ANEXO 6. JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES

La empresa adjudicataria realizará todo lo necesario para la correcta organización y ejecución de los Juegos Deportivos Escolares, entre equipos de centros escolares del municipio, con arreglo a los siguientes requisitos mínimos:

Los Juegos Deportivos Escolares darán comienzo una vez recogidas las solicitudes y organizados los grupos por categorías y modalidades deportivas (Octubre- Noviembre).

La finalización de las mismas será en Mayo celebrándose un acto de Clausura en el que se entregarán medallas a todos los participantes y trofeos a los ganadores de las diferentes categorías y modalidades deportivas.

La participación en los Juegos Deportivos Escolares y la propia competición es gratuita.

Estas Jornadas se realizarán generalmente los Sábados por la mañana.

El horario variará en función de la categoría, empezando como norma general a las nueve de la mañana y finalizando entre las dos y las tres de la tarde.

La información sobre resultados, clasificación, enfrentamientos, lugar, fecha y hora, estará disponible en la web del Ayuntamiento, en la sección de la Concejalía de Actividades Físico-Deportivas, Recreación y Ocio Saludable, dentro del apartado Juegos Deportivos Escolares.

Los equipos deberán definir los colores de la vestimenta, ya que puede haber coincidencias, en ese caso tendrá preferencia el equipo que juega en casa.

Cada centro podrá formar todos aquellos equipos que quieran participar por categoría y modalidad deportiva.

(Dependiendo de los colegios: Si son privados, será el centro escolar y los coordinadores de deportes quienes se encarguen de formar los equipos a partir de las ofertas realizadas en el centro como extraescolares.

Si son Concertados, cumplen los mismos requisitos que los centros privados.

Si son colegios públicos, dependerá del AMPA y/o de la subcontratación o no de empresas que se encarguen de las gestiones de las actividades extraescolares, en este caso sería el coordinador de la empresa quien formaría los equipos y asignaría entrenadores)

Los equipos podrán ser mixtos.

El número mínimo de equipos en una categoría para que pueda desarrollarse dependerá de las decisiones tomadas entre los organizadores, los coordinadores y / o entrenadores según acuerdo entre ambas partes.

El número de participantes por equipo será de un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 12 en los casos de Baloncesto y Fútbol Sala.

El Club de Judo junto con la empresa adjudicataria celebrarán tres jornadas en el curso escolar coincidiendo la última con la Clausura de los Juegos Deportivos Escolares.

El Club de Natación junto con la empresa adjudicataria celebrarán al menos una Competición al año que se detallará en la programación de los Juegos Deportivos Escolares informando del lugar y horario así como las categorías participantes y los requisitos mínimos para la inscripción.

Todos los equipos deberán contar con un responsable del mismo, ya sea el coordinador de deportes o una persona indicada en la Inscripción que será el responsable de los jugadores desde su llegada hasta la salida de los colegios en cada jornada.

Durante las Jornadas de los Juegos Deportivos Escolares en cada modalidad deportiva se celebra un partido al mes.

En función del número de equipos inscritos por cada categoría y modalidad deportiva, se realizarán las competiciones por jornadas o mediante una liga regular, siendo ésta la intención última de la organización.

Los colegios deberán ofrecer y hacer uso de su centro escolar para albergar una jornada al menos, una vez durante el curso escolar para las modalidades deportivas de Fútbol Sala y/o Baloncesto.

CATEGORÍAS

Las categorías van desde Chiquitines, Prebenjamines, Benjamines, Alevines e Infantiles.

ÁRBITROS

En la modalidad de Fútbol Sala será obligatorio contar con al menos un árbitro designado para cada partido, pudiendo incorporar un segundo árbitro y mesa por partido.

En la modalidad deportiva de Baloncesto será obligatorio contar con un árbitro y un mesa encargado de las anotaciones y del marcador electrónico.

En la modalidad de judo contaremos con un juez árbitro en tatami o dos en función de las necesidades y al menos un anotador que lleve el tiempo y puntuación.

En la modalidad de natación se contará con jueces-árbitro de la federación correspondiente.

