

# 5ª Edición

CURSO 2009-2010

## REGLAMENTO



[www.educa.madrid.org](http://www.educa.madrid.org)



 CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
**Comunidad de Madrid**



## ÍNDICE

### **1.- DESCRIPCIÓN**

### **2.- INSCRIPCIONES**

#### **2.1.- EQUIPOS**

#### **2.2.- PARTICIPANTES**

2.2.1 – Jornada de clasificación

2.2.2 – Finales

2.2.3 – Cuadro de inscripción de alumnos por prueba

#### **2.3.- MODIFICACIÓN INSCRIPCIONES**

#### **2.4.- DATOS DE LA INSCRIPCIÓN**

#### **2.5.- OFICINA DEL PROGRAMA**

### **3.- COMPETICIÓN DEPORTIVA**

#### **3.1.- ZONAS**

#### **3.2.- CALENDARIO PREVISTO**

#### **3.3.- HORARIO DE LA COMPETICIÓN**

#### **3.4.- TRASLADOS**

#### **3.5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN**

3.5.1.- Fase de Zona

3.5.2.- Semifinales y Finales

### **4.- PROGRAMA DE TELEVISIÓN**

#### **4.1.- PRUEBAS ACADÉMICAS**

#### **4.2.- DERECHOS DE IMAGEN**

### **5.- CONCURSO "DISEÑA EL CARTEL 2D"**

### **6.- PRUEBAS**

#### **6.1. – Pruebas individuales**

6.1.1.- Triple salto:

6.1.2.- Lanzamiento de jabalina

6.1.3.- Salto Con Comba

6.1.4.- Carrera 6 x 10 metros

#### **6.2 – Pruebas COLECTIVAS**

6.2.1.- Relevos Con Obstáculos

6.2.2.- Baloncesto

6.2.3.- Balonmano

6.2.4.- Velocidad por equipos (6X20)/(8X20)

6.2.5.- Relevos en espejo mixto (5 + 5)

6.2.6.- Gran Prueba Final

### **7.- PUNTUACIÓN**

#### **7.1.- JORNADA DE CLASIFICACIÓN**

7.1.1.- Puntuación en las Pruebas Individuales (Comba, 6 X 10, Triple salto y Lanzamiento de Jabalina)

7.1.2.- Puntuación en las Pruebas Colectivas (Relevos con Obstáculos, Baloncesto, Balonmano y Velocidad por Equipos)

7.1.3.- Empates en las Pruebas

7.1.4.- Puntuación Total Colegio

7.1.5.- Empates en la Puntuación Total

7.1.6.- Reclamaciones y Publicación de las clasificaciones

#### **7.2.- FINAL DE ZONA**

7.2.1.- Puntuación en las Pruebas Individuales (Comba, Triple salto, 6 X 10 y Lanzamiento de Jabalina)

7.2.2.- Puntuación en las Pruebas Colectivas (Relevos con Obstáculos, Baloncesto, Balonmano, Velocidad por Equipos, Relevos en espejo y Gran Prueba Final)

7.2.3.- Puntuación en las Pruebas académicas.

7.2.4.- Empates en la Final de Zona

#### **7.3.- SEMIFINALES Y GRAN FINAL**

### **8.- JUEZ ÁRBITRO**

#### **8.1.- COMPETENCIAS**

#### **8.2.- SITUACIÓN EN LA PISTA**

### **9.- COMITÉ DE COMPETICIÓN**

### **10.- PREMIOS**



## REGLAMENTO

### 1.- DESCRIPCIÓN

"2D DEPORTE DIVERTIDO" es un programa de divulgación deportiva promovido por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid y basado en una competición entre todos los colegios que se inscriban de la Comunidad. Su objetivo es la promoción del deporte de base como instrumento educativo, a través de la televisión como principal medio de comunicación.

### 2.- INSCRIPCIONES

**2.1.- EQUIPOS:** La **COMPETICIÓN** será **MIXTA** por lo que cada colegio inscribirá obligatoriamente un equipo masculino y otro femenino, formado **cada uno de ellos por 16 alumnos de 5º y/o 6º** de primaria matriculados en dicho centro. Si no contara con alumnos suficientes, se podrá completar el equipo con alumnos de cursos inferiores. En el caso de los colegios que no sean de Educación mixta, deberán presentar equipo conjunto con otro colegio de Educación diferenciada.

COMPETICIÓN  
MIXTA

Los colegios realizarán la inscripción **por internet** a través de la página web de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid [www.educa.madrid.org](http://www.educa.madrid.org) **antes del 3 de noviembre de 2009. El número total de colegios está limitado**, teniendo preferencia el orden cronológico de inscripción.

**¡NOTA!** Para facilitar la elaboración de los equipos y dar más tiempo a los responsables de los colegios, en esta inscripción **NO** se incluyen los nombres de los participantes, únicamente hay que aportar los datos del colegio

### 2.2.- PARTICIPANTES

#### 2.2.1 – JORNADA DE CLASIFICACIÓN:

Una vez inscritos los equipos, la organización se pondrá en contacto con el Colegio para informarle de los detalles relativos a su competición (fecha, horario e instalación) y facilitarle el "Formulario de Inscripción de Participantes", que deberán llevar correctamente cumplimentado el mismo día de la competición. En dicho formulario se designan los nombres de los deportistas y las pruebas en las que participa cada uno.

