



Ayuntamiento
de Alcorcón
Concejalía de Deportes

V Olimpiada Escolar 2020

Ciudad Deportiva Prado Santo domingo

8,9,10,11,12 de junio

V OLIMPIADA ESCOLAR ALCORCÓN

INDICE

1 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	2
2 ORGANIZACIÓN	2
3 INSTALACIONES	2
4 CALENDARIO	2
5 NORMA GENERAL INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS CALENDARIO	2
Fase olímpica	3
Calendario de pruebas	3
5 DEPORTES COLECTIVOS	4
5.1 Fútbol 7	4
5.2 Fútbol Sala	6
5.3 Baloncesto 3 x 3	8
5.4 MiniVoley 4x4	10
5.5 Flag Rugby	12
6. DEPORTES INDIVIDUALES	18
6.1 Atletismo	18
6.2 Natación	19
6.3 Salvamento y Socorrismo – Prueba de obstáculos	20
6.4 Tenis	21
7 DEPORTE ADAPTADO	22
8 PARTICIPACIÓN	22
9 COMITE DE COMPETICIÓN	22
10 REGIMEN DE FALTAS	22
10.1 FALTAS LEVES	23
10.2 FALTAS GRAVES	23
10.3 FALTAS MUY GRAVES	23
11. PREMIOS	23
12. DEPORTIVIDAD	23
13 REPRESENTACIÓN DE PAISES Y SEMANAS TEMATICAS EN CENTROS EDUCATIVOS	24
14 PLAZO INSCRIPCIÓN	25
REPRESENTACIÓN DE PAISES PARTICIPANTES.	
REPRESENTACIÓN DE PAISES PARTICIPANTES.	24
SEMANA TEMÁTICA SOBRE EL PAIS REPRESENTADO:	
SEMANA TEMÁTICA SOBRE EL PAIS REPRESENTADO:	24

1. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Por quinto año y tras el éxito de las pasadas ediciones, otro año más el Ayuntamiento de Alcorcón pone en marcha un gran evento deportivo para los escolares del Municipio, enmarcado dentro del espíritu olímpico que fomentó el Barón Pierre de Coubertin.

La Olimpiada Escolar nace con la intención de poder reunir a un número significativo de alumnos a practicar diferentes deportes y que esta iniciativa perdure en el tiempo, y que logre crecer año tras año.

La Olimpiada Escolar consiste en una semana del deporte olímpico en el que los niños de los diferentes centros educativos de Alcorcón compiten en diferentes deportes y en diferentes modalidades emulando lo que son los Juegos Olímpicos. Con esta iniciativa pretendemos fomentar la participación deportiva, la deportividad, el juego limpio y la interacción entre los diferentes centros educativos de Alcorcón.

Deporte, sana competitividad, amistad y espíritu olímpico, son algunos de los fines que buscamos inculcar a los alumnos en una edad crítica para continuar su desarrollo deportivo con la entrada en la adolescencia.

2. ORGANIZACIÓN

La organización de La Olimpiada Escolar corresponde a la Concejalía de Deportes en coordinación la Concejalía de Educación del Ayuntamiento de Alcorcón.

3. INSTALACIONES

La competición se desarrollará en la Ciudad Deportiva Santo Domingo.

Pista de Atletismo, Campos de Fútbol-7, Campos de Fútbol Sala, Pabellón Polideportivo y Piscina Cubierta.

Dirección: Avenida Esteban Márquez, S/N, 28922 Alcorcón, Madrid

Teléfono: 918 333 443

4. NORMA GENERAL INSCRIPCIÓN DE ALUMNOS

Cada centro participante podrá inscribir a tantos alumnos como considere oportuno. Cada alumno inscrito solo podrá participar en un único deporte, en caso de elegir participar en Natación o Atletismo, este solo podrá participar en una prueba individual, únicamente podrá participar en una segunda prueba si esta es alguna de las pruebas de relevos.

En el caso de Tenis el alumno solo podrá participar en una competición pudiendo elegir entre prueba individual o dobles.

Los centros participantes solo podrán inscribir más de un equipo de un mismo deporte, siempre y cuando tengan completada su participación en todos los deportes en los que se participa en la Olimpiada Escolar. No será válida la inscripción de más de un equipo en un mismo deporte, si no se ha completa la participación en todas las disciplinas deportivas.

5. CALENDARIO

- Se propone como fecha de celebración **del 8 al 12 de junio de 2020.**
- El horario se ajustará en función de las pruebas, los grupos y los alumnos participantes, entre las 9:30 h y las 13:30 h.

ACTIVIDADES	Lunes 8	Martes 9	Miércoles 10	Jueves 11	Viernes 12
GALA INAUGURAL Inicio 10:00h Fin del acto 11:45h	Todas las Categorías 				
JORNADA DE COMPETICIÓN Inicio 9:30h Fin jornadas competición 13:30h		Cadete 	Infantil 	Alevín 	Benjamín 

Fase olímpica

ACTIVIDADES	Martes 9 Cadete	Miércoles 10 Infantil	Jueves 11 Alevín	Viernes 12 Benjamín
ATLETISMO				
NATACIÓN – SALVAMENTO/SOCORRISMO				
FÚTBOL 7				
FÚTBOL SALA				
BALONCESTO 3x3				
MINI VOLEIBOL				
TENIS				
FLAG RUGBY				

Calendario de pruebas

ATLETISMO					
PRUEBAS	HORARIO	Martes 9 Cadete	Miércoles 10 Infantil	Jueves 11 Alevín	Viernes 12 Benjamín
VELOCIDAD (DEPORTE ADAPTADO)	MASC 10,00- FEM 10,10-	100 M.L.	80 M.L.	60 M.L.	60 M.L.
VELOCIDAD	MASC 10,20- FEM 10,45-	100 M.L.	80 M.L.	60 M.L.	60 M.L.
MEDIO FONDO	MASC 11,15- FEM 11,40-	800 M.L.	800 M.L.	600 M.L.	400 M.L.
SALTO DE ALTURA	MASC 10,00- FEM 11,00-	X	X	X	X
SALTO DE LONGITUD	MASC 10,00- FEM 11,00-	X	X	X	X
RELEVOS	MASC 12,05- FEM 12,20-	4 X 100	4 X 80	4 X 60	4 X 60