Las jornadas desarrolladas en la Temporada 2009 / 2010 han sido las siguientes:

- 21 Noviembre: 1ª Jornada F.Sala y Baloncesto
- 29 Noviembre: 1ª Jornada Judo
- 19 Diciembre: 2ª Jornada F.Sala y Baloncesto
- 30 Enero: 3ª Jornada F.Sala y Baloncesto
- 20 Febrero: 4ª Jornada F.Sala y Baloncesto
- 6 Marzo: 2ª Jornada de Judo
- 20 Marzo: 5ª Jornada F.Sala y Baloncesto
- 17 Abril: 6ª Jornada de F.Sala y Baloncesto
- 22 Mayo: Clausura Juegos Deportivos Escolares y 3ª Jornada de Judo

La empresa adjudicataria tiene la obligación de contratar un seguro escolar que cubra todos los alumnos inscritos en los Juegos Deportivos Escolares y que vayan a participar en cada jornada.
La empresa adjudicataria deberá como mínimo realizar tres Jornadas de judo, una jornada de natación y al menos seis Jornadas de las modalidades deportivas de baloncesto y fútbol sala, así como una Clausura de los Juegos Deportivos Escolares donde se entregarán medallas a los participantes y trofeos a los equipos ganadores de cada categoría por modalidad deportiva. Asimismo se hará cargo de acondicionar y revisar con anterioridad los espacios e instalaciones ya sean municipales como centros escolares, así como comunicar posibles desperfectos que puedan ocasionar peligros para los

jugadores donde se vayan a celebrar las Jornadas, en cada uno de los campos tendrá que tener como requisitos mínimos, una mesa, una silla y actas para los árbitros.

A principios de Septiembre se enviará una carta a los directores de los centros escolares dando la bienvenida a la nueva edición de los Juegos Deportivos Escolares y la invitación a participar en los mismos, informando de los plazos de presentación de los documentos y adjuntando la hoja de preinscripción de centros, la hoja de inscripción de equipos y otros documentos que se estimen oportunos para su conocimiento.

Toda la información referente a calendarios, clasificaciones, normativas, equipos, categorías, notas informativas, modalidades deportivas, etc, quedará reflejado en la página web del ayuntamiento www.aytoboadilla.com y se mandará toda la información también a los correos electrónicos de los responsables de cada centro escolar para que desde el centro informen a los diferentes equipos y jugadores de cada jornada, clasificaciones,etc.

Se deberá establecer un sistema de fichas para el control de los jugadores y técnicos inscritos en los Juegos Deportivos Escolares y de mejor gestión para los árbitros en cada Jornada.
A la finalización de cada Jornada, se debe recoger las actas de cada partido que los árbitros han dejado debidamente cumplimentadas en los centros para que puedan ser actualizados los resultados.

Se adjunta Normativa Vigente de los Juegos Deportivos Escolares como referencia.

JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES

1 NORMAS GENERALES
- 1.1 Introducción
- 1.2 Condiciones de participación
- 1.3 Desarrollo
- 1.4 Reglamentación
- 1.5 Forma de inscripción

2 CONVOCATORIAS

3 REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA
- 3.1 Normas Generales
  - 3.1.1 Sistema de Competición
  - 3.1.2 Participantes

3.1.3 Delegados y Entrenadores
3.1.4 Puntualidad
3.1.5 Zona de Banquillos
3.2 Normas específicas por deportes
3.2.1 Deportes de equipo
- Participantes
- Vestimenta
- Balón
- Puntuaciones y clasificaciones
3.2.1.1 Baloncesto
3.2.1.2 Balonmano
3.2.1.3 Fútbol Sala
3.2.2 Deportes individuales
3.2.2.1 Judo
3.2.2.2 Bádminton
3.2.2.3 Natación
3.3 Árbitros
3.4 Cobertura de accidentes deportivos

4 RÉGIMEN DISCIPLINARIO
4.1 Sanciones

5 COMITES DE COMPETICIÓN Y RECLAMACIONES
5.1 Comité de competición
5.2 Reclamaciones y recursos

1. NORMAS GENERALES

1.1 Introducción

Los Juegos Deportivos Escolares tienen como objetivo fomentar la práctica deportiva entre los jóvenes del municipio.
La organización, dirección y puesta en marcha de los Juegos Deportivos Escolares depende, en todas sus facetas, de la Concejalía de Actividades Físico-Deportivas, Recreación y Ocio Saludable del Ayuntamiento de Boadilla del Monte.

