



CONSEJERÍA DE CULTURA Y TURISMO

RESOLUCIÓN DE 2 DE AGOSTO DE 2012, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE, POR LA QUE SE APRUEBAN LAS BASES DE PARTICIPACIÓN Y LA NORMATIVA TÉCNICA DE LOS DEPORTES INCLUIDOS EN EL CAMPEONATO DE PROMOCIÓN DEPORTIVA DE LA REGION DE MURCIA, EN LAS CATEGORÍAS BENJAMIN, ALEVÍN, INFANTIL, CADETE Y JUVENIL CORRESPONDIENTES AL PROGRAMA “DEPORTE EN EDAD ESCOLAR” PARA EL CURSO 2012- 2013.

En cumplimiento de lo dispuesto en la Ley 2/2000, de 12 de julio, del Deporte de la Región de Murcia y en uso de las competencias que la misma atribuye, la Consejería de Cultura y Turismo, mediante [Orden de 26 de julio de 2012](#), ha convocado el programa “Deporte en Edad Escolar” para el curso [2012/2013](#).

En el Artículo Segundo de dicha Orden se definen las competiciones y actividades programadas, y entre las que se encuentra el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en las categorías Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil.

En Artículo Tercero que la normativa general de las actividades en lo que se refiere a participantes, categorías, deportes que se convocan, fases de la actividad, etc., así como las normativas técnicas de cada actividad y cada modalidad deportiva, se establecerán por Resolución del Director General de la Actividad Física y el Deporte.

Vista la Disposición Final de la [Orden de 26 de julio de 2012](#), de la Consejería de Cultura y Turismo, por la que se convoca el programa “Deporte en Edad Escolar”

para el curso [2012/2013](#), y en virtud de las atribuciones que tengo conferidas para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo adecuado del programa,

RESUELVO

Aprobar las Bases de Participación y la Normativa Técnica de cada una de las modalidades deportivas incluidas en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, en las categorías Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil y que figuran en los Anexos I, II, y III de la presente Resolución, de acuerdo con lo establecido [en el apartado 1 del artículo Tercero](#), de la [Orden de 26 de julio de 2012](#), de la Consejería de Cultura y Turismo, por la que se convoca el programa “Deporte en Edad Escolar” para el curso [2012/2013](#).

Murcia a ... de de 2012

EL DIRECTOR GENERAL DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

Antonio Peñalver Asensio

ANEXO I

BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL CAMPEONATO DE PROMOCIÓN DEPORTIVA DE LA REGIÓN DE MURCIA EN LAS CATEGORÍAS BENJAMÍN, ALEVÍN, INFANTIL, CADETE Y JUVENIL CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA “DEPORTE EN EDAD ESCOLAR” PARA EL CURSO 2012-2013.

1. Normas generales

El sistema de competición de cada actividad deportiva será establecido por las normativas técnicas aprobadas por la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte.

Para lo no previsto en las normativas técnicas, se estará a lo dispuesto por los reglamentos de las respectivas Federaciones Deportivas de la Región de Murcia, aplicables a cada categoría o en su defecto por lo dispuesto por las Federaciones Deportivas Españolas correspondientes.

2. Participantes

La participación se hará como norma general a través de centros de enseñanza, [escuelas deportivas municipales](#), [clubes deportivos](#) u [otras entidades asociativas](#). Cuando la participación se haga a través de un centro de [enseñanza](#), todos los miembros de un equipo deberán estar matriculados en el mismo centro de enseñanza. Con carácter excepcional y en los deportes de Baloncesto, Balonmano y Voleibol, categorías infantil, cadete y juvenil, podrán participar deportistas de dos centros de enseñanza, que se adscribirán a un centro de referencia, previa autorización de la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte con objeto de completar equipos y favorecer la participación y con las siguientes condiciones:

a) El equipo, en el momento de la competición efectiva, estará compuesto por más del 50% de deportistas del centro de referencia.

b) No podrán tener los dos centros de enseñanza equipos inscritos en la misma modalidad deportiva y categoría.

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

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

Un centro de enseñanza, [escuela deportiva municipal](#), [club deportivo](#) u [otra entidad asociativa](#) podrá participar en la Fase Municipal con más de un equipo del mismo deporte en la misma modalidad (masculino y/o femenino) y categoría. En caso de que se clasifique para la Fase Intermunicipal, podrá incluir a todos los deportistas de los equipos de esa modalidad deportiva en el equipo clasificado.

Los ayuntamientos que no tengan centros de enseñanza secundaria podrán participar en la Fase Intermunicipal o Interlocal con equipos municipales compuestos por escolares de su municipio y, en su caso, de otros municipios próximos que tampoco cuenten con centros de educación secundaria hasta completar los equipos y siempre que dichos escolares no participen a través de sus centros docentes. Corresponde a la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte autorizar la participación de estos equipos y determinar el procedimiento de formalizar la inscripción en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia.

3. Edades

Podrán participar en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia todos los [deportistas](#) cuyas edades estén comprendidas en las que se detallan en la normativa técnica correspondiente.

4. Modalidades deportivas programadas

a) Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, categoría Benjamín

Deportes de equipo	Modalidad	Participación de escolares nacidos en 2002
Multideporte: Balonmano 5 x 5 - Fútbol Sala 5 x 5	Composición libre de equipos	No
Baloncesto 3 x 3	Composición libre de equipos	No

Deportes individuales	Modalidad	Participación de escolares nacidos en 2002
Campo a Través	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Duatlón - Triatlón	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Jugando al Atletismo	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
“Nano, Nana” practica Grecorromana	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No

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

Deportes de equipo	Modalidad	Participación de escolares nacidos en 2000
Baloncesto	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si
Baloncesto 3 x 3	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si
Balonmano	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si
Fútbol Sala	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si
Voleibol	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	Si
Voley Playa	Mixta	Si

Deportes individuales	Modalidad	Participación de escolares nacidos en 2000
Ajedrez	Composición libre de equipos	No
Atletismo	Masculina (con opción a incluir	No

	féminas)/Femenina	
Bádminton	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Campo a través	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Duatlón - Triatlón	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Jugando al Atletismo	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Orientación	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Petanca	Composición libre de equipos	No
Nano Nana, Practica Grecorromana	Masculina (con opción a incluir féminas) / Femenina	No
Tenis de Mesa	Composición libre de equipos	No

c) Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, categoría Infantil, Cadete y Juvenil. El Ajedrez y **Petanca** serán de categoría **Open**.

Deportes de equipo	Modalidad	Participación de mayores 18 años en cat. juvenil
Baloncesto	Masculina / Femenina	Si
Balonmano	Masculina / Femenina	Si
Fútbol Sala	Masculina / Femenina	Si
Voleibol	Masculina / Femenina	Si
Voley Playa	Masculina / Femenina	Si

Deportes individuales	Modalidad	Participación de mayores 18 años en cat. juvenil
Ajedrez Open	Composición libre de equipos	No
Atletismo	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Bádminton	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Campo a Través	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Deportes Tradicionales (Bolos Huertanos, Bolos Cartageneros y Caliche)	Composición libre de equipos	No
Duatlón - Triatlón	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Orientación	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No
Petanca	Composición libre de equipos	No
Lucha Olímpica	Masculina / Femenina	No
Tenis de Mesa	Masculina (con opción a incluir féminas)/Femenina	No

Se podrán organizar competiciones de otros deportes no convocados expresamente, siempre que el número de inscripciones así lo aconseje. Su autorización corresponderá a la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte.

5. Desarrollo de la competición

A la vista de las inscripciones presentadas por los centros escolares, [escuelas deportivas municipales](#), [clubes deportivos](#) u [otras entidades asociativas](#) participantes, y teniendo en cuenta la modalidad deportiva, la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte fijará la fecha de comienzo y finalización de la competición, a la que habrán de ajustarse todos los participantes en el ámbito municipal, interlocal, intermunicipal o final regional.

