

XXVI JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD ESCOLAR DE ARAGÓN

NORMAS PARA EL DESARROLLO DEL CAMPEONATO DE ARAGÓN DE DEPORTE ADAPTADO

La Dirección General del Deporte de la DIPUTACIÓN GENERAL DE ARAGÓN, convoca el Campeonato de Aragón de DEPORTE ADAPTADO para la temporada 2.008-2009, contando con el apoyo técnico del Club Deportivo Disminuidos Físicos de Zaragoza

C O N V O C A T O R I A

1.- CATEGORIAS CONVOCADAS Y EDADES

1.1. Categorías y edades: En razón de su edad, los jugadores participantes pertenecerá a las siguientes:

- | | | |
|---------------|--|--------------|
| • TALLERES: | con un grado de discapacidad elevado o un grado de aprendizaje escaso. | |
| | Nacidos en 1992 y anteriores | Mixta |
| • CADETE | Nacidos en 1993 y 1994 | Mixta |
| • INFANTIL | Nacidos en 1995 y 1996 | Mixta |
| • ALEVIN | Nacidos en 1997 y 1998 | Mixta |
| • BENJAMIN | Nacidos en 1999 y 2000 | Mixta |
| • PREBENJAMIN | Nacidos en 2001 y 2002 | Mixta |

1.2.- Grados de Discapacidad:

1.2.1.- Atendiendo al grado de afectación de los participantes se establecen cinco niveles en los cuales quedarían incluidos cada uno de ellos.

1.2.2.- Número ilimitado de deportistas a inscribir por categoría de cada Centro o Club.

1.2.3.-En el caso de que en alguna prueba en los citados niveles no se alcanzase el número mínimo de participantes, se contempla la posibilidad de unificar dos o varios, aplicando un factor corrector. Corresponderá a la organización la toma de estas decisiones, así como determinar el factor corrector.

2.- NIVELES DE COMPETICIÓN

2.1.- Pruebas individuales, la participación en las diferentes categorías atenderá a **5 NIVELES**. Compitiendo deportistas de un mismo nivel entre sí.

2.2.- Pruebas colectivas, la participación en las diferentes categorías será en **NIVEL UNICO**.

Se tendrán en cuenta los niveles de los componentes del equipo estableciendo un máximo por cada uno de ellos.

3.- INSCRIPCIÓN y TRAMITACIÓN DE DOCUMENTACIÓN

3.1.- Plazos de Inscripción: La inscripción y tramitación de la documentación será hasta dos semanas antes de cualquier participación. Los deportistas inscritos en una prueba habrán de ser clasificados por el equipo valorador con anterioridad a la referida fecha de inscripción

3.2.- Tramitación de Documentación

La **Inscripción** para participar en los XXVI Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, **se realizará necesariamente por Internet**, con el programa preparado por la Dirección General puesto en práctica en la temporada 2007/08 Para poder realizar la tramitación telemática de participantes y equipos, entrando en la página Web de los JJDD www.juegoscolaresdearagon.com, es necesario realizar los siguientes pasos:

3.2.1. Crear un usuario en la plataforma de auto registro del Gobierno de Aragón.
<http://autoregistro.aragon.es>

3.2.2. Acceder a la aplicación en la dirección <http://juegoscolares.aragon.es>

3.2.3. Introducir su usuario y contraseña

3.2.4. Asociar el usuario registrado con la entidad o entidades que gestiona, teniendo en cuenta que:

* Cada entidad (CIF), únicamente puede ser gestionada por un usuario auto registrado.

* Si la entidad ya está asociada a otro usuario hay que ponerse en contacto con la Dirección General del Deporte para que resuelva la incidencia

* Si la entidad no existe deberemos darla de alta.

* Si la entidad existe deberemos anotar los datos desconocidos como email de contacto y teléfono.