1.2 Condiciones de Participación

En los Juegos Deportivos Escolares podrán participar todos los centros escolares que lo deseen, siempre que se inscriban en los plazos correspondientes y lo permitan las posibilidades de organización.

Para adquirir la condición de participante, deberán cumplirse los requisitos exigidos por la organización:

- Cumplimentar y presentar toda la documentación de inscripción en los plazos previstos.
- Aceptar la normativa vigente.

1.3 Desarrollo

Los Juegos Deportivos Escolares se celebrarán, de forma general, los sábados, en horario de mañana.

Los Juegos Deportivos Escolares se desarrollarán, tanto en polideportivos municipales, como en instalaciones cedidas por centros escolares y otras entidades.

1.4 Reglamentación

La reglamentación que rige los Juegos Deportivos Escolares es la presente normativa y su cumplimiento es seguido por el Comité de Competición.

El **Reglamento Técnico** aplicado en cada modalidad deportiva es el vigente de cada Federación correspondiente, entendiendo por reglamento técnico, aquel que especifica y regla las causas propias del juego, con las salvedades de los puntos que se indican en la presente normativa.

1.5 Forma de Inscripción

Un deportista se considerará inscrito cuando haya presentado la documentación exigida por la organización de los Juegos Deportivos Escolares y haya satisfecho todos los requisitos exigidos.

La inscripción en los Juegos Deportivos 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 y equipo.

Para las competiciones será válida la justificación de edad expedida por la dirección del centro correspondiente en el impreso oficial.

2 CONVOCATORIAS

El calendario de todas las competiciones desarrolladas en los Juegos Deportivos Escolares se entregará a los delegados de los equipos participantes. En jornadas sucesivas pueden hacerse las rectificaciones pertinentes.

Una vez confeccionados los calendarios de competición debe procederse a la programación de encuentros, señalando con toda claridad la instalación fecha y hora en que se efectuará cada uno.

3 REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

3.1 Normas generales

3.1.1 Sistema de competición

Se trata de un sistema de liga. En cada jornada se disputarán varios encuentros enfrentándose entre sí todos los equipos de cada especialidad deportiva y categoría..

3.1.2 Participantes

La formalización de la Ficha de Deportista, hace a éste/a deportista responsable de la veracidad de los datos que figuren en ella. El falseamiento de los datos se considerará Alineación Indebida.

La participación en todos los deportes será mixta.

Todos los jugadores inscritos en acta deberán participar en cada encuentro.

3.1.3 Delegados y entrenadores

Los delegados/entrenadores del equipo son las únicas personas que legalmente representan al equipo ante la Organización.
Deberán estar en posesión de las Fichas de Delegado y conocer y hacer cumplir la Normativa General de los Juegos Deportivos Escolares.

El día de la competición, media hora antes del comienzo, el delegado de cada equipo entregará la lista definitiva de todos sus deportistas participantes.

El delegado de equipo es el responsable del comportamiento de los deportistas a su cargo mientras estén en la instalación donde se desarrolle el campeonato, y debe ponerse a disposición del árbitro y de la organización cuando sea necesario.
Los delegados deberán personarse cuando sean requeridos por la organización, debiendo comunicar su ausencia en caso de no poder acudir a la misma. En caso de incumplimiento reiterado de esta norma causará baja.
Los delegados tienen derecho a presentar a la organización cualquier sugerencia que estimen oportuna , debiendo hacerlo siempre mediante escrito fechado de forma adecuada.

3.1.4 Puntualidad

No existirá tiempo de cortesía para el comienzo del encuentro.
El árbitro esta facultado para cerrar el acta a la hora en punto.

3.1.5 Zona de banquillos

En el banquillo de cada equipo sólo podrán estar presentes durante el desarrollo de los partidos las personas del equipo que estén en posesión de fichas de los Juegos: delegado, entrenador o jugadores.
Queda expresamente prohibida la permanencia en el banquillo de personas sancionadas por el Comité de Competición de incumplimiento, el árbitro lo hará constar en el acta, y se considerará alineación indebida.