**Cada uno de los 2 equipos que representan al Colegio (masculino y femenino) estará formado obligatoriamente por 16 alumnos** y se les distribuirán en las pruebas **siguiendo las normas del cuadro del apartado 2.2.3** y teniendo en cuenta que en cada prueba individual participarán **2 alumnos** (jabalina, comba, triple y 6X10), no pudiendo estar inscrito ningún alumno en más de una prueba individual. Si algún colegio compitiera con el equipo incompleto y quedara entre los 4 primeros, la Organización decidirá si pueden participar en la Final de Zona o su plaza la ocupa el siguiente colegio.

**Cada alumno deberá estar inscrito en un mínimo de 2 pruebas.**



### 2.2.2 – FINALES:

Los colegios que se vayan clasificando para las siguientes rondas presentarán por fax o correo electrónico una nueva inscripción de los participantes en el formulario que les facilitará la organización. **Cada alumno participará OBLIGATORIAMENTE en 2 pruebas deportivas.**

A diferencia de las jornadas de clasificación, **cada Colegio presentará un solo competidor masculino y otro femenino por prueba individual. En cada una de las "Pruebas Colectivas", cada colegio presentará un único equipo formado por igual número de niños y niñas.** Se incorporan la prueba de "Relevos en espejo" y la "Gran Prueba Final".

### 2.2.3 – CUADRO DE INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS POR PRUEBA

		JORNADA DE CLASIFICACIÓN		FINALES	
		Nº alumnos Masculino	Nº alumnos Femenino	Nº alumnos Masculino	Nº alumnos Femenino
<b>PRUEBAS INDIVIDUALES</b>	Salto de Comba	2	2	1	1
	Triple Salto	2	2	1	1
	Carrera 6 x 10	2	2	1	1
	Lanzamiento de Jabalina	2	2	1	1
<b>Un alumno NO puede hacer 2 pruebas individuales</b>					
<b>PRUEBAS COLECTIVAS</b>	Velocidad por Equipos	6	6	4	+ 4
	Baloncesto	7	7	5	+ 5
	Relevos con Obstáculos	8	8	4	+ 4
	Balonmano	8	8	5	+ 5
	Relevos en espejo	0	0	5	+ 5
	GRAN PRUEBA FINAL	0	0	5	+ 5
<b>CADA COLEGIO LLEVA 16 PARTICIPANTES EN CADA UNO DE SUS 2 EQUIPOS (MASCULINO Y FEMENINO) Cada alumno debe participar como mínimo en 2 pruebas</b>					



**2.3.- MODIFICACIÓN DE LAS INSCRIPCIONES:** De una jornada a otra los responsables de cada Colegio podrán hacer todos los cambios que consideren oportunos, siempre respetando las normas de inscripción.

**2.4.- DATOS DE LA INSCRIPCIÓN:** El colegio será el responsable de la veracidad de los datos facilitados en el boletín de inscripción. En caso de existir alguna reclamación al respecto, el Comité de Competición tomará las medidas oportunas, pudiendo quedar descalificado el colegio infractor.

**2.5.- OFICINA DEL PROGRAMA:**

**COMUNICACIÓN, DEPORTE Y PRODUCCIONES, S.L.**  
**PROGRAMA DEPORTE DIVERTIDO**  
**AVDA. DE VALLADOLID 67, 1ºD. 28008 MADRID**  
**TLF: 91 547 47 65 FAX: 91 547 28 75**  
e-mail: [2d@cdp-deporte.com](mailto:2d@cdp-deporte.com)  
[www.cdp-deporte.com](http://www.cdp-deporte.com)



### **3.- COMPETICIÓN DEPORTIVA**

**3.1.- ZONAS:** La competición se distribuirá en las 8 siguientes Zonas: Este, Centro1, Centro 2, Centro 3, Sur 1, Sur 2, Oeste y Norte.

Cada colegio quedará inscrito en la Zona que le corresponda según la distribución realizada por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid. Para ver en qué zona se encuadra cada localidad o distrito, consulte en la web [www.educa.madrid.org](http://www.educa.madrid.org) la sección "Distribución de Centros por Zonas".

En función del número de inscripciones de cada Zona, la organización podrá redistribuir algunos equipos en otras Zonas, siempre teniendo en cuenta la proximidad del Centro a la Sede.

**3.2.- CALENDARIO PREVISTO:** Para ver las fechas previstas de competición de cada una de las zonas, consulte en la web de Deporte Divertido en [www.educa.madrid.org](http://www.educa.madrid.org) en "Calendario y Sedes". Por razones de organización, estas fechas podrán ser variadas, avisando a los colegios participantes.

**3.3.- HORARIO DE LA COMPETICIÓN:** La competición se desarrollará en horario escolar. A cada equipo se le notificará con la debida antelación la hora a la que deberá presentarse en las instalaciones, que será aproximadamente 30 minutos antes del comienzo de su competición.

**3.4.- TRASLADOS:** El desplazamiento a los polideportivos donde se celebra la competición, será por cuenta de los colegios.