3.2.5. Gestionar deportistas y equipos: El documento que detalla el procedimiento de auto registro y asociación con su entidad puede descargarse en la dirección:

<http://juegoscolares.aragon.es/documentos/pasosprevios.pdf>

El manual de la aplicación en formato pdf puede consultarse desde en la opción documentos una vez que el usuario ha realizado el proceso de autenticación.

4.- DOCUMENTACION

4.1.- Documentación a presentar en las competiciones EN ARAGÓN en todas las fases:

En todas las categorías y niveles se presentará a los jueces y árbitros de la competición, la siguiente documentación:

- Hoja de Inscripción de equipos
- Licencia Deportiva Escolar

5.- SISTEMA DE COMPETICIÓN

5.1.- INDIVIDUAL

5.1.1 PARTICIPACIÓN

Los deportistas podrán participar en cuantas modalidades deportivas deseen

5.1.2 PREMIOS

A los tres primeros por prueba y categoría en los Ctos. de Aragón.

5.1.3 INSCRIPCIÓN

IMPORTANTE: El número de licencia ARE (Aragón Escolar) es el mismo para toda la etapa escolar. A los atletas de nueva inscripción, el Club Deportivo Disminuidos Físicos de Zaragoza les asignará uno, asimismo recibirán a través de su centro escolar o club un dorsal con su número de licencia que deberán utilizarlo en todas las competiciones de la temporada.

Los deportistas deben inscribirse con al menos 1 semana de antelación a cada una de las pruebas a través de:

- Correo electrónico en la dirección info@dacai.org
- Inscripción telefónica en el nº de teléfono 976.27.10.39
- Inscripción presencial en el Centro CAI Deporte Adaptado, sito en C/ José Pellicer, 30 de Zaragoza.

5.2.- POR EQUIPOS:

5.2.1 PARTICIPACIÓN

- **Centros Escolares:** Participarán todos los centros públicos y privados de Aragón que lo deseen.
- **Clubes:** Podrán participar aquellas entidades que estén reconocidas como Clubes en el Registro de Asociaciones Deportivas de la Diputación General de Aragón.

Cada Centro Escolar o club, podrá **inscribir** en el Cº de Aragón **los equipos que desee. Solamente uno será el titular.**

5.2.2 COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS.

Según modalidades deportivas (ver reglamento), en todo caso el número mínimo y máximo de participantes será el siguiente:

- Baloncesto: Entre 5 y 12 deportistas
- Slalom: Entre 2 y 5 deportistas
- Boccia: Entre 2 y 4 deportistas
- Trigol: Entre 4 y 7 deportistas

5.2.3 PREMIOS: A los tres primeros equipos.

5.3.- DORSALES

En las modalidades deportivas que así lo requieran, es **OBLIGATORIO** participar con el Dorsal facilitado por el Club Deportivo Disminuidos Físicos de Zaragoza.

5.4.- Información a los Participantes

5.4.1.- Por La Dirección General del Deporte

La Dirección General del Deporte, informará de todo lo relacionado con la competición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar a través de la PÁGINA WEB:

www.juegoscolaresdearagon.com

6.- CALENDARIO Y HORARIOS

6.1.- Calendario

| FECHA | INICIO | INSTALACIÓN | ACTIVIDAD |
|----------|--------|--------------------|---------------|
| 31-01-09 | 10:00 | CDM Siglo XXI | BOCCIA |
| 21-02-09 | 11:00 | HUESCA | NATACIÓN |
| 14-03-09 | 10:00 | CDM José Garcés | SLALOM |
| 29-03-09 | 11:00 | C. D. CAI Santiago | TENIS DE MESA |
| 18-04-09 | 11:00 | CDM José Garcés | BALONCESTO |
| 16-05-09 | 10.00 | UTEBO | TRIGOL |
| 30-05-09 | 10:00 | TERUEL | ATLETISMO |

6.2.- Horarios:

Se elaborará el reglamento particular de cada competición donde figurará el horario. Se publicará en el momento en que se abran las inscripciones. En todo caso prevalecerá el que ya está establecido en el apartado de calendario y programas de pruebas (punto 6.1 de esta normativa).