A) Con carácter general las competiciones de los deportes de equipo se desarrollarán en tres fases:

1) Fase Municipal -Interlocal

Se desarrollará en el ámbito del municipio, organizada por el Ayuntamiento o Comité Municipal correspondiente.

Los Ayuntamientos que tengan poca participación en una o varias modalidades deportivas podrán unirse con otros Ayuntamientos de sus mismas características y de su mismo Grupo en una Fase Interlocal, para lo que se podrá crear un Comité Interlocal.

Los partidos y competiciones correspondientes a la Fase Municipal se disputarán con arreglo al calendario e instalaciones que marquen los respectivos comités locales o interlocales, sin perjuicio de las normas generales que dicte la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte.

2) Fase Intermunicipal

Se desarrollará en el ámbito intermunicipal de cada grupo organizado por dicho comité.

Accederán a ella directamente todos los equipos campeones de sus respectivas Fases Municipales e interlocales. No obstante podrán clasificarse más equipos para completar grupos. Los criterios de selección, entre otros que puedan ser propuestos por los respectivos Comités Intermunicipales, serán los siguientes:

- a) Número de equipos participantes en la Fase Municipal.
- b) Clasificación obtenida en la Fase Municipal.

Se podrán realizar agrupaciones, una vez conocida la participación y atendiendo a los siguientes criterios: proximidad geográfica y participación.

3) Fase Final

Los equipos clasificados por deporte jugarán la Fase Final, que constará de Cuartos de Final, Semifinal y Final Regional.

Clasificarán para esta fase los equipos campeones de cada uno de los agrupamientos. También podrán seleccionarse otros equipos de aquellas agrupaciones que hayan acreditado mayor participación en la Fase Intermunicipal, cuando sean necesarios para completar el número de finalistas.

B) En los deportes individuales podrán realizarse fases municipales, intermunicipales, jornadas y final regional, cuyo sistema de competición, clasificación y calendario será establecido por la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte una vez conocida la participación.

6. Aspectos generales

Los participantes de los equipos disputarán los encuentros según la normativa técnica aprobada por la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte.

Los entrenadores y/o delegados, dentro del espíritu formativo que debe caracterizar esta actividad, procurarán que todos los deportistas inscritos jueguen durante un tiempo significativo a lo largo del encuentro.

Las instalaciones designadas para la celebración de cualquier encuentro deberán ser reglamentarias en todas sus exigencias (medidas, señalizaciones, aparatos, porterías, zonas de protección, etc.).

7. Inscripciones

La inscripción permite estar dado de alta en el seguro escolar. Los centros de enseñanza [y escuelas deportivas municipales](#), [clubes deportivos](#) u [otras entidades asociativas](#) que participen en el Campeonato de Promoción Deportiva deberán realizar la inscripción en la página Web www.regiondemurciadeportes.es, que será validada por el Ayuntamiento correspondiente. Con ello se entiende que dan por conocida la presente normativa y la aceptan plenamente.

8. Altas y bajas

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

9. Documentación

Para participar en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia, en las categorías infantil, cadete y juvenil los deportistas deberán estar en posesión del DNI, pasaporte individual o tarjeta de residencia en caso de deportistas extranjeros.

En el desarrollo de la competición, en todas sus fases, los delegados de los equipos o, en su caso, los deportistas individualmente, deberán aportar la siguiente documentación, siempre antes del inicio de la actividad deportiva:

- a) Fichas deportivas en el modelo facilitado por la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte, cumplimentada en todos sus apartados y diligenciada por el Centro de Enseñanza al que pertenezca el deportista. La ficha deportiva podrá ser sustituida por cualquiera de los siguientes documentos: DNI, pasaporte, [ficha federativa](#), tarjeta de residencia o permiso de conducir. Estos documentos deben ser originales. No se admitirán duplicados, fotocopias, ni resguardos de solicitud de estos documentos.

No se permitirá la participación de un deportista en la competición si no presenta alguno de los documentos antes relacionados.

- b) Asimismo, aportarán el formulario de inscripción en el impreso oficial, validado por el Ayuntamiento correspondiente, por la organización o bien por la propia Dirección General de la Actividad Física y el Deporte.

10. Cambio de fecha de los encuentros

Los partidos se celebrarán en lugar, día y hora designados por los respectivos comités en cada fase. Si por alguna causa justificada un equipo desea cambiar la fecha de celebración de un encuentro, lo deberá comunicar al Comité que corresponda, con 10 días de antelación.

En todo caso, un encuentro no podrá aplazarse sin autorización del Comité correspondiente.

Cuando no exista acuerdo para el cambio de fecha del encuentro, éste se celebrará en el día y hora previstos, salvo que el Comité correspondiente, a la vista de las razones alegadas por el equipo que solicite el cambio, fije otra fecha.

Los partidos trasladados voluntariamente de fecha se disputarán en la localidad que establezca el equipo que accede al aplazamiento.

Los gastos que se deriven del cambio de fecha: desplazamientos, instalaciones y arbitrajes (en su caso), serán por cuenta del equipo que solicite el cambio.

11. Delegados

Cada centro [de enseñanza, escuela deportiva municipal, club deportivo u otra entidad asociativa participante](#) designará un delegado, mayor de edad, que será su representante en las competiciones, presentará la documentación y velará en todo momento por el buen comportamiento del equipo. Éste deberá estar presente durante el transcurso de la actividad deportiva.

En todas las instalaciones donde se celebren las competiciones deberá estar presente una persona designada por el Ayuntamiento correspondiente, quien hará las funciones de delegado de campo.

Los Ayuntamientos cuyos equipos participen en encuentros de la Fase Final podrán nombrar un jefe de expedición, que acompañará a dichos equipos en sus desplazamientos.

12. Arbitrajes

Los árbitros, además de tener como función principal el de hacer cumplir la reglamentación y normativa de cada uno de los deportes, tendrán una labor pedagógica con el fin de conseguir el espíritu lúdico-educativo del programa «Deporte en Edad Escolar».

En la Fase Municipal/interlocal, los árbitros podrán ser designados por los propios Ayuntamientos.

En la Fase Intermunicipal, los árbitros serán solicitados a la Federación correspondiente por el municipio donde se celebre el encuentro, en el tiempo y forma establecidos por la misma. Si por causa de fuerza mayor no se dispusiese de árbitro, el municipio organizador, previa comunicación al equipo contrario, designará al que estime competente, tratando, en la medida de lo posible que no sea de ninguno de los municipios de los equipos implicados.

Los árbitros deberán prestar especial atención a la verificación de la documentación, así como a que todos los participantes vayan equipados de forma adecuada para la práctica deportiva y los equipos vistan de manera uniforme de acuerdo con la normativa técnica de cada Federación.

Finalizado el partido entregarán copia del acta del encuentro a cada equipo, responsable del Ayuntamiento y el original para la federación correspondiente.

13. Ficha de la actividad

Una vez acabada la actividad el delegado de campo, designado por el Ayuntamiento que actúa de local, deberá cumplimentar la ficha de actividad que se remitirá por la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte.

ANEXO II

NORMATIVA TÉCNICA DE LAS MODALIDADES DEPORTIVAS INCLUIDAS EN EL CAMPEONATO DE PROMOCIÓN DEPORTIVA DE LA REGIÓN DE MURCIA, EN CATEGORÍA BENJAMÍN Y ALEVÍN, CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA <<DEPORTE EN EDAD ESCOLAR>> PARA EL CURSO 2012/ 2013

DEPORTES DE EQUIPO

A) NORMATIVA TÉCNICA COMÚN

1. Edad de los participantes

Benjamín: nacidos en 2003 – 2004.

