



REGLAMENTO TÉCNICO 2016



PÁGINAS

CAPÍTULO 1.- PRELIMINAR	3
CAPÍTULO 2.- NIVELES DE PARTICIPACIÓN	3-5
CAPÍTULO 3.- MARCAS, DIVISIONES Y RANKING	5, 6
CAPÍTULO 4.- CATEGORÍAS	6
CAPÍTULO 5.- DERECHOS Y CRITERIOS DE PARTICIPACIÓN	7-10
CAPÍTULO 6.- MODALIDADES DEPORTIVAS	10, 11
CAPÍTULO 7.- ACTIVIDADES Y COMPETICIONES	11-13
CAPÍTULO 8.- USO DE PREMIOS	13
CAPÍTULO 9.- PARTICIPACIÓN	14
CAPÍTULO 10.- PREINSCRIPCIONES E INSCRIPCIONES	15
CAPÍTULO 11.- CUOTAS	16, 17
CAPÍTULO 12.- HOMOLOGACIÓN DE CAMPEONATOS	17
CAPÍTULO 13.- DESCALIFICACIONES Y RECLAMACIONES	18
CAPÍTULO 14.- COLABORACIONES DE LOS CLUBES	18, 19
CAPÍTULO 15.- MATERIAL DEPORTIVO E INDUMENTARIA	19
CAPÍTULO 16.- CEREMONIAS	19,20
CAPÍTULO 17.- SEGURIDAD EN COMPETICIONES	20
DISPOSICIÓN FINAL	20
ANEXO	21, 22



CAPÍTULO 1. PRELIMINAR

La Federación de Deportes para Personas con discapacidad intelectual de Castilla La Mancha (en adelante FECAM) planifica sus temporadas en consecuencia con las competencias concedidas por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, a través de la Dirección General de Deportes.

A tal fin, se dicta la presente **NORMATIVA GENERAL PARA COMPETICIONES** organizadas por FECAM, excepto en lo que expresamente se señale en sus Normas Específicas o, en caso de faltar éstas, en lo dictado por la Federación Española de la modalidad deportiva correspondiente.

Así mismo se podrán modificar y establecer otras normativas en aquellas Competiciones Nacionales e Internacionales organizadas tanto por la Federación Española de Deportes para Personas con discapacidad intelectual (FEDDI), como por la Federación Internacional de Deportes para Personas con discapacidad intelectual (INAS-FID) y el Comité Paralímpico Internacional (a través del Comité Paralímpico Español) de acuerdo a su reglamentación específica.

Se faculta a la Junta Directiva de FECAM para interpretar y coordinar la presente Normativa en interés de la práctica deportiva en Personas con discapacidad intelectual y de las propias Competiciones en Territorio Autónomo.

CAPÍTULO 2. NIVELES DE PARTICIPACIÓN

El objetivo de FECAM es ofrecer la posibilidad de competir a todos los deportistas con discapacidad intelectual, independientemente del tipo y grado de discapacidad. Por este motivo se establecen varios Niveles de Participación dirigidos a todos los deportistas, realizados en función de las posibilidades de competición que puedan presentarse.

Los niveles dependen de las capacidades físicas, psicológicas y sensoriales de los deportistas y no de su nivel deportivo en un determinado momento.

FECAM clasifica los deportes en los siguientes niveles de participación:

NIVEL G1

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices les permiten participar en el deporte sin modificación del reglamento correspondiente.

Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento de la Federación Española del deporte en cada caso. Además, deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente del deporte.

Se podrán establecer divisiones dentro de este nivel en los deportes de baloncesto y fútbol sala si fuera necesario por el número de inscripciones. Estas divisiones se realizarán en función del ranking del año anterior.



Todos los campeonatos se desarrollarán basándose en el Reglamento de la Federación Española de cada deporte, siempre que no sea contradictorio con la Normativa aplicada por la Federación Nacional e Internacional (INAS) o las normas del Comité Paralímpico Español.

La dirección técnica de FECAM se reserva el derecho de adecuar el Reglamento a las necesidades de organización, recogiendo dichas modificaciones en el Reglamento Específico y en las convocatorias de cada Competición.

NIVEL G2

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan una adaptación del reglamento del deporte correspondiente.

Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus condiciones.

Se podrán establecer divisiones dentro de este nivel en los deportes de baloncesto y fútbol sala si fuera necesario por el número de inscripciones. Estas divisiones se realizarán en función del ranking del año anterior.

Todos los campeonatos se basarán en el Reglamento de la Federación Española del deporte correspondiente, realizándose las adaptaciones necesarias en beneficio de los deportistas.

La dirección técnica de FECAM se reserva el derecho de establecer las normas de participación en este nivel, pudiendo ser sancionados, con descalificación, aquellos deportistas que se estime estén fuera de nivel.

NIVEL G3

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan realizar pruebas adaptadas del deporte correspondiente.

Los participantes deberán conocer y respetar las pruebas. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus posibilidades.

La dirección técnica de FECAM se reserva el derecho de establecer las normas de participación en este nivel, pudiendo ser sancionados, con descalificación, aquellos deportistas que se considere estén fuera de nivel.

Características de los deportistas de estos niveles:

- Necesita ayuda verbal de monitor o voluntario.
- Movimiento escaso y poca fuerza funcional en todas las extremidades.
- Dificultad significativa para comprender y llevar a cabo consignas verbales.



Dirigido a deportistas de G3 que además dependen de ayudas técnicas para su movilidad (silla de ruedas).

CAPÍTULO 3. MARCAS, DIVISIONES Y RANKING

FECAM establece varios NIVELES DE PARTICIPACIÓN que permiten competir en igualdad de condiciones a todos los deportistas con discapacidad intelectual, independientemente de su discapacidad, edad y/o sexo.

Para determinar en qué nivel debe competir cada deportista:

EN DEPORTES INDIVIDUALES se establecerán marcas máximas en función de las cuales se determinará en qué nivel se ha de inscribir a cada deportista. La decisión de inscribir a un deportista dentro de su nivel correspondiente es responsabilidad de su entrenador.

 **MARCAS MÁXIMAS:** FECAM establecerá las marcas máximas en los niveles G2 y G3 en función de los resultados obtenidos por los deportistas en los Campeonatos celebrados anteriormente.

- En la inscripción de cada Campeonato los deportistas deberán acreditar sus marcas si así les es requerido, obtenidas en entrenamientos o competiciones oficiales.
- Las marcas máximas establecidas se encuentran en las normativas específicas de cada deporte.
- Para evitar que dentro de un mismo Campeonato y según las pruebas un deportista pueda estar inscrito en varios niveles, se deberá inscribir al deportista siempre en el nivel correspondiente a la prueba en la que tenga mejor marca.
- Se descalificará a un deportista de su prueba cuando obtenga una marca mejor a la acreditada, siempre y cuando esta marca haya servido para clasificarlo en un nivel inferior al que le corresponde en función de la marca obtenida.
- Segundo de Mejora: excepcionalmente se podrá mejorar en un segundo la marca máxima si la prueba que se disputa es una final.

 Existe una lista con los Récords Regionales, se puede batir un Récord en cada campeonato de FEDDI o de FECAM, que sea homologado y que cuente con la presencia de jueces de la Federación Regional del deporte correspondiente.

EN DEPORTES DE EQUIPO:

 En FECAM confiamos en los entrenadores y entendemos que son ellos los responsables de adjudicar el nivel de cada uno de sus deportistas en los deportes de equipo. Por ello, la inscripción en el nivel de competición debe estar decidida con la suficiente responsabilidad como para entender que puede estar perjudicando a otros deportistas que verdaderamente pertenecen y están compitiendo en su nivel.

 En caso de que hubiese suficientes equipos inscritos en un Campeonato se acepta la posibilidad de establecer divisiones, pero siempre dentro del nivel correspondiente.



-  FECAM podrá modificar las divisiones, si fuese necesario, en función de los equipos inscritos en cada campeonato.

CONSIDERACIÓN IMPORTANTE

FECAM entiende que la participación de deportistas en un Campeonato Regional con carácter oficial (en cualquiera de los niveles), requiere el entrenamiento suficiente y la preparación adecuada para beneficio del deportista, del equipo y de la propia Federación, ayudando a mejorar la imagen de la Persona con discapacidad intelectual en la sociedad.

CAPÍTULO 4. CATEGORÍAS

Se establecen las siguientes categorías atendiendo a los estos criterios:

EDAD: Existen dos tipos de competiciones:

- De categoría UNICA: Desde los 18 años sin límite superior de edad.
- Por categorías de edades:
 - Categoría INFANTIL (de 6 a 11 años)
 - Categoría JUVENIL (de 12 a 17 años)
 - Categoría ABSOLUTA (de 18 a 39 años)
 - Categoría SENIOR (de 40 años en adelante)

SEXO: Se establecen tres categorías:

- Categoría masculina.
- Categoría femenina.
- Categoría mixta: Se permitirá esta categoría mixta en los niveles G2, G3 Y G4, siempre y cuando sea necesario (poca participación, mismo nivel,...)
- En el nivel G1 no se podrá participar en categoría mixta, salvo que se especifique otra cosa en la normativa específica del deporte.

CONSIDERACIONES IMPORTANTES:

- 1.- Los deportistas solo podrán participar en el nivel, categoría y pruebas donde se hubieran inscrito con antelación.
- 2.- Si por cuestiones organizativas no se realizara la prueba en la categoría de edad en la que el deportista se ha inscrito, éste pasará a realizar la misma prueba en la categoría de edad superior. Si no existiera esa misma prueba, se dará opción al club al que pertenezca el deportista para que lo inscriba en otra prueba diferente.
- 3.- Se pueden hacer cambios de categoría por edad, pero en ningún caso cambios de categoría por nivel, ni de categoría por sexo.



CAPÍTULO 5. DERECHOS Y CRITERIOS DE PARTICIPACIÓN

1.- FEDERACIONES AUTONÓMICAS: (Normas FEDDI)

- a) Tendrán derecho a participar en Competiciones de FEDDI aquellas Comunidades Autónomas que tengan legalmente constituida la Federación Autónoma de Deportes para Personas con discapacidad intelectual, según recoja la normativa deportiva de cada Comunidad Autónoma y entreguen a FEDDI sus proyectos y memorias de actividades.
- b) Las Federaciones Deportivas participarán como Selecciones Autonómicas en aquellos Campeonatos de España por Comunidades que con este carácter se convoquen, siendo responsabilidad directa suya la participación de los deportistas, entrenadores y delegados.
- c) Todos los participantes deberán tener tramitada la licencia deportiva correspondiente.
- d) Las Federaciones Deportivas Autonómicas conceden el derecho de participación de los deportistas, entrenadores y clubes deportivos a los Campeonatos de España de Clubes e Individuales que con ese carácter se convoquen, siendo responsabilidad de cada federación territorial la inscripción en la competición de los mismos.

2.- COMPETICIONES NACIONALES:

- a) Sólo podrán participar en los Campeonatos de España aquellos clubes que hayan participado previamente en el Campeonato Regional del mismo deporte desarrollado esa misma temporada, excepto los clubes que no lo hayan podido hacer y lo demuestren ante la Junta Directiva de FECAM, mediante causa justificada.
- b) Si el deporte en cuestión no está dentro del calendario de competición de FECAM, se concederá a todos los clubes solicitantes el permiso de participación en la competición de FEDDI.
- c) Si por cuestiones de calendario, el Campeonato Regional fuese posterior al Nacional, se tendrá en cuenta la participación en el Campeonato Regional de la temporada anterior.
- d) FEDDI permite participar a los deportistas en categoría Infantil (de 10 a 13 años) y en categoría Junior (de 14 a 17 años) en los deportes de atletismo y natación.
- e) FEDDI permite participar a los deportistas en categoría junior (de 8 a 15 años) en GIMNASIA RITMICA.
- f) FEDDI tiene una categoría en Natación (S15, SB15 y SM15) y Atletismo (T21 para pruebas de pista y F21 para concursos) donde se clasificarán series exclusivas en función de la Discapacidad Síndrome de Down.
- g) Los deportistas que compitan en FEDDI solo podrán hacerlo en 2 modalidades deportivas diferentes. Se permite una tercera en el campeonato de selecciones autonómicas. Quedan excluidas de esta norma las semanas de formación.

3.- COMPETICIONES AUTONÓMICAS:

➤ Clubes Deportivos:

- a) Tendrán derecho a participar en Competiciones oficiales aquellos Clubes Deportivos legalmente constituidos de acuerdo a la Ley del Deporte de Castilla-La Mancha y que tramiten su preinscripción e inscripción en FECAM en el plazo y forma establecidas en cada una de las convocatorias.
- b) Para aquellos campeonatos en los que exista una demanda de plazas superior a las existentes, FECAM tiene establecidos unos criterios de adjudicación de plazas creados por su comité deportivo y aprobados por la Junta Directiva de esta Federación. Dichos criterios pueden ser solicitados por los clubes interesados en cualquier momento.



➤ *Deportistas:*

- a) Se permite la participación en competiciones oficiales organizadas por FECAM, FEDDI y SOE a aquellas personas que acrediten, mediante Certificado Oficial de Minusvalía, expedido por los organismos competentes, poseer una discapacidad intelectual igual o superior al 33%, de acuerdo a la Normativa Española, y que tramiten su licencia e inscripción con FECAM en el plazo y forma establecidos.
- b) La validez de las licencias será anual, desde el 1 de enero hasta el 31 de diciembre.
- c) La tramitación de la licencia deportiva tendrá carácter Nacional.
- d) Los deportistas con licencia deportiva podrán participar en todas las Competiciones Autonómicas organizadas por esta Federación, así como en aquellas competiciones nacionales que según las normas FEDDI o SOE se establezcan.
- e) No existirá limitación de participación de deportistas por club en los Campeonatos FECAM, excepto en aquellos en los que por sus circunstancias se establezca un límite en el número de plazas.
- f) La ratio de deportistas y entrenadores/delegados será de 4/1 por norma general. Sin embargo, dependiendo del deporte y de las necesidades de los deportistas, se podrá aplicar una ratio diferente, llegando incluso a aplicarse una ratio de 1/1 si es necesario.

➤ *Entrenadores y Delegados:*

- a) Los Clubes, en su inscripción anual, deberán federar obligatoriamente, como mínimo, a un delegado, que será el representante del Club durante las competiciones.
- b) ENTRENADORES: Se tramitará licencia de entrenador a aquellas personas que acrediten su formación deportiva, mediante copia del título deportivo en alguno de los deportes desarrollados en FECAM expedido por entidades reconocidas oficialmente. Así, se permite la participación en Competiciones Oficiales organizadas por FECAM a los entrenadores que tengan la Licencia Deportiva de la Temporada correspondiente en vigor.
- c) Los ENTRENADORES, si la organización y la reglamentación del Campeonato se lo permiten, podrán estar a pie de pista (zona de banquillos, espacios destinados para entrenadores,...) para la dirección de sus equipos y deportistas.
- d) DELEGADOS: Serán las personas designadas por el responsable del Club para representar a éste durante una Competición Oficial organizada por FECAM. Deberá acreditarse como tal y será el encargado de mantener el contacto con la organización (reuniones de delegados, reclamaciones, solicitud de información,...). Deberá haber tramitado la Licencia Deportiva para la temporada en vigor.
- e) Solo estará permitida la presencia de un DELEGADO a pie de pista (zona de banquillos, espacios destinados al calentamiento,...) en los deportes colectivos. Estará prohibida la presencia de cualquier DELEGADO en las zonas habilitadas para entrenadores en deportes individuales, excepto en casos que, por las características de sus deportistas, así se requiera o cuando en la normativa específica se les permita.
- f) Se establece la siguiente ratio de deportistas y entrenadores/delegados para los eventos organizados por FECAM:
 - RATIO 4:1 A partir de los 15 años cumplidos, 4 deportistas por cada entrenador/delegado.
 - RATIO: 1:1 Menores de 15 años y /o deportistas con dependencia de ayudas técnicas o con necesidad de mayores apoyos, 1 deportista y 1 entrenador/delegado.



NOTA: Los Clubes Deportivos, deportistas, entrenadores y delegados deberán estar al corriente de las obligaciones administrativas, económicas y deportivas establecidas por FECAM para poder participar en las diferentes actividades que se convoquen.

4.- CAMPEONATOS DE SELECCIONES AUTONÓMICAS:

- a) FECAM designará los Seleccionadores Regionales de cada deporte, preferiblemente de entre los entrenadores de los diferentes clubes deportivos inscritos en FECAM.
- b) FECAM podrá cambiar a dichos Seleccionadores Regionales cuantas veces quiera y por los motivos que considere oportunos, ya sean deportivos o no.
- c) Los Seleccionadores Regionales, junto con la Dirección Técnica de la Federación, serán los encargados de seleccionar a los deportistas para cada deporte, obedeciendo principalmente a las marcas obtenidas en Campeonatos anteriores y a su calidad deportiva.
- d) Sólo podrán formar parte de la Selección Regional de los diferentes deportes aquellos deportistas que hayan participado en el Campeonato Regional del deporte en cuestión.
- e) En el caso de que no se haya disputado aun el Campeonato Regional de ese deporte, podrá ser seleccionado cualquier deportista con licencia en vigor.
- f) En el caso de que el deportista no haya participado en el Campeonato Regional del mismo deporte por una causa justificada, éste deberá demostrarla antes de ser seleccionado.
- g) FECAM establece un decálogo de buena conducta durante las concentraciones de las Selecciones Regionales, tanto para deportistas como para seleccionadores. *Anexo I.
- h) FECAM podrá sancionar a un deportista o entrenador con su no presencia en la Selección Regional, por el tiempo que estime oportuno, si con anterioridad ha incumplido demostradamente el decálogo de buena conducta.
- i) Queda a criterio de FECAM la ocupación de las plazas que superen el número de seleccionadores y la designación de las personas destinadas a cubrir las bajas de estos en caso de no poder participar en el Campeonato (por un motivo justificado).
- j) FECAM se puede reservar un número ilimitado de plazas de acompañantes para el personal de organización y dirección de la Federación.
- k) FECAM podrá celebrar concentraciones y entrenamientos Deportivos con las selecciones regionales colectivas (deportes de equipo) si así lo permiten los condicionantes deportivos y económicos.

5.- CAMPEONATOS SPECIAL OLYMPICS:

- a) FECAM enviará a todos los clubes inscritos en la Federación toda la información que le llegue referente a los Campeonatos y Encuentros que organice Special Olympics España.
- b) Las condiciones de participación en estos Campeonatos serán las que vengán reflejadas en las convocatorias de los mismos.
- c) No obstante, y si hubiera mayor número de solicitudes que número de plazas ofertadas, los criterios a seguir para su concesión serán los aprobados por la Junta Directiva de FECAM.
- d) En los Campeonatos Internacionales será obligatorio que los entrenadores que soliciten plaza hayan realizado el Curso de Técnico Deportivo, ofertado por SOE, del deporte específico.



6.- CAMPEONATOS INTERNACIONALES FEDDI:

- a) La participación en actividades deportivas Internacionales supone cumplir con la normativa de FECAM y FEDDI para la temporada en cuestión, en lo referente a Derechos de participación de deportistas, entrenadores, delegados, clubes y Federaciones Deportivas.
- b) Los comités técnicos de cada deporte serán los responsables finales de elegir a los deportistas que compongan la selección española atendiendo a criterios objetivos. A modo orientativo, algunas de las condiciones a cumplir para participar en Competiciones Internacionales serán:
 1. Tener licencia deportiva en vigor.
 2. Estar entre los tres mejores del Ranking Nacional de la temporada y tener la marca mínima internacional que marque FEDDI.
 3. Haber participado en el Campeonato Regional y Nacional anterior a la celebración del Campeonato Internacional, salvo causa justificada expresamente.
 4. Reunir las condiciones previstas en la Normativa Específica de cada Convocatoria, en relación a las condiciones de participación Internacional.
 5. Tener la marca mínima internacional exigida en la convocatoria en cuestión, requisito indispensable.
 6. Estar al corriente de las condiciones económicas, administrativas y legales previstas en FEDDI.
- c) FEDDI podrá celebrar concentraciones y entrenamientos Deportivos con las diferentes selecciones en función de aspectos económicos y deportivos.
- d) Se autoriza a la Junta Directiva de FEDDI a resolver sobre la participación en Competiciones Internacionales una vez se confirmen la gestión de recursos, las posibilidades deportivas y los intereses Federativos.
- e) Se reservarán algunas plazas en las expediciones internacionales para deportistas incluidos en el Plan Nacional de Tecnificación Deportiva de FEDDI.