3.2 Normas específicas por deportes

<u>3.2.1 Deportes de Equipo</u>

<u>-Participantes</u>
Dado que uno de los objetivos de estas Jornadas Deportivas Escolares es fomentar la participación, en cada categoría está abierta la participación

ilimitada a jugadores menores. Respecto a jugadores mayores se les permite participar siempre y cuando haya acuerdo entre las partes. **La participación es mixta.**

Todos los equipos saldrán a jugar con el número reglamentario de jugadores.

-Vestimenta

Los equipos usarán la ropa deportiva del color que figure en la hoja de inscripción.
Es obligatorio que todos los deportistas lleven camiseta de idéntico color, con la numeración perfectamente visible en su parte posterior.
Cuando los colores de los dos equipos adversarios coincidan, deberá cambiarse obligatoriamente el equipo que figure en segundo lugar en el calendario de competición.

-Balón

Los dos equipos estarán obligados a presentar al árbitro un balón que reúna las características y dimensiones homologadas por la federación deportiva correspondiente.
El balón de juego lo seleccionará el árbitro del encuentro.

-Puntuaciones y Clasificaciones

Las posibles puntuaciones obtenidas en cada encuentro son:

Partido ganado	3 ptos.
Partido empatado	2 ptos.
Partido perdido tras ser disputado	1 pto.
Partido no jugado	0 ptos.

Al finalizar la Competición se obtendrán las distintas clasificaciones como resultado de los puntos obtenidos.

Empates en la clasificación

Cuando una competición se celebre por el sistema de liga y en la clasificación hayan empatado dos o más equipos, se les clasificará según criterios:

1º Si un equipo no se ha presentado en algún encuentro, quedará detrás del que se haya presentado a todos.

2º Puntos obtenidos por los equipos implicados en los encuentros celebrados entre ellos.
3º Diferencia que resulta de la resta de tantos a favor y en contra de los resultados particulares.
4º Diferencia calculada igual que el punto anterior, entre tantos a favor y en contra de la clasificación general.
5º Cociente que resulta de la división entre tantos a favor y en contra de la clasificación general.
6º El que más tantos a favor tenga.

Las normas anteriores se aplicarán por su orden y con carácter eliminatorio de tal suerte que si una de ellas resolviera el empate de alguno de los equipos implicados, éste quedará excluido.

3.2.1.1 Baloncesto

-Categorías: Pre-benjamín , benjamín , alevín e infantil.

- Tiempo de juego:
La duración de los encuentros se fijará cada jornada, en función del número de ellos que cada equipo vaya a disputar.
El descanso, de haberlo, será de cinco minutos.
Los encuentros serán a reloj corrido, parando el crono únicamente el último minuto del partido.

- Tiempos muertos:
Cada equipo dispondrá de dos tiempos muertos por periodo, de 1 minuto de duración cada uno, en los que se parará el crono.

- Empates:
Categorías pre-benjamín y benjamín: el empate será un resultado válido.
Categoría alevín: se añadirá una prorroga de 5 min.

- Canastas de tres puntos:
En minibasket no habrá canastas de tres puntos.

- Defensas:
Estas categorías están en la obligación de realizar defensa individual, pudiendo realizar presión en todo el campo.
Se prohíbe expresamente la defensa en zona. El equipo que infrinja esta norma será sancionado con dos tiros libres y posesión de balón para el equipo contrario desde medio campo.
No está permitida la defensa de dos contra uno.

- Balones:
Los balones que se utilizarán para la disputa de encuentros serán:
Categoría pre-benjamín: balón del nº 3
Categorías benjamín y alevín: balón del nº 5

- Terreno de juego:
Las medidas de las canchas de minibasket serán:
Terreno de juego: 20-25.6 x 12-15 m.
Altura del aro: 2.60 m.

- Sanciones con pérdida del encuentro:
Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo el resultado final será de 20-0 , independientemente de otras sanciones.

3.2.1.2 Balonmano

-**Terreno de Juego:**
Tendrá unas dimensiones de 40 metros de largo y 20 de ancho.

- Tiempo de juego:
Los partidos constarán de 4 tiempos de 10 minutos a tiempo corrido.
Entre el primer y segundo cuarto y el tercer y cuarto el descanso será de 2 minutos. Entre el segundo y tercero será de 5 minutos.
Sólo existirá un tiempo muerto por equipo en el último cuarto.