NATACIÓN					
PRUEBAS	HORARIO	Martes 9 Cadete	Miércoles 10 Infantil	Jueves 11 Alevín	Viernes 12 Benjamín
25 M. CROL	INICIO 9:30 APROX	-	-	X	X
50 M. CROL	INICIO 9:30 APROX	X	X	-	-
25 M. ESPALDA	INICIO 10:15 APROX	-	-	X	X
50 M. ESPALDA	INICIO 10:15 APROX	X	X	-	-
25 M. BRAZA	INICIO 11:00 APROX	-	-	X	X
50 M. BRAZA	INICIO 11:00 APROX	X	X	-	-
25 M LIBRES NATACIÓN ADAPTADA	INICIO 11:30 APROX	X	X	X	X
RELEVOS	INICIO 11:45 APROX	4 X 50 LIBRES	4 X 50 LIBRES	4 X 25 LIBRES	4 X 25 LIBRES
25 M. SALVAMENTO OBSTACULOS	INICIO 12:30 APROX	-	-	X	X
50 M. SALVAMENTO OBSTACULOS	INICIO 12:30 APROX	X	X	-	-

6. DEPORTES COLECTIVOS

5.1 Fútbol 7

Horario y lugar de realización:

- Inicio de la competición 9:30 horas.
- Campos de fútbol-7 de la Ciudad Deportiva Santo Domingo.



Participación:

- Número de jugadores por equipo: mínimo 10 y máximo 13.
- En las categorías Cadete e Infantil la competición está organizada por sexo, cadete masculina, cadete femenino, infantil masculino e infantil femenino.
- En las categorías Alevín y Benjamín será mixta. Alevín mixto y benjamín mixto.
- El equipo debe de estar formado por alumnos de la categoría correspondiente al curso del alumno, comprendiendo cada categoría dos años de nacimiento, en el caso de incluir en el equipo a alumnos repetidores, no podrán coincidir más de uno en el terreno de juego, sin existir limitación a la hora de inscribir alumnos repetidores en los equipos.
- Cada centro podrá inscribir un máximo de dos equipos por categoría y sexo, es decir, un máximo de cuatro equipos para las categorías infantil y cadete (dos masculinos y dos femeninos) y un máximo de 2 equipos para las categorías alevín y benjamín.
- En el caso de no llegar al número total de equipos participantes por prueba, establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más equipos hasta completar el número de equipos según la tabla de competición.

Listas de participación:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte al árbitro (en formato oficial de la Olimpiada) antes de la competición.

Reglamento:

- Los equipos participantes deberán presentarse con un balón a la competición.
- Sistema de competición: en función del número de equipos inscritos.
- La 1ª fase de la competición se organizará tipo liguilla; el equipo ganador obtendrá:
 - 3 puntos, si gana
 - 1 punto, si empata
 - 0 puntos, si pierde
- Cuartos de final, semifinal y final se jugarán por eliminatoria directa.
- Si al finalizar el encuentro, se acaba con empate, se lanzarán una serie de 2 penaltis por equipo; de continuar el empate, se aplicaría la "muerte súbita". Ningún jugador repite lanzamiento hasta que no lo hayan hecho todos los jugadores de su equipo, incluido el portero.
- Tiempo de juego: cada partido tendrá una duración de 12 minutos en todas las fases. En función del número de equipos participantes y del desarrollo del programa de competición, el tiempo de duración de cada partido, podrá variar según lo estipule la organización.
- En aquellos equipos en los cuales haya más de un alumno repetidor, estos no podrán coincidir en el terreno de juego. Aquellos equipos los cuales incumplan esta norma sacando a jugar a más de un alumno repetidor serán descalificados.
- Los cambios serán libres.
- Es obligatorio que jueguen todos los participantes inscritos en el acta de comienzo de partido.
- Cada equipo nombrará un capitán, que será su representante ante la organización y en el juego, en caso de no tener entrenador.
- La posesión inicial de balón será sorteada.
- La expulsión del terreno de juego descalifica al jugador para los siguientes encuentros. El incumplimiento de esta regla descalificará al equipo completo.
- No hay fuera de juego.

Criterios que se aplican en la clasificación para pasar de la 1ª Fase a cuartos de final:

- En caso de empate a puntos en el grupo se tendrá en cuenta en primer lugar la diferencia de goles a favor y en contra; si continúa el empate el cociente de goles a favor y en contra; y si continúa el empate se realizará un sorteo.
- Para lo no contemplado en esta normativa se tendrá en cuenta lo establecido en el Reglamento de Régimen Disciplinario de Deporte Infantil para la temporada 2019-2020.
- Se informará del paso a la siguiente fase cuando se publiquen los cuadros de juego.

5.2 Fútbol Sala

Horario y lugar de realización:

- Inicio de la competición 9:30 horas.
- Pistas de fútbol sala de la Ciudad Deportiva Santo Domingo.



Participación:

- Número de jugadores por equipo: mínimo 6 y máximo 11.
- En las categorías Cadete e Infantil la competición está organizada por sexo, cadete masculina, cadete femenino, infantil masculino e infantil femenino.
- En las categorías Alevín y Benjamín será mixta. Alevín mixto y benjamín mixto.
- El equipo debe de estar formado por alumnos de la categoría correspondiente al curso del alumno, comprendiendo cada categoría dos años de nacimiento, en el caso de incluir en el equipo a alumnos repetidores, no podrán coincidir más de uno en el terreno de juego, sin existir limitación a la hora de inscribir alumnos repetidores en los equipos.
- Cada centro podrá inscribir un máximo de dos equipos por categoría y sexo, es decir, un máximo de cuatro equipos para las categorías infantil y cadete (dos masculinos y dos femeninos) y un máximo de 2 equipos para las categorías alevín y benjamín.
- En el caso de no llegar al número total de equipos participantes por prueba, establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más equipos hasta completar el número de equipos según la tabla de competición.

Listas de participación:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte al árbitro (en formato oficial de la Olimpiada) antes de la competición.