Alevín: nacidos en 2001- 2002. Si la participación se lleva a cabo a través de un centro de enseñanza, se permite la inscripción en acta de un alumno nacido en 2000 que esté cursando 5º o 6º de primaria, solo en caso de que el Centro de Enseñanza no participe en esta modalidad deportiva en categoría infantil. Si la participación se lleva a cabo a través de escuelas deportivas municipales, clubes deportivos u otras entidades asociativas, no se permite la inscripción en acta de un deportista nacido en el año 2000.

2. Composición de los equipos.

Benjamín: la participación se hará por equipos de libre composición formados por escolares de un mismo centro de enseñanza o a través de escuelas deportivas municipales, clubes deportivos u otras entidades asociativas.

Alevín: La participación se hará por equipos masculinos (con la posibilidad de participación de féminas) o femeninos formados por escolares de un mismo centro de enseñanza o a través de escuelas deportivas municipales, clubes deportivos u otras entidades asociativas, excepto en Voley Playa que será en todo caso mixta.

3. Normativa de aplicación subsidiaria

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

B) NORMATIVA TÉCNICA ESPECÍFICA

Baloncesto 3x3. – Benjamín y Alevín

1. Número de jugadores.

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

2. Sistema de competición.

La primera posesión del balón será sorteada. Después de cada posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple antes de poder anotar. Si anotasen si salir de la línea de tres, la canasta será sumada en el marcador del equipo contrario y la posesión sería para este mismo equipo.

Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde detrás de la línea de medio campo con un pase.

Cuando un jugador tenga el balón en posesión agarrado con las dos manos, cualquier contacto o intento de robo será penalizado con falta.

Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía.

Las faltas se sacarán siempre desde banda. A partir de la quinta falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con un tiro libre y en caso de convertirlo, la posesión cambiará al equipo contrario, pero en caso de fallarlo, la posesión de balón continúa siendo para el equipo que ha lanzado el tiro libre.

Los jugadores serán eliminados al cometer su quinta falta personal. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

Las faltas intencionadas no se permitirán y serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón al equipo que ha lanzado el tiro libre. Todas las faltas serán señaladas por los jugadores.

3. Campo de Juego.

Las dimensiones del terreno de juego serán la mitad de una cancha de juego reglamentaria.

No obstante, en las fases municipal e intermunicipal, los respectivos comités podrán acordar modificar, tanto las dimensiones del terreno de juego como las de las líneas de tiro, para adaptarse a las condiciones de los espacios deportivos en los que se va a desarrollar esta actividad.

4. Tiempo de Juego.

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

5. Jugadores en juego y sustituciones.

Todos los jugadores inscritos en el acta deberán disputar un tiempo significativo del partido.

6. Descanso entre los periodos.

Si la duración del partido supera los 10 minutos, habrá un intervalo de tres minutos de descanso al llegar a los 10 minutos de juego. No obstante, el juego debe estar parado para procederse a decretar el descanso. El juego se reinicia en el mismo punto en el que ha quedado suspendido.

7. Tiempos Muertos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por periodo de 1 minuto de duración. Se podrá solicitar tiempo muerto siempre que el juego esté parado.

8. Puntuación y clasificación.

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

La clasificación general se establecerá de acuerdo con la siguiente tabla de puntuación:

Partido ganado: 2 puntos.

Partido perdido: 0 puntos.

No presentado: - 1 punto.

9 .Desempate.

En el caso de que un partido finalice en empate, los tres jugadores que en ese momento estén jugando por cada equipo, tendrán que lanzar un tiro libre cada uno, y ganará el encuentro el equipo que más enceste. Si una vez hecho esto persiste el empate, se procederá al sistema de "muerte súbita", lanzando cada vez un jugador y no repitiendo el mismo.

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

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

Baloncesto - Alevín

1. Número de jugadores

El número máximo de jugadores inscritos en el acta será de 12 y el mínimo de 8. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Sistema de competición

Las reglas de juego por las que se regirá la competición, serán las Reglas de Juego de Minibasket, con las adaptaciones que se recogen en esta Normativa Técnica.

3. Jugadores en juego y sustituciones

Todos los jugadores inscritos en el acta del partido deberán haber jugado al menos un periodo y no más de dos al finalizar el tercer cuarto del partido. En caso de eliminación de un jugador por haber cometido 5 faltas antes de iniciarse el último período, deberá ser sustituido por un jugador que no hubiese jugado los dos primeros periodos. Si no pudiese atenderse esa norma, el jugador será sustituido y el árbitro reflejará el hecho en el acta.

No se podrán realizar sustituciones durante los tres primeros periodos a menos que sea necesario cambiar a un jugador lesionado, descalificado o que haya cometido la 5ª falta.

En caso de que un jugador se lesione durante el juego, podrá ser atendido durante dos minutos con el juego parado y seguir jugando si se recupera. En caso de ser sustituido por lesión durante cualquiera de los tres primeros periodos, podrá volver a jugar durante el periodo en el que fue sustituido, siempre que se cambie por el jugador que le sustituyó. A ambos jugadores les contará como periodo jugado.

En el cuarto periodo se podrán realizar sustituciones siempre que el balón esté "muerto".

4. Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos “a reloj corrido”. Los respectivos Comités podrán decidir que los 7 primeros minutos de cada periodo sean a “reloj corrido” y los 3 últimos minutos a “reloj parado” atendiendo a criterios organizativos.

5. Descanso entre los períodos

Habrán intervalos de dos minutos entre el primer y el segundo periodo, entre el tercer y el cuarto periodo y antes de cada periodo extra. Habrá un intervalo de diez minutos en la mitad del partido.

6. Tiempo muerto

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por periodo, además de uno adicional por cada parte, que no será acumulativo de la 1ª y la 2ª y que podrá ser utilizado en el periodo que se desee de cada una de las partes.

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

Independientemente del momento del partido en el que se solicite el tiempo muerto, el cronometrador detendrá el tiempo durante el minuto solicitado.

7. Regla de los 3 segundos

Un jugador no debe quedarse más de tres segundos en la zona restringida del adversario mientras su equipo tiene el control del balón.

8. Regla de los 8 segundos

No será de aplicación esta regla.

9. Regla antipasividad

Se aplicará la regla antipasividad, siendo responsabilidad del árbitro controlarla.

10. Defensas ilegales

No se podrán realizar defensas zonales ni mixtas, tanto en medio como en todo el campo, siendo responsabilidad de los árbitros su control.

11. Línea de tres puntos

Se implanta la línea de tres puntos.

12. Diferencia de 50 puntos

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

- El resultado final será el señalado en ese momento.
- Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán las canastas conseguidas; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta; se jugará a “reloj corrido”.

13. Tiros libres

Se lanzarán tiros libres cuando se sobrepasen la 4ª falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de falta de equipo desde cero. Solo serán acumulativas en el cuarto periodo para los periodos extras.

14. Puntuación y clasificación

Ganará el partido el equipo que consiga sumar más puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniendo en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 1 punto
- No presentado: 0 puntos.

15. Desempate

Si al finalizar un encuentro el resultado fuese de empate, se jugaría una prórroga de cinco minutos a “reloj corrido”. Si persistiera el empate se lanzarán tiros libres alternativamente por cada equipo hasta deshacer el empate.

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

- 1) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) de entre los equipos implicados.
- 2) Mayor diferencia de puntos (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- 3) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de puntos a favor.

Balonmano – Alevín

1. Número de jugadores.

El número máximo de deportistas inscritos en acta será de 14 y el número mínimo de 6. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Tiempo de juego

Se jugarán 2 períodos de 20 minutos a “reloj corrido”.

