



Castilla-La Mancha

Somos 3-18
deporte



DIPUTACION PROVINCIAL DE CUENCA

DEPORTE EN EDAD ESCOLAR



INICIACIÓN DEPORTIVA

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA





Castilla-La Mancha

Somos 3-18
deporte



DIPLUTACION PROVINCIAL DE CUENCA

**JORNADAS DE
INICIACIÓN DEPORTIVA
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
2025/2026**

Somos 3-18
deporte

BOLETÍN INFORMATIVO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I. NORMAS DE PARTICIPACIÓN, ADJUDICACIÓN Y JORNADAS

- A. PARTICIPANTES
- B. ADJUDICACIÓN
- C. FASES, GRUPOS Y JORNADAS
- D. INSCRIPCIÓN DEL ALUMNADO Y COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS
- E. TRANSPORTE

II. CRITERIOS DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN, ENCUENTROS, MODALIDADES DE JUEGO, JORNADAS Y FINAL

- A. PUNTUACIÓN DE CADA ENCUENTRO
- B. PUNTUACIÓN POR MODALIDAD DE JUEGO
- C. CLASIFICACIÓN FINAL DE LA JORNADA
- D. TROFEOS

III. PROGRAMA DEPORTIVO. NORMATIVA BÁSICA DE LAS DIFERENTES MODALIDADES DE JUEGO.

1º Y 2º DE ESO

- A. COLPBOL
- B. RINGO
- C. DATCHBALL
- D. KICKBOL
- E. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES
- F. GRAN PRIX DEL ATLETISMO

3º Y 4º DE ESO

- A. FLOORBALL
- B. GOUBAK
- C. FRONTBALL
- D. SPIKEBALL O ROUNDNET
- E. SOFTBOL
- F. GRAN PRIX DEL ATLETISMO

INTRODUCCIÓN

El Diario Oficial de Castilla La Mancha, en su número 174 de fecha 10 de septiembre de 2025, hace pública la **Orden 127/2025, de 5 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula y convoca el Programa Somos Deporte 3-18 de Castilla-La Mancha para el curso escolar 2025/2026** y en cumplimiento de su desarrollo por parte de la Comisión Técnica Provincial de Cuenca para el curso escolar 2025/2026, se da a conocer el boletín informativo del **PROGRAMA DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA** cuya difusión se realizó a través de la Circular 12/25-26. Su desarrollo técnico se expone a continuación de forma más detallada considerando la adjudicación de las plazas ofertadas, la organización de las jornadas y la inscripción y participación del alumnado en las distintas modalidades previstas.

I. NORMAS DE PARTICIPACIÓN, ADJUDICACIÓN Y JORNADAS

A. PARTICIPANTES

Podrán participar en las **Jornadas de Iniciación Deportiva** alumnado de **los cuatro cursos de E.S.O.** de todos los **centros educativos que impartan enseñanzas de Educación Secundaria** en la provincia de Cuenca.

Para las distintas competiciones y actividades se permitirá la participación de deportistas de diferentes cursos educativos en un mismo equipo o conjunto, configurándose como se desee por parte de los centros interesados.

B. ADJUDICACIÓN

Una vez finalizado el plazo de solicitud, realizada la baremación de los centros docentes solicitantes según base quinta de la Circular de convocatoria y estudiadas las opciones de organización existentes, la Comisión Técnica Provincial de Deporte en Edad Escolar, estima atender todas las solicitudes presentadas:

	BAREMO	CENTRO EDUCATIVO
1	14	IES SAN JOSÉ - Cuenca
2	14	IES FRAY LUIS DE LEÓN - Las Pedroñeras
3	13	IESO CAMINO ROMANO - Sisante
4	12	IES JORGE MANRIQUE - Motilla del Palancar
5	12	IESO JUAN DE VALDÉS - Carboneras de Guadazaón
6	10	IESO CIUDAD DE LUNA - Huete
7	10	IESO 4 DE JUNIO - Cañete
8	9	IES LA HONTANILLA - Tarancón
9	9	IES CAÑADA DE LA ENCINA - Iniesta
10	8	IES SANTIAGO GRISOLÍA - Cuenca
11	8	IES ORDEN DE SANTIAGO – Horcajo de Santiago
12	8	IES LOS SAUCES – Villares del Saz



13	8	IESO ÍTACA – Villamayor de Santiago
14	8	IESO EVAESCRIBANO - Minglanilla
15	7	IES SERRANÍA BAJA - Landete
16	7	IESO TOMÁS DE LA FUENTE JURADO - El Provencio
17	7	IESO LA JARA - Villanueva de la Jara
18	6	IESO M ^a JESÚS PARRA ROMERO - Las Mesas
19	6	IESO SAN JUAN DEL CASTILLO - Belmonte
20	5	IESO LUISA SIGEA - Tarancón

C. GRUPOS Y JORNADAS

La participación en las jornadas de iniciación deportiva en ESO implicará la participación en **una jornada deportiva** en cada uno de los grupos por curso planteados.