Reglamento:

- Los equipos participantes deberán presentarse con un balón a la competición.
- Sistema de competición: en función del número de equipos inscritos.
- La 1ª fase de la competición se organizará tipo liguilla; el equipo ganador obtendrá:
 - 3 puntos si gana
 - 1 punto si empata
 - 0 puntos si pierde
- Cuartos de final, semifinal y final se jugarán por eliminatoria directa.
- Si al finalizar el encuentro, se acaba con empate, se lanzarán una serie de 2 penaltis por equipo; de continuar el empate, se aplicaría la "muerte súbita". Ningún jugador repite lanzamiento hasta que no lo hayan hecho todos los jugadores de su equipo, incluido el portero.
- Tiempo de juego: cada partido tendrá una duración de 12 minutos en todas las fases. En función del número de equipos participantes y del desarrollo del programa de competición, el tiempo de duración de cada partido, podrá variar según lo estipule la organización.
- En aquellos equipos en los cuales haya más de un alumno repetidor, estos no podrán coincidir en el terreno de juego. Aquellos equipos los cuales incumplan esta norma sacando a jugar a más de un alumno repetidor serán descalificados.
- Los cambios serán libres.
- Es obligatorio que jueguen todos los participantes inscritos en el acta de comienzo de partido.
- Cada equipo nombrará un capitán, que será su representante ante la organización y en el juego, en caso de no tener entrenador.
- La posesión inicial de balón será sorteada.
- La expulsión del terreno de juego descalifica al jugador para los siguientes encuentros. El incumplimiento de esta regla descalificará al equipo completo.
- No hay fuera de juego.

Criterios que se aplican en la clasificación para pasar de la 1ª Fase a cuartos de final:

- En caso de empate a puntos en el grupo se tendrá en cuenta en primer lugar la diferencia de goles a favor y en contra; si continúa el empate el cociente de goles a favor y en contra; y si continúa el empate se realizará un sorteo.
- Para lo no contemplado en esta normativa se tendrá en cuenta lo establecido en el Reglamento de Régimen Disciplinario de Deporte Infantil para la temporada 2019-2020.
- Se informará del paso a la siguiente fase cuando se publiquen los cuadros de juego.

5.3 Baloncesto 3 x 3

Horario y lugar de realización:

- Inicio de la competición 9:30 horas.
- Pista del Pabellón Polideportivo de Santo Domingo.



Participación:

- Número de jugadores por equipo: mínimo 4 y máximo 9.
- En las categorías Cadete e Infantil la competición está organizada por sexo, cadete masculina, cadete femenino, infantil masculino e infantil femenino.
- En las categorías Alevín y Benjamín será mixta. Alevín mixto y benjamín mixto.
- El equipo debe de estar formado por alumnos de la categoría correspondiente al curso del alumno, comprendiendo cada categoría dos años de nacimiento, en el caso de incluir en el equipo a alumnos repetidores, no podrán coincidir más de uno en el terreno de juego, sin existir limitación a la hora de inscribir alumnos repetidores en los equipos.
- Cada centro podrá inscribir un máximo de dos equipos por categoría y sexo, es decir, un máximo de cuatro equipos para las categorías infantil y cadete (dos masculinos y dos femeninos) y un máximo de 2 equipos para las categorías alevín y benjamín.
- En el caso de no llegar al número total de equipos participantes por prueba, establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más equipos hasta completar el número de equipos según la tabla de competición.

Inscripciones:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte al árbitro (en formato oficial de la Olimpiada) antes de la competición.

Reglamento:

- Los equipos participantes deberán presentarse con un balón a la competición.
- Sistema de competición: en función del número de equipos inscritos.
- La 1ª fase de la competición se organizará tipo liguilla; el equipo ganador obtendrá:
 - 3 puntos si gana
 - 1 punto si empata
 - 0 puntos si pierde

- Cuartos de final, semifinal y final se jugarán por eliminatoria directa.
- Si al finalizar el encuentro, se acaba con empate, se continuará el juego hasta que un equipo meta una canasta, resultando ganador del encuentro.
- Tiempo de juego: cada partido tendrá una duración de 10 minutos en todas las fases.

En función del número de equipos participantes y del desarrollo del programa de competición, el tiempo de duración de cada partido, podrá variar según lo estipule la organización., así como fijar para la finalización del partido otra norma independiente al tiempo de juego marcando para definir la conclusión del mismo el límite de puntos encestados

- En aquellos equipos en los cuales haya más de un alumno repetidor, estos no podrán coincidir en el terreno de juego. Aquellos equipos los cuales incumplan esta norma sacando a jugar a más de un alumno repetidor serán descalificados.
- Los cambios serán libres.
- Es obligatorio que jueguen todos los participantes inscritos en el acta de comienzo de partido.
- Cada equipo nombrará un capitán, que será su representante ante la organización y en el juego, en caso de no tener entrenador.
- La posesión inicial de balón será sorteada.
- Cada canasta valdrá 1 punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de 6,25, que valdrá 2 puntos.
- Después de cada cambio de posesión por rebote defensivo o balón recuperado, el balón comenzará a jugarse desde más allá de la línea de 6,25.
- Después de cada canasta, el balón cambiará de posesión. Se sacará detrás de la línea de 6,25.
- Hasta la quinta falta no existen los tiros libres aunque esté en acción de tiro. Si la falta se comete en acción de tiro antes de la quinta falta y el balón no entra, saca el equipo que recibe la falta. Si la falta se comete en acción de tiro antes de la quinta falta y el balón entra, saca el equipo que realiza la falta, contabilizándose dicha falta.
- Las luchas suponen siempre que la posesión del balón pase al equipo que estaba defendiendo en ese momento.
- Tras una falta personal, el balón se jugará detrás de la línea de 6,25. A partir de la quinta falta de equipo, todas las faltas defensivas se sancionarán con un tiro libre (valdrá 1 punto) y nueva posesión para el equipo que la ha recibido (el atacante). Si la falta fuera del equipo atacante, tan solo se sancionará con el cambio de posesión de balón.
- El partido será controlado por el árbitro, quien llevará la anotación y las faltas cometidas.
- Cualquier conducta antideportiva de un jugador a juicio del árbitro, supondrá la descalificación inmediata.
- La interpretación de este reglamento o la aplicación de cualquier aspecto no contemplado en él se reserva a la organización o al árbitro de cada partido.

Criterios que se aplican en la clasificación para pasar de la 1ª Fase a cuartos de final:

- En caso de empate a puntos en el grupo se tendrá en cuenta en primer lugar la diferencia de puntos a favor y en contra; si continúa el empate el cociente de puntos a favor y en contra; y si continúa el empate se realizará un sorteo.
- Para lo no contemplado en esta normativa se tendrá en cuenta lo establecido en el Reglamento de Régimen Disciplinario de Deporte Infantil para la temporada 2019-2020.
- Se informará del paso a la siguiente fase cuando se publiquen los cuadros de juego.

La competición estará supervisada por técnicos de la Concejalía de Deportes especialistas en este deportes, apoyados por técnicos los clubes de baloncesto locales. Los arbitrajes correrán a cargo de la Federación Madrileña de Baloncesto.