3. Descanso entre los periodos.

Entre el primer y el segundo periodo habrá 10 minutos de descanso.

4. Tiempos muertos

Podrá solicitarse por cada equipo un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración. Se puede pedir un Time- Out de equipo sólo cuando se está en posesión del balón (bien cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Caso de ser necesaria la prórroga o prórrogas reglamentarias, los equipos no podrán disponer de ningún tiempo muerto.

5. Puntuación y Clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga marcar más goles.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 punto

6. Desempate.

Si al finalizar el encuentro el resultado fuese de empate y fuera necesario determinar el vencedor se procederá al lanzamiento de tres tiros directos a puerta desde la línea de 7 m por cada equipo. Si persistiese el empate se efectuarán lanzamientos sucesivos desde la línea de 7 m hasta que se consiga deshacer el desempate.

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

- a) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) de entre los equipos implicados.
- b) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.

- c) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de goles a favor.

Fútbol Sala – Alevín

1. Número de jugadores

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

2. Tiempo de juego.

Se jugarán dos períodos de 20 minutos a “reloj corrido”.

3. Descanso entre periodos.

Entre el primero y segundo periodo habrá un descanso de 10 minutos.

4. Tiempo Muertos.

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

5. Puntuación y clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga marcar más goles.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniendo en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 punto

6. Desempate.

Si al finalizar el encuentro el resultado fuese de empate y fuera necesario determinar el vencedor se procederá al lanzamiento de 3 tiros por cada equipo desde la línea de 6m. Si persistiese el empate se efectuarán lanzamientos sucesivos desde la línea de 6m hasta que se consiga deshacer el empate.

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

- 1) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) de entre los equipos implicados.
- 2) Mayor diferencia de goles (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- 3) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de goles a favor.

Minivoley - alevín

1. Número de jugadores

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 8 y el mínimo de 6. No se permitirá la participación de deportistas de categorías inferiores.

2. Jugadores en juego.

El número de jugadores por equipo que deberá haber siempre en el terreno de juego es de 4 realizándose las rotaciones que marcan las reglas de juego. Todos deberán jugar por turnos al menos de 1 set completo.

El incumplimiento de estas normas será considerada como alineación indebida y el equipo será sancionado con la pérdida del partido. Los equipos no podrán utilizar deportistas en la función de líberos.

3. Tiempo de juego.

El Comité correspondiente a cada fase, determinará el número de set a los que se disputará el partido, así como el número de puntos de cada set. El partido se llevará a cabo mediante el sistema de "acción- punto" o sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido. No está permitido pasar el balón al primer toque al campo contrario.

4. Retención de balón

Se permite una ligera retención en el primer toque del balón, con el objeto de dar continuidad al juego.

5. Descanso entre set.

El descanso entre sets será de 3 minutos.

6. Tiempos Muertos.

Durante el transcurso de cada set se pueden solicitar dos tiempos muertos de 30 segundos por cada equipo.

7. Puntuación y Clasificación.

Gana el partido, el equipo que haya ganado mayor número de sets.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 1 punto
- No presentado: -1 puntos

8. Desempates.

El empate a puntos entre dos o más equipos al término de una clasificación, se resuelve de la siguiente forma:

- a) Coeficiente de sets, que es el resultado de dividir la suma de sets ganados por la suma de sets perdidos, contándose todos los encuentros que cada equipo hubiera disputado
- b) En caso de mantenerse el empate, se realizará el coeficiente de puntos, resultado de dividir la suma de tantos a favor por la totalidad de tantos en contra, conseguidos en todos los encuentros disputados.
- c) De mantenerse el empate, se realizaría primeramente el coeficiente de sets y después el de tantos, pero solamente de los encuentros disputados entre los equipos implicados en el mismo.

9. El terreno de juego y la red.

Los partidos se jugarán en canchas con medidas del campo de minivoley: 6m x12m.

La altura de la red será de 2'10 m.

Voley Playa 3 x 3 – Alevin

1. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 6 y el mínimo de 3. En el terreno de juego siempre tendrá que haber 2 niñas y 1 niño. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Tiempo de juego.

El Comité correspondiente a cada fase, determinará el número de set a los que se disputará el partido, así como el número de puntos de cada set. El partido se llevará a cabo mediante el sistema de "acción- punto" o sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido.

3. Terreno de Juego.

Las dimensiones del terreno de juego serán de 12 m x 6 m.

4. Descanso entre set's.

El descanso entre sets será de 3 minutos. Entre el segundo y el tercer set puede ampliarse el tiempo de descanso hasta 5 minutos siempre que los dos equipos estén de acuerdo.

5. Tiempos muertos.

Durante el transcurso de cada set, se pueden solicitar dos tiempos muertos de treinta segundos por cada equipo.

6. Puntuación y clasificación.

Gana el encuentro el equipo que gane más sets.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 1 punto
- No presentado: -1 puntos

7. Desempates.

El empate a puntos entre dos o más equipos al término de la una clasificación se resuelve de la siguiente forma:

- a) Coeficiente de sets, que es el resultado de dividir la suma de sets ganados por la suma de sets perdidos, contándose todos los encuentros que cada equipo hubiera disputado.
- b) En caso de mantenerse el empate, se realizaría el coeficiente de puntos, resultado de dividir la suma de tantos a favor por la totalidad de los tantos en contra conseguidos en todos los encuentros disputados.

- c) De mantenerse el empate, se realizaría, en primer lugar el coeficiente de sets y después el de tantos, pero solamente de los encuentros disputados entre los equipos implicados en el mismo.

Multideporte: Balonmano 5x5 - Fútbol Sala 5x5. - Benjamín

1. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en el acta será de un máximo 10 y un mínimo de 7.

2. Sistema de competición.

Las reglas de juego por las que se regirá la competición, serán las Reglas de Juego de Mini balonmano y las de Fútbol Sala con las adaptaciones que se recogen en esta Normativa Técnica.

3. Campo de Juego.

Las dimensiones del terreno de juego serán de 20 x 15 m. Se admite una diferencia de ± 2 m. El área de portería será, tanto para mini balonmano como fútbol sala, la que indica la normativa de mini balonmano.

No obstante, en las fases municipal e intermunicipal, los respectivos comités podrán acordar modificar, tanto las dimensiones del terreno de juego como las de las áreas, para adaptarse a las condiciones de los espacios deportivos en los que se va a desarrollar esta actividad.

4. Tiempo de Juego.

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos, a "reloj corrido", siendo los dos primeros periodos de un mismo deporte, y los dos restantes del otro. El equipo local elegirá el deporte con el que comenzará el partido, teniéndose en cuenta la disponibilidad de árbitros. Los Comités Municipales, Intermunicipales y Regional podrán decidir sobre el orden de juego de los deportes.

5. Jugadores en juego y sustituciones.

Todos los jugadores inscritos en el acta del partido deberán jugar un período completo de cada uno de los dos deportes.

6. Descanso entre los periodos.

Habr  intervalos de dos minutos entre el primer y el segundo periodo, entre el tercer y el cuarto periodo. Habr  un intervalo de 5 minutos en el cambio de la modalidad deportiva.

7. Tiempos Muertos.

Cada equipo dispondr  de un tiempo muerto por periodo de 1 minuto de duraci n. Se podr  solicitar tiempo muerto siempre que el juego est  parado.

8. Puntuaci n y clasificaci n.

El equipo ganador de un periodo recibir  un punto sin importar en ning n caso el n mero de goles a favor o en contra. Si en un periodo el resultado es de empate, los dos equipos recibir n cero puntos. Resultar  ganador del partido aquel equipo que haya conseguido sumar m s puntos.

La clasificaci n general se establecer  de acuerdo con la siguiente tabla de puntuaci n:

Partido ganado: 3 puntos.