7.- NORMAS TÉCNICAS

- NATACIÓN: **Discapacitados motrices y sensoriales**
- ATLETISMO: **Discapacitados motrices y sensoriales**
- SLALOM: ver normativa de competición
- TRIGOL: ver normativa de competición
- BOCCIA: ver normativa de competición
- BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS: ver normativa de competición
- TENIS DE MESA: ver normativa de competición
- En las modalidades de atletismo y natación, se realizarán pruebas específicas para niños con discapacidad sensorial, tales como ciegos totales y parciales ,y niños con discapacidad motriz.

8.- SEGURO DEPORTIVO

8.1.- COBERTURA: El seguro cubre las **lesiones deportivas** producidas con motivo del desarrollo de los Juegos Escolares, la Mutualidad General Deportiva no atenderá cualquier otro accidente sea deportivo o no. La cobertura del seguro abarca desde una semana después de la fecha de tramitación de la documentación hasta la conclusión de la competición de los Juegos Escolares, y **nunca después del 30 de Junio del año 2009.**

8.2.- TRAMITACION: Se realizará por Internet. El pago será telemático (por Internet), o en su defecto se presentará el impreso bancario de ingresos en cuenta, proporcionado por la Secretaría de los Juegos Escolares (de no poder hacerse por Internet), de haber abonado el importe de la Mutualidad, que deberá haberse ingresado en:

Entidad Bancaria: **ENTIDADES DE LA PROVINCIA DE ZARAGOZA:**

CAJA AHORROS DE LA INMACULADA
Nº DE CUENTA: 2086 0000 2607.008812.42

ENTIDADES DE LA PROVINCIA DE HUESCA:

CAJA AHORROS DE LA INMACULADA
Nº DE CUENTA: 2086 0300 3007 001403.62

ENTIDADES DE LA PROVINCIA DE TERUEL:

CAJA AHORROS DE LA INMACULADA
Nº DE CUENTA: 2086 0400 7707 000911.86

Nombre de la cuenta: **DIPUTACIÓN GENERAL DE ARAGÓN
DIRECCIÓN GENERAL DEL DEPORTE**

Al formalizar el ingreso especificar el nombre de la Entidad que lo realiza

Importe de la licencia, incluido seguro deportivo:
JUGADORES 03,50 €
DELEGADOS o DIRECTIVOS 03,50 €
ENTRENADORES o TECNICOS 14,00 €

8.3.- CERTIFICADO DE ACCIDENTE DEPORTIVO

- El Certificado de Accidente deportivo es un documento de control de la Mutualidad General Deportiva que será facilitado por la Secretaría de los Juegos Escolares.

- Es el documento que hay que presentar con la licencia en la clínica concertada, para tener derecho a la cobertura de pago del seguro. Solo en caso de urgencia se puede presentar con posterioridad a la atención médica.

- Cada Certificado de Accidente deportivo tiene una tasa de la Mutualidad General Deportiva de 3 €, que será abonada por el interesado en la cuenta establecida para el ingreso de las cuotas de la Mutualidad. El Certificado se extenderá en la Dirección General del Deporte, mediante la presentación de los datos del accidente deportivo refrendado por el responsable de la entidad, y del resguardo bancario acreditativo del ingreso de la citada tasa de 3 €. **El delegado o entrenador del equipo que esté presente en el momento del accidente deportivo, deberá responsabilizarse por escrito** de la veracidad de los hechos indicando las causas, lugar día y hora en que se produjeron.

8.4.- CENTROS DE ATENCION

Serán únicamente en los Centros Hospitalarios concertados por la Mutualidad General Deportiva, cualquier atención realizada por centros no concertados, serán por cuenta del interesado.