- Defensa:
Obligación de hacer defensa individual, quedan prohibidas las defensas zonales.
Cuando el árbitro observe que el equipo defensor está haciendo una defensa ilegal advertirá al entrenador y se sancionará con penalti y posesión de balón.

- Balón:
Se jugará con balón de 48 a 50 cm. de perímetro.

- Jugadores:
Se podrá inscribir en Acta en cada partido un máximo de 16 y un mínimo de 5 jugadores.
Todos los jugadores deberán participar al menos durante un cuarto (10 minutos).
Un jugador podrá actuar como portero como máximo en dos cuartos.
Sobre el terreno de juego participarán 6 jugadores y un portero.
Los equipos podrán ser mixtos.
Durante el desarrollo de los cuartos no se podrán realizar cambios, salvo lesión del jugador.

- Sanciones con pérdida del encuentro:

Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo el resultado final será de 10-0 , independientemente de otras sanciones. La sanción disciplinaria se sancionará con lanzamiento de 7 m (no existe rechace) y posesión del balón para el equipo lanzador desde el lugar donde se cometió la infracción. Las tarjetas oficiales se sancionarán igual que las sanciones a los jugadores, todas quedarán reflejadas en el Acta.

3.2.1.3 Fútbol Sala

- Categorías: Chiquitines , Pre-benjamín , benjamín , alevín e infantil.

- Tiempo de juego:
Chiquitines: dos tiempos de 10 minutos con descanso de 5 min entre partes.
Prebenjamines: dos tiempos de 15 minutos con descanso de 5 min entre partes.
Benjamines: dos tiempos de 15 minutos con descanso de 5 min entre partes.
Alevines: dos tiempos de 20 minutos con descanso de 5 min entre partes.
Infantiles: dos tiempos de 20 minutos con descanso de 5 min entre partes.

- Jugadores:
Todos los jugadores podrán participar de porteros (cumpliendo las normas de vestimenta diferenciándose del resto de jugadores) y jugadores de campo, no inscribiéndose en el acta ninguno de ellos de portero suplente.

- Balones:
El balón que se utilizará para la disputa de los encuentros será de 58 cm circunferencia y 368 gr. de peso.

- Sanciones con pérdida del encuentro:
Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo el resultado final será de 3-0 , independientemente de otras sanciones.

- Tiempos muertos:
Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por periodo.

3.2.2 Deportes individuales

3.2.2.1 Judo

Este Reglamento de competición y arbitraje se basa en dos premisas fundamentales:
1º Que los judokas aprendan a competir en función a la etapa de formación en que se encuentren.
2º Evitar posibles lesiones por realizar técnicas de mayor dificultad y que son más adecuadas para judokas de mayor edad y experiencia.

-Documentación
Todos los participantes: Deportistas, Entrenadores, Árbitros y Delegados deberán tener el Documento Deportivo en vigor, con D.N.I. y fotografía, y donde deberá estar incluida la licencia federativa de la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid y, en su caso, con todos los sellos "KYUS", que es el grado oficial reconocido, firmados por su profesor hasta el grado en que va a competir.
Este será el único documento válido para participar en todas las competiciones oficiales, siempre que cumpla los requisitos indicados.

-Inscripciones
El día de la competición, media hora antes del comienzo, el delegado de cada Entidad Deportiva entregará la lista definitiva, junto con los DOCUMENTOS DEPORTIVOS, de todos sus deportistas participantes, separándoles, en hojas diferentes, por pesos.

-Delegados
Los Delegados no podrán dirigir a sus deportistas en los encuentros que disputen.

-Estructura y Desarrollo de la Competición

Estructura
El sistema de competición será de liga por equipos. Se desarrollará a lo largo de tres jornadas.