Partido empatado: 1 punto.

Partido perdido: 0 puntos.

No presentado: - 1 punto.

9 .Desempate.

Si al finalizar un encuentro el resultado fuese de empate, y fuera necesario determinar el ganador, se lanzaran penaltis hasta deshacer el empate. Se efectuar n 2 lanzamientos de cada modalidad deportiva. Si contin a el empate se seguir  lanzando penaltis, alternando los deportes, hasta el fallo de uno de los equipos.

En caso de empate a puntos en la clasificaci n general entre dos o m s equipos se resolver  de la siguiente manera:

- 1) Mayor n mero de partidos ganados.
- 2) Mayor n mero de puntos conseguidos en los distintos partidos disputados.
- 3) Sorteo entre todos los equipos empatados.

DEPORTES INDIVIDUALES

A) NORMATIVA TÉCNICA COMÚN

1. Edad de los participantes

Benjamín: nacidos en 2003 – 2004.

Alevín: nacidos en 2001 – 2002.

2. Composición de los equipos.

Benjamín: La participación se hará por equipos masculinos (con opción a incluir féminas) o femeninos, formados por escolares de un mismo de un centro de enseñanza o a través de escuelas deportivas municipales, clubes deportivos u otras entidades asociativas.

Alevín: la participación se hará por equipos de libre composición (Ajedrez, Petanca y Tenis de Mesa), o por equipos masculinos (con opción a incluir féminas) o femeninos, formados por escolares de un mismo centro de enseñanza o a través de escuelas deportivas municipales, clubes deportivos u otras entidades asociativas.

3. Normativa de aplicación subsidiaria

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

B) NORMATIVA TÉCNICA ESPECÍFICA

Ajedrez – Alevín

1. Número de jugadores.

Cada equipo participará con un mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores.

2. Sistema de competición.

Se jugarán fases municipales, intermunicipales y, en su caso, previas clasificatorias en las dos categorías. La Dirección General de la Actividad Física y el Deporte determinará el sistema clasificatorio para disputar las fases clasificatorias y la final regional. Para el emparejamiento se utilizará el sistema Suizo Individual con

Clasificación por Equipos realizado con el soporte informático Swiss Manager. Se jugará a nivel individual impidiendo el enfrentamiento de los jugadores del mismo centro de enseñanza, siempre que el número de inscritos lo permita. El número de rondas para cada sesión se establecerá una vez conocido el número de participantes (se procurará que hayan un máximo de 5 rondas) con el siguiente ritmo de juego: 15 minutos por jugador más un retraso de 10 segundos por movimiento. Las clasificaciones se obtendrán a) Individual: puntos obtenidos por el jugador. b) Por equipos: sumando las cuatro mejores puntuaciones obtenidas por los participantes de un mismo centro.

3. Sistema de Puntuación y Clasificación.

La puntuación de las partidas será: 1 punto por victoria, $\frac{1}{2}$ por empate y 0 por derrota. Los puntos de cada ronda son acumulativos, resultando la clasificación en orden decreciente de puntos.

4. Clasificación.

Clasificación individual. Suma de la puntuación total obtenida por el deportista a nivel individual, en cada una de las fases previas.

Clasificación por equipos. Sumas de la puntuación total de los 4 mejores jugadores del equipo, obtenida en cada una de las fases previas.

5. Desempates.

Los posibles empates a puntos en la clasificación final se resolverán atendiendo al siguiente orden:

Clasificación individual.- La suma de cada uno de estos criterios: 1º Buchholz total, 2º Buchholz mediano 1 (sin el mejor ni el peor resultado) y 3º Sonnenbor-Berger con puntos reales, obtenidos por el deportista en las dos fases previas.

Clasificación por equipos.- La suma del Buchholz de los 4 mejores jugadores del equipo obtenida en cada una de las fases previas. Si persistiera el empate se decidirá por sorteo.

Atletismo – Alevín

1. Número de equipos y atletas.

Cada centro de enseñanza o escuela deportiva municipal, club deportivo u otra entidad asociativa podrá participar con cuantos equipos desee en la fase municipal, teniendo cada equipo un máximo de 8 atletas y un mínimo de 5. Los atletas integrantes de un equipo podrán participar como máximo en una prueba más el relevo. No está permitida la participación de deportistas de categorías inferiores.

2. Pruebas.

Las pruebas serán las siguientes:

60m.l. - 1000m.l. –Longitud – Peso - 4x60 m.l.

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

3. Desarrollo de la Competición.

Una vez conocida la participación municipal, se determinará el número de jornadas clasificatorias a realizar.

La clasificación en las jornadas clasificatorias se establecerá por tablas de puntuación.

4. Puntuación y clasificación.

En la competición por equipos habrá una clasificación individual y otra por equipos. La clasificación se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenidos por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación, siendo N el número de equipos inscritos al inicio de la prueba:

- Al campeón de una prueba: N+1 puntos.
- Al subcampeón de una prueba y siguientes: N-1 puntos al segundo clasificado, N-2 al tercer clasificado N-3 al cuarto clasificado, y así sucesivamente hasta 1 punto del último clasificado.

En caso de empate de equipos en la clasificación final, ganará el que más primeros puestos hubiera obtenido y, de darse también un empate, los segundos puestos, terceros, etc., hasta romper el empate.

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

5. Concursos.

Peso. Se empleará la bola reglamentaria en cada categoría. Se efectuarán tres lanzamientos por atleta, aunque este número podrá verse ampliado en función de criterios técnicos.

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

Bádminton – Alevín

1. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 4 y el mínimo de 2. No está permitida la participación de deportistas de categoría inferior.

2. Sistema de competición.

En función de las inscripciones, se jugarán las fases previas que se determinen y una final regional.

En la fase regional se disputarán únicamente partidos de dobles.

3. Sistema de Puntuación y Clasificación.

Todos los encuentros se jugarán al mejor del número de sets y puntos que se determine por el Comité Organizador correspondiente. El número de puntos de los sets podrán modificarse atendiendo a criterios técnicos. En la competición por equipos el vencedor será el equipo que consiga dos victorias.

De las fases previas se clasificarán para la final regional los equipos, individuales y parejas que se determinen, atendiendo siempre a criterios técnicos.

Campo a Través - Benjamín y Alevín

1. Número de equipos y atletas

Cada centro educativo o [escuela deportiva municipal](#), [club deportivo](#) u [otra entidad asociativa](#) podrá participar en la fase municipal con cuantos equipos desee, teniendo cada equipo un máximo de 5 atletas y un mínimo de 3. Se determinará por la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte el número de deportistas individuales y equipos que podrán participar en la Final Regional por municipio. No

obstante, los municipios podrán solicitar a la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte una ampliación del número de equipos clasificados.

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

La composición de los equipos se deberá comunicar a la Dirección General de la Actividad Física y el Deporte con al menos una semana de antelación. En caso de sustituciones éstas se comunicarán con una antelación mínima de cinco días antes del día de la prueba. No se podrán hacer sustituciones el día de la prueba.

No está permitida la participación de deportistas de categoría inferior.

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

2. Distancias

Categoría benjamín masculino: 800m. - Categoría femenina: 800m.

Categoría alevín masculino: 1200m. - Categoría femenina: 1200m.

Las distancias podrán ser modificadas por los Comités Locales, Intermunicipales o Regional, atendiendo a criterios técnicos.

3. Clasificación y puntuación

Habrà una clasificación individual y otra por equipos. Las puntuaciones se establecen adjudicando un punto al primer clasificado, dos al segundo, tres al tercero y así sucesivamente hasta el último corredor clasificado en meta. En la clasificación por equipos, sólo puntuarán los tres atletas mejor clasificados de cada equipo. En caso de empate a puntos entre dos o más equipos obtendrán mejor clasificación aquel cuyo tercer corredor clasificado haya logrado mejor puesto. No serán tenidos en cuenta a efectos de clasificación por equipos, aquellos que no consigan puntuar en la clasificación general como mínimo a tres de sus participantes.

