



CURSO 2023-2024

PROGRAMACIÓN DE JUEGOS ESCOLARES



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

Organiza:

DIPUTACION DE VALLADOLID
Servicio de Deportes y Juventud





De conformidad con lo dispuesto en el artículo 13 del Reglamento (UE) 2016/679 del parlamento Europeo y el Consejo, de 27 de abril de 2016 y con el artículo 11 de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, la Diputación Provincial de Valladolid como responsable del tratamiento le informa, que los datos facilitados así como la documentación que pudiera ser aportada, serán tratados con la finalidad de tramitar la gestión de su inscripción y participación en la campaña de Juegos Escolares, Curso 2023-2024. Así mismo, siempre que previamente se hubiese otorgado consentimiento para ello, la Diputación de Valladolid procederá al tratamiento de las imágenes captadas durante la campaña, con el objeto de dar publicidad a las actividades desarrolladas.

La licitud del tratamiento se basa en el artículo 6.1.e) del RGPD: Cumplimiento de una misión realizada en interés público o en el ejercicio de poderes públicos de conformidad con:

- Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases de Régimen local
- Ley 3/2019, de 25 de febrero, de la Actividad Físico-Deportiva de Castilla y León y Orden de 15 de febrero de 1.991 de la entonces Consejería de Cultura y Bienestar Social por la que se regulan las Escuelas Deportivas.

La legitimidad para el tratamiento y difusión de su imagen se basa en el artículo 6.1.a) a la del RGPD: consentimiento otorgado para la realización del tratamiento.

Se puede retirar el consentimiento otorgado para el tratamiento de tus datos en cualquier momento, mediante una notificación adecuada a la Diputación de Valladolid, en los medios puestos a disposición en el presente documento.

Se pueden ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición y limitación del tratamiento, así como otros derechos cuando proceda mediante escrito (según modelo normalizado que podrá encontrar en la web de la diputación de Valladolid, apartado política de privacidad) dirigido a la Diputación Provincial de Valladolid, calle Angustias 44, (47003) Valladolid, o a través de la Sede electrónica:

<https://www.sede.diputaciondevalladolid.es/>

Si en el ejercicio de los Derechos no ha sido debidamente atendido podrá presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos. Sede electrónica:

<https://sedeagpd.gob.es/sede-electronica-web/>

Por lo que respecta a todas las cuestiones relativas al tratamiento de sus datos personales los interesados podrán ponerse en contacto con la Diputación Provincial de Valladolid a través de la siguiente dirección de correo electrónico: dpd@dipvalladolid.es

Índice

PROGRAMACIÓN DE JUEGOS ESCOLARES CURSO 2023-2024

1. DEPORTE ESCOLAR

- 1.1. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN
- 1.2. REGLAMENTOS TÉCNICOS ADAPTADOS
- 1.3. REGLAMENTO DISCIPLINARIO.

RESOLUCIÓN de 20 de octubre de 1994, de la Dirección General de Deportes y Juventud, sobre las Normas de Disciplina Deportiva Escolar de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

2. PROGRAMA DE DEPORTE DIVERTIDO

- 2.1. PROGRAMA "CHIKUITÍN"

3. PROGRAMA DE DEPORTE EN EL AULA

- 3.1. AULA DE JUEGOS TRADICIONALES
- 3.2. PROGRAMA DE BALONMANO
- 3.3. PROGRAMA DE INICIACIÓN AL PÁDEL
- 3.4. PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA ESGRIMA
- 3.5. PROGRAMA PARA LA PROMOCIÓN DEL RUGBY
- 3.6. PROGRAMA "DEPORTE Y MUJER
- 3.7. HÁBITOS SALUDABLES

4. PROGRAMA DE PISCINAS

- 4.1. APRENDIENDO A NADAR
- 4.2. ESCUELA DE INICIACIÓN AL SALVAMENTO y SOCORRISMO

5. PROGRAMA DE DEPORTE y VALORES

- 5.1. EL PAPEL DE LOS PADRES EN EL DEPORTE DE SUS HIJOS

6. CAMPUS DE TECNIFICACIÓN

7. PROGRAMA DE CONCURSOS

- XVII CONCURSO DE FOTOGRAFÍA "JUEGOS ESCOLARES"

8. PROGRAMA JUEGO LIMPIO

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es



PROGRAMAS DE JUEGOS ESCOLARES



PROGRAMA DE DEPORTE ESCOLAR

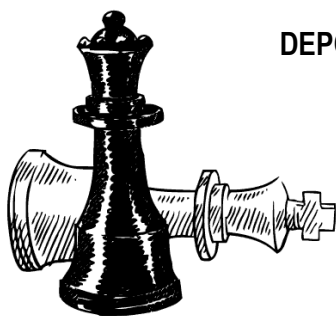
1.1. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

En la Provincia de Valladolid, los deportes convocados para el curso académico 2023-2024, son los siguientes:

DEPORTES COLECTIVOS

FÚTBOL-SALA
BALONCESTO
BALONMANO
HOCKEY LÍNEA



DEPORTES INDIVIDUALES

AJEDREZ
SALVAMENTO Y SOCORRISMO
GIMNASIA RÍTMICA
ORIENTACIÓN
PATINAJE DE VELOCIDAD
PATINAJE ARTÍSTICO
DEPORTES AUTÓCTONOS



ATLETISMO
BÁDMINTON
PÁDEL

2. PARTICIPACIÓN

Para adquirir la condición de participante deberán cumplirse todos los requisitos de la Organización:

- . Conocer y aceptar la normativa vigente.
- . Cumplimentar y presentar la documentación exigida.
- . Estar al corriente de pago en las cuotas de participación de ejercicios anteriores.

Podrán participar en los Juegos Escolares todos aquellos jóvenes que lo deseen siempre que la inscripción se efectúe de forma colectiva, fundamentalmente, a través de los Centros Escolares, Entidades Locales, Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos y Entidades Deportivas, estas últimas debidamente registradas y con una autorización expresa de la Comisión Provincial Coordinadora, mediante la presentación del Boletín de Inscripción debidamente cumplimentado y firmado.

Será obligatorio el nombramiento de un **“Delegado de Deportes”** en cada Centro Escolar, Entidad Local y/o Entidad Deportiva participante, cuya función principal será la comunicación con el Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid.

La inscripción en los Juegos Escolares supone la lectura y aceptación de toda la Normativa vigente, a fin de asegurar el conocimiento y posterior cumplimiento por parte de cada deportista, entrenador o delegado.

Todos los participantes deberán cumplir la presente normativa, tanto dentro como fuera del terreno de Juego, siendo en todo caso motivo de sanción cualquier incidente antideportivo, pudiéndose llegar a la retirada de la Competición.

3. INSCRIPCIONES

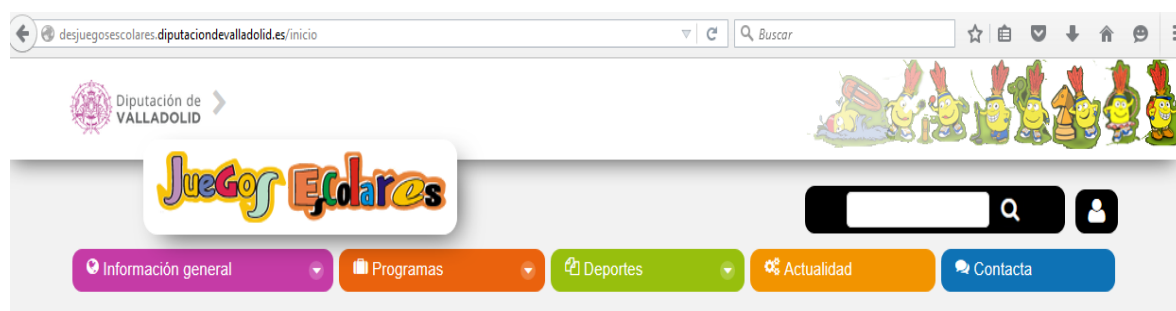
La Inscripción para participar en el programa de Deporte Escolar será el Boletín de Inscripción, **ANEXO 1**, disponible en la presente normativa y en la Web de Juegos Escolares: www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

El Boletín de Inscripción, ANEXO 1, de carácter imprescindible y obligatorio para poder participar, **deberá presentarse debidamente cumplimentado en el Registro General de la Diputación de Valladolid** (C/Ramón y Cajal nº5), o por cualquiera de los medios previstos en el art. 38.4 de la Ley 30/92, **hasta las 14:00 horas del día 20 de octubre de 2023.**

También podrá presentarse vía telemática en la ventanilla virtual de la Diputación de Valladolid (<http://www.ventanilla.diputaciondevalladolid.es>)

4. DOCUMENTACIÓN

Toda la documentación e información estará disponible en la nueva página web de Juegos Escolares: www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es



A partir de la entrega del Boletín de Inscripción, ANEXO I, la inscripción de equipos, jugadores y Entrenador, imprescindible y obligatoria para todos los equipos y participantes, se tendrá que realizar a través de la nueva página web utilizando la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores, conforme las siguientes normas:

4.1. DOCUMENTACIÓN INDIVIDUAL y COLECTIVA

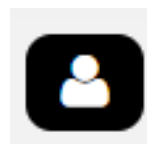
Para poder participar todos los Jugadores, Delegados y Entrenadores tendrán que estar inscritos obligatoriamente en el PROGRAMA DEBA creado por la Junta de Castilla y León. La inscripción se realizará obligatoriamente a través de la Página Web y Aplicación informática de la Diputación de Valladolid, accesible desde internet, quien tramitará vuestros datos y gestionará todos los equipos del Deporte Escolar.

Los pasos a seguir para la tramitación son muy sencillos

1. Acceder a la aplicación, GESTIÓN DE EQUIPOS Y JUGADORES de la Diputación de Valladolid a través de la página de Juegos Escolares, bien en <http://www.juegos Escolares.es>, o bien en <http://www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es>



Botón de Acceso



www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

Para acceder se le solicitará que introduzca su Login y Password

Una vez autenticado entrará en la zona de gestión desde la que podrá gestionar los datos de los equipos de su Centro.

1.- En el menú **[Centro]** compruebe que todos los **Datos del Centro** son correctos y completa los que faltan.

2.- Comprueba todos los datos correspondientes a **Delegado de Deportes***.

* Si el Delegado de Deportes no corresponde y/o hay que modificarle hay que enviar un Correo electrónico a soportetic@dipvalladolid.es solicitando la documentación necesaria:

1. SOLICITUD DE ALTA / BAJA / MODIFICACIÓN DE ACCESO DE PORTALES
2. RECIBO DE CREDENCIALES

3- En el menú **[Jugadores]** revisa y añade a todos los jugadores del centro una sola vez, aunque participen en varios equipos, no olvides ningún dato de carácter Obligatorio.

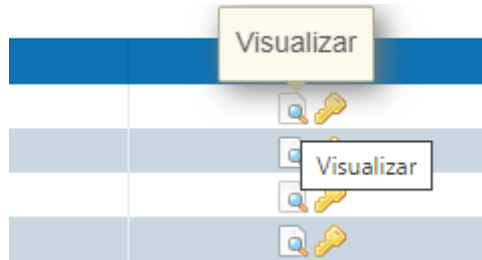
NOVEDAD

Se ha implementado en la Aplicación de Juegos Escolares la Impresión de Licencias Deportivas, con el fin de que cada Centro participante Imprima las suyas, una vez se confirme el equipo

Pasos a seguir:

1. En el Apartado de **Jugadores** tendréis que subir una Foto Carnet, con fondo blanco y actualizada. (No sirven las de cuerpo entero)
2. Una vez subidas todas las Fotos tendréis que entrar en el Apartado de **Equipos**

www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es



Hacer “Clic” en el Apartado visualizar, (La llave sólo sirve para abrir el Equipo y modificar e introducir más Jugadores)

Y os aparecen dos opciones:

- Imprimir ficha del equipo
- Imprimir carnet de jugadores

- a. Imprimir ficha del Equipo, aunque el Documento válido a presentar es el Certificado del DEBA
- b. Imprimir **Carnet de Jugadores**, donde os van a salir en un “pdf” todos los Carnet de los jugadores dados de alta en ese Equipo. Procurar imprimirlos en un papel un poco más duro y si queréis los Cortáis y Plasticáis o los lleváis en Folio

Muy Importante: el número de la Tarjeta de la Seguridad Social para los asegurados “INSS” y prestador “SACYL” deberá contener 4 letras y 12 dígitos en las tarjetas antiguas y “CYL” y 10 dígitos en las nuevas tarjetas.



4.- En el menú **[Entrenadores]** añade a todos los Entrenadores y Delegados del centro una sola vez, aunque figuren en varios equipos, no olvides ningún dato de carácter Obligatorio.

Muy Importante y Obligatorio actualizar la titulación de los Entrenadores y Delegados. Este paso es imprescindible para que no de Error en el Programa DEBA. **NO OLVIDAR**

Ficha de la participación

Datos del participante

* DNI/NIE 20200929Y	* Nombre Yerai	* 1er Apellido Yborra	2do Apellido	* F. Nacimiento 29/09/2000	* Sexo Masculin	* Discapacitado No
* Tipo de vía Alquería	* Nombre de la vía Alquit	Número	Escalera	Piso	Letra	* Provincia Ávila
* Localidad CABAÑAS	Teléfono	* Asegurador MUFACE	* Prestador ADESLAS	* Tarjeta asdf	* C.P. 05123	

Titulación (rellenar en caso de que tipo de participación sea Técnico)
 Seleccionar:
 Certificado del Ciclo Inicial del Grado Medio del título de Técnico Deportivo de la modalidad o especialidad correspondiente
 Certificados de profesionalidad de la familia de actividades físicas y deportivas
 Disposición transitoria Primera Ley 3/2019. Ejercicio profesional sin la cualificación requerida en la ley
 Grado en Educación Primaria que incluya una mención en Educación Física o Diplomatura en Magisterio equivalente
 Grado o licenciatura en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
 Profesor de Educación Física
 Técnico Deportivo de la modalidad y especialidad deportiva correspondiente
 Técnico Deportivo Superior de la modalidad y especialidad deportiva correspondiente
 Técnico en Conducción de Actividades Físico-Deportivas, en el itinerario a caballo podrá ejercerse por quien ostente el título de Técnico en Actividades Ecuestres
 Técnico Superior en Animación de Actividades Físicas y Deportivas
 * Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva

Registro: [1/1]

Nota: por defecto aparece en todos Técnico Superior de Enseñanza y Animación Sociodeportiva. Aseguraros de cambiarla y no olvidéis **Actualizar**, de no ser así dará Error y no se podrá tramitar el equipo

5.- Da de alta los equipos en el menú **[Equipos]** y asigne a cada equipo los jugadores, entrenadores y delegados que lo componen. Una vez **Confirmados** los equipos la Diputación de Valladolid tramita telemáticamente el alta del equipo a la Junta de Castilla y León quien envía al Delegado de Deportes un Correo Electrónico donde se confirma la tramitación y un enlace para ver e imprimir los Certificados de los equipos tramitados.



Muy Importante y Obligatorio: en la ficha del equipo, hay que indicar también un tipo de actividad. Compatible con los indicados en el proyecto.



Datos del equipo

* Nombre

* Deporte: Seleccionar ...

* Categoría: Seleccionar ...

* Sexo: Seleccionar ...

* Estado: Nuevo o en edición

* Actividad:

- Competición deportiva
- Selección ...
- Competición deportiva
- Actividades de formación
- Campus
- Concentraciones
- Encuentros
- Jornadas

* campos obligatorios

Cancelar Guardar

Los equipos deberán inscribirse en plazo y forma con al menos el número mínimo de integrantes, según figura en el cuadro y resumen de los reglamentos técnicos adaptados, que seguidamente aparece, pudiéndose completar las listas de sus equipos y participantes en cualquier momento, pero **siempre antes del día 28 de febrero de 2024**

No se realizarán Equipos "Bis" ya que la aplicación permite la posibilidad de incorporar jugadores a los equipos una vez confirmados. Para ello, hay que ir al equipo confirmado y en acciones "clicar" sobre el símbolo de la llave. Entonces, el Equipo se abrirá, incorporaremos los jugadores y volveremos a confirmar para ser nuevamente tramitado. De esta manera, cuando se impriman los Certificados de los equipos en el Programa DEBA de la Junta de Castilla y León aparecerán ya todos los jugadores tramitados

El documento será imprescindible para poder disputar las competiciones.

- Cada centro participante ha de tener un **Delegado de Deportes*** que tendrá que ser Técnico de Deporte y/o Responsable Municipal, nunca los Entrenadores y/o Monitores de los diferentes equipos (Únicamente existirá un Delegado de Deportes por Centro participante). Muy importante que todos los datos estén completos, no olvidar el **Correo Electrónico** ya que la Junta de Castilla y León enviará el comunicado de la tramitación de todos los equipos.
- En la base de datos aparecerán los jugadores inscritos en años anteriores, únicamente se tendrán que **revisar, completar** todos los datos incompletos y **añadir** a los nuevos jugadores.
- Los datos reflejados de todos los integrantes, (jugadores, entrenadores y delegados), y que figuren en los equipos: nombre y dos apellidos, documento nacional de identidad, dirección, teléfono, fecha de nacimiento, organismo asegurador y código de identificación de la Tarjeta Sanitaria, tendrán que ser veraces y nunca inventados o puestos al azar ya que el programa los detecta e impide su tramitación telemática.

2. Una vez confirmados los equipos acceder al PROGRAMA DEBA, apartado de **MONITORES**, de la Junta de Castilla y León <https://servicios.jcyl.es/deb2/> para imprimir el **Certificado del Equipo** con todos los jugadores, entrenadores y Delegados.



- El Certificado expedido a través del PROGRAMA DEBA será imprescindible y necesario para poder disputar los partidos.
- Para todos aquellos Centros Escolares, Clubes y/o Municipios que no dispongan de Internet, la Diputación de Valladolid pondrá a su disposición un ordenador que estará en el Servicio de Deportes, Calle Ramón y Cajal, nº5, de Valladolid, donde los Delegados de Deportes podrán realizar de forma presencial la inscripción de jugadores y la gestión de sus equipos, con cita previa.

Nota: en caso de dudas consultar el Manual de Usuario publicado en la web de Juegos Escolares, apartado **Área de Descargas**

<http://www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es>

Las Licencias Deportivas serán imprescindibles y obligatorias para todos los jugadores y Entrenadores, por tanto, todos aquellos equipos que no posean la documentación completa, Certificado del PROGRAMA DEBA y las Licencias Deportivas de todos sus jugadores, no podrán comenzar la Competición.

Los Municipios, Centros Escolares y Clubes que no presenten la documentación exigida antes del comienzo de la Competición no podrán participar en los Juegos Escolares 2023-2024



www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

5. SEGURO MÉDICO DEPORTIVO

1. Para la participación en los Juegos Escolares del Programa de Deporte en Edad Escolar, las entidades locales organizadoras comunicarán al Servicio Territorial de Cultura, Turismo y Deporte de la provincia en la que estén situadas las entidades a las que se refiere el Apartado tercero de este anexo, utilizando para ello el correspondiente formulario, la relación de los deportistas, monitores, entrenadores y delegados que participan en cada una de las actividades o competiciones deportivas, en las fases municipales y provinciales de los Juegos Escolares.

La comunicación de los deportistas, monitores, entrenadores y delegados determina la expedición de la Licencia Deportiva Escolar por la Dirección General de Deportes, que acredita para la práctica de las actividades y competiciones deportivas dentro del Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León y la sujeción a su régimen disciplinario.

A estos efectos, tendrán consideración de participantes, los árbitros, jueces y auxiliares de mesa que participan en cada una de las actividades o competiciones deportivas, en las fases municipales y provinciales de los Juegos Escolares. Las entidades locales organizadoras comunicarán al Servicio Territorial de Cultura, Turismo y Deporte de la provincia en la que estén situadas las entidades a las que se refiere el citado Apartado tercero, utilizando para ello el correspondiente formulario, la relación de árbitros, jueces y auxiliares de mesa que participan en cada una de las modalidades deportivas, en las fases municipales y provinciales de los Juegos Escolares.

El plazo para la presentación de la comunicación será desde el día de comienzo de los Juegos Escolares hasta el día de finalización de los mismos.

Los Juegos Escolares, a los efectos de la participación de los equipos y de los deportistas, se podrán realizar desde 1 de septiembre de 2023 al 31 de agosto de 2024, referido este período, al inicio y finalización de cada una de las actividades incluidas en los Juegos Escolares, incluyéndose en todo caso, los entrenamientos y las competiciones.

2. La Dirección General de Deportes comunicará a las entidades locales organizadoras el procedimiento protocolario para la asistencia sanitaria y cobertura del riesgo de accidente deportivo.

3. Será responsabilidad de dichas entidades locales organizadoras dar a conocer a todos los deportistas y equipos de los centros escolares, ayuntamientos y entidades que participen en los Juegos Escolares el citado procedimiento protocolario.

4. Los centros escolares, asociaciones de padres de alumnos inscritas en el Censo de Asociaciones de Padres de alumnos, municipios de menos de 20 000 habitantes, clubes y secciones deportivas u otras entidades participantes, delegados, monitores y entrenadores, son responsables de cumplir las previsiones del procedimiento protocolario para la asistencia sanitaria.

5. La Dirección General de Deportes, cuando se trate de fases autonómicas y las entidades locales organizadoras, cuando se trate de fases locales, podrán requerir en cualquier momento, para cada una de las modalidades deportivas, la acreditación del cumplimiento de estas previsiones.

La no acreditación de su cumplimiento podrá dar lugar a la exclusión de los Juegos Escolares de las entidades o equipos participantes por resolución de la persona titular de la Dirección General de Deportes o del órgano competente de la correspondiente entidad local organizadora, previa audiencia a los interesados, y siempre que se prevea en las normas reguladoras de las competiciones y en el procedimiento protocolario.

6. Corresponde a los Servicios Territoriales de Cultura, Turismo y Deporte, de conformidad con el procedimiento protocolario para la asistencia sanitaria y cobertura del riesgo de accidente deportivo, tramitar los siniestros que en materia de cobertura del riesgo de accidente deportivo se produzcan.

La Diputación de Valladolid comunicará a todos los centros participantes el procedimiento protocolario para la Asistencia Sanitaria y las Coberturas del riesgo de Accidente Deportivo una vez se notifiquen a través de las sucesivas instrucciones que a tal efecto se dicten por la Dirección General de Deportes de la Junta de Castilla y León. Toda la información estará disponible en la Web de Juegos Escolares: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>

6. REGLAMENTACIÓN

La Reglamentación que rige los Juegos Escolares en la Provincia, es la presente normativa, y su cumplimiento es seguido por el Comité de Disciplina de los Juegos Escolares, todo ello de acuerdo con la **Orden CYT/975/2023, de 28 de julio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2023-2024**; así como las sucesivas instrucciones que a tal efecto se dicten por la Dirección General de Deportes.

El Reglamento Técnico aplicado en cada deporte es el marcado por las Federaciones deportivas correspondiente, excepto aquellas prescripciones específicas que se pueden dar a conocer por la Organización, en la presente normativa o en sucesivos boletines informativos.

6.1. JUGADORES y ENTRENADORES

La inscripción de deportistas, delegados y **Técnicos*** tanto en deportes colectivos como en deportes individuales se realizará a través de la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores de la página web: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>, como fecha límite hasta el día **28 de febrero de 2024**.

Todos los jugadores y Entrenadores deberán presentar la Licencia Deportiva Escolar antes de comenzar los partidos, excepcionalmente el original del D.N.I, no pudiendo jugar con ninguna otra acreditación.

(Ocasionalmente el Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid podrá autorizar a un jugador ó entrenador/delegado, su participación durante el tiempo de tramitación de la correspondiente Licencia Deportiva Escolar).

* A estos efectos, tendrán consideración de Técnicos, los árbitros, jueces y auxiliares de mesa que participan en cada una de las Actividades o competiciones deportivas, ... conforme se establece en el Artículo 11.1 de la Orden CYT/975/2023, de 28 de julio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2023-2024

6.2. CATEGORIAS

Se convocan las siguientes categorías para el curso 2023-2024:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2016, 2017 y 2018
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2014 y 2015
ALEVÍN:	nacidos en los años 2012 y 2013
INFANTIL:	nacidos en los años 2010 y 2011
CADETE:	nacidos en los años 2008 y 2009
JUVENIL:	nacidos en los años 2005, 2006 y 2007

Conforme al Artículo 5.3 de la Orden CYT/975/2023, de 28 de julio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2023-2024, Cuando no resulte posible formar equipos y competiciones en determinados deportes por falta de participantes en una categoría, se podrán incorporar a la misma deportistas nacidos en los dos años inmediatamente posteriores de la correspondiente categoría y cuando sean categorías mixtas o masculinas se podrán incorporar a la misma niñas nacidas en un año inmediatamente anterior de la correspondiente categoría, previa autorización de la Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares correspondiente. **No se permite la participación de jugadores de una categoría superior en una inferior.**

A tal efecto, cada jugador/a presentará una autorización en el Centro Escolar, Entidad Local y/o Entidad Deportiva firmada por el padre, madre y/o tutor haciendo constar que consiente que su hijo/a juegue en una categoría superior a la que por su edad le corresponde.

Los equipos que se inscriban en la competición del Deporte Escolar tendrán que obedecer a las siguientes normas:

- **Categoría Prebenjamín*:** se compone de jugadores tanto masculinos como femeninos
- **Categoría Benjamín Mixta*:** se compone de jugadores tanto masculinos como femeninos.
- **Categorías Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil Femenino:** únicamente podrá haber presencia femenina.
- **Categorías Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil Masculino:** se permite la presencia de jugadores tanto masculinos como femeninos.
- **Categoría Alevín Mixto:** Se convoca en Deportes Colectivos en las modalidades de Baloncesto y Balonmano. En Baloncesto, en esta categoría, tendrá que haber obligatoriamente presencia femenina en todos los periodos, además se tendrá que dar cumplimiento a la normativa y Reglas de Juegos de Minibasket.

(Nota)*. En la modalidad de Atletismo no existe la competición Mixta y la tramitación de los participantes y su participación en el Programa diferenciará Masculino y Femenino

Los jugadores únicamente podrán participar con un equipo y en una categoría, bien en el equipo que por edad les corresponda bien en la categoría inmediatamente superior, y siempre en el equipo y categoría inscrito y tramitado en el Programa DEBA.

6.3. EQUIPOS

Los equipos deberán inscribirse en plazo y forma con al menos el número mínimo de integrantes, según figura en el cuadro y resumen de los reglamentos técnicos adaptados, que seguidamente aparece, pudiéndose completar las listas de sus equipos y participantes en cualquier momento, pero **siempre antes del día 28 de febrero de 2024**

Deportes	Jugadores		Prebenjamín 2016-2017 y 2018	Benjamín 2014-2015	Alevín (2012-2013)			Infantil (2010-2011)			Cadete (2008-2009)			Juvenil (2005-2006 y 2007)		
	Mín.	Máx.			Mas	Fem	Mix	Mas	Fem	Mix	Mas	Fem	Mix	Mas	Fem	Mix
AJEDREZ	3*		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ATLETISMO (1)	1		✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗
BÁDMINTON	2*		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
BALONCESTO	8	15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗
BALONMANO	8	16	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
DEPORTES AUTÓCTONOS	2	4	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
FÚTBOL-SALA	6	12	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GIMNASIA RÍTMICA (2)	1		✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗
HOCKEY LÍNEA	3	12	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
ORIENTACIÓN	3*		✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗
PÁDEL	1	6	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
PATINAJE ARTÍSTICO	3	6	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓
PATINAJE DE VELOCIDAD	3		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SALVAMENTO Y SOCORRISMO	1		✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗

* Se podrán hacer inscripciones desde 1 participante, aunque para puntuar por equipos, se requiere el número mínimo expresado en la columna correspondiente al "Número de Participantes".

- (1) Las Categorías en la Modalidad de Atletismo serán las publicadas en la Orden del Deporte Escolar para el Curso 2023-2024 y todas las categorías, sin excepción, serán masculinas o femeninas. No existe la competición mixta.
- (2) En Gimnasia Rítmica el número de participantes se establecerá en las Bases de Competición.

No obstante, nadie podrá participar en una modalidad deportiva sin estar inscrito y tener tramitada la documentación necesaria y estar dado de alta en el Programa DEBA de la Junta de Castilla y León a través de la página web de los Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid

En el caso de que un municipio presente varios equipos en un mismo deporte y categoría, se deberá inscribirlos con el nombre del Centro Escolar y/o Municipio o Entidad Deportiva seguido de un elemento diferenciador que los distinga entre sí: "A", "B", "C", ... y/o con un nombre comercial que los identifique en caso de pertenecer a un Club Deportivo

No se realizarán Equipos "Bis" ya que la aplicación permite la posibilidad de incorporar jugadores a los equipos una vez confirmados. Para ello, hay que ir al equipo confirmado y en acciones "clicar" sobre el símbolo de la llave. Entonces, el Equipo se abrirá, incorporaremos los jugadores y volveremos a confirmar para ser nuevamente tramitado. De esta manera, cuando se impriman los Certificados de los equipos en el Programa DEBA de la Junta de Castilla y León aparecerán ya todos los jugadores tramitados

Confirmado	Acciones
sí	

6.4. PUNTUALIDAD

Los partidos deberán comenzar con la máxima puntualidad posible. El árbitro está autorizado a cerrar acta 15 minutos después de la hora oficial de comienzo del partido.

6.5. ENTRENADOR Y DELEGADO

Cada equipo debe disponer al menos de un entrenador/a.

Será imprescindible y obligatorio que todos los Municipios y Entidades Deportivas acrediten la titulación correspondiente de sus entrenadores para poder dirigir equipos del Deporte Escolar en todas las modalidades deportivas que inscriban.

El Art. 3.7 de la Orden CYT/975/2023, de 28 de julio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2023-2024 establece que la edad de Técnicos, Entrenadores y delegados participantes en el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León deberán tener cumplidos los **18 años de edad** y no haber sido condenado por sentencia firme por algún delito contra la libertad e indemnidad sexual, o trata de seres humanos, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor.

No obstante, los Entrenadores, y **solo los Entrenadores**, podrán tener una edad nunca inferior a **16 años de edad** y solamente para las competiciones y fases locales, no así para los Campeonatos en Edad Escolar de Castilla y León

Será responsabilidad de las entidades participantes (Entidades Locales, Entidades Deportivas y Asociaciones de madres y Padres de Alumnos) antes del inicio de la correspondiente actividad deportiva, exigir a sus técnicos y delegados la certificación negativa del Registro Central de delinquentes sexuales de la persona propuesta de acuerdo con lo dispuesto en la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, emitida dentro del plazo de presentación de solicitudes.