En función de la inscripción señalada, se han confeccionado los siguientes grupos y fechas de participación (se incluyen los centros y equipos participantes por centro):

GRUPO A – CUENCA.

1º y 2º de ESO. 18 de febrero de 2026.

	COLPBOL	RINGO	DATCHBALL	KICKBOL	JUEGOS TRADICIONALES	GRAN PRIX
1 IES SAN JOSÉ	2	2	2	2	2	2
2 IES JORGE MANRIQUE	2	2	2	2	2	2
3 IESO JUAN DE VALDÉS	1	-	1	1	1	1
4 IESO CIUDAD DE LUNA	1	1	1	1	1	1
5 IESO 4 DE JUNIO	1	1	2	1	2	2
6 IES SANTIAGO GRISOLÍA	2	2	2	2	2	2

3º y 4º de ESO. 25 de febrero de 2026.

	FLOORBALL	GOUBAK	FRONTBALL	SPIKEBALL	SOFTBOL	GRAN PRIX
1 IES JORGE MANRIQUE	2	2	2	2	2	2
2 IESO JUAN DE VALDÉS	1	1	1	1	-	1
3 IESO CIUDAD DE LUNA	1	1	1	1	1	1
4 IESO 4 DE JUNIO	2	1	2	2	1	2
5 IES SANTIAGO GRISOLÍA	2	2	2	2	2	2
6 IES LOS SAUCES	2	2	1	1	2	2

GRUPO B – LAS PEDROÑERAS

1º y 2º de ESO. 18 de marzo de 2026.

	COLPBOL	RINGO	DATCHBALL	KICKBOL	JUEGOS TRADICIONALES	GRAN PRIX
1 IES FRAY LUIS DE LEÓN	2	2	2	2	2	2
2 IESO CAMINO ROMANO	1	1	1	1	1	1
3 IES LA HONTANILLA	2	2	2	2	2	2
4 IES CAÑADA DE LA ENCINA	2	2	2	2	2	2
5 IES ORDEN DE SANTIAGO	2	-	2	2	2	2
6 IESO ÍTACA	1	1	1	1	1	1

3º y 4º de ESO. 24 de marzo de 2026.

	FLOORBALL	GOUBAK	FRONTBALL	SPIKEBALL	SOFTBOL	GRAN PRIX
1 IES FRAY LUIS DE LEÓN	2	1	2	2	1	2
2 IESO CAMINO ROMANO	1	1	1	-	1	1
3 IES LA HONTANILLA	2	2	2	2	2	2
4 IES CAÑADA DE LA ENCINA	2	2	2	2	2	2
5 IES ORDEN DE SANTIAGO	2	-	2	2	1	2
6 IESO ÍTACA	1	1	1	1	1	1

MUY IMPORTANTE: Los centros educativos que tienen marcado en rojo el número de equipos en alguno de los juegos programados han de reestructurar su participación de manera que atienda a los criterios de participación expuestos en la circular de convocatoria: *De forma general, cada centro educativo podrá inscribir un **máximo de 2 equipos en cada uno de los grupos programados, presentado participación (conjuntos) en al menos cuatro de las modalidades deportivas convocadas.***

Para concretar su participación final han de contactar previamente y con suficiente antelación con el Servicio de Juventud y Deportes.

D. INSCRIPCIÓN ALUMNADO Y COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Los centros docentes adjudicatarios deberán formalizar la inscripción de todo el alumnado participante con al menos 10 días de antelación a la realización de la jornada. Podrán inscribirse el número de equipos solicitados y así referenciados en las tablas anteriores, realizando su distinción según el procedimiento de inscripción siguiente:

El alumnado, en un grupo (1º y 2º de ESO) y otro (3º y 4º de ESO) solo podrá participar como integrante de un equipo en una de las actividades convocadas. Además, todos tendrán derecho a formar parte del equipo del **GRAN PRIX del atletismo**.

- Las solicitudes de participación de los **escolares de Castilla – La Mancha** deberán ser **autorizadas por los padres, madres o tutores** a través de la secretaría virtual de la plataforma educativa **Educamos CLM**



Castilla-La Mancha

Somos 3-18
deporte



DIPUTACION PROVINCIAL DE CUENCA

(<https://educamosclm.castillalamancha.es/>) que estará asimismo accesible desde la sede electrónica de la Administración Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (<https://www.jccm.es>).

- b. Inscripción de los **equipos participantes** en <http://deportes.castillalamancha.es/promoción-deportiva/somos-deporte-3-18> .

Dicha inscripción se realizará atendiendo al número de equipos solicitados y sus propios componentes, considerando la modalidad deportiva **“iniciación deportiva”** y la categoría **“Actividad Física Secundaria”**. La inscripción de cada equipo se realizará según la siguiente denominación:

- Nombre del centro educativo.
- Equipo: **“A”** o **“B”**.
- Modalidad de juego: **colpbol, ringo, datchball, etc.**

Ejemplo: IES Deportes Cuenca “A” Colpbol; IES Deportes Cuenca “B” Colpbol...