5.4 MiniVoley 4x4

Horario y lugar de realización:

- Inicio de la competición 9:30 horas.
- Pistas del Pabellón de la Ciudad Deportiva Santo Domingo.



Participación:

- Categorías masculina y femenina.
- Los equipos participantes estarán compuestos por un mínimo de 6 jugadores y un máximo de 9.
- En las categorías Cadete e Infantil la competición está organizada por sexo, cadete masculina, cadete femenino, infantil masculino e infantil femenino.
- En las categorías Alevín y Benjamín será mixta. Alevín mixto y benjamín mixto.
- El equipo debe de estar formado por alumnos de la categoría correspondiente al curso del alumno, comprendiendo cada categoría dos años de nacimiento, en el caso de incluir en el equipo a alumnos repetidores, no podrán coincidir más de uno en el terreno de juego, sin existir limitación a la hora de inscribir alumnos repetidores en los equipos.
- Cada centro podrá inscribir un máximo de dos equipos por categoría y sexo, es decir, un máximo de cuatro equipos para las categorías infantil y cadete (dos masculinos y dos femeninos) y un máximo de 2 equipos para las categorías alevín y benjamín.

- En el caso de no llegar al número total de equipos participantes por prueba, establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más equipos hasta completar el número de equipos según la tabla de competición.

Inscripciones:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte al árbitro (en formato oficial de la Olimpiada) antes de la competición.

Reglamento:

- Los equipos participantes deberán presentarse con un balón a la competición.
- Sistema de competición: en función del número de equipos inscritos.
- La 1ª fase de la competición se organizará tipo liguilla; el equipo ganador obtendrá:
 - 3 puntos si gana
 - 1 punto si empata
 - 0 puntos si pierde
- Cuartos de final, semifinal y final se jugarán por eliminatoria directa.
- Si al finalizar el encuentro, se acaba con empate, se continuará el juego hasta que un equipo gane 1 punto, resultando ganador del encuentro.
- Tiempo de juego: cada partido tendrá una duración de 12 minutos en todas las fases. En función del número de equipos participantes y del desarrollo del programa de competición, el tiempo de duración de cada partido, podrá variar según lo estipule la organización., así como fijar para la finalización del partido otra norma independiente al tiempo de juego marcando para definir la conclusión del mismo el límite de puntos anotados.
- En aquellos equipos en los cuales haya más de un alumno repetidor, estos no podrán coincidir en el terreno de juego. Aquellos equipos los cuales incumplan esta norma sacando a jugar a más de un alumno repetidor serán descalificados.
- Los cambios serán libres.
- Es obligatorio que jueguen todos los participantes inscritos en el acta de comienzo de partido.
- Cada equipo nombrará un capitán, que será su representante ante la organización y en el juego, en caso de no tener entrenador.
- La posesión inicial de balón será sorteada.
- Tiempo de juego: cada partido tendrá una duración de 14 minutos en todas las fases.
- No se penalizará los errores en las rotaciones.
- El partido será controlado por el árbitro, quien llevará la anotación y las faltas cometidas.
- Cualquier conducta antideportiva de un jugador a juicio del árbitro, supondrá la descalificación inmediata.
- La interpretación de este reglamento o la aplicación de cualquier aspecto no contemplado en él se reserva a la organización o al árbitro de cada partido.

Criterios que se aplican en la clasificación para pasar de la 1ª Fase a cuartos de final:

- En caso de empate a puntos en el grupo se tendrá en cuenta en primer lugar la diferencia de puntos a favor y en contra; si continúa el empate el cociente de puntos a favor y en contra; y si continúa el empate se realizará un sorteo.
- Para lo no contemplado en esta normativa se tendrá en cuenta lo establecido en el Reglamento de Régimen Disciplinario de Deporte Infantil para la temporada 2019-2020.
- Se informará del paso a la siguiente fase cuando se publiquen los cuadros de juego.

5.5 Flag Rugby

Horario y lugar de realización:

- Inicio de la competición 9:30 horas.
- Campos de fútbol-7 de la Ciudad Deportiva Santo Domingo.



Participación. Los equipos:

- Los equipos estarán compuestos, como norma general, por un máximo de 10 jugadores. 5 jugadores en el campo de juego y 5 reservas. Si un equipo queda con menos de 5 jugadores en el campo, el partido finaliza.
- Todos los jugadores llevarán un cinturón de Flag Rugby abrochado a la cintura con dos cintas pegadas a ambos lados con velcro.
- La competición será mixta.
- El equipo debe de estar formado por alumnos de la categoría correspondiente al curso del alumno, comprendiendo cada categoría dos años de nacimiento, en el caso de incluir en el equipo a alumnos repetidores, no podrán coincidir más de uno en el terreno de juego, sin existir limitación a la hora de inscribir alumnos repetidores en los equipos.
- Cada centro podrá inscribir un máximo de dos equipos por categoría.
- En el caso de no llegar al número total de equipos participantes por prueba, establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más equipos hasta completar el número de equipos según la tabla de competición.

Listas de participación:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte al árbitro (en formato oficial de la Olimpiada) antes de la competición.

Duración y cambios:

- Cada partido tendrá una duración aproximada de entre 10 minutos, dividido en dos partes con 5 minutos de descanso.
- Los cambios se pueden efectuar en el momento que se crea oportuno durante el juego, siempre y cuando no influyan en el correcto funcionamiento del juego. Se puedan hacer sustituciones en cualquier momento y tan a menudo como se desee con todos los jugadores del equipo. Las sustituciones se pueden realizar sin avisar al árbitro y siempre por detrás del ámbito del juego.
- Es obligatorio que jueguen todos los participantes inscritos en el acta de comienzo de partido.
- Cada equipo nombrará un capitán, que será su representante ante la organización y en el juego, en caso de no tener entrenador.

El espacio:

- La estimación adecuada del espacio de juego, es la que equivale a 5 metros de ancho por cada jugador.

Reglamento de competición:

- Los equipos participantes deberán presentarse con un balón a la competición.
- Sistema de competición: en función del número de equipos inscritos.
- La posesión inicial de balón será sorteada.
- La 1ª fase de la competición se organizará tipo liguilla; el equipo ganador obtendrá:
 - 3 Puntos, si gana
 - 1 Punto, si empata
 - 0 Puntos, si pierde

Criterios que se aplican en la clasificación para pasar de la 1ª Fase a cuartos de final: En caso de empate a puntos en el grupo se tendrá en cuenta en primer lugar la diferencia de goles a favor y en contra; si continúa el empate el cociente de goles a favor y en contra; y si continúa el empate se realizará un sorteo.

