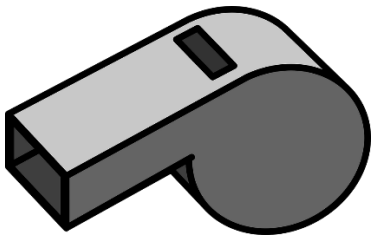
NORMAS GENERALES Y REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN

EXCMO. AYTO. DE ORIHUELA

JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES



http://deporteescolar.orihuela.es/ – deporteescolar@orihuela.es
Teléfono: Lunes a viernes 966076100 Extensión 3411 / 966737720. Sábado 630316730

NORMAS GENERALES

Se organizan las competiciones de deportes de equipo de los Juegos Deportivos Municipales, Fase Intermunicipal de Orihuela, en la que participan los Centros Educativos de Orihuela, Pedanías y Playas de Orihuela. Asimismo, queda abierta la participación a entidades deportivas de otros municipios que deseen participar.

Las modalidades deportivas que se desarrollan en esta competición están incluidas en los deportes convocados la Convocatoria de los Jocs Esportius de la Comunitat Valenciana.

La competición tendrá lugar por concentración de equipos participantes. El sorteo será dirigido para facilitar el trabajo de coordinación, disponibilidad de autobuses, instalaciones, monitores…

REGLAMENTOS.

Todos los reglamentos son adaptados, en los que se facilita la participación de todos, no siendo tan determinantes las aptitudes de cada uno de ellos. La promoción y el fomento de la práctica deportiva, prevalecerán por encima del rendimiento y los resultados.

INICIO DEL ENCUENTRO.

No podrá demorarse más de 15 minutos. Si transcurrido este tiempo hay un equipo que no ha hecho acto de presencia, se considerará a este como No presentado.

Los equipos de pedanías y Playas de Orihuela tendrán un poco más de margen de tiempo para iniciar el encuentro, en caso de que la demora sea originada por el retraso del servicio de autobús.

La primera jornada tendrá carácter amistosa, con los equipos que haya inscritos hasta el momento, salvo que no haya modificación de equipos para la segunda jornada.

La modificación del **número de equipos participantes**, podrá ser comunicada hasta el lunes a las 09:00 h. previo a la segunda jornada de deportes de equipo. Una vez sobrepasada esta fecha, no se aceptarán inscripciones de nuevos equipos, en ningún caso.

UTILIZACIÓN DE JUGADORES DE CATEGORÍA INFERIOR EN CATEGORÍA SUPERIOR.

En la competición de deportes de equipo, existe la posibilidad de utilizar jugadores de categoría inferior, para jugar en la categoría inmediatamente superior:

- Los prebenjamines pueden jugar también con los benjamines.
- Los benjamines pueden jugar también con los alevines.
- Los alevines pueden jugar también con los infantiles.
- Los infantiles pueden jugar también con los cadetes.

Esta norma no se utilizará para completar el mínimo de jugadores para participar en un partido, sino para dar apoyo y aumentar la disponibilidad de jugadores.

UTILIZACIÓN DE JUGADORES DE CATEGORÍA INFERIOR EN CATEGORÍA SUPERIOR		
FÚTBOL SALA		
CATEGORÍA	Nº mínimo de jugadores del equipo que deben estar presente en el momento del inicio del encuentro	Nº de jugadores de la categoría inmediatamente inferior que pueden participar en el encuentro
Prebenjamín	5	–
Benjamín	5	Ilimitado
Alevín	5	Ilimitado
Infantil	5	Ilimitado
BALONCESTO		
Benjamín	4	–
Alevín	4	Ilimitado
Infantil	5	Ilimitado
BALONMANO		
Benjamín	4	–
Alevín	6	Ilimitado
VOLEIBOL		
Todas	6	Ilimitado

- Ejemplo: Para que un benjamín ayude a su equipo de categoría alevín, primeramente tendremos que disponer del número mínimo de jugadores necesarios de categoría alevín para poder disputar el partido (5 en fútbol sala, 5 en baloncesto infantil, 4 en baloncesto alevín y benjamín, 5 en balonmano alevín, 4 en balonmano benjamín y 6 en voleibol).