6.6. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

La Competición se desarrollará, siempre que sea posible, por proximidad, en las Zonas que tradicionalmente estaban establecidas: Comarca de Medina, Tierra de Campos, Zona de Cercanías, Zona Duero y Tierra de Pinares, y siempre que el número de equipos en deportes Colectivos inscritos sea igual o superior a CINCO, caso contrario, se establecerán Ligas Provinciales.

Las Zonas establecidas no podrán realizar Calendarios de Competición con equipos de diferentes categorías y/o sexos, siempre que el número de equipos inscritos sea inferior a Cinco, teniendo que jugar obligatoriamente en la Liga Provincial. Si los equipos se negaran a disputar estas Ligas Provinciales se quedarían sin competición pudiendo realizar otras actividades alternativas más lúdicas y recreativas.

6.7. ARBITRAJES

Los árbitros serán designados y contratados por la organización del Deporte Escolar.

Cuando no se presente el árbitro de un encuentro deberán ponerse de acuerdo los equipos contendientes para que alguno de los presentes asuma esta función, levantando un Acta que firmarán y que entregarán en el Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid hasta las 12'00 horas del martes posterior a la fecha oficial, teniendo validez a todos los efectos.

En el caso contrario, se sancionará al equipo que se niegue a adoptar esta medida, con la pérdida del encuentro por el resultado mínimo.

En el supuesto caso de que no se pongan de acuerdo y el partido se quede sin celebrar, se les dará el partido por perdido a ambos, descontándoseles un punto de la clasificación.

La responsabilidad de un árbitro no concluye al terminar el encuentro, teniendo la obligación sobre cualquier anomalía fuera del terreno de juego en la que intervengan los equipos contendientes.

El árbitro podrá adjuntar al Acta un anexo firmado por él, que remitirá con la misma al Comité de Competición. Los equipos afectados podrán dirigirse a la organización con el fin de conocer el contenido de dicho anexo.

En caso de que las inclemencias meteorológicas obligaran a la suspensión de partidos, este deberá realizarse cerrando Acta partido a partido a la hora prevista para cada encuentro, no pudiendo el árbitro suspender toda la jornada desde el primer partido no jugado.

6.8. SERVICIO DE TRANSPORTE

La Diputación de Valladolid facilitará el transporte para aquellos equipos que el Municipio, y/o Centro participante solicite, a través del Boletín de Inscripción ANEXO I, el resto de los equipos se desplazarán por su cuenta a disputar los partidos.

La solicitud de transporte por parte de los Municipios y/o Centros participantes implica, en todo momento, el compromiso y la responsabilidad de hacer un buen uso del mismo, de tal forma que si la organización del Deporte Escolar comprueba y verifica que los equipos para los que se ha solicitado el transporte no se presentan y/o acuden en coches particulares se retirará el Servicio de Transporte de forma inmediata.

Solamente podrán hacer uso del transporte los equipos con los jugadores y entrenadores para los que el Municipio y/o Entidad participante ha solicitado el Servicio de Transporte.

En este sentido, los solicitantes deberán dar cumplimiento al Artículo 8 del Real Decreto 443/2001, de 27 de abril, del Ministerio de la Presidencia, sobre condiciones de Seguridad en el transporte escolar y de menores, y todos los equipos deberán viajar con un **ACOMPÑANTE**, mayor de edad, siendo obligatorio que esté debidamente acreditado por el Municipio, Centro participante (Centros Escolares, Clubes, AMPAS y Asociaciones Deportivas) y el Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid.

Los autocares, como norma general, comenzarán desde la localidad donde los participantes y Entidades tengan fijada su sede social o hayan formalizado la inscripción y la solicitud de transporte y, únicamente, recogerán participantes en los municipios cuyo itinerario no altere el destino previsto hasta donde se realice la competición.

Los equipos no dispondrán del Servicio de Transporte cuando adelanten, aplacen o suspendan un partido oficial, salvo causas de fuerza mayor.

Aquellas entidades y municipios que quieran anular el Servicio de Transporte, una vez solicitado y comenzadas las competiciones, tendrán que comunicarlo conforme al modelo oficial disponible en la web de Juegos Escolares: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>

Todas las reclamaciones y problemas derivados del transporte se comunicarán oportunamente a la organización quien resolverá y tomará las medidas necesarias para subsanarlas.

6.9. INCOMPARECENCIA DE EQUIPOS

El equipo que no comparezca a un encuentro a la hora señalada en el calendario de competición se le sancionará como sigue:

- Pérdida del partido por los siguientes resultados; caso de Fútbol-Sala 3-0, Balonmano 10-0 y 20-0 caso de Baloncesto, además descuento de dos puntos en la clasificación general.
- Si fuese la segunda vez en la misma competición, quedará expulsado de la misma y se procederá según se establece en el Reglamento Disciplinario de Competición, Resolución de 20 de octubre de 1994.

No obstante, el Comité de Competición, excepcionalmente estudiará aquellos casos de incomparecencia que por causas de fuerza mayor pudieran darse en la competición.

6.10. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

La Diputación de Valladolid una vez fijado el Calendario de Competición, no permite ningún aplazamiento de partidos. Excepcionalmente, y siempre por causa de fuerza mayor, se podrá solicitar el aplazamiento de un partido siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- Que ambos equipos estén de mutuo acuerdo y lo soliciten por escrito, únicamente según el modelo facilitado por la Organización a través de la web de Juegos Escolares: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>
- Que el equipo que solicite el aplazamiento se comprometa a desplazarse a jugar el partido a la cancha y municipio del equipo que concede dicho aplazamiento.
- Que el equipo que solicita el aplazamiento designe y corra con los gastos de arbitraje.
- Que el partido se dispute la semana anterior o la posterior a la fecha señalada por la organización.

6.11. RECLAMACIONES Y RECURSOS

Las reclamaciones se realizarán por escrito y firmadas por el Delegado de Deportes del Municipio y/o Centro Escolar o Entidad Deportiva correspondiente, únicamente según el modelo facilitado por la Organización a través de la web de Juegos Escolares, hasta las 12'00 horas del martes posterior a la celebración del encuentro a: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>

Todas las reclamaciones se presentarán en el Registro General de la Diputación de Valladolid, adjuntando una copia al Servicio de Deportes, quien las remitirá al Comité de Disciplina Deportiva, órgano creado por la Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares.

6.12. SANCIONES

El Comité de Disciplina de los Juegos Escolares es el Órgano creado por la Comisión Provincial Coordinadora con potestad disciplinaria en todas las actividades incluidas en los Juegos Escolares.

Como norma general el Comité de Disciplina se reunirá, una vez comenzada las competiciones, **los martes a las 12'00 horas** y actuará según lo dispuesto en el B.O.C y L, nº 211 de fecha 20 de Octubre de 1994.

Las sanciones se comunicarán por escrito al Delegado de Deportes del Municipio y/o Centro Escolar y entrarán en vigor inmediatamente después a la fecha de recepción.



6.13. FASES FINALES PROVINCIAL Y AUTONÓMICA

Los Campeones locales disputarán siempre y cuando la Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares así la convoque, una Fase Provincial con el resto de las entidades organizadoras.

Para la Categoría Infantil, cada año la Junta de Castilla y León, a través de la Dirección General de Deportes, podrá convocar mediante la correspondiente Instrucción informativa, el Campeonato de Castilla y León de Centros Escolares. La participación se hará, conforme establece el Art. 12 y siguientes de la **Orden CYT/975/2023, de 28 de julio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2023-2024**

• Será obligatorio para esta fase la presentación del Pasaporte y/o D.N.I original de todos los miembros del equipo, además de la Licencia Deportiva Escolar.



1.2. REGLAMENTOS TÉCNICOS ADAPTADOS

FÚTBOL-SALA



La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Fútbol.

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno, con cinco minutos de descanso entre ambos, a reloj semicorrido, parando únicamente en los goles, tiempos muertos y a partir de la quinta falta acumulativa.

El Balón oficial será el facilitado gratuitamente por la Diputación de Valladolid a todos los equipos que se inscriban en la competición de acuerdo con las siguientes características:

- **Categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín:** tendrá una circunferencia entre 55 y 58 centímetros.
- **Categorías Infantil, Cadete y Juvenil:** tendrá una circunferencia entre 61 y 63 centímetros.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de seis y un máximo de 12 participantes. No obstante, la Normativa de Competición estará publicada en la Circular nº1, sobre Reglamento Técnico de Competición

BALONCESTO



La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Baloncesto.

CATEGORIA PREBENJAMÍN, BENJAMÍN y ALEVÍN

CATEGORÍA	TIEMPO DE JUEGO						TIEMPOS MUERTOS	OBSERVACIONES
	1º	2º	3º	4º	5º	6º		
ALEVIN	8'	8'	8'	8'	8'	8'	2 POR PARTE (3 PERIODOS)	REJOJ CORRIDO (1)

A todos los efectos se aplicarán las **Reglas de Juego de Minibasquet** a las cuales se añadirán las siguientes Reglas que prevalecerán sobre las primeras en caso de discrepancia:

1. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos, en los cuales se jugará a reloj corrido los cinco primeros periodos y el sexto periodo se jugará a reloj semicorrido parando los dos últimos minutos. En los tiempos muertos y lesión de jugadores/as se parará el reloj.

2. Cada Equipo deberá contar con un mínimo de 8 Jugadores/as dispuestos para jugar, y un máximo de 15. Con menos de 8 jugadores el partido siempre se celebrará, aunque a dicho equipo se le dará por perdido el partido por 20 (veinte) a 0 (cero) en caso de ganarle.
3. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) deberán intervenir como mínimo en dos de los 6 periodos.
4. El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. Caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores
5. La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:
 - Se tendrá dos tiempos muertos por parte (tres periodos).
 - Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.
 - Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.
6. NO está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos SALVO:
 - Sustituir Jugador Lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
 - Sustituir Jugador descalificado.
 - Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.
7. Cada Jugador debe jugar al menos dos periodos completos durante los 6 periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:
 - Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
 - Un jugador que no finalice un periodo por que ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
 - Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
 - El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado **SÍ** le cuenta como completo.
8. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos a lo largo de los 6 periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.
9. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.
10. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.
11. Si en la disputa de un partido, un Equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias, excepto los puntos. Si ambos equipos están de acuerdo.

12. Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período).
 - El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. El árbitro solo tocará el balón tras falta personal, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuado entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.
13. En la competición Benjamín y Alevín NO está permitida la defensa en todo el campo ni la defensa en zona, estas se considerarán defensa ilegal.

Se considera defensa en todo el campo, cuando un equipo saca de fondo o banda y el equipo que defiende no está en su campo de defensa. El resto de las situaciones de juego, rebotes, balones sueltos o recuperaciones, los jugadores pueden intervenir en el campo de ataque.

Se considera defensa en zona cuando un jugador permanece más de 5 segundos, de forma consciente, en el área restringida (zona) sin la presencia del jugador al que defiende. Estas defensas ilegales, se sancionará con dos tiros libres y posesión (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto. No acumula falta técnica.
14. El salto entre dos se resuelve con flecha de Alternancia
15. Se implanta la canasta de tres puntos. Si el tiro se convierte desde fuera de la zona de 3 segundos se puntuará en el acta con 3 puntos, si es dentro de la zona restringida la puntuación será de 2 puntos, y si es 1 tiro libre se puntuará con 1 punto.
16. El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º, 4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y entre el período 3º y 4º de dos minutos.

CATEGORIA INFANTIL, CADETE y JUVENIL

El tiempo de juego para estas categorías es de 4 periodos de 10 minutos los 7 primeros a reloj corrido y los 3 últimos a reloj parado. En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos los primeros 3 a reloj corrido y los 2 últimos a parado. Hay cambios en cualquier momento del partido en ambas categorías según las normas de juego establecidas para ello

Los descansos serán de dos minutos entre los periodos 1º y 2º y 3º y 4º, y un descanso de cinco minutos entre los periodos 2º y 3º.

Para la categoría infantil se incluye las siguientes normas de aplicación:

1. Si en la disputa de un partido, un Equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias, excepto los puntos. Si ambos equipos están de acuerdo.
2. Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período).
 - El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. El árbitro solo tocará el balón tras falta personal, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuado entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.

***IMPORTANTE CUANDO SE JUEGUEN COMPETICIONES CONJUNTAS INFANTIL/CADETE SE JUEGA CON LAS NORMAS CADETES**

Los jugadores únicamente podrán participar con un equipo y en una categoría, bien en el equipo que por edad les corresponda bien en la categoría inmediatamente superior, y siempre en el equipo y categoría inscrito y tramitado en el Programa DEBA.

MUY IMPORTANTE:

Todos los Equipos participantes deberán llevar un **Acta de Juego**, una **Flecha de Alternancia** y un Balón reglamentario.

El Acta de Juego y la Flecha de Alternancia las podréis Descargar desde la página Web de Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid:

<https://bit.ly/3npldnD> y <https://bit.ly/3noloiI> (Área de Descargas)

La Diputación de Valladolid, como en años anteriores, facilitará dos Balones de Juego a cada uno de los Equipos participantes en la Competición del Deporte Escolar.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de ocho y un máximo de quince jugadores. No obstante, la Normativa de Competición estará publicada en la Circular nº2, sobre Reglamento Técnico de Competición



TORNEO DE APERTURA DE BALONCESTO

Con motivo del desarrollo del proyecto de actividades del Programa de fomento y mejora del Baloncesto en el ámbito rural se van a realizar dos Actividades:

1.- ACTIVIDADES DE MINI BÁSQUET

Realización de Cuatro actividades **FANATIC-MINI**

El objetivo del juego será la enseñanza y pedagogía, tanto individual como colectiva y puede ser una pieza fundamental para facilitar el crecimiento del baloncesto en la comunidad.

Normativa FANATIC-MINI

Todos los Equipos y participantes deberán tener el Seguro de Accidentes Deportivos DEBA de la Junta de Castilla y León, al inicio de la competición, tramitado desde la Aplicación de Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid. Se aplican las Reglas del Juego del Mini Básquet de la FBCyL a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia:

- ✓ **Jugadores/as:** Cada Equipo deberá llevar un mínimo de 9 y un máximo de 15 Jugadores/as. En acta se permiten un máximo de 12 jugadores por partido.

- ✓ **Tiempo:** El encuentro se dividirá en seis periodos de 8 minutos, los cuales se jugarán a reloj corrido. El tiempo de descanso será de 1 minuto entre periodos (incluido descanso entre el 3º y 4º). En los tiempos muertos y en los cambios del 6 periodo se parará siempre el reloj. El último minuto del 6 periodo será a reloj parado también. En caso de empate, se jugará una muerte súbita a tiros libres. Los 5 jugadores en pista al término del tiempo reglamentario tirarán un tiro libre cada uno de forma alterna con el equipo contrario. De persistir el empate será un jugador de banquillo de cada equipo los que intenten desempatar. Se aplicará la regla de 8" para pasar el campo defensivo.
- ✓ **Tiempos muertos:** Cada equipo dispondrá de dos tiempos muertos por parte (2 tiempos muertos en los tres primeros periodos y 2 tiempos muertos en los tres últimos). Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte. El equipo que recibe canasta podrá disponer de tiempo muerto.
- ✓ **Bonus:** Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero.
- ✓ **Norma para dinamizar el juego:** El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto.
- ✓ **Línea de tres:** Se implanta la línea de tres puntos (que coincide con el tiro libre). Es un rectángulo a 4 metros del aro).
- ✓ **Defensa ilegal:** Está totalmente prohibido la realización de cualquier tipo de defensa zonal, presionante o no, considerándose defensa ilegal. Por lo tanto, SE PERMITE la defensa en todo el campo individual. La defensa ilegal se sancionará con dos tiros libres y posesión (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto. NO acumula falta técnica).
- ✓ **Defensa presionante:** Está permitido presionar en todo el campo en defensa individual. Se prohíbe esta norma al equipo que va ganando por una diferencia de 20 puntos o más.
- ✓ **Cierre de acta:** Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias, excepto los puntos.
- **Desarrollo de la competición.** Se celebrarán en cuatro categorías, Benjamín Masculino y Benjamín Femenino/Mixto y Alevín Masculino, Alevín Femenino/Mixto. Pudiéndose adecuar la competición en el caso que saliese suficientes equipos femeninos.
- **Fechas de celebración:**
 - Fase Inicial:** 11, 18, 25 de noviembre y 2 de diciembre de 2023
 - Fase Final:** 16 de diciembre de 2023 (Fiesta del Deporte Escolar en la Provincia)

2.- OPENING BASKET

El objetivo de la actividad es realizar competiciones abiertas en categoría Infantil y Cadete. Todos los Equipos y participantes deberán tener el Seguro de Accidentes Deportivos DEBA de la Junta de Castilla y León, al inicio de la competición, tramitado desde la Aplicación de Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid, al inicio de la competición, en dos modalidades:

MODALIDAD 5X5

- **Normativa** Se aplican las Reglas de las competiciones de los Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid.

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es

- **Desarrollo de la competición.** Se celebrarán en cuatro categorías, Infantil Masculino e Infantil Femenino y Cadete Masculino y Cadete Femenino. Pudiéndose adecuar la competición en el caso que saliesen suficientes equipos Femeninos.

MODALIDAD 3X3

- **Normativa** Se aplican las Reglas Oficiales del 3x3 de Castilla y León. Se realizarán partidos de baloncesto mixto 3x3 en categorías Infantil y Cadete, los equipos serían de 4 participantes de los cuales al menos debe haber una mujer y un hombre. Deberá permanecer siempre en el campo una mujer y un hombre.
- **Desarrollo de la competición.** Se podrá celebrar la competición siempre y cuando haya 6 equipos inscritos en cada categoría.
- **Fechas de celebración:**

Fase Inicial: 11, 18, 25 de noviembre y 2 de diciembre de 2023

Fase Final: 16 de diciembre de 2023 (Fiesta del Deporte Escolar en la Provincia)

Opciones. Hay dos opciones una jugar las dos modalidades cada fin de semana, con lo cual los jugadores que se compitan el 5x5 no pueden jugar el 3x3. Otra sería hacer cada semana hacer una modalidad, con lo cual una semana juegan al 5x5 y otra al 3x3.



BALONMANO

La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Balonmano, salvo en aquellas especificaciones técnicas propias del Campeonato Escolar de Balonmano organizado por la Diputación de Valladolid.

Esta competición nace por la creciente demanda y consolidación de este deporte debido, fundamentalmente, a la labor de Promoción que se está realizando por los Centros Escolares y municipios de la Provincia de Valladolid.

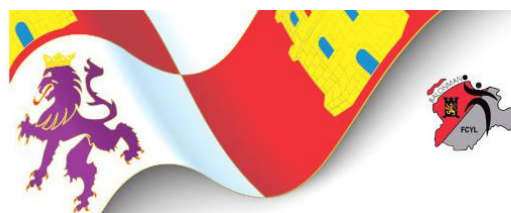
Las Competiciones se disputarán en jornada de sábado y/o domingo

CATEGORÍAS CONVOCADAS

Se convocan las siguientes categorías:

CATEGORÍA BENJAMÍN: nacidos en los años 2014 y 2015

CATEGORÍA ALEVÍN: nacidos en los años 2012 y 2013



NORMATIVA DE COMPETICIÓN

CATEGORÍA BENJAMÍN

El equipo estará formado por un número mínimo de 8 y un máximo de 16 jugadores. Se pueden alinear 4 jugadores de categoría inferior con autorización del padre, madre o tutor legal del jugador. Dicha autorización se presentará en el terreno de juego y estos jugadores podrán subir de categoría de forma esporádica y tan solo pueden provenir de un único equipo.

Duración de los encuentros: La duración de cada partido será de 40 minutos, dos partes subdivididas en dos periodos de 10 minutos cada uno, con un descanso de dos minutos entre periodos, 1º y 2º, 3º y 4º y de seis minutos entre 2º y 3º.

TODOS LOS JUGADORES INSCRITOS EN ACTA, TENDRÁN QUE JUGAR OBLIGATORIAMENTE. El incumplimiento de esta norma será sancionado con la pérdida de partido por 10 -0, en el caso de que el equipo infractor hubiese resultado vencedor del partido.

No se podrá defender individualmente a un sólo jugador
(No se podrá perseguir).

a) Saque de Portería

- Existirá una zona de "no influencia" para el saque de portería, siendo obligatorio dejar jugar el balón siempre que se ejecute un saque de portería. Para ello el equipo contrario "esperará" a una distancia mínima de 3 metros, a que se ejecute dicho saque.

b) Entrenador-Instructor

- Se introduce la figura entrenador-instructor, lo que permite a un técnico de cada equipo recorrer su banda y en ocasiones puntuales penetrar en el terreno de juego para dar indicaciones a sus jugadores.

- No estará permitido en ningún caso hacer uso de esta regla para realizar protestas arbitrales, pudiendo ser esto motivo de descalificación.

- El entrenador-instructor deberá uniformarse con un peto de color llamativo e intentará no entorpecer el juego en ningún momento.

- Los banquillos se colocarán uno en cada banda. Y no se efectuará cambio de banquillos en el medio tiempo.

c) Portero- Jugador

- Si el portero que entra desde el fondo de la portería, lo hace antes de que el otro haya abandonado el campo, su equipo será sancionado con lanzamiento de 7m. Cada vez que esto ocurra.

- Cuando el portero no está en posesión del balón, le está permitido abandonar el área de portería y jugar como jugador de campo. Cuando el equipo pierda la posesión del balón, podrá volver a entrar a su área de portería o salirse del campo por su línea de banda pudiendo entrar en su lugar otro portero. Si el portero entra en el campo antes de salirse el otro será sancionado con 7m.

Al nuevo portero se le permitirá sólo entrar desde la línea de fondo de su portería.

El portero deberá uniformarse con vestimenta diferente a la del resto de jugadores.

- Sólo se podrán utilizar dos jugadores “porteros” en cada PARTE (salvo lesión), y cada cuarto deben ser 2 diferentes. Nunca un jugador podrá repetir si un equipo tiene suficientes jugadores para ello.

CATEGORÍA ALEVÍN

El equipo estará formado por un número mínimo de 8 y un máximo de 16 jugadores. Se pueden alinear 4 jugadores de categoría inferior con autorización del padre, madre o tutor legal del jugador. Dicha autorización escrita se presentará en el terreno de juego y estos jugadores podrán subir de categoría de forma esporádica y tan solo pueden provenir de un único equipo.

Duración de los encuentros: La duración de cada pardo será de 40 minutos, dos partes subdivididas en dos periodos de 10 minutos cada uno, con un descanso de dos minutos entre periodos, 1º y 2º, 3º y 4º y de seis minutos entre 2º y 3º.

TODOS LOS JUGADORES INSCRITOS EN ACTA, TENDRÁN QUE JUGAR OBLIGATORIAMENTE. El incumplimiento de esta norma será sancionado con la pérdida de partido por 10 -0, en el caso de que el equipo infractor hubiese resultado vencedor del partido.

- No se podrá defender individualmente a menos de 3 jugadores
- No se podrá defender en una sola línea (6-0). Cuando se infrinja esta regla el equipo será sancionado con un lanzamiento de 7 m.
- En cada cuarto será un jugador diferente el que ejerza de Portero, no pudiendo ser sustituido, salvo lesión.
- En los encuentros de estas categorías el marcador se “cerrará” cuando la diferencia entre los dos equipos contendientes supere los 20 goles. Por tanto, no subirá al marcador de la instalación, en aquellos casos que lo hubiera ningún gol más a partir de ese momento. En el acta del partido se reflejará como resultado final dicha diferencia.
- No se podrán realizar cambios de Jugadores, salvo lesión y previo aviso al árbitro, la infracción a esta norma será castigada con 2' de exclusión como cualquier otra situación de cambio antirreglamentario.

En todas las Competiciones el Balón Oficial de Juego será el facilitado a todos los equipos participantes por la Diputación de Valladolid

Estas normas específicas se complementan con los desarrollado en el apartado de NORMAS GENERALES, de la Normativa de Competición de la Federación de Balonmano de Castilla y León, en todos los aspectos allí recogidos y que no son modificados por la normativa específica. Asimismo, se complementan con los Reglamentos y Normativas Vigentes de la Federación Española de Balonmano y de la Federación de Balonmano de Castilla y León

BALONMANO PLAYA

El balonmano playa es una variante de balonmano pista a 7, cuya principal diferencia es que se juega en la arena. Tiene unos fundamentos y una filosofía más lúdica y recreativa. Por tanto, muy apropiado para edades escolares. Es mucho más fácil de jugar debido al menor número de jugadores, y menor tamaño del campo.

Cada equipo estará formado por un mínimo de 6 jugadores y un máximo de 15 jugadores

CATEGORÍAS CONVOCADAS

Se convocan las siguientes categorías:

CATEGORÍA BENJAMÍN: nacidos en los años 2014 y 2015

CATEGORÍA ALEVÍN: nacidos en los años 2012 y 2013

DURACIÓN DEL PARTIDO

El partido se compone de dos partes. Cada parte dura 10 minutos, y entre las dos partes hay un descanso de 5 minutos.

Un sorteo determinará el equipo que elige campo.

Cada equipo puede pedir un tiempo muerto de 1 minuto en cada tiempo.

REGLAS DE JUEGO

Se basan en el Juego Limpido y el "FAIR PLAY"

El Balón de juego es de caucho o goma, talla 0

El terreno de juego para la Categoría Benjamín es un rectángulo de 14 m x 12 m.

El terreno de juego para la Categoría Alevín es un rectángulo de 27 m x 12 m. La zona de juego en 15 x 12 metros y 2 área de 6 metros. La estructura es parecida al balonmano pista, con una zona de cambio mucho más amplia.

Jugadores en Campo: Tres más portero

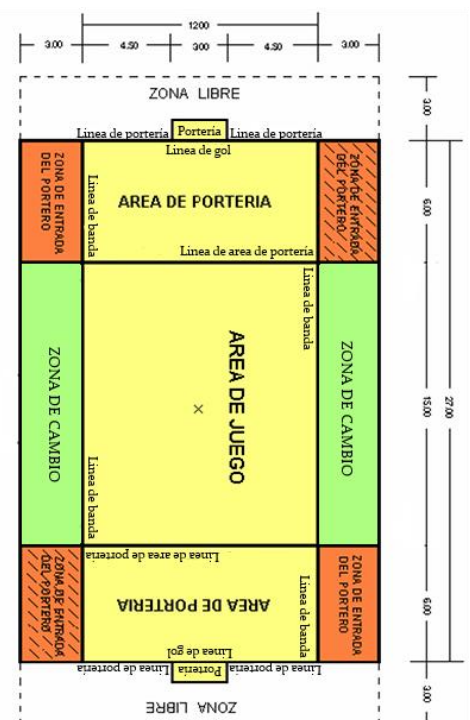
El balonmano playa tiene la gran diferencia con el balonmano pista, en que aparte de los goles normales, hay goles dobles. Valdrán doble en los siguientes casos:

- Gol con 360° o "PIRULO" (saltas y hacer un giro de 360° antes de lanzar) en el adaptado escolar haremos 180°

- Gol en Fly, que te pasen el balón en el aire y antes de caer tirar y meter gol

- Gol del portero. El gol del portero siempre vale doble, da igual como lance.

Cada Jornada se jugará por concentración y en Sistema de liguilla de todos contra todos, no habrá clasificaciones y al final se entregará un detalle a todos los participantes



SALVAMENTO Y SOCORRISMO



1ª JORNADA: PRUEBAS EN PISCINA

PARTICIPANTES

Podrán participar todos aquellos niños y niñas que lo deseen residentes en los Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes y que cumplan los Requisitos mínimos establecidos en la convocatoria.

CATEGORIAS

PREBENJAMÍN	nacidos en los años 2016 y 2017
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2014 y 2015
ALEVÍN:	nacidos en los años 2012 y 2013
INFANTIL:	nacidos en los años 2010 y 2011

REQUISITOS MÍNIMOS

Por seguridad, podrán participar todos aquellos que sepan nadar, al menos 50 metros, sin descanso y sin ayuda de ningún material auxiliar (tabla, pullboy, etc).

MATERIAL

El material necesario para poder participar será el siguiente: bañador, gorro, chancas de piscina y toalla; y se recomienda aletas, porque algún tipo de prueba se usan aletas y si no podría participar si ellas en esas pruebas.

PRUEBAS MASCULINAS Y FEMENINAS

CATEGORIAS	
PREBENJAMÍN y BENJAMÍN (Mixto)	ALEVÍN e INFANTIL (Femenino/Masculino)
1. 25 m. Arrastre de Maniquí (Individual)	1. 50 m. Rescate de Maniquí (Individual)
2. 4x50m. Natación con Aletas (Relevo)	2. 4 x 50 m. Rescate con tubo de Salvamento (Relevos)

HORARIO PROVISIONAL

09.30 H. Acreditación de Socorristas y confirmación de Pruebas Individuales y de Relevos.

10.00 H. Calentamiento.

10.30 H. Inicio de la Competición.

12.30 H. Final de la Competición

* **Nota:** El horario puede sufrir modificaciones en función del número de inscritos

www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

2ª JORNADA: EXHIBICIÓN PRUEBAS DE ARENA

PARTICIPANTES

Podrán participar todos aquellos niños y niñas que lo deseen residentes en los Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes y que cumplan los Requisitos mínimos establecidos en la convocatoria.

CATEGORIAS

PREBENJAMÍN	nacidos en los años 2016 y 2017
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2014 y 2015
ALEVÍN:	nacidos en los años 2012 y 2013
INFANTIL:	nacidos en los años 2010 y 2011

PRUEBAS DE ARENA – RELEVO E INDIVIDUAL

PRUEBAS	
1. Relevé Sprint.	Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil
2. Final Relevé Sprint.	Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil
2. Banderas.	Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil

HORARIO PROVISIONAL

09.30 H. Acreditación de Socorristas y confirmación de Pruebas Individuales y de Relevos.

10.00 H. Calentamiento.

10.30 H. Inicio de la competición.

* **Nota:** El horario puede sufrir modificaciones en función del número de inscritos

1. RELEVO SPRINT PLAYA

Un equipo de cuatro competidores completa un relevé con testigo de manera que cubren 40 metros (Prebenjamín y Benjamín) y 50 metros (Alevín e Infantil) de recorrido. Para empezar, dos competidores toman su posición en su calle asignada en cada extremo del recorrido. Después de la salida cada competidor completa una posta del recorrido con un testigo agarrado con una mano y pasa el testigo al terminar la primera, segunda y tercera posta al siguiente corredor. Todos los competidores terminan su posta sobre sus pies y en posición vertical.