Se informará del paso a la siguiente fase cuando se publiquen los cuadros de juego.

- La 2ª fase Cuartos de final, semifinal y final se jugarán por eliminatoria directa. Si al finalizar el encuentro, se acaba con empate, se aplicaría la "muerte súbita".

Reglamento del juego:

Sobre las cintas:

- Las cintas deben estar colocadas totalmente laterales a la altura de las caderas.
- Los cinturones deben de estar colocados por encima de la camiseta o peto de juego para no dificultar el agarre de las cintas.
- No se pueden meter las cintas dentro de los bolsillos de los pantalones, ni inventarse algún método que dificulte el agarrado de la cinta.
- Los cinturones deberán estar perfectamente ajustados para evitar que se produzcan lesiones por meter el dedo entre el cuerpo y el cinturón.

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTAS REGLAS SERÁ SANCIONADO CON LA PÉRDIDA DE POSESIÓN DEL BALÓN. EL EQUIPO NO INFRACTOR, REALIZARÁ UN SAQUE DESDE EL SUELO EN EL PUNTO DONDE SE PRODUJO LA INFRACCIÓN, DISPONIENDO DE 5 NUEVOS AGARRADOS DE CINTA.

Marcar puntos:

- El objetivo del juego es marcar un ensayo. Para marcar ensayos en Rugby, normalmente los jugadores deben posar el balón detrás de la línea de ensayo. Por motivos de seguridad, y para adaptarnos a las instalaciones, los ensayos se contabilizarán cuando el jugador haya atravesado la línea de ensayo con el balón en sus manos.

SI EL JUGADOR TIRA EL BALÓN AL SUELO TRAS CRUZAR LA LINEA DE ENSAYO, NO SE CONTABILIZARÁN LOS PUNTOS Y SERÁ CAMBIO DE POSESIÓN DEL BALÓN CON SAQUE DESDE EL SUELO A 5 METROS DE LA LÍNEA DE ENSAYO.

- Un ensayo tiene un valor de 1 punto,

Las puestas en juego:

a) Saques de centro:

- Los partidos inician cada tiempo con un saque de centro.
- Después de cada ensayo, el juego lo iniciará el equipo que marcó con un saque de patada de volea. Esta patada se efectuará desde la mitad de su campo, estando todos los jugadores detrás del jugador que patea el balón. El saque deberá sobrepasar 5 metros de la línea de medio campo, quedando el balón dentro del campo contrario.
 - *Si el balón no sobrepasa los 5 metros del centro del campo.*
 - *Si el balón sale por detrás de la línea de balón muerto o toca algún elemento por detrás de la línea de ensayo.*
 - *Si el balón sale directamente fuera sin haber botado dentro del campo.*

EN ESTOS TRES CASOS EL EQUIPO QUE RECIBÍA EL SAQUE TENDRÁ LA POSESIÓN CON UN SAQUE DESDE EL SUELO EN EL CENTRO DEL CAMPO.

- *Si el balón bota dentro del campo y sale por la línea de touche se realizará un saque de lateral por donde salió el balón a favor del equipo que sacaba.*
 - *Si el balón bota dentro del campo y sale por la línea de ensayo contraria se realizará un saque a 5 metros por donde salió el balón a favor del equipo que sacaba.*
- Se permite el control del balón con el pie en la recepción de un saque de centro.

b) Saques desde el suelo:

- Rodar el balón con el pie hacia un compañero de equipo situado detrás del sacador.

c) Saques de lateral:

- Un jugador fuera del campo pasa hacia atrás a otro dentro del campo.
- Si el balón o el jugador con balón salen fuera de la línea de touche o si el jugador se encuentra fuera del campo y toca el balón, (aunque esté el balón dentro del terreno de juego), la posesión pasa al otro equipo que reiniciará el juego con un saque desde el lateral. El equipo defensor deberá colocarse en su campo, a 5 metros del punto de saque.

Derechos y deberes de los jugadores:

JUGADORES DEFENSORES:

- Los jugadores defensores deben reducir el espacio del ataque para avanzar.
- Los jugadores defensores no pueden tocar a los jugadores en posición de ataque.
- Solo podrán coger las cintas y quitarlas de la cintura del jugador portador de balón. Todas las otras formas de contacto no están permitidas (tirar de la camiseta del jugador, obstruir al jugador atacante, luchar para conseguir el balón...etc.)

El agarrado de cinta (placaje simbólico):

- El placaje consiste en quitar 1 de las 2 cintas al jugador que tiene el balón.
- Si un jugador defensor quita 1 o las 2, al jugador atacante, éste deberá levantar la cinta para que el agarre se haga más visible para el árbitro o bien dejarla en el suelo, en el punto donde se produjo el agarrado. La cinta en el suelo facilitará la localización del punto de saque.

El fuera de juego:

- Después de cada agarrado en el que se produzca una parada en el juego (saque desde el suelo, saque de lateral), el equipo defensor debe alejarse a 5 metros hacia su campo, detrás del punto de saque.

El incumplimiento de esta regla se sancionará con 5 metros de penalización y 5 nuevos ataques por defender en fuera de juego. el equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción.

Acciones desleales de los defensores:

- Los defensores no podrán lanzar la cinta de cualquier manera para dificultar su localización.
- El jugador defensor que realiza el agarrado de cinta, no podrá interceptar un pase rápido del atacante si este decide pasarla en el espacio de 1 metro o 1 segundo a otro compañero. Podrá defender quitando cintas pero no sobre el balón.

El incumplimiento de esta regla se sancionará con 5 metros de penalización y 5 nuevos ataques por una acción desleal. el equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción.

LOS JUGADORES ATACANTES:

- Los jugadores atacantes deben correr hacia los espacios libres entre los defensores. Si no hay espacios libres, el jugador debe pasar el balón a otro que esté en mejor posición.
- El equipo atacante tiene 5 oportunidades para atacar. Después de la quinta oportunidad se producirá un cambio de posesión con saque desde el suelo para el adversario.
- Cuando a un jugador atacante, portador del balón, le quitan al menos 1 de sus cintas, en ese momento, puede pasar el balón a otro compañero sin realizar ninguna parada del juego, disponiendo de 1 metro o 1 segundo para poder pasar el balón. Ese agarrado de cinta se contabilizará como agarrado 1,2,3...
- Si no decidiese conectar con un pase en ese espacio, deberá volver al punto de placaje para reiniciar el juego desde un saque desde el suelo.
- En Flag Rugby no se puede pasar el balón hacia delante. Una mala recepción con caída del balón hacia delante tiene la misma consideración que un pase adelantado, denominado "avant".