- En ningún caso podremos utilizar a jugadores de categoría superior para jugar en una categoría inferior, por ejemplo a un alevín con los benjamines.

- **IMPORTANTE: un deportista solamente podrá participar en la competición con UN COLEGIO O ENTIDAD DEPORTIVA, independientemente la categoría del mismo.**

UNIFORMIDAD.

Los jugadores deberán ir correctamente uniformados por igual, excepto el portero, que no coincidirá en color con su equipo, ni con los colores del equipo contrario. Todo jugador deberá llevar en lugar visible (camiseta y/o pantalón) el dorsal correspondiente.

El jugador que no se presente debidamente equipado, podrá ser retirado temporalmente del terreno de juego y solo podrá retornar al mismo una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales de su indumentaria.

En caso de que las equipaciones de ambos equipos coincidan en los colores, la Concejalía de Deportes facilitará la utilización de petos para la distinción de los jugadores.

No está permitido a los jugadores el uso de cualquier objeto (relojes, anillos…) considerado por el árbitro peligroso para la práctica del deporte.

FASE FINAL.

La Fase Final constará de cuartos de final, semifinal y final.

En aquellas modalidades en las que el número de equipos inscritos los permita, habrá dos competiciones finales:

- Grupo A, en la que participarán los 8 primeros clasificados (del 1º al 8º).
- Grupo B, en la que participarán los 8 últimos clasificados (del 9º al 16º).

COMITÉ DE COMPETICIÓN.

Para resolver las cuestiones suscitadas en materia de disciplina deportiva, se aplicará el reglamento federativo correspondiente, a excepción de los puntos que hagan referencia a sanciones económicas.

Toda entidad que se inscriba en la fase intermunicipal de los Juegos Deportivos Municipales de Orihuela, **acepta** esta **normativa** y todas aquellas decisiones que adopte el Área de Deporte Escolar que estén relacionadas con el desarrollo y coordinación de la competición a lo largo de la temporada.

El Comité de Competición se reserva el derecho a variar cualquier norma de las contenidas en estos reglamentos, con el único requisito del previo aviso a los equipos inscritos.

INSTRUCCIONES.

La entidad participante deberá cumplir y atender las instrucciones, órdenes y recomendaciones emanadas desde los órganos, departamentos y servicios municipales competentes para el adecuado desarrollo de la actividad.

REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA

REGLAMENTO A APLICAR EN FÚTBOL SALA EN LAS CATEGORÍAS PREBENJAMÍN Y BENJAMÍN

TIEMPO DE JUEGO:

- Se realizarán cuatro periodos de 10 minutos de duración a reloj seguido, con un descanso de 5 minutos entre los dos primeros.
- Todo equipo dispondrá de un total de dos tiempos muertos a lo largo del partido:
    - Los dos tiempos muertos disponibles, podrán solicitarlos en cualquiera de los cuatro periodos, no pudiendo solicitar dos tiempos muertos en el mismo periodo.

MARCADOR:

- Categorías prebenjamín y benjamín: el marcador será por parciales. El equipo que más goles haya conseguido al final del periodo, se anotará 1 punto.
  Ejemplo:
    - 2 – 1 (1 punto para el local).
    - 4 – 8 (1 punto para el visitante).
    - 3 – 3 (0 puntos para ambos).

SAQUE INICIAL Y SAQUE DE CENTRO:

- Para la ejecución del saque inicial o saque de centro, se realizará con uno o dos jugadores en el punto de saque (centro del campo).

SAQUE DE BANDA Y SAQUE DE ESQUINA:

- Categorías prebenjamín y benjamín: se ejecutará con el **pie.**

SAQUE DE PORTERÍA:

- Categorías prebenjamín y benjamín: el portero tiene la posibilidad de sacar de portería tanto con la mano, como con el pie. En caso de realizar el saque con el pie, el jugador contrario no podrá obstaculizar el mismo.

CESIÓN:

- Categorías prebenjamín y benjamín: **sí** que está permitido la cesión al portero.