### 3.5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

3.5.1.- FASE DE ZONA: En cada Zona se disputará una Fase de Zona en dos jornadas:

**JORNADA DE CLASIFICACIÓN.** En esta primera jornada los colegios irán compitiendo en grupos, alternando la competición masculina y la femenina. **Para obtener la puntuación total de cada colegio se suman las puntuaciones obtenidas por sus equipos en cada clasificación (masculina y femenina).**

**FINAL DE ZONA.** Los colegios clasificados competirán con un único equipo formado por 16 niños y 16 niñas.

De las 4 plazas de la final de Zona, una será ocupada por el colegio mejor clasificado del Ayuntamiento que alberga dicha final (siempre que hubiera competido en su zona correspondiente). Las otras 3 plazas serán ocupadas por los colegios que hayan obtenido mejor puntuación en la Jornada de Clasificación.

El colegio campeón de cada Final de Zona pasará a las semifinales.

3.5.2.- SEMIFINALES Y FINALES. Se disputarán dos semifinales en fechas y sedes a decidir: los dos primeros clasificados en cada una de ellas, serán los cuatro equipos que disputarán la Gran Final **DEPORTE DIVERTIDO**. El sistema de competición en las semifinales y la GRAN FINAL "2D DEPORTE DIVERTIDO" será igual que en la Final de Zona, pudiendo hacerse algunas variaciones en el Reglamento que se avisarán en su momento.

### 4.- PROGRAMA DE TELEVISIÓN

Los colegios participantes en las Finales de Zona, Semifinales y Gran Final, serán los protagonistas del programa de TELEMADRID "2D DEPORTE DIVERTIDO".

4.1.- **PRUEBAS ACADÉMICAS:** se realizarán en las finales de Zona, Semifinales y Gran Final. Basadas en el temario escolar y puntúan para la clasificación final.

- **Problema matemático:** 1 niño y 1 niña de cada colegio, que no compitan en la prueba de Relevos con obstáculos, deberán resolver por escrito un problema matemático. Esta prueba la realizarán a la vez los 4 equipos durante la carrera de relevos. El tiempo para resolver el problema finalizará una vez que el equipo ganador atraviese la meta.  
El primer colegio que conteste correctamente obtendrá 4 puntos, el segundo obtiene 3 puntos y así sucesivamente. Si la contestación no es correcta no se obtiene puntuación alguna. En caso de empate se reparten los puntos entre los equipos implicados.
- **Preguntas generales:** 1 niño y una niña de cada colegio deberán responder a 2 preguntas cortas del temario escolar. El colegio obtendrá 2 puntos por cada respuesta correctamente contestada (máximo 4 puntos).

**La máxima puntuación que se podrá obtener con las Pruebas Académicas es de 8 puntos.**





**4.2.- DERECHOS DE IMAGEN** Es requisito imprescindible que los colegios nos presenten un documento firmado por los padres o representantes legales de los niños, en el que figure la cesión de los derechos de imagen de sus hijos a CDP y TELEMADRID. Un documento tipo, será enviado a los colegios con la debida antelación.

### **5.- CONCURSO "EL CARTEL 2D"**

*A través de este concurso, queremos motivar la participación de los alumnos de 5º y 6º de primaria en una actividad que invita a la creatividad y expresión artística.*

*Se trata de diseñar el cartel conmemorativo de la 5ª edición de Deporte Divertido.*

#### **BASES:**

##### **PARTICIPANTES:**

Deberán ser alumnos de 5º y/o 6º de primaria pertenecientes a alguno de los colegios participantes en 2D DEPORTE DIVERTIDO. No hay número máximo de participantes por trabajo ni de trabajos por colegio. Los derechos de los trabajos entregados pasan a ser propiedad del programa 2D Deporte Divertido, pudiendo ser reproducidos en las publicaciones del programa

##### **FORMATO DE LOS TRABAJOS:**

###### **Formatos en papel**

DIN A4, DIN A3, DIN A2.

###### **Formatos digitales (enviar por correo electrónico)**

Jpg, pdf, word, power point, etc.

##### **FECHA DE PRESENTACIÓN:**

Desde el 3 de noviembre de 2009 hasta el 22 de enero de 2010. Los trabajos deben ir identificados de forma clara con los siguientes datos

- Nombre, localidad del Colegio y zona a la que pertenecen.
- Nombre, apellidos y curso de cada uno de los participantes que han realizado el trabajo.

##### **JURADO:**

El jurado estará compuesto por un comité de la Organización de 2D DEPORTE DIVERTIDO.

##### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

La evaluación de cada uno de los trabajos se realizará en función de los siguientes criterios:

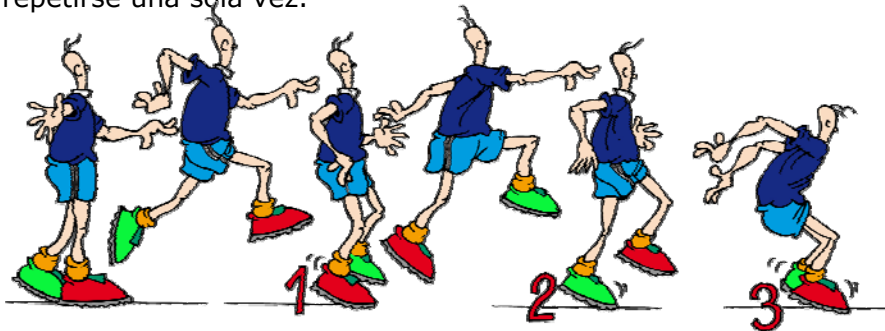
- Originalidad
- Grado de dificultad

**PREMIO:** Se entregará al colegio campeón del concurso "El cartel 2D" un premio en material deportivo.

## 6.- PRUEBAS

### 6.1. – PRUEBAS INDIVIDUALES

**6.1.1.-TRIPLE SALTO:** el competidor se coloca tras la línea de salida con un pie adelantado. Saldrá impulsándose sobre el pie adelantado y hará el primer apoyo sobre el mismo pie, el segundo apoyo lo hará sobre el pie contrario y terminará cayendo sobre los dos pies. La distancia saltada se mide en línea recta desde la línea de salida hasta el último apoyo más cercano a dicha línea hecho por cualquier parte del cuerpo del competidor/a al contactar con el suelo. Cada competidor tiene **dos intentos**, el mejor de ellos será el que sirva para puntuar a su equipo. Los saltos considerados nulos podrán repetirse una sola vez.



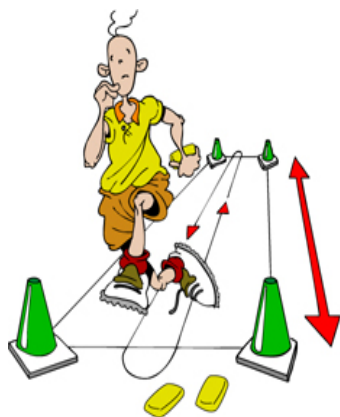
### 6.1.2.-LANZAMIENTO DE JABALINA:

Lanzamiento de una jabalina blanda. El lanzamiento debe hacerse dentro de los límites marcados, no pudiendo pisarlos en ningún momento. La jabalina debe lanzarse por encima del hombro y caer dentro del sector de caída. En caso de incumplir alguna de estas normas, el lanzamiento será considerado nulo. Los lanzamientos nulos podrán repetirse una sola vez. La distancia se medirá desde la línea de lanzamiento hasta el primer punto donde toque la jabalina al caer. Cada competidor tiene **2 intentos**, el mejor de ellos será el que sirva para puntuar a su equipo.



**6.1.3.- SALTO CON COMBA:** Salto con comba durante 20 segundos. La técnica de salto será libre (1 pie, 2 pies, alternos...)

Cada participante dispondrá de **1 solo intento**. El número de saltos realizado por el participante servirá para puntuar a su equipo.

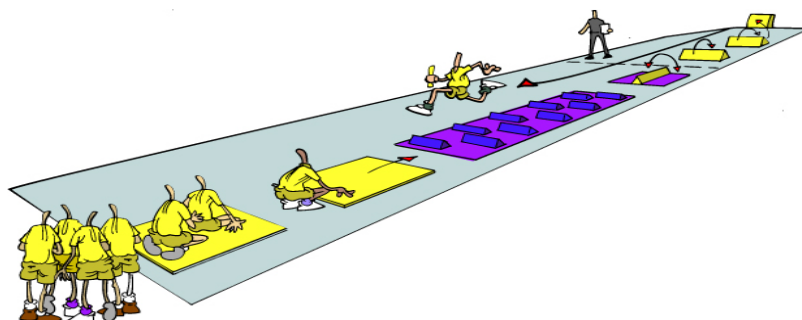


**6.1.4.-CARRERA 6 X 10 METROS:** Carrera cronometrada sobre una distancia de 10 metros que tendrá que recorrer 6 veces en 3 trayectos de ida y vuelta. En la zona de salida hay un recipiente vacío donde se deberán depositar los tres testigos que los participantes recogerán al final de cada recorrido de ida. El testigo no podrá ser lanzado. Si el testigo cayese fuera del recipiente el corredor/a está obligado a introducirlo antes de continuar la carrera, en caso de no hacerlo podrá ser penalizado, pudiendo incluso pasar a ocupar la última posición en la prueba. Cada competidor tendrá **un solo intento**. El tiempo invertido por el participante servirá para puntuar a su equipo.

## 6.2 – PRUEBAS COLECTIVAS:

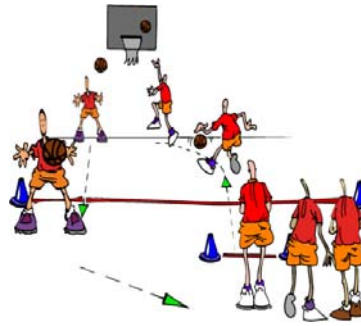
**6.2.1.-RELEVOS CON OBSTÁCULOS:** Carrera de relevos con obstáculos. El relevista ha de esperar el relevo en la colchoneta y una vez recogido el testigo, realizará una voltereta para iniciar su carrera. En el obstáculo correspondiente al "skipping" (paso alterno de vallas) hay que sortear **todos** los obstáculos de uno en uno sin excepción y sin pisarlos. De no hacerlo así, deberá repetir este obstáculo desde el principio. En el obstáculo correspondiente al "salto de agilidad" hay que realizar cuatro saltos, no contando el primer apoyo de ubicación en la colchoneta como salto. En caso de no hacer los cuatro saltos correctamente, el juez le hará volver para completar los saltos que le faltan. Las vallas habrán de pasarse por encima procurando no derribarlas (hacerlo intencionadamente podrá ser penalizado) y el relevista deberá tocar con cualquier parte de su cuerpo el punto de retorno o rodear el cono en caso de que lo hubiera. La vuelta se hará corriendo sin sortear ningún obstáculo. El testigo no se puede lanzar, hay que entregarlo en la mano del compañero que espera su turno. Una vez entregado el testigo, los participantes en la prueba deben esperar en la zona asignada a tal fin. El último participante de cada equipo ha de hacer la llegada con el testigo en la mano. El incumplimiento de cualquiera de estas normas podrá ser penalizado.