Duatlón y Triatlón – Benjamín y Alevín

1. Número de equipos y deportistas.

En la Final Regional cada centro educativo o club deportivo podrá participar con un solo equipo. Cada equipo estará compuesto con un mínimo de 3 y un máximo de 20 deportistas. Solo obtendrán medalla los 10 primeros de cada equipo.

No se permite la participación de deportistas de categorías inferiores.

2. Sistema de Competición

Se realizará una sola prueba por modalidad y categoría, siendo ésta la Final del Campeonato Regional.

3. Pruebas.

a) Triatlón. Combina tres modalidades distintas: natación, ciclismo y carrera a pie. La competición se desarrolla en ese mismo orden y con una característica fundamental, y es que el crono no se detiene desde que se da la salida en natación hasta que el triatleta llega a la meta tras la carrera a pie. Se pasa de una especialidad a otra en plena competición. Estos pasos de un deporte a otro se denominan “transiciones” y se realizan en una zona llamada “boxes”.

Las distancias son:

Benjamín:

- Natación: 75m - Ciclismo: 2km. - Carrera a pie : 500m.

Alevín:

- Natación: 150m – Ciclismo: 4km –Carrera a pie: 1km

Las distancias podrán ser modificadas atendiendo a criterios técnicos.

b) Duatlón. Combina la carrera a pie con el ciclismo. La competición se desarrolla en el siguiente orden, carrera a pie, ciclismo y carrera a pie.

Las distancias son:

Benjamín:

- Carrera a pie : 500m. — Ciclismo : 2km. — Carrera a pie : 250m.

Alevín:

- Carrera a pie : 1km. — Ciclismo : 4km. — Carrera a pie : 500m

Las distancias podrán ser modificadas atendiendo a criterios técnicos.

4. Puntuación.

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

Jugando al Atletismo – Benjamín y Alevín

1. Número de equipos y atletas

Cada centro de enseñanza o [escuela deportiva municipal](#), [club deportivo](#) u [otra entidad asociativa](#) podrá participar con cuantos equipos desee en la fase municipal, estando formado cada equipo por 5 escolares. No se permite la participación de atletas de categorías inferiores.

2. Pruebas

Las pruebas de concurso y sus características son las siguientes:

Carrera de 10 x 10 m

Carrera cronometrada sobre una distancia de 10 metros que habrá que realizar 10 veces, en ida y vuelta, recorriendo una distancia total de 100 metros.

Cada participante antes de cambiar de sentido, dará la vuelta cogiendo una anilla u objeto similar que estará detrás de la línea de los diez metros. Deberá dejarla en el suelo o caja en el otro lado, detrás de la línea desde donde realizó la salida. Y así hasta completar 5 anillas u objetos. Las anillas han de posarse en el suelo o caja, dentro de una zona delimitada, pero no se deberán arrojar.

Se anotará el tiempo invertido por cada participante. El tiempo se parará a cada participante cuando éste pose la última (la quinta) anilla u objeto detrás de la línea, sin arrojarla. Sólo se realizará un intento.

Salto lateral de obstáculo bajo

Al darse la señal de comienzo, el participante realizará saltos continuos a pies juntos a un lado y otro de un obstáculo de goma- espuma o cartón (20cm de altura) realizados en 20 segundos. Se anotarán el número de saltos realizados. Cada participante realizará dos intentos. Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante. Cuando un participante desplace o derribe el obstáculo, deberá colocarlo en el sitio correcto para continuar saltando.

Salto de longitud desde parado

En esta prueba el participante realizará dos saltos consecutivos desde parado y con los dos pies juntos y paralelos desde la línea de salida. Se mide la huella más cercana a la línea de salida. Cada participante realizará dos intentos. Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el salto de mayor distancia.

Lanzamiento de balón

Cada participante realizará dos lanzamientos con un balón de 2 kg con los dos brazos hacia delante (ventral). Si se sobrepasa, después de lanzar, la línea desde donde se lance no se considerará nulo. Cada participante realizará dos intentos. Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el lanzamiento de mayor distancia.

Lanzamiento de una jabalina blanda

Desde parado, sin carrera previa. Si se sobrepasa después de lanzar la línea desde donde se lance, no se considerará nulo. Cada participante realizará dos intentos. Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante, anotándose el lanzamiento de mayor distancia.

Relevos: 5x1 obstáculos

Los colegios de cada grupo competirán a la vez. La salida de cada participante se hace desde la mitad del tramo, sentado sobre una colchoneta. Cada participante realizará una vuelta antes de entregar el testigo. La vuelta, dependiendo de las dimensiones del pabellón, se hará rodeando un cono situado en cada uno de los extremos del tramo o apoyándose en una plataforma especial para dar la vuelta. El primero de cada equipo comenzará al darse la salida con un silbato. Los siguientes saldrán cuando el anterior le entregue el testigo. La línea de llegada para los últimos relevistas está situada en el comienzo de las colchonetas en mitad del tramo.

Gran Prix

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

Los cinco componentes de cada equipo realizarán el mismo recorrido, pasarán por el mismo lugar en todos los obstáculos, aunque para evitar aglomeraciones en algunos se establecerán más carriles en algunos de ellos. En la prueba participarán los/as cinco integrantes de cada equipo, dando cada uno de ellos una vuelta al circuito preparado. La distancia depende de las dimensiones del pabellón y del diseño del circuito. Éste será 'circular' y se realizará en el sentido contrario a las agujas del reloj.

3. Desarrollo de la competición

En función de las inscripciones, podrán disputarse las fases previas que se determinen y una Final Regional. Para poder participar en la Final Regional, cada municipio deberá organizar al menos una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal y de esta forma saber qué equipo o equipos pueden asistir a la Final. En aquellos municipios que por su escaso número de centros escolares no les fuera

posible realizar esta jornada, podrán agruparse con otros cercanos, antes de que participen en la final.

Las pruebas se realizarán en cualquier instalación que tenga un espacio mínimo de 40x20 m. Los equipos participantes se distribuirán en grupos con el número de equipos que se determine según criterios técnicos y competirán entre sí. Cada participante realizará dos pruebas de concurso (obligatoria y sorteada) y las dos pruebas de relevos:

- La primera prueba de concurso será la obligatoria que cada Centro Escolar determine, participando cada uno de los componentes en una prueba diferente, completando las 5 pruebas.
- La segunda prueba de concurso será la sorteada, correspondiéndole a cada uno de los 5 componentes de un equipo una de las 5 pruebas, completando las 5.
- Las competiciones de chicos y chicas, podrán celebrarse simultáneamente. En primer lugar se realizarán las pruebas de concurso de cada uno de los grupos, tanto de chicos como de chicas. En cada grupo los participantes realizarán su primera prueba de concurso, disputándose las 5 pruebas simultáneamente. Seguidamente harán su segunda prueba, las que les haya correspondido por sorteo.

Una vez finalizadas las pruebas de concurso de los cuatro grupos, se realizará el relevo de velocidad 5x1 vueltas con obstáculos de cada uno de los grupos. Por último se realizará el Gran Prix con los equipos finalistas.

4. Puntuación y clasificación

En cada una de las dos series de cada prueba de un grupo se ordenarán los resultados obtenidos (tiempo, distancia, número de saltos) de mejor a peor. El centro con mejor resultado en cada prueba (menor tiempo, mayor distancia, mayor número de saltos) obtendrá 5 puntos, 4 el segundo, 3 el tercero, 2 el cuarto y 1 el quinto equipo. El sistema de puntuación de la prueba de relevos 5x1 con obstáculos es igual que el de las pruebas individuales. La puntuación de cada centro será el resultado de sumar las once puntuaciones obtenidas en las diez pruebas de concurso más la del relevo 5x1.