9.- INFORMACIÓN

9.1.- HORARIOS DE ATENCION AL PÚBLICO

Las Oficinas de la Dirección General del Deporte, para todo lo relacionado con los JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD ESCOLAR permanecerán abiertas excepto días festivos, en el siguiente horario:

- MAÑANAS: * de Lunes a Viernes de 9 a 14 horas.
- TARDES: * de Lunes a Jueves de 16'30 a 18'30 horas.

(*) NOTA: La atención al público en horario de tarde, queda supeditada a confirmación telefónica previa.

10.- PÁGINA WEB

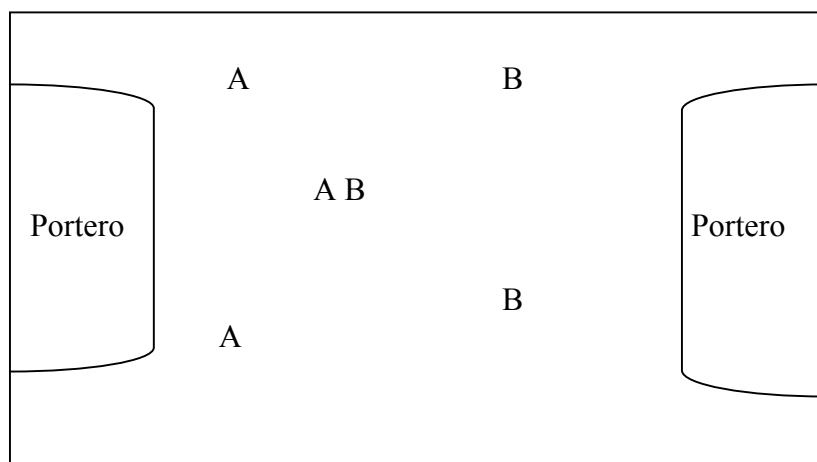
Para todo lo relacionado con Juegos Escolares de Aragón, existe una página Web, donde puede consultarse cualquier tema relacionado con los mismos:

www.juegos Escolares de Aragón.com

TRIGOL

| | |
|--|---|
| Nombre del juego: TRIGOL | Nº jugadores: 7 por equipo |
| Capacidades requeridas para los participantes: | |
| Terreno de juego: 18x9 | Materiales: Balón 2 “porterías” Cinta para marcar las líneas |
| Tiempo de juego: 4 tiempos de 5´ 5´ de descanso entre el 2º T y 3º T 2´ de descanso entre el 1er T y 2º y entre el 3º y 4º T | |
| <p>Descripción: En el terreno de juego se situarán 2 porterías pequeñas adaptadas a los usuarios. El área de la portería estará delimitada y sobrepasará un metro de la línea de portería. El área será zona prohibida para los jugadores. Solo el portero podrá entrar en ella. El equipo estará formado por 7 jugadores, de los cuales solo 4 permanecerán en el terreno de juego. Habrá 2 categorías:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Jugadores de pie y portero en silla○ Jugadores en silla y portero de pie <p>La formación de los equipos se realizará de forma equitativa. Una vez clasificados los participantes según el tipo de discapacidad. La máxima puntuación atendiendo a las categorías para cada uno de los equipos será de 12 puntos, quedando excluidos de esta prueba la categoría más afectada.</p> <p>La pelota se puede pasar, golpear, controlar pero solo con las manos.</p> <p>El objetivo de cada uno de los equipos es intentar que la pelota entre en la portería contraria. Para conseguir tanto, es necesario que en una misma jugada de ataque todos los miembros del equipo toquen al menos una vez la pelota.</p> | |

Representación Gráfica:



REGLAMENTO ESPECÍFICO:

EQUIPOS Y EQUIPAMIENTOS:

- El equipamiento deberá ser del mismo color para todo el equipo
- Se recomienda utilizar calzado deportivo en el juego
- No está permitido que un jugador lleve joyas u objetos peligrosos. En caso de que no se puedan quitar serán tapados.