El incumplimiento de esta regla será sancionado con la pérdida de posesión del balón por "avant". El equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción, disponiendo de 5 nuevos agarrados de cinta.

Acciones desleales de los atacantes.

- El jugador atacante nunca podrá realizar una acción que provoque contacto físico con los defensores.
- El jugador atacante podrá correr hacia el espacio o evitar al jugador defensor, pero no podrá impedir que le agarren sus cintas haciendo un "rafut" o "hand-off", (poner la mano para evitar el agarre del defensor) o protegiendo sus cintas con la mano.
- Un jugador no podrá jugar si no lleva las dos cintas a ambos lados de sus caderas. Podrá realizar los saques (tanto de lateral como desde el suelo) pero no podrá entrar en juego hasta que no lleve correctamente colocado el cinturón.
- Si un jugador no tiene las dos cintas pegadas a sus caderas no puede jugar, (puede sólo rodar el balón para reiniciar el juego pero inmediatamente se debe pegar las cintas antes de jugar).
- No están permitidos los giros consecutivos del jugador atacante para evitar el agarrado de cinta.

El incumplimiento de estas reglas será sancionado con la pérdida de posesión del balón. el equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción, disponiendo de 5 nuevos agarrados de cinta.

Ir al suelo.

- Flag Rugby es un juego en el que los jugadores tienen que estar siempre de pie.
- Si el balón cae al suelo, (hacia atrás) el juego puede continuar y cualquiera de los dos equipos puede coger el balón, pero los jugadores no pueden tirarse al suelo para recogerlo ni para marcar ensayos.

El incumplimiento de estas reglas será sancionado con la pérdida de posesión del balón. el equipo no infractor, realizará un saque desde el suelo en el punto donde se produjo la infracción, disponiendo de 5 nuevos agarrados de cinta.

Recepciones y saltos

- No está permitido saltar para evitar el agarrado de una cinta. El resto de saltos que se produzcan no serán penalizados siempre y cuando no supongan situaciones peligrosas y no haya ningún oponente en un radio de 2 metros.

El árbitro

El trabajo del árbitro es hacer que el juego sea tan seguro y agradable como sea posible, y no intervenir en las fases de juego salvo para indicar infracciones o informar de ventajas (deben recordar que no son los entrenadores de los equipos y que los participantes deben tener autonomía de decisión durante el juego).

Sanciones por antijuego

- Para el contacto deliberado o las faltas repetitivas el árbitro podrá sacar una tarjeta amarilla (expulsión temporal de cinco minutos pudiendo entrar otro jugador en su lugar) o una tarjeta roja (el jugador tiene que dejar el juego y su equipo juega con un jugador menos). Se adaptará este tiempo en partidos con reducción de tiempo por partes.

La ventaja

En lugar de parar el partido cada vez que hay una falta, los árbitros pueden dar ventaja al equipo contrario si hay posibilidad de que éste pueda obtener una ventaja táctica o territorial.

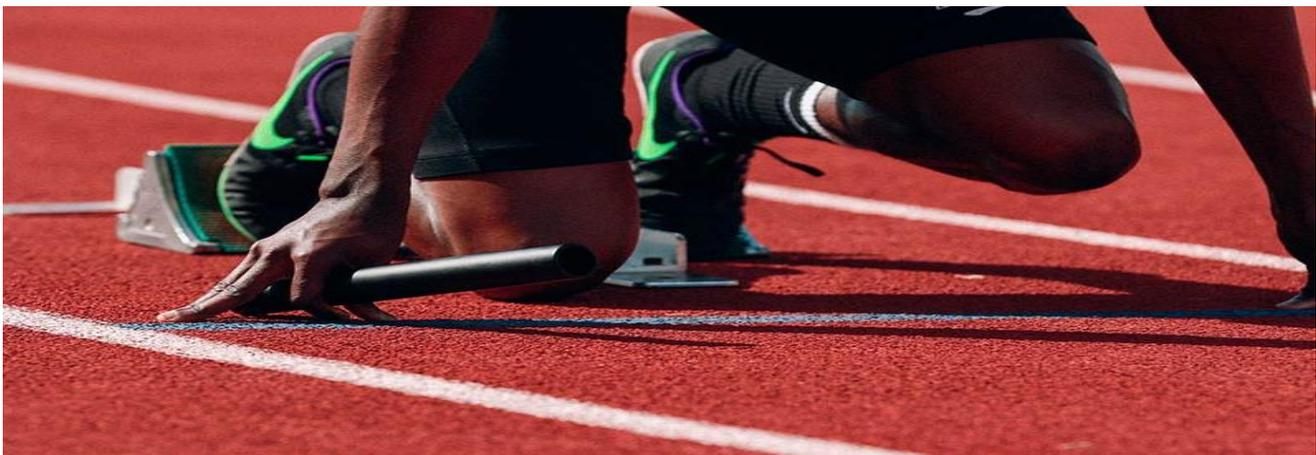
6. DEPORTES INDIVIDUALES

- Atletismo
- Atletismo Adaptado
- Natación
- Natación Adaptada

6.1 Atletismo

Horario y lugar de realización:

- Inicio de la competición 9:30 horas.
- Pista de atletismo de la Ciudad Deportiva Santo Domingo.



Participación:

- Se marca un número límite de 5 participantes por prueba, categoría y sexo. Cada centro podrá presentar un máximo de 5 alumnos por prueba, categoría y sexo en las pruebas individuales, y un máximo de dos equipos de relevos por categoría y sexo, es decir dos equipos de relevos en la categoría infantil masculina y dos en la categoría infantil femenina, sucederá igual en las categorías cadete, alevín y benjamín
- En el caso de no llegar al número total de participantes por prueba, establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más alumnos en las pruebas que no lleguen al límite establecido.
- En los deportes individuales solo está permitida la participación de aquellos alumnos cuya edad corresponda con la categoría de la jornada de competición. Aquellos alumnos repetidores que deseen participar lo harán fuera de concurso, y sus marcas serán incluidas en las generales de las pruebas de su categoría.

Inscripciones:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte a la organización antes de la competición.

Reglamento de la competición:

- Cada deportista podrá participar únicamente en una prueba y el relevo.
- **Carreras:** La clasificación será por tiempos. El número de series a realizar dependerá del número de participantes inscritos.
- **Salto de altura:** Cada participante dispondrá de 2 intentos por altura para franquear el listón.
- **Salto de longitud:** Cada participante dispondrá de 2 ó 3 saltos en función del número de atletas inscritos.
- **Relevos:** La recepción del testigo deberá efectuarse dentro de la zona señalizada para ello, siendo descalificado el equipo que lo entregue fuera de la misma.