CAPÍTULO 6. MODALIDADES DEPORTIVAS

1.- Los deportes de los distintos comités y federaciones son:

COMITÉ PARALÍMPICO INTERNACIONAL	FEDERACIÓN INTERNACIONAL INASH-FID	FEDDI	FECAM
ATLETISMO	ATLETISMO	ATLETISMO	ATLETISMO
Carreras T 20	ATLETISMO P.C.	CAMPO A TRAVÉS	BALONCESTO
Salto F 20	CAMPO A TRAVÉS	BALONCESTO	FÚTBOL SALA
Lanzamientos F 20	BALONCESTO	EQUITACIÓN	FÚTBOL 7
NATACIÓN	CICLISMO	ESQUI ALPINO	FÚTBOL 7 INCLUSIVO
Pruebas: S 14	CRICKET	ESQUÍ NÓRDICO	GIMNASIA RÍTMICA
Estilos: SB 14	ESQUI ALPINO	FÚTBOL SALA	NATACIÓN
Relevos: SM 14	ESQUI NÓRDICO	GIMNASIA RÍTMICA	PETANCA
TENIS DE MESA	FÚTBOL 11	GOLF	TENIS DE MESA
Clase 11	FÚTBOL SALA	NATACIÓN	PRUEBAS MOTRICES
	JUDO	PETANCA	
	NATACIÓN	PAD	
	REMO		
	TENIS		
	TENIS DE MESA		



2.- Para que un deporte o disciplina deportiva sea reconocido como oficial, deberá ser aprobado por los órganos competentes de FECAM y reunir, como mínimo, alguna de las siguientes características:

- a) Estar promovido, como mínimo, por tres clubes inscritos en FECAM durante esa temporada.
- b) Que el deporte ayude a la normalización e inclusión de las Personas con discapacidad intelectual, de acuerdo a unas normas básicas de salud, higiene y seguridad.
- c) Que haya sido deporte exhibición dentro del calendario FECAM el año anterior.

3.- Para que un nuevo deporte o disciplina deportiva sea incluido dentro del calendario de actividades de FECAM:

- a) Un club debe proponerlo, desde la Federación se informará al resto de clubes y si se consigue un mínimo de tres equipos interesados, ese deporte se incluiría en un campeonato de los ya existentes como exhibición. Si aumenta el interés y el número de equipos ya se plantearía organizar un campeonato específico de ese deporte.

4.- Cada modalidad deportiva establece sus propias disciplinas y modalidades deportivas, estas vendrán recogidas en la **NORMATIVA ESPECÍFICA Y NORMAS TÉCNICAS** de FECAM que se recogen en cada uno de los Campeonatos Regionales.

5.- Para que se desarrolle un deporte, o prueba deportiva, debe haber una inscripción mínima de tres equipos (en deportes colectivos) o deportistas (en deportes individuales) en su mismo nivel y categoría.

6.- FECAM podrá establecer un número máximo de deportistas de un mismo Club en la misma prueba deportiva.

7.- En el nivel competición y categoría juvenil y absoluta, FECAM establecerá las mismas pruebas y reglamentos marcados por FEDDI para ese nivel.

8.- En el resto de niveles y categorías, FECAM podrá adaptar las pruebas a las características propias de los atletas de nuestra Comunidad, tomando como base las pruebas establecidas por FEDDI.

9.- En función de las condiciones de organización (duración del Campeonato, nº de deportistas inscritos, demanda deportiva,...) **UNA MODALIDAD DEPORTIVA O DISCIPLINA DEPORTIVA PUEDE SER NO CONVOCADA**, en la celebración de un Campeonato, **RESERVÁNDOSE EL DERECHO** la Junta Directiva de FECAM sobre tal decisión.

CAPÍTULO 7. ACTIVIDADES Y COMPETICIONES

1.- Las temporadas deportivas comenzarán el día 1 de enero y terminarán el 31 de diciembre de cada año.

2.- El Calendario de Competiciones marca las Competiciones para cada temporada y deberá indicar, como mínimo, el evento, posible localidad y mes en el que se celebrará.



3.- Las Competiciones y Actividades programadas podrán ser:

- a) Campeonatos Regionales.
- b) Campeonatos Regionales de Clubes.
- c) Juegos Regionales.
- d) Encuentros Deportivos.
- e) Copas Fecam.
- f) Concentraciones deportivas.
- g) Asistencia a Campeonatos de Selecciones Autonómicas.
- h) Asistencia a Campeonatos de España (individuales y de clubes).
- i) Asistencia a Campeonatos y Encuentros Inter-autonómicos SOE.
- j) Asistencia a Juegos Nacionales e Internacionales SOE.
- k) Clinic deportivos.
- l) Jornadas coordinación deportiva.
- m) Cualquier otra actividad aprobada por Junta Directiva.

1.- Campeonatos Regionales.

- a) Cada deportista representará a su club y en cada Competición se establecerán las pruebas, las series y el nº de participantes, en función de las necesidades organizativas.
- b) FECAM podrá establecer un nº máximo de deportistas por club que puedan participar en una prueba o modalidad deportiva.
- c) FECAM establecerá en la Normativa Específica del Campeonato el número máximo de pruebas en las que podrá participar cada deportista.
- d) Cada prueba establecerá el nº de series en función de las inscripciones.
- e) Una prueba o deporte sólo se podrá disputar cuando exista una inscripción mínima de 3 equipos (en deportes de equipo) o de 3 deportistas (en deportes individuales).
- f) En los Campeonatos en los que exista límite de plazas se aplicaran los criterios de adjudicación de plazas creados para tal fin.
- g) Los resultados obtenidos en los Campeonatos son oficiales y valederos para designar a los deportistas en las respectivas Selecciones Regionales y asistencia a campeonatos de España.
- h) Las series se establecerán atendiendo a los siguientes criterios:
 - Nivel.
 - Categoría.
 - Marca.
 - La no coincidencia de deportistas del mismo club.

2.- Copas Fecam:

- a) Son torneos unideportivos organizados por Clubes federados con la colaboración de FECAM.
- b) Los Clubes interesados en organizar una Copa Fecam deberán ponerse en contacto con FECAM.
- c) El nombre deberá ser “Copa FECAM-(Club organizador) deporte elegido”.
- d) Se establecerá una cuota de inscripción acorde a los gastos derivados de la comida y la organización de la Copa.

3.- Concentraciones Deportivas:

- a) FECAM podrá organizar concentraciones deportivas con el fin de seleccionar a los deportistas que representarán a Castilla-La Mancha en los Campeonatos de Selecciones Autonómicas que organiza FEDDI.



- b) Los deportistas que asistirán a las concentraciones serán los seleccionados por los seleccionadores regionales y siempre con el visto bueno de la Dirección Técnica y la Junta Directiva de FECAM.
- c) La asistencia a las concentraciones es obligatoria de cara a asistir al Cto. de Selecciones Autonómicas, solo se harán excepciones con causa justificada, sin esta, el deportista perderá el derecho a participar en futuras concentraciones.
- d) La celebración de estas concentraciones se realizará siempre que lo permitan los condicionantes deportivos y económicos.

4.- Campeonatos de Selecciones Autonómicas:

- a) FECAM atenderá a lo dispuesto en las Normas Generales de Competición y Específicas para cada Campeonato, establecidas por FEDDI en sus convocatorias.
- b) Los Clubes, entrenadores y deportistas inscritos en FECAM obedecerán a lo dispuesto por la Normativa General de Competiciones FECAM.

5.- Campeonatos de España (individuales y de clubes):

- a) FECAM informará a los Clubes inscritos en la Federación acerca de los Campeonatos organizados por FEDDI o Special Olympics.
- b) Los Clubes deberán atender a las Normativas Generales y Específicas propias marcadas por FEDDI o Special Olympics para sus competiciones.
- c) Los clubes no contactarán directamente con FEDDI o SOE, debiendo realizar cualquier consulta, trámite o sugerencia a través de FECAM.

6.- Jornadas de coordinación:

- a) FECAM podrá organizar Jornadas de Coordinación Deportiva a lo largo de la Temporada.
- b) Toda la información sobre las mismas será enviada a los Clubes inscritos en FECAM.

7.- Clinics deportivos.

- a) Toda la información sobre los mismos atenderá a lo dispuesto en la convocatoria específica de la actividad.
- b) Existirá un límite de plazas ofertadas por FECAM. En base a estas plazas FECAM establece unos criterios de selección para que el reparto se obtenga de la forma más justa y equitativa posible.
- c) También existe un límite de plazas mínimo para que se realice la actividad, si no se llegara a ese mínimo se suspendería su realización.
- d) La celebración de estos Clinics se realizará siempre que lo permitan los condicionantes deportivos y económicos.

CAPÍTULO 8. PREMIOS

En cada Competición Oficial organizada por FECAM se reconocerá a aquellos participantes (Clubos y/o deportistas) que consigan los tres primeros puestos en la Clasificación final de cada prueba.

Así mismo, todo deportista que participe en un Campeonato Oficial de FECAM será reconocido por ello.



Todo deportista deberá participar en la ceremonia de entrega de premios y recibir el premio por su esfuerzo de forma individual y pública.

En la ceremonia de clausura se hará entrega de un premio de participación a todos los clubes, siempre y cuando el ayuntamiento de la localidad lo proporcione.

Se podrán establecer Normas Específicas sobre el uso de premios y medallas en cada Competición, de acuerdo a los anteriores artículos.

FECAM hará entrega en los campeonatos de deportes colectivos, de un obsequio al jugador y al equipo que hayan demostrado durante el campeonato el respeto a las reglas, a los compañeros y adversarios, que hayan manifestado un gran espíritu deportivo y una educación en valores. Tanto la elección del club como la del deportista será realizada por el comité de designado por FECAM para tal fin.

CAPÍTULO 9. PARTICIPACIÓN

Podrán participar en Competiciones Oficiales de FECAM aquellos deportistas, entrenadores, delegados y Clubes deportivos que cumplan con las siguientes Normas:

- a) Estar en posesión de la licencia deportiva del año en curso.
- b) Presentar la Documentación recogida en cada CONVOCATORIA DEL CAMPEONATO en plazo y forma requeridos.
- c) Cumplir con las CUOTAS DE PARTICIPACIÓN.
- d) Estar al corriente con las obligaciones administrativas, económicas y deportivas, reconocidas por FECAM.

Para la participación en Competiciones de FECAM será obligatoria la tramitación de la licencia deportiva. No se permitirá la participación en campeonatos regionales o nacionales a quien no haya realizado dicha tramitación en el año en curso, **bajo ningún concepto**.

En cada uno de los campeonatos se podrá entregar una acreditación a todos los entrenadores/delegados que hayan sido inscritos. Dicha acreditación deberá llevarse visible durante el Campeonato para poder tener acceso a las zonas delimitadas. En caso de ser exigida, dicha acreditación deberá mostrarse a la organización para poder acceder a la manutención y al alojamiento en cada uno de los campeonatos.

Queda prohibida la tramitación de cualquier documentación por parte de los Clubes directamente con FEDDI o SOE, debiendo ser esta siempre a través de FECAM.

FECAM podrá establecer una proporción entre deportistas y entrenadores en aquellos campeonatos que tengan limitación de plazas. Proporción que quedará recogida en la Convocatoria Oficial del Campeonato.

FECAM no tramitará ninguna inscripción de familiares cuando se trate de reserva de hoteles, sí lo hará cuando sea en reserva de comidas sueltas. En la convocatoria de cada uno de los Campeonatos se facilitará un contacto de los hoteles con los que FECAM trabaje en cada localidad para que el trámite de reservas lo realice el club o la familia que quiera asistir.

CONSIDERACIONES IMPORTANTES: Los acompañantes durante las Competiciones deberán permanecer en zona de gradas o espacios destinados para ello, nunca podrán bajar a la zona de competición.



CAPÍTULO 10. PREINSCRIPCIONES E INSCRIPCIONES

Podrán participar en Competiciones FECAM los Clubes legalmente constituidos, los deportistas, los entrenadores y delegados, según reconoce la Ley del Deporte.

Todo tipo de documentación y trámite de información (licencias, inscripciones,...) se deben gestionar a través de FECAM, siendo su responsabilidad la tramitación a FEDDI o SOE.

Aquella documentación tramitada a FEDDI o a SOE directamente, sin conocimiento de FECAM no será atendida, perdiendo los derechos de inscripción o participación en la actividad correspondiente.

CAMPEONATOS FECAM

1. Será obligatorio para participar en las Competiciones de FECAM realizar correctamente los trámites de preinscripción e inscripción a través de la extranet, además de abonar las CUOTAS DE PARTICIPACIÓN (deportistas, entrenadores, delegados, conductores y acompañantes) durante los periodos marcados en la convocatoria. Después de éste, no se aceptará ninguna inscripción.
2. Después del período de inscripción, el club podrá realizar cambios de deportistas hasta una fecha límite marcada. Es necesario que los deportistas sustitutos pertenezcan al mismo nivel, categoría y que participen en las mismas pruebas que los sustituidos.
3. La preinscripción de un club a una actividad de FECAM compromete al mismo a participar con todas las plazas que le han sido asignadas. Se permitirá únicamente no cubrir una plaza de la que deberá avisar a FECAM antes de realizar la inscripción. En caso de no cubrir esta cuota de participación, el club deberá asumir los gastos reales de las plazas (alojamiento y manutención).
4. La inscripción de un club a una actividad de FECAM compromete al mismo a participar con todas las plazas, de no ser así, el club deberá asumir los gastos reales de las mismas (alojamiento y manutención) más el coste de la inscripción.
5. En el caso de que un club haya realizado la preinscripción a una actividad y se le pase la fecha de inscripción sucederá lo siguiente:
 - a. Si el club no tiene intención de asistir al campeonato deberá asumir los gastos reales (alojamiento y manutención) de las plazas que le han sido concedidas tras la preinscripción.
 - b. Si el club mantiene la intención de asistir al campeonato tendrá un plazo de 3 días hábiles para realizar la inscripción vía e-mail a FECAM y deberá abonar una sanción de 200€ en caso de ser la primera vez y 500€ en las siguientes ocasiones. La sanción económica deberá hacerse efectiva en los 3 días hábiles después de la fecha de inscripción.



CAPÍTULO 11. CUOTAS

1.- La Federación establece las siguientes cuotas para el año 2016:

Cuotas de Inscripción Anual:

- Clubes Deportivos
- Deportistas (licencia)
- Entrenadores/Delegados (licencias)

Cuotas de Participación en Competiciones y resto de actividades:

Deportistas/delegados/entrenadores

CUOTAS 2016:

- INSCRIPCIÓN ANUAL DE CLUB: 200 €
- LICENCIAS DEPORTISTAS: 50 € (todo el año)
- LICENCIAS ENTRENADORES Y DELEGADOS: 50 € (todo el año)
- LICENCIAS JUGADOR INCLUSIVO (Cto. Fútbol 7 Inclusivo): 25 €
- LICENCIAS ENTRENADORES Y DELEGADOS SUPER REDUCIDA: 30 € (el estudio de las licencias que serán de este tipo se realizará a final de año en base a las licencias tramitadas de deportistas de G3-G4).
- TRAMITACIÓN DE LICENCIAS DE ENTRENADORES, DELEGADOS Y DEPORTISTAS EN FEDDI: 25 €.
- CUOTA INSCRIPCIÓN CAMPEONATOS FECAM 2016:
 - SIN ALOJAMIENTO: 30 €
 - 1 NOCHE DE ALOJAMIENTO: 50 €
 - 2 NOCHES DE ALOJAMIENTO: 70 €

2.- ABONO DE LAS CUOTAS:

El abono de las cuotas de inscripción anual, licencias deportivas e inscripciones a Campeonatos para la temporada 2016 se deberá formalizar en:

CAJA:	CASTILLA LA MANCHA
IBAN:	ES28
ENTIDAD:	2105
OFICINA:	4830
DIGITO CONTROL:	90
Nº CUENTA:	3400012126

IMPORTANTE

Los clubes inscritos a las actividades de FECAM que no hagan el pago efectivo en la fecha que se comunica en cada convocatoria deberán abonar un **10%** de la cantidad total si pagan antes de la fecha de celebración de la actividad, un **25%** más en caso de pagar después de celebrada esta actividad y siempre antes de los 15 días naturales siguientes a la actividades y un **100 %** más en caso de hacerlo pasados más de 15 días naturales después de celebrada la actividad.



Será imprescindible recibir en FECAM FOTOCOPIA DEL RESGUARDO DE INGRESO de las cantidades establecidas.

El CONCEPTO del INGRESO debe dejar muy claros los siguientes aspectos:

- a) Nombre del Club que realiza el ingreso
- b) Nombre del Campeonato, tramitación de licencias o inscripción club.
- c) Nº de inscripciones.
- d) Tipo de inscripción, deportista, entrenadores, delegados.

Será obligatorio que cada club asuma la responsabilidad de realizar todos los pagos referentes a su club, así sean tanto deportistas como entrenadores y delegados y que el ingreso se haga en un único pago.

CAPÍTULO 12. HOMOLOGACIÓN DE CAMPEONATOS

1.- FECAM homologará aquellos Campeonatos y Actividades Deportivas celebrados en Castilla-La Mancha que cumplan con la Filosofía de la Federación recogida en sus Estatutos y que además obedezca a los requisitos establecidos con el objeto de promocionar el deporte para Personas con discapacidad intelectual en nuestra Comunidad Autónoma.

2.- Para que un Campeonato o Actividad deportiva sea reconocida y homologada por FECAM deberá cumplir los siguientes requisitos:

- a. Estar dirigido a todo el colectivo de Personas con discapacidad intelectual o que permita la participación de éste, sin discriminación por el tipo o grado de discapacidad.
- b. Autorizar, por parte de la Entidad Organizadora, la participación de los deportistas con licencias FECAM-FEDDI-SOE.
- c. Ser un deporte Oficial de FECAM.
- d. Celebrar la Competición en Instalaciones reconocidas por la Federación Española Deportiva correspondiente.
- e. Disputar la competición de acuerdo a las normas y reglamentos de FECAM.
- f. Tramitar la solicitud a través de FECAM.
- g. Disponer de un equipo de jueces/árbitros reconocidos por la Federación Deportiva correspondiente y con licencia en vigor.
- h. Informar de la actividad mediante:
 - Convocatoria: lugar, fecha, dirección, participantes, criterios de participación,...
 - Ficha técnica: Instalación, jueces, material,...
 - Memoria: resultados, clasificaciones, participantes,...
- i. Ser aprobado por la Junta Directiva de FECAM a propuesta de la Dirección Técnica.

3.- FECAM podrá reconocer aquellas otras actividades que sin reunir las condiciones anteriores, son de interés para las Personas con discapacidad intelectual, por entender que proporcionan indudables beneficios físicos, psíquicos y sociales y fomentan la inclusión social.



CAPÍTULO 13. DESCALIFICACIONES Y RECLAMACIONES

1.- Un participante (Club, equipo, entrenador/delegado o deportista) puede ser descalificado por incumplir la Norma establecida por FECAM, aplicándosele las sanciones establecidas en el Reglamento de Régimen Disciplinario.

2.- Para que una descalificación sea aplicada durante el trascurso de una Competición se debe producir una RECLAMACIÓN, esta debe realizarse de la siguiente forma:

- a. Tramitada por el Delegado de un Club Deportivo, inscrito en la Competición (no serán admitidas las de acompañantes o miembros de un Club no inscrito).
- b. Realizada por escrito en plazo y forma establecida en cada competición y en impreso oficial de reclamaciones (estarán a disposición de todos los clubes en cada competición).
- c. Exponer las razones que motivan la descalificación, que en general, serán:
 - Si las normas y reglamentos no se observan.
 - Si otras condiciones ponen en peligro las competiciones.
 - No se admitirán reclamaciones motivadas por decisiones arbitrales.
- d. Las reclamaciones las resolverá el Comité de Competición de cada Campeonato, que estará formado por:
 - El Responsable de la competición de FECAM.
 - EL Juez-Árbitro Principal/Responsable.
 - Un representante de los Clubes en cada uno de los niveles de Participación.
- e. RECLAMACIONES POR FUERA DE NIVEL:
 - Aquellos participantes descalificados por estar inscritos en un nivel que no le corresponde, deberán asumir las sanciones deportivas, administrativas y económicas que FECAM pueda aplicar.
 - Para que exista una reclamación por FUERA DE NIVEL:
 - Deberá producirse una RECLAMACIÓN por parte de, al menos, un club.
 - FECAM podrá actuar de oficio al observar una irregularidad evidente en el cumplimiento de los reglamentos de los diferentes deportes o cualquier otra circunstancia que afecte al desarrollo correcto de la Competición, o bien a instancia de los jueces-árbitros de competición (causa reflejada en actas de competición).
 - Será el Comité de Competición quien determine su descalificación.