INSTALACIONES:

- La superficie del campo debe ser llana y lisa. Dicha superficie no debe estar sucia para no entorpecer el juego.
- Deberá atender a una superficie de 18x9m.
- Todas las líneas del juego deberán estar bien señaladas por una cinta:
 - Líneas exteriores: de al menos 10 cm.
 - Líneas interiores (área de portería): de 5 cm será suficiente.

APTOS PARA EL JUEGO:

- Las personas aptas para este juego son las personas perteneciente de la **clase _____** a la **clase ___**

- El equipo debe estar formado por 7 personas, perteneciente TODOS ellos a diferentes tipos de discapacidad para que el equipo de juego real, sume siempre no más de 12 puntos.
- Equipos mixtos

DESARROLLO DEL PARTIDO

- El partido constará de 4 tiempos de 5 minutos cada uno, salvo caso de producirse un empate que se realizarán dos tiempos extras de 3 minutos cada uno.
- Tiempo de descanso entre el 2º y 3º tiempo será de 5´
- Tiempo de descanso entre el 1er T y 2º y entre el 3º y 4º T será de 2´.

JUEGO

- Lanzamiento de moneda para el saque inicial. El ganador del sorteo deberá elegir saque o campo .
- Previamente al partido, una vez entregadas las actas, se les cederá a los equipos un tiempo determinado para calentar (no más de 20´)
- Prohibida la entrada de los jugadores en el área de portería.

Penalización: Si la falta la ha realizado el equipo atacante: balón a otro equipo y no valdría el gol en caso de que hubiera entrado.

Si la falta la ha causado el equipo defensor, se realizaría un tiro libre.

- Solo el portero podrá salir del área de portería

- Solo se puede golpear y manipular el balón con las manos.

Penalización: si se golpea el balón de manera involuntaria con otra parte “prohibida” el balón pasará directamente al otro equipo. Se sacará desde el mismo lugar donde se cometió la falta.

Si el balón se golpea voluntariamente la infracción consistirá en el paso del balón al equipo contrario y una falta leve para el jugador que provocó esta acción

- Se puede botar y andar al mismo tiempo.
- Se pueden dar tres pasos, o en su defecto en la silla ,tres “empujes” con el balón retenido. En caso de dar más de tres pasos con el balón:
Penalización: el balón pasaría al equipo contrario.
- Para marcar un tanto, el balón debe pasar por todos jugadores del equipo.
- Todos componentes del equipo deberán jugar al menos un periodo.
- Tras anotar un tanto, el balón se cederá al otro equipo y se realizará un saque desde el medio del campo
- Cada equipo poseerá de un tiempo muerto para la primera parte y otro para la segunda.
- No se permitirá ninguna otra ayuda adicional no relacionada en la ficha del jugador ya que puede suponer una modificación en su puntuación relacionada en la ficha.
- Si se produce una rotura de un eje de la silla del jugador y si el mecánico del equipo esta teniendo dificultades para hacer una reparación inmediata. Se le concederá un (1) minuto para la reparación, si después de este tiempo no esta terminada él árbitro deberá ordenar al equipo, bien reemplazar la silla averiada, o bien sustituir al jugador. Este reglamento aplicable para todas las averías de la silla de ruedas.
- En referencia a la seguridad del jugador en la silla, no existe ninguna limitación respecto a sus fijaciones, con tal de que las ayudas que se usen estén especificadas en su ficha de clasificación.
- No se puede empujar ni agarrar al oponente.

- En una situación de acción de lanzamiento a puerta, si el balón ha perdido el contacto con la mano del lanzador antes de que suene la señal de final de periodo, el tanto será válido.