CAMBIOS DE JUGADOR:

- Los **cambios** deberán ser **solicitados al árbitro** del encuentro y se realizarán por la zona señalizada o habilitada para ello, previa autorización de éste.

ACUMULACIÓN DE FALTAS:

- No se contempla la acumulación de faltas en las categorías prebenjamín y benjamín.

REGLAMENTO A APLICAR EN FÚTBOL SALA EN LAS CATEGORÍAS ALEVÍN, INFANTIL Y CADETE

TIEMPO DE JUEGO:

- Se realizarán dos periodos de 20 minutos de duración a reloj seguido, con un descanso de 5 minutos a la finalización del primer periodo.
- Todo equipo dispondrá en el transcurso del partido, de un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración.

PORTERO

- Juega con la mano dentro del área y con el pie en cualquier parte del campo.
- Nunca podrá coger el balón con la mano si viene del pase de un compañero.
- No podrá tocar el balón, ni con la mano ni con el pie, si ya lo ha tocado una vez (ya sea sacando de puerta o tras un pase de un compañero) y no lo ha tocado un rival. Tan sólo si el propio portero sobrepasa la línea de medio campo. Explicado en un punto posterior.
- Tiene 6´´ para sacar, tanto si ha recuperado el balón durante el juego con una parada como si es saque de puerta. (*Penalización, Falta Indirecta desde el borde del área en el punto más cercano al lugar donde estaba el portero en el momento de cometer la infracción*)
- Si es saque de puerta, debe ejecutarse única y exclusivamente con la mano.
- Si ha recuperado el balón durante el juego, con una parada, puede lanzarse el balón al suelo y salir con el balón jugado.
- Si ha recuperado el balón durante el juego puede lanzar con el pie a portería contraria, con una volea o bote-pronto, o dar pase con el pie a un compañero. Esto **NUNCA** podrá suceder en saque de puerta.
- Si juega con el pie también tiene 6´´ para soltar el balón, (*Penalización, **Falta Indirecta** desde el borde del área en el punto más cercano al lugar donde estaba el portero en el momento de cometer la infracción, si está dentro del área o desde el lugar donde se cometió la infracción si está fuera*), excepto si sobrepasa la línea que delimita la mitad del campo, es decir entra en campo contrario, donde podrá jugar como un jugador de campo más sin restricciones.
- Si ha sobrepasado la mitad del campo y, como se ha dicho en el punto anterior, está participando del juego, NO PODRÁ tocar el balón en campo propio en ningún caso si este viene del pase de un compañero y no ha tocado el balón un rival.

NOTA: Cuando el portero va a realizar un saque de puerta. Contar 6´´, con la mano en alto para que sea visible, siempre desde el momento en que el portero está en disposición de jugar el balón. Es decir, esperar a que lo coja y esté dentro del área. Si lo recibe con el pie, contar de manera inmediata. Si es tras una parada, contar en cuanto la coge (dando 1´´ de cortesía pero sin pasarnos).

SAQUE INICIAL Y SAQUE DE CENTRO:

- Para la ejecución del saque inicial o saque de centro, deberá haber uno o dos jugadores en el punto de saque (centro del campo).

SAQUE DE BANDA Y CÓRNER

- Saque de banda con el pie. El balón debe estar sobre la línea o ligeramente por fuera, el reglamento habla de hasta 25 cm.
- El balón debe estar quieto, puede sujetarse por encima con un dedo, en el momento del saque.
- No se realizan saques de banda con carrerilla. En el momento del impacto el pie de apoyo debe estar en el suelo. Puede pisar la línea o estar por fuera.
- Se tienen 6´´ para realizar el saque. NO es necesario pitar para que saque. Una vez el balón está quieto se empieza a contar y ya NO se para de contar. Si se pasan los 6´´ se cambia el saque. Si el jugador tarda mucho tiempo en poner el balón en su sitio perdiendo tiempo de manera deliberada se empezará a contar, pese a que el jugador esté aún lejos del balón.
- Para el saque de banda, los rivales deben estar al menos a 5 metros de distancia.
- Si se impide el saque de banda estando más cerca de lo permitido, se sancionará con una tarjeta amarilla y se repetirá el saque. **NOTA:** Se repetirá el saque en cualquier caso, excepto si puede haber ventaja, clara, por parte de equipo sacador con lo que se dejará seguir el juego y luego se amonestará al jugador. Tampoco se repetirá el saque si el jugador que impide el saque comete otra infracción, como por ejemplo, parar el balón con la mano. En ese caso se pitará la sanción aplicable, tiro libre directo, y se amonestará al jugador.