CAPÍTULO 14. COLABORACIÓN DE LOS CLUBES

1. FECAM podrá proponer a los Clubes su colaboración para la celebración de uno o varios de los Campeonatos previstos dentro de su localidad.
2. Asumir estas responsabilidades supone la aceptación de las mismas y la coordinación con FECAM en la organización del Campeonato.
3. La colaboración de un Club en la organización de un Campeonato no exime a este del pago de las cuotas de inscripción de sus deportistas en el mismo.
4. La colaboración del Club en la organización del Campeonato será reconocida públicamente por FECAM, considerándole Entidad Colaboradora.
5. Las labores reconocidas dentro de la colaboración del club serán las siguientes:
 - a. Captación de voluntarios
 - b. Patrocinios con empresas privadas.



6. En caso de que en un campeonato hubiera un recorte de plazas y este afecte al club o clubes locales existirá la posibilidad de que los deportistas de estos clubes puedan participar en la competición sin opción de alojarse en los hoteles y pagando únicamente la cuota de inscripción que establezca FECAM para esa circunstancia.

CAPÍTULO 15. MATERIAL DEPORTIVO E INDUMENTARIA

- 1.- FECAM gestionará la obtención del material reglamentario necesario para el desarrollo normal de las competiciones.
- 2.- Además, FECAM gestionará el material alternativo para las pruebas deportivas de G3 y actividades realizadas en los Campeonatos y Encuentros.
- 3.- Es obligación de los Clubes gestionar la indumentaria deportiva propia del deporte a competir, en la que se incluye el calzado adecuado y la equipación.
- 4.- En los deportes de equipo es obligatorio que todos los jugadores vistan con la misma equipación de camiseta, pantalón corto y medias. Además, las camisetas deben estar numeradas.
- 5.- Los Clubes deben indicar en la inscripción de los Campeonatos de deportes de equipo el color de su equipación. En caso de coincidencia de colores, y si no existiese una segunda equipación, FECAM gestionará el uso de petos, a ser posible numerados.
- 6.- Es obligatorio el uso de ropa deportiva uniforme de cada club durante toda la competición, incluido y con mayor motivo, en las ceremonias de clausura.
- 7.- Todo el material deportivo auxiliar (gafas de natación, palas de tenis de mesa, gorro de baño, balones, juegos de petanca, juegos de boccia...) imprescindible para el desarrollo de una competición vendrá reflejado en su convocatoria específica y deberá ser aportado por el deportista y/o club.
- 8.- Durante el juego está totalmente prohibido portar anillos, cadenas, collares, relojes... o cualquier otro objeto que pueda entrañar un peligro para los participantes.
- 9.- El incumplimiento de las obligaciones anteriormente descritas, puede suponer la descalificación del deportista o del equipo del Campeonato.

CAPÍTULO 16. CEREMONIAS

1. FECAM podrá organizar durante los Campeonatos cualquier ceremonia/evento de índole deportivo-social.
2. Es obligada la presencia de todos los deportistas y entrenadores/delegados inscritos en el Campeonato, salvo que se exprese lo contrario en la organización de las mismas.
3. Queda prohibida la presencia en los desfiles de familiares y/o acompañantes de Club sin licencia deportiva en vigor.



4. Los horarios y lugares de celebración de las ceremonias quedarán reflejados en el horario general de los Campeonatos.
5. Es obligatorio que todos los participantes en las ceremonias lleven ropa deportiva y que esta sea la misma indumentaria para todos los miembros del mismo Club.
6. La ceremonia de clausura supondrá la finalización del Campeonato.

7. En el caso de que, por cualquier circunstancia, no se pudiera celebrar la ceremonia de clausura, FECAM se responsabilizaría de enviar a cada Club los premios y regalos que les correspondieran.
8. Durante la ceremonia de entrega de trofeos y/o medallas de los campeonatos organizados por FECAM, los deportistas premiados que acudan al pódium no podrán llevar consigo banderas, pancartas, carteles, ni cualquier material representativo, publicitario o reivindicativo. Únicamente accederán al pódium con la indumentaria deportiva de su club o en caso de ser deportista independiente, con una vestimenta deportiva.

CAPÍTULO 17. SEGURIDAD EN COMPETICIONES

FECAM gestiona en cada Campeonato la presencia de Atención Sanitaria, bien mediante Cruz Roja o Protección Civil. Disponen de un vehículo sanitario para urgencias y de los técnicos sanitarios correspondientes.

Se ha elaborado un protocolo de actuación para aplicar en caso de lesión deportiva, de esta forma todos estaréis perfectamente informados de lo que hay que hacer en caso de que un deportista sufra alguna lesión durante su participación en algún entrenamiento o campeonato.

FECAM firma cada año un convenio con ASISA que dota de un seguro médico a todo aquel que esté en posesión de la licencia federativa y que tiene una cobertura de actuación para los incidentes ocurridos durante el desarrollo de las competiciones o entrenamientos deportivos.

Fecam dispone de un seguro de Responsabilidad Civil para cualquier incidente que pueda suceder durante los eventos organizados por esta federación.

FECAM tiene contratados los servicios de la empresa PRODAT que asesora a la Federación de todas las medidas legales que hay que tomar en lo referente a la protección de datos de cualquier persona vinculada a la federación.

DISPOSICIÓN FINAL – Del contenido establecido en el artículo 40.3 de la Ley 5/2015

El presente Reglamento, tras su aprobación por la Asamblea General, previo informe del Comité de Justicia Deportiva de Castilla-La Mancha, e inscritos en el Registro de Entidades Deportivas de Castilla-La Mancha, entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en la Sede Electrónica de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.



ANEXO

NORMAS GENERALES

PARA TODOS LOS PARTICIPANTES EN EVENTOS DEPORTIVOS DE CARÁCTER NACIONAL E INTERNACIONAL COMO SELECCIÓN DE FECAM

El deseo que nos mueve a elaborar este documento es servir de punto de referencia para ofrecer unas directrices comunes que sirvan de guía a todos los miembros, elegidos por la federación, para formar parte de la selección de deportistas con discapacidad intelectual de Castilla-La Mancha.

Nuestro deseo es el de atajar los posibles problemas que puedan surgir, tanto en el proceso de selección de la misma como en el transcurso de los campeonatos y/o concentraciones, y hacer confluir en FECAM toda potestad y responsabilidad en cuanto a la organización y el desarrollo de las actividades que se lleven a cabo con las distintas selecciones de esta Federación.

En cualquier caso, estas normas son un resumen de los contenidos recogidos en los Estatutos y Reglamento de Régimen Interno de FECAM, a los cuales se deberá acudir en caso de desacuerdo, siendo sus órganos directivos competentes los encargados de dirimir cualquier cuestión que sobrevenga a la misma.

1º FECAM, a través de sus Órganos Técnicos y de Dirección, es la encargada de seleccionar a los deportistas, entrenadores, técnicos y monitores que deben asistir a cada campeonato y /o concentración.

2º.- Todos ellos deberán respetar las normas establecidas dentro de la Delegación y hacer prevalecer el espíritu de participación bajo dichas siglas.

3º.- Tratarán de favorecer el sentimiento de unidad y armonía frente a la diversidad e individualidad de los colectivos y clubes federados.

Se trata de una selección de deportistas con discapacidad intelectual que representa a toda la comunidad de Castilla-La Mancha y su finalidad es desarrollar actividades de carácter deportivo, dejando al margen las preferencias e individualidades.

4º.- Todos los miembros de la selección deben fomentar, ante todo, el compañerismo, la fraternidad, la concordia y la deportividad frente a cualquier otra faceta. Se pertenece a un club, pero se compite bajo una bandera y en representación de una comunidad. A otro lado queda ser técnico o entrenador de..., asumiendo siempre la doble condición y haciendo prevalecer la disciplina de la Federación.

5º.- Es competencia de FECAM la participación y organización de las actividades y competiciones de ámbito estatal e internacional y ejercer la disciplina deportiva de sus afiliados.



En aquellos eventos deportivos organizados por FEDDI y/o SOE, y en los cuales participe FECAM como selección autonómica, será ésta última la que se responsabilice ante la Federación Española y ante Special Olympics España y por tanto todos estarán subrogados a ella.

6º.- Los Clubes con deportistas seleccionados para representar a la Federación deberán someterse a las normas, disposiciones y acuerdos emanados de sus Órganos Técnicos y de Gobierno y estarán sujetos a la potestad disciplinaria de FECAM.

Están obligados, igualmente, a mantener armonía entre sus asociados y con la federación, debiendo cooperar en las actividades, acatar las normas y responder de las actuaciones de las personas sometidas a su disciplina

7º.- Los deportistas de la selección deben someterse a la disciplina de FECAM en el ámbito de los campeonatos en que participen como seleccionados. Esta obligación queda definida en los Estatutos de la Federación y en los acuerdos adoptados por los Órganos de Gobierno de FECAM.

8º.- Los entrenadores y técnicos de la selección estarán igualmente sometidos a la disciplina antes mencionada y deberán acatar las directrices de FECAM, colaborando con la Federación en la labor de promoción y difusión deportiva.

9º.- Los cuidadores y/o padres de participantes, acatarán y aceptarán las normas establecidas de potestad y responsabilidad de la Federación, dejando sus preferencias personales en segundo plano y favoreciendo en todo momento la concordia, armonía y buen desarrollo de las actividades del equipo formado por la selección.

10º.- Ante cualquier eventualidad que pudiera surgir dentro de la Delegación será el Coordinador o Director Técnico de la Federación el que asuma la responsabilidad en ese momento.





Normativa Atletismo 2016



ATLETISMO 2016

Esta Normativa recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en este deporte, para lo no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Atletismo.

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

Para que se dispute una prueba, debe haber un **mínimo** de tres (3) atletas de dos (2) clubes diferentes.

No habrá límite de inscripción de atletas por prueba.

Un atleta podrá competir en un **máximo de tres** (3) pruebas **más una de relevos**, excepto en los grupos G3 y G4 en los que no habrá relevo.

Un atleta sólo podrá participar en **pruebas de un mismo** nivel a excepción del relevo, donde un deportista de G2 o G3 podrá subir al nivel superior para su disputa.

Los atletas deben estar en **cámara de llamadas**, al menos, quince (15) minutos antes de su prueba y/o atentos a la megafonía de la organización.

Tendrán **tres (3) llamamientos**, tras esto, se cerrará el acceso y el deportista perderá la opción de competir en esa prueba.

Es obligatorio que el atleta entre en las pistas con **ropa deportiva adecuada** (zapatillas, pantalón corto, camiseta sin mangas...).

Cada Club sólo podrá acceder a la zona de competición con **un único entrenador**, que además deberá llevar colgada la **acreditación** que recibirá en la reunión de delegados.

No se hará entrega de pases a los clubes de cada uno de los deportistas, las pruebas en las que está inscrito figurarán en el dorsal. En caso de que el deportista necesite algún tipo de **señal visual** u otras ayudas, sean del tipo que sean, esto deberá especificarse **en la cámara de llamadas**.

Cuando uno o más deportistas no puedan disputar una prueba por falta de quórum, estos serán inscritos en una prueba de categoría superior. La decisión final la tendrá la dirección técnica en función del número de participantes.

Por el bien de la competición y por el respeto a los deportistas, es obligatorio **inscribir a cada deportista en el nivel que le corresponda** dependiendo de su grado de discapacidad, de existir algún caso en el que un deportista es inscrito en un nivel menor del que debiera, será valorado por el comité de competición y podrá ser motivo de descalificación del deportista.



Se confía en la **ética de los entrenadores** a la hora de dar las indicaciones pertinentes a sus deportistas para que compitan al máximo nivel de sus posibilidades. En caso de observar infracción en este sentido se podrá sancionar al entrenador económicamente.

En la reunión de Delegados de cada campeonato se creará un **comité de competición** que será responsable de resolver cualquier reclamación y estará formado por:

- Director de la Competición.
- Juez Árbitro.
- Representante de los Clubes, uno en cada nivel.

NIVEL G1

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices les permiten participar en el deporte sin modificación del Reglamento de la Real Federación Española de Atletismo.

Sistema de Competición: Absoluta Masculino-Femenino
Sénior Masculino-Femenino
Juvenil Masculino-Femenino-Mixto
Infantil Mixto.

En las pruebas en que se disputen en **varias series**, las finales se formarán con los mejores tiempos totales.

En las pruebas en las que no haya suficientes atletas para disputar series se realizarán **finales directas**.

Una **salida nula** supondrá la descalificación sea cual sea el atleta que la cometa. Cualquier atleta que salga antes de que la señal de salida haya sido dada será descalificado.

Los **relevos** 4x100 pueden estar formados por atletas de G1 y G2.

Peso: Masculino 7,2 Kilos – Femenino 4 Kilos – Infantil 3 Kilos

Disco: Masculino 2 Kilos – Femenino 1 Kilo

Jabalina: Masculino 800 Gramos – Femenino 600 Gramos

Salto de Longitud: la tabla de batida se colocará a 1,5 m del foso en categoría femenina, a 3 m en categoría masculina y al borde del foso para la infantil.

Salto de Altura: el listón se colocará a 1 M en femenino y masculino.

En los **concursos** los atletas dispondrán de tres intentos cada uno, las 8 mejores marcas pasaran a la mejora y dispondrán de tres intentos más.

100 M: salida de tacos, los atletas realizarán toda la prueba por su calle, sin poder abandonarla.



200 M: salida de tacos, los atletas realizarán toda la carrera por su calle, sin poder abandonarla.

400 M: salida de tacos, los atletas realizarán toda la carrera por su calle, sin poder abandonarla.

800 M: los atletas comenzarán la carrera por su calle hasta el final de la primera curva, donde podrán coger calle libre.

Relevo: todos los atletas deberán realizar la carrera sin abandonar su calle. La entrega del testigo debe realizarse dentro de la zona de relevo.

Pruebas:

PRUEBAS	CATEGORIAS
100 METROS VALLAS (0.84)	ABSOLUTA FEMENINA
110 METROS VALLAS (0.91)	ABSOLUTA MASCULINA
100 METROS	
200 METROS	
400 METROS	
800 METROS	
1500 METROS	ABSOLUTA FEM-MAS
4X100 METROS	
4X400 METROS	SENIOR FEM-MAS
LANZAMIENTO PESO	
LANZAMIENTO DISCO	JUVENIL FEM-MAS-MIXTO
LANZ. JABALINA	
SALTO ALTURA (1 M)	INFANTIL FEM-MAS-MIXTO
SALTO LONGITUD	
TRIPLE SALTO LONG.	
80 METROS	
LANZAMIENTO PESO	
SALTO LONGITUD	

NIVEL G2

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan una adaptación del Reglamento de la Real Federación Española de Atletismo.

Sistema de Competición: Absoluta Masculino-Femenino
 Juvenil Masculino-Femenino
 Relevos Mixtos.

En las pruebas que se disputen en **varias series** las finales se formarán con el primer clasificado de cada serie, el resto de las calles se cubrirá con los mejores tiempos totales.



En las pruebas en las que no haya suficientes atletas para disputar series se realizarán **finales directas**.

Se permitirá una **salida nula por atleta** antes de proceder a su descalificación, esta se producirá en la segunda salida nula que realice.

En la prueba de 100 M no se descalificará a los corredores por **cambiarse de calle**, siempre que no exista obstrucción a otro corredor. En la prueba de 300 m se podrá descalificar al corredor si el cambio de calle se realiza hacia dentro, ya que podría entenderse que hay beneficio en cuanto a la disminución de la distancia.

Se **descalificará** a aquellos atletas que obtengan una **marca mejor** a la establecida en el cuadro correspondiente a este nivel, entendiéndose, si esto ocurre, que el deportista se encuentra fuera de su nivel.

Únicamente en las **finales** se permitirá a los atletas obtener una **mejora** de un (1) segundo en cien (100) y trescientos (300) metros y de dos (2) segundos en ochocientos (800) metros.

Peso: Masculino 4 Kilos – Femenino 3 Kilos.

Disco: Masculino 800 gramos – Femenino 500 gramos.

Jabalina: 400 gramos para femenino y masculino.

Longitud: Se colocará una línea en el suelo al borde del foso, el deportista deberá saltar antes de llegar a esa línea.

En los **concursos** los atletas dispondrán de tres intentos cada uno, no habrá mejora.

100 M: los atletas deberán realizar la carrera por su calle. Puede existir invasión de calle contraria siempre que no se moleste al atleta de dicha calle.

300 M: los atletas deberán realizar la carrera por su calle. Puede existir invasión de calle contraria, hacia fuera, siempre que no se moleste al atleta de dicha calle. Si la invasión de calle fuese hacia dentro podría haber descalificación ya que se entendería que hay un beneficio en cuanto a disminución de la distancia.

800 M: se realizará toda la carrera por calle libre.



Pruebas:

PRUEBAS	MARCAS		CATEGORIAS
	MASCULINO	FEMENIN	
100 METROS	0.18''	0.24''	ABSOLUTA FEM-MAS JUVENIL FEM-MAS RELEVOS MIXTO
300 METROS	0.55''	1.20''	
800 METROS	3'00''	3'17''	
4X100 METROS	X	X	
LANZAMIENTO PESO	7 M	5 M	
LANZAMIENTO DISCO	-	-	
LANZAMIENTO JABALINA	-	-	
SALTO LONGITUD	3 M	2 M	

NIVEL G3

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan realizar pruebas adaptadas de la Real Federación Española de Atletismo.

Sistema de Competición: Absoluta Masculino-Femenino

Juvenil Masculino-Femenino

En las pruebas que se disputen en **varias series** las finales se formarán con el primer clasificado de cada serie, el resto de las calles se cubrirá con los mejores tiempos totales.

En las pruebas en las que no haya suficientes atletas para disputar series se realizarán **finales directas**.

No se descalificará a ningún atleta por salida nula, se repetirá la prueba las veces que sea necesario.

Se **descalificará** a aquellos atletas que obtengan una **marca mejor** a la establecida en el cuadro correspondiente a este nivel, entendiéndose, si esto ocurre, que el deportista se encuentra fuera de su nivel.

Peso: Masculino bola de petanca – Femenino bola de petanca.

Longitud: Salida desde el borde con los pies juntos.

60 M: los atletas deberán realizar la carrera por su calle. Puede existir invasión de calle contraria siempre que no se moleste al atleta de dicha calle.



Pruebas:

PRUEBAS	MARCAS		CATEGORIAS
	MASCULINO	FEMENIN	
60 METROS	0.15"	0.15"	ABSOLUTO FEM-MAS
LANZAMIENTO PESO	5 M	5 M	
SALTO LONG. SIN CARRERA	1.5 M	1.5 M	

NIVEL G4

Dirigido a deportistas de G3 que además dependen de ayudas técnicas para su movilidad (silla de ruedas).

Sistema de Competición: Absoluta Masculino-Femenino

En las pruebas en las que no haya suficientes atletas para disputar series se realizarán **finales directas**.

No se descalificará a ningún atleta por salida nula, se repetirá la prueba las veces que sea necesario.

25 m. silla: Sólo se descalificará a los corredores por cambiarse de calle cuando **obstruyan** a otro atleta.

Lanzamiento **Jabalina**: Se contará con tres (3) intentos, considerándose como marca final el mejor de los tres. La Jabalina será de gomaespuma.

Lanzamiento **Precisión**: Se lanzará un (1) saquito a la diana colocada en el suelo. Se realizarán tres (3) lanzamientos y la marca final será la suma de puntos de cada uno de ellos. Para saber el modelo de diana ponerse en contacto con FECAM.

25 M: los atletas deberán realizar la carrera por su calle. Puede existir invasión de calle contraria siempre que no se moleste al atleta de dicha calle.

Pruebas:

PRUEBAS	CATEGORIAS
25 METROS SILLA LANZ. JABALINA ADAPT. LANZ. PRECSN. (DIANA)	ABSOLUTA MIXTA





Normativa Baloncesto 2016



BALONCESTO 2016

Esta Normativa recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en este deporte, para lo no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Baloncesto.

SUPERFICIE DE JUEGO

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de veintiocho (28) metros de largo y quince (15) metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes.

CATEGORÍAS

ABSOLUTA: >DE 16 AÑOS.

INFANTIL: <DE 16 AÑOS.

BALÓN

Por norma general se utilizará el balón oficial de baloncesto, tamaño 7.

Excepcionalmente, en la división más baja del nivel G2, se podrá utilizar un balón del tamaño 6 si así lo acuerdan los entrenadores al comienzo del partido.

EQUIPOS Y JUGADORES

El equipo deberá **presentarse** en la cancha con un número **mínimo** de cinco (5) jugadores y **máximo** de diez (10).

Será causa de **suspensión** del partido cuando el equipo se quede con dos (2) o menos de dos (2) jugadores en el terreno de juego.

En caso de terminar el tiempo de partido y que el marcador refleje **empate**, se jugará una prórroga de:

- 5 minutos para el nivel G1.
- 3 minutos para el nivel G2.
- Si continúa el empate una vez transcurrida la primera prórroga se jugará una segunda prórroga del mismo tiempo.
- Si continúa el empate al finalizar la segunda prórroga, ganará el partido el primer equipo en anotar una canasta.