2. MINI BANDERAS

Los competidores, tras salir tumbados boca abajo en la arena, se levantan, giran y corren aproximadamente 12 metros (Prebenjamín y Benjamín) y 15 metros (Alevín e Infantil) para conseguir una bandera enterrada verticalmente en la arena. Siempre tiene que haber menos banderas que competidores, aquellos que no consigan bandera serán eliminados.

Todas las pruebas cumplirán el Reglamento de competición de la Real Federación Española de Salvamento y Socorrismo como, por ejemplo, motivos de descalificación, características de material, etc



PÁDEL

PARTICIPANTES

Podrán participar todos aquellos niños y niñas que lo deseen residentes en los Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes y que cumplan los Requisitos mínimos establecidos en la convocatoria.

CATEGORÍAS

BENJAMÍN:	nacidos en los años 2014 y 2015
ALEVÍN:	nacidos en los años 2012 y 2013

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Cada jornada de competición durará 3 horas, el sábado por la mañana y estará supervisada por un monitor de la Federación de Pádel de Castilla y León.

CONSIDERACIONES GENERALES

- El sistema de competición será **formato Fanatic**.
- Los jugadores estarán presentes 10 minutos antes de la hora fijada para pasar lista.
- Partidos de 20 minutos de duración o al primero que llegue a 4 juegos. En caso de empate a 3 juegos, tie-Break a 7.
- Calentamiento de 10 minutos.
- Los partidos empezarán y terminarán cuando el responsable de la Federación de Pádel de Castilla y León suene el silbato. A partir de ese momento no se juega más excepto en el caso de estar en juego un juego para desempatar un partido, un juego para igualar un partido (acaba con punto de oro) o un tie-break.

Ejemplo 1:

Van 3-3 1-0 en el tie-break y suena el silbato, hay que acabar el tie-break con punto de oro en 6-6.u

Ejemplo 2:

Van 3-3 y suena el silbato antes de que se juegue el primer punto del tie-break.

Ejemplo 3:

Van 3-2 15-0, se acaba el juego ya que hay posibilidad de empate.

Ejemplo 4:

Van 3-1 15-0, se acaba el partido.

- No habrá cambio de lado en los impares.
- Únicamente los responsables de cada equipo podrán hacer pequeñas observaciones técnicas y/o reglamentarias (lado de saque, puntuación etc...)
- La inscripción será de GRATUITA.
- La participación será individual y por equipos, se juega de forma individual y se puntúa de las dos formas. Pudiendo así los jugadores ir a jugar sin necesidad de tener pareja.

NIVELACIÓN

JUEGOS ESCOLARES- ESCUELAS DE PÁDEL

Para estas Categorías de Benjamín y alevín habrá dos nivelaciones:

- Nivel Máster
- Nivel Rookie

Cada nivel en función de la categoría tendrá un sistema de juego y una puntuación

Como las jornadas van dirigidas a niños de tercer ciclo de primaria, es decir, alevines, se jugarán con las normas y puntuación adaptadas para la categoría Alevín mixto Rookie.

REGLAS DE JUEGO Y PUNTUACIÓN

Según categorías:

Benjamín Mixta Rookie:

- Valen dos botes durante el juego

Benjamín Mixta Máster:

- Juego normal.

Alevín Mixto Rookie:

- Valen 2 botes después de una pared o reja.

Alevín Mixta Máster

- Juego normal.

CONFECCIÓN DE LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS ESCOLARES

Los Juegos Escolares tendrán dos clasificaciones:

Clasificación Individual:

Formada por la suma de puntos (juegos) conseguida por un jugador en cada una de las jornadas.

1 juego=1 punto.

El ranking de cada categoría estará formado tanto por los jugadores de nivel máster como los de nivel rookie, estos últimos sumando los puntos con un factor de corrección de 0,5. Permitirá la ordenación de todos los niños y la interconexión de los resultados conseguidos, pudiendo los jugadores subir de nivel.

Clasificación por equipos:

Se suman las puntuaciones de los jugadores de cada equipo pertenecientes a un Municipio. Los equipos estarán formados por un número de jugadores entre 1 y 6 de cada categoría. Un club o Municipio podrá inscribir a tantos equipos como desee siempre que tenga un equipo completo de 6 jugadores. El equipo podrá estar formado por jugadores de nivel Master como de nivel Rookie.

HORARIOS DE JUEGO

La competición se disputará los sábados en Horario de Mañana

- | | |
|---------------------|-----------------|
| Categoría Benjamín: | 10.00 a 11:30 H |
| Categoría Alevín: | 11:30 a 13.00 H |

AJEDREZ



REGLAMENTO TÉCNICO

Se regirá por el Reglamento de Ajedrez Rápido de la F.I.D.E, actualmente en vigor:

- Una partida de Ajedrez Rápido es aquella en que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de entre 10 a 60 minutos por jugador.
- Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas.
- Una vez efectuadas tres jugadas por jugador no pueden efectuarse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas o de la colocación del tablero.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

El campeonato se disputará de forma que se establezca una clasificación individual y otra por equipos.

Se jugará de acuerdo con la fórmula conocida como "Sistema Suizo" a 14 rondas, dos por día. Este sistema consiste en que se van enfrentando en cada ronda los jugadores que tienen la misma puntuación, pero sin repetir encuentros. Al mismo tiempo esto garantiza que el jugador o equipo campeón se habrá enfrentado a los jugadores más fuertes.

Podrán enfrentarse jugadores de un mismo equipo entre sí.

La competición será mixta, no existiendo ninguna diferencia entre jugadores masculinos y femeninos.

RESPONSABLES TÉCNICOS

Se creará un comité formado por personal técnico debidamente acreditado por la Delegación Vallisoletana de Ajedrez

CLASIFICACIONES FINALES

Los enfrentamientos, así como los desempates, se realizarán por el programa informático que establezca la organización.

Se establecerá una Clasificación individual y otra por equipos en la que se sumarán los puntos obtenidos por cada uno de los 3 jugadores con mayor puntuación del equipo. El equipo con más puntos ganará la competición.

Se podrá inscribir jugadores a título individual, siempre que el Municipio y/o Centro participante, no tenga 3 niños/as de la misma categoría para formar equipo.

DURACIÓN DE LAS PARTIDAS Y RONDAS

La duración de las partidas será como máximo de 50 minutos, en caso de alargarse más tiempo se utilizará el reloj a cinco minutos por jugador a caída de bandera.

Las rondas se disputarán los sábados por la tarde y el horario de comienzo será:

1ª Ronda: dará comienzo a las 17'00 horas.

2ª Ronda: dará comienzo a las 18'00 horas.

No obstante, antes del comienzo de la competición, se establecerán las bases definitivas, dependiendo de la cantidad de municipios y jugadores inscritos, en una reunión de coordinación que se establecerá al efecto con los representantes municipales y/o delegados de deportes.

ATLETISMO



Se trata de desarrollar un programa de competición de atletismo con todos los Municipios, Centros Escolares y/o Clubes de la Provincia de Valladolid. Las categorías y edades serán las oficiales de la Federación Territorial de Atletismo de Castilla y León, que, al mismo tiempo, serán los responsables de la competición.

1. CAMPO A TRAVÉS

INSCRIPCIONES

La inscripción será libre por cada Centro Escolar, Club y/o Municipio, pudiendo inscribir todos los atletas que se desee. Se presentará una Hoja de Inscripción en la que se relacionará por categorías el nombre y apellidos de todos los atletas.

Los Dorsales se entregará, en la propia competición, una hora antes del comienzo de la prueba y se colocarán en el pecho del atleta sujeto a la camiseta con cuatro imperdibles.

Los dorsales que se entreguen en la primera prueba de Campo a Través servirán para todas las jornadas y competiciones de Atletismo en la Temporada 2023-2024.

CATEGORIAS

Para la realización de todas las pruebas se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
ALEVÍN:	nacidos en los años 2013 y 2014
INFANTIL:	nacidos en los años 2011 y 2012
CADETE:	nacidos en los años 2009 y 2010
JUVENIL:	nacidos en los años 2007 y 2008

DISTANCIAS

CATEGORÍAS	MUJERES			HOMBRES		
	1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada
PREBENJAMÍN	500 m.l.	500 m.	750 m.	500 m.l.	500 m.	750 m.
BENJAMÍN	500 m.l.	750 m.	1000 m.	500 m.l.	750 m.	1000 m.
ALEVÍN	1000 m.l.	1250 m.	1500 m.	1000 m.l.	1250 m.	1500 m.
INFANTIL	1500 m.l.	1750 m.	2000 m.	1500 m.l.	1750 m.	2000 m.
CADETE-JUVENIL	1500 m.l.	2000 m.	2500 m.	1500 m.l.	2000 m.	2500 m.

HORARIO

HORA	CATEGORÍA Y SEXO
11.00	Cadete y Juvenil Masculino
11.20	Cadete y Juvenil Femenino
11.40	Infantil Masculino
11.55	Infantil Femenino
12.10	Prebenjamín Masculino
12.20	Prebenjamín Femenino
12.30	Benjamín Masculino
12.40	Benjamín Femenino
12.50	Alevín Masculino
13.00	Alevín Femenino

PREMIOS

Se establecen los siguientes:

- MEDALLA: a los Tres primeros clasificados de cada categoría.

Nota: Los premios se entregarán al final de cada jornada de Campo a Través

2. TORNEO "JUGANDO AL ATLETISMO"

Se trata de dar al atletismo una vertiente más lúdica, participativa y menos discriminatoria, fomentando, además, los hábitos saludables, el trabajo en equipo y el juego limpio.

INSCRIPCIONES

La inscripción se realizará de forma individual, atletas masculinos y femeninos, del mismo Municipio, Club y/o Centro Escolar.

La competición tendrá lugar los sábados en jornada de Mañana. (11:00 horas)

CATEGORIAS

Para la realización de todas las pruebas se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
ALEVÍN:	nacidos en los años 2013 y 2014
INFANTIL:	nacidos en los años 2011 y 2012
CADETE:	nacidos en los años 2009 y 2010
JUVENIL:	nacidos en los años 2007 y 2008

PRUEBAS

1ª JORNADA	2ª JORNADA
10 x 10 metros (Entre conos)	60 metros con obstáculos
Lanzamiento de Balón Medicinal hacia atrás	Lanzamiento de Jabalina Vortex
Triple Salto desde parado	Carrera de Obstáculos

En la Competición todos los atletas tienen que realizar las TRES pruebas de cada jornada.

REGLAMENTO DE LAS PRUEBAS

Las mediciones de las distancias saltadas o lanzadas se realizarán teniendo en el suelo una cinta métrica, que será la referencia para las mediciones con distancias como mínimo de 5 cm.

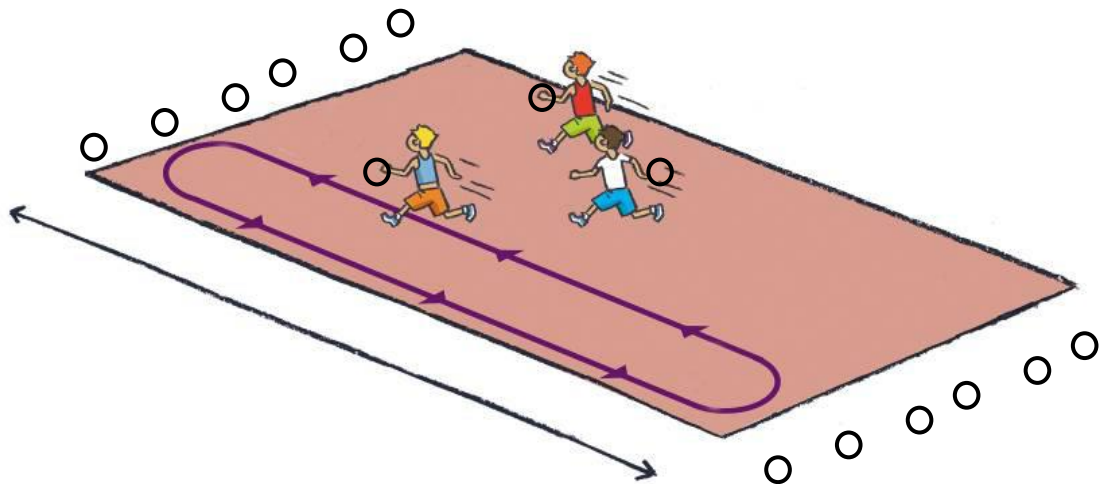
1.- CARRERA 10 x 10 METROS

Carrera cronometrada sobre una distancia de 10 metros que habrá que recorrer 10 veces, cinco idas y cinco vueltas, recorriendo una distancia total de 100 metros.

Cada participante antes de cambiar de sentido, es decir de dar la vuelta, deberá coger una anilla u objeto similar que estará detrás de la línea de los diez metros. Deberá dejarla en el otro lado, detrás de la línea desde donde realizó la salida, posándolas en el suelo dentro de una zona delimitada o introduciéndola dentro de un cono, pero no se deberán arrojar. Y así hasta completar cinco anillas.

Se anotará el tiempo invertido por cada participante. El tiempo se parará a cada participante cuando éste pose detrás de la línea o introduzca en el cono la última (la quinta) anilla, sin arrojarla.

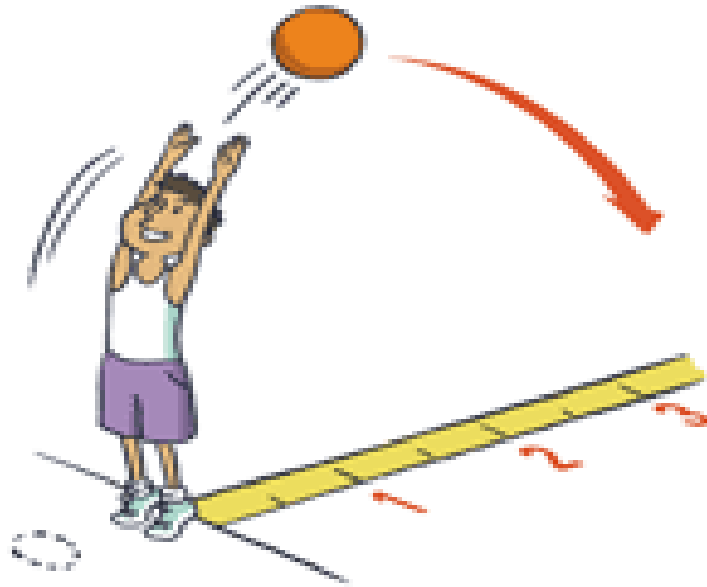
Sólo se realizará un intento para cada atleta.



2.- LANZAMIENTO DE BALON MEDICINAL CON DOS BRAZOS HACIA ATRÁS

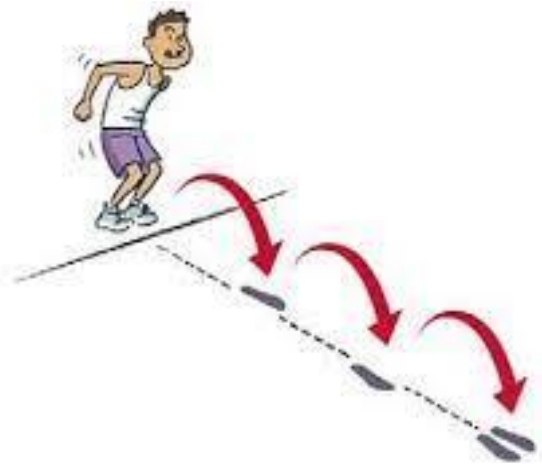
Colocado de espaldas al lanzamiento, se debe agarrar el balón con las dos manos y lanzarlo por encima de la cabeza. Si se sobrepasa después de lanzar, la línea desde donde se lance, no se considerará nulo.

Categoría Prebenjamín y Benjamín	Hombres y mujeres	1 Kg
Categoría Alevín	Hombres y mujeres	2 Kg
Categoría Infantil	Hombres y mujeres	3 Kg
Categoría Cadete y Juvenil	Mujeres	3 Kg
Categoría Cadete y Juvenil	Hombres	4 Kg



3.- TRIPLE SALTO DESDE PARADO

La posición inicial será con los dos pies paralelos detrás de la línea, tomar impulso, primer apoyo pie derecho, segundo apoyo pie izquierdo y caída con los dos pies, si es diestro, los zurdos primer apoyo pie izquierdo, segundo apoyo pie derecho y caída con los dos pies.



pies paralelos / izquierdo / derecho / pies a la vez

4.- 60 METROS CON OBSTÁCULOS (30 M IDA Y 30 M VUELTA)

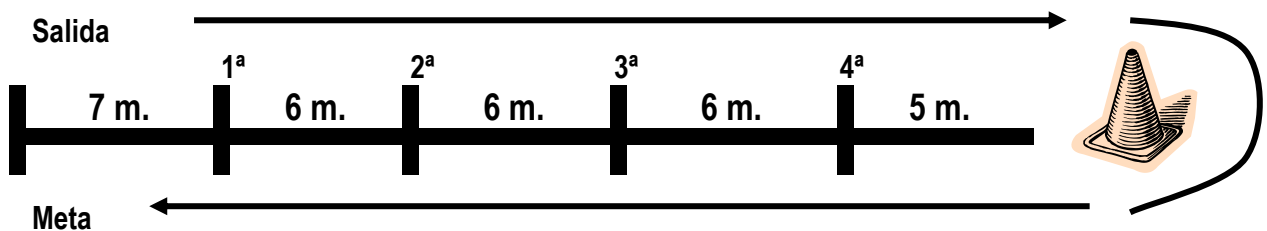
Se trata de recorrer una distancia total de 60 metros, donde se han colocado obstáculos (vallitas), en ida y vuelta por la misma calle. La vuelta se hace realizando un giro al cono que señala cada una de las calles.

Altura del obstáculo:

Prebenjamín, Benjamín y Alevín	0,30 m.
Infantil, Cadete y Juvenil	0,50 m.

Distancia entre obstáculos:

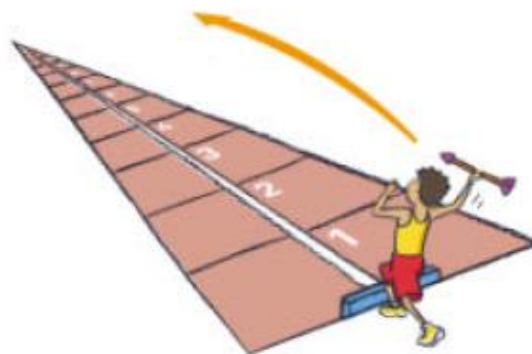
Salida a 1º obstáculo:	7 metros.
Entre obstáculos	6 metros.
Último obstáculo a meta	5 metros

**5.- LANZAMIENTO DE JABALINA VORTEX (400 gr.)**

Lanzamiento de una jabalina Vortex, sin carrera previa. Si se sobrepasa después de lanzar la línea desde donde se lance no se considerará nulo.

Cada participante realizará dos intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizarán el primer lanzamiento de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda. Se anotará el lanzamiento de mayor distancia.

Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante. Se anotará el lanzamiento de mayor distancia.



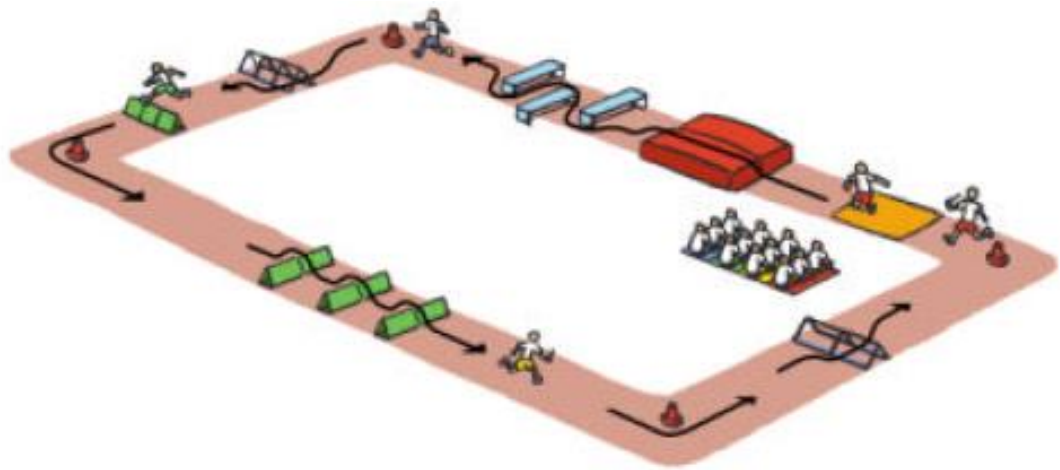
Las mediciones de las distancias saltadas o lanzadas se realizarán teniendo en el suelo una cinta métrica.

6.- CARRERA DE OBSTÁCULOS.

Es una carrera con obstáculos y habilidades en competición, cada atleta dará una o dos vueltas al circuito preparado para esta prueba, según categorías y dimensiones del pabellón.

Diseño en U.

Desarrollo: Salida de los atletas, eslabon entre vallas o bancos, carrera lisa, reptar, carrera lisa, salto de obstáculo, carrera lisa, gatear y carrera lisa o con salto de obstáculos a meta.



PREMIOS

Se establecen los siguientes:

Diploma a todos los Participantes que se entregarán en la 2ª Jornada.
Sorteo de Regalos

3. ATLETISMO EN PISTA CUBIERTA

INSCRIPCIONES

La inscripción será libre por cada Centro Escolar, Club y/o Municipio, pudiendo inscribir todos los atletas que se desee.

CATEGORIAS

Para la realización de todas las pruebas se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
ALEVÍN:	nacidos en los años 2013 y 2014
INFANTIL:	nacidos en los años 2011 y 2012
CADETE:	nacidos en los años 2009 y 2010
JUVENIL:	nacidos en los años 2007 y 2008

COMPETICIÓN Y PRUEBAS

1. PRUEBA INDIVIDUAL "MÓDULO DE ATLETISMO DE RÍO ESGUEVA". VALLADOLID

CATEGORÍAS	PRUEBAS
CATEGORÍA PREBENJAMÍN	50 metro libres –Triple Salto - Jabalina Vortex
CATEGORÍA BENJAMÍN	50 metros libres – Longitud – Peso
CATEGORÍA ALEVÍN	60 metros libres – Longitud – Peso
CATEGORÍA INFANTIL	60 metros libres – Altura - Peso
CATEGORÍA CADETE	60 metros libres – Altura – Peso
CATEGORÍA JUVENIL	60 metros libres – Altura – Peso

Normativa Técnica de Peso

Categoría	Hombres	Mujeres
Benjamín	1 k	1 k
Alevín	2 k	2 k
Infantil	3 k	3 k
Cadete	4 k	3 k
Juvenil	5 k	3 k

HORARIOS

Acceso Pista	Hora	Prueba	Categoría	
10.50	11.00	50 m.l.	Prebenjamín	Hombres y Mujeres Semifinal *
10.30	11.00	Altura	Infantil	Hombres y Mujeres
10.30	11.00	Altura	Cadete - Juvenil	Hombres y Mujeres
10.30	11.00	Peso	Infantil	Hombres y Mujeres
10.30	11.00	Peso	Cadete - Juvenil	Hombres y Mujeres
11.00	11.10	50 m.l.	Benjamín	Hombres Semifinal *
10.45	11.15	Triple Salto	Prebenjamín	Hombres y Mujeres
10.45	11.15	Jab. Vortex	Prebenjamín	Hombres y Mujeres
11.10	11.20	50 m.l.	Benjamín	Mujeres Semifinal *
11.20	11.30	60 m.l.	Alevín	Hombres Semifinal *
11.30	12.00	Peso	Alevín	Hombres y Mujeres

11.30	12.00	Peso	Benjamín	Hombres y Mujeres
11.30	12.00	Longitud	Alevín	Hombres y Mujeres
11.30	12.00	Longitud	Benjamín	Hombres y Mujeres
11.30	11.40	60 m.l.	Alevín	Mujeres Semifinal *
11.40	11.50	60 ml	Infantil	Hombres Semifinal *
11.50	12.00	60 m.l.	Cadete - Juvenil	Hombres Semifinal *
11.55	12.05	60 m.l.	Infantil	Mujeres Semifinal *
12.00	12.10	60 m.l.	Cadete - Juvenil	Mujeres Semifinal *
12.05	12.15	50 m.l.	Prebenjamín	Hombres Final
12.10	12.20	50 m.l.	Prebenjamín	Mujeres Final
12.15	12.25	50 m.l.	Benjamín	Hombres Final
12.20	12.30	50 m.l.	Benjamín	Mujeres Final
12.25	12.35	60 m.l.	Alevín	Hombres Final
12.30	12.40	60 m.l.	Alevín	Mujeres Final
12.35	12.45	60 m.l.	Infantil	Hombres Final
12.40	12.50	60 m.l.	Infantil	Mujeres Final
12.45	12.55	60 m.l.	Cadete	Hombres Final
12.50	13.00	60 m.l.	Cadete	Mujeres Final
13.00	13.05	60 m.l.	Juvenil	Hombres Final
13.05	13.10	60 m.l.	Juvenil	Mujeres Final

* Pasan a la Final las 8 mejores Marcas

Cada Atleta puede realizar una carrera y un Concurso

El horario se podrá ajustar a las necesidades de la competición, en función del número de atletas presentes en cada prueba.

PREMIOS

Se establecen los siguientes:

- MEDALLA: a los tres primeros clasificados de cada prueba y categoría.

4. ATLETISMO EN PISTA AL AIRE LIBRE

FECHAS E INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizará a través del Centro Escolar, Club y Municipio atendiendo a la prueba donde se pretenda participar:

Pruebas de carácter Individual: en las siguientes fechas:

- 1ª JORNADA: PRUEBAS COMBINADAS
- 2ª JORNADA: PRUEBAS INDIVIDUALES



CATEGORIAS

Para la realización de todas las pruebas se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
ALEVÍN:	nacidos en los años 2013 y 2014
INFANTIL:	nacidos en los años 2011 y 2012
CADETE:	nacidos en los años 2009 y 2010
JUVENIL:	nacidos en los años 2007 y 2008

COMPETICIÓN Y PRUEBAS

1ª JORNADAS: PRUEBAS COMBINADAS
 "PISTAS DE ATLETISMO DE RÍO ESGUEVA".
 VALLADOLID

COMPETICIÓN Y PRUEBAS

CATEGORÍA	PRUEBAS COMBINADAS
PREBENJAMÍN	Triatlón: 50 m.l.- Longitud – Pelota
BENJAMÍN	Triatlón: 50 m.l.- Longitud - Peso
ALEVÍN	Triatlón: 60 m.l.- Longitud - Peso
INFANTIL	Triatlón: 80 m.l.- Longitud - Peso
CADETE	Triatlón: 100 m.l.- Longitud - Peso
JUVENIL	Triatlón: 100 m.l.- Longitud - Peso

Normativa Técnica de Peso-Pelota (P)

Categoría	Hombres	Mujeres
Prebenjamín	(P) 200 g	(P) 200 g
Benjamín	1 k	1 k
Alevín	2 k	2 k
Infantil	3 k	3 k
Cadete	4 k	3 k
Juvenil	5 k	3 k

HORARIO

ACCESO A PISTA	HORA	PRUEBA	CATEGORÍA	GÉNERO
10.50	11.00	100 ml	Juvenil	Hombres y Mujeres
10.50	11.00	100 ml	Cadete	Hombres y Mujeres
10.30	11.00	Longitud	Infantil	Hombres
10.30	11.00	Longitud	Infantil	Mujeres
10.30	11.00	Peso	Alevín	Hombres
10.30	11.00	Peso	Alevín	Mujeres
-----	11.30	80 ml	Infantil	Hombres y Mujeres
-----	11.30	Longitud	Juvenil	Hombres y Mujeres
-----	11.30	Longitud	Cadete	Hombres y Mujeres
-----	11.40	60 ml	Alevín	Hombres
-----	11.40	60 ml	Alevín	Mujeres
-----	12.00	Peso	Juvenil	Hombres y Mujeres
-----	12.00	Peso	Cadete	Hombres y Mujeres
-----	12.00	Peso	Infantil	Hombres
-----	12.00	Peso	Infantil	Mujeres
-----	12.00	Longitud	Alevín	Hombres
-----	12.00	Longitud	Alevín	Mujeres
12.15	12.25	50 m.l.	Benjamín	Hombres
12.20	12.30	50 m.l.	Benjamín	Mujeres
12.25	12.35	50 m.l.	Prebenjamín	Hombres
12.30	12.40	50 m.l.	Prebenjamín	Mujeres
-----	12.50	Longitud	Benjamín	Hombres
-----	12.55	Longitud	Benjamín	Mujeres
-----	13.00	Longitud	Prebenjamín	Hombres
-----	13.00	Longitud	Prebenjamín	Mujeres
-----	13.20	Peso	Benjamín	Hombres
-----	13.25	Peso	Benjamín	Mujeres
-----	13.30	Pelota	Prebenjamín	Hombres
-----	13.30	Pelota	Prebenjamín	Mujeres

Cada atleta tendrá que realizar las tres pruebas de su categoría.

****Excepto la primera prueba de la Combinada, el horario es orientativo.**

Al ser pruebas combinadas, el horario y el orden de las pruebas estará en función del número de participantes y de la disponibilidad de los fosos de longitud y peso.

PREMIOS: Medallas a los tres primeros clasificados de cada categoría.