NOTA: *El sistema de inscripción no permitirá la incorporación de un mismo/a jugador en dos modalidades de juego al considerar que formaría parte de diferentes equipos para un mismo deporte (iniciación deportiva).*

En caso de que un participante, duplique su participación en la jornada **formando únicamente parte del equipo representante en el gran prix del atletismo**, se ha de obviar su inscripción en este equipo. Si serán inscritos aquellos deportistas que participen únicamente en esta modalidad de juego.

Todos los equipos serán mixtos, atendiendo a un número de jugadores y jugadoras diferentes según cada modalidad deportiva de juego.

- c. Envío de la relación de participantes de cada jornada al Servicio de Juventud y Deportes de la Delegación de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca. **Para ello una vez inscritos los participantes de cada jornada (con 10 días hábiles mínimo de antelación) de forma inmediata se enviará la relación generada con la inscripción realizada en la plataforma web (deportes.clm.es) por correo electrónico a deportes.edu.cu@jccm.es.**

E. TRANSPORTE

Se utilizarán vehículos adecuados al número de deportistas que se desplacen a las distintas competiciones, realizándose, en su caso, las correspondientes rutas para recogida de los mismos, que serán coordinadas por la Comisión Técnica Provincial (Servicio de Juventud y Deportes de la Delegación de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca) en base a la relación final de participantes de cada jornada.

Nadie podrá subir a los autobuses si no está inscrito en la jornada.

No se podrá contratar ningún autobús sin la coordinación del Servicio de Juventud y Deportes de la Delegación de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca. De hacerlo así, la entidad responsable correrá con los gastos del mismo y la comisión técnica provincial eximida del abono.



PARTE DE VIAJE: Los responsables de los grupos presentarán el formulario (parte de viaje electrónico) cumplimentado al Servicio de Juventud y deportes de la Delegación de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca a través de la dirección de email deportes.edu.cu@jccm.es. De igual manera, se entregará copia física al conductor/a de la empresa de transportes para que ésta, a su vez, la adjunte a la factura correspondiente. Será obligatorio su cumplimentación.

Aunque en un desplazamiento viajen varios equipos, incluso pertenecientes a distintos centros docentes, se le entregará al transportista **UN ÚNICO** parte por viaje.

II. CRITERIOS DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN, ENCUENTROS, MODALIDADES DE JUEGO, JORNADAS Y FINAL

A. PUNTUACIÓN DE CADA ENCUENTRO

Cada equipo obtendrá, en las modalidades de **colpbol, ringo, datchball, spikeball-roundnet, kickbol y juegos y deportes tradicionales (1º y 2º curso) – floorball, goubak, frontball y softbol (3º y 4º curso)**, una puntuación por encuentro en función del resultado que obtenga, siendo:

- Partido ganado: 3 puntos.
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 punto.

En el **gran prix del atletismo**, la puntuación final de cada equipo se obtendrá de sumar las puntuaciones conseguidas en cada una de las pruebas, siendo éstas las siguientes según el puesto obtenido:

- 1º clasificado: 10 puntos.
- 2º clasificado: 8 puntos.
- 3º clasificado: 6 puntos.
- 4º clasificado: 5 puntos.
- 5º clasificado: 4 puntos.
- 6º clasificado: 3 puntos.
- 7º clasificado: 2 puntos.
- 8º o más clasificado: 1 punto.

B. PUNTUACIÓN POR MODALIDAD DE JUEGO

Cada equipo obtendrá, en función de la clasificación en cada modalidad de juego, la siguiente puntuación:

- 1º clasificado: 10 puntos.
- 2º clasificado: 8 puntos.
- 3º clasificado: 6 puntos.
- 4º clasificado: 5 puntos.
- 5º clasificado: 4 puntos.
- 6º clasificado: 3 puntos.
- 7º clasificado: 2 puntos.
- 8º o más clasificado: 1 punto.



C. CLASIFICACIÓN FINAL DE LA JORNADA

La **clasificación final de la jornada** estará dada por la **suma** de las **puntuaciones** obtenidas en **cada una de las modalidades deportivas** celebradas.

En caso de empate en la **clasificación final**, se tendrá en cuenta:

- Primero: El **mayor número** de **primeros puestos** obtenidos.
- Segundo: El **mayor número** de **segundos puestos** conseguidos y así sucesivamente.

D. TROFEOS

Los tres primeros centros de cada grupo recibirán al finalizar la segunda jornada un trofeo acreditativo del puesto obtenido en la clasificación final.

III. PROGRAMA DEPORTIVO. NORMATIVA BÁSICA DE LAS DIFERENTES MODALIDADES DE JUEGO

1º Y 2º DE ESO

A. COLPBOL

El copbol se define como un juego colectivo de invasión disputado por dos equipos mixtos de 7 jugadores en un espacio claramente definido, cuya finalidad es introducir, a base de golpes con las manos, una pelota en la portería contraria. Se juega en una pista de 20x40 donde un equipo ataca y el otro defiende.

1. Composición de los equipos:

Los equipos estarán formados por **un mínimo de 6** y un máximo de **8 jugadores**, participando un máximo de **7 participantes en campo** incluido el portero. Habrá un número mínimo de 3 chicas en campo.