En caso de **empate a puntos en la liguilla** se tendrán en cuenta para la clasificación los siguientes aspectos y en el siguiente orden:

- 1.- Enfrentamiento directo.
- 2.- Diferencia de tanteo.
- 3.- Más tantos a favor.
- 4.- Menos tantos en contra.
- 5.- Sorteo.

Las **divisiones** podrán estar formadas por tres (3), cuatro (4), cinco (5) o seis (6) equipos, según sea más conveniente.

Cada Equipo tiene la **obligación de presentarse** cada año al Campeonato Regional que organice FECAM. La **no presentación** de un equipo en el campeonato regional dará lugar a la pérdida de la plaza en su división debiendo comenzar el año siguiente en la división más baja dentro de su nivel.

FECAM podrá **modificar las divisiones** en función de los equipos inscritos.

Por el bien de la competición y por el respeto a los deportistas, es obligatorio **inscribir a cada deportista en el nivel que le corresponda** dependiendo de su grado de discapacidad, de existir algún caso en el que un deportista es inscrito en un nivel menor del que debiera, será valorado por el comité de competición y podrá ser motivo de descalificación del deportista.

En la reunión de Delegados de cada campeonato se creará un **comité de competición** que será responsable de resolver cualquier reclamación y estará formado por:

- Director de la Competición.
- Juez Árbitro.
- Representante de los Clubes de cada nivel.

ENTRENADORES

Cada equipo deberá presentar obligatoriamente **un entrenador**, que será el encargado de la alineación y dirección del equipo.

Será el **responsable** del cumplimiento de las normas y estará sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro.

Sólo se permitirá el **acceso al banquillo** a dos entrenadores más un delegado, que deberán presentar obligatoriamente su DNI en la mesa del árbitro.

El entrenador debe **ofrecer** a cada deportista **la oportunidad de jugar** en cada partido.

Cada entrenador o el delegado proporcionará al anotador (mesa) una **lista con los nombres y números** correspondientes de los miembros de su equipo.



El empleo de palabras, frases, gestos, acciones, actitudes, etc., hacia los jugadores, árbitro, técnicos o público que resulten intolerantes, racistas o xenófobas pueden conllevar **amonestación** del árbitro y la reiteración de esta infracción podrá ocasionar su expulsión del partido en juego y de posteriores partidos.

SUSTITUCIONES

El entrenador **avisará a la mesa** antes de realizar el cambio.

Se deberá efectuar por la **línea de medio campo**.

Todos los jugadores inscritos en el acta del partido quedarán **sometidos** durante todo el partido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego.

Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

AMONESTACIONES

En las **faltas** el balón se concederá al equipo contrario al infractor para un saque desde el punto más cercano.

Un jugador no agarrará, bloqueará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, cadera, piernas, rodillas ni pies, ni incurrirá en juego brusco o violento.

Un jugador será **descalificado y no podrá seguir jugando** el partido en curso cuando cometa dos (2) faltas antideportivas o cinco (5) faltas personales.

Un jugador que pronuncie palabras, frases o incurra en gestos, acciones o actitudes, etc., que resulten intolerantes, racistas o xenófobas, que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro, técnico o público será **expulsado con carácter definitivo**, pudiendo ser sustituido por otro jugador de su mismo equipo. Dichas acciones serán valoradas por el Comité de Competición, quien decidirá si se aplica una sanción mayor, dependiendo de su gravedad.

RECLAMACIONES

FECAM colgará en su página una **hoja de reclamaciones** para que cada equipo pueda llevarla a la competición. También tendrá disponibles en el campeonato por si son necesarias.

Únicamente el **delegado** del equipo puede **realizar y firmar las reclamaciones**. Si el equipo no tiene delegado inscrito en el campeonato será el entrenador el encargado de firmar dicha reclamación.

Se entregarán en secretaría dentro de los **treinta (30) minutos** posteriores al partido por el que reclaman.



El **Comité de Competición** será el encargado de revisar y responder las reclamaciones.

Las reclamaciones referentes a decisiones arbitrales no serán consideradas.

EDUCACIÓN EN VALORES

Todos los jugadores y técnicos deberán velar por que impere el **juego limpio** durante toda la competición, esto significa algo más que cumplir las normas del juego, abarcando los conceptos de amistad, respeto al adversario y espíritu deportivo.

En cada competición se otorgarán **dos Trofeos**:

- TROFEO a un JUGADOR.
- TROFEO a un CLUB DEPORTIVO.

En ambos casos, los encargados de **determinar a los ganadores** serán los miembros del Comité, elegidos para tal fin.

EQUIPAMIENTO

Es obligatorio que todos los jugadores del equipo lleven la **misma equipación**, que estará compuesta por: CAMISETA y PANTALONES CORTOS del mismo color que el resto del equipo y MEDIAS O CALCETINES.

Las **camisetas** deberán ir **numeradas** por el dorso, siendo los números claramente visibles.

Los equipos deben disponer de un mínimo de **dos (2) juegos de camisetas** de diferentes tonalidades (claro-oscuro).

Será obligatorio el empleo de un **calzado adecuado** para la superficie indicada, de no ser así el jugador no podría disputar el partido.

Los jugadores **no podrán usar** indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores:

- No se permite utilizar: Protección de dedos, manos, muñecas, codos, ortopedias o refuerzos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro.
- Se permite utilizar: Protecciones en hombros, brazos, muslos, piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado, calentadores que sobresalgan de la equipación, refuerzos en las rodillas, máscaras faciales, protectores bucales, gafas (siempre que no representen un peligro para los demás jugadores), cintas para la cabeza y esparadrapo.

Cada equipo deberá llevar sus **propios balones de calentamiento**.



REGLAS DE PROTOCOLO

El entrenador será el responsable de que su equipo esté en la pista al menos **treinta (30) minutos antes del partido** para su adecuada preparación.

Los equipos podrán acceder a la **zona de calentamiento** (siempre que se pueda disponer de una) desde treinta (30) minutos antes del comienzo de su partido.

Será obligatorio **entregar los DNI** de los deportistas en la mesa de jueces quince (15) minutos antes del comienzo de cada partido, junto al listado con los nombres y números de los deportistas que van a participar en el partido.

La **incomparecencia** de un equipo transcurridos cinco (5) minutos después de la hora del partido, sin ninguna justificación, será motivo de derrota por un tanteo de veinte a cero (20 a 0).

Un equipo **perderá** un partido **por inferioridad** si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo preparados para jugar sobre el terreno de juego es igual o inferior a dos (2).

El árbitro y coordinador del encuentro podrá **reunir** a los entrenadores de cada equipo antes del comienzo del partido para recordarle que apliquen las normas de actuación y procedimientos, resolver dudas, comunicar cambios oportunos y respetar una educación en valores.

Los **entrenadores** deben **comunicar al árbitro** cualquier aspecto importante que sea necesario conocer sobre el juego o sobre algún jugador.

Los entrenadores deben **comunicar** a la mesa quienes serán los **cinco (5) titulares**.

Antes de comenzar el partido los dos equipos, junto a los árbitros, **formarán en fila** en una misma línea y mirando a la grada para realizar la foto oficial, después el equipo visitante tendrá que retirarse en fila ofreciendo el saludo al árbitro y equipo adversario.

El árbitro llamará a los dos capitanes para realizar el **sorteo de campo**.

Todos los equipos deberán respetar las **normas** de la Real Federación Española de Baloncesto y estar atentos a posibles modificaciones de calendario o juego.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

En caso de ser posible habrá **categorías** absoluta e infantil.

En caso de ser posible habrá **categorías** masculina y femenina.

NIVEL G1



División de Honor – División de Plata.

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices les permiten participar en el deporte sin modificación del Reglamento de la Real Federación Española de Baloncesto.

Sistema de Competición Masculina y Femenina.

Se permitirá la **participación femenina** en los equipos masculinos inscritos en este nivel.

El partido constará de cuatro (4) **períodos** de diez (10) minutos y se jugará a **reloj corrido**, **excepto** el último (1) minuto del partido que se hará a reloj parado.

Entre periodos habrá un **descanso** de dos (2) minutos.

Habrà un **descanso en la mitad del partido** de cinco (5) minutos.

Cada equipo dispondrá de dos (2) **tiempos muertos** para el primer y segundo periodo (la primera parte) y tres (3) tiempos muertos para el tercer y cuarto periodo (la segunda parte). Cada tiempo muerto tendrá una duración de un (1) minuto y se repartirá como considere oportuno el entrenador, respetándose la distribución en cada una de las partes.

El tiempo de **posesión** de cada ataque será de veinticuatro (24) segundos.

El equipo ganador **conseguirá** tres (3) puntos y el no ganador uno (1).

Los aspectos técnicos seguirán el criterio de la Real Federación Española de Baloncesto.

NIVEL G2

Primera División – Segunda División – Tercera División.

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan una adaptación del Reglamento de la Real Federación Española de Baloncesto.

De no haber categoría Femenina se permitirán **equipos mixtos**.

El partido constará de cuatro (4) **períodos** de diez (10) minutos.

El partido se jugará a **reloj corrido**, **excepto** el último (1) minuto del partido que se hará a reloj parado.

Entre periodos habrá un **descanso** de dos (2) minutos.

Habrà un **descanso en la mitad del partido** de cinco (5) minutos.

Cada equipo dispondrá de dos (2) **tiempos muertos** para el primer y segundo periodo (la primera parte) y tres (3) tiempos muertos para el tercer y cuarto periodo (la segunda parte). Cada tiempo muerto tendrá una duración de un (1) minuto y se repartirá como considere oportuno el entrenador, respetándose la distribución en cada una de las partes.



El equipo ganador **conseguirá** tres (3) puntos y el no ganador uno (1).

Cada jugador inscrito en el acta **deberá jugar** un mínimo de diez (10) minutos durante todo el partido. De no cumplir esta regla, el partido se dará por perdido al equipo infractor por un tanteo de veinte a cero (20 a 0).

El equipo que quede primer clasificado de primera división **ascenderá** a división de plata (nivel G1). El equipo que quede último clasificado en cada una de las divisiones **descenderá** a la división inmediatamente inferior. De igual forma, el primer clasificado de cada división ascenderá a la división inmediatamente superior.

INFANTIL

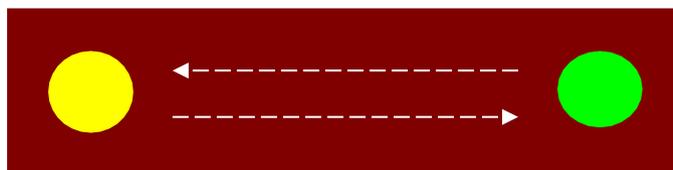
Sistema de competición Mixto.

Uso del Balón de Minibasket nº 5.

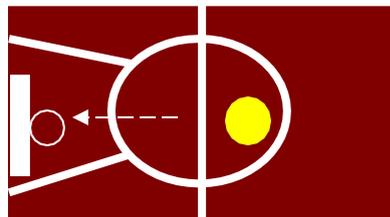
Campo y Canastas adaptadas a Minibasket (en caso de no haber canasta de Minibasket se utilizará una canasta reglamentaria disminuyendo la distancia de tiro).

Las diferentes pruebas habilitadas serán:

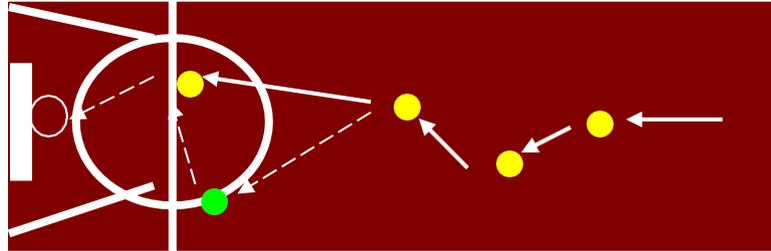
- **PASE Y RECEPCIÓN ESTÁTICO:** El deportista se colocará frente al monitor a una distancia de tres (3) metros. El deportista estará en una posición en la que pueda trabajar libremente con las manos (de pie, sentado en silla, sentado en el suelo). Durante treinta (30) segundos el deportista y el monitor se pasarán la pelota (pase de pecho, pase picado, etc.). Se contabilizarán el número de pases y recepciones correctos.



- **LANZAMIENTO A CANASTA:** Un (1) minuto de lanzamiento a canasta (tiro libre). Se contabilizará el número de canastas encestandas.



- **DRIBLING:** Consiste en conducir un balón, botándolo, a través de una línea de picas, al llegar a un punto determinado, pasar al monitor el cual devolverá el balón y el deportista lanzará a canasta. La clasificación se hará por tiempos (si encesta se descontarán dos (2) segundos del tiempo total invertido en la prueba).



- **PARTIDO:** En caso de que se inscriba un número suficiente de deportistas se jugaría un partido.





Normativa Fútbol Sala 2016



FÚTBOL SALA 2016

Esta Normativa recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en este deporte, para lo no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Fútbol.

SUPERFICIE DE JUEGO

El terreno de juego será de una superficie plana, lisa y sin obstáculos. Con una anchura de veinte (20) metros y una longitud de cuarenta (40) metros.

CATEGORÍAS Y BALÓN

ABSOLUTA: >DE 16 AÑOS.

BALÓN: TAMAÑO 4

INFANTIL: <DE 16 AÑOS.

EQUIPOS Y JUGADORES

El equipo deberá **presentarse** en el campo con un número **mínimo** de cinco (5) jugadores y **máximo** de diez (10).

Será causa de **suspensión** del partido cuando el equipo se quede con tres (3) o menos de tres (3) jugadores en el terreno de juego.

Al finalizar cada partido, e independientemente del resultado, se lanzarán **tandas de un (1) penalti** por cada equipo hasta el fallo. El portero que se sitúe bajo los palos será el que mayor número de minutos haya disputado durante el encuentro. Si ocurriera que dos porteros hubieran jugado la misma cantidad de minutos la elección quedará en manos del entrenador, aunque tendrá que mantenerlo durante toda la tanda.

En caso de empate a puntos en la liguilla se tendrá en cuenta para la clasificación los siguientes aspectos y en el siguiente orden:

- 1º. Enfrentamiento directo.
- 2º. Penalti decisivo.
- 3º. Diferencia de tanteo.
- 4º. Más tantos a favor.
- 5º. Menos tantos en contra.

En caso de **empate en partido eliminatorio**, no de liguilla, se disputará una tanda de penaltis al mejor de tres (3), si persiste el empate se lanzarían tandas de un (1) penalti cada uno hasta el fallo.



Las **divisiones** estarán formadas por tres (3), cuatro (4), cinco (5) o seis (6) equipos, según sea más conveniente.

Cada equipo tiene la **obligación de presentarse** cada año al Campeonato Regional que organice FECAM. La **no presentación** de un equipo en el campeonato regional dará lugar a la pérdida de la plaza de su división debiendo comenzar al año siguiente en la división más baja de su nivel.

FECAM podrá modificar las divisiones en función de los equipos inscritos.

En caso de empate en partido eliminatorio, no de liguilla, se disputará una tanda de penaltis al mejor de tres (3), si persiste el empate se lanzarán tandas de un (1) penalti cada uno hasta el fallo.

Por el bien de la competición y por el respeto a los deportistas, es obligatorio **inscribir a cada deportista en el nivel que le corresponda** dependiendo de su grado de discapacidad, de existir algún caso en el que un deportista es inscrito en un nivel menor del que debiera, será valorado por el comité de competición y podrá ser motivo de descalificación del deportista.

En la reunión de Delegados de cada campeonato se creará un comité de competición que será responsable de resolver cualquier reclamación y estará formado por:

- Director de la Competición.
- Juez Árbitro.
- Representante de los Clubes de cada nivel.

ENTRENADORES

Cada equipo deberá presentar obligatoriamente **un entrenador**, que será el encargado de la alineación y dirección del equipo.

Será el **responsable** del cumplimiento de las normas y estará sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro.

Sólo se permitirá el **acceso al banquillo** a dos entrenadores más un delegado, que deberán presentar obligatoriamente su DNI en la mesa del árbitro.

El entrenador debe **ofrecer** a cada deportista **la oportunidad de jugar** en cada partido.

Cada entrenador o el delegado proporcionará a la mesa de anotación una lista con los **nombres y números** correspondientes de los miembros de su equipo.

El empleo de palabras, frases, gestos, acciones, actitudes, etc., hacia los jugadores, árbitro, técnicos o público que resulten intolerantes, racistas o xenófobas pueden conllevar **amonestación** del árbitro y la reiteración de esta infracción podrá ocasionar su expulsión del partido en juego y de posteriores partidos.



SUSTITUCIONES

El **árbitro** deberá ser **avisado** previamente.

Se debe efectuar por la **línea de medio campo**.

Todos los jugadores inscritos en el acta del partido quedarán **sometidos** durante todo el partido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego.

Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

AMONESTACIONES Y EXPULSIONES

Doble tarjeta **amarilla**, expulsión del partido en juego.

Tarjeta **roja**, expulsión del partido en juego y el siguiente (a valorar por el comité de competición).

Un jugador que pronuncie palabras, frases o incurra en gestos, acciones o actitudes, etc., que resulten intolerantes, racistas o xenófobas, que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro, técnico o público será **expulsado con carácter definitivo**, pudiendo ser sustituido por otro jugador de su mismo equipo. Dichas acciones serán valoradas por el Comité de Competición, quien decidirá si se aplica una sanción mayor, dependiendo de su gravedad.

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

FECAM colgará en su página una **hoja de reclamaciones** para que cada equipo pueda llevarla a la competición. También tendrá disponibles en el campeonato por si son necesarias.

Únicamente el **delegado** del equipo puede **realizar y firmar las reclamaciones**. Si el equipo no tuviera delegado inscrito en el campeonato será el entrenador el encargado de presentar dicha hoja.

Se entregarán en secretaría dentro de los **treinta (30) minutos** posteriores al partido por el que reclaman.

El **Comité de Competición** será el encargado de revisar y responder las reclamaciones.

Las reclamaciones referentes a decisiones arbitrales no serán consideradas.



EDUCACIÓN EN VALORES

Todos los jugadores y técnicos deberán velar por que impere el **juego limpio** durante toda la competición, esto significa algo más que cumplir las normas del juego, abarcando los conceptos de amistad, respeto al adversario y espíritu deportivo.

En cada competición se otorgarán dos Trofeos:

- TROFEO a un JUGADOR.
- TROFEO a un CLUB DEPORTIVO.

En ambos casos, los encargados de **determinar a los ganadores** serán los miembros del Comité, elegidos para tal fin.

EQUIPAMIENTO

Es obligatorio que todos los jugadores del equipo lleven la **misma equipación**, que estará compuesta por: CAMISETA CON MAGAS, PANTALONES CORTOS y MEDIAS del mismo color que el resto del equipo.

Las **camisetas** deberán ir **numeradas** por el dorso, siendo los números claramente visibles.

El **capitán** deberá llevar un **brazalete** indicativo.

El **guardameta** llevará colores que lo identifiquen del resto de jugadores y del árbitro.

Los equipos deben disponer de un mínimo de **dos (2) juegos de camisetas** de diferentes tonalidades (claro-oscuro).

Será obligatorio el empleo de un **calzado adecuado** para la superficie indicada, de no ser así el jugador no podría disputar el partido.

Los jugadores **no podrán** usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores:

- No se permite utilizar: Protección de dedos, manos, muñecas, codos, ortopedias o refuerzos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro.
- Se permite utilizar: Protecciones en hombros, brazos, muslos, piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado, calentadores que sobresalgan de la equipación, refuerzos en las rodillas, máscaras faciales, protectores bucales, gafas (siempre que no representen un peligro para los demás jugadores), cintas para la cabeza y esparadrapo.

Cada equipo deberá llevar sus **propios balones de calentamiento**.



REGLAS DE PROTOCOLO

El entrenador será el responsable de que su equipo esté en la pista al menos **veinticinco (25) minutos antes del partido** para su adecuada preparación.

Los equipos podrán acceder a la **zona de calentamiento** (siempre que se pueda disponer de una) desde veinticinco (25) minutos antes del comienzo de su partido.

Será obligatorio **entregar los DNI** de los deportistas en la mesa de jueces quince (15) minutos antes del comienzo de cada partido, junto al listado con los nombres y números de los deportistas que van a participar en el partido.

La **incomparecencia** de un equipo transcurridos cinco (5) minutos después de la hora del partido, sin ninguna justificación, será motivo de derrota por un tanteo de tres a cero (3 a 0).

Un equipo **perderá** un partido **por inferioridad** si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo preparados para jugar sobre el terreno de juego es inferior a tres (3).

El árbitro y coordinador del encuentro podrán **reunir** a los entrenadores de cada equipo antes del comienzo del partido para recordarle que apliquen las normas de actuación y procedimientos, resolver dudas, comunicar cambios oportunos y respetar la Educación en Valores.