NOTA: El saque de esquina es exactamente igual.

FALTAS

Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Poner una zancadilla a un adversario
- Saltar sobre un adversario
- Cargar sobre un adversario
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- Empujar a un adversario
- Realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- Sujetar a un adversario
- Escupir a un adversario
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

NOTA 1: Los **Tiros libres Directos** se acumulan en cada parte. Cuando un equipo ha llegado a 5 faltas (tiros libres directos) acumuladas, la siguiente falta será un lanzamiento desde el punto de 10 metros o desde el lugar donde se cometió la falta (a elección del lanzador), siempre SIN barrera.

NOTA 2: Una vez que un equipo se encuentra en acumulación de faltas, 5 o más, NO se aplicará la "Ley de la ventaja".

NOTA 3: Cuando un equipo llega a las 5 faltas, el árbitro debe avisar al portero del equipo que ha llegado a esa cifra.

NOTA 4: Salvo tras la quinta falta, siempre puede aplicarse la "Ley de la Ventaja", lo cual no quiere decir que no se acumule. Sí se deja continuar, pero tras terminar la jugada, el árbitro debe parar el partido y avisar al equipo infractor de que se le **acumula** una falta.

NOTA 5: En el segundo tiempo se empieza desde cero a acumular faltas.

Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de seis segundos.
- Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal, después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal, después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- Juega de forma peligrosa ante un adversario.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos.
- Comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

CAMBIOS

- Los **cambios** se realizarán por la zona señalizada o habilitada para ello.

- Para la realización del cambio, ambos jugadores deben entrar y salir por el mismo sitio. El jugador entrante, debe entregar al jugador saliente el **peto en la mano.** De no ser así habrá amonestación, tarjeta amarilla, al jugador que entra.
- No podrá entrar el jugador a pista hasta que el compañero haya salido por completo.
- Si un jugador entra al campo sin que su compañero haya abandonado el mismo, jugando el equipo con un jugador más (y esto hay que aplicarlo aunque el otro jugador esté saliendo del campo y se encuentre a 3 metros del banquillo):
    - El jugador que entra será amonestado. Salvo ventaja, el árbitro para el partido.
    - Si el jugador que entra interrumpe una ocasión manifiesta de gol o impide un gol, será expulsado. Su equipo jugará con un jugador menos.

AMONESTACIONES Y EXPULSIONES

- Los árbitros serán los que bajo su criterio determinen la gravedad de una acción. En cualquier caso se exponen las siguientes situaciones:

Un jugador será AMONESTADO si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego del Fútsal.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores).
- Entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.
- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Un jugador o un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

NOTA 1: Cuando ocurre una expulsión, por el motivo que sea, el equipo que la ha sufrido juega con un jugador menos durante 2 minutos o hasta que encaje un gol.

NOTA 2: Si un jugador es expulsado por lo expuesto en el punto 4, ***Si el jugador que entra (habiendo realizado mal un cambio y por consiguiente jugar con un jugador más) interrumpe una ocasión manifiesta de gol o impide un gol. Será expulsado. Su equipo jugará con un jugador menos,*** el

equipo deberá jugar con 3 jugadores de campo más el portero. Es decir, al expulsar al jugador que ha entrado al campo, sin que el otro hubiera salido, dicho jugador será expulsado pero el entrenador además deberá prescindir de otro jugador para jugar con inferioridad numérica. El jugador del que el entrenador prescinde podrá volver a entrar.

NOTA 3: Un jugador expulsado no podrá volver a participar en el juego y deberá abandonar las inmediaciones de la instalación donde se está disputando el partido.