2. Tiempo de juego:

La duración de los partidos será de **dos tiempos de 10 minutos a reloj corrido**, con 5 minutos de descanso (siempre en función de los partidos a celebrar).

3. Normas de juego. No se permite:

- Su golpeo de forma consecutiva (hacer doble toque).
- El toque intencionado con las piernas o pies (a excepción del portero, siempre dentro de su área y en situación defensiva: cuando el balón viene impulsado en última instancia por un jugador contrario).
- Su golpeo con el puño cerrado.
- La retención, agarre o lanzamiento del balón con una o ambas manos.
- Acciones antideportivas ante el contrario: Empujar o agarrar.
- no respetar la distancia de 3 metros tras un saque.



Castilla-La Mancha

Somos 3-18
deporte



DIPUTACION PROVINCIAL DE CUENCA

Cualquier infracción de las detalladas, será resuelta con falta, ejecutada por parte del equipo que la ha recibido, mediante la realización de un saque de banda desde el lugar más próximo desde el que se ha producido la infracción.

Además, se producirá el saque del balón en las siguientes situaciones:

- Saque de banda: Cuando el balón salga por la línea de banda.
- Saque de puerta: Cuando el balón salga por la línea de fondo – corner. Desde el interior de la línea de “puntos” (solamente pueden estar dentro el/la portero/a y el/la lanzador/a).
- Saque de centro: después de un gol.
- Saque del árbitro: al comenzar el encuentro y después de juego parado.

Todos los saques se efectúan con un golpeo al balón y los demás jugadores, obligatoriamente a 3 metros de distancia.

4. *Desempate:*

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: **golaverage particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: **golaverage general** (la diferencia de goles obtenidos y recibidos en todos los encuentros del campeonato).

En caso de **empate** en la **semifinal y/o final**, se procederá a desempate mediante la realización de **prórroga durante 5 minutos** atendiendo a la regla del **gol de oro**.

B. RINGO

El ringo se define como un juego colectivo de cancha dividida disputado por dos equipos en un espacio claramente definido y dividido por una red central, cuya finalidad es hacer pasar el círculo de goma o ringo por encima de la red hacia el suelo del campo contrario.

1. *Composición de los equipos:*

Los equipos serán mixtos y estarán formados por un **mínimo de 4** y un **máximo de 6 jugadores**. **En juego habrá 4 participantes, obligatoriamente** dos de cada sexo.

2. *Tiempo de juego:*

La duración de los partidos será de **dos tiempos de 10 minutos a reloj corrido**, con 5 minutos de descanso (siempre en función de los partidos a celebrar).

3. *Normas de juego*

Los partidos se jugarán con **dos ringos (aros) a la vez**.

El ringo se recibirá siempre con una de las manos únicamente, con la condición de ser devuelto con la misma mano con la que ha sido recepcionado. Durante el lanzamiento del ringo el jugador/a deberá tener siempre un pie en contacto con el suelo.



El juego se iniciará y reanudará (tras el cese de juego con ambos aros) mediante el saque o servicio, realizándose desde detrás de la línea de fondo del campo respectivo y dentro de los límites de las líneas laterales.

Un equipo consigue punto si tras enviar el ringo al campo contrario este cae al suelo. El segundo aro continuará en juego puntuando el equipo que logre que caiga en campo contrario. Por lo que en cada jugada se pondrán en juego dos puntos.

Un equipo cometerá falta, suponiendo punto para el equipo contrario, cuando:

- El **ringo** caiga al suelo en campo propio o fuera de los límites del área de juego.
- El **ringo** no pase por encima de la red.
- El **ringo** adopte una posición vertical durante el vuelo.
- Un jugador/a mantenga la posesión del **ringo** en tiempo superior a 3 segundos.

Si durante el saque o lanzamientos, los aros chocan en el aire, se penalizará con un punto al equipo en cuya mitad del campo cayó el aro o a aquel equipo cuyo aro cayó fuera de la cancha.

4. Desempate:

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: La **puntuación particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: La **puntuación general** (la diferencia de puntos obtenidos y recibidos en todos los encuentros del campeonato).

C. DATCHBALL

El datchball se define como un deporte de cancha dividida que es disputado por dos equipos en un espacio claramente definido y dividido por una cuerda o línea central, cuya finalidad es eliminar a los jugadores del equipo contrario mediante el lanzamiento y golpeo de los tres balones de juego.

1. Composición de los equipos:

Los equipos serán mixtos y estarán formados por **un mínimo de 6** y un máximo de **10 jugadores**, existiendo un número mínimo de **2 chicas o 2 chicos** en cada uno de los campos de juego. Cada equipo tendrá al menos un árbitro para arbitrar a los demás.

2. Tiempo de juego:

El tiempo de juego será de 10 minutos y se jugarán tantos juegos como se pueda durante este tiempo, puntuando cada uno de los juegos. El último juego lo ganará el equipo que más participantes tenga en el campo en el momento en que se agote el tiempo de juego.