2ª JORNADA: PRUEBAS INDIVIDUALES
"PISTAS DE ATLETISMO DE RÍO ESGUEVA".
VALLADOLID

COMPETICIÓN Y PRUEBAS

CATEGORÍA	PRUEBAS INDIVIDUALES
PREBENJAMÍN	300 m.l.- Triple Salto Parado - Jabalina Vortex
BENJAMÍN	500 m.l.- Triple Salto Parado - Jabalina Vortex
ALEVÍN	500 m.l.- Peso - Jabalina Vortex
INFANTIL	1000 m.l.- Altura - Jabalina
CADETE	1000 m.l.- Altura - Jabalina
JUVENIL	1500 m.l.- Altura - Jabalina

Normativa Técnica

Categoría	Hombres	Mujeres
Alevín	Peso: 2 k	Peso: 2 k
Infantil	Jabalina: 500 g	Jabalina: 400 g
Cadete	Jabalina: 600 g	Jabalina: 500 g
Juvenil	Jabalina: 700 g	Jabalina: 500 g



HORARIO

Acceso a Pista	Hora Prueba	Prueba	Categoría	
10.00	10.30	Altura	Infantil	Hombres y Mujeres
10.00	10.30	Altura	Cadete - Juvenil	Hombres y Mujeres
10.00	10.30	Jabalina	Infantil	Hombres y Mujeres
10.00	10.30	Jabalina	Cadete - Juvenil	Hombres y Mujeres
10.00	10.30	Peso	Alevín	Hombres y mujeres
10.40	10.50	300 ml *	Prebenjamín	Hombres
10.50	11.00	300 ml *	Prebenjamín	Mujeres
11.00	11.10	500 ml	Benjamín	Hombres
11.10	11.20	500 ml	Benjamín	Mujeres
11.20	11.30	1500 ml	Juvenil	Hombres y Mujeres
11.20	11.40	Triple salto	Prebenjamín	Hombres y mujeres
11.20	11.40	Triple salto	Benjamín	Hombres y mujeres
11.20	11.40	Jab. Vortex	Prebenjamín	Hombres y mujeres
11.20	11.40	Jab. Vortex	Benjamín	Hombres y mujeres
11.20	11.40	Jab. Vortex	Alevín	Hombres y mujeres
11.30	11.40	1000 ml	Cadete	Hombres
11.40	11.50	1000 ml	Cadete	Mujeres
11.50	12.00	1000 ml	Infantil	Hombres
12.00	12.10	1000 ml	Infantil	Mujeres
12.10	12.20	500 ml	Alevín	Hombres
12.20	12.30	500 ml	Alevín	Mujeres

Cada atleta podrá realizar, como máximo, la Carrera y un Concurso.

*La carrera de 300 m Prebenjamín Hombres y Mujeres se realizará por calle libre

**El horario es orientativo, se comunicará el oficial días antes de la prueba.

El horario se podrá ajustar a las necesidades de la competición, en función del número de atletas presentes en cada prueba.

PREMIOS:

Medallas a los tres primeros clasificados de cada prueba y categoría.



RELEVOS MIXTOS POR EQUIPOS

Edades	Pruebas
Juvenil - Cadete	Relevo 4 x 100
Infantil	Relevo 4 x 80
Alevín	Relevo 4 x 60 Mixtos y en recta (ida y vuelta)
Benjamín	Relevo 4 x 50 Mixto y en recta (ida y vuelta)
Prebenjamín	Relevo 4 x 50 Mixto y en recta (ida y vuelta)

NORMATIVA:

Categorías Juvenil, Cadete e Infantil.

- Equipos de hombres y mujeres
- Inscripción: El delegado de cada Centro o Ayuntamiento entregará los equipos de su centro (por categorías) en la secretaria de la competición hasta una hora antes del comienzo de la prueba.

Categorías menores: Prebenjamín, Benjamín, Alevín.

- Los equipos estarán formados por atletas de los diferentes centros o Ayuntamientos presentes, agrupándose por categorías.
- Inscripción: Se confeccionarán directamente en la propia pista de forma mixta (mezcla de atletas masculinos y femeninos).
- No se tomará tiempo en estas categorías al realizarse la prueba en la misma recta en relevos de ida y vuelta).

HORARIO PROVISIONAL:

Acceso a Pista	Hora Prueba	Prueba	Categoría Mixta
12.25	12.35	Relevos 4 x 100	Juvenil hombres – Cadete hombres
12.25	12.35	Relevos 4 x 100	Juvenil mujeres – Cadete mujeres
12.35	12.45	Relevos 4 x 80	Infantiles hombres
12.40	12.50	Relevos 4 x 80	Infantiles mujeres
12.45	12.55	Relevos 4 x 60	Alevín (mixtos)
12.50	13.00	Relevos 4 x 50	Benjamín (mixtos)
12.55	13.05	Relevos 4 x 50	Prebenjamín (mixtos)

En la Jornada de Clausura habrá medalla conmemorativa para todos los participantes, para delegados y entrenadores de los equipos.

PROGRAMA DE ATLETISMO

FECHAS	ACTIVIDAD	LUGAR
11 de noviembre de 2023	1ª Jornada Campo a Través	Valladolid
25 de noviembre de 2023	2ª Jornada Campo a Través	Aldeamayor de San Martín
16 de diciembre de 2023	3ª Jornada Campo a Través	Arroyo de la Encomienda
27 de enero de 2024	Jornada de Pista Cubierta	Módulo CEAR Río Esgueva
17 de febrero de 2024	1ª Jornada Jugando al Atletismo	Boecillo
9 de marzo de 2024	2ª Jornada Jugando al Atletismo	Cigales
13 de abril de 2024	1ª Jornada Pista Aire Libre Pruebas Combinadas	Pista CEAR Río Esgueva
4 de mayo de 2024	2ª Jornada Pista Aire Libre Pruebas Individuales	Pista CEAR Río Esgueva

En todas las jornadas de Atletismo de Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid, se dispondrán de Servicio de Ambulancia puesto por la Federación de Atletismo de Castilla y León para garantizar la seguridad de todos los atletas participantes.





HOCKEY LÍNEA

El Hockey Línea irrumpe con fuerza de la mano del Club Patinaje en Línea Valladolid en el año 1995, y desde entonces no ha dejado de ganar adeptos. Dada la demanda y la buena acogida en pasados cursos y siempre con la intención de dar respuesta a las necesidades de nuestra provincia se convoca esta modalidad deportiva.

El **hockey sobre patines en línea** o **hockey línea** es un deporte de equipo que se juega en pistas de cemento o loseta, de forma análoga a las de hockey sobre hielo, pero más pequeñas. Los jugadores usan patines en línea de cuatro ruedas consecutivas. Nació de la idea de seguir practicando el hockey hielo en verano, debido a la falta de hielo en esta época del año. Por lo tanto, guarda muchas similitudes con el hockey sobre hielo.

OBJETIVOS

- Conocer y valorar la Actividad Física realizada sobre ruedas como forma de disfrute de sus posibilidades motrices y como recurso para organizar el tiempo libre.
- Fomentar un ambiente cooperativo y participativo, que favorezca el clima de grupo entre los niños /as y el desarrollo de las competiciones.
- Disfrutar de nuevas posibilidades de enriquecimiento en la práctica deportiva, en un contexto no habitual (sobre ruedas) y teniendo en cuenta el aspecto educativo.
- Conocer y apreciar el propio cuerpo y contribuir a su desarrollo mediante la experimentación de las distintas partes de la habilidad de deslizar.
- Establecer relaciones equilibradas y constructivas en el seno del grupo, comportándose de manera solidaria, reconociendo y valorando críticamente las diferencias sociales y culturales rechazando cualquier tipo de discriminación.

CATEGORÍAS

Se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2016, 2017 y 2018
BENJAMÍN: nacidos en los años 2014 y 2015

SISTEMA DE COMPETICIÓN

La Diputación de Valladolid convoca la modalidad de Hockey 3x3. Una “competición” al alcance de todos, donde los principales valores son los de aprender y divertirse, por encima de cualquier resultado. Se trata de un deporte de equipo, que se práctica sobre patines en línea, con un stick idéntico al utilizado en hockey sobre hielo.

Las principales características son:

- Tres jugadores con patines de línea y Stich, estilo hielo, compiten por introducir la pastilla (no pelota) en la portería contraria más veces que el otro equipo y marcar gol, sin para ello estar en el área de gol.
- Es obligatorio el uso de casco, aunque de no tenerlo lo facilitaremos, el resto de las protecciones son voluntarias pero aconsejables.
- Las categorías propuestas son siempre MIXTAS.
- No están permitidas las cargas.
- Se juega con porterías pequeñas sin portero, con tres jugadores de campo por equipo y en una pista más reducida que la usada en la modalidad federativa del hockey línea oficial.
- Los equipos podrán disponer de un máximo de 12 jugadores, los cuales podrán cambiar "al vuelo" sin la necesidad de autorización o parada.
- La duración de los partidos varía según las categorías, en Categoría Prebenjamín, se juegan dos tiempos de 15 minutos con un descanso de 3 minutos, entre ambos periodos, a reloj corrido. Las penalizaciones conllevan sanciones temporales en los que el equipo debe jugar en inferioridad.

En función del número de equipos inscritos se jugará una liga de todos contra todos, para después organizar unos play-offs por grupos que determinen las posiciones finales y aseguren partidos equilibrados.

Al finalizar los partidos, siempre que se pueda por el número de equipos inscritos y horarios, se organizarán pruebas individuales de habilidad, denominadas en su conjunto ALL STAR. Estas pruebas se componen de competiciones de puntería, lanzamientos desde el punto de penalti y concursos de técnica.

MATERIAL

Lo primero que necesitarán los jugadores serán los patines en línea, así como un Stich (tipo hockey línea o hielo).

Para poder garantizar la integridad de todos los participantes, cualquier modalidad del hockey (oficial 4x4, 3x3 in line, Street, hockey,...) debe practicarse con casco y protección facial.

En aquellos equipos en los cuales no todos los jugadores dispongan de casco podrán solicitarlo, para que su club lo aporte.

FECHAS Y LUGARES DE COMPETICIÓN

Las fechas y lugares para la celebración del Campeonato Escolar se comunicarán a través de la Web de Juegos Escolares una vez se establezcan los diferentes calendarios de Competición de la Federación Española de Patinaje.



BÁDMINTÓN

NORMAS TÉCNICAS

Se desarrollarán Siete jornadas, siempre en domingo, conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Federación Española de Bádminton, salvo en el caso de la regla sobre el tanteo que figura en el Sistema de Competición.

Los Centros Escolares, Municipios y/o Clubes que soliciten participar tendrán que designar un Delegado de Equipo que actuará en su nombre, resolviendo cualquier tipo de anomalía durante el desarrollo de la Competición, asumiendo el compromiso de que sus jugadores asisten a las pruebas y respetan los reglamentos y reglas de juego.

PARTICIPANTES

La inscripción será individual, aunque cada Centro inscrito creará equipos de 2 jugadores, en las modalidades de dobles y mixtos, tanto en femenino como en masculino.

En el caso de que un Centro y/o Municipio tenga varios equipos en la misma categoría deberán inscribirlos con el nombre del Centro y/o Municipio seguido de un elemento identificador que los distinga entre sí: "A", "B", "C",...

Existe la posibilidad de crear un equipo compuesto por jugadores de diferentes categorías con la condición de poder subir a un jugador de categoría inferior a una categoría inmediata superior, pero nunca al revés. Igualmente, y en el caso de que falte algún jugador, caso del Dobles o Mixto, si hubiese la posibilidad de poder juntarse con otro jugador en la misma situación se podría formar la pareja para poder disputar la jornada, en este caso cada jugador sumaría la mitad de los puntos de la pareja siempre que la siguiente jornada de dobles la disputasen con la pareja inscrita desde el comienzo de la competición.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

* La competición va a ser por modalidades, disputándose las siguientes:

Individual masculino / Individual femenino
Dobles masculino / Dobles femenino / Dobles mixto

* Sistema de competición de cada jornada:

En función del número de participantes, por categoría y modalidad, se diseñará un sistema de liga, todos contra todos, de eliminatoria directa o un sistema mixto, de liga y eliminación directa.

En todas las jornadas y en función de las modalidades, se clasificarán los 1º de cada grupo, tanto individuales, dobles y mixto, sorteándose los "bye" si fuesen necesarios, y siendo puntuable la ronda completa con los "bye" incluidos. Los grupos en los que falte uno o dos participantes se clasificarán 1º y 2º para permitir siempre un número mínimo de dos partidos. En las modalidades de grupo único, el sistema será el de liga.

Los partidos se disputarán al mejor de tres juegos de 15 puntos "a punto directo" para todas las modalidades, excepto las semifinales y finales que se podrán jugar al mejor de tres juegos de 21 puntos "a punto directo", siempre y cuando la organización lo estime conveniente. Si el tanteo se empata a 14 o a 20, el lado que primero consiga dos puntos consecutivos ganará el juego.

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es

*** Sistema de puntuación:**

Al acabar cada jornada se establecerá la clasificación por categorías y modalidades, existiendo las siguientes clasificaciones: Individual y Dobles. Si hubiese habido algún cambio de pareja en la jornada de dobles, sumará cada jugador la mitad de los puntos obtenidos que con la pareja que previamente estuviese inscrita.

El Sistema de Puntuación para individuales, dobles y dobles mixtos será el siguiente:

Por presentarse: 20 puntos

Partido ganado: 10 puntos

El jugador que tenga un "bye", se le considerará también como partido ganado.

Una vez realizado el sorteo los grupos no se modificarán y se mantendrán con un número mínimo de dos jugadores. En caso de presentar un solo jugador en un grupo se le cambiará a otro grupo de dos jugadores, y si hubiese varios se realizaría el sorteo in situ para colocarle en uno u otro.

PATINAJE DE VELOCIDAD Y FREESTYLE



Dada la gran acogida y la evolución que esta modalidad de patinaje está adquiriendo en nuestra provincia, en nuestra región y en toda la geografía nacional, desde La Diputación de Valladolid, se apuesta por este deporte en su base. El propósito principal de la competición es hacer deporte en un ambiente de diversión, respeto, compañerismo y juego limpio.

Las jornadas de patinaje que llevaremos a cabo este curso serán de **Patinaje de Velocidad** y **Freestyle**. Ambas modalidades, aunque adaptadas a nivel escolar, son deportes federados y reglados de forma nacional e internacional. Se trata de una competición y, por tanto, los participantes deben conocer la Normativa y en qué consiste. Todo esto trabajado desde las sesiones de entrenamiento, donde los monitores deben también comprender y entender tanto la normativa escolar como nacional.

CATEGORÍAS

Se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2016 y 2017
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2014 y 2015
ALEVÍN:	nacidos en los años 2012 y 2013
INFANTIL:	nacidos en los años 2010 y 2011
CADETE:	nacidos en los años 2008 y 2009
JUVENIL:	nacidos en los años 2006 y 2007



ACTIVIDADES y MODALIDADES

1. PATINAJE DE VELOCIDAD

Las pruebas de Velocidad se desarrollarán en circuito cerrado, circuito de habilidad, pista o en Pista Indoor.

El "Circuito cerrado" tiene que ser asimétrico, debe estar trazado entre una o varias calles, plazas, jardines y al aire libre. La vuelta debe contar con una distancia de entre 250 m. y 600 m.

La "Pista Indoor" se presenta dentro de una pista polideportiva, en la que los largos y los anchos deben medir lo mismo entre sí. El circuito será de 80 metros de cuerda.

Las "Pistas de Patinaje" o patinódromos constan de 125 - 400 metros de cuerda y 6 metros de ancho. Son totalmente simétricas con dos rectas y dos curvas iguales. Al no contar en la provincia con una pista de estas características, se intentará crear una ajustándose lo máximo posible a dichas medidas.

NORMATIVA

1. EQUIPOS

- 1.1. No hay un máximo ni un mínimo de patinadores por equipo, pero se aconseja un mínimo de 3 patinadores por equipo y categoría, para contar con el número máximo de deportistas susceptibles de puntuar.
- 1.2. Puede haber determinadas pruebas que exijan el mínimo de 3 deportistas para poder participar.
- 1.3. No habrá clasificación individual, tan sólo por equipos y categoría.
- 1.4. Los patinadores de un mismo equipo deben de estar identificados con una camiseta o maillot del mismo color y preferiblemente pantalón negro. Los jueces pueden descalificar al equipo que no cumpla con esta premisa.
- 1.5. Si un equipo presenta en una jornada un elevado número de bajas no justificadas, una vez realizada la inscripción, puede ser sancionado con 3 puntos en la clasificación por deportista no presentado.
- 1.6. No se permitirá la participación a la última jornada a ningún patinador que no haya participado en ninguna de las cuatro jornadas anteriores.

2. DELEGADOS

- 2.1. Es función y obligación del delegado y/o entrenador, favorecer el buen ambiente y el juego limpio en la competición. Cualquier delegado que falte a esta norma podrá ser expulsado de la competición por los jueces.
- 2.2. Los delegados y/o entrenadores deberán acompañar en todo momento a sus patinadores, en los momentos previos, durante y después de la competición.
- 2.3. Deberán estar atentos a la llamada de sus deportistas. Que se realizará por dorsal. Si un patinador no se presenta en su serie, los jueces podrán determinar que no pueda participar.

- 2.4. Cualquier reclamación durante la competición, se realizará por escrito y a mesa de jueces, antes de los 15 minutos posteriores a la finalización de la prueba donde será estudiada. Cualquier otro tipo de reclamación, no competitiva, se realizará después de la competición por el cauce que establece la Diputación de Valladolid. Todas las reclamaciones serán realizadas y presentadas únicamente por los Delegados del Equipo.
- 2.5. Es deber de los delegados y/o entrenadores conocer la normativa escolar y la nacional de Patinaje de Velocidad, como deporte federado, oficial y reglado dentro de la Real Federación Española de Patinaje.
- 2.6. Los delegados y/o entrenadores deben acudir puntuales a las citas. Si un delegado de un equipo acude a la competición 10 o más minutos tarde, los equipos a los que representa pueden quedar excluidos de la jornada o parte de la jornada de competición.

3. MATERIAL

- 3.1. Los patines de los competidores pueden disponer de 3 ó 4 ruedas **siempre en línea**.
- 3.2. Los patinadores deben acudir a la competición con todas las protecciones: casco, muñequeras, rodilleras y coderas. Casco y muñequeras o guantes en Categoría "A"
- 3.3. El tamaño de la rueda vendrá determinado por lo considerado en el Reglamento Nacional de Patinaje de Velocidad, pudiendo no participar en la competición, aquellos que no lo cumplan.
- 3.4. Por la seguridad de los patinadores, el patín debe sujetar bien el pie y las ruedas no deben ser de plástico. Los jueces pueden determinar la no participación del patinador que no lleve material adecuado.
- 3.5. El casco deberá ir bien ajustado, sin juego

4. PATINADORES

- 4.1. Los patinadores deben poder completar el recorrido de la competición sin problema. El nivel de los patinadores tiene que ser el adecuado para no generar un peligro propio o ajeno. Los jueces pueden establecer que un patinador no tome la salida, si lo ven conveniente.
- 4.2. La actitud de los patinadores debe ser correcta y respetuosa, pudiendo ser descalificado si no se cumple esta norma, estando dentro de carrera o no.
- 4.3. Los patinadores deben conocer la normativa de las pruebas a las que se presentan

5. NORMAS EN CARRERA

- 5.1. Durante la carrera regirán las normas generales de la Federación Española de Patinaje de Velocidad.
- 5.2. En Indoor, los corredores patinarán por fuera de los conos, se sancionará al corredor que pase con un solo pie o los dos por el interior de los conos.
- 5.3. No se podrá empujar, cerrar la trazada de otro patinador, ni golpear, tampoco apartar con los brazos a otro patinador. Será objeto de amonestación, desclasificación o descalificación.
- 5.4. El juez puede indicar que una salida se repite si hay una caída en los primeros metros.
- 5.5. Las carreras se celebrarán con un máximo de patinadores, dependiendo de indoor, pista o circuito. En caso de ser elevado el número de corredores, se celebrarán series y posteriormente la final. El orden de salida de las series se asignará por sorteo.
- 5.6. La entrada en meta vendrá determinada por la primera rueda del patín apoyada en el suelo.

5.7. Las carreras se disputarán por categoría, pudiéndose unir categorías si el número de patinadores es reducido, puntuando por separado. Cualquier cambio será informado.

6. PRUEBAS

Las pruebas que se pueden desarrollar en la jornada son:

- Sprint o línea. La diferencia viene determinada por el número de metros. Este tipo de pruebas pueden ir en las dos direcciones, no siendo siempre en sentido contrario a las agujas del reloj.
- Circuito de habilidad. Donde los patinadores deberán sortear conos y otros obstáculos.
- Relevos. Apartado de Relevos a la Americana del Reglamento General de Patinaje de Velocidad.
- Eliminación. En la siguiente vuelta al toque de campana, se procederá a eliminar de la prueba a los patinadores que pasen en los últimos puestos por meta. En estas pruebas puede haber liebre de la organización a quien no se podrá adelantar.
- Contrarreloj por equipos. Los miembros de un equipo deben de trabajar juntos para llegar a meta con un número mínimo de patinadores.

PUNTUACIONES

Al primer clasificado se le asignarán una cantidad fija de puntos según los equipos inicialmente inscritos en la competición, el segundo tendrá un punto menos y el tercero un punto menos que el segundo siendo así sucesivamente. Si en la Liga Escolar participan 5 equipos el primer clasificado recibirá $5 \times 3 = 15$, el segundo 14, el tercero 13, el cuarto 12 y así sucesivamente. **De cada equipo de patinadores, puntuarán los 3 primeros de cada categoría.** El Cuarto patinador de un equipo no recibirá puntos.

Estos puntos se sumarán por equipo y se pasarán a una clasificación general por equipos, **no será individual.**



2. COMPETICIÓN DE FREESTYLE

La participación en Freestyle será a través de un equipo. Los patinadores deben ir identificados con su camiseta de color correspondiente, aunque compitan de forma individual. Al igual que en patinaje de Velocidad, se distinguen dos Grupos: el Grupo "A" y el Grupo "B".

La normativa aplicada al Grupo "A" será la misma que se recoge en los Reglamentos de Inline Freestyle de la RFEP

SPEED SLALOM - Carrera de Conos -

Prueba de habilidad donde los patinadores deberán recorrer una línea de conos.

NORMATIVA

- 1.- Se compite en un lugar compuesto por zona de aceleración 12 metros en línea recta con una fila de 20 conos (10 conos si se necesita adaptación escolar) colocados a 80 cm, terminando la carrera 80 cm. después del último cono.
- 2.- Se tomarán tiempos, donde los patinadores tendrán dos oportunidades para lograr el mejor tiempo.
- 3.- Los 4/8/16 mejores tiempos (depende de participantes) competirán en un sistema de eliminación directa 1 contra 1, al mejor de 3 rondas.
- 4.- La salida se marca con un "en sus marcas", "listos" a partir del cual los patinadores deberán prepararse y permanecer inmóviles y seguido "ya" u otra señal (pitido, por ejemplo). Dos salidas falsas suponen la pérdida de ronda.
- 5.- Las carreras pueden hacerse a un pie o a dos. Los patinadores que lo realicen a dos pies sumarán a su tiempo 0,5 segundos. Si se decide hacer a un pie, el participante no podrá apoyar los dos patines en el suelo, ni cambiar de pie desde el primer cono hasta el final de la línea, en esos casos sería ronda nula.
- 6.- El patinador que recorra la línea de conos a dos pies, deberá deslizar y mantenerles en contacto con el suelo, en caso contrario su ronda se considerará nula.
- 7.- Derribar o mover un cono fuera de su marca central o no atravesar por un espacio entre conos supone una penalización de 0,2 segundos.
- 8.- Cuatro penalizaciones equivalen a ronda nula (2 en caso de 10 conos).

SLALOM CLASSIC

NORMATIVA

En el Slalom Classic los patinadores demostraran sus habilidades patinando en conos en una coreografía al ritmo de la música

- 1.- Se utilizarán 3 líneas de conos a 50, 80 y 120 cm y un espacio extra fuera de conos.
- 2.- Las rondas no podrán durar más de 80-120 segundos (desde 105 el Grupo A).
- 3.- Para que la ronda puntúe, el patinador deberá pasar al menos por cuatro conos de cada una de las tres líneas
- 4.- Se tendrá muy en cuenta para la puntuación final las transiciones entre los trucos y la parte artística.
- 5.- Las habilidades se marcan en una matriz, donde la puntuación de las mismas marca el nivel de dificultad. Si algún participante realiza movimientos de mayor dificultad, las puntuaciones serán en base a la matriz marcada por la Federación Española de Patinaje, **pero no puntuará** para la parte técnica, si para la artística.

Matriz de habilidades adaptada Freestyle Escolar	
Movimiento	Puntuación
Águila	15
Vueltas a 2 ruedas	15
Cruzado atrás 2 ruedas	15
Serpiente hacia atrás 2 ruedas	13
Volte	11
Cruzado 2 ruedas	11
Compás	9
Serpiente 2 ruedas	9
Moto 2 ruedas	9
X saltada	9
X	7
Un pie atrás	7
Un pie	5
Moto	5
Crazy	5
Doble Crazy	4
Mabrouk	4
Cruzado atrás	4
Serpiente atrás	3
Cruzado	3
Nelson	2
Serpiente	2
Tip Tap	2
Fish	1

- 6.- Para que el movimiento puntúe habrá que pasar 3 conos, si es una figura de vueltas o 4 conos, si es lineal.

7.- Los jueces pueden determinar que un patinador está por encima del nivel de la competición a la que se ha inscrito y estimar su puntuación y clasificación. Dejando su participación a modo exhibición y pasando a competir en el grupo superior.

8.- Por cada cono derribado se restará 0,5 puntos.

9.- Se tendrá en cuenta una valoración artística, a criterio de los jueces. Ritmo de la música, caracterización. En Slalom Classic, pueden no llevar la camiseta del equipo para su caracterización.

10.- **Los patinadores llevarán la música de sus coreografías en un dispositivo USB.**

SALTO

Salto de altura y sin rampa, los patinadores deberán ir superando las alturas del saltómetro que comenzará en 30-40 cms y subirá de 5 en 5, hasta que queden 3 o 2 patinadores, donde elegirán altura, siempre teniendo prioridad la más baja en caso de no haber acuerdo.

Los patinadores disponen de dos intentos (tres en la final), para superar la altura. Dentro del área de salto habrá 10 metros de aceleración y después del salto 5 metros de recepción. Los patinadores no podrán darse la vuelta una vez hayan entrado en los 10 metros de aceleración y deberán caer sobre sus patines y aguantar el equilibrio durante los 5 metros posteriores.

Los jueces determinaran si el patinador es apto para participar en esta modalidad según el devenir de la misma.

NORMAS ESPECÍFICAS

1. La competición se desarrolla por equipos, no habiendo número máximo, ni mínimo por categorías y modalidad.
2. De cada equipo y de cada modalidad puntúan los 2 primeros patinadores. Se aconseja a cada equipo contar con dos patinadores en cada modalidad, para poder acceder a la máxima puntuación.
3. Los patinadores de un mismo equipo tendrán que ir equipados con camiseta del mismo color.
4. Los patines deberán contar con 3 o 4 ruedas, siempre en línea.
5. Para el Grupo "B", en la modalidad de Salto, será obligatorio el uso de todas las protecciones. Para las demás modalidades será recomendable.
6. Para el Grupo "A", en la modalidad de Salto serán obligatorias las muñequeras.
7. **Las categorías en Freestyle pueden cambiar ajustándose al número de inscritos.**

PUNTUACIONES

Al primer clasificado se le asignarán una cantidad fija de puntos, según los equipos inicialmente inscritos a los Juegos Escolares de Patinaje de Velocidad, el segundo tendrá un punto menos y el tercero un punto menos que el segundo siendo así sucesivamente. Si en la Liga Escolar participan 5 equipos el primer clasificado recibirá $5 \times 2 = 10$, el segundo 9, el tercero 8, el cuarto 7 y así sucesivamente. **De cada equipo de patinadores, puntuarán los 2 primeros** de cada categoría y modalidad. El tercer patinador de un equipo no recibirá puntos.

Estos puntos se sumarán por equipo y se pasarán a una clasificación general por equipos, **no será individual**.





ORIENTACIÓN

El deporte de Orientación consiste, en el paso obligatorio de los competidores por una serie de puntos, marcados sobre un plano de la zona y materializados en el terreno por balizas, en el más corto espacio de tiempo posible, ayudados únicamente por una brújula y un mapa.

Un a prueba de orientación debe evaluar tanto la rapidez en el terreno como la habilidad de los participantes al interpretar el mapa.

CATEGORÍAS

Las categorías convocadas serán las siguientes:

ALEVÍN:	nacidos en los años 2012 y 2013
INFANTIL:	nacidos en los años 2010 y 2011
CADETE:	nacidos en los años 2008 y 2009
JUVENIL:	nacidos en los años 2006 y 2007

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

- Se establecen las siguientes categorías: Alevín (Mixta), Infantil (Masculino y Femenino), Cadete (Masculino y Femenino) y Juvenil (Masculino y Femenino).
- Cada Centro participante o Club podrá presentar todos los participantes que desee.
- Se establecerá un Calendario de Competición único de siete carreras organizadas por la Fundación Municipal de Deportes y la Diputación de Valladolid.
- Para la clasificación individual contarán los **cinco** mejores resultados de cada competidor, es decir, podrá eliminar los dos peores resultados.
- La clasificación por equipos se hará para cada carrera sumando los puntos de los tres mejores corredores de cada Centro participante y/o Club y en cada categoría.
- Cualquier corredor que finalice una carrera entrará en la clasificación.
- En caso de empate en la clasificación individual, el orden lo decidirá el resultado de las carreras en plano nuevo. Si perdurase el empate se atenderá al mayor número de primeros puestos, segundos, terceros..., si aún así se mantuviera el empate, decidiría la suma de tiempos.
- En caso de empate por equipos, decidirán los puntos que tenga cada equipo en planos nuevos; si persiste el empate, se aplicará el criterio de los empates en la clasificación individual, pero observando los puntos que cada equipo obtenga en cada uno de los otros planos.
- Una vez establecido el Calendario de Competición, para el corredor con Licencia FEDO que opte por participar en la Liga Norte (siempre en categoría superior) en detrimento de la competición escolar, se establecerá y publicará la compensación que se le aplicará en dicho caso.
- Las Competiciones se celebrarán fundamentalmente los domingos en jornada de mañana. La salida del primer corredor en todas las jornadas será a las 10:00 horas.

* **Nota:** Cualquier modificación en las Normas de Competición se publicarán en la Web de Juegos Escolares: www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es, antes del comienzo de la 1ª Jornada de competición



DEPORTES AUTÓCTONOS

La competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

Los Deportes Autóctonos objeto de competición serán: Calva, Tanga, Rana y Bolos.

CATEGORÍAS

Las categorías convocadas serán las siguientes:

BENJAMÍN:	nacidos en los años 2014 y 2015
ALEVÍN:	nacidos en los años 2012 y 2013
INFANTIL:	nacidos en los años 2010 y 2011
CADETE:	nacidos en los años 2008 y 2009
JUVENIL:	nacidos en los años 2006 y 2007

LA CALVA

Se juega en un terreno liso y horizontal, sin ningún tipo de obstáculos.

Los Elementos del juego son:

El morrillo o canto: es una pieza cilíndrica de hierro

La calva: Se hace con madera de encina o roble de una sola pieza en ángulo obtuso de unos 110 grados aproximadamente. La parte alta o superior se llamaalzada y el brazo que hace de base y está en contacto con el suelo zapata. Sus dimensiones aproximadas son: zapata, 40 cm. de largo yalzada 30 cm.; el ancho varía entre 10 y 12 cm. Se puede jugar de forma individual o por equipos. Para hacer calva hay que golpear está con el morrillo, tirando desde la distancia establecida, de manera clara sin que el morrillo haya tocado antes el suelo.