- Si el jugador que posee el balón está realizando un lanzamiento y recibe una falta del jugador oponente, puede ocurrir:
 - Marca tanto: será válido y se anotará un tanto
Penalización: sanción al jugador que realizó la falta
 - Falla el tiro a puerta (no gol): se cede el balón al equipo atacante para un saque desde el punto más cercano fuera del campo
 - Mete gol y es la quinta falta del equipo en el mismo periodo: se le concederá el tanto
Penalización: Obligación de sustituir al jugador que cometió la falta. En el tiempo restante del mismo periodo cualquier falta cometida por el equipo sancionado supondrá un tiro libre para el contrario.
 - No marca tanto y es la 5ª falta por parte del equipo en el periodo: se realizará tiro libre
 En el tiempo restante del mismo periodo cualquier falta cometida por el equipo sancionado supondrá un tiro libre para el contrario.

- Si un jugador cae al suelo o se cae de la silla de ruedas tras un contacto ilegal.

Si el jugador lesionado o el **jugador** que se ha caído se **encuentra en peligro**, el árbitro deberá interrumpir el juego inmediatamente.

- Si el árbitro para el juego cuando ningún equipo tiene el control del balón, se concederá la posesión al equipo que le correspondiera antes de producirse esta acción.
- Si uno de los dos equipos tiene el control del balón cuando el árbitro para el juego, se le concede la posesión del balón.
- Si el jugador que se ha caído no está en peligro, el juego no debe ser interrumpido inmediatamente.

- Si en opinión del arbitro existe alguna duda de la habilidad del jugador para levantarse o volver a su silla de ruedas sin ayuda, el juego debe ser parado cuando la jugada haya sido completada (Cuando el balón esta muerto o bien Cuando un oponente obtenga el control del balón.)

- Los árbitros deberán poner especial atención a la posibilidad de que los jugadores, en las circunstancias descritas anteriormente, se caigan de sus sillas o se tiren al suelo deliberadamente, con intención de parar el juego en una situación clara de ataque del contrario.
Penalización: consideradas automáticamente como antideportivas ya que van dirigidas a obtener una ventaja ilegal y deberán ser penalizadas con una falta técnica contra el jugador que realiza la acción.

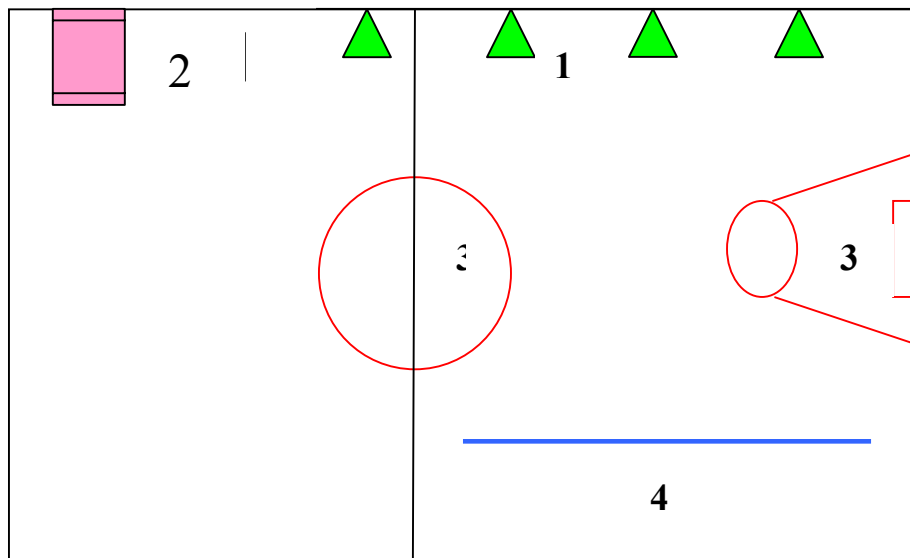
ARBITROS:

- Todas aquellas personas que conozcan el juego: entrenadores y/o personas pertenecientes a la organización.