Los **entrenadores** deben **comunicar al árbitro** cualquier aspecto importante que sea necesario conocer sobre algún jugador.

Los entrenadores deben **comunicar** a la mesa quienes serán los **cinco (5) titulares**.

Antes de comenzar el partido los dos equipos, junto a los árbitros, **formarán en fila** en una misma línea y mirando a la grada para realizar la foto oficial, después el equipo visitante tendrá que retirarse en fila ofreciendo el saludo al árbitro y equipo adversario.

El árbitro llamará a los dos capitanes para realizar el **sorteo de campo**.

Todos los equipos deberán respetar las **normas** de la Real Federación Española de Fútbol y estar atentos a posibles modificaciones de calendario o juego.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

En caso de ser posible habrá categorías absoluta e infantil.

En caso de ser posible habrá categorías masculina y femenina.



División de Honor – División de Plata.

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices les permiten participar en el deporte sin modificación del Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol Sala.

Sistema de Competición Masculina y Femenina.

Se permitirá la **participación femenina** en los equipos masculinos inscritos en este nivel.

El partido se jugará a dos (2) **periodos** de veinte (20) minutos a **reloj corrido**, **excepto** los dos (2) últimos minutos del segundo periodo que se harán a reloj parado.

Habrà un **descanso** en la mitad del partido de cinco (5) minutos.

Cada equipo dispondrà de un (1) **tiempo muerto** por periodo, un (1) minuto.

El equipo ganador **conseguirá** tres (3) puntos, el empate será un (1) punto para cada uno y el equipo no ganador cero (0).

El equipo que quede primer clasificado de división de plata ascenderá a división de honor. Del mismo modo, el equipo que quede último de división de honor descenderá a plata y el último de división de plata lo hará a 1ª división.

Los aspectos técnicos seguirán el criterio de la Real Federación Española de Fútbol.

Primera División – Segunda División.

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan una adaptación del Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol Sala.

De no haber categoría Femenina se permitirán **equipos mixtos**.

El partido se jugará a dos **periodos** de veinte (20) minutos a reloj corrido, excepto los dos (2) últimos minutos del segundo periodo que se harán a reloj parado.

Habrà un **descanso** en la mitad del partido de cinco (5) minutos.

Cada equipo dispondrà de un (1) **tiempo muerto** por periodo, un (1) minuto.

El equipo ganador **conseguirá** tres (3) puntos, el empate será un (1) punto para cada uno y el equipo no ganador cero (0).

Cada jugador inscrito en el acta **deberá jugar** un mínimo de cinco (5) minutos a lo largo del partido. De no cumplir esta regla, el partido se dará por perdido por un tanteo de tres a cero (3 a 0).

El equipo que quede primer clasificado de primera división **ascenderá** a división de plata (nivel G1) y el primero de segunda división lo hará a primera división. Del mismo modo, el equipo que quede último de primera división **descenderá** a segunda división.



Sistema de competición Mixto.

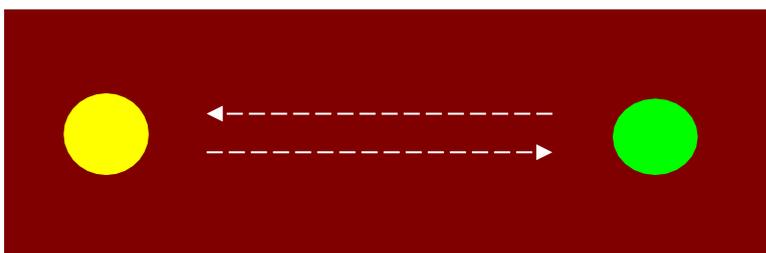
Se realizará una batería de cuatro pruebas relacionadas con el fútbol sala para los participantes en la categoría infantil.

Cada una de las pruebas llevará un sistema de puntuación en relación a los logros obtenidos.

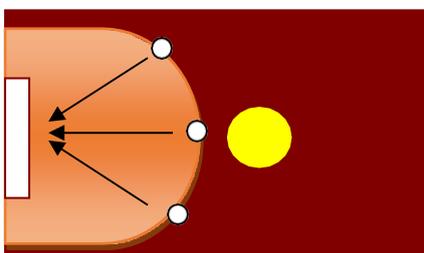
Al finalizar todas las pruebas se sumarán los puntos obtenidos en cada una de ellas, obteniendo así todos los resultados de los participantes y premiando a los que más puntos obtengan con oro, plata y bronce.

Las diferentes pruebas habilitadas serán:

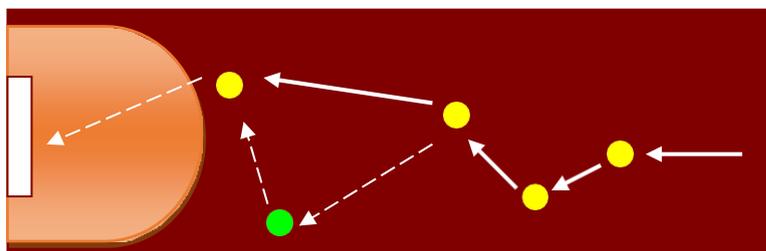
- **PASE Y RECEPCIÓN ESTÁTICO:** El deportista se colocará frente al monitor a una distancia de tres (3) metros. Durante treinta (30) segundos el deportista y el monitor se pasarán el balón. Se contabilizará el número de pases y recepciones correctos.



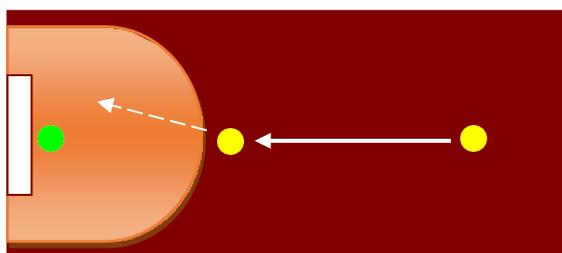
- **LANZAMIENTO A PORTERÍA:** El deportista dispone de tres lanzamientos a portería desde tres (3) puntos señalados en el borde del área (9 lanzamientos en total). La portería estará dividida en seis secciones, cada una de ellas con un valor asignado. El deportista puntuará dependiendo de la zona por la que haya entrado el balón. Si el balón sale fuera de la portería el deportista obtendrá un (1) punto. Si el balón da en el palo el deportista obtendrá un punto y medio (1,5).



- **CONDUCCIÓN:** Consiste en conducir un balón a través de una línea de cinco (5) conos, al llegar a un punto determinado pasar al monitor, quien devolverá el balón al deportista para que este lance a portería. La clasificación final se realizará por tiempo (si mete gol se descontarán dos (2) segundos del tiempo total invertido en la prueba).



- **UNO CONTRA UNO:** Prueba donde los deportistas se enfrentarán a una situación real de juego. Tendrán que desplazarse conduciendo el balón desde aproximadamente el medio del campo y deberán encarar al portero con el objetivo de meter un gol para obtener un punto, el portero se planteará como objetivo no encajar gol de manera que si lo consigue sumará un punto. Todos los participantes pasarán por el rol de portero y jugador, de manera que podrán sumar puntos tanto marcando goles en el rol de jugador como evitándolos en el rol de portero.



- **PARTIDO:** En caso de que se inscriba un número suficiente de deportistas se jugará un partido.





Normativa Gimnasia Rítmica 2016



GIMNASIA RÍTMICA 2016



Esta Normativa recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en este deporte, para lo no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Gimnasia Rítmica.

SUPERFICIE

Tapiz cuya superficie deberá ser plana y sin obstáculos, con unas medidas de 13x13 m para actuaciones individuales.

CATEGORÍAS

Categoría Infantil: de seis (6) a once (11) años.

Categoría Juvenil: de doce (12) a diecisiete (17) años.

Categoría Absoluta: de dieciocho (18) a veintinueve (29) años.

Categoría Senior: mayores de treinta (30) años.

SUPERFICIE

Para que se dispute una prueba es necesario que estén inscritos en la misma un mínimo de tres (3) gimnastas de dos (2) clubes diferentes.

Todos los gimnastas deberán tener expedida la licencia FECAM del año en curso.

En caso de empate a puntos al finalizar el ejercicio serán las juezas las que determinen el desempate.

Los Clubes deberán enviar la música de cada participante a FECAM en formato MP3. El archivo deberá llevar el siguiente formato: "Nombre-Apellido-ClubDeportivo.MP3". Se fijará una fecha como tope para la recepción de dicha música.

FECAM podrá modificar las pruebas en función de los participantes inscritos.

Por el bien de la competición y por el respeto a los deportistas, es obligatorio inscribir a cada deportista en la prueba que le corresponda según su nivel.

Con el fin de regular que cada gimnasta participe en el nivel que le corresponde se determinarán unas marcas mínimas que todo gimnasta inscrito debe superar. Aquellos gimnastas que no superen la marca establecida para el nivel en el que participen bajarán al año siguiente a un nivel inferior al que han participado.



Para el resto de exigencias se deberá consultar el código FEDDI 2015.

En la reunión de Delegados de cada campeonato se creará un comité de competición que será el responsable de resolver cualquier reclamación. Estará formado por:

- Director de la competición.
- Seleccionadoras de Gimnasia Rítmica.
- Juez principal.
- Representante de los clubes por cada nivel.

ENTRENADORES

Cada club deberá presentar obligatoriamente un entrenador, quien será el responsable de su club en todo momento durante la competición.

Será la persona responsable del cumplimiento de las normas y estará sometido a la autoridad y jurisdicción de la organización.

Solo se permitirá el acceso a pista a un entrenador más un delegado, que deberán llevar visible su acreditación.

El empleo de palabras, frases, gestos, acciones, actitudes, etc..., hacia gimnastas, jueces, técnicos o público que resulten intolerantes, racistas o xenófobas pueden conllevar amonestación del juez principal y la reiteración de esta infracción podrá ocasionar su expulsión del campeonato en curso y de posteriores campeonatos.

RECLAMACIONES

FECAM colgará en su página una hoja de reclamaciones para que cada equipo pueda llevarla a la competición. También tendrá disponibles en el campeonato por si son necesarias.

Únicamente el delegado del club puede realizar y firmar las reclamaciones. Si el equipo no tuviera delegado inscrito en el campeonato será el entrenador el encargado de presentar dicha hoja.

Se entregarán en secretaría dentro de los treinta (30) minutos posteriores a la participación por la que se reclaman, no se aceptarán reclamaciones fuera del tiempo estimado por la organización FECAM.

El Comité de Competición será el encargado de revisar y responder a las reclamaciones.

Cualquier reclamación referente a decisiones de los jueces no será considerada.



REGLAS DE PROTOCOLO

Los gimnastas que vayan a participar en el campeonato deberán estar localizables desde el principio de la competición y siempre con anterioridad a la realización de su prueba, siendo esto responsabilidad del entrenador.

Será obligatorio acreditarse en el campeonato si así es requerido por la organización.

La incomparecencia de un gimnasta, transcurridos 3 minutos después de la de la hora prevista para su participación, será motivo de descalificación.

Todos los clubes deberán respetar las normas de la Real Federación Española de Gimnasia y estar atentos a posibles modificaciones.

NIVEL G1

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices les permiten participar en el deporte sin modificación del Reglamento de la Real Federación Española de Gimnasia Rítmica.

Aparato **Mazas**.

Ver Normativa de Gimnasia Rítmica FEDDI 2016.

NIVEL G2

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan una adaptación del Reglamento de la Real Federación Española de Gimnasia Rítmica.

Aparato: **Pelota**.

Ver Normativa de Gimnasia Rítmica FEDDI 2016.

NIVEL G3

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan realizar pruebas adaptadas de la Real Federación Española de Gimnasia Rítmica.

Modalidad: **Manos Libres**.

MANOS LIBRES

3 Grupos Corporales:

Giros

Equilibrios

Saltos



Se aplicará el Código FIG, salvo en los puntos que se detallan a continuación

1. DIFICULTAD



La combinación de pasos de danza se acorta a un mínimo de 4 segundos (máximo 6 series, para un total de 1.80).

El valor de las dificultades para este nivel es de 0.10. A parte de las dificultades del código se podrán utilizar también las que vienen más abajo.

1.1. GENERALIDADES

- 1.1.1 Mínimo 3 dificultades corporales y máximo 6. Deben estar presentes las Dificultades de cada Grupo Corporal (mínimo 1 y máximo 2 de cada grupo corporal). Saltos, Equilibrios y Giros.
- 1.1.2 El valor máximo de las dificultades corporales será de 0.10.
- 1.1.3 Cada ejercicio deberá presentar obligatoriamente una Combinación de pasos de Danza. Valor único para cada serie 0.30 (6 Combinaciones máximo).
- 1.1.4 El valor máximo de la nota final de dificultad será 2.40 puntos.

1.2. PENALIZACIONES

- 1.2.1 Si la ficha/ejercicio contiene más de 6 dificultades: 0.10 puntos, sólo las 6 primeras dificultades ejecutadas serán evaluadas.
- 1.2.2 En la ficha/ejercicio menos de 1 Dificultad de cada grupo corporal. Penalización por cada grupo corporal que falte: 0.30 puntos.
- 1.2.3 En la ficha/ejercicio más de 2 Dificultades de cada grupo corporal. Penalización por cada dificultad de más y no cuenta de la dificultad que no entre en las normas: 0.30 puntos.
- 1.2.4 En la ficha/ejercicio de la gimnasta realiza una dificultad prohibida. Penalización de 0.30 puntos y será anulada.
- 1.2.5 Por cálculo incorrecto del valor total de todas las Dificultades o por el valor de cada componente de la Dificultad: 0.30 puntos.
- 1.2.6 Más de una Dificultad con "tour lento" por ejercicio: 0.30 puntos.
- 1.2.7 Por cada Dificultad realizada pero no declarada en la ficha: 0.30 puntos.



- 1.2.8 En la ficha más de 2.40 puntos en la nota final de Dificultad de Manos Libres: 0.30 puntos (todos los valores que no entren en la norma serán anulados).
- 1.2.9 En la ficha/ejercicio ausencia de una Combinación de Pasos de Danza: 0.50 puntos.
- 1.2.10 En la ficha/ejercicio más de 6 Combinaciones de pasos de Danza: (serán anuladas las que no entren en la norma).

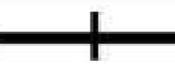
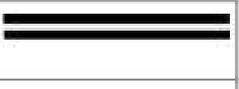
LISTA DE DIFICULTADES DE SALTOS

SALTOS	VALOR 0.10	DIBUJO	SIMBOLO
Salto vertical piernas juntas sin vuelta			
Salto vertical talones hacia detrás sin vuelta			
Salto vertical con pierna flexionada (abierta o cerrada)			

LISTA DE DIFICULTADES DE GIROS

ROTACIONES	VALOR 0.10	DIFICULTAD	SIMBOLO
Rotación con pies juntos			

LISTA DE DIFICULTADES DE EQUILIBRIOS

EQUILIBRIOS	VALOR 0.10	DIFICULTAD	SIMBOLO
Pies juntos			
En el suelo, piernas abiertas der./izq. flexión del cuerpo hacia delante, sin vuelta			
En el suelo, sentadas piernas abiertas de frente, flexión del cuerpo hacia delante			
Sentadas piernas juntas flexión del cuerpo hacia delante			
Boca abajo, extensión del cuerpo hacia detrás, manos apoyadas en el suelo			
Boca abajo, extensión del cuerpo hacia detrás con flexión de las piernas (pies en contacto con a cabeza), manos apoyadas en el suelo			
En el suelo, piernas abiertas der./izq. cuerpo hacia arriba, con o sin apoyo de manos en el suelo.			

2 EJECUCION

Se aplicará el Código FIG.

La nota de ejecución será de 0.00 a 10.00 pts.

LA NOTA FINAL VIENE DADA POR LA SUMA DE:

D + EJ = NOTA FINAL MAXIMA

NOTA FINAL MAXIMA:

Ejercicio con manos libres = 2.40 + 10.00 = 12.40 PUNTOS

NIVEL G4

Dirigido a deportistas de G3 que además dependen de ayudas técnicas para su movilidad (silla de ruedas).

En este nivel se realizarán Pruebas Rítmicas relacionadas con la Gimnasia Rítmica.

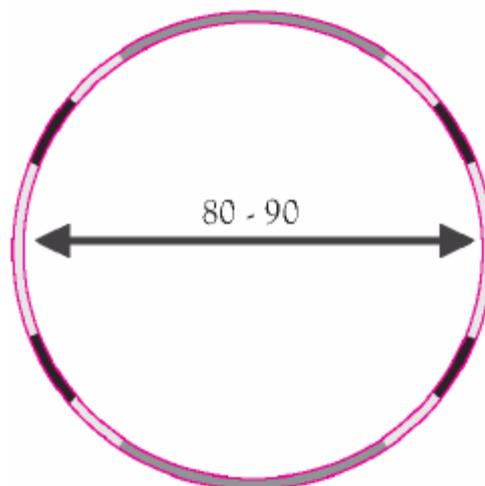
Aparato: **Aro**.

Aparato: ARO

Grupos Corporales:
Desplazamientos
Movimientos Dinámicos
Movimientos Estáticos
Rotaciones

ARO

- Material: Madera o plástico
- Peso: 300 gr. Mínimo
- Diámetro interior: 800-900 mm
- Color: opcional, puede estar forrado

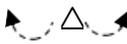


DIFICULTAD CORPORAL:

1. DESPLAZAMIENTOS

- Rectas 
- Diagonales 
- Circulares 
- Media Luna 

2. MOVIMIENTOS DINÁMICOS

- Posición de pie:
 - Rodillas elevadas 
 - Piernas extendidas 
 - Talones a glúteos 
 - Caballito (galope) 
 - Tijera (delante o detrás) 
 - Vertical con elevación de una pierna 
- Posición sentada:
 - Elevar ambas piernas 
 - Tijera 
- Brazos:
 - Onda brazos delante 
 - Onda brazos al lado 
 - Brazos arriba y abajo 
 - Brazos lateral 

3. MOVIMIENTOS ESTÁTICOS

- Posición de pie:
 - Dos pies en media punta 
 - Un pie en talón o media punta 
- Posición sentada:
 - Sobre una rodilla 
 - Piernas abiertas cuerpo delante 
 - Piernas juntas cuerpo delante 
 - Piernas abiertas flexión de cuerpo hacia pierna derecha o izquierda. 
- De rodillas:
 - Pierna extendida lateral, mano contraria apoyada en el suelo y extensión del cuerpo lateralmente hacia la mano de apoyo. 



4. ROTACIONES

- Posición de pie:
 - Pies juntos 
 - Sobre una pierna, libre elección 
- Posición sentada:
 - Sobre rodillas 
 - Sobre glúteos 

NOTA: Las dificultades serán contadas solo si se realizan los movimientos amplios, completos y claros.

DIFICULTAD DEL APARATO: Esta también deberá estar representada (mínimo 4 dificultades para un valor de 0.40 y máximo 10 para un valor de 1.00), el valor será de 0.10.

MAESTRÍAS DEL ARO

	Paso a través del aro con todo o parte del cuerpo
	Rodamiento del aro sobre el cuerpo
	Rodamiento del aro en el suelo
	Serie de rotaciones alrededor de la mano Una rotación en una parte del cuerpo
 	Rotaciones del aro alrededor de su eje: <ul style="list-style-type: none"> • Una rotación libre entre los dedos • Una rotación libre sobre una parte del cuerpo • Rotación en el suelo

	Paso por encima del aro con todo o una parte del cuerpo
	Pequeño lanzamiento y recuperación
	Manejo

LA NOTA FINAL VIENE DADA POR LA SUMA DE:

Dif. Corporal + Dif. Aparato = NOTA FINAL MAXIMA

NOTA FINAL MAXIMA:

Ejercicio 2.40 + 1.00 = 3.40





Normativa Natación 2016



Esta Normativa recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en este deporte, para lo no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Natación.

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

Para que se dispute una prueba debe haber un **mínimo** de tres (3) atletas de dos (2) clubes diferentes.

No habrá límite de inscripción de nadadores por prueba.

Un nadador podrá competir en un **máximo de tres (3) pruebas más los relevos** (solo para G1 y G2).

Un nadador sólo podrá participar en **pruebas de un mismo nivel** a excepción del relevo, donde un deportista de G2 o G3 podrá subir al nivel superior para su disputa.

Los nadadores deben estar en **cámara de llamadas** al menos quince (15) minutos antes de su prueba y/o atentos a la megafonía de la organización.

Tendrán **tres (3) llamamientos**, tras esto, se cerrará el acceso y el deportista perderá la opción de competir en esa prueba.

Es obligatorio que el nadador entre en la piscina con **ropa adecuada** (chanclas, bañador, gorro, gafas...).