Participantes
La competición será mixta.
Habrá siete categorías, en función de los pesos:

- menos de 23 Kg
- menos de 26 Kg
- menos de 30 Kg
- menos de 34 Kg
- menos de 38 Kg
- menos de 42 Kg
- más de 42 Kg

Desarrollo de la Jornada
En cada Jornada cada equipo se enfrentará en combates individuales al equipo rival en cada una de las siete categorías.
Tras cada combate se obtendrá una puntuación numérica parcial, que se traducirá en victoria, derrota o empate.
Al finalizar todos los combates entre dichos equipos se obtendrá un resultado final, que será de victoria o derrota. El empate no se contempla, por lo que en caso de presentarse éste se resolverá:
1º Comparando la suma de los puntos obtenidos en los combates ganados
2º Comparando la suma de los puntos obtenidos en los combates perdidos

Si en una categoría no se dispusiera de judoka del peso correspondiente, se podrá incluir a alguien de peso inferior. En el caso de no cubrir una categoría el combate se dará por perdido con una puntuación de 20 – 0 ptos.

-Reglamento

En la aplicación de estas reglas, los árbitros, delegados y entrenadores deberán tener en cuenta las siguientes consideraciones:

1º *La edad de los competidores:* No es lo mismo arbitrar a los niños que a los adultos; los niños difícilmente van a obtener resultados prácticos en posiciones "extrañas", de las que los mayores seguro que obtendrían algún resultado.
2º Educar e informar: Se trata de educar y enseñar a competir, por tanto, sobra actitudes autoritarias; es preciso informar y aconsejar al niño, sobre todo cuando haya que aplicar alguna sanción.
3º Duración de los encuentros: Los encuentros son muy cortos, sólo dos minutos, por tanto hay que tener un cuidado especial a la hora de juzgar posiciones y actitudes defensivas o contrarias al espíritu del Judo.
Para evitar el desencanto que representa el perder por "Ippon" en los primeros segundos del encuentro y que los judokas puedan actuar más, los combates acabarán cuando uno de ellos consiga 20 puntos o se llegue a los dos minutos del encuentro en que finalizará el combate, de acuerdo con las normas que a continuación se especifican.

SE APLICARÁ EL REGLAMENTO ORDINARIO F.I.J. CON LAS SIGUIENTES MODIFICACIONES:

1º.-Tiempo de los Combates
El combate acabará cuando uno de los competidores sume 20 puntos, o a los 2 minutos de tiempo de combate.
En caso de IPPON por proyección no se podrá continuar el trabajo en suelo, se dará MATTE y se continuará en pie.
En caso de IPPON por inmovilización, si aún no se han alcanzado los 20 puntos, se continuará el combate de pie.
*Si un competidor lleva 10 puntos, después marca un yuko (5 Puntos más) y a continuación inmoviliza, no hará falta que el tiempo de inmovilización se lleve hasta el final debiendo pitar a los 6 segundos.

2º.-Valoración de las Técnicas en TACHI-WAZA (JUDO PIE)
Cualquier proyección de KOKA o YUKO se valorará como YUKO y se anotarán 5 puntos.
Cualquier proyección de WAZA-ARI o IPPON se valorará como IPPON y se anotarán 10 puntos.

3º.-Valoración de las Técnicas en NE-WAZA (J. SUELO)
En NE-WAZA cuando se consiga una inmovilización se valorará así:
Hasta 5 segundos ..... NADA
De 6 a 14 seg. ..... YUKO 5 PUNTOS
A los 15 segundos..... IPPON 10 PUNTOS

4º.-Ganador del Combate
El competidor que sume 20 puntos antes de terminar el combate será el vencedor; o bien el que haya conseguido más puntos al final del mismo (ejemplo: 3 YUKOS = 15 PUNTOS gana a 1 IPPON = 10 PUNTOS).
*Aunque un competidor terminase un combate con una puntuación de 25 PUNTOS (ejemplo: 1 Ippon +1Yuko + 1Ippon = 25 Puntos), siempre se anotará 20 PUNTOS.

5º.-Agarres
No se permitirá el agarre continuado del brazo alrededor del cuello de Uke (por ejemplo insistir en Koshi Guruma sin resultado).
Ante posiciones extrañas o embarulladas, en las que se ha perdido el agarre fundamental y en la que es evidente la imposibilidad de lograr un resultado, se recomienda al árbitro dar “mate” para evitar posibles lesiones.