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro
Las partidas se disputan a 10 tiradas por cada jugador.

LA TANGA

Se juega en un terreno llano de tierra. Las piezas de juegos son:

La tanga pieza de madera de una sola pieza de encina, roble u olmo, formada por dos troncos de cono unidos por su base menor en cuya unión coincide con un anillo.

El tango o tostón es un disco metálico de hierro terminando su circunferencia en un bisel redondeado.

La moneda es la pieza que se coloca encima de la tanga. Se utilizan monedas o chapas de Características similares.

El juego consiste en tirar la tanga con el tostón desde la distancia marcada. Pero no basta con tirarla; hay que lograr que la tanga quede situada a una distancia de las monedas que sea mayor que la distancia de esas mismas monedas a cualquiera de las piezas. De esta forma cuando la tanga está caída las monedas que están más cerca de la pieza del jugador que de la tanga, pasan a ser propiedad del jugador que tiró la pieza.

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro.
Se realizarán 8 tiradas por cada jugador.

LA RANA

Juego que consiste en introducir desde cierta distancia una ficha de metal (petancos) por la boca abierta de una rana de metal colocada sobre una mesilla o por otras ranuras (Puente, molinillo, agujeros).

La tabla de la mesa, esta cerrada en forma de caja en su fondo y laterales para que no se vayan las fichas. Bajo el tablero se situaba un cajón dividido en compartimentos que se correspondían a las figuras que había encima y que servían para ver la puntuación conseguida por cada jugador.

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro.
Se realizarán 4 tiradas de 10 petancos por cada jugador.

LOS BOLOS DE TIERRA DE PINARES

Recogido en la localidad de Matapozuelos el juego consiste en tirar 5 bolos y quedar uno. Cada vez que se consigue dicha jugada, se levantan todos los bolos.

El Material de Juego son seis bolos y 3 macetas. Los bolos miden aprox. 30 cm. y las macetas son cilíndricas de 20 cm. Los bolos se colocan en un rectángulo y la distancia entre bolos es la medida de la maceta. El valor es de 0.5 puntos por bolo.
Las macetas, 3 por jugador/a.

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro.
Cada jugadora efectuará 5 tiradas de 3 macetas cada una.

DESARROLLO y REGLAS:

- El juego consiste en tirar 5 bolos y dejar 1 en pie, esa jugada vale "5" puntos.
- Tirar los seis bolos se puntúa "0" puntos
- Cada jugador tira 3 macetas por turno. Si con la primera maceta tira 5 bolos, se colocan todos otra vez y sigue tirando las dos macetas que le faltan.
- Una vez finalizado el turno de cada jugador se colocan los bolos en la posición inicial.
- Cada bolo tirado vale 0.50 puntos hasta 2 puntos como máximo.
- Gana el equipo que más puntos consiga sumados las tiradas de los 2 jugadores.

CATEGORÍAS y DISTANCIAS

Las distancias y categorías serán las siguientes:

CATEGORÍA BENJAMÍN y ALEVÍN MASCULINO y FEMENINO

CALVA

Distancia:	5 m
Peso del Marro:	250 gr.

TANGA

Distancia:	6 m
Medida del tostón:	70 mm
Peso del Tostón:	350 gr.

RANA

Distancia:	2,0 m
------------	-------

BOLOS

Distancia:	3,0 m
------------	-------



CATEGORÍA INFANTIL MASCULINO y FEMENINO

CALVA

Distancia:	6 m
Peso del Marro:	500 gr.

TANGA

Distancia:	8 m
Medida del tostón:	80 mm
Peso del Tostón:	500 gr.

RANA

Distancia:	2,5 m
------------	-------

BOLOS

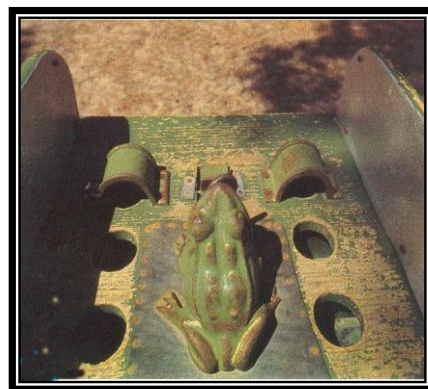
Distancia:	4,0 m
------------	-------



CATEGORÍA CADETE y JUVENIL MASCULINO y FEMENINO

CALVA

Distancia:	8 m
Peso del Marro:	1.000 gr.



TANGA

Distancia:	10 m
Medida del tostón:	90 mm
Peso del Tostón:	700 gr.

RANA

Distancia:	3 m
------------	-----

BOLOS

Distancia:	4,5 m
------------	-------



GINNASIA RÍTMICA

La competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Federación de Castilla y León de Gimnasia.

Las modalidades, aparatos y reglamentos de aplicación, al igual que el Calendario de pruebas, (Individual, Tríos, Conjuntos y Grandes Grupos) se establecerán previamente al inicio de la Competición en la reunión que se mantendrá entre los Municipios participantes, la Delegación de Valladolid y la Federación de Castilla y León de Gimnasia.

Las fechas y lugares de celebración se publicarán en la Web de Juegos Escolares:

www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es



www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es



PATINAJE ARTÍSTICO

El Patinaje Artístico sobre ruedas es una disciplina deportiva donde los deportistas compiten con un maillot de patinaje artístico, medias cubre patín y sobre patines de cuatro ruedas en paralelo y freno delante, combinando elementos técnicos con elementos artísticos que en su conjunto forman lo que denominamos un disco coreografiado, el cual es valorado en su conjunto por mínimo 3 jueces que determinan una puntuación sobre el ejercicio realizado.

CATEGORÍAS

Las categorías convocadas son las siguientes:

PREBANJAMÍN:	nacidos en los años 2016 y 2017
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2014 y 2015
ALEVÍN:	nacidos en los años 2012 y 2013
INFANTIL:	nacidos en los años 2010 y 2011
CADETE:	nacidos en los años 2008 y 2009
JUVENIL:	nacidos en los años 2006 y 2007



Todas las pruebas que se disputen serán mixtas.

Se participará de forma individual pero también se realizará una clasificación por equipos, por lo tanto, cada equipo corresponderá a patinadores de la misma categoría siendo el número mínimo de integrantes 2 y el máximo 6.

Aquellos patinadores que no tengan en su club compañeros para llegar a formar un equipo podrán competir en categorías superiores a su edad o se creará una bolsa de patinadores para formar equipos y no quedar fuera de la competición.

INSCRIPCIONES

No se permitirá la participación de patinadores en los mismos niveles oficiales aprobados con Federaciones de Patinaje de cualquier comunidad (excepto que aprueben el último nivel existente en los Juegos Escolares tras haber participado en los Juegos Escolares, en tal caso podrán presentarse a las Pruebas de Puntuación, pero no de Nivel). A excepción de la Modalidad de Solo Danza en donde los niveles no irán en orden y podrán presentarse a cualquiera de ellos.

Solo se permitirá acceder directamente a un nivel superior a patinadores que sea la primera vez que compiten y su nivel ya sea destacadamente superior a los niveles inferiores de los Juegos Escolares, únicamente en los niveles que no existen en la Federación de Patinaje

No se permitirá la participación en categoría inferior a la que corresponde por año de nacimiento, pero sí a la inmediatamente superior.

Del mismo modo, no se permitirá la participación de aquellos patinadores que compitan en la primera Categoría Regional de la Federación de Patinaje, en la misma modalidad. En el momento que pasen a la Categoría Nacional ya no podrán participar en esa modalidad de Juegos Escolares

Para inscribirse a las pruebas, las entidades participantes deberán enviar un listado con los patinadores que deseen tomar parte en las pruebas **15 días** antes a la celebración de la prueba en los anexos facilitados para cada prueba. El listado definitivo se hará llegar a los participantes el martes de la semana en la que se celebra la prueba. Una vez enviado el listado definitivo no se admitirá ninguna inscripción y las bajas que se produzcan desde ese momento se indicarán en mismo día de la prueba en la mesa de control.

En las pruebas solo se puede presentar a un nivel de cada modalidad.

TIPOS DE PRUEBAS

En el Curso 2023-2024 se desarrollarán pruebas de los siguientes tipos:

- Libre Individual (en Pruebas de Puntuación y de Nivel)
- Sólo Danza
- Parejas Artístico
- Patinaje Artístico en Línea

No se permitirá la participación a la cuarta prueba a ningún patinador que no haya participado en ninguna de las tres pruebas anteriores

MÚSICAS

Se enviarán con anterioridad a través de una carpeta de Dropbox compartida con juegoscolarespatinaje@hormail.com en formato mp3 con la siguiente nomenclatura

PROGRAMA-NOMBREAPELLIDOS-CLUB

Ejemplo:

N0L-SERGIOPACERSANZ-CDARTIOLIDZARATÁN

N(0-1-2-3-4-5)L- NIVELES LIBRES

N1PA – NIVEL PAREJAS ARTÍSTICO

PAL1-NIVEL 1 PATINAJE ARTÍSTICO LÍNEA

...

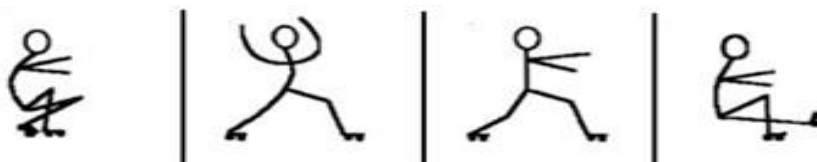
VESTIMENTA

Obligatorio el uso de maillot de Patinaje Artístico.

NIVELES E INTEGRATIVOS

LOS INTEGRATIVOS DE TODAS LAS MODALIDADES SON LOS QUE ESTABLEZCA LA FPCYL EXCEPTO EN LOS NIVELES E DE LIBRE Y NIVEL 0 DE PAL AL NO EXISTIR EN LA FPCYL

LA PRIMERA JORNADA PREVISTA PARA EL MES DE DICIEMBRE EL REGLAMENTO SERA EL ESTABLECIDO EN EL AÑO 2022. A PARTIR DEL 2023 EL QUE ESTABLEZCA LA FPCYL QUE PODRÍA VARIAR RESPECTO A LA NORMATIVA DETALLADA A CONTINUACIÓN.



INTEGRATIVOS:

PATINAJE LIBRE INDIVIDUAL

NIVEL "0" (2 Minutos)

5 GLOBOS HACIA DELANTE CON GIRO ATRÁS Y 5 GLOBOS HACIA ATRÁS EN LA MISMA LÍNEA (Se valorará el sentido correcto de realizar el cambio de adelante a atrás y viceversa)

ESTATUA EN LINEA RECTA CON CUALQUIER PIE (que ocupe, al menos, en posición la mitad del eje longitudinal)

CAÑON EN LINEA RECTA CON CUALQUIER PIE (que ocupe, al menos, en posición la mitad del eje longitudinal)

TRES SALTOS DE ALTURA INICIO Y FINAL CON DOS PIES HACIA ADELANTE

ÁNGEL HACIA ADELANTE EN LINEA RECTA PIE (que ocupe, al menos, en posición la mitad del eje longitudinal)

NIVEL "1" (2 Minutos 15 Segundos +/- 5s)

OCHO CRUZADO ADELANTE

TRES SALTOS CONSECUTIVOS DE MEDIA VUELTA INICIADOS HACIA ADELANTE (Los dos primeros con recepción a dos pies y el último a un único pie con ejecución de salida)

ÁNGEL-CAMEL HACIA ADELANTE EN LÍNEA RECTA O EN CURVA (Abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ partes del eje longitudinal de la pista o del círculo de media pista y evidenciando filo exterior o interior)

ÁNFORA-CAMEL FORWARD EN LÍNEA RECTA O EN CURVA (Abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ partes del eje longitudinal de la pista o del círculo de media pista y evidenciando un filo exterior o interior)

SECUENCIA DE ROLLS EN FILO EXTERIOR ADELANTE (Al menos un Roll con cada pie ejecutados consecutivamente a lo largo de una recta)

COMPASES (Mínimo una vuelta continua a cada lado y con cada pie consecutivamente)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

**Los elementos Camel y Camel forward deberán ser ejecutados uno de ellos en curva y el otro en recta.

NIVEL "2" (2 Minutos 15 Segundos +/- 5s)

OCHO CRUZADO HACIA ATRÁS

PIRUETA DE DOS PIES (8 Ruedas o Punta Tacón mínimo 3 rotaciones)

SALTO DE WALTZ -Inglés o del tres- CON ENTRADA obligatoria tipo Mohawk

SECUENCIA COREOGRAFICA EJECUTADA HACIA ADELANTE con al menos, 3 figuras diferentes y abarcando $\frac{3}{4}$ de la Pista con patrón libre

SALCHOW

VUELTAS DE VALS PIE IZQUIERDO Y EN SENTIDO ANTIHORARIO

(Mínimo tres consecutiva y donde se exigirá la correcta ejecución del Progresivo atrás, el cambio de sentido Mohawk y el giro tres a posición "And")

*Repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL "3" (2 Minutos 15 Segundos +/- 5s)

TOE LOOP

LOOP

PIRUETA ALTA INTERIOR ATRÁS CON ENTRADA (Mínimo 3 vueltas)

FOOTWORK SEQUENCE -Línea de Pasos- CON PATRÓN LIBRE INICIADO EN UN "STOP AND GO" de al menos 3 Sg y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la Pista:

- o 1 Tres con cada Pie (interior y/o exterior)
- o 1 Swing con cada pie consecutivos
- o 1 Body Movement de cualquier tipo

8 CRUZADO CON MOHAWKS (los Mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista)

VUELTAS DE VALS PIE DERECHO SENTIDO HORARIO (mínimo 3 consecutivas y donde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás el cambio de sentido Mohawh y el giro de tres en posición "And")

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL "4" (2 Minutos 15 Segundos +/- 5s)

FLIP

TOUREN

COMBINACIÓN LOOP-TOE LOOP

PIRUETA ALTA EXTERIOR ATRÁS O EXTERIOR ADELANTE

SECUENCIA COREOGRÁFICA QUE INCLUYA:

- o Mínimo 2 figuras ejecutadas hacia atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
- o 1 Águila o una Bauer
- o Cubrir al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista. Patrón libre

FOOTWORK SEQUENCE -línea de pasos- con patrón libre iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 sg y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista:

- o Travelling (cualquier pie y filo)
- o 1 Bracket con cada pie
- o 1 Chocktaw (horario o anti-horario de adelante a atrás)
- o 2 Body Movements de cualquier tipo

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL "5" (2 Minutos 15 Segundos +/- 10s)

AXEL

COMBO JUMP (de 3 saltos) a elegir entre Loop, Thouren o Flip

LUTZ

COMBO SPIN 2 POSICIONES UPRIGHT (Mínimo 2 rotaciones por posición)

SIT SPIN-PIRUETA BAJA (entrada y posición libre, mínimo 3 rotaciones)

FOOTWORK SEQUENCE -línea de pasos- con patrón libre, iniciada desde "Stop And Go" de al menos 3 sg que abarque al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista:

- o Al menos 4 giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.
- o Al menos un Feature de tipo 1:
 - o Body Movement de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - o Chocktaw (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

*Posible repetición de dos elementos obligatorios del nivel o ejecución de dos elementos del nivel superior (solo jump o solo spin) o repetición de un elemento obligatorio del nivel y un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música.

**Se puntuarán los 6 elementos de mayor valor.

SOLO DANZA

Existirán los niveles en la modalidad solo danza:

NIVEL “CITY BLUES” – Pag. 59 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “CARLOS TANGO” – Pag. 46 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SKATER MARCH” – Pag. 243 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “DENVER SHUFFLE” – Pag. 74 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “LA VISTA CHACHA” – Pag. 161 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “KINDER WALTZ” – Pag. 158 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SWING FOXTROT” – Pag. 265 World Skate Dance and Solo Dance Book

Para solo danza solo habrá puntuación individual no se les incluirá en los equipos con lo cual no sumaran puntos a favor de ellos y se hará una premiación final aparte de la del libre.

PAREJAS ARTISTICO

Para evidenciar el inicio de las secuencias de pies (Footwork Sequence), éstas deberán comenzar desde una posición estática o un “Stop And Go” evidenciado mínimo 3 sg.

NIVEL 0- PAREJAS ARTISTICO: 2´30 minutos (+/-5 SEGUNDOS)

1. Intento de compás simétrico una vuelta con cada pie.
2. Figura de equilibrio en línea recta en posición de agarre.
3. Figura de equilibrio en línea recta en sombra

4. 10 globos agarrados mano a mano (un integrante de la pareja realizará los globos delante y otro los globos atrás sin cambiar de posición)
5. Patada a la luna simétrica

NIVEL 1- PAREJAS ARTISTICO: 2'30 minutos (+/-5 SEGUNDOS)

1. 8 cruzado hacia adelante en posición Killiam.
2. Compases simétricos (1 vuelta mínimo en cada dirección)
3. Salto de Vals (Ingles) simétrico
4. Secuencia de Rolls o Swings en sombra o espejo (al menos uno con cada pie)
5. Figura reconocida ejecutada en línea recta o curva en sombra. (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista y evidenciando un filo exterior o interior)
6. Figura reconocida en recta o curva en posición Hold - agarre - (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista y evidenciando un filo exterior o interior)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 2 - PAREJAS ARTISTICO: 2'30 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)

1. 8 Cruzado hacia atrás en posición mano – mano
2. Toe Loop/Salchow simétrico
3. Pirueta de dos pies simétrica (mínimo 3 rotaciones)
4. Pirueta de contacto en posición Águila (Mínimo 3 rotaciones)
5. Secuencia de Rolls o Swings en Hold- agarre- (al menos uno con cada pie)
6. Secuencia coreográfica en contacto que incluya al menos 3 figuras diferentes y abarcando 3/4 de la pista con patrón libre)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 3 - PAREJAS ARTISTICO: 2'30 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)

1. Ocho cruzado MANO A MANO/KILLIAM con "Mohawks" (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista, sobre el eje transversal de la pista).
2. Figura "CATORCE" ejecutada en curva y mantenida al menos CINCO segundos.
3. Solo Jump SIMÉTRICO a elegir entre Flip, Loop o Thouren.
4. Upright Solo Spin SIMÉTRICA INTERIOR ATRÁS. Mínimo 3 rotaciones.
5. Footwork Sequence (línea de pasos) en ESPEJO o SOMBRA (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de 3/4 de la pista que contenga:
 - Un "giro de tres" con cada pie (interior y/o exterior) • Un "Mohawk" en cada sentido (horario y antihorario)
 - Un "Swing" con cada pie ejecutados de manera consecutiva
 - Un "Body Movement" de cualquier tipo
6. Pirueta de Contacto "Upright" FILO INTERIOR ATRÁS con entrada. Mínimo 3 rotaciones

➤ REPETICIONES: se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 4 - PAREJAS ARTISTICO: 2'30 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)

1. Salchow/Toe Loop LANZADO.
 2. Espiral EXTERIOR ATRÁS CAMEL. Mínimo UNA rotación.
 3. Combo Jump SIMÉTRICO que incluya DOS SALTOS de UNA ROTACIÓN.
 4. Pirueta de Contacto "Upright" FILO EXTERIOR ATRÁS con entrada. Mínimo 3 rotaciones.
 5. Upright Solo Spin SIMÉTRICA EXTERIOR ATRÁS. Mínimo 3 rotaciones.
 6. Footwork Sequence (línea de pasos) en ESPEJO o SOMBRA (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Travelling (cualquier pie y filo)
 - Un "Bracket" con cada pie
 - Un "Chocktaw" (horario o anti-horario de adelante a atrás)
 - Dos "Body Movements" de cualquier tipo
- REPETICIONES: se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios

PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA

NIVEL 1 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. 8 cruzado hacia adelante
 2. Salto de altura a 2 pies + patada a la luna ("rabbit jump")
 3. Ángel -Camel- en línea recta o en curva (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista y evidenciando un filo exterior o interior)
 4. Figura de equilibrio en línea recta o en curva (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista y evidenciando un filo exterior o interior)
 5. Secuencia de fillos adelante (al menos hay que ejecutar un filo exterior y un filo interior con cada)
 6. Compases (mínimo una vuelta continua a cada lado y con cada pie consecutivamente)
- *Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.
- **Los elementos Camel y figura de equilibrio deberán ser ejecutados uno de ellos en curva y el otro en recta.

NIVEL 2 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. 8 cruzado atrás
2. Pirueta de 2 pies (mínimo 3 rotaciones)
3. Salto Waltz -inglés o del tres- con entrada obligatoria

4. Secuencia coreográfica ejecutada hacia adelante con al menos 3 figuras diferentes y abarcando $\frac{3}{4}$ de la pista con patrón libre.
5. Salchow
6. Filos atrás (al menos hay que ejecutar un filo exterior y un filo interior con cada)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 3 (2 min 15 segundos+/- 5 s.)

1. Toe Loop
2. Flip
3. Solo Spin Upright (BI) - interior atrás - (mínimo 3 rotaciones)
4. Footwork Sequence - línea de pasos- con patrón libre, iniciado en un stop and go de al menos 3 sg y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista:
 - o Tres exteriores con ambos pies
 - o Tres interiores con ambos pies
 - o Secuencia de Mohawks abiertos
 - o 1 Body Movement de cualquier tipo

5. 8 cruzado con mohawks (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista)

6. Secuencias de vueltas de vals pie izquierdo sentido anti-horario (mínimo 3 consecutivas y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el cambio de sentido mohawk y el giro de tres) y pie derecho sentido horario

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 4 (2 min 15 segundos+/- 5 s.)

1. Flip
2. Combo Jump Loop-Loop
3. Combo Jump Salchow-Toe Loop
4. Upright Spin - Pirueta alta EXTERIOR ATRÁS con entrada (mínimo TRES rotaciones) o INTERIOR ATRÁS con al menos UN "FEATURE". *Features posibles: o Más de CINCO rotaciones
o Variación de la posición inicial una vez concluidas las tres primeras rotaciones (debe ser una posición que afecte al punto de equilibrio inicial) o Ejecutar un "Jump" (salto) en mitad de la pirueta
5. Choreo Sequence ejecutada hacia atrás, abarcando al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista con patrón libre. Deberá incluir:
 - Mínimo DOS figuras ejecutadas hacía atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
 - Un "Águila" o "Ina Bauer"
6. Footwork Sequence (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Travelling (cualquier pie y filo)
 - Un "Bracket" con cada pie

- Un “Chocktaw” (horario o anti-horario de adelante a atrás) • Dos “Body Movements” de cualquier tipo

➤ REPETICIONES: se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 5 (2 min 15 segundos+/- 10 s.)

1. Axel
2. Combo Jump de 3 saltos de UNA ROTACIÓN que incluya Thourén.
3. Lutz
4. Combo Spin - DOS posiciones Upright diferentes, de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo DOS rotaciones por posición. Se permiten cambios de pie.
5. Sit Spin (pirueta baja) de cualquier pie, filo y dirección. Entrada libre desde una clara ALTURA VERTICAL que se agacha. Mínimo TRES rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.
6. Footwork Sequence (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un “Stop And Go” de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Al menos CUATRO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir dos del mismo tipo.
 - Al menos un “Feature” de tipo 1 a elegir entre: o TRES “Body Movements” de diferente tipo (alto, medio y bajo) o DOS “Chocktaw” (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

➤ REPETICIONES: se permite la repetición de DOS de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de DOS elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.

PUNTUACIONES

Hay dos tipos de pruebas que se puntuarán de la siguiente manera:

1. Pruebas de Nivel.

Los resultados serán:

☐ APTO

☐ NO APTO

Solo existirán dos puntuaciones verdes (apto) y rojo (no apto), se considerará un nivel apto cuando se obtenga la mayoría de aptos por parte de los jueces.

Dichas pruebas servirán para determinar a qué nivel deberá presentarse cada patinador en la siguiente prueba de puntuación no pudiéndose presentar a un nivel inferior o igual en el que haya resultado apto.

2. Pruebas de Puntuación.

Se establecerá una clasificación general individual por nivel en cada una de las jornadas de puntuación que se disputen, y serán premiados en la misma los tres primeros clasificados de cada categoría.

Nota: Las puntuaciones que cada patinador recibirá de forma individual serán únicamente con el fin de obtener la clasificación de cada jornada y no para la clasificación general por equipos que tendrá su propio sistema de puntuación que explicamos más adelante.

Para la puntuación de cada disco de las modalidades de Libre, PAL y CT Show se puntuarán dos apartados:

- Elementos Técnicos: donde cada elemento tendrá un valor base los jueces puntuaran con uno de los siguientes QUOE: -1 -2 -3 0 +1 +2 +3 que incrementará o disminuye el valor base. El valor final que se le acreditará a cada patinador por cada elemento realizado será el aportado por la mayoría de los jueces y en caso de disparidad el del medio.

Por ejemplo, si en un elemento un patinador obtiene: 0 +1 +1 se le otorgará +1

- Los componentes donde se valorarán con un quoe cada uno de los apartados siguientes:
 - Habilidades del patinaje
 - Recorridos del disco
 - Teatralidad
 - Coreografía en su conjunto

Se sumarán la nota media de los quoes otorgados por los jueces de cada uno de los apartados.

- Deducciones:
 - 1ª caída: 0,3, a partir de la 2ª caída 0,6 por cada caída sucesiva

En caso de empates, primará la nota técnica para el desempate si aun así se das el empate se observarán el mayor número de victorias de cada apartado.

PUNTUACIONES LIBRE y PAL

ELEMENTO	-3	-2	-1	0	1	2	3
GLOBOS	0,8	0,9	1	1,1	1,2	1,3	1,4
ESTATUA (FIG EQUILIBRIO PAL)	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
CAÑON	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
ANGEL	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
8 ADELANTE	0,8	0,9	1	1,1	1,2	1,3	1,4
TRES SALTOS	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9
CAMEL	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7
CAMEL FORWARD	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1
ROLLS (SECUENCIA FILOS PAL)	1	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6
COMPAS	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7
8 ATRÁS	1	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6
SERPENTINA FIGURAS	0,9	1	1,1	1,20	1,3	1,4	1,5
VUELTAS VALS	0,7	0,8	0,9	1,00	1,1	1,2	1,3
CAMEL CAMBIO FILO	0,9	1	1,1	1,20	1,3	1,4	1,5
SALTO VALS	0,1	0,2	0,3	0,40	0,5	0,6	0,7
SALCHOW	0,3	0,4	0,5	0,60	0,7	0,8	0,9
SPIN UPRIGHT INT AT	0,2	0,3	0,4	0,50	0,6	0,7	0,8
TOE LOOP	0,3	0,4	0,5	0,60	0,7	0,8	0,9
CO SP UPRIGHTS	0,7	0,8	0,9	1,00	1,1	1,2	1,3
SP UP EXT AT	0,2	0,3	0,4	0,50	0,6	0,7	0,8

SIT SP	0,5	0,6	0,7	0,80	0,9	1	1,1
LOOP	0,50	0,70	0,80	0,90	1,00	1,10	1,30
FLIP	0,40	0,60	0,70	0,80	0,90	1,00	1,20
THOREN	0,50	0,70	0,80	0,90	1,00	1,10	1,30
LUTZ	0,50	0,70	0,80	0,90	1,00	1,10	1,30
COJU LOOP/TOELOOP (SALCHOW+TOE EN PAL)	1,17	1,37	1,47	1,57	1,67	1,77	1,97
COJU LOOP/TR/FLIP (cob loop /lopp en pal)	2,38	2,58	2,68	2,78	2,88	2,98	3,18
AXEL	0,90	1,00	1,10	1,30	1,50	1,60	1,70
ST SQ NA	0,90	1,20	1,50	1,80	2,10	2,40	2,70
STSQ NCT (STNIVEL3 EN PAL)	1,40	1,70	2,00	2,30	2,60	2,90	3,20
ST SQ NB	0,90	1,20	1,50	1,80	2,10	2,40	2,70

OCHO AD Y AT MOHAWK Y CHOTAW	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8
SPIN 1 PIE	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
SECUENCIA TRESES	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7
FIGURA CAMBIO FILO	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5
CANADIENSE	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
ST SQ NCT SHOW (SECUENCIA COREOG SHOW)	1,4	1,7	2,0	2,3	2,6	2,9	3,2
SALTO COREOGRAFIADO	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9
BRINCO	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7
POSICIÓN ESTÁTICA BRAZOS	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8

En la modalidad de solo danza se atenderá a los key points para puntuar con un quoe a cada una de las medias vueltas de la danza. En este caso el juez arbitro será el que cante al panel de jueces cual es el nivel de cada media vuelta y los jueces incluido el árbitro asignaran el quoe.

Y la tabla será la siguiente:

NIVEL 1 y 2	VALOR
0	0,7
1	1
2	1,5
3	2,2
-1	0,4
-2	0,2
-3	0,1
NIVELS DEL 4 AL 6	STB
0	1
1	1,5
2	2
3	2,7
-1	0,5
-2	0,3
-3	0,2

Del mismo modo que en la modalidad de libre se hará la media de los quoes recibidos para la puntuación final, también se tendrán en cuenta la nota media de los componentes de habilidades del patinaje y teatralidad.

En este caso los jueces no sacarán ningún letrero, sino que el presentador se referirá a que puntuación ha obtenido y en que posición se coloca provisionalmente la patinadora en ese momento.

CLASIFICACION GENERAL INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

En las jornadas de nivel se concederán los siguientes puntos a cada equipo dependiendo de los niveles que superen los patinadores que componen el mismo:

PATINADOR APTO	
NIVEL 0	10 Puntos
NIVEL 1	20 Puntos
NIVEL 2	30 Puntos
NIVEL 3	40 Puntos
NIVEL 4	50 Puntos
NIVEL 5	60 Puntos
NIVEL 6	70 Puntos

Se otorgarán 3 puntos por la participación a los no aptos.

Para la general por equipos se tendrán en cuenta en principio las tres mejores clasificaciones de los miembros de cada equipo para el caso de que haya equipos de solo tres participantes, pero si el equipo de menores participantes fuera de 4 serían las 4 mejores y así funcionaría dependiendo del menor equipo.

Para la general individual cada uno tendrá sus puntos conseguidos.

Para la clasificación general en las jornadas de puntuación se sumará los puntos recibidos individualmente de su programa.