RESULTADO:

- El resultado final del encuentro no podrá ser superior nunca a 5 goles:
  - 5-0,6-1,7-2…

REGLAMENTO DE BALONCESTO

NORMATIVA:

- Categorías **alevín y benjamín (minibásket):** se juega la modalidad de minibásket (cuatro jugadores en pista) con las normas establecidas por la Federación Española de Baloncesto, salvo las excepciones comunicadas por parte del Área de Deporte Escolar de la Concejalía de Deportes.
- Categoría **infantil:** se juega la modalidad de baloncesto con las normas establecidas por la Federación Española de Baloncesto, salvo las excepciones comunicadas por parte del Área de Deporte Escolar de la Concejalía de Deportes.

CONFORMACIÓN DE EQUIPOS:

- Para poder dar inicio al encuentro, cada equipo debe disponer de al menos:
  - Categoría benjamín y alevín: cuatro jugadores.
  - Categorías infantil: cinco jugadores.
- La competición está orientada a la participación de todos los deportistas, por lo que **TODOS** los jugadores /-as deberán ser partícipes en cada uno de los encuentros. El árbitro y los entrenadores deberán velar por el cumplimiento de este aspecto.

TIEMPO DE JUEGO:

- Se realizarán cuatro periodos de 10 minutos de duración a reloj seguido, con un descanso de 5 minutos entre los dos primeros.
- Todo equipo dispondrá en el transcurso del partido, de un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración.
  - No se pueden solicitar dos tiempos muertos en el mismo periodo, en ningún caso.

TIEMPO DE POSESIÓN:

- No habrá establecido un tiempo estipulado de posesión, pero el árbitro sí que indicará a los jugadores que deben tener intención de atacar y no de perder tiempo.
- La "pasividad" de intención de ataque será sancionada por el árbitro de la siguiente forma:
  - Primera ocasión: advertencia a monitor/a e indicación a jugadores.
  - Segunda ocasión: advertencia a monitor/a e indicación a jugadores.
  - Tercera ocasión y posteriores: pérdida de posesión. Saque de banda.
    - Balón a árbitro previo a saque.

MARCADOR:

- Categorías alevín y benjamín (minibásket): todas las canastas son de 2 puntos, salvo el tiro libre que es 1 punto. No se contempla el triple o canasta de 3 puntos.
- Categoría infantil: puntuación según normativa de la Federación Española de Baloncesto.
- Si la diferencia es muy alta (+20), el equipo que vaya ganando no podrá presionar a toda la pista.

RESULTADO:

- Cuando un equipo gane por una diferencia de más de 20 puntos, el resultado que se anote en el acta no superará los 20 puntos de diferencia, por ejemplo:
  - Resultado final 47-7 → Resultado en acta 27-7
  - Resultado final 30-5 → Resultado en acta 25-5
- En caso de empate a puntos al finalizar el tiempo: tiros libres. 3 tiros libres por equipo.
- En caso de empate al finalizar los 3 tiros libres, se otorga 1 nuevo lanzamiento a cada equipo, hasta romper el desempate.
- No puede repetir lanzamiento ningún jugador hasta que no hayan lanzado todos y cada uno de los jugadores.

BALÓN:

- Categorías alevín y benjamín (minibásket): talla 5.
- Categoría infantil: talla 6 (si es femenino o mixto) y talla 7 (si es masculino).

DEFENSA:

- El único sistema defensivo permitido es la **defensa individual**.
- **No se permite la defensa en zona.**
  - Si la diferencia es muy alta (+20), el equipo que vaya ganando no podrá presionar a toda la pista.
- En caso de que el árbitro del encuentro, interprete que están defendiendo en zona, se sancionará de la siguiente forma:
  - Primera ocasión: advertencia a monitor/a e indicación a jugadores.
  - Segunda ocasión: advertencia a monitor/a e indicación a jugadores.
  - Tercera ocasión y posteriores: dos tiros libres.