6º.-Proyecciones
Es obligatorio, para proyectar a Uke controlar el brazo por el lado que se proyecta, para evitar que apoye la mano en el suelo; es decir, agarre fundamental derecho cuando se proyecta por la derecha de Uke y agarre fundamental izquierdo cuando se proyecta por la izquierda de Uke (agarre “normal” Art.27 del Reglamento de Arbitraje).
Se recomienda agarrar a la altura del antebrazo entre el codo y la muñeca para tener más controlado el brazo en casos como (O uchi gari, Ko uchi gari...).

7º.-Prohibido aplicar
7.1 Todas las técnicas de SUTEMI WAZA
7.2 Todas las acciones con que Tori ARRASTRE AL SUELO A UKE.
7.3 No se valoraran las técnicas en las que intencionadamente se caiga encima de UKE. Se valorara toda técnica realizada correctamente en la que, aun cayendo con el compañero, no exista la intencionalidad de caer voluntariamente aplastándole.
En caso de apreciar intencionalidad, la primera vez se avisaría y a la segunda se sancionaría dicha acción. No obstante habría que prestar especial atención al hecho de que sea UKE quien arrastre a TORI, en cuyo caso no habrá sanción y se valorara la técnica.
7.4 SEOI OTOSHI (SEOI NAGE) apoyando una o dos rodillas.
7.5 Todas las técnicas en que Tori agarre por DEBAJO DEL CINTURÓN.
7.6 UTSURI GOSHI
7.7 USHIRO GOSHI
7.8 SHIME WAZA
7.9 KANSETSU WAZA

7.10 Estando UKE inmovilizado, girar hacia fuera forzando el cuello y/o el hombro.

8º.-Penalizaciones
Realizar un acto prohibido por primera vez será causa para dar un AVISO sin penalización.
La segunda vez que cometa un acto prohibido, habiendo sido avisado previamente, se penalizará con SHIDO sumando 5 PUNTOS al judoka oponente
La tercera vez que repita el mismo acto prohibido será de nuevo penalizado con SHIDO y sumará 5 PUNTOS más al judoka oponente.
La cuarta vez que tenga que ser amonestado por la misma falta se penalizará con SHIDO sumando 10 PUNTOS al Judoka oponente
Si el árbitro considera que una acción ha sido ALTAMENTE PELIGROSA (por ejemplo SUMERGIR LA CABEZA EN UCHI MATA) PODRÁ SANCIONAR LA PRIMERA VEZ CON HANSOKU-MAKE sumando 20 PUNTOS al judoka oponente.

9º.-Uniformidad
El judogui será de algodón, sin rigidez excesiva que impida el agarre normal y adecuado a la edad de los competidores.
Las medidas exigibles serán:
Ancho de manga y pernera: que sobren de 5 a 8 centímetros.
Largo de manga: sobrepasando más de la mitad del antebrazo.
Largo de pierna: sobrepasando más de la mitad de la pantorrilla.

10º.-Asistencia médica
Se tendrá absoluta permisividad con los tratamientos médicos.

FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y DEPORTES ASOCIADOS C/ Núñez de Balboa, 121 28006-MADRID ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PUBLICA. TELEFS: 91 562 10 92 **arbitraje@fmjudo.net** 91 562 30 10 FAX: 91 411 08 64

3.2.2.2 Bádminton

- Categorías: Pre-benjamín , benjamín , alevín e infantil.

- Tiempo de juego: Indefinido (a puntos). El descanso será de 1 minuto y 30 segundos entre Sets y de 5 minutos en los casos de jugar un 3º Set.

- Puntuación: El mejor de 3 Sets de 21 puntos ,(para los pequeños a 11 o 15 puntos).
Todos los puntos cuentan , no hay recuperación.

3.2.2.3 Natación. *Se definirá con antelación suficiente a la prueba.*

3.3 Árbitros

a) Incomparecencia Arbitral

Cuando no se presente el árbitro de un encuentro deberán ponerse de acuerdo los equipos participantes para que alguno de los presentes asuma esta función, levantando un acta que firmarán y que entregarán en la oficina de la organización, teniendo validez a todos los efectos. En caso contrario, se sancionará al equipo que se niegue a adoptar esta medida, con pérdida del encuentro por el resultado mínimo.
En caso de que no se pongan de acuerdo y el partido se quede sin celebrar, se les dará el partido por perdido a ambos, descontándoles un punto de la clasificación.

b) Los árbitros podrán retrasar el encuentro por causas de fuerza mayor.