Para la general por equipos se tendrá en cuenta en principio las tres mejores clasificaciones de cada equipo para el caso de que haya equipos de solo tres participantes, pero si el equipo de menor participante fuera de 5 serían las 5 mejores y así funcionaría dependiendo del menor equipo.

En las pruebas de puntuación los jueces podrán decidir si una patinadora pasa al siguiente nivel levantando una tarjeta verde.

Para la general individual cada uno tendrá sus puntos conseguidos.

En caso de empate a puntos por equipos o individual en la final se desempatará atendiendo a los siguientes criterios:

- Al equipo o patinador con mayor número de primeros puestos

- Al equipo o patinador con mayor número de niveles superiores aprobados en toda la temporada
- A los mejores resultados de la última jornada

JUECES

Para cada prueba serán designados, tres jueces (uno de los cuales actuará como juez-árbitro) y un calculador como mínimo

El club organizador se encargará del equipo de megafonía y el "speaker"

Las Fechas y Lugares de Celebración se publicarán en la Web de Juegos Escolares:
www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

La Pista utilizadas han de ser de una superficie plana y lisa, construida de un material como madera, cemento,... y de forma rectangular, con unas dimensiones mínimas de 30-40 metros de largo por 20 metros de ancho.



1.3. REGLAMENTO DISCIPLINARIO

Resolución de 20 de octubre de 1994, de la Dirección General de Deportes y Juventud, sobre Normas de Disciplina Deportiva Escolar de la Comunidad Autónoma de Castilla y León

NORMAS DE DISCIPLINA DEPORTIVA ESCOLAR

CAPITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Art. 1. El ámbito de la Disciplina Deportiva Escolar se extiende a aquellas actividades incluidas en los Juegos Escolares y a las personas participantes en las mismas, en relación a las infracciones de las reglas del juego o competición y a las de las normas generales deportivas.

Son infracciones de las normas de juego o competición las acciones u omisiones que durante el curso del juego o competición vulneren, impidan o perturben su normal desarrollo. Se consideran infracciones a las normas generales deportivas, las demás acciones u omisiones que sean contrarias a lo dispuesto por las normas deportivas.

Art. 2. La potestad disciplinaria atribuye a sus titulares legítimos la posibilidad de reprimir o sancionar a los sometidos a la disciplina deportiva, según sus respectivas competencias. El ejercicio de la potestad disciplinaria deportiva corresponde a:

- a) Los jueces o árbitros durante el desarrollo de los juegos o pruebas, con sujeción a las reglas establecidas en las disposiciones de cada modalidad deportiva.
- b) Los Comités Provinciales de Disciplina de los Juegos Escolares, sobre las actas de los encuentros redactadas por los árbitros.
- c) Los órganos disciplinarios que para las Fases Regionales de los Juegos Escolares puedan crearse.

Art. 3. Las sanciones se regularán e impondrán de conformidad con los principios de tipicidad y predeterminación normativa, interdicción de doble sanción por el mismo título y los mismos hechos, proporcionalidad, culpabilidad y previo procedimiento contradictorio.

Art. 4. Las sanciones se clasifican en leves, graves y muy graves. En todo caso, en los procedimientos instruidos para la imposición de sanciones deberá asegurarse el derecho de audiencia del interesado.

Art. 5. Las sanciones podrán consistir en amonestaciones o suspensión temporal en la participación en actividades programadas. Las sanciones tienen tres grados: Mínimo, medio y máximo, para cuya determinación deberán tenerse en cuenta las circunstancias concurrentes en los hechos sancionables, además de las modificativas que pudieran cambiar el grado de responsabilidad del hecho.

Art. 6. Son circunstancias modificativas atenuantes:

- a) No haber sido sancionado anteriormente.
- b) Haber mostrado el infractor su arrepentimiento de modo ostensible e inmediato a la comisión de la falta.
- c) Aceptar inmediatamente la medida disciplinaria que el árbitro o juez haya podido imponer como consecuencia de la falta.
- d) No haber mostrado solidaridad con el infractor, sus compañeros de equipo, preparador, delegado o público.
- e) Haber precedido inmediatamente a la infracción, una provocación suficiente.

Art. 7. Son circunstancias modificativas agravantes:

- a) Haber provocado el apoyo tumultuario de otras personas.
- b) Ser causante, por su falta, de un anormal desarrollo de la actividad o de otras consecuencias negativas.
- c) Ser capitán del equipo o actuar como tal en el momento de la comisión de la falta.
- d) Cometer la falta contra los jueces o árbitros.
- e) Ser reincidente y/o reiterante.

Art. 8. Las sanciones tienen básicamente carácter educativo y preventivo, antes que correctivo, concediendo siempre un margen de confianza a la deportividad de cuantos se relacionan, de un modo u otro, con los Juegos Escolares, siendo de interés general que el desarrollo de esta actividad como medio educativo se anteponga al puramente competitivo.

En este sentido, los directivos o profesores, entrenadores, delegados, monitores, árbitros y Comités de Disciplina actuarán de conformidad con este espíritu, divulgando en todo momento el verdadero fin de los juegos, consiguiendo así, con la colaboración de todos, los objetivos que pretenden los Juegos Escolares.

Art. 9. Las sanciones que lleven consigo la suspensión temporal de la participación en actividades programadas han de cumplirse necesariamente en los encuentros inmediatos a la fecha del fallo del Comité de Disciplina correspondiente.

Art. 10. Cuando un jugador, preparador o delegado sea objeto de expulsión o figure en el acta de juego con falta descalificante, se considerará suspendido para el siguiente encuentro.

Esta suspensión se considerará incluida y cumplida en la sanción que pudiera imponérsele.

Art. 11. Si una persona no termina de cumplir su sanción dentro del Curso, deberá hacerlo en el siguiente o los siguientes. Las jornadas se computarán por las de competición oficial.

DE LAS SANCIONES POR LAS FALTAS COMETIDAS POR JUGADORES

CAPITULO II

Art. 12. Las faltas cometidas por los jugadores durante un encuentro, independientemente de la aplicación del Reglamento Deportivo por los árbitros y jueces, se sancionarán como sigue:

- a) Comportamiento incorrecto, pronunciar palabras groseras o gestos antideportivos, juego violento o peligroso, desde amonestación hasta suspensión por dos encuentros.
- b) Insultos, amenazas o actitudes coercitivas hacia otros jugadores, entrenadores, delegados, directivos o público, desde un encuentro de suspensión hasta cuatro.
- c) Agresión directa, recíproca o simultánea a un contrario, repetidas, o que produzcan lesión, desde seis encuentros hasta un máximo de nueve partidos.

Art. 13. Las faltas indicadas en los apartados anteriores realizadas por un jugador contra un árbitro o árbitros, se sancionarán con el doble de lo dispuesto en los apartados anteriores.

Art. 14. Las faltas cometidas por un jugador contra el desarrollo normal de un encuentro se sancionarán como sigue:

- a) Retrasar intencionadamente la iniciación o la reanudación de un encuentro, desde amonestación hasta suspensión por tres encuentros.
- b) Provocar al público o a otros jugadores con gestos o palabras, contra el normal desarrollo del encuentro, desde suspensión por dos encuentros hasta cuatro.
- c) Cuando los actos citados anteriormente degenerasen hasta la suspensión o interrupción definitiva de un encuentro, se sancionarán desde dos encuentros de suspensión hasta seis.

Art. 15. Las faltas cometidas por el capitán del equipo se sancionarán como sigue:

- a) Cuando el deportista sea el capitán del equipo, o como tal actúe en el campo al cometer la falta, la sanción se impondrá siempre en un grado máximo.
- b) La negativa del capitán a firmar el acta será sancionada con suspensión por tres encuentros.
- c) Cuando el capitán del equipo sea sancionado con suspensión de encuentro, podrá asimismo ser descalificado como capitán por otro número de encuentros, a cumplir a continuación de la suspensión.

DE LAS SANCIONES POR LAS FALTAS COMETIDAS POR LOS DIRECTIVOS O PROFESORES, ENTRENADORES Y DELEGADOS

CAPITULO III

Art. 16. Los directivos o profesores, entrenadores y delegados, por su responsabilidad de constituir ejemplo ante sus deportistas, serán sancionados en sus faltas específicas del modo siguiente:

- a) Las palabras, amenazas, gestos o actitudes de desconsideración durante la celebración de un encuentro en contra de la deportividad y armonía en el desarrollo del mismo se sancionarán desde amonestación hasta suspensión por seis encuentros.

b) Las amenazas, insultos o actitudes coercitivas contra deportistas, entrenadores, directivos o profesores, delegados o árbitros o público, serán sancionadas con suspensión de dos a ocho encuentros.

c) Si dichas faltas son reiteradas en el curso del encuentro, incluso después de la sanción por parte del árbitro, podrán ampliarse hasta doce encuentros.

d) La incitación de deportistas, acompañantes, o público hacia actividades antideportivas o participación en actitudes de hostigamiento será sancionada con suspensión de cinco a doce encuentros.

e) La agresión hacia árbitros, público o equipo contrario dará lugar a sanción de suspensión desde diez encuentros hasta un máximo de veinte encuentros.

Art. 17. A efectos de aplicación del artículo anterior se entenderá por directivo, entrenador o delegado, a toda persona provista de la licencia correspondiente autorizada a permanecer en el lugar designado al efecto.

Art. 18. La suspensión de un deportista producirá siempre la amonestación a su entrenador o en su defecto a su delegado, siempre que estén presentes en el encuentro.

Art. 19. Las faltas de los delegados en el cumplimiento de sus funciones específicas, antes, durante y después del encuentro, en relación con el árbitro y equipo contrario, serán sancionadas con suspensión desde uno a cinco encuentros.

Art. 20. La intervención de educadores o profesores de algún centro o club participante en disturbios, insultos, coacciones que se produzcan antes, en o durante el encuentro, así como la falta de cooperación con los árbitros para lograr que el partido discurra por los cauces deportivos dará lugar a la inhabilitación de aquellos como directivo, entrenador o delegado por un período de hasta un año.

Art. 21. La no presentación de licencias, tanto del delegado como del entrenador al comienzo del encuentro de forma reiterada, podrá ser sancionada con suspensión de dos a cuatro partidos para el delegado o entrenador en cuestión.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS POR ALINEACIONES INDEBIDAS

CAPITULO IV

Art. 22. La alineación de deportistas no provistos de la correspondiente licencia para el equipo y categoría de competición, o cuya licencia no haya sido diligenciada con cinco días de antelación, o no reúnan todos o cada uno de los requisitos establecidos en las normas generales de la competición, dará lugar a las siguientes sanciones:

a.1) Descalificación del jugador hasta un máximo de dos partidos. En este caso el Delegado y entrenador serán considerados responsables de dicha alineación indebida, sancionándoseles hasta un máximo de cuatro partidos.

a.2) Pérdida del encuentro y descuento al equipo infractor de tres puntos en la clasificación.

a.3) Si el encuentro es una eliminatoria, se dará por perdido al equipo infractor, por lo que, si se produce en el primer encuentro de la misma, no se celebrará el segundo.

b) Cuando un deportista esté provisto de licencia por más de un equipo del mismo Centro o Club pero de distinta categoría, se considerará válida la del equipo de máxima categoría, siendo anuladas automáticamente las demás desde la fecha de validez de aquélla, por lo que se considera alineación indebida su participación en encuentros de categoría inferior.

c) En los casos de deportistas con inscripción en dos Centros diferentes, tendrá validez la primera de ellas.

d) Para determinar una alineación indebida, el Comité de Competición podrá actuar de oficio, en todo momento, sin requisitos de plazo. De ser en virtud de denuncia de cualquier equipo implicado en la competición, la reclamación deberá formularse dentro de los cinco días siguientes a la celebración del encuentro.

Si el encuentro es de eliminatoria, la reclamación ha de formularse en el plazo de tres días desde la celebración del encuentro.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS POR INCOMPARECENCIA

CAPITULO V

Art. 23. El equipo que no comparezca a un encuentro a la hora señalada en el calendario se le sancionará como sigue:

- a) Pérdida del partido por resultado mínimo y descuento de un punto en la clasificación general.
- b) Si fuese la segunda vez en la competición, pérdida del encuentro y dos puntos de descuento en la clasificación.
- c) Si fuese la tercera vez en la misma competición, quedará expulsado de la misma y se procederá según lo establecido en el apartado de retiradas.

Art. 24. Cuando un equipo se presente con un número insuficiente de jugadores se le tendrá por no comparecido.

Art. 25. Se faculta a los Comités Disciplinarios para apreciar, en caso excepcional, la eximente de incomparecencia justificada, procediendo en este caso a criterio de los Comités a resolver.

- a) Repetición del encuentro con cargo al no presentado inicialmente.
- b) Pérdida del encuentro al no presentado, sin sanción y/o sin que le sea computado a los efectos de reincidencia.
- c) Si se trata de una eliminatoria, el equipo incompareciente perderá la misma, no disputándose ya el segundo encuentro si está pendiente.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS POR RETIRADAS

CAPITULO VI

Art. 26. Una vez confeccionado el oportuno calendario, pero no iniciada la competición, aquel equipo que se retire podrá ser sancionado desde amonestación hasta prohibición de participar en el siguiente curso y deporte.

Si la competición fuese por sistema de liga, se considera como si el equipo no hubiese participado. Si la competición fuese «sistema copa» se dará como ganador al equipo contrario.

Art. 27. Si la retirada se produce una vez iniciada la competición, perderá su categoría, pasando a la inferior existente en su provincia. De no existir más de una sola categoría, se le sancionará con la no participación en el siguiente curso escolar.

La validez o no de los encuentros celebrados se regirá por lo que establezcan los diferentes Reglamentos Federativos.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS POR SUSPENSIÓN DE ENCUENTRO

CAPITULO VII

Art. 28. Cuando un encuentro haya de ser suspendido por la actividad de uno de los equipos o de sus acompañantes, procederá dar por perdido el encuentro al equipo que de forma fehaciente conste como responsable. Si fuese imposible esta comprobación, se faculta a los Comités para adoptar las medidas que por analogía con las Federaciones respectivas sean procedentes.

Art. 29. Si el responsable de la suspensión fuese el equipo local, se sancionará desde amonestación hasta clausura del campo por dos jornadas.

Art. 30. Cuando por causas atmosféricas o deficiencias en el campo no se pueda iniciar o concluir un encuentro, el árbitro lo hará constar en el acta, así como la fecha que los equipos proponen para su celebración.

Art. 31. Si por la actitud incorrecta de los equipos hubiese de interrumpirse el encuentro y los motivos de interrupción fuesen imputables a ambos, el Comité Técnico dará como válido el resultado que hubiera en el momento de la suspensión y sancionará a ambos equipos con el descuento de un punto en la clasificación general.

Si sólo fuese imputable a uno de los equipos, el Comité dará como vencedor al equipo no infractor por el resultado que marquen los Reglamentos Federativos y se sancionará al equipo infractor con el descuento de un punto en la clasificación general.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS EN LAS INSTALACIONES

CAPITULO VIII

Art. 32. De los actos de coacción que se produzcan en un campo contra el equipo visitante, árbitro o auxiliares, será responsable el equipo local durante la celebración del encuentro, se sancionará con el cierre del recinto de juego de uno a tres encuentros.

DE LAS RECLAMACIONES Y RECURSOS

CAPITULO IX

Art. 33. Las reclamaciones serán dirigidas y resueltas en primera y única instancia ante el Comité de Disciplina Escolar de cada provincia.

Art. 34. La Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares o la Comisión de los Juegos Escolares, comunicará al inicio de la actividad el domicilio a efectos de comunicación del Comité de Disciplina Escolar.

Art. 35. Las reclamaciones ante el Comité de Disciplina Escolar se presentarán antes de las 14,00 horas del martes siguiente a la celebración del encuentro, salvo que éste se celebre en días diferentes a sábados y domingos, en cuyo caso el plazo terminará antes de las 14,00 horas del día siguiente a la de finalización del partido. A efectos del cómputo de plazo, las Comisiones Provinciales Coordinadoras de los Juegos Escolares y la Comisión de los Juegos Escolares determinarán el mecanismo oficial para registrar de entrada dichos recursos.

Art. 36. Las resoluciones del Comité de Disciplina Escolar son inapelables y agotan la vía administrativa y deportiva.

Art. 37. Los escritos en los que se formalicen los recursos, que en todos los casos deberán ser efectuados únicamente por los delegados de los equipos o el Director/a del Centro de Enseñanza, deberán contener:

- a) Nombre y dos apellidos, domicilio a efectos de notificación, calidad y derecho para interponer el recurso y D.N.I.
- b) Relación de hechos denunciados o alegaciones basadas en los preceptos que considere infringidos, así como la aportación de pruebas o petición de las mismas que crea necesarias.
- c) Solicitud que se derive de la denuncia o alegaciones presentadas.

Art. 38. Los Comités de Disciplina de los Juegos Escolares podrán solicitar cuanta documentación consideren precisa para la resolución de los recursos.

Art. 39. El plazo de resolución de los recursos presentados no será superior a los quince días naturales, a contar desde la fecha de presentación de los mismos.

Si para un mejor conocimiento de los hechos, los Comités de Disciplina de los Juegos Escolares solicitaran remisión de documentación diferente al recurso, el plazo determinado en el presente punto se amplía hasta veintiún días naturales.

Los acuerdos y decisiones, siempre razonados, que se adopten por el Comité de Disciplina de los Juegos Escolares serán directamente ejecutivos, sin que en ningún caso puedan suspenderse o paralizarse las competiciones.

DE LAS COMPETICIONES DE ÁMBITO REGIONAL

CAPITULO X

Art. 40. En las competiciones de ámbito regional se creará un Comité de Disciplina de los Juegos Escolares, que estará constituido con antelación a la celebración de dicha Fase Regional, y atenderá únicamente de las infracciones de las reglas de juego o competición o normas generales deportivas que se produzcan en el desarrollo de esa Fase Regional.

Los miembros del Comité de Disciplina de los Juegos Escolares en la Fase Regional serán nombrados por la Dirección General de Deportes y la duración de su función será la de la Fase Regional de los Juegos Escolares.

Dicho Comité estará compuesto por tres miembros, siendo presidido por un Licenciado en Derecho.

Las resoluciones dictadas, siempre razonadas, por el Comité de Disciplina de los Juegos Escolares en la Fase Regional, agotarán la vía administrativa y deportiva.

Los recursos ante el Comité de Disciplina de los Juegos Escolares en la Fase Regional, deberán presentarse en el plazo máximo de seis horas, a contar desde la comisión de la falta, debiendo reunir los requisitos establecidos en el apartado de recursos de las Normas de Disciplina Deportiva Escolar.

DISPOSICIONES FINALES

Art. 41. Para lo no previsto en las presentes normas, se estará a lo dispuesto en los Reglamentos Disciplinarios de las Federaciones.

Asimismo, será de aplicación el Real Decreto 1591/1992, de 23 de diciembre, sobre Disciplina Deportiva.





DEPORTE ESCOLAR BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

1

83

ENTIDAD PARTICIPANTE:

LOCALIDAD: C.P.

DIRECCIÓN: TLFNO:

DELEGADO DE DEPORTES: DNI

DIRECCIÓN: TLFNO:

LOCALIDAD: C.P.

CORREO ELECTRÓNICO:

SOLICITUD DE PASSWORD y CLAVE DE USUARIO: SI ☐ NO ☐

Nota: Esta solicitud implica la responsabilidad en cuanto a la veracidad de todos los datos de los equipos y jugadores de los Centros Participantes que aparecen en la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores. El Centro Participante acepta que únicamente serán considerados como válidos los documentos de inscripción generados por el PROGRAMA DEBA tramitados de forma telemática a través de la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores de la Diputación de Valladolid, quien declina cualquier responsabilidad por la no veracidad de datos de equipos y/o jugadores, así como por cualquier mal uso que se pudiera realizar tanto de la Aplicación como de la información en ella contenida, pudiendo adoptar las medidas tanto legales como disciplinarias que considere oportunas en los Juegos Escolares.

DEPORTES	NÚMERO DE PARTICIPANTES		PREBENJAMÍN 2016, 2017 y 2018	BENJAMÍN 2014 y 2015	ALEVÍN 2012 y 2013			INFANTIL 2010 y 2011		CADETE 2008 y 2009		JUVENIL 2006 y 2007	
	MIN	MAX	Mixto	Mixto	MAS	FEM	MIX	MAS	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM
AJEDREZ	3*												
ATLETISMO	1												
BÁDMINTON	2*												
BALONCESTO	8	15											
BALONMANO	8	16											
FÚTBOL-SALA	6	12											
GIMNASIA RÍTMICA	1												
HOCKEY LÍNEA	3	12											
ORIENTACIÓN	3*												
PATINAJE ARTÍSTICO	3	6											
PATINAJE DE VELOCIDAD	3												
DEPORTES AUTÓCTONOS	2	4											
SALVAMENTO y SOCORRISMO	1												
PÁDEL	1*												

*(1) Se podrán hacer inscripciones desde 1 participante, aunque para puntuar por equipos, se requiere el número mínimo expresado en la columna correspondiente al "Número de Participantes".

(2). Las Categorías en la Modalidad de Atletismo serán las publicadas en la Orden del Deporte Escolar para el Curso 2023-2024 y todas las categorías, sin excepción, serán masculinas o femeninas. No existe la competición mixta.

(3). En Gimnasia Rítmica el número de participantes se establecerá en las Bases de Competición.

(4). En las casillas correspondientes, **señalar el número de equipos si es deportes Colectivos y el número de niños en deportes individuales.**

Instalaciones deportivas de que dispone el Centro para la celebración de los partidos.

SOLICITUD DE TRANSPORTE: SI ☐ NO ☐

Nota: Esta solicitud implica la responsabilidad de hacer un buen uso del Transporte, de tal forma que si la organización comprueba y verifica que los equipos para las que se solicitó el Servicio de Transporte no se presentan y/o acuden en coches particulares se les retirará el Transporte de forma inmediata.

Equipos y/o Competiciones para los que Solicita el Transporte:

LUGAR DE RECOGIDA:

En , a de de 2023

Fecha tope de inscripción: **20 de Octubre de 2023**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es

2

DEPORTE DIVERTIDO



2.1 "PROGRAMA CHIQUITÍN"

JUSTIFICACIÓN

La práctica del deporte permite desarrollar virtudes educativas de indudable valor, para el desarrollo personal -esfuerzo, coeducación, tolerancia, dedicación, trabajo en equipo, solidaridad-.

Actualmente se considera que la actividad deportiva debe reunir una serie de características, como el valor educativo del deporte, el ocio activo y la recreación, la mejora de la salud y el bienestar social. El deporte y la actividad física del futuro debe practicarse para todos y todas, sin discriminación, y debe enseñar a utilizar un tiempo cada vez más extenso en la vida de las personas: el tiempo de ocio.

El comienzo de la práctica deportiva debe tener carácter polideportivo, de manera que todos los niñ@s conozcan de forma cíclica diversas modalidades deportivas, conforme a su aptitud y edad. Por otra parte, debe incluir prácticas tanto participativas como competitivas, que tendrán en todo caso, un carácter eminentemente formativo.

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar la práctica del deporte como una forma de recreación, divertimento y complemento fundamental de la formación integral.
- Realizar actividades físico-deportivas de manera voluntaria, primando de una manera especial los aspectos de promoción, formación y recreación, ocupando el tiempo de ocio de manera activa, lúdica y divertida.
- Hacer de la práctica deportiva un instrumento para la adquisición de valores tales como la solidaridad, la colaboración, el diálogo, la tolerancia, la no-discriminación, la igualdad entre sexos, la deportividad y el juego limpio.

DESTINATARIOS

Niños y niñas de Categoría Prebenjamín, es decir, con edades comprendidas entre los años 2016, 2017, 2018 y 2019.

DESARROLLO

El Programa "Chiquitín" buscará dar a conocer distintos deportes y actividades físicas, de una manera lúdica y recreativa además de sus posibilidades de práctica, evitando la especialización deportiva prematura. El fin es familiarizarse con las normas y características básicas de distintos deportes y actividades físicas.

Se realizarán cinco jornadas tematizadas y tendrán carácter de fiesta deportiva, lúdica y recreativa.

FECHAS y LUGARES

27 de Enero de 2024
DEPORTES ALTERNATIVOS
ARROYO DE LA ENCOMIENDA

24 de Febrero de 2024
DEPORTES COLECTIVOS
PEÑAFIEL

23 de MARZO de 2024
DEPORTES INDIVIDUALES
OLMEDO

27 de Abril de 2024
DEPORTES TRADICIONALES
ISCAR

18 de Mayo de 2024
DEPORTES EN LA NATURALEZA
RENEDO DE ESGUEVA

La Diputación de Valladolid facilitará la organización y transporte de los participantes.

Todos los participantes tendrán que realizar la inscripción en el Programa de Gestión de Equipos y Jugadores señalando como modalidad deportiva **"Polideportividad"**, imprescindible y necesaria para poder participar.

SOLICITUDES

El Boletín de Inscripción, ANEXO 2, deberá presentarse debidamente cumplimentada en el en el Registro General de la Diputación de Valladolid, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **20 de Octubre de 2023**

También podrá presentarse vía telemática en la ventanilla virtual de la Diputación de Valladolid (<http://www.ventanilla.diputaciondevalladolid.es>)





DEPORTE DIVERTIDO BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

2

CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN: C.P:

TELÉFONO: FAX:

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD*: D.N.I*:
Nombre y Apellidos

DIRECCIÓN: TLFNO:

LOCALIDAD: C.P

CORREO ELECTRÓNICO*:

SOLICITA

EL PROGRAMA DE DEPORTE DIVERTIDO, DENOMINADO "**PROGRAMA CHIQUITÍN**", ORGANIZADO POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

PROGRAMA "CHIQUITÍN"

NIÑ@S INSCRITOS



En....., ade.....de 2023

Fecha tope de inscripción: **20 de Octubre de 2023**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es

3

PROGRAMA DE DEPORTE EN EL AULA



3.1. AULA DE JUEGOS TRADICIONALES

La cultura y el juego son dos conceptos estrechamente asociados, ya que no solo se juega, sino que se transmite cultura. La comunidad castellanoleonesa es muy rica en manifestaciones lúdicas y deportivas de carácter autóctono y tradicional. Juegos que se vinculan a la historia y son reflejo de una cultura que se dispone relacionada con un marco geográfico muy determinado.

La cultura es algo compartido por los miembros de una sociedad. En este contexto, y en un sentido amplio, es un todo complejo que incluye conocimiento, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y cualquier otra aptitud o hábito adquirido por el hombre como parte de dicha sociedad.

Al objeto de promover, fomentar y dar a conocer los Juegos Tradicionales y Deportes Autóctonos de nuestra Provincia de Valladolid y nuestra comunidad de Castilla y León, la Diputación de Valladolid continua con el programa de divulgación y difusión de los Deportes Autóctonos.

OBJETIVOS

- Conocer y fomentar los Deportes Autóctonos de nuestra Provincia de Valladolid y nuestra Comunidad de Castilla y León, como un valor sociocultural y educativo.
- Indagar en las tradiciones lúdicas de nuestros ascendientes, incorporándolas a su práctica diaria.
- Respetar las normas y reglas de juego estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía.
- Potenciar las habilidades perceptivas, físicas y sociomotrices a través de los Deportes Autóctonos, que propicie la participación y diversión de todos.

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 3º y 4º de Educación Primaria y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar la actividad en una jornada de mañana a través de las Asociaciones y Clubes de Deportes Autóctonos y Juegos Tradicionales de nuestros municipios y con la inestimable colaboración y saber de nuestros mayores.

En el transcurso de la jornada se explicarán los materiales, las reglas y forma de juego y se realizará la práctica entre todos los alumnos/as participantes.

Los juegos objeto de promoción serán Calva, Rana, Tanga y Bolos de Matapozuelos

www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

3.2. PROGRAMA DE BALONMANO

El programa nace con el propósito de fomentar y dar a conocer el **BALONMANO** como un deporte colectivo, cooperativo, de contacto y competitivo, en el que se conjugan de manera idónea el dominio coordinativo y físico del cuerpo en los distintos lances del juego, así como el trabajo psicológico y perceptivo necesario para adaptarse a las situaciones tácticas que en un deporte tan variable y rápido se dan.

El balonmano es, además, un deporte donde el contacto entre adversarios resulta casi necesario para las correctas fases de ataque y defensa en el juego. Por tanto, el respeto a las reglas, al rival y a los adversarios, lo convierten en un medio ideal para la transmisión de valores deportivos.

Este Programa debe entenderse como una herramienta abierta y flexible, modificable a través del diálogo y experiencia de TODOS los agentes implicados en la formación del niño/a pero siempre teniéndoles a ellos como protagonistas.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Los **OBJETIVOS** principales del programa son tres:

1. Detectar las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades de la práctica deportiva del Balonmano y establecer políticas para su desarrollo.
2. Implantar el Balonmano en los Colegios donde no se realiza y recuperarlo en los centros donde ha gozado de gran tradición.
3. Ayudar a TODOS los clubes, entrenadores y colegios que mantienen viva la llama del Balonmano para que puedan seguir desarrollando su actividad.

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 3º y 4º de Educación Primaria y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar la actividad en una jornada de mañana, tarde y/o fuera del horario escolar, de aproximadamente dos horas de duración, hasta un máximo de 83 sesiones con entre 12 y 25 niños/as.

La presentación de la actividad, así como el desarrollo de la jornada, será impartida por Técnicos, Entrenadores y Personal cualificado, aportando, además, el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.

3.3. PROGRAMA DE INICIACIÓN AL PÁDEL

En los últimos años el pádel ha experimentado un incremento más que notable. Hoy día ya es una realidad extendida en sus diferentes áreas de influencia, antes solo era exclusividad de los clubes más elitistas, en determinados entornos y con la exclusividad de una clase social alta.

Por suerte, se ha expandido y ha llegado a todas las familias siendo un deporte divertido, fácil de practicar y abierto a cualquier edad o sexo. Además. Tiene la particularidad de ser un juego de parejas, lo que hace que tenga algunos componentes de deporte en equipo y otros de deporte individual. Una mezcla increíblemente positiva de cara al desarrollo integral del deportista.

Cada vez es más notable la construcción de pistas de pádel en las infraestructuras deportivas de nuestros municipios, con lo que conlleva la creación de escuelas, demanda de clases y monitores, incluso las familias lo incluyen entre sus alternativas de ocio y recreación ya que es un deporte en el que pueden compartir juego todos sus miembros en una misma pista de juego. Por todo ello, y el continuo aumento en el número de participantes, parece indudable que el pádel amateur tiene el futuro más que garantizado.