Cada participante dará una vuelta al circuito antes de entregar el testigo. El resultado del equipo lo dará el tiempo invertido por todos sus corredores.

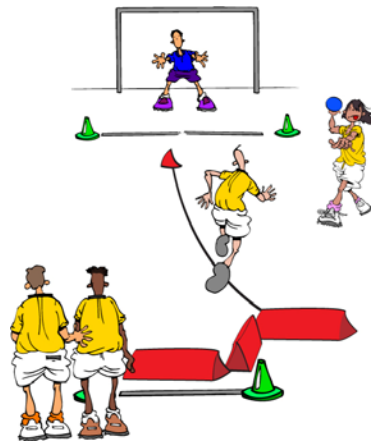




**6.2.2.-BALONCESTO:** Prueba de velocidad y habilidad. En esta prueba los jugadores deberán encestar el mayor número de canastas que sean capaces en 1 minuto y 15 segundos (en las finales el tiempo podrá ser variado si así lo decide la Organización). La prueba comienza con 1 jugador esperando en la zona de rebote y el resto situados en el punto de salida que se encuentra enfrente de la canasta. Al dar la salida, el primer jugador saldrá botando hacia canasta y tendrá un único intento para encestar. Las canastas valdrán **3 puntos** si el lanzamiento se hace antes de la línea que estará aproximadamente a 4 metros del aro y **2 puntos** si se hace después de ella o pisándola. El rebote lo coge el compañero situado bajo canasta, que saldrá botando hasta pisar o atravesar la línea del tiro de tres puntos. Entonces podrá pasar el balón al siguiente compañero (si lo prefiere puede continuar **botando** para dar el pase desde más cerca) que espera tras la línea de salida para iniciar el ejercicio. El jugador que ha reboteado y pasado el balón, se pondrá en la fila de salida y el que ha entrado a canasta se quedará a esperar el rebote del siguiente compañero. El desplazamiento con balón es obligatorio hacerlo botando y no está permitido el autopase. En caso de hacer canasta sin seguir alguna de estas normas, el equipo podrá ser penalizado. Obtendrá la máxima puntuación el equipo que consiga mayor número de puntos.



**6.2.3.- BALONMANO:** Los equipos tratarán de marcar el mayor número de goles en 1 minuto (en las finales el tiempo podrá ser variado si así lo decide la Organización). Cada jugador saldrá en dirección a la portería defendida por un portero de otro equipo, sorteando un obstáculo de habilidad. Recibirá el balón que le pasa un compañero y dará al menos **un bote** antes de efectuar su lanzamiento a portería. El lanzamiento deberá hacerse con la mano y sin pisar la línea de lanzamiento que se encuentra aproximadamente a 7 metros de la portería (una vez que se pisa esta línea ya no se puede lanzar aunque se retroceda y se tire sin pisarla). Dispondrá de un intento para conseguir marcar un gol. Después, volverá a la zona de salida donde le espera el siguiente relevo y, éste no podrá salir hasta haber "chocado la mano" con el compañero que viene de efectuar el lanzamiento a puerta. El obstáculo de habilidad deberá sortearse con ambos pies, en caso de no hacerlo correctamente, se repetirá hasta hacerlo bien.



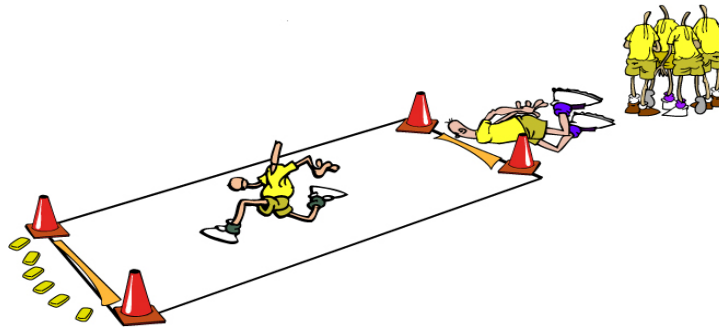
**En caso de incumplir alguna de estas normas se anulará el gol si lo hubiese conseguido.**

De los participantes de cada equipo en esta prueba 1 será portero(a) y otro pasador(a). La máxima puntuación la obtendrá el colegio que consiga el mayor número de goles en el tiempo establecido.