Cada Club sólo podrá acceder a la zona de competición con **un único entrenador**, que además deberá llevar colgada la **acreditación** que recibirá en la reunión de delegados.

En caso de ser necesaria la realización de **señales visuales** para la salida (banderín rojo) el club debe indicar **en el pase** si el nadador necesita esa señal visual o alguna otra atención específica (concretamente en el apartado de observaciones).

Cuando uno o más deportistas no puedan disputar una prueba por falta de quórum, estos serán inscritos en una prueba de categoría superior. La decisión final la tendrá la dirección técnica en función del número de participantes.

Por el bien de la competición y por el respeto a los deportistas es obligatorio **inscribir a cada deportista en el nivel que le corresponda**, dependiendo de su grado de discapacidad, de existir algún caso en el que un deportista es inscrito en un nivel menor del que debiera este será valorado por el comité de competición y podrá ser motivo de descalificación del deportista.



Se confía en la **ética de los entrenadores** a la hora de dar las indicaciones pertinentes a sus deportistas para que compitan al máximo nivel de sus posibilidades. En caso de observar infracción en este sentido se podrá sancionar al entrenador económicamente.

En la reunión de Delegados de cada campeonato se creará un **comité de competición** que será responsable de resolver cualquier reclamación y estará formado por:

- Director de la Competición.
- Juez Árbitro.
- Representante de los Clubes por cada nivel.

NIVEL G1

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices les permiten participar en el deporte sin modificación del Reglamento de la Real Federación Española de Natación.

Sistema de Competición: Absoluto Masculino-Femenino
Sénior Masculino-Femenino
Juvenil Masculino-Femenino
Infantil Masculino-Femenino-Mixto.

En las distancias en que se disputen **varias series**, las finales se formarán con los mejores tiempos totales.

En las pruebas en las que no haya suficientes nadadores para disputar series se realizarán **finales directas**.

Una **salida nula** supondrá la descalificación sea cual sea el nadador que la cometa. Cualquier nadador que salga antes de que la señal de salida haya sido dada será descalificado.

Serán **descalificados** los nadadores que no naden el estilo en el que se han inscrito o cambien de estilo a mitad de la prueba (excepto en estilo libre).

Los **bañadores** de los nadadores deberán estar homologados por la FINA.

- Para hombres: no se extenderán por encima del ombligo ni por debajo de la rodilla.
- Para mujeres: no cubrirá el cuello, no se extenderá por encima de los hombros ni por debajo de la rodilla.

Los **relevos** 4x50 pueden estar formados por nadadores de G1 y G2.



Pruebas:

PRUEBAS	CATEGORIAS
50 M LIBRES	SENIOR FEM Y MAS
50 M ESPALDA	
50 M BRAZA	
50 M MARIPOSA	
100 M LIBRES	ABSOLUTA FEM Y MAS
100 M ESPADA	
100 M BRAZA	JUVENIL FEM Y MAS
100 M MARIPOSA	
100 M ESTILOS	INFANTIL FEM Y MAS O MIXTO
4x50 M LIBRES	
4x50 M ESTILOS	
4X100 M LIBRES	

NIVEL G2

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan una adaptación del Reglamento de la Real Federación Española de Natación.

Sistema de Competición: Absoluto Masculino-Femenino
Juvenil Masculino-Femenino
Infantil Masculino-Femenino
Relevos Mixtos.

En las pruebas que se disputen en **varias series** las finales se formarán con el primer clasificado de cada serie, el resto de las calles se cubrirá con los mejores tiempos totales.

En las pruebas en las que no haya suficientes nadadores para disputar series se realizarán **finales directas**.

Se permitirá una **salida nula por nadador**, a la segunda salida nula será descalificado (lanzarse al agua antes de que la señal de salida haya sido dada)

Se podrá **descalificar** a los nadadores que no naden el estilo en el que se han inscrito o cambien de estilo a mitad de la prueba (excepto en estilo libre).

Se **descalificarán** a aquellos nadadores que obtengan una **marca mejor** a la establecida en el cuadro correspondiente a este nivel, entendiéndose que se encuentran fuera de nivel.

Únicamente en las finales se permitirá a los atletas obtener una **mejora de un (1) segundo**.



Pruebas:

PRUEBAS	MARCAS		CATEGORIAS
	MASCULINO	FEMENIN	
100 M LIBRES	1.55"	2.12"	ABSOLUTA FEM Y MAS
100 M ESPALDA	2.10"	2.40"	
100 M BRAZA	2.10"	2.50"	
50 M LIBRES	1.00"	1.00"	JUVENIL FEM Y MAS
50 M ESPALDA	1.10"	1.20"	
50 M BRAZA	1.15"	1.25"	INFANTIL FEM Y MAS
25 M LIBRES	0.27"	0.30"	
25 M ESPALDA	0.40"	0.40"	RELEVOS MIXTO
25 M BRAZA	0.40"	0.40"	
4x25 M LIBRES	A	A	

NIVEL G3

NIVEL G3.

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan realizar pruebas adaptadas de la Real Federación Española de Natación.

Sistema de Competición: Absoluto Masculino-Femenino-Mixto
 Juvenil Masculino-Femenino-Mixto
 Infantil Masculino-Femenino-Mixto

En las pruebas que se disputen en **varias series** las finales se formarán con el primer clasificado de cada serie, el resto de las calles se cubrirá con los mejores tiempos totales.

En las pruebas en las que no haya suficientes nadadores para disputar varias series se realizarán **finales directas**.

No se descalificará a ningún nadador por salida nula, se repetirá la prueba las veces que sea necesario.

Se **descalificarán** a aquellos nadadores que obtengan una **marca mejor** a la establecida en el cuadro correspondiente a este nivel, entendiéndose que se encuentran fuera de nivel.

Únicamente en las finales se permitirá a los atletas obtener una **mejora de un (1) segundo**.

En las pruebas con **flotación** el material a utilizar por el nadador podrá ser el cinturón o la frita y no otro.



En las pruebas con **flotación** el nadador podrá ir acompañado de su monitor el cual lo podrá asistir, pero no ayudarlo ni impulsarlo.

Pruebas:

PRUEBAS	MARCAS		CATEGORIAS
	MASCULINO	FEMENIN	
25 LIBRES sin flotación	0.50"	0.50"	ABSOLUTA FEM Y MAS JUVENIL FEM Y MAS INFANTIL FEM Y MAS MIXTA
25 LIBRES con flotación	1.00"	1.00"	
25 ESPALDA sin flotación	1.00"	1.00"	
25 ESPALDA con flotación	A	A	ABSOLUTA MIXTA
CIRCUITO FLOTACIÓN	A	A	
CIRCUITO SUMERGIDO	A	A	

CIRCUITOS EN PISCINA PEQUEÑA:

- Los circuitos se realizarán, si fuera posible, en piscina pequeña y de poca profundidad.
- El nadador podrá hacer el circuito dos (2) veces y se quedará con el mejor tiempo.
- El nadador podrá ir acompañado de su monitor el cual lo podrá asistir, pero no ayudarlo a recoger el material.
- En cada una de las postas habrá siete (7) elementos de los cuales el nadador tendrá que recoger cuatro (4) en el circuito de flotación y tres (3) en el circuito sumergido.
- Los elementos deben ser recogidos de uno en uno.
- PALO: Introducir los palos en una cesta colocada en el lateral de la piscina.
- ARO: Introducir los aros en una pica colocada en el otro lateral de la piscina.
- PELOTA: Encestar las pelotas en la canasta.
- En el Campeonato Regional de Natación de Verano el circuito a realizar será el que figura como Anexo 2.
- **ANEXO 1:** dibujos de los dos circuitos para piscina pequeña.
- **ANEXO 2:** dibujo del circuito para piscina grande (natación de verano).



ASPECTOS IMPORTANTES A RECORDAR

- Orden de los 100 estilos: mariposa/espalda/braza/libre.

SALIDAS:

- La salida en Estilo Libre, Braza, Mariposa y Estilos Individual se efectuará por medio de un salto. 1º.- Silbido largo = subida a la plataforma, 2º.- Preparados = posición de salida y 3º.- Señal de salida.
- La salida de Espalda será desde el agua. 1º.- Silbido largo = entrada al agua, 2º.- Silbido largo = agarre, 3º.- Preparados = posición de salida y 4º.- Señal de salida.

RELEVOS:

- Orden relevos estilos: espalda/braza/mariposa/libres.
- El nadador debe esperar en la salida hasta que su compañero de equipo toque la pared de llegada. Si lo hace antes el equipo estará descalificado.
- El último relevista deberá permanecer en el agua hasta que finalice la prueba completamente, con la llegada del último nadador inscrito.

ESTILO LIBRE:

- El nadador puede nadar cualquier estilo e incluso cambiar de estilo durante la prueba.
- En los virajes y llegadas se debe tocar la pared obligatoriamente con cualquier parte del cuerpo.

ESPALDA:

- Los nadadores se alinearán en el agua de cara a la salida con las dos manos colocadas en los agarraderos de salida.
- Está prohibido colocar los pies en o encima del rebosadero, o encorvar los dedos sobre el mismo.
- A la señal de salida y después de los virajes el nadador se impulsará desde la pared y nadará sobre la espalda durante todo el recorrido. Debe estar de espalda en todo momento excepto cuando ejecute el viraje.
- Al final de la carrera el nadador debe tocar la pared mientras esté de espalda.
- En la llegada una parte del cuerpo debe romper la superficie del agua.



BRAZA:

- Los brazos han de ir en forma de brazada de pecho y las piernas en patada de braza.
- El movimiento de las piernas debe ser simultáneo, sin movimientos alternativos.
- En los virajes y llegadas las dos manos han de tocar la pared simultáneamente.

MARIPOSA:

- El movimiento de patada de braza no está permitido.
- En los virajes y llegadas las dos manos han de tocar la pared simultáneamente.

TOMA DE TIEMPOS:

- Se podrá solicitar toma de tiempos en pruebas que no se realicen en el Campeonato Regional por falta de inscripción para aquellos deportistas que puedan estar interesados en conseguir marca.
- Esta toma de tiempos se realizará una única vez y bajo petición del club, avisando a FECAM antes de finalizar el plazo de inscripción que figura en la convocatoria, con una justificación y explicando el motivo de la necesidad de obtener dicha marca.





Normativa Petanca 2016



PETANCA 2016

Esta Normativa recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en este deporte, para lo no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Federación Española de Petanca.

SUPERFICIE DE JUEGO

La Petanca se practica sobre toda clase de terreno.

La superficie de juego debe tener, preferiblemente, las dimensiones siguientes: cuatro (4) metros de anchura y doce (12) metros de longitud.

CATEGORÍAS

ABSOLUTA: >DE 16 AÑOS.

INFANTIL: <DE 16 AÑOS.

BOLAS

BOLA: Diámetro mínimo de 7,05 cm.

BOLICHE: Homologado, diámetro de 30 mm de madera o sintético.

EQUIPOS Y JUGADORES

Cada jugador podrá inscribirse en **una única modalidad**, siendo estas individual, dupla o tripleta (dependiendo del nivel al que pertenezca).

Los grupos de las **diferentes modalidades** quedarán de la siguiente forma:

- **INDIVIDUALES.**- Un jugador con tres (3) bolas (G1/G2/G3).
- **DUPLETAS.**- Dos jugadores con tres (3) bolas cada uno (G2).
- **TRIPLETAS.**- Tres jugadores con dos (2) bolas cada uno (G1).

Cada jugador jugará como mínimo **tres partidos** de su modalidad.

FECAM podrá modificar las **divisiones y grupos** en función de los inscritos.

En caso de empate a puntos en ligilla se tendrán en cuenta para la clasificación los siguientes aspectos y en el siguiente orden:

- 1.- Enfrentamiento directo.
- 2.- Diferencia de tanteo.
- 3.- Más tantos a favor.
- 4.- Menos tantos en contra.
- 5.- Sorteo.



Por el bien de la competición y por el respeto a los deportistas, es obligatorio **inscribir a cada deportista en el nivel que le corresponda** dependiendo de su grado de discapacidad, de existir algún caso en el que un deportista es inscrito en un nivel menor del que debiera, será valorado por el comité de competición y podrá ser motivo de descalificación del deportista.

En la reunión de Delegados de cada campeonato se creará un comité de competición que será responsable de resolver cualquier reclamación y estará formado por:

- Director de la Competición.
- Juez Árbitro.
- Representante de los Clubes de cada nivel.

ENTRENADORES

Cada equipo deberá presentar obligatoriamente **un entrenador**, encargado de la dirección del equipo.

Será el **responsable** del cumplimiento de las normas y está sometido a la autoridad y jurisdicción de la organización.

Los entrenadores **no podrán entrar** en el terreno de juego, excepto si reciben autorización de la organización o por necesidad de algún jugador.

El empleo de palabras, frases, gestos, acciones, actitudes, etc., hacia los jugadores, árbitro, técnicos o público que resulten intolerantes, racistas o xenófobas pueden conllevar amonestación del árbitro y la reiteración de esta infracción podrá ocasionar su expulsión del partido en juego y de posteriores partidos.

RECLAMACIONES

FECAM colgará en su página una **hoja de reclamaciones** para que cada equipo pueda llevarla a la competición. También tendrá disponibles en el campeonato por si son necesarias.

Únicamente el **delegado** puede **realizar y firmar las reclamaciones**. Si el equipo no tuviera delegado inscrito en el campeonato será el entrenador el encargado de presentar dicha hoja.

Se entregarán en secretaría dentro de los **treinta (30) minutos** posteriores al partido por el que reclaman.

El **Comité de Competición** será el encargado de revisar y responder las reclamaciones.

Las reclamaciones referentes a decisiones arbitrales no serán consideradas.



EDUCACIÓN EN VALORES

Todos los jugadores y técnicos deberán velar por que impere el **juego limpio** durante toda la competición, esto significa algo más que cumplir las normas del juego, abarcando los conceptos de amistad, respeto al adversario y espíritu deportivo.

EQUIPAMIENTO

Es obligatorio que todos los jugadores del equipo lleven la **misma equipación**, que estará compuesta por: CAMISETA y PANTALONES LARGOS O CORTOS del mismo color que el resto del equipo.

Cada deportista deberá llevar el **dorsal o acreditación** de forma visible.

Cada jugador o equipo deberá llevar **su propio material de participación**: bolas de petanca y boliche. El jugador o equipo que no lo lleve podrá recibir una sanción por parte de la organización.

REGLAS DEL JUEGO

El entrenador será el responsable de que su equipo o jugador esté en la cámara de llamadas al menos **quince (15) minutos antes del partido** para su adecuada preparación.

Los equipos podrán acceder a la **zona de calentamiento** (en caso de que exista) desde quince (15) minutos antes del comienzo de su partido.

La **incomparecencia** de un equipo o deportista transcurridos cinco (5) minutos después de la hora de comienzo del partido, sin ninguna justificación, será motivo de derrota por un tanteo de once puntos a cero (11 a 0).

Los **entrenadores** deben **comunicar al árbitro** cualquier aspecto importante que sea necesario conocer sobre algún jugador.

Antes de comenzar el partido los dos equipos deberán ofrecer el **saludo** al árbitro y equipo o deportista adversario.

El árbitro llamará a los dos capitanes para realizar el **sorteo**. El ganador lanzará el boliche y comenzará la partida.

Todos los equipos deberán respetar las normas de la Federación Española de Petanca y estar atentos a posibles modificaciones de calendario o juego.

ANULACIONES EN EL JUEGO

Si en el transcurso de una jugada el **boliche** queda por casualidad **oculto** por una hoja o un trozo de papel, estos serán retirados.



Si el **boliche** una vez colocado, es **desplazado** como consecuencia del viento, inclinación del terreno o por desplazo accidental de un árbitro, jugador, espectador, se anulará la partida reanudándose nuevamente.

Una **bola** es considerada **nula** en el momento que abandona la zona delimitada para el juego o toca la línea que lo delimita.

Un jugador **no podrá ayudarse** de ningún objeto, ni trazar ninguna línea sobre el suelo para señalar la zona de bombeo de su bola.

Está **prohibido** mojar las bolas o el boliche.

En caso de no quedar **ninguna bola válida** sobre el terreno de juego, el punto se considerará como “nulo”.

Si el entrenador realiza alguna **señal sobre la superficie** de juego se considerará nulo el lanzamiento de la bola y tendrá que ser repetido.

En caso de que en un lanzamiento queden **bolas empatadas**:

- Si no quedan más bolas la partida sería nula.
- Si le quedan bolas a los dos equipos volverá a lanzar el último que haya lanzado.

En caso de que algún deportista lance **dos bolas seguidas**:

- Si no influye en el juego la bola lanzada en segundo lugar será declarada como nula y no podrá volver a lanzarse, siendo retirada del terreno de juego.
- Si llegara a influir en el juego se dará la jugada por perdida al jugador o equipo que haya lanzado las dos bolas por un tanteo de dos (2) a cero (0).

SISTEMA DE COMPETICIÓN

NIVEL G1

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices les permiten participar en el deporte sin modificación del Reglamento de la Federación Española de Petanca.

Sistema de Competición Absoluta Masculina y Femenina, Infantil Mixta y Tripletas Mixta.

Modalidades de la Competición: Individual y Tripletas.

El **partido** se disputará al ganador de once (11) tantos o treinta (30) minutos.

Se delimitará una **zona** entre los seis (6) y diez (10) metros donde se deberá lanzar el boliche. El boliche no podrá ser lanzado tampoco a menos de un (1) metro de la delimitación del campo.

El equipo ganador conseguirá tres (3) puntos y el no ganador uno (1).



Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan una adaptación del Reglamento de la Federación Española de Petanca.

Sistema de Competición Absoluta Masculina y Femenina y Dupletas Mixta.

Modalidades de la Competición: Individual y Dupletas.

El **partido** se disputará al ganador de once (11) tantos o treinta (30) minutos.

Se delimitará una **zona** entre los seis (6) y diez (10) metros donde se deberá lanzar el boliche. El boliche no podrá ser lanzado tampoco a menos de un (1) metro de la delimitación del campo.

El equipo ganador conseguirá tres (3) puntos y el no ganador uno (1).

El árbitro podrá adaptar el reglamento a criterio propio en beneficio del juego.

NIVEL G3 (BOCCIA)

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan realizar pruebas adaptadas y que además dependen de ayudas técnicas para su movilidad (silla de ruedas).

Sistema de Competición Mixto.

Modalidad de Competición Individual.

El **partido** se disputará al ganador de once (11) tantos ó treinta (30) minutos.

El ganador conseguirá tres (3) puntos y el no ganador uno (1).

El árbitro podrá adaptar el reglamento a criterio propio en beneficio del juego.

Siempre que sea posible se jugará en **pavimento adaptado** para las bolas de Boccia.

Cada jugador deberá llevar todo el **material necesario** para poder participar en este nivel (canaleta en caso de ser necesaria, bolas de boccial, etc.).

Los **entrenadores** solo podrán dar **indicaciones verbales** a los deportistas.

La **ayuda en el lanzamiento con canaleta**, en aquellos deportistas que no puedan realizarlo por sí mismos, se realizará **por un voluntario** que seguirá las órdenes del deportista o del entrenador (de este último en caso de que el primero no pueda expresarse).

Se permitirá que sea el entrenador quien ayude a lanzar a su deportista, si este no pudiera solo, en posición de espaldas al juego.





Normativa Pruebas Motrices 2016



PRUEBAS MOTRICES 2016

Esta Normativa recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en este deporte.

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

Para que se dispute una prueba debe haber un mínimo de **tres (3) deportistas** de **dos (2) clubes** diferentes.

Todos los deportistas inscritos realizarán y **participarán en todas las pruebas**, las 10 ofertadas, pero **solo puntuarán en el grupo de pruebas en las que hayan sido inscritos**. Las pruebas se especifican más abajo.

Los deportistas deben realizar las **pruebas por ellos mismos**, con la ayuda verbal de su entrenador. En caso de ser necesario, el deportista podrá contar con la ayuda de su entrenador, que no podrá empujarle o tirar de él para desplazarlo, solo servirá de apoyo.

Es obligatoria que el deportista realice las pruebas con **ropa deportiva adecuada**, no se permitirá la realización de las pruebas de no ser así.

Se utilizarán **marcas visuales** durante las pruebas para indicar el inicio y fin de las mismas. Además el responsable de cada prueba realizará una demostración de lo que hay que hacer si así le es requerido.

FECAM podrá **modificar las pruebas** en función de los deportistas inscritos.

Por el bien de la competición y por el respeto a los deportistas, es obligatorio inscribir en este campeonato a **deportistas de los niveles G3 y G4**. Si se observa la participación de algún deportista de un nivel diferente a los nombrados anteriormente, dicho deportista podrá ser descalificado, no puntuando en ninguna de las pruebas que realice.

En la reunión de Delegados de cada campeonato se creará un comité de competición que será responsable de resolver cualquier reclamación y estará formado por:

- Director de la Competición.
- Juez Árbitro.
- Representante de los Clubes de cada nivel.