El pádel, del inglés *paddle*, es un deporte practicado masivamente desde los años ochenta del siglo XX. Se juega en parejas (en algunos casos de forma individual con pistas adaptadas a este segmento) y consta de tres materiales fundamentales para su desarrollo: la pelota, la pala y el campo de juego o pista. Posee reglas bien definidas y está representado por federaciones y asociaciones. México, Argentina, Brasil, Canadá, Uruguay, Chile, así como Reino Unido, España y Portugal son países donde el pádel tiene un gran desarrollo, aunque cada vez se van uniando más países a su promoción como deporte.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

- Promocionar y dar a conocer el pádel.
- Practicar de forma habitual y sistemática actividades físicas con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida, desarrollando en los niños y niñas actitudes de cooperación y respeto con y hacia los demás.
- Adquirir y manejar los conocimientos básicos de las normas, reglas y materiales empleados para su práctica.

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 5º y 6º de Educación Primaria y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar la actividad en una jornada de mañana, tarde y/o fuera del horario escolar, de aproximadamente dos horas de duración, hasta un máximo de 60 sesiones con entre 12 y 25 niños/as

La presentación de la actividad, así como el desarrollo de la jornada, será impartida por Entrenadores y Monitores Nacionales de la Federación de Pádel de Castilla y León, aportando, además, el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.



3.4. PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA ESGRIMA

La **esgrima deportiva** es un [deporte](#) de combate en el que se enfrentan dos contrincantes que deben intentar tocarse con un [arma blanca](#), en función de la cual se diferencian tres modalidades: [sable](#), [espada](#) y [florete](#). Su definición es "arte de defensa y ataque con una espada, florete o un arma similar". La esgrima moderna es un deporte de entretenimiento y competición, pero sigue las reglas y técnicas que se desarrollaron en su origen para un manejo eficiente de la espada en los [duelos](#).

La palabra procede del verbo *esgrimir*, y éste a su vez del verbo germánico *skermjan*, que significa reparar o proteger. Los contrincantes reciben el nombre de tiradores. La esgrima se practica desde hace milenios y, al principio, era un deporte de combate. Muchas civilizaciones antiguas, como Egipto, China, Japón, Persia, Babilonia y Grecia, practicaron juegos de espada como entrenamiento para el combate.

La esgrima es el único deporte olímpico de origen español, los principios de la esgrima como deporte se remontan a los siglos XIV o XV, siendo en sus orígenes un deporte sangriento, en la actualidad es uno de los deportes más seguros y limpios.

En el siglo XVII, tres innovaciones popularizaban este deporte:

- El desarrollo de un arma de entrenamiento ligera con la punta aplastada, ensanchada y forrada con el fin de reducir los riesgos de heridas (florete).
- La puesta en marcha de un conjunto de reglas que limitan el blanco a determinadas partes del cuerpo.
- La adopción de la máscara de malla muy estrecha para proteger así el rostro y para hacer de la esgrima un deporte menos peligroso.

La esgrima formó parte del programa de los primeros Juegos Olímpicos modernos en 1896 y, hoy en día, es uno de los escasos deportes que ha figurado siempre en el programa olímpico. La Esgrima es una disciplina deportiva en la que es necesario combinar las cualidades físicas y mentales de los tiradores: coordinación, rapidez, técnica, precisión y agilidad.

La Esgrima es uno de los deportes que siempre han estado presentes en los JJ. OO, por lo que existe una fuerte asociación con los "valores olímpicos" y con los valores intrínsecos al deporte en general: Fair-Play, concentración, superación, competitividad, técnica, sacrificio, disciplina, entretenimiento, ...

OBJETIVOS

- Promocionar y dar a conocer el deporte de la esgrima.
- Practicar de forma habitual y sistemática actividades físicas con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida, desarrollando en los niños y niñas actitudes de cooperación y respeto con y hacia los demás.
- Adquirir y manejar los conocimientos básicos de las normas, reglas, modalidades y materiales empleados para la práctica deportiva de la esgrima.
- Crear en los niños y niñas una disposición favorable a la autoexigencia y a la superación, provocando en ellos la aceptación del reto de competir con otros sin que suponga actitudes de rivalidad, entendiendo la oposición como estrategia del juego.

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 5º y 6º de Educación Primaria y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar la actividad en una jornada de mañana, tarde y/o fuera del horario escolar, de aproximadamente dos horas de duración, hasta un máximo de 100 sesiones con entre 12 y 25 niños/as.

Se presentará la actividad, que será impartida por Entrenadores y Monitores Nacionales del Club de Esgrima Valladolid, los cuales aportarán el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.

3.5. PROGRAMA DE INICIACIÓN AL RUGBY

El **rugby** es un deporte de contacto, que goza de gran popularidad y relevancia en la provincia de Valladolid, sobre todo en los últimos años. Este deporte, al igual que el fútbol tradicional, es considerado como una evolución del fútbol medieval británico. Debemos tener presente que los **deportes de pelota**, cuyo objetivo es la conquista de una anotación, por medio del **lanzamiento de pie o de mano**, se remontan a siglos atrás, principalmente en las **colonias inglesas**.

El **rugby** es, en todo sentido, un deporte disidente, ya que no solo difiere en cuanto el uso de las manos, del tradicional que se juega con los pies, sino que, como **filosofía**, propone la fuerza contra la habilidad.

El rugby fue fundado por **William Webb Ellis**, a mediados del **siglo XIX**, como una oposición al fútbol convencional, que por entonces, presentaba reglas de juego bastante difusas. En el año **1845**, tres estudiantes detallan el primer **reglamento oficial del rugby**, el que se determinan algunos de sus principios básicos, como la forma y las dimensiones de los arcos, el uso de las manos, los off side, los bloqueos, etc.

El **rugby** se juega entre dos equipos, cada uno de los cuales está compuesto por 15 jugadores. Los que llevan las camisetas con los números del 1 al 8 son llamados forwards. Sus bases comprenden un total de **22 reglas**. Una de ellas, señala que queda prohibido pasar el balón hacia adelante. El jugador solo podrá avanzar con la pelota aferrada a sus manos o pateándola. Cuando un jugador es tacleado, este deberá soltar inmediatamente el balón.

Los puntos son considerados, según tres clases distintas. El **try** es una anotación que vale **cinco puntos**. Consiste en llegar con el balón hasta después de la **línea de try**, del equipo contrario. El **tiro a los palos** es la consecuencia de una falta pitada por el árbitro. Su anotación le dará **tres puntos** al **equipo favorecido**. Se conoce como **drop**, cuando un jugador durante el trámite normal del partido, **patea el balón**, introduciéndolo entre los palos de la **portería contraria**. Es una anotación de tres puntos.

Con todo, es importante no confundir las **reglas básicas del rugby** con los [fundamentos del fútbol americano](#), ya que son disciplinas diferentes y, por tanto, presentan unas características y unas normas de juego distintas entre sí.

El objetivo del programa es alentar a jugadores de todas las edades a Probar, Jugar y Seguir en el Rugby. El **Programa de Promoción y Participación** dará a conocer los valores del Juego y asegurará que los niños y niñas sean alentados a probar el Rugby en un ambiente seguro y en forma progresiva.

Las etapas clave del programa son dos:

La Fase Inicial del programa será la de incorporar niños y niñas **a PROBAR** el Rugby en los Centros Escolares y Escuelas Deportivas Municipales para aprender y experimentar los valores, pasión, principios y destrezas del Rugby. Esta etapa de Probar del programa está diseñada para trabajar todo el tiempo con Rugby sin contacto.

En la etapa siguiente los jugadores avanzarán **a JUGAR** al Rugby en un ambiente seguro y divertido: en dos concentraciones y eventos organizados por los dos clubes de élite de nuestra Cuidad VRAC QUESOS ENTREPINARES y CLUB DE RUGBY EL SALVADOR.

En esta etapa de Jugar se introduce por primera vez el contacto de una manera segura y progresiva de modo que los jugadores aprendan gradualmente las destrezas necesarias para jugar el Rugby de contacto.

DESTINATARIOS

Centros Escolares y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid de 1º, 2º y 3º de Educación Primaria menores de 20.000 habitantes.

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar la actividad en una jornada de mañana y/o tarde, de aproximadamente dos horas de duración, hasta un máximo de 40 sesiones -entre 12 y 25 niños/as-

Se presentará la actividad, que será impartida por los dos Clubes de élite de nuestra Ciudad a través de los Convenios de Colaboración apoyados por personal de la Diputación de Valladolid, los cuales aportarán el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.

3.6. PROGRAMA DE DEPORTE Y MUJER

El Programa de Juegos Escolares no puede permanecer ajeno a la a la Igualdad de Oportunidades entre hombres y mujeres por eso incluimos en el Programa de Juegos Escolares este módulo de "Deporte y Mujer"

"Manifiesto por la Igualdad y la Participación de la Mujer en el Deporte"

(Presentado por el Consejo Superior de Deportes el 29 de enero de 2019)

Resultan evidentes los avances sociales de las mujeres en todos los ámbitos, pero a pesar de la aparente igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, existen aún obstáculos que dificultan la igualdad efectiva. El deporte, como actividad plenamente integrada en nuestra sociedad, no es ajeno a esta realidad.

Son múltiples las leyes e iniciativas a todos los niveles, que instan a plantear nuevas formas de pensar y actuar para hacer posible la transformación y el cambio para el logro de una sociedad más igualitaria.

En el contexto internacional recogen este compromiso la Carta de las Naciones Unidas, la Declaración Universal de los Derechos Humanos y la Convención de las Naciones Unidas sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra las mujeres. En España la aprobación de la Ley para la igualdad efectiva entre mujeres y hombres -Ley Orgánica 3/2007 de 22 de marzo- refleja la voluntad de crear el marco normativo adecuado y favorable para seguir avanzando hacia una sociedad más justa y democrática.

El deporte y la actividad física, por su potencialidad educativa y mediática, constituyen un motor de cambio social y contribuyen desde hace tiempo a promover la igualdad entre mujeres y hombres. No obstante, los datos de los estudios más recientes en este ámbito reflejan que todavía existen diferencias importantes en cuanto a la participación y representación femenina en las distintas esferas del deporte.

La adscripción que las actividades físicas y el deporte han tenido y tienen al rol social masculino, la peculiaridad de las estructuras que sustentan el deporte, así como las diferencias en la ocupación del tiempo de ocio, la estructura familiar y laboral, los modelos educativos, los estereotipos sociales de género, etc., inciden en el desequilibrio todavía existente y mantienen barreras ocultas que dan lugar a un verdadero techo de cristal para las mujeres en el ámbito deportivo. Es fundamental promover la equidad en el deporte, teniendo en cuenta las diferencias existentes entre mujeres y hombres, pero sin que éstas limiten sus posibilidades.

Queremos un futuro con más mujeres que gocen del deporte y de los beneficios que éste conlleva, así como un mayor número de mujeres implicadas en todos los aspectos de la actividad física y el deporte: la dirección y la gestión, el entrenamiento, el arbitraje, el periodismo, la formación, la investigación y la práctica deportiva.

Por todo ello, MANIFESTAMOS que resulta necesario:

- Utilizar las posibilidades que ofrece el deporte como vehículo de formación de las personas y como transmisor de valores, con el fin de superar prejuicios y estereotipos que impiden a las mujeres y a los hombres desarrollarse según sus expectativas personales y su potencial individual.
- Incluir la perspectiva de género en las políticas de gestión de la actividad física y el deporte para garantizar la plena igualdad de acceso, participación y representación de las mujeres, de todas las edades y condición, en todos los ámbitos y a todos los niveles: como practicantes, gestoras, dirigentes, entrenadoras, técnicas, árbitras, juezas, periodistas e investigadoras.
- Introducir el Principio de Igualdad de Oportunidades como una máxima de calidad en la gestión dentro de la responsabilidad social corporativa de todas aquellas instituciones o entidades relacionadas con la actividad física y el deporte.
- Facilitar el acceso y promoción de las mujeres en el deporte de competición, favoreciendo su incorporación y reconocimiento deportivo y social en el alto rendimiento y posibilitando la conciliación de su formación académica, desarrollo personal y profesional.
- Fomentar el empleo de estrategias coeducativas en el ámbito escolar y deportivo, así como contextos de participación y práctica que faciliten la incorporación de chicas y de chicos a todo tipo de actividades como hábito permanente.
- Asegurar la formación con perspectiva de género de los y las profesionales de la actividad física y del deporte, de acuerdo con las exigencias que establece la normativa legal vigente para los diferentes niveles: universitario, formación profesional, enseñanzas técnicas y cursos de formación permanente.
- Promover la investigación en materia de mujer y deporte con el fin de que sirva de apoyo a políticas de igualdad efectivas en el deporte, así como para la aplicación de programas y elaboración de herramientas y otros materiales que permitan avanzar hacia una actividad física y deportiva cada vez más equitativa.
- Apoyar la formación de redes y equipos multidisciplinares en el ámbito deportivo donde los/las profesionales expertos/as en igualdad y en deporte intercambien sus conocimientos y experiencias para favorecer la igualdad y eliminar las barreras que aún la dificultan.
- Reflejar en los medios de comunicación una imagen positiva de las mujeres en el deporte, diversificada, exenta de estereotipos de género y como modelos de éxito personal, profesional y social.
- Alentar a patrocinadores para que apoyen el deporte femenino en su conjunto y los programas que potencien la práctica deportiva de las mujeres.
- Establecer desde el ámbito de la actividad física y el deporte líneas coordinadas de actuación entre instituciones y organismos nacionales e internacionales que se ocupan de promover la igualdad entre mujeres y hombres, con el fin de optimizar los programas y las acciones.

El presente Manifiesto pretende implicar a todas las personas, organismos, instituciones o entidades públicas y privadas relacionadas directa o indirectamente con la actividad física y el deporte para que se adhieran a lo que aquí se expone y, en el ámbito de sus competencias, incorporen las propuestas que en él se hacen.

El Consejo Superior de Deportes, en su papel de gestor público del deporte en España, y partiendo de los principios incluidos en la Declaración de Brighton sobre la mujer y el deporte, promueve e impulsa este Manifiesto dentro de las actuaciones del Plan integral de promoción del deporte y la actividad física.

La Diputación de Valladolid pretende apoyar a través de las Centros Escolares a las mujeres y niñas en el deporte, así como la de potenciar su imagen deportiva, sobre todo en aquellos deportes en los que habitualmente ha predominado la figura masculina. Es por eso, que realizaremos hasta un máximo de 40 Talleres para promover que la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres sea una realidad. Los Centros Escolares son, sin duda, uno de los espacios privilegiados para aprender a relacionarnos en igualdad. Cada día, durante varias horas, compartimos nuevas experiencias que nos llevan a conocernos un poco mejor, a relacionarnos desde el reconocimiento mutuo o a comunicarnos desde la complicidad y a aprender cuáles son los derechos que tenemos como mujeres y como hombres.

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 1º, 2º y 3º de Educación Primaria menores de 20.000 habitantes.

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar la actividad en una jornada de mañana, de aproximadamente dos horas de duración, hasta un máximo de 40 sesiones - entre 12 y 25 niños/as -

Se presentará la actividad, que será impartida por personal de la Diputación de Valladolid, apoyados por jugadores y jugadoras de los equipos de élite de nuestra ciudad, los cuales aportarán el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.

3.7. PROGRAMA DE HÁBITOS SALUDABLES

Es una campaña de sensibilización dirigida desarrollar el contenido relacionado con la alimentación, la higiene y la respiración.

Este programa se llevará a la práctica a través de una metodología teórico práctico en la cual se combinarán actividades y dinámicas de dinamización de los diferentes contenidos propuestos, tratando de hacer llegar a los alumnos/as una experiencia para su vida diaria.

OBJETIVOS

- Adquirir conceptos saludables en la práctica de actividades físico-formativas.
- Tomar conciencia de una correcta postura y fortalecer la columna vertebral

- Conocer los Alimentos de Valladolid, dentro de una dieta equilibrada mediante la práctica de la actividad física.
- Reconocer y practicar ejercicio aeróbico y deporte en su justa medida como algo esencial para la salud
- Concienciar a los alumnos/as de las medidas de seguridad básicas en la práctica de la actividad física.

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 3º y 4º de Educación Primaria menores de 20.000 habitantes.

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar una unidad didáctica en torno a la toma de conciencia y la importancia que tienen unos buenos hábitos saludables en la práctica deportiva y el conocimiento de la variedad de alimentos saludables con los que contamos en la provincia, en especial los que están en la Plataforma Alimentos de Valladolid.

La actividad se desarrollará en una jornada de mañana, de aproximadamente dos horas de duración, hasta un máximo de 40 sesiones - entre 12 y 25 niños/as -

Se presentará la actividad, que será impartida por personal de la Diputación de Valladolid, los cuales aportarán el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.

SOLICITUDES

Todas las solicitudes en el Programa de Promoción Deportiva se realizarán a través del Boletín de Inscripción, ANEXO 3, el cual deberá presentarse debidamente cumplimentada en el en el Registro General de la Diputación de Valladolid, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **20 de Octubre de 2023**

También podrá presentarse vía telemática en la ventanilla virtual de la Diputación de Valladolid (<http://www.ventanilla.diputaciondevalladolid.es>)





DEPORTE EN EL AULA

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

3

97

CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN: C.P:

TELÉFONO: FAX:

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD*: D.N.I*:
Nombre y Apellidos

DIRECCIÓN: TLFNO:

LOCALIDAD: C.P

CORREO ELECTRÓNICO*:

SOLICITA:

PARTICIPAR EN LOS SIGUIENTES "**PROGRAMAS DE PROMOCIÓN DEPORTIVA**", ORGANIZADOS POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID.

"PROGRAMA DE INICIACIÓN AL RUGBY"

1º, 2º y 3º de Educación Primaria

☐

"AULA DE JUEGOS TRADICIONALES"

3º y 4º de Educación Primaria

☐

"PROGRAMA DE BALONMANO"

3º y 4º de Educación Primaria

☐

"PROGRAMA DE HÁBITOS SALUDABLES"

3º y 4º de Educación Primaria

☐

"PROGRAMA DE DEPORTE Y MUJER"

1º, 2º y 3º de Educación Primaria

☐

"PROGRAMA DE INICIACIÓN AL PÁDEL"

5º y 6º de Educación Primaria

☐

"PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA ESGRIMA"

5º y 6º de Educación Primaria

☐

En....., ade.....de 2023

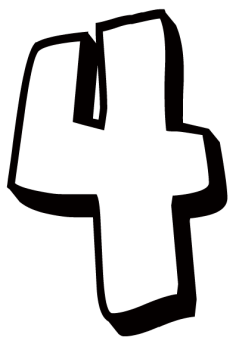
Fecha tope de inscripción: **20 de octubre de 2023**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es



PROGRAMA DE PISCINAS



4.1. "APRENDIENDO A NADAR"

JUSTIFICACIÓN

El programa se desarrolla desde la perspectiva educativa y con la utilización del juego como medio educativo, se pretende introducir a los niños y niñas en el campo de la actividad física a través del disfrute, la creatividad y la participación en su desarrollo tanto motor como socioafectivo. Por ello se han elegido dos actividades de carácter global y de difícil acceso en su entorno escolar.

Las habilidades motrices que van a adquirir son globales y vinculadas a su desarrollo motriz; en el agua trabajarán el equilibrio, los giros, los saltos, los desplazamientos, las inmersiones de forma que les permita explorar sus posibilidades motrices en el agua.

OBJETIVOS GENERALES

1. Acercar e impulsar el primer contacto con la actividad acuática y la enseñanza de la natación a todos los niños de la provincia.
2. Impulsar y promover la enseñanza de la natación desde una perspectiva educativa contribuyendo así al desarrollo de las habilidades y destrezas motrices básicas que permita conseguir el dominio corporal y postural en el medio acuático.
3. Orientar la práctica de la actividad acuática como una salida más para el ocio y el Tiempo Libre.
4. Alcanzar y adquirir las destrezas y habilidades motrices básicas en el Medio Acuático.

DESTINATARIOS

Niños nacidos en los años 2016, 2017, 2018 y 2019, que hagan la inscripción en el Deporte Escolar y residan en los Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes.

CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD

Las características de la actividad en el ámbito pedagógico y organizativo son:

- Se desarrollarán hasta un máximo de 6 sesiones de trabajo los sábados por la mañana y/o tarde coincidiendo con las jornadas de Competición del Deporte Escolar
- El número máximo de participantes por grupo está entre los 20 y 25 niños/as.
- Tiene una clara orientación pedagógica y recreativa

- Pretende favorecer el desarrollo integral del niño/a en sus aspectos motores, sociales y cognitivos.
- El transporte correrá por cuenta de los participantes.
- Todos los participantes tendrán que realizar la inscripción en el Seguro Médico a través de la web en la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores señalando como modalidad deportiva **"Natación"**, imprescindible y necesaria para poder participar.

FECHAS y HORARIO DE ACTIVIDADES

El horario de actividades y los grupos de piscina se comunicarán a los interesados una vez finalice el Plazo de Inscripción y se podrá consultar también a través de la web de Juegos Escolares: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es>

Los días de realización del Programa "Aprendiendo a Nadar" serán los siguientes:

20 de enero de 2024
 3 de febrero de 2024
 17 de febrero de 2024
 2 de marzo de 2024
 9 de marzo de 2024
 16 de marzo de 2024



Las fechas podrán ser alteradas en función de la disposición de la Piscina y sus Programas de actividades. Las Piscinas que se utilizarán para la realización del programa serán las de Tordesillas, Iscar, Tudela de Duero, Peñafiel y Medina de Rioseco.

4.2. "ESCUELA DE INICIACIÓN AL SALVAMENTO Y SOCORRISMO"

JUSTIFICACIÓN

La práctica del Salvamento y Socorrismo incluida en el ámbito de las actividades acuáticas en edad escolar afianza la autonomía del niño y niña en el medio acuático, coadyuva a la adquisición de hábitos saludables, desarrolla la socialización y afectividad con otros niños y niñas de su edad, así como el carácter humanitario y solidario que intrínsecamente posee este deporte, estableciendo las medidas de prevención necesarias para la práctica y disfrute del medio acuático.

DESTINATARIOS

El programa va destinado a niños y niñas de la Provincia de Valladolid en edades comprendidas entre los 8 y 14 años con experiencia acuática, es decir, tienen que saber mantenerse en el agua.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES:

- Conseguir mediante la enseñanza teórico-práctica del salvamento y socorrismo el estímulo suficiente para que el/la niño/a continúe la práctica deportiva en el medio acuático.
- Ampliar los conocimientos teórico-prácticos que el/la niño/a posee, así como despertar el interés humanitario que intrínsecamente va unido al salvamento y socorrismo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Afianzar la respiración de forma estática y dinámica.
2. Aprender a realizar apneas controlando la respiración (relajarse).
3. Conseguir flotar en posición estática, dinámica e indirecta.
4. Conocer los diferentes tipos de propulsiones y desplazamientos que se practican en este medio y su utilización.
5. Aplicar las diferentes técnicas básicas de remolques de accidentados con y sin material.
6. Aprender a utilizar los diferentes tipos de saltos y entradas al agua.
7. Lograr realizar giros en los diferentes ejes y conocer su aplicación práctica.
8. Tomar conciencia del equilibrio corporal en el medio.
9. Mejorar tanto la coordinación dinámico general como la específica en el medio acuático.
10. Aprender el manejo del material específico del salvamento y socorrismo (aletas, tubos de rescate, maniqués, tablas, skies, etc.).

CONTENIDOS

■ La familiarización con el medio

- Conocimiento de las sensaciones del cuerpo en contacto con el agua.
- Desplazamientos elementales: de pie andando, lateral, etc.
- Exploración del medio, pequeños saltos, carreras, etc.
- La respiración: estática y dinámica (específica y no específica).
- El buceo: técnicas básicas sin material auxiliar o con material auxiliar (aletas).
- La flotación (estática, dinámica e indirecta).
- La extracción de accidentados.
- Los remolques (iniciación).
- El material de Salvamento: ventajas y aplicaciones prácticas.
- La propulsión y los desplazamientos.
- Los giros y los volteos: ejes (longitudinal, transversal, anteroposterior).
- El equilibrio: apoyos.
- La coordinación: dinámica general o segmentaria.
- Pruebas y reglamento deportivo adecuado a las diferentes categorías.

METODOLOGÍA

Los métodos de enseñanza directivos y de indagación se irán alternando en función del tipo de tarea que se plantee, de los contenidos trabajados y del grado de autonomía que podamos confiar al alumnado.

Los estilos de enseñanza que usaremos serán:

- Asignación de tareas.
- Descubrimiento guiado.
- Resolución de problemas.



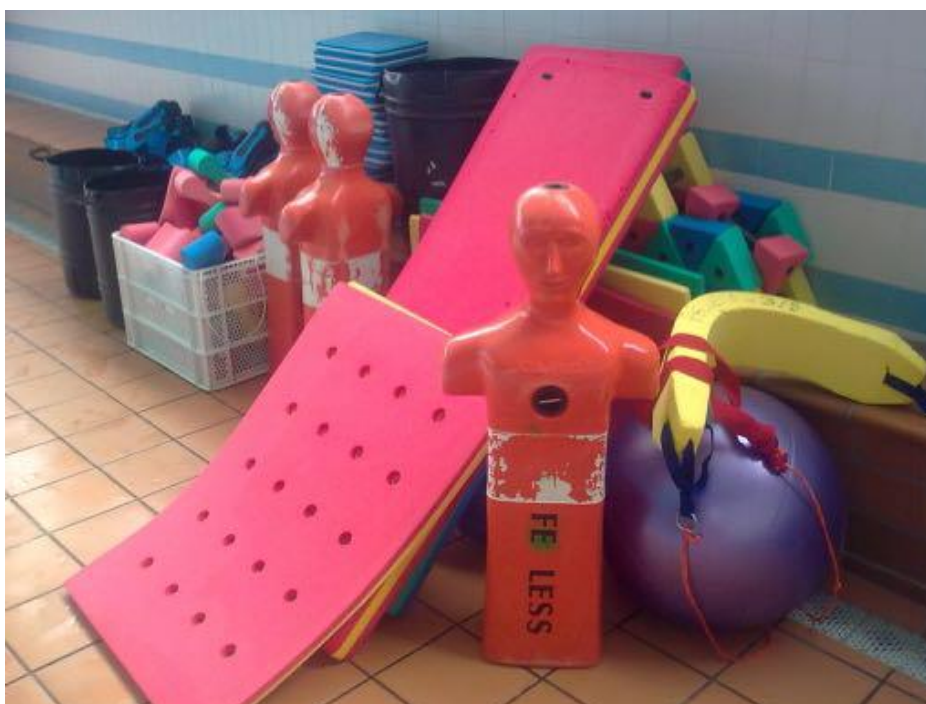
No entendiendo estos como un estilo puro, sino como una forma de trabajo flexible que se adapta a cada situación y a cada alumnado o grupo.

La organización del grupo en cada actividad tendrá una forma concreta de organizar el espacio y el material.

En cuanto al tiempo, en las sesiones se distribuirá de tal manera que permita desarrollar todas las actividades propuestas.

RECURSOS DIDACTICOS

- Materiales del alumnado: Bañador, gorro, gafas, chancas y toalla.
- Materiales auxiliares y específicos: Maniquíes, tubos, muñecos de RCP, pull buoys, tablas de enseñanza, churros, etc.



INSTALACIONES Y TEMPORALIZACIÓN

Para la realización de cada actividad es necesario el uso de una instalación acuática cubierta:

**TUDELA DE DUERO - ISCAR – TORDESILLAS
MEDINA DE RIOSECO y PEÑAFIEL**

La actividad se desarrollará un día a la semana en cada instalación, en horario de mañana o tarde y con sesiones de 60 minutos de duración. (Dependerá de los Centros participantes y la disponibilidad de utilización de cada Piscina)

Nº Días	PEÑAFIEL 1	PEÑAFIEL 2	ISCAR	MEDINA DE RIOSECO	TUDELA DE DUERO	TORDESILLAS
1	15 de enero de 2024	16 de enero de 2024	17 de enero de 2024	20 de enero de 2024	21 de enero de 2024	19 de enero de 2024
2	22 de enero de 2024	23 de enero de 2024	24 de enero de 2024	3 de febrero de 2024	28 de enero de 2024	26 de enero de 2024
3	29 de enero de 2024	30 de enero de 2024	31 de enero de 2024	24 de febrero de 2024	4 de febrero de 2024	2 de febrero de 2024
4	5 de febrero de 2024	6 de febrero de 2024	7 de febrero de 2024	16 de marzo de 2024	11 de febrero de 2024	9 de febrero de 2024
5	19 de febrero de 2024	20 de febrero de 2024	14 de febrero de 2024	6 de abril de 2024	18 de febrero de 2024	16 de febrero de 2024
6	26 de febrero de 2024	27 de febrero de 2024	28 de febrero de 2024	27 de abril de 2024	25 de febrero de 2024	23 de febrero de 2024
7	4 de marzo de 2024	5 de marzo de 2024	6 de marzo de 2024		3 de marzo de 2024	1 de marzo de 2024
8	11 de marzo de 2024	12 de marzo de 2024	13 de marzo de 2024		10 de marzo de 2024	8 de marzo de 2024
9	18 de marzo de 2024	19 de marzo de 2024	20 de marzo de 2024		17 de marzo de 2024	15 de marzo de 2024
10	8 de abril de 2024	9 de abril de 2024	3 de abril de 2024		7 de abril de 2024	5 de abril de 2024
11	15 de abril de 2024	23 de abril de 2024	10 de abril de 2024		14 de abril de 2024	12 de abril de 2024
12	22 de abril de 2024	30 de abril de 2024	17 de abril de 2024		28 de abril de 2024	19 de abril de 2024
13	29 de abril de 2024	7 de mayo de 2024	1 de mayo de 2024		5 de mayo de 2024	26 de abril de 2024
14	6 de mayo de 2024	14 de mayo de 2024	8 de mayo de 2024		12 de mayo de 2024	3 de mayo de 2024
15	20 de mayo de 2024	21 de mayo de 2024	15 de mayo de 2024		19 de mayo de 2024	10 de mayo de 2024
16	27 de mayo de 2024	28 de mayo de 2024	22 de mayo de 2024		26 de mayo de 2024	17 de mayo de 2024

Nota: Los días señalados son orientativos ya que dependerá de las Actividades y Programaciones de las diferentes Piscinas Cubiertas, así como de los horarios de clase de los Centros Escolares participantes.