**6.2.4.- VELOCIDAD POR EQUIPOS (6X20)/(8X20):** Carrera de relevos sin obstáculos, en la que cada competidor deberá recorrer un trayecto de ida y vuelta sobre una distancia de 10 metros. Al final del trayecto de ida deberá recoger un testigo y volverá con él en la mano hasta tocar al siguiente compañero (en cualquier parte del cuerpo) que le espera en la línea de salida/meta. La salida de cada competidor deberá hacerse desde la **posición de tumbado boca abajo y con las manos tocándose por detrás de la espalda**, sin tocar ni traspasar con ninguna parte del cuerpo la línea de salida hasta que comience la prueba o haya sido "tocado" para el relevo. En caso de que algún competidor incumpliese alguna de estas normas, el equipo podrá ser penalizado, pudiendo incluso pasar a ocupar la última posición en esta prueba.

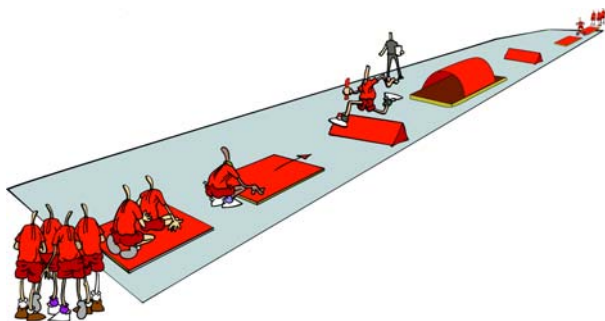
En la jornada de clasificación serán 6 competidores (6X20) por cada uno de los equipos (masculino y femenino). En las finales 4 niños y 4 niñas de cada colegio formarán un único equipo (8X20). El tiempo invertido por cada equipo nos dará el resultado.



**Novedad**  
(sólo finales)

**6.2.5. RELEVO EN ESPEJO MIXTO (5 + 5):** carrera de relevos por equipos sobre un trayecto en línea recta con obstáculos. Los equipos estarán formados por 5 chicos y 5 chicas de cada colegio. La mitad del equipo estará ordenada en la colchoneta de salida y la otra mitad en la colchoneta de enfrente. Cada uno de los participantes deberá hacer un trayecto sorteando los obstáculos hasta entregar el testigo al compañero(a) que le espera enfrente o terminar la prueba. La salida se hará dando una voltereta con el testigo en la mano, deberán saltar una valla, pasar por debajo de un túnel y saltar otra valla antes de entregar el testigo al compañero(a).

**Esta prueba no se lleva a cabo en las jornadas de clasificación.**

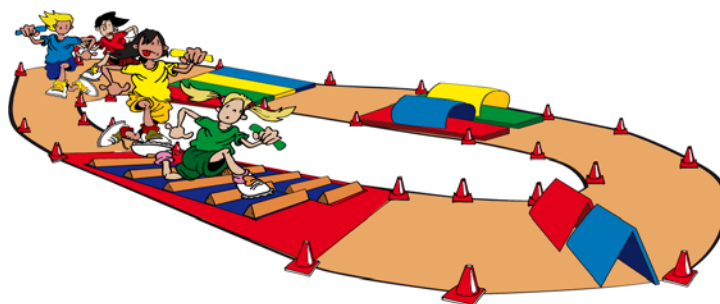




**6.2.6.-GRAN PRUEBA FINAL:** Carrera de relevos con obstáculos en la que participarán 5 niños y 5 niñas de cada colegio, dando cada uno de ellos una vuelta a la pista preparada para esta prueba. **Esta prueba no se lleva a cabo en las jornadas de clasificación.**

El testigo se entregará en la mano y dentro de la zona de relevo delimitada para tal fin. Los participantes, según van terminando, deben volver a su banquillo teniendo cuidado de no entorpecer la marcha del resto de competidores y permanecer en él hasta que pase la línea de llegada el último competidor.

Cada obstáculo debe sortearse perfectamente y según proceda. El incumplimiento de las normas será indicado por los jueces y el infractor deberá repetir el ejercicio correctamente.



**NOTA: PARA EL BUEN DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN Y POR NECESIDADES DEL PROGRAMA DE TELEVISIÓN, LA ORGANIZACIÓN PODRÁ MODIFICAR O CAMBIAR LAS PRUEBAS SI ASÍ LO CONSIDERA OPORTUNO. LOS COLEGIOS PARTICIPANTES SERÁN AVISADOS DE CUALQUIER CAMBIO CON LA DEBIDA ANTELACIÓN.**

## 7.- PUNTUACIÓN

### 7.1.- JORNADA DE CLASIFICACIÓN

7.1.1.-PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS DE INDIVIDUALES (COMBA, 6 X 10, TRIPLE SALTO Y LANZAMIENTO DE JABALINA)

En cada una de estas pruebas la puntuación de los equipos se obtiene a partir de la suma de la mejor marca obtenida por cada uno de sus dos atletas participantes. Esta marca otorgará al equipo un puesto entre los n equipos participantes. El primer equipo clasificado obtendrá n puntos descendiendo de uno en uno hasta el último equipo clasificado que obtendrá 1 punto.



#### 7.1.2.- PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS COLECTIVAS (RELEVOS CON OBSTÁCULOS, BALONCESTO, BALONMANO Y VELOCIDAD POR EQUIPOS)

Las pruebas colectivas puntúan el doble que las pruebas individuales. El relevo con obstáculos y la velocidad por equipos clasificarán por tiempos. El equipo que invierta menos tiempo entre los n equipos inscritos obtendrá 2n puntos, el segundo 2n-2 y así sucesivamente hasta el último que obtendrá 2 puntos.