POSESIÓN ALTERNA:

- Solamente se efectúa un salto entre dos, en el momento en el que da comienzo el partido.
- Todas las demás situaciones en las que no sea posible conceder el balón a uno de los equipos según recoge el reglamento, se resolverán mediante la regla "posesión alterna", es decir, los equipos se van alternando en la puesta en juego del balón.
- Se aplicará la norma en los siguientes casos:
    - Dos oponentes que agarran el balón fuertemente (antigua lucha).
    - Balón que sale fuera y no queda claro quién fue el último jugador en tocar el balón.
    - Otras situaciones que precisen la aplicación de esta norma.

SAQUE INICIAL:

- Categorías alevín y benjamín (minibásket):
    - El saque inicial de cada periodo se realizará mediante salto entre dos.
- Categoría infantil: según normativa de la Federación Española de Baloncesto.

SAQUE DE FONDO O BANDA:

- Balón a árbitro previo a saque de fondo o banda.

CAMBIOS DE JUGADORES:

- Los cambios serán realizados previa indicación al árbitro y cuando el balón sea un balón muerto (fuera o falta), nunca después de canasta.

FALTAS:

- Categoría infantil: según lo establecido en las normas establecidas por la Federación Española de Baloncesto.
- Categorías alevín y benjamín (minibásket), las dos primeras faltas de cada cuarto no serán de lanzamiento, salvo que el jugador que recibe la falta esté lanzando.

ELIMINACIÓN POR FALTAS:

- Categoría infantil: según normativa de la Federación Española de Baloncesto.
    - Sí que se contempla la eliminación por acumulación de faltas del jugador.
- Categorías alevín y benjamín (minibásket):
    - No se contempla la eliminación por acumulación de faltas del jugador.

PARTICIPACIÓN DE DEPORTISTAS DE BALONCESTO EN DISTINTAS COMPETICIONES (MIXTA Y FEMENINA)

En la competición de deportes de equipo, existe la posibilidad de utilizar jugadoras (chicas) inscritas en la competición femenina, para dar jugar y dar apoyo al equipo mixto de la misma categoría:

- Una jugadora que esté **inscrita** y compita en categoría alevín femenino, podrá dar **apoyo** al equipo alevín mixto, salvo que no exista competición mixta y femenina debidamente diferenciadas.
- Una jugadora que esté **inscrita** y compita en categoría benjamín femenino, podrá dar **apoyo** al equipo benjamín mixto, salvo que no exista competición mixta y femenina debidamente diferenciadas.
    - Esta norma no se utilizará para completar el mínimo de jugadores para participar en un partido, sino para dar apoyo y aumentar la disponibilidad de jugadores.
- En ningún caso, ningún jugador o jugadora podrá es estar inscrito/a en un equipo mixto “A” y jugar también con el equipo mixto “B”, “C”, o viceversa.

Más detalles sobre esta norma en la siguiente tabla:

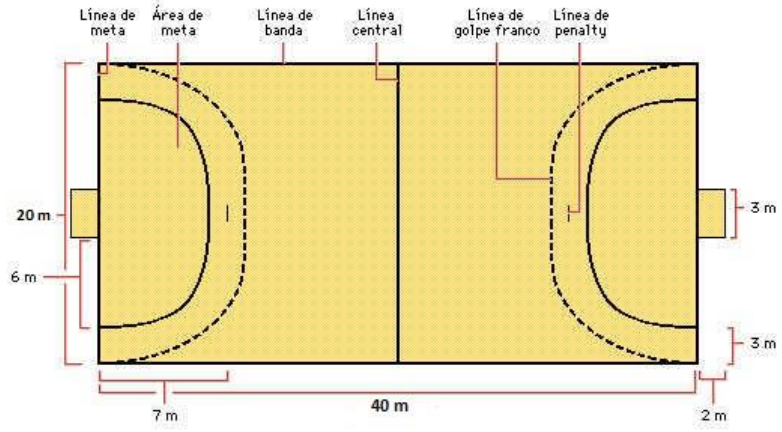
PARTICIPACIÓN DE DEPORTISTAS DE BALONCESTO EN DISTINTAS COMPETICIONES (MIXTA Y FEMENINA)		
Jugadora inscrita en el equipo…	**Compite en la categoría…**	**¿Puede dar apoyo al equipo mixto de la categoría?**
Alevín femenino	Alevín femenino	SÍ (salvo que no exista competición mixta y femenina debidamente diferenciadas)
Benjamín femenino	Benjamín femenino	SÍ (salvo que no exista competición mixta y femenina debidamente diferenciadas)
Jugadora inscrita en el equipo…	**Compite en la categoría…**	**¿Puede dar apoyo al equipo femenino de la categoría?**
Alevín mixto	Alevín mixto	NO, en ningún caso.
Benjamín mixto	Benjamín mixto	NO, en ningún caso.
Jugador/-a inscrito/-a en el equipo…	**Compite en la categoría…**	**¿Puede dar apoyo al equipo "B" o "C" de la misma categoría?**
Alevín mixto "A"	Alevín mixto	NO, en ningún caso.
Benjamín mixto "A"	Benjamín mixto	NO, en ningún caso.
Esta norma se aplicará de igual forma en todas las categorías: benjamín, alevín, infantil y cadete.		