CAMPAÑA DE PREVENCIÓN Y PROMOCIÓN DEPORTIVA

Esta temporada implantamos una actividad de Promoción Deportiva de Salvamento y Socorrismo dentro del horario lectivo de los Centros Escolares. Estas actividades son importantes y necesarias, no solo con el objetivo de que los escolares puedan conocer la modalidad deportiva y reducir el sedentarismo infantil, sino para aprender las medidas mínimas de prevención y seguridad en las instalaciones acuáticas; así como actuar con rapidez ante cualquier situación de emergencia.

Es fundamental asimilar desde edades tempranas las técnicas de primeros auxilios, fomentar la socialización, afectividad, cooperación entre el grupo a través del carácter humanitario inherente en el salvamento y socorrismo.

OBJETIVOS

Los objetivos fundamentales que se plantean en este tipo de jornadas son:

- Despertar el interés y la motivación hacia el salvamento y socorrismo como modalidad deportiva.
- Conocer y comprender las normas de uso de las instalaciones acuáticas, los hábitos de higiene saludables y la importancia del respeto de las medidas de prevención de accidentes en el medio acuático.
- Reconocer la importancia de la reanimación cardiopulmonar como medio para salvar vidas.

INSCRIPCIONES A LAS CHARLAS DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN

Al ser una actividad novedosa y ser la primera vez que lo ponemos en marcha, la actividad se destina a los alumnos/as de 1º a 4º de Educación Secundaria de los Municipios menores de 20.000 habitantes

La campaña se limitará a 8 Centros Educativos de la ESO y se dará prioridad para participar a aquellos Centros Educativos estén inscritos y participen en el Programa de Piscina de "Salvamento y Socorrismo".

METODOLIGÍA DE LAS CHARLAS DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN

La actividad se desarrollará entre semana en el Centro Educativo y en horario lectivo del mismo y las sesiones serán 60 minutos de duración.

El centro educativo tendrá que facilitar y habilitar a las personas que impartan la actividad un espacio amplio y con posibilidad de proyectar videos y presentaciones. El día de la actividad y la hora se acordará entre el Centro Educativo y la Federación de Salvamento y Socorrismo de Castilla y León.

SOLICITUDES

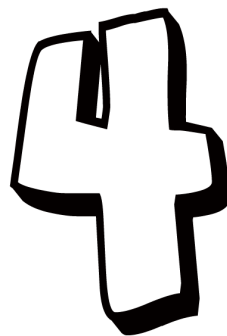
Todas las solicitudes en el Programa de Piscinas se realizarán a través del Boletín de Inscripción, **ANEXO 4**, el cual deberá presentarse debidamente cumplimentado en el en el Registro General de la Diputación de Valladolid, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **20 de octubre de 2023**

También podrá presentarse vía telemática en la ventanilla virtual de la Diputación de Valladolid (<http://www.ventanilla.diputaciondevalladolid.es>)





PROGRAMA DE PISCINAS BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN



104

CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN: C.P:

TELÉFONO: FAX:

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD*: D.N.I*:
Nombre y Apellidos

DIRECCIÓN: TLFNO:

LOCALIDAD: C.P

CORREO ELECTRÓNICO*:

SOLICITA

PARTICIPAR EN LOS SIGUIENTES "PROGRAMAS DE PISCINAS",
ORGANIZADOS POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID.

PROGRAMA "APRENDIENDO A NADAR"

NIÑ@S INSCRITOS

PISCINA MUNICIPAL

Edades: niños/as nacidos en los años 2016, 2017, 2018 y 2019

PROGRAMA DE "SALVAMENTO Y SOCORRISMO"

NIÑ@S INSCRITOS

PISCINA MUNICIPAL

Edades: niños/as de 8 a 14 años

CAMPAÑA DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN"

Edades: Alumnos/as de Centros Educativos de 1º a 4º de la ESO

En....., ade.....de 2023

Fecha tope de inscripción: 20 de octubre de 2023

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es

5

PROGRAMA DEPORTE
Y VALORES**“EL PAPEL DE LOS PADRES EN EL DEPORTE DE SUS HIJOS”**

A menudo cuando asistimos a partidos en categorías de formación y, preocupantemente, sobre todo en las de iniciación, observamos que los padres se convierten en tristes protagonistas del evento con comportamientos más propios de seres cavernícolas que de personas con ganas de disfrutar de la participación de sus hijos en la práctica del deporte que les apasiona.

El afán porque nuestros hijos sean lo que nosotros no fuimos, la victoria a cualquier precio, las envidias, los piques que vienen desde hace tiempo, en fin, mil motivos que hacen que en ocasiones el espectáculo que ofrecen los padres en los partidos de sus hijos sea realmente bochornoso.

La influencia que los padres ejercen en la formación deportiva de los hijos tiene una vital importancia. De esta manera son los padres los que en un principio deben inculcar o fomentar el hábito de toda esta disciplina deportiva a los niños cuando son pequeños, poniendo los medios necesarios para que puedan llevar a cabo esa actividad, pero sin llegar a que se convierta en una obligación para sus hijos y respetando siempre sus preferencias. Una vez que los chicos se han iniciado en la práctica deportiva, los padres deben apoyarles en todo momento, implicándose y favoreciendo el proceso de la formación deportiva de sus hijos.

OBJETIVOS**OBJETIVOS GENERALES**

- Incidir tanto en las buenas prácticas deportivas, como en el respeto de los derechos y deberes de todas las personas que participan en actividades físico-deportivas
- Concienciar a la sociedad en general y a todos los agentes implicados en la práctica de la actividad deportiva en particular, de la importancia que tiene el transmitir, inculcar, educar y formar en valores, a través del deporte.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Intervenir directamente desde la Administración en programas propios para impulsar los valores del deporte.
- Ofrecer formación y orientación a todos los agentes implicados en el ámbito deportivo, para sensibilizar y profundizar sobre la importancia que tiene la educación en valores en la práctica de la actividad físico-deportiva. (Padres/madres, Técnicos, Deportistas, etc)



DEPORTE y VALORES BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN



107

CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN: C.P:

TELÉFONO: FAX:

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD*: D.N.I*:
Nombre y Apellidos

DIRECCIÓN: TLFNO:

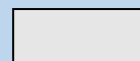
LOCALIDAD: C.P

CORREO ELECTRÓNICO*:

SOLICITA:

PARTICIPAR EN EL "PROGRAMA DE DEPORTE Y VALORES",
ORGANIZADOS POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID.

"PROGRAMA DE DEPORTE Y VALORES"



FECHA DE PREFERENCIA:

En....., ade.....de 2023

Fecha tope de inscripción: **20 de Octubre de 2023**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID



Campus de Tecnificación Deportiva con modalidades deportivas para el aprendizaje y perfeccionamiento técnico del deporte seleccionado. Se realizan de lunes a viernes, en horario de mañana.

El Artículo 4.2 de la Orden por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2023-2024 dispone que se podrán incluir en la programación actividades deportivas, cualquiera que sea su denominación, incluyéndose campus, concentraciones, encuentros, jornadas o actividades de Formación siempre que sean no competitivas

MODALIDADES DEPORTIVAS

Las modalidades deportivas objeto de tecnificación en el Curso 2023-2024 serán:

- Baloncesto
- Balonmano
- Bádminton

15 CAMPUS

DESTINATARIOS

Podrán solicitarlo todos aquellos Municipios inscritos y que estén participando en el Programa de Deporte en Edad Escolar de la Diputación de Valladolid, siempre que sean menores de 20.000 habitantes

OBJETIVOS

- Mejorar la Salud y el Bienestar de los niños/as y jóvenes
- Facilitar la vida laboral y familiar.
- Fomentar hábitos deportivos en los niños/as.
- Aumentar el nivel técnico de los jugadores participantes.

FECHAS

Vacaciones de Verano: desde el 24 de junio al 26 de Julio de 2024

HORARIOS

Se realizan de lunes a viernes, en horario intensivo de mañana
Intensivos: Mañana: de 9.00 a 14.00 horas

CATEGORÍAS

Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil

PLAZAS

- Se realizarán un máximo de **15** Campus entre todas las Modalidades Deportivas objeto de tecnificación con las siguientes Plazas
 - 5 Campus de Baloncesto
Máximo 50 participantes por Campus
 - 5 Campus de Bádminton
Máximo 20 participantes por Campus
 - 5 Campus de Balonmano
Máximo 24 participantes por Campus

SOLICITUDES

Todas las solicitudes en el Programa “Campus de Tecnificación” se realizarán a través del Boletín de Inscripción, **ANEXO 6**, el cual deberá presentarse debidamente cumplimentada en el en el Registro General de la Diputación de Valladolid, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **20 de Octubre de 2023**

También podrá presentarse vía telemática en la ventanilla virtual de la Diputación de Valladolid (<http://www.ventanilla.diputaciondevalladolid.es>)

PROGRAMA TECNIFICACION





CAMPUS DE TECNIFICACIÓN BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN



CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN: C.P:

TELÉFONO: FAX:

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD*: D.N.I*:
Nombre y Apellidos

DIRECCIÓN: TLFNO:

LOCALIDAD: C.P

CORREO ELECTRÓNICO*:

SOLICITA:

PARTICIPAR EN EL "PROGRAMA DE CAMPUS DE TECNIFICACIÓN",
ORGANIZADOS POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID.

MODALIDAD DEPORTIVA	FECHAS
☐ Baloncesto	☐ 24 a 28 de junio de 2024
☐ Balonmano	☐ 1 a 5 de julio de 2024
☐ Bádminton	☐ 8 a 12 de julio de 2024
	☐ 15 a 19 de julio de 2024
	☐ 22 a 26 de julio de 2024

En....., ade.....de 2023

Fecha tope de inscripción: **20 de Octubre de 2023**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es



PROGRAMA DE CONCURSOS



XVII CONCURSO DE FOTOGRAFÍA JUEGOS ESCOLARES

Al objeto de tener un mayor y mejor conocimiento del Programa de Juegos Escolares y como una forma diferente de entender el deporte a través de las imágenes, la Diputación de Valladolid organiza este XVII Concurso de fotografía con arreglo a las siguientes bases:

PARTICIPANTES

Podrán tomar parte todos los Centros Escolares, Clubes, Entidades Locales, Monitores, niños y jóvenes de la Provincia de Valladolid y que participen en los Juegos Escolares.

EXPOSICIÓN DE FOTOGRAFÍAS

Todas las fotografías enviadas y admitidas a concurso podrán ser visitadas en la página web de los Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid:

<https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es>

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LAS FOTOGRAFÍAS

El Tema será: “**Los Juegos Escolares en la Provincia de Valladolid**” reflejando en las fotografías los valores que impulsa y fomenta el Deporte

Las fotografías se deberán remitir a la Diputación de Valladolid, vía correo electrónico, a la dirección juegos Escolares@dipvalladolid.es en un archivo formato JPG, o TIFF o PNG con un mínimo de DOS o TRES Megapíxeles. Se recomienda enviar el original extraído de la cámara Digital.

No se aceptarán fotomontajes de varias fotografías.

Junto al envío de las fotografías en el correo electrónico se deberá hacer constar los datos que se especifican: Título, y breve descripción de la foto, Nombre y Apellidos, Dirección, Municipio, Teléfono de contacto, así como la fecha y lugar donde fue realizada.

La Diputación de Valladolid podrá modificar en cualquier momento la forma de envío de las Fotografías cuando así lo estime oportuno para una mejor gestión del concurso, hecho que se notificará a través de la página web de Juegos Escolares.

JURADO

El jurado estará formado por Técnicos del Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid, que tendrán en cuenta tanto la calidad técnica como la artística a la hora de valorar las imágenes.

www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

El fallo del Jurado será inapelable y se harán públicos en la página web de los Juegos Escolares una vez finalicen y se clausuren los Juegos Escolares, aproximadamente entre el 1 al 15 de Junio de 2024.

Los premios podrán declararse desiertos.

PLAZOS

El concurso tendrá un carácter SEMESTRAL, desde el próximo 1 de Enero al 31 de Mayo de 2024, finalizando el Plazo para la Presentación de fotografías a las 24 horas.

PREMIOS

Se establecen tres premios en el concurso consistente en un vale de Material Deportivo por un importe de **300 Euros** para el Primer Premio, **200 Euros** para el Segundo Premio y **125 Euros** para el Tercer Premio, que tendrá obligatoriamente que gastar antes del día 31 de Octubre de 2024

REGLAMENTACIÓN

Las Fotografías deberán ser originales y quien las envía deberá ser su propietario y autor, debiendo poseer todos los derechos sobre las mismas.

Las fotografías no podrán haber sido presentadas en otros concursos ni atentar contra el honor y/o la imagen de las personas y las cosas, debiendo cumplir las especificaciones técnicas del concurso.

Todas las fotografías enviadas quedarán en propiedad de la Diputación de Valladolid, cediendo el propietario y autor de la fotografía de manera gratuita y tiempo ilimitado a la Diputación de Valladolid todos los derechos de propiedad intelectual o de cualquier otro tipo sobre la misma, incluyendo a título enunciativo y no limitativo los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública.

La Diputación de Valladolid se reserva el derecho de divulgar, publicar, reproducir y editar las mismas, en cualquier tipo de formato o medio, (Electrónico, Papel Impreso, Internet, etc) siempre sin ningún ánimo de lucro y conforme a los buenos usos, citando siempre su procedencia y nombre del autor.

El autor y propietario de la fotografía contará con la debida autorización de las personas y obras con posibles derechos de Protección Intelectual que haya fotografiado para cumplir las bases y normativa de este concurso. Por lo que el autor y propietario será el único responsable de cualquier posible reclamación realizada por un tercero.

La Diputación de Valladolid declina cualquier responsabilidad en el caso de que alguna de las fotografías cedidas incumpla cualquier normativa y autorización necesaria para participar en este concurso.

La Diputación de Valladolid se reserva el derecho de aceptar o rechazar aquellas fotografías que no cumplan las bases y normativas del concurso o los mínimos requisitos de calidad artística o técnica.

El hecho de concursar supone la total aceptación de las bases expuestas anteriormente.

Cualquier situación no prevista en las presentes bases y su normativa de participación, será resuelta unilateralmente por la Diputación de Valladolid.

8

PROGRAMA JUEGO LÍMPIO



La práctica deportiva es una magnífica herramienta que contribuye a la formación integral de niños y niñas en edad escolar. Para que esta labor formativa se pueda desarrollar de la mejor manera posible el papel de las Entidades participantes, espectadores, entrenadores, padres y madres es fundamental.

De su correcta actitud depende que el deporte contribuya al desarrollo integral de los participantes, pero si esta actitud no es la correcta puede ser motivo de frustración o incluso de abandono.

Por todo ello, merece la pena plantarse como debe ser nuestro comportamiento como padre o madre, como Espectador y como Entrenador cuando lo eres de un deportista en edad escolar.

Estas reflexiones y Decálogos servirán, de una parte, para que los participantes disfruten del deporte en toda su dimensión y adquieran todos los valores personales que trasmite y, de otra parte, para que el deporte en edad escolar se desarrolle en un ambiente de tolerancia, respeto, solidaridad y compañerismo.

Este programa pretende que todos los actores que intervienen en el deporte en edad escolar orienten sus acciones, comportamientos y conductas a mejorar los aspectos que intervienen en la competición, para lograr una clasificación en Juego Limpio.

El Art. 23 de la Orden CYT/975/2023, de 28 de julio, por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2023-2024, establece que las Entidades Locales organizadoras fomentarán en sus actividades el conocimiento del Juego Limpio

OBJETIVOS

- Potenciar el Juego limpio dentro y fuera de los terrenos de juego
- Prevenir y reprimir actitudes y manifestaciones violentas, xenófobas, discriminatorias o intolerantes
- Promover actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad

DESCRIPCIÓN Y APLICACIÓN

- Premiar con puntos a jugadores, entrenadores y espectadores cuando estos realicen acciones que contribuyan al Juego Limpio (Respeto y Valores por encima del resultado).
- Las Competiciones en las que será de Aplicación el Trofeo de Juego Limpio, serán las organizadas en el Programa de Deporte Escolar, en las modalidades de Fútbol-Sala, Baloncesto y Bádminton.
- Se recogerán dos tipos de puntuaciones: una la emitida por los Árbitros designados en los partidos y otra, por los Delegados de Deportes y/o Responsables de Instalaciones cuyos Municipios acojan partidos de Competición quienes valorarán a los Equipos, Entrenadores y Espectadores, conforme establece este Reglamento de Juego Limpio

DESARROLLO DEL PROGRAMA

Se creará un comité de Juego Limpio compuesto por el personal Técnico del Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid y las Entidades Deportivas adjudicatarias de las Modalidades deportivas incluidas en el Programa Juego Limpio (Fútbol-Sala, Baloncesto y Bádminton) y las funciones principales que deberán llevar a cabo son:

- Vigilar el desarrollo de la competición velando que cada actor juegue su papel, observando la labor de árbitros, entrenadores, espectadores y jugadores
- Actuar de mediadores ante posibles conflictos interviniendo y mediando ante discusiones
- Apoyar a los árbitros en sus valoraciones de Juego Limpio apoyando en la observación de los partidos
- Difundir los Valores del Juego Limpio

Los árbitros se conforman en garantes del respecto al Reglamento y cumplimiento del Juego limpio. Su rango de Autoridad deportiva en los partidos los habilita para desarrollar con independencia y el mayor rigor posible a puntuar la actitud, el comportamiento y las acciones de los componentes que participan en los partidos valorando a los Equipos, Entrenadores y Acompañantes (Espectadores, Padres y Madres, etc) y emitiendo una Ficha de Evaluación adjunta a las actas de cada partido.

COMPORTAMIENTOS, ACTITUDES Y ACCIONES	EQUIPOS	ENTRENADORES	ESPECTADORES
MEJORABLE	1	1	1
BUENO	2	2	2
MUY POSITIVO	3	3	3

- Se valorará con 1 si alguno de los componentes del equipo, Entrenador o Espectador saca la máxima penalización posible en el reglamento de ese deporte: Descalificaciones, expulsión, por faltas de respeto al árbitro por parte de alguno de los componentes del equipo o espectador, faltas de respeto al oponente; etc.
- Se valora con 2 si el comportamiento ha sido el correcto en el terreno de juego por parte de jugadores y fuera de él por parte de los Entrenadores y Espectadores.
- Se valora con 3 si se observan actitudes en los deportistas como ayudar a los compañeros adversarios en una lesión, disculparse tras alguna acción fortuita del juego, si el técnico y afición valoran positivamente el comportamiento correcto de los componentes de sus equipos, así como de los jugadores de los equipos contrarios; etc.

Los partidos aplazados y que no sean designados por árbitros oficiales designados por la organización no computarán para la Clasificación del Juego Limpio

Se establecerá una Clasificación General de Juego Limpio donde se incluirá la puntuación de todos los equipos inscritos por cada municipio, en las modalidades deportivas de Fútbol-Sala, Baloncesto y Bádminton

La Diputación de Valladolid otorgará un **Trofeo al Juego Limpio** al Municipio cuyos equipos participantes mejor representen los Valores del Programa

Criterios de valoración

CRITERIOS PARA VALORAR BUENA ACTITUD, BUEN COMPORTAMIENTO		
EQUIPOS	ENTRENADORES	ESPECTADORES
Ayudar a compañeros u otros jugadores	Transmitir tranquilidad	Animar sin insultos
Intentar calmar en situación de nervios	Calmar jugadores	No dirigirse al equipo
Animar a los compañeros ante los fallos, sin criticar los errores	Calmar afición	Motivar a su equipo
Aceptar los cambios con buena actitud	Motivar jugadores	No interferir en la labor del árbitro ni de los entrenadores
Pedir perdón y dar la mano al contrario cuandole haga una falta	Transmitir mensajes positivos y de buenas actitudes	No protestar decisiones arbitrales
Cuidar las instalaciones, materiales y equipamientos	Puntualidad	Aplaudir las buenas actuaciones de ambos equipos
Ir correctamente Equipados	Presentación de la documentación correcta	No dar indicaciones a los deportistas
Acatar las Normas de la Competición		
Acatar las decisiones arbitrales, no discutirlos		
No fumar, beber... delante de los niños		

CRITERIOS PARA VALORAR ACTITUD Y COMPORTAMIENTO A MEJORAR
EQUIPOS, ENTRENADORES Y ESPECTADORES
Insultos
Amenazas
Agresiones
Animar a la agresión
Gritos para molestar a los contrarios
Quejas reiteradas al árbitro
Incitar a la violencia
Burlas al rival o árbitro
Invasión del terreno de juego
Quejas o gritos a los entrenadores

Los árbitros deben comprometerse con el cumplimiento de este programa deportivo de “Juego Limpio”. Al participar en este programa deberán cumplir los siguientes parámetros.

CRITERIOS PARA VALORAR ACTITUD DE LOS ÁRBITROS
ÁRBITROS
No utilizar palabras malsonantes
Dirigirse a monitores y jugadores con la máxima educación
Labor educativa en el arbitraje
No utilizar este programa como elemento amenazador o condicionante de la competición
Intentar mediar en cualquier conflicto durante el partido
Tratar por igual a todos los jugadores y monitores
Ser objetivos a la hora de aplicar los criterios de “Juego Limpio”

Otras consideraciones

Los Delegados de Deportes y/o Encargados de la Instalación cuyos municipios acojan partidos del Deporte Escolar en las modalidades deportivas de Fútbol Sala, Baloncesto y Bádminton emitirán la misma Puntuación valorando Comportamientos, Actitudes y Acciones de Equipos, Entrenadores y Espectadores

La Clasificación vendrá determinada por la puntuación obtenida en cada una de las jornadas de competición de la fase regular.

En la Clausura del Deporte Escolar, se entregará el Trofeo Juego Limpio al Municipio cuyos equipos, entrenadores y espectadores hayan obtenido mayor puntuación.

Os invitamos a trabajar unidos para conseguir que el objetivo principal de la participación en el Deporte Escolar sea la educación por medio de la práctica deportiva, que el deporte se convierta en escuela de vida, en la que se aprenda a vivir deportivamente y en sociedad, mediante la adquisición de valores, buenos hábitos y normas de convivencia. Y lo más importante, que los niños/as y participantes, disfruten con su deporte favorito y se diviertan practicándolo, sin la presión de conseguir la victoria a cualquier precio.



DECÁLOGO DEL DEPORTISTA

1. Aplauda el juego limpio y el esfuerzo. También el de los adversarios.
2. Nunca seas violento aunque pienses que no te ve o no te oye nadie. Cuando la violencia llega al deporte se acaba la diversión.
3. Es importante querer ganar, pero siempre es divertido participar. Esfuérzate al máximo y si no ganas sonríe y sigue intentándolo.
4. Conoce a chicos y chicas de otros pueblos, países y razas practicando deporte. No les margines ni desprecies. El deporte une, no separa.
5. Sé comprensivo con los errores de tus compañeros. En equipo disfrutarás el doble.
6. El juez-árbitro es humano como tú y se puede equivocar. Respétale y colabora con él para que la competición sea algo divertido.
7. Nunca intentes hacer daño al adversario y ayuda al que se lesione. Ponte en su lugar.
8. Haz amigos con el deporte, en tu equipo y también en los adversarios.
9. Los resultados son momentáneos, los amigos para siempre. No hagas trampas, te estarás engañando y decepcionarás a mucha gente.
10. Sé honesto, la victoria pierde su valor si no se logra de forma limpia y justa.

DECÁLOGO DE PADRES Y MADRES DE DEPORTISTAS

1. El juego limpio no es algo accesorio en el deporte, es algo esencial e imprescindible. Transmítelo y enséñalo a tus hijos/as.
2. Establece lazos de amistad con las familias de tu equipo y con la de los otros deportistas sin importar que estos sean adversarios.
3. Elige la actividad deportiva que cuente con técnicos formados y que promueva el juego limpio por encima del resultado.
4. Inculca en tus hijos los valores del deporte para que su afición se prolongue muchos años.
5. Demuestra que estás orgulloso de lo que hacen independientemente del resultado.
6. Mantén la calma aunque recibas provocaciones. No olvides que para tus hijos/as es solamente un juego.
7. No hagas comentarios xenófobos ni sexistas, no desprecies a nadie por su sexo, raza o condición, tus hijos/as aprenderán e imitarán lo que tú hagas.
8. No grites ni increpes a nadie, respeta la labor del juez-árbitro y entrenadores, anima a los deportistas y respeta a los espectadores.
9. Eres ejemplo para tus hijos, ten el comportamiento que desees para ellos. Tus acciones son más importantes que tus palabras.
10. Inculca a tus hijos que el esfuerzo ya es una victoria, el resultado no tiene que ser lo más importante ni para ti ni para ellos.

DECÁLOGO DE ENTIDADES DEPORTIVAS

1. Harán partícipes a las familias de la responsabilidad compartida de promover el deporte formativo, basado en valores como en el trabajo en equipo, la confianza en sí mismo, la inclusión, la disciplina y el respeto.
2. Promoverán la resolución no violenta de conflictos como uno de los valores de la práctica deportiva.
3. Introducirán en sus políticas deportivas la lucha por la prevención y erradicación de la violencia, el racismo y la xenofobia como un eje principal.
4. Se implicarán en la erradicación de cualquier conducta violenta, racista y xenófoba que se produzca en sus instalaciones o competiciones.
5. Promoverán y difundirán entre sus asociados y durante las competiciones los valores del Juego Limpio y reprobarán las conductas violentas, racistas y xenófobas.
6. Identifica y denuncia aquellas personas que manifiestan comportamientos violentos, racistas y xenófobos.
7. Expulsarán de sus instalaciones deportivas a aquellas personas que manifiesten comportamientos violentos, racistas y xenófobos.
8. Denunciarán a quienes a través de las redes sociales o páginas web promuevan o inciten a la violencia, al racismo o la xenofobia en la práctica deportiva.
9. Impedirán la exposición de pancartas o cánticos violentos, racistas y xenófobos.
10. Denunciarán y nunca ayudarán a aquellos grupos de aficionados que promuevan o manifiesten comportamientos violentos, racistas y xenófobos.

DECÁLOGO DE ESPECTADORES

1. No basta con un buen comportamiento, reprueba y denuncia los comportamientos violentos, xenófobos o intolerantes que observes. Es una responsabilidad de todos.

2. El deporte sirve para formar y unir a las personas. Participar y disfrutar de varios valores.

3. Entre el público, no deben surgir disputas y jamás comportamientos violentos. Solo generan crispación y comportamientos similares en los deportistas. No contribuyas a ello.

4. Si vas a hacer comentarios en voz alta que sean positivos, anima y alaba las buenas acciones de todos los participantes.

5. Respeta a todos por igual, espectadores, juez-árbitro, entrenadores y otros deportistas como te gustaría que te respetaran a ti.

6. Eres un espectador, no intentes dirigir a los deportistas, solo les generarás confusión, esa es la función del entrenador y los deportistas deben aprender a tomar sus propias decisiones.

7. Disfruta del deporte independientemente del resultado, es muy importante que esto se transmita también a los deportistas.

8. Conoce bien el deporte y su reglamento, te ayudará a comprenderlo, disfrutando y respetando a los que lo practican

9. Aplaudes a los “buenos” perdedores y no a los “malos” ganadores

10. El deporte escolar debe ser formativo, no está hecho para entretener al público, no es un espectáculo, ni busca la victoria por encima de todo. Contribuye a ello.

DECÁLOGO DE ENTRENADORES

1. Establece tu propio código de juego limpio, promuévelo, enséñalo y recompensa su cumplimiento.
2. No te olvides nunca que antes que deportistas, son niños/as. Antes que el rendimiento deportivo o el resultado, está su formación.
3. Nunca te aproveches de las necesidades de los más desfavorecidos para obtener un beneficio deportivo. El deporte debe estar a su servicio y no al revés.
4. Recuerda que es tu responsabilidad es inculcar los valores del deporte para que su carrera deportiva sea lo más formativa, saludable y duradera posible.
5. Respeta y transmite respeto por los adversarios y por el juez-árbitro.
6. Sé ejemplo de buen comportamiento. Eres el guía de tus deportistas. Antepón el juego limpio al resultado.
7. Enseña el reglamento del deporte y demuestra su importancia y respeto.
8. Explica a los padres y madres cual debe ser su comportamiento en los partidos y entrenamientos. La formación de sus hijos/as va en ello.
9. Reprueba los comportamientos violentos, xenófobos, racistas o discriminatorios.
10. No discrimines ni margines a ningún deportista, ni por su rendimiento, ni por su raza, nacionalidad, ni por cualquier otro tipo de condición.

FECHAS IMPORTANTES DEPORTES COLECTIVOS

20 de octubre de 2023

Finaliza el plazo para Registrar los Anexos I, II, III, IV, V y VI

2 de noviembre de 2023

Reunión de Coordinación con los Delegados de Deportes
Repaso a la Inscripción de Equipos en Deporte Escolar

17 de noviembre de 2023

Fecha tope para confirmar y modificar los equipos inscritos

24 de noviembre de 2023

Se definirá el Sistema de Juego del Deporte Escolar.

11 de diciembre de 2023

Fecha Tope para tramitar la documentación requerida:
-Inscripción y Confirmación de Equipos por Internet-

15 de diciembre de 2023

Elaboración de los Calendarios de Competición

20 de enero de 2024

1ª Jornada de Competición del Deporte Escolar

29 de febrero de 2024

Fecha tope para inscribir y tramitar jugadores

Documentación necesaria:

* Una vez confirmados y validados los equipos por la Diputación de Valladolid y la Junta de Castilla y León a través del Programa DEBA, tendréis que solicitar autorización a través del Programa DEBA, (Monitores) para poder imprimir los Certificados de vuestros equipos, documento imprescindible junto con las Licencias Deportivas de los jugadores para poder participar, además, y una vez autorizados en el Programa DEBA, Monitores, podréis imprimir los Partes de Lesión de todos los participantes y jugadores/as

* **Las Licencias Deportivas** de todos los jugadores las tendréis que imprimir desde la Aplicación de Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid una vez se confirmen los Equipos para tramitar al Programa DEBA de la Junta de Castilla y León. Será obligatorio presentar las Licencias Deportivas, junto con los Certificados de los Equipos tramitados en DEBA, ya en la 1ª Jornada, prevista para el 20 de enero de 2024.

* Hasta el **29 de febrero de 2024** se podrán inscribir nuevos jugadores en todas las modalidades Deportivas convocadas, pero no se podrán modificar los Equipos Colectivos ya confirmados y la Competición.

**Más
Información**



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID
SERVICIO DE DEPORTES Y JUVENTUD
C/ RAMÓN Y CAJAL, nº5
47003. VALLADOLID



ORGANIZA



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**

PATROCINA



**Junta de
Castilla y León**

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es