3. Normas de juego:

El juego tiene por objetivo eliminar a todos los jugadores del equipo contrario. Se eliminan al ser tocados con un balón.



- Se juega con 3 pelotas de espuma que se colocarán al inicio en la cuerda o línea central que separa los dos campos. Los integrantes de cada equipo deberán tocar la pared del fondo de su campo con cualquier parte de su cuerpo antes del inicio del juego.
- A la voz de “datchball” se iniciará el juego.
- Un jugador será eliminado cuando sea golpeado por una pelota de forma directa o indirecta (previo bote) y después toque el suelo, pared o techo.
- Un mismo disparo podrá eliminar a varios jugadores a la vez, considerando el criterio de toque en suelo, pared o techo para ser efectivas las eliminaciones
- **Son los propios jugadores los que deben reconocer que han sido tocados por la pelota, no se necesita un árbitro para determinar esto. ¡MUY IMPORTANTE!**
- Todo jugador/a eliminado, se sentará en el banco lateral respetando el orden en el que ha sido eliminado, siendo este orden en el que serán salvados.
- La pelota puede servir como escudo protector. Si bien, una pelota rechazada por el escudo protector puede eliminarte si te golpea con posterioridad, golpea a un compañero o contrario y después, toca suelo, pared o techo.
- Se salvará a un compañero cuando se coja una pelota al vuelo (“aire”).
- Si pisas la línea o cuerda que divide los dos campos, estás eliminado.
- Se pueden robar balones del campo contrario siempre que no toquemos el campo contrario con ninguna parte del cuerpo.
- Habrá dos árbitros por partido, uno por cada equipo, y deben velar por que se cumpla el reglamento.
- Es obligatorio divertirse y por tanto felicitar al equipo contrario tanto si nos ha ganado, como si ha perdido, por el esfuerzo realizado en ambos casos.

4. Desempate:

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: La **puntuación particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: La **puntuación general** (la diferencia de puntos obtenidos y recibidos en todos los encuentros del campeonato).

D. KICKBOL

El kickbol se define como un juego colectivo de bate y campo disputado por dos equipos en un espacio claramente definido, cuya finalidad es realizar el mayor número de carreras posibles. *Se juega con un balón de fútbol que se golpea con el pie.*

1. Composición de los equipos:

Los equipos serán mixtos y estarán formados por **un mínimo de 8** y un máximo de **10 jugadores**, participando un máximo de **8 jugadores en campo**. Habrá un número mínimo de **3 chicas en juego**.

2. Tiempo de juego:

La duración de los partidos será de **dos tiempos de 10 minutos a reloj corrido**, con 5 minutos de descanso (siempre en función de los partidos a celebrar).

3. Normas de juego



Castilla-La Mancha

Somos 3-18
deporte



DIPUTACION PROVINCIAL DE CUENCA

Las bases estarán colocadas entre 20 y 25 m de distancia entre ellas, dependiendo de las posibilidades del campo de juego. La distancia será la misma para todos los encuentros.

Cada equipo alternará las funciones de ataque y defensa en uno y otro tiempo de juego.

Si un equipo es eliminado antes de los diez minutos de juego, se cambian los roles y el equipo atacante podrá seguir puntuando hasta finalizar el tiempo previsto.

La acción de juego se iniciará cuando el lanzador se pare frente al pateador y lance la pelota rodando hacia él.

El pateador debe golpear la pelota con un solo pie o pierna desde la zona de pateo.

Un jugador atacante será eliminado, y por tanto no podrá continuar su avance a través de las bases, cuando el balón sea devuelto a la zona de lanzamiento y no se haya llegado a cualquiera de las 4 bases del campo.

4. Sistema de puntuación:

El equipo atacante anotará carrera (punto) cuando logre volver al lugar de pateo tras recorrer las 4 bases sin ser eliminado.

5. Desempate:

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: **el resultado particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: **el resultado general** (la diferencia de carreras obtenidas y recibidas en todos los encuentros del campeonato).

E. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

1. Composición de los equipos:

Los equipos estarán formados por **un mínimo de 4** y un máximo de **8 participantes**, de forma que en **cada juego jugarán en paridad** en función de las características de cada uno de los juegos.

2. Sistema de competición:

Esta actividad consta de tres pruebas que se describen a continuación:

- **La billa:** Es un **juego de lanzamiento y precisión**. Se realiza con **tres mazas**, sobre **dos filas de tres bolos**, separados estos, entre sí, por el tamaño del borde longitudinal de la maza.

Se jugará a un número de **8 entradas por equipo**, debiendo realizar **cada entrada un jugador/a distinto/a** del equipo.

Los bolos estarán colocados a una distancia de **13 metros**.

Se considera billa, si queda **en pie un sólo bolo** de los seis existentes en cualquier posición, anotándose en este caso **un punto** el equipo. Si un jugador consigue billa, **continuará con el juego y con la misma entrada**, hasta que deje de conseguir puntuar.

Se conseguirán tantos **puntos como billas** haya obtenido el equipo.