REGLAMENTO DE BALONMANO

REGLAMENTO A APLICAR EN BALONMANO ALEVÍN

TERRENO DE JUEGO:

- Las medidas del terreno de juego serán de 40 m. x 20 m.



TIEMPO DE JUEGO:

- Se realizarán cuatro periodos de 10 minutos de duración a reloj seguido, con un descanso de 5 minutos entre los dos primeros.
- Todo equipo dispondrá en el transcurso del partido, de un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración.

MARCADOR:

- El marcador será por parciales, al igual que en Minibalonmano. El equipo que más goles haya conseguido al final del periodo, se anotará 1 punto.
  Ejemplo:
  - 13 – 5 (1 punto para el local).
  - 4 – 8 (1 punto para el visitante).
  - 7 – 7 (0 puntos para ambos).
- Categoría alevín, 4 sets. marcador por sets. Se contempla el empate.

BALÓN:

- El balón, por norma general, será de 50 cm. de circunferencia (Talla 0).
- En el caso de que haya participación en alguno de los equipos de deportistas de categoría benjamín, se podrá utilizar un balón de Minibalonmano, previo acuerdo de ambos equipos.

DEFENSA:

- Solamente se podrá realizar **defensa individual** en campo propio.
- No se permiten defensas zonales tales como 4-2, 5-1, 3-2-1 ó 6-0.

SAQUE INICIAL:

- El saque inicial de cada periodo se realizará mediante salto entre dos.

EXCLUSIONES:

- No se contempla la exclusión de 2 minutos, aunque el árbitro tendrá potestad para indicar al entrenador correspondiente, la sustitución de un jugador que haya realizado una acción merecedora de sanción.

CONFORMACIÓN DE EQUIPOS:

- Cada equipo deberá estar conformado por un MÍNIMO de 6 jugadores, siendo la distribución la siguiente:
  - 5 jugadores /-as de campo.
  - 1 portero /-a.

- La competición está orientada a la participación de todos los deportistas, por lo que **TODOS** los jugadores /-as deberán ser partícipes en cada uno de los encuentros. El árbitro y los entrenadores deberán velar por el cumplimiento de este aspecto.

REGLAMENTO A APLICAR EN BALONMANO BENJAMÍN

Se aplicará el reglamento de Minibalonmano establecido por la Real Federación Española de Balonmano.

REGLAMENTO DE VOLEIBOL

TERRENO DE JUEGO:

- Equipos (6x 6): 9,00 ancho x 9,00 de largo
- Dividido a lo largo en dos mitades iguales, delimitado por líneas de colores que contrasten con la superficie de juego.
- La superficie del terreno será plana y sin desniveles que puedan resultar peligrosos para los participantes.

ZONA DE SAQUE:

- Se puede sacar desde cualquier parte de la línea de fondo. Se entiende que la línea final no debe pisarse en el momento del saque

LA RED:

- Altura: 2,10 m.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS:

- 6 jugadores en el campo. No hay un máximo de jugadores. Todos deberán jugar por turnos al menos 1 set completo sin sustitución (salvo fuerza mayor).