El Balonmano y el Baloncesto clasificarán por el número de tantos obtenidos. En función de ellos se realizará la clasificación otorgando 2n puntos al primer equipo clasificado y 2 puntos al último.

#### 7.1.3.- EMPATES EN LAS PRUEBAS

Cuando dos o más equipos tengan la misma marca en alguna de las pruebas, se sumarán los puntos correspondientes a los puestos de los equipos empatados y se dividirá por el número de equipos implicados en el empate, asignando este resultado a todos los equipos empatados.

#### 7.1.4.- PUNTUACIÓN TOTAL COLEGIO

Primeramente se hará una clasificación de equipos masculinos y otra de equipos femeninos que se obtendrá de la suma de sus puntuaciones en las 8 pruebas.

La puntuación total de cada colegio se obtiene de la suma de los puntos obtenidos por cada uno de sus 2 equipos (masculino y femenino). La clasificación obtenida con estas puntuaciones servirá para determinar los colegios que pasan a la final de zona siguiendo las normas del punto 3.5.1 del presente Reglamento.

#### 7.1.5.- EMPATES EN LA PUNTUACIÓN TOTAL

Cuando dos o más colegios sumen los mismos puntos en la clasificación final, se clasificará antes el colegio que haya obtenido el mayor número de primeros puestos entre el equipo masculino y el femenino. En caso de ser igual, decidirán los segundos puestos, y así sucesivamente hasta deshacer el empate.

#### 7.1.6.- RECLAMACIONES Y PUBLICACIÓN DE LAS CLASIFICACIONES

El responsable de cada equipo, al terminar su competición, recogerá en la mesa de anotación el listado con las marcas de su equipo. Si algún equipo tuviera alguna reclamación deberá hacerla inmediatamente y los responsables de 2D deberán intentar resolverla en el momento consultando con los jueces y los equipos implicados.

Las clasificaciones serán publicadas en [www.cdp-deporte.com](http://www.cdp-deporte.com) al día siguiente de la finalización de la competición. **Se establece un plazo de 24 horas a partir de dicha publicación para realizar cualquier tipo de reclamación sobre estas clasificaciones.** Las clasificaciones **también estarán disponibles en la página web [www.educa.madrid.org](http://www.educa.madrid.org)**



**7.2.- FINAL DE ZONA.** El sistema de puntuación de cada una de las pruebas es igual que en la jornada de clasificación.

7.2.1.- PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS INDIVIDUALES (COMBA, TRIPLE SALTO, 6 X 10 Y LANZAMIENTO DE JABALINA)

Habrà una categoría individual masculina y otra femenina, en cada una de ellas **participará un solo competidor por equipo**, siguiendo las normas del **apartado 2.2.3**. La puntuación se obtiene a partir de la mejor marca de los atletas participantes en cada categoría. Los puntos obtenidos por cada participante (masculino y femenino) se sumarán a la puntuación de su colegio.

7.2.2.- PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS COLECTIVAS (RELEVOS CON OBSTÁCULOS, BALONCESTO, BALONMANO, VELOCIDAD POR EQUIPOS, RELEVOS EN ESPEJO Y GRAN PRUEBA FINAL)

En cada una de las pruebas colectivas cada colegio presenta un único equipo formado por igual número de niños y niñas, siguiendo las normas del **apartado 2.2.3**. El sistema de puntuación es el mismo que en la Jornada de Clasificación. Se incluyen los RELEVOS EN ESPEJO y la Gran Prueba Final que también sigue el mismo sistema de puntuación: el equipo clasificado en primer lugar obtendrá 8 puntos, el segundo 6, el tercero 4 y el cuarto 2 puntos.

7.2.3.- PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS ACADÉMICAS.

Puntuarán como se explica en el apartado 4.1 del presente Reglamento.

**La suma de los puntos obtenidos en las 14 pruebas deportivas con los obtenidos en las académicas, nos dará la puntuación final.**

**7.2.4.-EMPATES EN LA FINAL DE ZONA.** Los empates en las pruebas se resolverán de la misma manera que en la jornada de clasificación.

En caso de producirse algún empate en la puntuación total, éste se resolverá atendiendo en primer lugar al número de primeros puestos obtenidos por los equipos implicados en el empate (incluidas las pruebas académicas). Si persiste el empate, se clasificará antes el equipo que haya quedado en la Gran Prueba Final mejor clasificado. Si aún así continuara el empate, se valorarán el número de segundos puestos y así sucesivamente.

**7.3.- SEMIFINALES Y GRAN FINAL.** El sistema de puntuación de cada una de las pruebas es igual que en la Final de Zona.

7.3.1.-EMPATES EN SEMIFINALES Y GRAN FINAL. En caso de producirse algún empate, éste se resolverá de la misma manera que en la Final de Zona.



## 8.- JUEZ ÁRBITRO

**8.1.- COMPETENCIAS.** En el curso de la competición el Juez es la figura responsable de hacer cumplir las normas generales de disciplina deportiva y sancionar las infracciones de las reglas de competición. Los jueces serán tolerantes con aquellas infracciones que no otorgan ventaja al que la comete y valorarán su posible intencionalidad.