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

d) El árbitro cuando, según su criterio, existan circunstancias excepcionales, podrá adjuntar al acta un anexo firmado por él, que remitirá con el mismo al Comité Organizador, informando también a los equipos de la existencia de dicho anexo.

Los equipos afectados podrán dirigirse a la organización con el fin de conocer el contenido de dicho anexo.

e) Los árbitros están obligados de forma inexcusable a reflejar en el acta todos los cambios que se produzcan en el encuentro, en los deportes que así lo requieran, así como los accidentes, lesiones, etc, ocurridas durante el mismo.

f) Los árbitros deberán entregar, inexcusablemente, las actas de los encuentros en el plazo establecido por la organización.

3.4 Cobertura de Accidente Deportivo

Procedimiento a seguir:

1- Atención inmediata: Para los tratamientos inmediatos, la primera asistencia se hará en el botiquín de la Instalación Deportiva Municipal o en el de la más próxima.
2- Asistencia hospitalaria: En el caso de que el accidentado/a necesitase de asistencia hospitalaria especializada, se procederá de la siguiente manera:

Se trasladará al accidentado/a a las clínicas concertadas por la Compañía Aseguradora de los Juegos.

El Ayuntamiento de Boadilla del Monte no se responsabilizará de las atenciones médicas prestadas en centros hospitalarios no concertados.

4 RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Se considerarán sometidos al régimen disciplinario de los Juegos a los directivos de los equipos, deportistas, entrenadores , árbitros y entidades, y a cualquier persona con ficha que desarrolle actividades técnico-deportivas en los Juegos y demás competiciones deportivas organizadas por el Ayuntamiento de Boadilla del Monte, que así lo expresen en su normativa. Incluidas las personas con una vinculación manifiesta con algún equipo o entidad.
El ámbito de éste régimen disciplinario se extiende a infracciones del reglamento y a formas de conductas antideportivas.

4.1 Sanciones. Características Generales

Las sanciones tienen por objeto mantener el espíritu deportivo y juego limpio que toda competición exige. De esta forma se salvaguardará la buena organización y el respeto para con los participantes que acatan las normas.
Los entrenadores, delegados, árbitros y deportistas procurarán, por todos los medios a su alcance, actuar de conformidad con una conducta deportiva adecuada, divulgando y sugiriendo con su ejemplo, la filosofía y objetivos de los juegos, fundamentados en el interés general de que los Juegos sean un servicio dirigido a facilitar y promocionar la práctica deportivo-recreativa.
Los tipos de sanciones se tipifican en: amonestaciones, suspensiones, inhabilitaciones y expulsiones. Todas ellas con tres grados atendiendo a las circunstancias de la falta objeto de sanción: leve, grave y muy grave.

5 COMITÉS DE COMPETICIÓN Y RECLAMACIONES

5.1 Comité de Competición

El Comité de Competición es un órgano responsable de colaborar con la Organización de los Juegos Deportivos Escolares y con la Concejalía de Deportes en el desarrollo, potenciación y buen funcionamiento de los Juegos.

Al inicio de cada temporada se procederá a la constitución del Comité de Competición.

Los acuerdos del Comité se adoptarán por mayoría simple, teniendo voz y voto todos sus miembros

Las decisiones del Comité de Competición se basarán, fundamentalmente, en los datos contenidos en las Actas de los árbitros; no obstante, los delegados de los equipos podrán presentar escritos informativos sobre los hechos acaecidos en cada partido, sin que en los mismos se expresen juicios de valor sobre los árbitros, delegados, comités o equipo rival.
El Comité de Competición podrá actuar de oficio, en todo momento y sin sujeción a plazos.

5.2 Reclamaciones

Los equipos participantes, exclusivamente a través de su delegado, podrán presentar las reclamaciones que consideren oportunas en defensa de sus intereses, ante el Comité de Competición a la dirección de correo electrónico: juegosdeportivos@aytoboadilla.com o al teléfono 91.632.62.40 de la Concejalía de Actividades Físico-Deportivas, Recreación y Ocio Saludable del Ayuntamiento de Boadilla del Monte.