El campeonato se desarrollará en **jornada de mañana**. Se realizará una batería de pruebas individuales, en las que se puntuará y sobre las que se obtendrán las medallas.



BATERÍA DE PRUEBAS INDIVIDUALES

Los deportistas realizarán todas las pruebas, pero solo podrán puntuar seleccionando un grupo de ellas, dentro de estas pruebas se sumará la puntuación que obtenga y con el total se sacará la clasificación de 1º, 2º y 3º clasificado.

Los grupos de pruebas en los que podrán puntuar son los siguientes:

Desplazamientos – Incluye las siguientes pruebas:

1. Desplazamiento
7. Equilibrio dinámico
8. Desplazamiento con diferentes apoyos

Coordinación – Incluye las siguientes pruebas:

2. Tiro de disco
3. Recepción de pelotas
6. Raquetas y pelotas

Lanzamientos – Incluye las siguientes pruebas:

4. Lanzamiento a canasta
5. Lanzamiento de precisión
9. Tiro a portería

Bowling – Incluye la siguiente prueba:

10. Bolos

La forma de realización de la prueba y su desarrollo, junto con la explicación, podéis encontrarla en el documento de **Batería de Pruebas Motrices 2016** (anexo 1).



Anexo 1 – Batería de Pruebas

1.- DESPLAZAMIENTO

OBJETIVOS:

- * Mejorar la coordinación dinámica general.
- * Mejorar la Agilidad
- * Desarrollar distintas formas de desplazamiento.

DESCRIPCIÓN:

- 1: Desplazarse por encima de 3 aros.
- 2: Desplazarse entre 3 conos haciendo zig-zag..
- 3: Pasar por encima de 3 picas a una altura de 10-15 cm.

TERRENO:

- * Cualquier superficie plana.

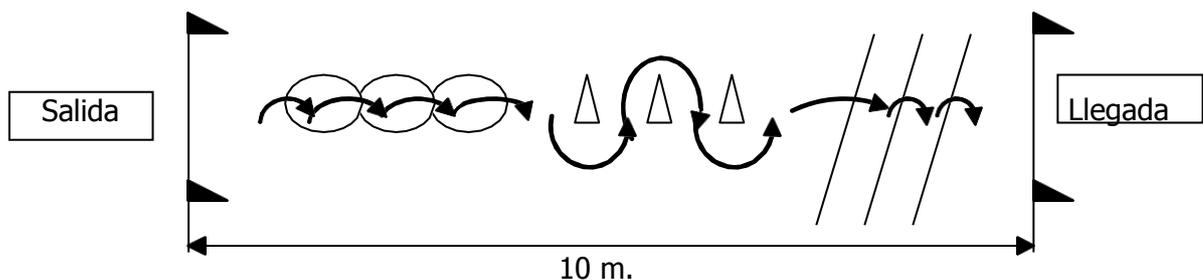
MATERIAL:

- * 3 Aros de 60 cm. de diámetro
- * 3 Conos
- * 6 Tacos o soportes de picas
- * 3 Picas.
- * Cinta métrica
- * Cinta adhesiva.

REGLAS:

- * El deportista se situará en el punto de salida marcado en el suelo y en la posición más cómoda posible para él (de pie, sentado en la silla de ruedas, apoyado en una muleta).
- * La prueba acaba cuando el deportista realice todo el desplazamiento.
- * Esta prueba para los atletas en silla de ruedas que la manejen, bien sea eléctrica o manual, constará de un slalom de 9 obstáculos.
- * Los deportistas en silla de ruedas que no la puedan manejar, serán llevados con asistencia y puntuarán 1 punto.

DIAGRAMA:



PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 10 (si el deportista realiza todo el recorrido con éxito)
- * Anotará 1 punto siempre que pase algún obstáculo (aro, cono o pica), y cuando no reciba más ayuda de la verbal del voluntario o entrenador si lo necesita.
- * 1 Punto si el deportista intenta hacer los desplazamientos.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.
- * Se tomará el tiempo que tarda el deportista en hacer el recorrido completo para tenerlo en cuenta en caso de posibles empates.

2.- TIRO DE DISCO

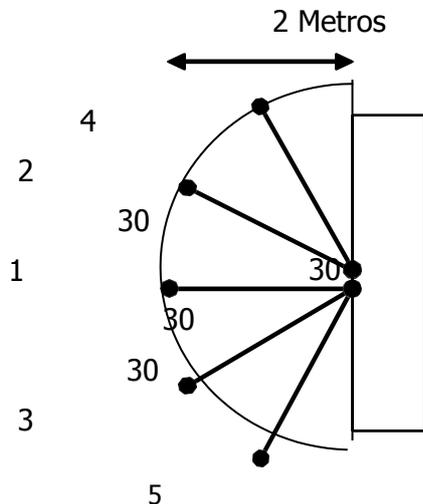
OBJETIVOS:

- * Mejorar la coordinación óculo-manual.
- * Mejorar la coordinación visomotriz
- * Mejorar la precisión.

DESCRIPCIÓN:

- 1 : Lanzar un disco de fieltro que se encuentra a 2 metros de una portería vacía, y hacer gol, desde la posición 1. 1 intento.
- 2 : Lanzar un disco de fieltro que se encuentra a 2 metros de una portería vacía, y hacer gol, desde la posición 2. 1 intento.
- 3 : Lanzar un disco de fieltro que se encuentra a 2 metros de una portería vacía, y hacer gol, desde la posición 3. 1 intento.
- 4 : Lanzar un disco de fieltro que se encuentra a 2 metros de una portería vacía, y hacer gol, desde la posición 4. 1 intento.
- 5 : Lanzar un disco de fieltro que se encuentra a 2 metros de una portería vacía, y hacer gol, desde la posición 5. 1 intento.

DIAGRAMA:



TERRENO:

- * Cualquier superficie plana que permita el lanzamiento a una portería.

MATERIAL:

- * 1 Portería de hockey o similar (1,80x1,20cm)
- * 5 Discos de fieltro
- * 1 Pica o palo de escoba.
- * Cinta adhesiva y cinta métrica.
- * Silbato.

REGLAS:

- * El deportista se situará en el punto de lanzamiento marcado en el suelo y en la posición más cómoda posible para él (de pie, sentado en la silla de ruedas, apoyado en una muleta) se mantendrá atento al silbato o señal visual del juez.
- * Será preciso coordinar los movimientos del cuerpo para realizar un lanzamiento del disco parado y hacer gol, desde una distancia de 2 metros.

- * La prueba acaba cuando el deportista efectúa los 5 lanzamientos.
- * Si lo necesita puede recibir ayuda para meter la pica en el agujero del disco.

PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 10 (si el deportista mete gol en los 5 intentos)
- * Anotará un punto siempre que meta gol desde la posición 1 y dos puntos siempre que meta gol desde las posiciones 2,3,4 y 5.
- * 1 Punto si el deportista intenta lanzar el disco.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.

3.- RECEPCIÓN DE PELOTAS

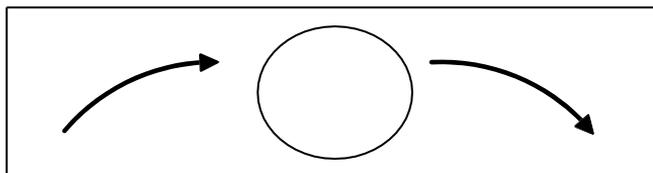
OBJETIVOS:

- * Desarrollar la coordinación visomotriz.
- * Mejorar la coordinación óculo-manual.
- * Mejorar la recepción de un objeto directo por el aire, con una o dos manos.

DESCRIPCIÓN:

- 1: El deportista deberá coger la pelota, lanzada desde 1 metro. 3 Intentos.
- 2: El deportista deberá coger la pelota, lanzada desde 2 metros. 2 Intentos.
- 3: El deportista deberá coger la pelota, lanzada desde 3 metros. 2 Intentos.

DIAGRAMA:



TERRENO:

- * Cualquier superficie plana.

MATERIAL:

- * 3 Pelotas de plástico de 22 cm. de diámetro.
- * Cinta adhesiva.
- * Cinta métrica.

REGLAS:

- * El deportista se situará en el punto marcado en el suelo, de pie o sentado (según la posición más cómoda para él) y esperará a que se le lance frontalmente la pelota, desde las diferentes distancias.
- * La recepción será buena aunque no sea sólo con las manos y se apoye con antebrazos o pecho.

PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 10 (si el deportista coge la pelota en los 7 intentos)
- * Anotará un punto siempre que la coja desde los intentos de 1 metro y de 2 metros y conseguirá dos puntos siempre que la coja desde 3 metros.
- * 1 Punto si el deportista intenta coger la pelota.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.

4.- LANZAMIENTO A CANASTA

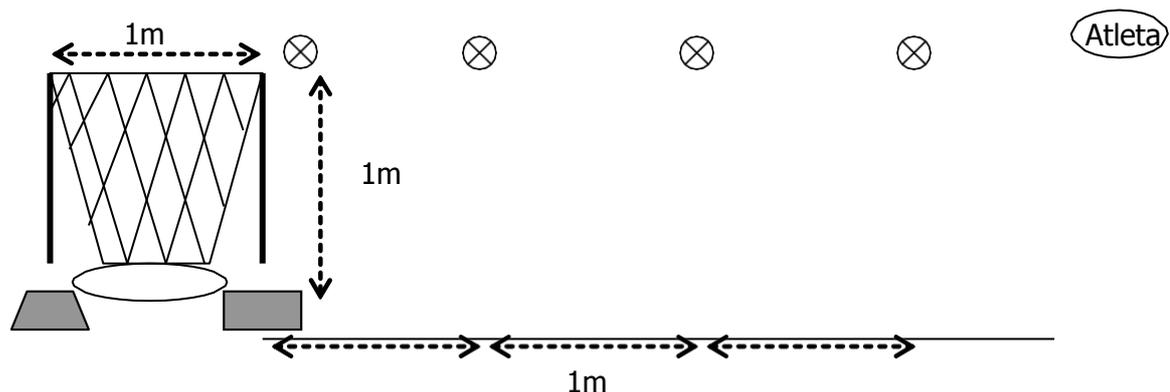
OBJETIVOS:

- * Desarrollar la percepción espacial
- * Mejorar la coordinación óculo-manual.
- * Desarrollar la precisión a través de un buen control postural.

DESCRIPCIÓN:

- 1: El deportista deberá lanzar a canasta desde 1 metro. 1 intento.
- 2: El deportista deberá lanzar a canasta desde 2 metro. 2 intentos
- 3: El deportista deberá lanzar a canasta desde 3 metros. 2 intentos.

DIAGRAMA:



TERRENO:

- * Cualquier superficie plana.

MATERIAL:

- * 1 Balón de goma espuma.
- * Cinta adhesiva.
- * Cinta métrica.
- * Canasta de 1 metro de diámetro x 1 metro de altura

REGLAS:

- * El deportista podrá lanzar con una o ambas manos.
- * El deportista podrá realizar sus lanzamientos desde cualquier posición: de pie, sentado, en silla de ruedas, etc.

PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 10 (si el deportista mete canasta en los 5 intentos efectuados)
- * Anotará 1 punto siempre que meta canasta desde la distancia de un metro, y conseguirá 2 puntos siempre que enceste desde dos o tres metros.
- * 1 Punto si el deportista intenta encestar.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.

5.- LANZAMIENTO DE PRECISIÓN

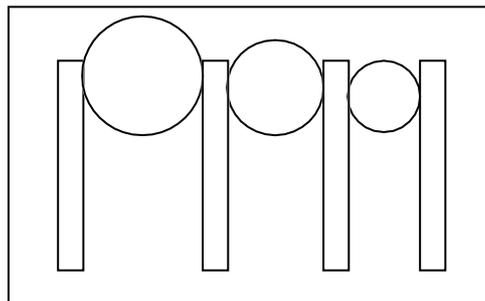
OBJETIVOS:

- * Desarrollar la coordinación visomotriz.
- * Mejorar la coordinación óculo-manual.

DESCRIPCIÓN:

- 1: Lanzar la pelota dentro del círculo de 80 cm. La distancia desde el punto de lanzamiento es de 2 metros. 3 Intentos.
- 2: Lanzar la pelota dentro del círculo de 60 cm. La distancia desde el punto de lanzamiento es de dos metros. 2 Intentos.
- 3: Lanzar la pelota dentro del círculo de 40 cm. La distancia desde el punto de lanzamiento es de dos metros. 2 Intentos.

DIAGRAMA:



TERRENO:

- * Una superficie plana, con una línea marcada en el suelo que limite la zona de lanzamientos desde 2 m. del objetivo.

MATERIAL:

- * 1 Aro de 80 cm.
- * 1 Aro de 60 cm.
- * 1 Aro de 40 cm.
- * 6 Soportes para aros, o picas con soportes. Medida de la pica 1,20 cm.
- * 10 Pelotas de tenis o similares.

REGLAS:

- * El deportista se situará en el punto de lanzamiento marcado en el suelo y cogerá la pelota con una o dos manos, * El deportista podrá efectuar sus lanzamientos desde la posición que le sea más cómoda: de pie, sentado en la silla de ruedas, estirado, apoyado en una muleta...

PUNTUACIÓN

- * Puntos máximos 10 (si el deportista lanza la pelota con éxito en los 7 intentos)
- * Anotará 1 punto siempre que la lance con precisión en los aros de 80 cm y 60 cm, y conseguirá 2 puntos siempre que la lance con precisión en el aro de 40 cm.
- * 1 Punto si el deportista intenta lanzar la pelota.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.

6.- RAQUETAS Y PELOTAS

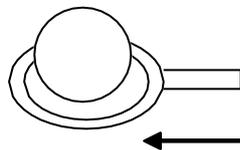
OBJETIVOS:

- * Desarrollar la coordinación dinámica general.
- * Desarrollar el equilibrio y el desplazamiento.

DESCRIPCIÓN:

1: El deportista deberá mantener la raqueta horizontal con una pelota de foam. Posteriormente, caminar o desplazarse 10 metros manteniéndola en equilibrio.

DIAGRAMA:



TERRENO:

Cualquier superficie plana con una línea marcada en el suelo que limite la zona de desplazamientos

MATERIAL:

- * 1 Raqueta de tenis junior (adaptadas).
- * 1 Pelota de foam
- * Cinta adhesiva.
- * Cinta métrica.

REGLAS:

- * El deportista se situará en la posición más cómoda posible para él (silla de ruedas, de pie, apoyado en una muleta, etc.), cogerá con una o dos manos la raqueta y la pelota que se encuentra sobre ésta.
- * Una vez se ha recorrido la distancia de 10 metro, la prueba se da por finalizada.
- * Los deportistas en silla de ruedas, tendrán a un voluntario que les ayudará guiando la silla mientras ellos realizan la prueba.

PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 10 (si el deportista realiza el recorrido sin que se le caiga la pelota)
- * Se le descontará 1 punto cada vez que se le caiga la pelota.
- * 1 Punto si el deportista intenta hacer el recorrido sin suerte.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.

7.- EQUILIBRIO DINÁMICO

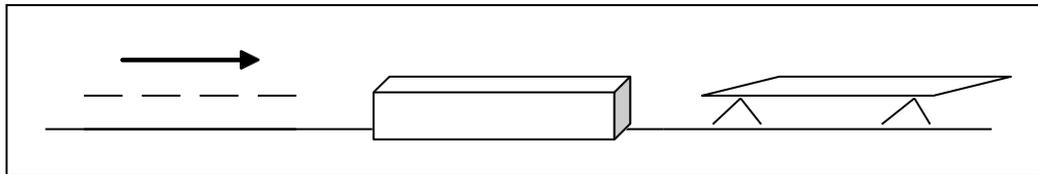
OBJETIVOS:

- * Desarrollar el equilibrio.
- * Mejorar el equilibrio dinámico.
- * Desarrollar el equilibrio en el suelo y en altura, sobre diferentes grados de amplitud y materiales de la base de sustentación.

DESCRIPCIÓN:

- 1: Caminar por encima de una línea, de dos metro de longitud por diez centímetros de grueso, marcada en el suelo.
- 2: Caminar por encima de la parte superior de un plinton o similar de 2 metros. Puede recibir ayuda para subir o bajar.
- 3: Caminar por encima de un banco sueco de dos metros. Puede recibir ayuda para subir o bajar.

DIAGRAMA:



TERRENO:

- * Cualquier superficie plana sobre la que se pueda marcar el suelo con cinta adhesiva.

MATERIAL:

- * Cinta adhesiva.
- * Parte superior de un plinton.
- * Banco sueco de 2 metros

REGLAS:

- * El deportista se situará de pie detrás del punto o línea de salida.
- * Caminará por encima de la línea marcada en el suelo o bien por la parte superior del plinton o banco sueco.
- * La prueba acaba cuando el deportista llega al final del banco sueco.
- * Puede recibir ayuda para subir y bajar de los aparatos.
- * Los atletas con silla de ruedas que la manejen, realizarán tres desplazamientos de 3 metros cada uno, dirigiendo la silla de ruedas entre dos líneas marcadas en el suelo que estarán separadas, 1,5 m, 1 m y 80 cm. respectivamente.
- * Los deportistas en silla de ruedas que no la puedan manejar, serán llevados con asistencia y puntuarán 1 punto.

PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 10 si el deportista realiza el recorrido con éxito.
- * El atleta conseguirá 2 puntos si se desplaza con éxito por la línea marcada en el suelo, conseguirá 3 puntos si se desplaza con éxito por encima del plinton, y conseguirá 4 puntos si se desplaza con éxito por el banco sueco.
- * 1 Punto si el deportista intenta hacer el recorrido.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.

8.- DESPLAZAMIENTO CON DIFERENTES APOYOS

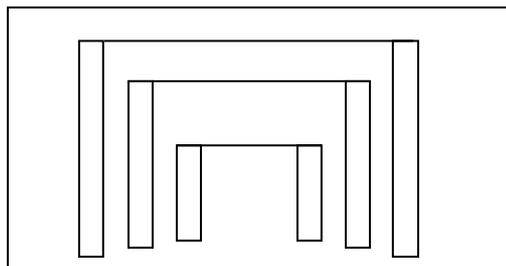
OBJETIVOS:

- * Mejorar el conocimiento del esquema corporal.
- * Corregir posiciones intermedias de habilidades motrices básicas como: reptar, rodar y cuadrupedias.

DESCRIPCIÓN:

- 1: El deportista deberá pasar agachado por debajo de una cinta situada a 80 cm. de altura.
- 2: El deportista deberá pasar en cuadrupedia por debajo de una cinta situada a 60 cm. de altura.
- 3: El deportista deberá reptar o rodar por debajo de una cinta situada a 40 cm. de altura, la base del cuerpo del deportista será tendido en el suelo.

DIAGRAMA:



TERRENO:

- * Cualquier superficie plana con una línea marcada en el suelo que limite la salida a 0,25 cm. del objetivo.

MATERIAL:

- * 6 Saltómetros o similar.
- * 15 Metros de goma elástica.
- * Cascabeles.
- * Cinta adhesiva.
- * Cinta métrica.

REGLAS:

- * El deportista se situará en la salida, marcada en el suelo.
- * Deberá desplazarse de la manera indicada en cada parte del recorrido, teniendo cuidado de no tocar la cinta.
- * Si alguna parte del cuerpo del deportista toca la cinta, sonarán unos cascabeles y el deportista dispondrá de un intento adicional.

* Para los atletas en silla de ruedas, los 3 saltómetros estarán colocados a la misma altura, 40cm. El deportista deberá reptar o rodar para pasarlos.

PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 10 si el deportista realiza el recorrido con éxito.
- * El atleta conseguirá 2 puntos si se desplaza con éxito por la primera altura 1m, conseguirá 3 puntos si se desplaza con éxito por la segunda altura 60 cm. y conseguirá 4 puntos si se desplaza con éxito por la tercera altura 40 cm.
- * 1 Punto si el deportista intenta hacer el recorrido.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.