- **El tângano, caliche o chito**: Es un juego táctico de puntería y técnica. Consiste en “lanzar” unos tejos sobre un objeto cilíndrico colocado de pie en el suelo con tres monedas encima, para derribarlo y, conseguir que las monedas que tiene encima queden, más cerca del tejo que del cilindro.

Se jugará a un número de **8 entradas por equipo**, participando **en cada entrada dos miembros diferentes del equipo (un chico y una chica)**.

Cada pareja dispondrá de **4 tejos**, 2 por cada jugador/a, para cada entrada en el juego.

El caliche estará colocado a una distancia de **13 metros**.

La **puntuación** en una entrada podrá ser la siguiente:

- No hay acierto. 0 puntos.
- Tângano derribado: 1 punto de impacto indirecto o 3 si se derriba de impacto directo.
- Monedas ganadas: 1 punto por cada moneda que se encuentre más cercana al tejo que al caliche.

Los tejos no podrán ser movidos del suelo mientras no acabe la entrada.

- **La calva**: Juego de lanzamiento de precisión. La base de su práctica está en atinar a un objeto colocado en el suelo (palo, madero, piedra, ladrillo, etc.) con una piedra, canto rodado u otro objeto de cierto peso.

Se jugará a un número de **8 entradas por equipo**, participando **en cada entrada cuatro miembros diferentes del equipo (dos chicos y dos chicas)**.

La calva estará colocada a una distancia de **13 metros**.

Se considera calva, el **impacto directo del marro o canto sobre la calva**, sin previo bote.

Se conseguirán tantos **puntos como calvas** haya obtenido el equipo.

3. *Sistemas de puntuación:*

La puntuación final de cada equipo en esta modalidad se obtiene de sumar las puntuaciones conseguidas en cada uno de los juegos.

4. *Desempate:*

Al final de los tres juegos, y en caso de empate entre uno o más equipos, éstos realizarían **una entrada más**, previo **sorteo a uno de los tres juegos**.



3º Y 4º DE ESO

A. FLOORBALL

El floorball se define como un juego colectivo de invasión disputado por dos equipos mixtos de 6 jugadores cada uno, quienes hacen uso de un stick o bastón y cuya finalidad es introducir la bola en la portería contraria.

1. Composición de los equipos:

Los equipos serán mixtos y estarán formados por un **mínimo de 6** y un **máximo de 9 jugadores. En juego habrá 3 participantes** de cada sexo.

2. Tiempo de juego:

La duración de los partidos será de **dos tiempos de 10 minutos a reloj corrido**, con 5 minutos de descanso (siempre en función de los partidos a celebrar).

3. Normas de juego

El inicio de juego y tras la consecución de gol, se realizará mediante la disputa de la bola por parte de un jugador de cada equipo (fase-off).

Los sticks serán mantenidos siempre con ambas manos por encima de la línea de la empuñadura, pudiendo tocar la bola con ambas partes de la pala del stick.

La bola será jugada exclusivamente con el stick, a excepción del portero que podrá tocarla con cualquier parte de su cuerpo dentro de su área de portería. Un jugador/a de campo no podrá tocar la bola con ninguna parte del cuerpo.

4. Desempate:

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: La **puntuación particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: La **puntuación general** (la diferencia de puntos obtenidos y recibidos en todos los encuentros del campeonato).

B. GOUBAK

El goubak se define como un juego colectivo de invasión disputado por dos equipos mixtos de 5 jugadores cada uno cuya finalidad es hacer pasar limpiamente el balón por la portería central para que, al otro lado, un compañero/a del equipo lo recepcione antes de que toque el suelo o sea interceptado por el rival.

1. Composición de los equipos:

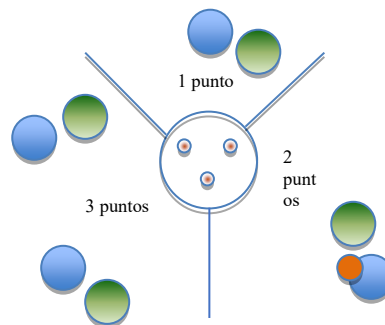
Los equipos serán mixtos y estarán formados por un **mínimo de 5** y un **máximo de 8 jugadores, habiendo al menos en el terreno de juego 2 participantes** de uno de los sexos.

2. Tiempo de juego:

La duración de los partidos será de **dos tiempos de 10 minutos a reloj corrido**, con 5 minutos de descanso (siempre en función de los partidos a celebrar).

3. Espacio de juego:

Alrededor de una portería central compuesta por tres postes situados en los vértices de un triángulo equilátero, existe un espacio compartido por dos equipos en el que se ubican tres áreas diferenciadas (cada una de ellas de un valor o puntuación diferente).



4. Objetivo de juego:

Puntuación:

Un equipo sumará una puntuación de 1, 2 ó 3 puntos (en función del área de recepción), si un compañero pasa con las manos el balón limpiamente por la portería central y es atrapado por otro compañero antes de que caiga al suelo o sea interceptado por un contrario.