**8.2.- SITUACIÓN EN LA PISTA.** Los jueces tienen asignada una situación en la pista dependiendo de la prueba y de las funciones que estén desarrollando. Para poder avisar inmediatamente al competidor que comete una infracción, en ocasiones el juez debe estar muy próximo al competidor. Se considerará al juez como un elemento más de la competición por lo que si en alguna ocasión obstaculizara o incluso algún competidor tropezara con él, la competición debe proseguir con normalidad. Será el Comité de Competición el que valore el incidente y tome las decisiones oportunas.

## 9.- COMITÉ DE COMPETICIÓN

Existe un Comité de Competición con plenos poderes para decidir sobre cualquier incidencia que pudiera producirse y que no esté contemplada en el reglamento. En el ejercicio de su función y, dependiendo de cada infracción, podrá imponer la sanción en el grado que estime más justo a deportistas o colegios participantes según proceda.

**La competición es un gran atractivo para los niños, pero ganar no debe ser el objetivo principal.**

La comunicación entre los equipos y el Comité de Competición se hará únicamente a través del profesor responsable. Cualquier controversia o reclamación se comunicara inmediatamente al Comité de Competición.

El Comité de Competición se reserva el derecho de utilizar los medios a su disposición cuando estime oportuno, esto es, no está obligado a hacer uso del vídeo. Tras el análisis de la reclamación el Comité de Competición emitirá una respuesta firme e irrevocable.

En caso de actitud antideportiva de algún participante, incitación o inducción antideportiva por parte de los asistentes y/o participantes, se considerará infracción grave y el equipo infractor será debidamente sancionado por el Comité de competición, pudiendo incluso quedar descalificado de la competición.

## 10.- PREMIOS

Además de los trofeos y medallas otorgados en cada una de las fases (Final de Zona, Semifinales y Gran Final), los 4 equipos clasificados para la GRAN FINAL, obtendrán un premio en material deportivo para su colegio.



## DECÁLOGO 2D

El “deporte” se basa en el “juego limpio”, que es mucho más que el simple respeto a las reglas:

Los deportistas lo son dentro y fuera de la competición.

Los deportistas aceptan las decisiones del árbitro y el reglamento.

Los deportistas juegan a ganar, pero rechazan la victoria a cualquier precio.

Los deportistas ayudan y aceptan la ayuda de sus compañeros.

Los deportistas respetan a los adversarios, en la victoria y en la derrota.

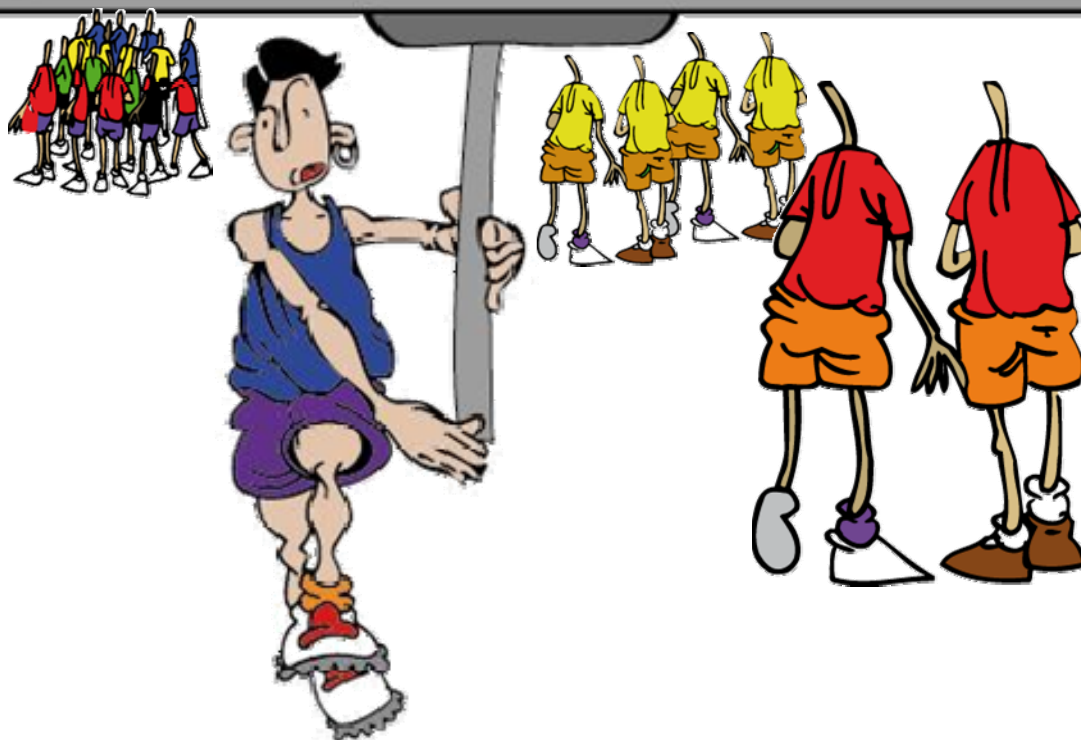
Los deportistas juegan con inteligencia y entrenan para mejorar.

Los deportistas no pierden el ánimo cuando van perdiendo.

Los deportistas intentan ganar a los demás, pero sobre todo, a sí mismos.

Los deportistas están orgullosos de serlo.

Los deportistas buscan, sobre todo, ser mejores personas.



DEPORTE DIVERTIDO 2009/2010