EL BALÓN:

- Esférico, blando y ligero, cubierto de piel o sintético.
- Circunferencia: 62-64 cm. aprox. Peso: 190-220 grs. aprox.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

- El partido se disputa a tres sets, de 25 puntos cada uno, con el sistema de "acción-punto", es decir, que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido.
- En caso de empate en 24 puntos, el set terminará cuando uno de los equipos consiga una diferencia de dos tantos. Al final del partido, el equipo que haya ganado más sets (3-0, 2-1) será el ganador. En cualquier caso se debe ganar el set siempre por una diferencia de 2 puntos.

EL JUEGO:

- En el 1º set, un sorteo decide a cada una de los equipos, el saque, la recepción o a elección del campo.
- En el 2º set, los equipos cambian de campo, y en el 3º los equipos cambiaran nuevamente cuando uno de los equipos alcance el punto 12.

INICIO DEL JUEGO

- El balón será puesto en juego por el niño que debe servir, desde detrás de la línea de fondo.
- El jugador golpea el balón con una sola mano, de manera que pase por sobre la red y caiga en el campo adversario.
- El jugador no puede entrar en el campo, ni pisar la línea de fondo antes de haber efectuado el servicio.
- Para que el servicio sea válido, el balón no debe tocar ni a un compañero, ni otro obstáculo y caerá dentro del campo adversario.
- Todos los jugadores deberán sacar, guardando su turno de servicio, rotando en el sentido de las agujas del reloj.

DESARROLLO DEL JUEGO

- El balón debe ser rechazado, pudiendo el contacto efectuarse con cualquier parte del cuerpo. Este contacto debe ser breve y simultáneo.
- Después de un máximo de tres toques, el balón debe superar nuevamente la red y caer en campo adversario.
- El equipo que ha efectuado un bloqueo, tiene derecho a 3 toques más.
- El balón no puede ser tocado dos veces consecutivas por el mismo jugador, salvo después de la acción de bloqueo.
- El balón no debe caer al suelo en el propio campo, ni tocar ningún obstáculo ni caer al suelo fuera del campo de juego, después que algún jugador del equipo lo haya tocado.
- Los jugadores no deben tocar la red, el balón en campo adversario, ni superar completamente la línea central que divide ambos campos.

REGLAS ESPECIALES

- En la categoría Benjamín – Alevín el servicio se efectuará golpeando el balón bajo la cadera, estando prohibido el saque sobre el hombro, estilo tenis o en salto.
- En la categoría Infantil – Cadete el saque es libre y el jugador que saca (o acaba de sacar en la jugada anterior), es considerado zaguero y no puede jugar el balón al campo rival sobre el nivel de la red.

TIEMPOS DE DESCANSO:

- En cada set, se concederá a cada equipo dos tiempos muertos de descanso de 30" cada uno, a requerimiento del entrenador.

CONSIDERACIONES ARBITRALES:

- El nivel de exigencia técnica en lo relativo a los toques de balón será permisivo, favoreciendo en todos los casos la continuidad de la acción.
- Solo se pitará el toque de red e invasión de campo en caso de que la acción sea intencional, excesiva, peligrosa para el resto de los jugadores o desnaturalice el juego (bajar la red para rematar, bloquear, etc.).
- El árbitro en todos los casos intentará advertir a los /-as jugadores /-as antes de que cometan la falta (pisar línea de saque, falta de posición, etc.) y la pitará después de al menos dos advertencias.
- En caso de actitudes incorrectas de un niño, consigo mismo o con el resto de los participantes en la competición, el árbitro preferirá la corrección del propio entrenador. En caso de ausencia de la corrección del entrenador procederá a avisar en forma personal al entrenador de la actitud del niño, y sólo en ausencia evidente de corrección, procederá a advertir y en caso de extrema necesidad de apartar al niño de la competición.
- Si fuera necesario corregir la actitud de algún entrenador o allegado al equipo, el árbitro lo hará de la forma que resulte menos evidente para los niños.