscripción:

- La inscripción de los equipos se realizará en el plazo establecido para los deportes de equipo en el **programa COMPETIZE** de olimpiadas escolares. Recordamos que **en las categorías cadete y juvenil** se deberá presentar al árbitro, antes de comenzar el partido, la **lista de participantes con los DNI** o fotocopias de los mismos (en formato oficial de Olimpiadas).

Indumentaria:

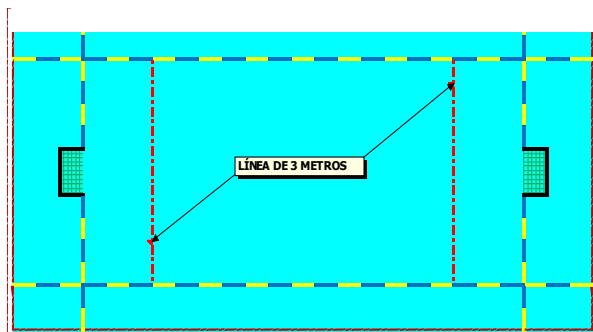
- Es obligatorio que cada equipo traiga 2 juegos de gorros iguales de piscina de 2 colores diferentes y de tonalidad clara, para poder apuntar el número del jugador o con los números

ya impresos, de esta manera se podrá distinguir a los jugadores de cada equipo, más gorro rojo para el portero.

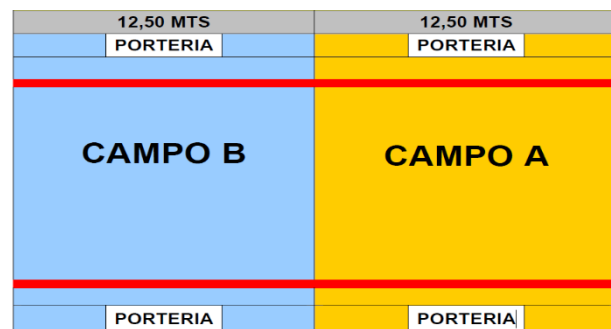
Reglamento:

- Dependiendo del número de equipos inscritos se podrá jugar en un solo campo central o dividir la piscina para conseguir dos campos de juego de 12,50m de ancho, colocándose las porterías en los laterales.

CAMPO CENTRAL



2 CAMPOS



- También dependiendo del número de equipos inscritos se podrá establecer una clasificación final en forma de liga o mediante una fase clasificatoria y una fase final.
- Sistema de liga en primera fase y eliminatoria en fase final (puntos: 3 victoria, 2 empate y 1 pérdida)
- Si un equipo no se presenta en algún encuentro, se le descontará 2 puntos de la clasificación y el equipo presentado ganará el partido con el tanteo de (5-0).
- Se dispondrá un área a 3 metros de distancia de cada portería
- En el campo deberá haber 1 portero/a y 5 jugadores/as de campo.
- Todos los jugadores tienen que participar en cada encuentro, de forma obligatoria.

FALTAS LEVES:

Serán consideradas como faltas leves las siguientes acciones:

- Coger la pelota con las dos manos. Excepto el portero.
- Nadar por encima del contrario.
- Agarrar al contrario.
- Hundir al contrario tenga o no la pelota en su poder.
- Hundir la pelota.

FALTAS GRAVES:

Serán consideradas como faltas graves las siguientes acciones:

- La agresión a un contrario.
- El insulto a un contrario o al colegiado

ACCIONES QUE DERIVAN EN PENALTI:

- Cuando se pite falta grave dentro del área de 3 metros.
- Cuando se cometa falta leve dentro del área de 3 metros sobre el jugador que ejecuta un lanzamiento a portería.
- Cuando algún jugador toque deliberadamente la portería, la agarre o la desplace, aunque sea la suya.
- Cuando se produzca una agresión independientemente del lugar del campo o de la posesión de la pelota.

OTRAS REGLAS GENERALES:

- No existirá tiempo de posesión de la pelota.
- Se puede marcar gol con cualquier parte del cuerpo, excepto con el puño.
- Tras un gol cada equipo tiene que estar situado en su campo.
- Los cambios serán libres respetando el número de jugadores en campo y con previo aviso al árbitro.
- Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de un minuto en cada parte, previa solicitud al árbitro, que será concedido automáticamente cuando el balón se encuentre en poder de su equipo.
- Al concluir el tiempo muerto, el portero del equipo solicitante del tiempo muerto pondrá el balón en juego.
- Solamente se señalará córner cuando el balón sea rechazado por el portero ante un lanzamiento o cuando un defensor lance deliberadamente el balón fuera del campo.
- Los jugadores no podrán acceder al campo de juego con objetos peligrosos (colgantes, brazaletes, relojes, anillos, etc...)
- Los árbitros de forma pedagógica podrán aplicar, previa explicación a los jugadores y entrenador, otras normas contempladas en el reglamento oficial de waterpolo como sanciones y exclusiones temporales.

Anexo 1

Sobre los alumnos de la categoría juvenil que sobrepasan la edad.

El tema de los alumnos/as que se encuentran estudiando los últimos cursos académicos, pero que por diversas razones cuentan con más edad de la específica para competir en las olimpiadas escolares de las Rozas, es un asunto muy complejo que consideramos tiene

difícil solución por nuestra parte y que, sin embargo, más viable por parte de cada centro escolar. Hace años, cuando en relación con este tema había cierta flexibilidad por parte de la organización de olimpiadas, respecto a la edad de participación, y se disputaba un partido individual o por equipos ganando el equipo o competidor donde había participado un alumno/a de más edad que el resto, es fácil suponer, que era un tema recurrente de quejas y reclamaciones. Fue por eso que fuimos ajustando cada vez más y aplicando normas en relación a la edad, curso, etc. en las categorías de cadetes y juveniles.

En el último año, nos hemos encontrado, ciertamente muy pocos casos, con padres o madres que demandan que estos alumnos puedan participar de alguna forma. Nosotros hemos tenido en consideración esta cuestión y pensamos que la opción más adecuada es que los colegios con secundaria e institutos asignen a estos jóvenes tareas como responsables o ayudantes de profesores o entrenadores en diversos cometidos que requieren las olimpiadas como desplazamientos de un área de juego a otro, o de la Dehesa de Navalcarbón al Recinto Ferial, o ejerciendo de entrenadores de algunos equipos o parejas o, incluso, de los que participan en la modalidad individual para darles apoyo, etc., etc.

En definitiva, nosotros **no admitiremos la participación, en competición, a alumnos/as cuya fecha de nacimiento sea del año 2006** o mayores (2005, etc.), pues excede nuestras posibilidades. Nuestro compromiso solo alcanza hasta aquellos participantes cuya edad de nacimiento límite sea del 2007, en esta edición de las olimpiadas. Sin embargo, animamos a que los centros educativos realicen un esfuerzo y consigan dar salida a estos jóvenes asignándoles tareas, incluso como responsables de alumnos de categorías inferiores a la de sus compañeros de estudio.

Esa es nuestra propuesta y nos gustaría que los escasos alumnos que tienen ese interés no quedaran sin poder dar ese servicio debido a que el centro no haya buscado suficientemente una solución.