- 2 árbitros en el desarrollo del partido: uno de ellos principal y otro secundario situado en el borde del campo.

| | |
|---|---|
| Nombre del juego: Slalom | Nº jugadores parejas o colectivo (4 por equipo) |
| Capacidades requeridas para los participantes: Incluye a todos los participantes | |
| Terreno de juego: pista de baloncesto | Materiales: Balón, conos, aros, cinta |
| Tiempo de juego: el necesario por cada equipo, para completar todas las pruebas. El equipo que menos tiempo utilice en resolver todas pruebas, será el que mayor puntuación obtenga | |
| <p>Descripción: La actividad de slalom, estará formada por 4 pruebas, las cuales estarán colocadas de tal forma, que deberán sucederse unas a otras.</p> <p><u>Prueba individual:</u> será un mismo participante el que realice todas las pruebas, con la mayor agilidad posible.</p> <p><u>Prueba colectiva:</u> cada uno de los participantes, deberá realizar cada una de las pruebas.</p> <p>Las pruebas tanto en individual como en grupo, serán las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zig – zag: una persona deberá recorrer el espacio marcado por conos, en el menor tiempo posible, intentando no derribar ningún obstáculo.(Zona 1 verde) 2. Puntería al aro: desde una determinada distancia el jugador deberá meter la pelota por alguno de los “aros” zonas puntuadas.(Zona 2) contando con dos oportunidades. 3. Bordear el círculo, una persona, a poder ser en silla de ruedas, deberá dar una vuelta completa alrededor del círculo marcado en el suelo, intentando no tocar la línea. Salir rápidamente e intentar encestar en la canasta (zona 3) contando con dos lanzamientos 4. Sprint final: recorrer una distancia en línea recta. (zona 4) <p>El objetivo de cada uno de los equipos es intentar realizar el circuito en el menor tiempo posible, y con los menores errores posibles.</p> <p>Ningún jugador, podrá comenzar a realizar su prueba, hasta que no halla recibido el <i>testigo</i> del compañero anterior.</p> | |

Representación Gráfica:



REGLAMENTO ESPECÍFICO:

EQUIPOS Y EQUIPAMIENTOS:

- El equipamiento deberá ser del mismo color para todo el equipo
- Un testigo, para cada equipo, en el momento de realizar la prueba
- No está permitido que un jugador lleve joyas u objetos peligrosos. En caso de que no se puedan quitar serán tapados.

INSTALACIONES:

- La superficie del campo debe ser llana y lisa. Dicha superficie no debe estar sucia para no entorpecer el juego.
- Deberá atender a un campo de baloncesto
- Las pruebas estarán colocadas según la representación gráfica vista anteriormente.

JUEGO:

- Ningún jugador, puede salir hasta no haber recibido el testigo. (Se entenderá como tal la entrega de la bola entre el primer y 2º relevista y el contacto entre las manos de los relevistas de la 2ª-3ª y 3º-4º posta.
- La distancia en los lanzamientos (zonas 2 y 3) podrá ser modificada atendiendo a las necesidades algunos deportistas) .
- Si algún jugador no realiza el recorrido correctamente, tendrá penalización de tiempo:
 - Si pisa el borde del círculo (+2 segundos al tiempo final)
 - Si el jugador sale antes de recibir el testigo (+ 5 segundos al tiempo final)
 - Por cono derribado (+5 segundos al tiempo final)
 - La superficie del campo debe ser llana y lisa . Dicha superficie no debe estar sucia para no entorpecer el juego.
- Se puede obtener “ rebajas o reducciones” en el tiempo final, si se han conseguido bonificaciones en los juegos:
 - Si se mete la pelota por algún aro o portería, se reducida el tiempo que marquen esos objetos (hasta 8 segundos) al tiempo final obtenido.
 - Por cada canasta encestanda se restarán 4 segundos al tiempo final obtenido. Si el balón no fuese encestando, pero tocase tablero o aro, la bonificación sería de 2 segundos por cada lanzamiento que así sucediese.