La clasificación general se obtendrá ordenando de mayor a menor número de puntos a los equipos participantes en cada grupo. Cuando dos o más centros obtengan los mismos puntos en la suma final, se clasificará antes al centro que haya obtenido la mayor puntuación en el relevo 5x1 vuelta con obstáculos.

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

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

“Nano, Nana” Practica Grecorromana – Benjamín y Alevín.

1. Número de equipos y deportistas.

Cada centro de enseñanza o [escuela deportiva municipal](#), [club deportivo](#) u [otra entidad asociativa](#) podrá participar con cuantos equipos desee en la fase municipal, estando formado cada equipo por 5 escolares, más un reserva opcional. Los emparejamientos se realizaran por sorteo con eliminatoria directa con repesca sencilla. No se permite la participación de escolares de categorías inferiores.

2. Pruebas

Las pruebas de concurso y sus características son las siguientes:

A) Pruebas

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

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

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

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

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

Gran Premio

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

Prueba 1

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

Prueba 2

Dos equipos situados cada uno a doce metros en una base y con un número determinado de distintos materiales, como conos, mazas o pelotas de tenis en dicha esquina. Cada base de material estará rodeada de colchonetas para evitar los niños no se hagan daño. El juego consistirá en que cada equipo tiene que ir a la base del equipo rival para robarle su material y llevarlo a su base, a la vez que defienden su territorio. En la zona de colchonetas será posible empujar o agarrar para conseguir el material. En un tiempo determinado 30 seg. ganará el equipo que más piezas consiga. Se hará al mejor de 3 asaltos

Prueba 3

“Que no te la quiten”: Dos equipos le repartimos a cada jugador una pinza que deben colocarse en la espalda (cogemos dos colores para diferenciar) situados cada uno a doce metros en una base. El objetivo es quitar el máximo de pinzas al equipo contrario. Si te quitan la pinza te tienes que sentar. Pierde el equipo que antes tenga a todos sus componentes sentados o ganará el equipo que más piezas consiga. Se hará al mejor de 3 asaltos de 45 seg. En cada asalto al que se lo quiten se sentara fuera del espacio de juego.

3. Desarrollo de la competición

En función de las inscripciones, podrán disputarse las fases previas que se determinen y una Final Regional. Para poder participar en la Final Regional, cada municipio

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

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

- Las prueba de concurso será la sorteada, correspondiéndole a cada uno de los 5 componentes de un equipo una de las 5 pruebas, completando las 5.

- Las competiciones de chicos y chicas, podrán celebrarse simultáneamente. Los encuentros se disputaran según el orden de emparejamiento, tanto de chicos como de chicas. En cada grupo los participantes realizarán su primera prueba de concurso que les haya correspondido por sorteo., disputándose las 5 pruebas simultáneamente.

Una vez finalizadas las eliminatorias. Se realizará I Gran Premio con los equipos finalistas.

4. Puntuación y clasificación

Cada prueba se valora con 2 puntos por victoria y 1 por empate. En caso de empate de puntos de equipo se hará una prueba desempate por sorteo entre las del Gran Premio.

Orientación – Alevín

1. Número de orientadores.

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

Los Centros de Enseñanza o [escuela deportiva municipal](#), [club deportivo](#) u [otra entidad asociativa](#) podrán participar con un máximo de 3 equipos por categoría. En este caso, deberán nombrar a cada uno de los equipos presentados con una letra, comenzando con la A, después la B y por último la C.

No está permitida la participación de deportistas de categoría inferior.

2. Desarrollo de la competición.

A) Fase municipal. Será convocada por cada Ayuntamiento. Para su desarrollo podrán utilizarse aquellas carreras de la Liga Regional de Orientación que se estimen oportunas.

B) Fase Intermunicipal. Se compone de dos jornadas clasificatorias, que se disputarán siguiendo el modelo clásico de carrera. [La Dirección General de la Actividad Física y el Deporte determinará los municipios que acudirán a cada jornada.](#)

C) Final Regional. Corresponde a la Final Individual.

3. Sistema de Puntuación y clasificación.

A) Individual. Para poder participar en la Final Regional Individual se debe participar en la jornada clasificatoria correspondiente y quedar entre los 15 primeros clasificados.

B) Equipos. [Los dos primeros equipos clasificados en cada jornada se considerarán campeones regionales.](#)

4. Reglamento técnico básico.

El recorrido debe realizarse de forma individual y con la única ayuda del mapa y la brújula. Está totalmente prohibido el acceder a la zona de bosque donde se desarrolla la competición, antes y durante el transcurso de la misma, por aquellos corredores que no han iniciado su tiempo de carrera o han finalizado la misma. El incumplimiento de esta norma será motivo de descalificación. Cuando la organización de la prueba o la Dirección Técnica de este campeonato lo estimen oportuno se deberá entregar el plano de la carrera al llegar a Meta. En ningún caso se podrá mostrar el plano de la carrera a otros deportistas que no han iniciado su salida. Su incumplimiento podrá ser motivo de descalificación. Los deportistas saldrán con intervalos de 2 minutos. En el caso de una participación muy numerosa se podrá realizar por intervalos de tiempo de 1 minuto e incluso por la subdivisión de categorías en función de lo dispuesto por la Dirección Técnica de esta Federación. La pérdida de la tarjeta de control supone la descalificación, salvo que se pueda certificar el paso por los diferentes controles a través de otro instrumento que lo certifique con la suficiente claridad (balizas checas u otros).

Horas de salida:

Las horas de salida de cada participante se conocerán con la debida antelación, habitualmente a partir de las 10'30 horas de la mañana para cada una de las tres Jornadas puntuables. Esta hora será inamovible salvo caso justificado.

Modalidad de carrera:

El modelo de prueba será el de «carrera diurna individual», con unas distancias aproximada entre 2'5Km. Y 4Km.

Sistema sportident:

Se hará uso del sistema electrónico sportident de cronometraje en la Final Individual.

Balizas checas:

Cuando las circunstancias lo estimen oportuno, se colocarán balizas checas en lo diferentes controles del recorrido con el fin de permitir continuar en la prueba aunque exista una pérdida o robo de la baliza y pinza marcadora.

Petanca – Alevín

1. Número de jugadores.

Los equipos estarán compuestos por tres jugadores. No se permite la participación de jugadores de categoría inferior.

2. Sistema de competición.

Se efectúa un sorteo para elegir el equipo que inicia el juego. Uno de los jugadores del equipo que inicia el juego traza una circunferencia de 50 cm de diámetro como máximo, y lanza el boliche, que debe quedar entre 5 y 9 metros de distancia del centro de la circunferencia, así como a un mínimo de 0,5 metros de los laterales y fondo del campo de juego.

Los lanzamientos se efectuarán alternativamente desde dentro de la circunferencia intentando que se aproxime el máximo al boliche.

La bola puede lanzarse de dos formas:

- a) Arrimando: lanzando la bola para aproximarse lo máximo posible al boliche.
- b) Tirando: lanzando la bola fuerte para intentar desplazar la bola que está ganando el punto.

3. Campo de juego y material.

Se juega en una pista de tierra delimitada por un hilo o marcadas con yeso, siendo sus medidas mínimas de 3 ancho y 12 de largo.

El boliche puede ser de madera o sintéticos y de un diámetro entre 25 mm y 35 mm.

Cada jugador dispondrá de dos bolas metálicas de un diámetro de 65 mm y 600 g de peso.