6.2 Natación

Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Piscina cubierta de la Ciudad Deportiva Santo Domingo.



Participación:

- Se marca un número límite de 5 participantes por prueba, categoría y sexo. Cada centro podrá presentar un máximo de 5 alumnos por prueba, categoría y sexo en las pruebas individuales, y un máximo de dos equipos de relevos por categoría y sexo, es decir dos equipos de relevos en la categoría cadete, infantil alevín y benjamín masculina y dos en la categoría femenina.
- En el caso de no llegar al número total de participantes por prueba, establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más alumnos en las pruebas que no lleguen al límite establecido.
- En los deportes individuales solo está permitida la participación de aquellos alumnos cuya edad corresponda con la categoría de la jornada de competición. Aquellos alumnos repetidores que deseen participar lo harán fuera de concurso, y sus marcas serán incluidas en las generales de las pruebas de su categoría.

Inscripciones:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte a la organización antes de la competición.

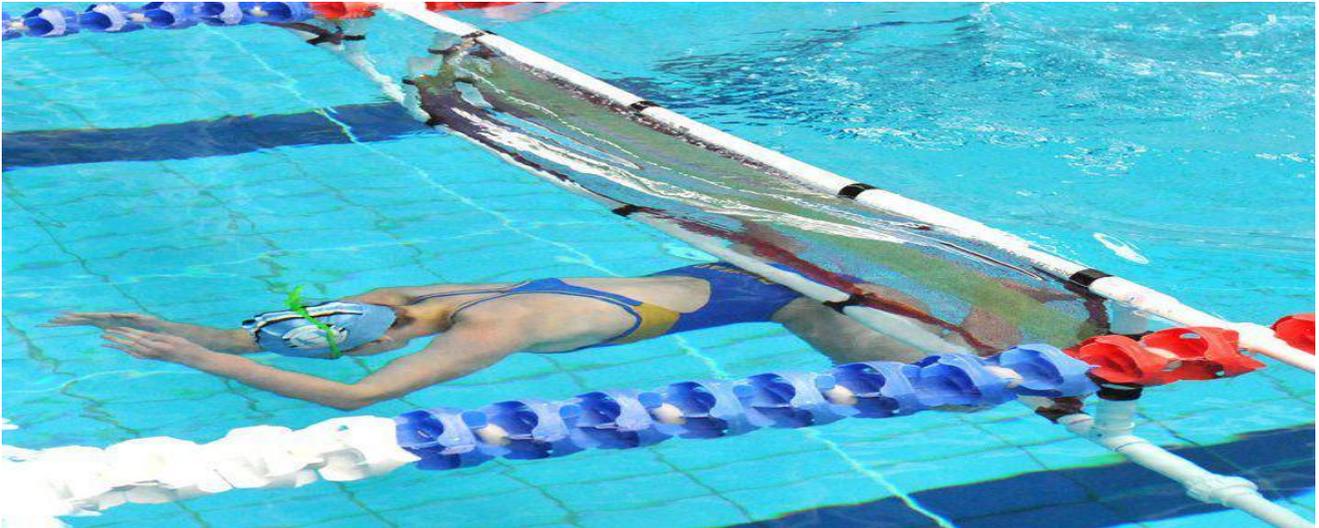
Reglamento de la competición:

- Cada deportista podrá participar únicamente en una prueba y el relevo.
- La clasificación será por tiempos. El número de series a realizar dependerá del número de participantes inscritos.

6.3 Salvamento y Socorrismo – Prueba de obstáculos

Horario y lugar de realización:

- A partir de las 10:00 horas.
- Piscina cubierta de la Ciudad Deportiva Santo Domingo.



Participación:

- Se marca un número límite de 5 participantes por prueba, categoría y sexo. Cada centro podrá presentar un máximo de 5 alumnos por prueba, categoría y sexo en las pruebas individuales, y un máximo de dos equipos de relevos por categoría y sexo, es decir dos equipos de relevos en la categoría cadete, infantil alevín y benjamín masculina y dos en la categoría femenina.
- En el caso de no llegar al número total de participantes por prueba, establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más alumnos en las pruebas que no lleguen al límite establecido.
- En los deportes individuales solo está permitida la participación de aquellos alumnos cuya edad corresponda con la categoría de la jornada de competición. Aquellos alumnos repetidores que deseen participar lo harán fuera de concurso, y sus marcas serán incluidas en las generales de las pruebas de su categoría.

Inscripciones:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte a la organización antes de la competición.

Reglamento de la competición:

- Cada deportista podrá participar únicamente en una prueba.
- La clasificación será por tiempos. El número de series a realizar dependerá del número de participantes inscritos.

Descripción de la prueba de natación con obstáculos.

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada el recorrido de un largo, pasando 1 vez, por debajo de un obstáculo sumergido, para finalizar tocando la pared de llegada de la piscina.

Descalificaciones.

1. Pasar por encima un obstáculo.
2. No tocar la pared de llegada al finalizar la prueba.

6.4 Tenis

Horario y lugar de realización:

- A partir de las 9:30 horas.
- Pistas de tenis de la Ciudad Deportiva Santo Domingo.



Participación:

La competición será por equipos.

- Cada centro podrá presentar un equipo, este estará formado por:
 - 2 individuales (masculino, femenino o mixto. En función de cada colegio)
 - 1 dobles (masculino, femenino o mixto. En función de cada colegio)
 - Los tres partidos comenzarán de manera simultánea.
- En el caso de no llegar al número total de equipos y participantes establecido previamente por la organización, se avisará a los centros y se les permitirá incluir más equipos o alumnos hasta llegar al límite establecido.
- En los deportes individuales solo está permitida la participación de aquellos alumnos cuya edad corresponda con la categoría de la jornada de competición. Aquellos alumnos repetidores que deseen participar lo harán fuera de concurso, y sus resultados serán incluidos en las generales de su categoría, siempre y cuando el cruce de enfrentamiento se produzca también contra un repetidor.

Inscripciones:

- Es obligatorio la entrega de la lista de participantes en este deporte a la organización antes de la competición.

Reglamento de la competición:

- En función de los colegios participantes, la competición se desarrollará a set cortos, tie-break o tiempo de juego.
- Todos los colegios tendrán un mínimo de 2 confrontaciones.