Un equipo restará una puntuación (1, 2 ó 3 puntos – en función del área de recepción) al equipo contrario, si el balón (en igual condición que el caso anterior) ha sido lanzado con los pies.

5. Normas de juego:

Sobre los jugadores:

- El jugador con balón solo podrá moverse dentro del área en el que haya atrapado el balón.
- El jugador sin balón podrá moverse libremente por cualquier área de juego.
- El área de portería no podrá ser invadida por ningún jugador.

Sobre el pase:

- Pasador y receptor han de estar situados en diferentes áreas de juego en el momento de la recepción.
- No existe la posibilidad de chicle (pasar a quien nos ha pasado).

6. Desempate:

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: La **puntuación particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: La **puntuación general** (la diferencia de puntos obtenidos y recibidos en todos los encuentros del campeonato).



4. Desempate:

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: La **puntuación particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: La **puntuación general** (la diferencia de puntos obtenidos y recibidos en todos los encuentros del campeonato).

D. SPIKEBALL O ROUNDNET

El spikeball o roundnet se define como un juego colectivo de invasión disputado por dos equipos que comparten un espacio común en el que se sitúa una red central y cuya finalidad es golpear la pelota en la red con el fin de que el equipo contrario no pueda devolverla.

1. Composición de los equipos:

Los equipos serán mixtos y estarán formados por un **mínimo de 2** y un **máximo de 4 jugadores**. En juego habrá **2 participantes, obligatoriamente** dos de cada sexo.

2. Tiempo de juego:

La duración de los partidos será de **dos tiempos de 10 minutos a reloj corrido**, con 5 minutos de descanso (siempre en función de los partidos a celebrar).

3. Normas de juego

Los partidos se jugarán con **una pelota** de 30 centímetros de diámetro que podrá ser jugada con cualquier parte del cuerpo (a un solo toque o golpeo), debiendo enviarse a la red con un máximo de 3 golpes consecutivos por parte de un mismo equipo.

Al inicio del juego o saque los componentes de ambos equipos se alinearán frente a frente a una distancia de 1,80 metros de la red. El receptor podrá situarse donde desee. Realizado el saque, los jugadores/as pueden situarse en cualquier parte del campo (juego 360° de la red).

El saque se realizará con la palma de la mano en golpeo directo a la red. El jugador/a tendrá dos opciones de servicio. Se realizará el primer servicio por sorteo, siendo el resto a favor de equipo que haya ganado el punto anterior.

Un equipo obtiene un punto cuando el contrario no consigue devolver la pelota a la red o esta golpea el marco de la red o la pelota vuelve a caer sobre la red o su marco.

4. Desempate:

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: La **puntuación particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: La **puntuación general** (la diferencia de puntos obtenidos y recibidos en todos los encuentros del campeonato).



E. SOFTBOL

El softbol se define como un juego de bate y campo disputado por dos equipos que participan en acciones temporales diferenciadas de ataque (bateo y carrera) y defensa (campo) y cuya finalidad es realizar el mayor número de carreras durante los momentos de ataque o bateo.

1. Composición de los equipos:

Los equipos serán mixtos y estarán formados por un **mínimo de 8** y un **máximo de 10 jugadores. En juego habrá 8 participantes, obligatoriamente** de ambos sexos.

A lo largo del partido, los equipos se irán alternando en las acciones de defensa o ataque. Durante la acción defensiva, seis de los integrantes del equipo estarán repartidos por el campo. Los dos restantes, se ubicarán en posiciones especiales dentro del grupo, realizando las funciones de lanzador o *pitcher* (encargado de lanzar la bola al bateador), y el receptor o *cácher* (colocado detrás del bateador para recogerla en caso de fallo).

2. Tiempo de juego:

La duración de los partidos será de **dos tiempos de 10 minutos a reloj corrido**, con 5 minutos de descanso (siempre en función de los partidos a celebrar).

3. Normas de juego

La disposición inicial de los equipos en las acciones de ataque y defensa se realizará por sorteo. La acción ofensiva del segundo tiempo de juego, la realizará el equipo contrario a quien la realizó el primer tiempo.

El equipo atacante golpeará la bola tras el lanzamiento (facilitado) del *cácher*. Tras su golpeo, el bateador deberá completar el recorrido entre las bases del campo hasta llegar al *home* o punto de golpeo, consiguiendo así un punto para su equipo. Durante su carrera, los corredores entre bases podrán ser eliminados si el equipo defensor:

- Toca a un corredor con la bola antes de llegar a alguna base del campo.
- Posa la bola sobre la base antes de que el corredor llegue a la misma.
- Consigue que el bateador realice tres *strikes*: golpear mal la bola, no darle, o lanzarla fuera de las zonas laterales delimitadas.

Las acciones ofensivas y defensivas de ambos equipos serán alternadas cuando:

- El equipo defensor consigue recepcionar la bola en el aire.
- Todos los jugadores atacantes hayan sido eliminados.
- Al final del primer tiempo de juego e inicio del segundo.