4. Puntuación.

Al término de una mano (han lanzando todas las bolas los seis jugadores) el equipo vencedor se anotará tantos puntos como bolas consiga colocar más cerca del boliche que la bola más cercana del adversario.

5. Tiempo del partido.

Las partidas de juegan a 13 puntos o del tiempo establecido por el organizador, debiendo terminarse siempre la última partida aunque exceda del tiempo establecido.

Tenis de mesa – Alevín

1. Número de jugadores.

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

2. Sistema de competición.

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

Antes del comienzo de cada partido, se sorteará por el árbitro campo y servicio; el jugador que gana el sorteo puede elegir campo, sacar o restar.

Al realizar el saque, la pelota debe ser lanzada hacia arriba y golpeada cuando cae. Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando considere que una discapacidad física impide su cumplimiento.

Se indicará en el programa de competición, de las Jornadas el número de equipos que un centro puede inscribir por categoría.

3. Tiempo de juego.

El encuentro se dará por finalizado cuando uno de los dos equipos llegue a tres partidos ganados. Un partido se dará por ganado cuando un jugador gane tres juegos. Ganará un juego el jugador que alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores empatan a 10 tantos; en este caso ganará el juego el primer jugador o pareja que obtenga dos tantos de diferencia sobre el jugador o pareja oponente.

4. Descansos.

El juego será continuo durante todo el partido excepto que todo jugador tiene derecho a:

- a) un tiempo muerto de hasta 1 minuto en cada partido.
- b) un descanso de hasta 2 minutos entre juegos sucesivos de un partido.
- c) breves descansos para utilizar la toalla después de cada 6 tantos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el último juego posible de un partido.

5. Puntuación y clasificación.

Los criterios para establecer la clasificación general, serán establecidos por el Comité Técnico de la Federación de Tenis de Mesa de la Región de Murcia. De las fases previas se clasificarán el número de equipos y de jugadores de la competición individual que se consideren necesarios para disputar la Final Regional.

6. Equipación

Todos los deportistas deberán jugar con atuendo deportivo, debiendo ser del mismo color la camiseta de todos los componentes de un equipo. Se excluyen los colores blanco y naranja para evitar coincidencia con el color de la pelota.

ANEXO III

NORMATIVA TÉCNICA DE LAS MODALIDADES DEPORTIVAS INCLUIDAS EN EL CAMPEONATO DE PROMOCIÓN DEPORTIVA DE LA REGIÓN DE MURCIA, EN CATEGORÍA INFANTIL, CADETE Y JUVENIL, CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA <<DEPORTE EN EDAD ESCOLAR>> PARA EL CURSO 2012/2013.

DEPORTES DE EQUIPO

A) NORMATIVA TÉCNICA COMÚN

1. Edad De los participantes

Infantil: nacidos en 1999 y 2000.

Cadete: nacidos en 1997 y 1998.

Juvenil: nacidos en 1993, 1994, 1995 y 1996.

2. Composición de los equipos

La participación se hará por equipos masculinos y femeninos formados por escolares de un mismo centro de enseñanza o a través de escuelas deportivas municipales, clubes deportivos u otras entidades asociativas

3. Normativa de aplicación subsidiaria

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

Baloncesto - Infantil

1. Participantes de categorías inferiores

Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2001 y 2002 sin limitaciones.

2. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 12 y el mínimo de 8.

3. Sistema de competición.

Las reglas de juego por las que se regirá la competición, serán las Reglas de Juego Pasarela, con las adaptaciones que se recogen en esta Normativa Técnica.

4. Jugadores en juego y sustituciones.

A lo largo de los tres primeros períodos, cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberán jugar un mínimo de un período de 10 minutos, pudiendo jugar un máximo de dos períodos.

No se concederán sustituciones en cada uno de los tres primeros períodos, excepto para: sustituir a un jugador lesionado; sustituir a un jugador descalificado; sustituir a un jugador que haya cometido la quinta falta personal.

Por lo que hace referencia a sustituciones, se considera que un jugador ha participado en un período cuando lo haya hecho, aunque sólo fuera durante un período mínimo de juego.

En el cuarto período se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto y el árbitro haya hecho sonar su silbato.

Si en el primer, segundo o tercer período llega el caso que un equipo no dispone de jugadores suficientes para efectuar la sustituciones de un jugador lesionado o descalificado, de manera que todos los jugadores puedan descansar un período entero, el partido se continuará jugando y se efectuará cualquier sustitución a fin de que siempre haya cinco jugadores en el terreno de juego.

5. Tiempo de juego.

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos "a reloj corrido". Los respectivos Comités podrán decidir que los 7 primeros minutos de cada periodo sean a "reloj corrido" y los 3 últimos minutos a "reloj parado" atendiendo a criterios organizativos.

6. Descanso entre los periodos.

Habrán intervalos de dos minutos entre el primer y segundo período, entre el tercer y cuarto período y antes de cada período extra. Habrá un intervalo de diez minutos en la mitad del partido.

7. Tiempos Muertos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto para cada uno de los tres primeros períodos y dos para el cuarto período y uno más para cada período extra, que deberá ser solicitado por el entrenador o su ayudante, siendo su duración de un minuto.

Los tiempos muertos no consumidos no pueden acumularse a la siguiente parte o período extra.

8. Diferencia de 50 Puntos.

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

- El resultado final será el señalado en ese momento.
- Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán las canastas conseguidas; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta; se jugará a “reloj corrido”.

9. Tiros Libres

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepasen la 4ª falta por equipo en cada período, lo que indica que en cada nuevo período se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Solo serán acumulativas en el cuarto período para los períodos extras.

10. Puntuación y Clasificación

Ganará el partido el equipo que consiga sumar más puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos.
- Partido perdido: 1 punto.
- No presentado: -1 puntos.

11. Desempate

Si al finalizar un encuentro el resultado fuese de empate, se jugaría una prórroga de cinco minutos a “reloj corrido”. Si persistiera el empate se lanzarán tiros libres alternativamente por cada equipo hasta deshacer el empate.

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

- 1) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) de entre los equipos implicados
- 2) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.

3) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de puntos a favor.

Baloncesto - Cadete y Juvenil

1. Edad de los participantes

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 1999 y 2000 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de baloncesto, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en categoría Infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 1997 y 1998 sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de baloncesto, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en categoría cadete.

2. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 12 y el mínimo de 5.

3. Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos "a reloj corrido". Los respectivos Comités podrán decidir que los 7 primeros minutos de cada periodo sean a "reloj corrido" y los 3 últimos minutos a "reloj parado" atendiendo a criterios organizativos.

4. Clasificación

Ganará el partido el equipo que consiga sumar más puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 1 punto
- No presentado: -1 puntos

Balonmano – Infantil, Cadete y Juvenil

1. Participantes de categorías inferiores

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 2001, sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de balonmano, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría alevín.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 1999, sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de balonmano, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría infantil.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en el año 1997, sin limitaciones. Estos jugadores no podrán participar, en la modalidad de balonmano, en el Campeonato de Promoción Deportiva de la Región de Murcia en la categoría cadete.

2. Número de jugadores.

El número máximo de deportistas inscritos en acta será de 14 y el número mínimo de 6.

3. Tiempo de juego

Se jugarán 2 períodos de 25 minutos a “reloj corrido”.

4. Descanso entre los periodos.

Entre el primer y el segundo periodo habrá 10 minutos de descanso.

5. Tiempos muertos

Podrá solicitarse por cada equipo un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración. Se puede pedir un Time- Out de equipo sólo cuando se está en posesión del balón (bien cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Caso de ser necesaria la prórroga o prórrogas reglamentarias, los equipos no podrán disponer de ningún tiempo muerto.

6. Puntuación y Clasificación.

Ganará el partido el equipo que consiga marcar más goles.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido empatado: 1 punto