- Los colegios ganadores de la primera ronda jugarán cuadro principal.
- Los colegios perdedores de la primera ronda jugarán cuadro de consolación.
- En caso de tener algún criterio disponible (clasificación jugadores en el ranking R.F.E.T.) se dispondrá de cabezas de serie, si no tenemos clasificados, todos los colegios entrarán a sorteo.
- Cualquier duda en el desarrollo de esta competición, se aplicara el reglamento de la R.F.E.T

7. DEPORTE ADAPTADO

La participación en Deporte Adaptado se hará en las categorías que se han especificado anteriormente, estando integrados en el horario y reglamentación de las demás pruebas:

- Natación adaptada
- Atletismo Adaptado

Los resultados en deporte adaptado contarán con una clasificación específica a esta categoría, obteniendo medalla los tres primeros clasificados en la general de cada prueba.

8. PARTICIPACIÓN

Centros participantes

Todos los centros educativos de Alcorcón, tanto públicos, privados y concertados.

Categorías

Benjamín.	Nacidos en 2010 – 2011	3º 4º Primaria
Alevín.	Nacidos en 2008 – 2009	5º 6º Primaria
Infantil.	Nacidos en 2006 – 2007	1º 2º ESO
Cadete.	Nacidos en 2005 – 2006	3º 4º ESO

9. COMITE DE COMPETICIÓN

Reglamentos

Los reglamentos vienen establecidos por el reglamento propio de la normativa federativa de cada deporte por los cuales se va a regir la competición.

Reglamento disciplinario

Para lo no contemplado en esta normativa se tendrá en cuenta lo establecido en el Reglamento de Régimen Disciplinario de Deporte Infantil para la temporada 2019-2020.

10. REGIMEN DE FALTAS

10.1 FALTAS LEVES

1. Perder u olvidar el dorsal.
2. Falta de puntualidad en la asistencia al inicio de los partidos y demás actos programados.
3. Asistir a las competiciones y demás actos programados con las equipaciones oficiales de temporada (uniforme escolar) en mal estado de limpieza o de conservación.
4. No permanecer en las zonas señaladas antes del inicio de las competiciones o demás actos programados.
5. No prestar atención a las explicaciones de los árbitros y demás personas autorizadas de la organización.
6. Las demás que así se determinen por el comité organizador o el de competición a instancia de alguno de sus miembros.

10.2 FALTAS GRAVES

1. Acumulación de dos faltas leves.
2. Desperdiciar el avituallamiento.
3. Arrojar basuras en lugares distintos a los señalados para ello.
4. Animar a sus compañeros con “cánticos” irrespetuosos con los adversarios o que utilicen palabras obscenas, vulgares...
5. Dar gritos, voces, golpes, echar agua, y demás conductas inapropiadas en los vestuarios.
6. Las demás que así se determinen por el comité organizador o el de competición a instancia de alguno de sus miembros.

10.3 FALTAS MUY GRAVES

1. Acumulación de dos faltas graves.
2. Asistir a la competición sin la equipación deportiva completa.
3. Abandono de las instalaciones sin ir acompañado de un adulto.
4. Sustraer bienes de compañeros, instalaciones, autobuses o a cualquier otra persona durante el desarrollo de la actividad.
5. Ejercer violencia física o verbal contra las personas o cosas.
6. Utilizar como lenguaje coloquial palabras mal sonantes, gestos obscenos, tacos...
7. No saludar al inicio y al término de un partido al equipo adversario.

11. PREMIOS

Deportes de equipo: Recibirán medalla los integrantes de los tres primeros equipos clasificados de cada categoría.

Deportes individuales: Recibirán medalla los tres primeros deportistas clasificados en cada prueba y categoría.



12. DEPORTIVIDAD

JUEGO LIMPIO

En la ceremonia de inauguración se dará lectura al manifiesto de “Juego limpio” y todos y cada uno de los participantes a través de su centro educativo se comprometerá a cumplirlo y a seguir sus directrices de buen comportamiento.



13. REPRESENTACIÓN DE PAISES Y SEMANAS TEMATICAS EN CENTROS EDUCATIVOS

REPRESENTACIÓN DE PAISES PARTICIPANTES.

Cada Centro participante representará a un país.

La designación del país que le corresponde representar a cada Centro se hará por sorteo previo en la Concejalía de Deportes.

El único país que no se sorteará será España, esta representación recae en el centro vencedor de la Olimpiada del año anterior.

Cada Centro elaborará la bandera del país representado.

SEMANA TEMÁTICA SOBRE EL PAIS REPRESENTADO:

Lo que se pretende y propone a los Centros es que esta Olimpiada sirva como referencia para establecer una "Semana Temática", correspondiente al país asignado al Centro.

Con ello se pretende involucrar a todos los alumnos del Centro, sirviendo como aprendizaje de todo lo relacionado con el país en cuestión, utilizando esta temática para trabajar en las diferentes asignaturas.

Ejemplo:

- Plástica: trabajar en la elaboración de la/s bandera/s del país, así como pancartas e iconografía correspondiente.
- Música: conocimiento del himno del país representado.
- Geografía: elaborar murales o cualquier otro tipo de trabajo con las características geográficas del país en cuestión.
- Historia: elaborar murales o cualquier otro tipo de trabajo con las características, hitos, acontecimientos, más relevantes de la historia del país.
- Inglés: aprendizaje de vocabulario relacionado con el olimpismo.

Cada Centro educativo podría exponer sus trabajos y obras realizadas para que toda la comunidad educativa conozca las peculiaridades de cada país participante, apoyando a su "selección-equipo olímpico del centro".

Lo que se pretende es que estas Olimpiadas Escolares sirvan, no sólo para fomentar los valores relacionados con el olimpismo y el deporte, sino también para incidir en el desarrollo cultural y formativo del alumno.

14. PLAZO INSCRIPCIÓN

El plazo de inscripción para la V Olimpiada Escolar de los Centros Educativos finaliza el 15 de febrero de 2020.

Para la inscripción en la Olimpiada será necesario indicar el número de alumnos participantes en cada categoría adjuntando los listados de participación.

La fecha límite de inscripción de alumnos será el día 1 de abril, tras esta fecha no se admitirán nuevas inscripciones.

Los cambios de inscripción de alumnos a partir de esta fecha tendrán que ser comunicados a la organización a través del correo: dpozuelo@ayto-alcorcon.es

En caso de superar el número máximo de participación tendrán prioridad los centros participantes en la edición anterior, celebrada en 2019.