4. Desempate:

En caso de empate en la clasificación final se tendrá en cuenta:

- Primero: La **puntuación particular** (la puntuación que les corresponda a tenor del resultado obtenido entre ellos, como si los demás no hubieran participado).
- Segundo: La **puntuación general** (la diferencia de puntos obtenidos y recibidos en todos los encuentros del campeonato).

F. GRAN PRIX DEL ATLETISMO (mixto. Común a ambos ciclos)

El gran prix del atletismo se define como un conjunto de pruebas atléticas modificadas (correr, saltar y lanzar) disputado por varios equipos en espacio claramente definidos y cuya finalidad es sumar la mayor distancia posible en saltos y lanzamientos y conseguir el menor tiempo en la realización del recorrido propuesto en la prueba de carreras.

1. Composición de los equipos:

Los equipos serán mixtos y estarán formados por un **mínimo de 4 jugadores y un máximo de 6 jugadores**, de forma que en **cada prueba tienen que participar 4, dos chicos y dos chicas**.

2. Sistema de juego:

Esta actividad consta de tres pruebas que se describen a continuación:

- **Triple salto horizontal desde parado:** los 4 componentes del equipo (dos chicos y dos chicas) tienen que realizar un triple salto horizontal desde parado de forma que el lugar de caída del primero será el lugar de batida del segundo y así sucesivamente, hasta completar las cuatro participaciones. La medición global dará el resultado final.

Reglas: Tras la línea de batida, desde parado en el inicio del primer salto y con opción libre en el apoyo de los pies, se iniciará el primero de los saltos, alternando los apoyos en sucesivos saltos. La distancia del salto será marcada desde la línea de batida al lugar de caída más cercano a ésta. Sólo se dará una única oportunidad a cada uno de los saltadores/as.

- **Lanzamiento de balón medicinal de rodillas:** igual que en la prueba anterior, los 4 participantes (dos chicos y dos chicas) deberán realizar 4 lanzamientos sucesivos de balón medicinal de espaldas a la zona de lanzamiento y con ambas rodillas en contacto con el suelo. La suma de los cuatro lanzamientos será el resultado.

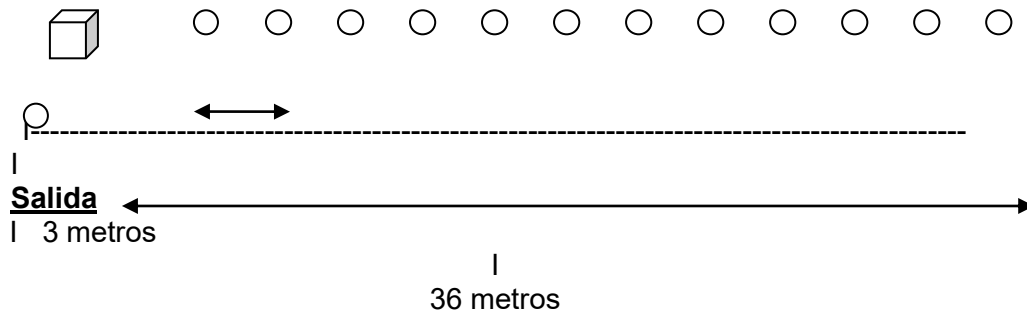
1º y 2º curso: 2kg.

3º y 4º curso: 3kg.

Reglas: El lanzador/a se colocará tras la línea de lanzamiento, a espaldas de la zona de lanzamiento y con ambas rodillas en contacto con el suelo. El balón será impulsado con ambas manos de forma simétrica y simultánea por encima de la cabeza. Durante la fase de lanzamiento o después de la misma, ninguna parte del cuerpo podrá tocar el suelo por delante de la línea de lanzamiento. El lanzamiento se medirá desde el centro de la línea de demarcación hasta el punto de caída del balón. Sólo se dará una única oportunidad a cada uno de los lanzadores/as.



- **Relevos 4 x 3:** equipos de cuatro y 12 conos a recoger, situadas a 3 metros de separación entre ellos y a tres de salida, lugar donde se encontrará la caja para depositarlos.



Cada participante tiene que realizar tres desplazamientos de ida y vuelta recogiendo un cono en cada uno de ellos; los dos primeros los tiene que depositar en la caja, el tercero lo entregará al siguiente compañero que lo dejará en la caja e iniciará su carrera para coger tres conos más con las mismas premisas. Así sucesivamente hasta completar los cuatro relevistas.

Reglas:

- El orden de recogida de los testigos debe ser siempre consecutivo pudiendo empezar por el principio (1, 2, 3,...) o por el final (12, 11, 10,..)
- El orden de salida por sexos debe ser alterno.

4. Desempate:

Si existe empate entre dos o más equipos, en una prueba o al final de todas ellas, cada equipo empatado obtendrá los mismos puntos correspondientes a la mejor clasificación posible. La puntuación de los siguientes clasificados tendrá en cuenta el número de equipos empatados que poseen mejor clasificación. Por ejemplo, si tres equipos consiguen la mayor puntuación conseguirán 10 puntos cada uno, siendo el siguiente, cuarto clasificado y consiguiendo 5 puntos, y así sucesivamente.