9.- TIRO A PORTERÍA

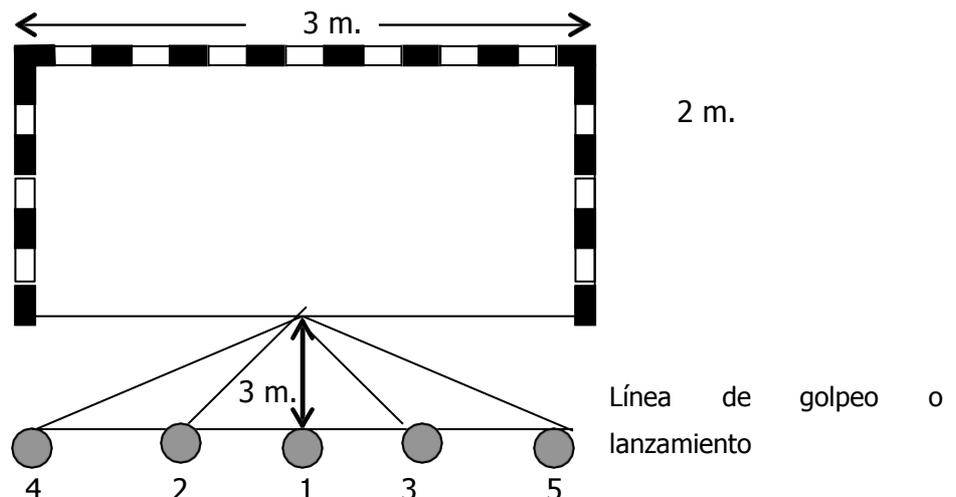
OBJETIVOS:

- * Desarrollar la coordinación visomotriz.
- * Mejorar la coordinación óculo-pie (óculo-manual para personas en silla de ruedas)
- * Desarrollar el trabajo específico del tiro o lanzamiento dirigido desde diferentes ángulos.

DESCRIPCIÓN:

- 1: Chutar o lanzar una pelota que se encuentra a tres metros de una portería, y hacer gol, desde la posición 1. 1 intento.
- 2: Chutar o lanzar una pelota que se encuentra a tres metros de una portería, y hacer gol, desde la posición 2. 1 intento.
- 3: Chutar o lanzar una pelota que se encuentra a tres metros de una portería, y hacer gol, desde la posición 3. 1 intento.
- 4: Chutar o lanzar una pelota que se encuentra a tres metros de una portería, y hacer gol, desde la posición 4. 1 intento.
- 5: Chutar o lanzar una pelota que se encuentra a tres metros de una portería, y hacer gol, desde la posición 5. 1 intento.

DIAGRAMA:



TERRENO:

- * Cualquier superficie plana que permita el chut o lanzamiento a una portería.

MATERIAL:

- * 1 Portería de fútbol sala.
- * 5 Pelotas de goma espuma.
- * 1 Portero de madera, o un cono grande, o un voluntario colocado de pie y con los brazos abiertos.
- * Cinta adhesiva y cinta métrica.
- * Silbato.

REGLAS:

- * El deportista se situará en el punto de lanzamiento marcado en el suelo y en la posición más cómoda posible para él (de pie, sentado en la silla de ruedas o apoyado en una muleta) se mantendrá atento al silbato o señal visual del juez.
- * Será preciso coordinar los movimientos del cuerpo para realizar el tiro a portería y hacer gol, desde una distancia de tres metros.
- * La prueba acaba cuando el deportista efectúa los 5 lanzamientos.
- * Los deportistas que puedan mantener el equilibrio de pie chutarán con el pie y los deportistas en silla de ruedas harán los lanzamientos con la mano.

PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 10 (si el deportista mete gol en los 5 intentos)
- * Anotará 1 punto siempre que meta gol desde la posición 1 y dos puntos siempre que meta gol desde las posiciones 2, 3, 4 y 5.
- * 1 Punto si el deportista intenta lanzar la pelota.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.

10.- BOLOS

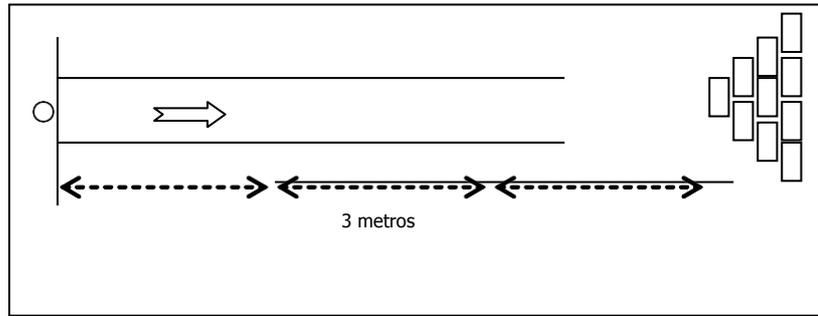
OBJETIVOS:

- * Desarrollar la coordinación dinámica y general.
- * Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- * Desarrollar la precisión a través de un buen control postural.

DESCRIPCIÓN:

El deportista empuja o lanza la pelota para que ruede y haga caer los bolos que se encuentran a tres metros de distancia. Realizará tres lanzamientos sobre los 10 bolos colocados y se contará el nº total de bolos derribados, siendo el máximo 30.

DIAGRAMA:



TERRENO:

- * Cualquier superficie plana.

MATERIAL:

- * 3 Pelotas de 0,5 Kg. de peso.
- * 1 Juego de 10 bolos.
- * Cinta adhesiva.
- * Cinta métrica.

REGLAS:

- * El deportista se situará en la posición más cómoda para él (de pie, sentado, etc.) y empujará, o lanzará la pelota hacia los bolos.
- * La pelota rodando ha de hacer caer el máximo de bolos posibles.
- * El deportista dispondrá de tres pelotas para tirar los bolos en cada distancia.

PUNTUACIÓN:

- * Puntos máximos 30 si el deportista tira los 10 bolos en los 3 lanzamientos.
- * El deportista conseguirá 1 punto si no consigue tirar ningún bolo.
- * 0 Puntos si no hay intención de hacer la prueba.



Normativa Tenis de Mesa 2016



TENIS DE MESA 2016

Esta Normativa recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en este deporte, para lo no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Tenis de Mesa.

SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2,74 metros y una anchura de 1,525 metros, y estará situada en un plano horizontal a 76 centímetros del suelo.

La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea blanca de dos (2) centímetros de anchura a lo largo de todo el borde de la mesa.

CATEGORÍAS Y PELOTA

ABSOLUTA: >DE 16 AÑOS.

PELOTA: Esférica de 40 mm diámetro.

INFANTIL: <DE 16 AÑOS.

EQUIPOS Y JUGADORES

Cada jugador podrá inscribirse en las **dos modalidades**, individual y dobles, dentro de su nivel de juego.

Cada jugador jugará como **mínimo tres** partidos en total.

FECAM podrá modificar las **divisiones y grupos** en función de los inscritos.

En caso de empate a puntos en la liguilla se tendrá en cuenta para la clasificación los siguientes aspectos y en el siguiente orden:

- 1.- Enfrentamiento directo.
- 2.- Diferencia de tanteo.
- 3.- Más tantos a favor.
- 4.- Menos tantos en contra.
- 5.- Sorteo.

Por el bien de la competición y por el respeto a los deportistas, es obligatorio **inscribir a cada deportista en el grupo que le corresponda** dependiendo de su grado de discapacidad, de existir algún caso en el que un deportista es inscrito en un nivel menor del que debiera, será valorado por el comité de competición y podrá ser motivo de descalificación del deportista.



En la reunión de Delegados de cada campeonato se creará un comité de competición que será responsable de resolver cualquier reclamación y estará formado por:

- Director de la Competición.
- Juez Árbitro.
- Representante de los Clubes de cada nivel.

ENTRENADORES

Cada equipo deberá presentar obligatoriamente **un entrenador**, encargado de la dirección del equipo.

Será el **responsable** del cumplimiento de las normas y está sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro.

Los entrenadores **no podrán entrar** en la zona de juego, excepto si reciben autorización de la organización o por necesidad de algún jugador.

El empleo de palabras, frases, gestos, acciones, actitudes, etc., hacia los jugadores, árbitro, técnicos o público que resulten intolerantes, racistas o xenófobas pueden conllevar amonestación del árbitro y la reiteración de esta infracción podrá ocasionar su expulsión del partido en juego y de posteriores partidos.

En caso de observar **irregularidades** notables a la hora de puntuar por parte del árbitro correspondiente lo comunicará inmediatamente a la organización para que se puedan tomar las medidas oportunas.

RECLAMACIONES

FECAM colgará en su página una **hoja de reclamaciones** para que cada equipo pueda llevarla a la competición. También tendrá disponibles en el campeonato por si son necesarias.

Únicamente el **delegado** puede **realizar y firmar las reclamaciones**. Si el equipo no tuviera delegado inscrito en el campeonato será el entrenador el encargado de presentar dicha hoja.

Se entregarán en secretaría dentro de los **treinta (30) minutos** posteriores al partido por el que reclaman.

El **Comité de Competición** será el encargado de revisar y responder las reclamaciones.

Las reclamaciones referentes a decisiones arbitrales no serán consideradas.



EDUCACIÓN EN VALORES

Todos los jugadores y técnicos deberán velar por que impere el **juego limpio** durante toda la competición, esto significa algo más que cumplir las normas del juego, abarcando los conceptos de amistad, respeto al adversario y espíritu deportivo.

EQUIPAMIENTO

Es obligatorio que todos los jugadores del equipo lleven la misma equipación, que estará compuesta por: CAMISETA, PANTALONES CORTOS O LARGOS, del mismo color que el resto del equipo.

Cada deportista deberá llevar el **dorsal o acreditación** de forma visible.

Cada jugador o equipo deberá llevar su propia pala. Quien no la lleve podría recibir una sanción por parte de la organización.

REGLAS DE PROTOCOLO

El entrenador será el responsable de que su equipo o jugador esté en el campo al menos **quince (15) minutos antes del partido** para su adecuada preparación.

Los equipos podrán acceder a la **zona de calentamiento** (en caso de que exista) desde quince (15) minutos antes del comienzo de su partido.

La **incomparecencia** de un equipo o deportista transcurridos cinco (5) minutos después de la hora del partido, sin ninguna justificación, será motivo de derrota por un tanteo de tres sets a cero (3 a 0).

Los entrenadores deben comunicar al árbitro cualquier aspecto importante que sea necesario conocer sobre algún jugador.

El árbitro y el coordinador del encuentro **podrán reunir** a los entrenadores de cada equipo antes del comienzo del partido para recordarle que apliquen las normas de actuación y procedimientos, resolver dudas, comunicar cambios oportunos y respetar la Ley de Educación en Valores.

Antes de comenzar el partido los dos jugadores o equipos deberán ofrecer el **saludo** al árbitro y al adversario.

El árbitro llamará a los dos jugadores para realizar el **sorteo** de campo.

Todos los participantes deberán respetar las normas de la Federación Española de Tenis de Mesa y estar atentos a posibles modificaciones de calendario o juego.



ANULACIÓN

La jugada será anulada:

Si en el servicio la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de la misma, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el receptor o su compañero.

Si se efectúa el servicio cuando el receptor o pareja receptora no están preparados, siempre que ni el receptor ni su compañero intenten golpear la pelota.

Si el fallo al hacer un servicio o una devolución, o cualquier otro incumplimiento de las reglas, es debido a una perturbación fuera de control del jugador.

Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego.

Se puede interrumpir el juego:

Para corregir un error en el orden de servicio, recepción o lados.

Para amonestar o penalizar a un jugador o consejero.

Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar al resultado de la jugada.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

En caso de ser posible habrá categorías absoluta e infantil.

En caso de ser posible habrá categorías masculina y femenina.

NIVEL G1

Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices les permiten participar en el deporte sin modificación del Reglamento de la Federación Española de Tenis de Mesa.

Sistema de Competición Masculina y Femenina.

Modalidades de la Competición: Individual y Dobles.

El partido se disputará al **mejor de cinco** (5) sets de once (11) tantos.

El ganador **conseguirá** tres (3) puntos y el no ganador uno (1).

El último clasificado de este nivel jugará el año siguiente en el nivel G2.



Dirigido a deportistas cuyas competencias motrices necesitan una adaptación del Reglamento de la Federación Española de Tenis de Mesa.

Sistema de Competición Masculina, Femenina y Mixta Infantil.

Modalidades de la Competición: Individual y Dobles (podrá ser mixto).

El partido se disputará al **mejor de tres** (3) sets de once (11) tantos.

El ganador **conseguirá** tres (3) puntos y el no ganador uno (1).

El árbitro podrá **adaptar el reglamento** a criterio propio en beneficio del juego.

En el **saque** la bola podrá botar en el campo propio antes de ser golpeada.

En el saque la bola podrá dar **2 botes** en el campo contrario, aunque deberá ser golpeada cuando dé el primer bote.

El primer clasificado de este nivel jugará el año siguiente en el nivel G1.



FÚTBOL 7 INCLUSIVO

6º Campeonato Nacional

Albacete

Del 21 al 25 de Septiembre de 2016

REGLAMENTO



fecam
- DEPORTE INCLUSIVO -



**Plena
inclusión**
Castilla
La Mancha

www.fecaminclusivo.com

ÍNDICE

1.- Superficie de juego.

2.- Categoría y balón.

3.- Equipos.

4.- Divisiones.

5.- Entrenadores.

6.- Sustituciones.

7.- Amonestaciones y expulsiones.

8.- Reclamaciones.

9.- Norma de compensación del juego.

10.- Reconocimiento al juego limpio.

11.- Equipamiento.

12.- Protocolo.

13.- Sistema de competición.



REGLAMENTO DE FÚTBOL 7 INCLUSIVO

Este Reglamento recoge las observaciones más importantes a tener en cuenta para competir en Fútbol 7 inclusivo. Para lo no contemplado en el mismo se aplicará el reglamento de la Real Federación Española de Fútbol.

1.- SUPERFICIE DE JUEGO.

- El terreno de juego será de césped artificial y rectangular, con una longitud máxima de sesenta y cinco (65) metros, mínima de cincuenta (50) metros y una anchura máxima de cuarenta y cinco (45) metros y mínima de treinta (30) metros.
- La zona de fuera de juego estará situada en ambos extremos del terreno de juego. Se trazará una línea paralela a la línea de meta, entrando doce (12) metros en el terreno de juego, que unirá las dos líneas de banda. Esta zona se llamará zona de fuera de juego.

2.- CATEGORÍA Y BALÓN.

Habrà una única categoría de participación, categoría ABSOLUTA.

Para todas las divisiones se utilizará un balón de tamaño cinco (5).

3.- EQUIPOS.

- Cada equipo estará compuesto por doce (12) jugadores como máximo y nueve (9) como mínimo.
- La ratio de jugadores y jugadores inclusivos por equipo se determinará de la siguiente manera:
 - Equipo de 12 jugadores:
 - 7 jugadores y 5 jugadores inclusivos.
 - 8 jugadores y 4 jugadores inclusivos.
 - Equipo de 11 jugadores:
 - 6 jugadores y 4 jugadores inclusivos + 1 a elegir.
 - 7 jugadores y 3 jugadores inclusivos + 1 a elegir.
 - Equipo de 10 jugadores:
 - 7 jugadores y 3 jugadores inclusivos.
 - 6 jugadores y 4 jugadores inclusivos.
 - Equipo de 9 jugadores:
 - 6 jugadores y 3 jugadores inclusivos.
- El partido lo jugarán dos equipos, compuestos cada uno de ellos por siete (7) jugadores, uno de los cuales actuará de portero.
- Los porteros de los equipos que participen en 2ª y 3ª división tendrán que ser, obligatoriamente, jugadores, no jugadores inclusivos. No ocurrirá lo mismo con los porteros de 1ª división, que podrán ser jugadores o jugadores inclusivos. En el resto de casos los jugadores podrán jugar en cualquier posición dentro del campo.



- Cada equipo podrá tener alineados al mismo tiempo en el campo a un máximo de tres (3) jugadores inclusivos y un mínimo de dos (2), si se trata de 1ª división. En el caso de 2ª y 3ª división el máximo de jugadores inclusivos será de dos (2) y el mínimo de uno (1). Si por motivo de expulsión o lesión un equipo se queda sin jugadores inclusivos en el campo el equipo estará formado exclusivamente por jugadores.
- Un equipo podrá comenzar el partido, como mínimo, con cinco (5) jugadores. El resto se podrá incorporar una vez comenzado el mismo.
- Podrán realizarse todos los cambios que se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir, previa autorización del árbitro y nunca superando el número máximo de tres (3) o dos (2) jugadores inclusivos en el campo ni el mínimo de dos (2) o uno (1), según la división en la que se esté participando.
- El partido se dará por concluido si uno de los dos equipos queda con menos de cinco (5) jugadores sobre el terreno de juego. El árbitro hará constar en acta el motivo para que, si es necesario, el comité de competición tome alguna medida al respecto.
- La organización podrá modificar las divisiones en función de los equipos inscritos.
- Es obligatorio inscribir al equipo en la división que le corresponda según su nivel de juego. Si existiese algún caso en el que un equipo está inscrito en una división inferior a la que le corresponde, será valorado por el comité de competición y podrá haber una descalificación de la competición por este motivo (mirar divisiones).
- En cada partido existirá un comité de competición que estará formado por:
 - Responsable de la competición.
 - Árbitro del partido correspondiente a la reclamación.
 - Responsable de la organización en cada campo.

4.- DIVISIONES.

- **1ª DIVISIÓN.**
Se juega con el Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol.
Los jugadores tienen pleno conocimiento de las reglas del juego y un nivel técnico y táctico alto.
- **2ª DIVISIÓN.**
Se juega con el Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol con algunas adaptaciones.
Los jugadores conocen el sentido del juego en equipo y poseen un nivel técnico y táctico medio.
- **3ª DIVISIÓN.**
Se juega con el Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol con algunas adaptaciones.
Los jugadores tienen escaso conocimiento del sentido del juego en equipo y poseen un nivel técnico y táctico bajo.



5.- ENTRENADORES.

- Es obligatorio que cada equipo presente un entrenador en todos los partidos que dispute durante la competición. Este será el encargado de la alineación y dirección del equipo y no podrá actuar, bajo ningún concepto, como jugador inclusivo dentro del campo.
- Será el máximo responsable del cumplimiento de las normas y estará sometido a la autoridad del árbitro durante el transcurso del partido.
- Sólo se permitirá el acceso a la zona de banquillos a dos entrenadores y un delegado por equipo y partido, nada más. Estos deberán presentar obligatoriamente su acreditación en la mesa arbitral.
- El entrenador debe ofrecer a cada deportista la oportunidad de jugar en cada partido.
- Deberá presentar en la mesa, antes del inicio de cada partido, una lista con los nombres y números de todos los componentes de su equipo, junto con sus acreditaciones.
- El empleo de palabras, frases, gestos, acciones, actitudes, etc. hacia los jugadores, árbitro, técnicos o público, que resulten intolerantes, racistas o xenófobas pueden conllevar llamada de atención por parte de la organización o amonestación del árbitro. La reiteración de esta infracción podrá ocasionar su expulsión del partido en juego y de posteriores partidos, a valorar por el comité de competición.

6.- SUSTITUCIONES.

- El cambio se pedirá a la mesa arbitral y se efectuará por la línea de medio campo.
- Todos los jugadores inscritos en el acta quedarán sometidos durante todo el partido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, con independencia de su participación o no en el juego.
- Todos los jugadores inscritos en el acta deberán actuar, al menos, cinco (5) minutos en cada partido. El incumplimiento de esta norma será considerada como alineación indebida y se dará el partido por perdido al equipo infractor por tres (3) goles a cero (0).

7.- AMONESTACIONES Y EXPULSIONES.

- Será expulsado del terreno de juego durante dos (2) minutos y se le enseñará la tarjeta amarilla, no pudiendo ser reemplazado, el jugador que:
 - Infrinja de forma persistente las normas del juego.
 - Desapruebe con gestos o palabras las decisiones del árbitro.
 - Juegue el balón con las manos, evitando o cortando una clara ocasión de gol.
 - Impida el normal desarrollo del juego, sin incurrir en agresión, evitando una clara ocasión de gol.
 - Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada anteriormente.
- Igualmente, será expulsado con carácter definitivo y se le enseñará la tarjeta roja, no pudiendo ser reemplazado, el jugador que:
 - Expulsado con anterioridad de forma temporal, reincida en cualquiera de los motivos que se determinan en el apartado anterior.
 - Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro, técnico o público.
 - Pronuncie palabras, frases o incurra en gestos, acciones, actitudes, etc. que resulten intolerantes, racistas o xenófobas.



Si un jugador/jugador inclusivo/entrenador/delegado es expulsado de un encuentro con tarjeta roja, el comité de competición estudiará si la expulsión es motivo de algún tipo de sanción o partido de suspensión.

La organización, así como los responsables de campo, podrán enviar al banquillo (por tiempo determinado) o expulsar permanentemente del partido (si lo consideran oportuno) a cualquier jugador o jugador inclusivo cuya actitud dentro del campo no sea la correcta ni este acorde con los valores que se le suponen.

Del mismo modo, la organización podrá aplicar la sanción que considere oportuna por mal comportamiento o actitud fuera del campo, pudiendo llegar incluso a la expulsión del campeonato de la persona responsable.

8.- RECLAMACIONES.

- La organización facilitará a cada equipo, en la reunión técnica, una hoja de reclamaciones.
- Únicamente el delegado o entrenador de un equipo puede realizar y firmar la reclamación.
- La hoja de reclamaciones se entregará rellena en la secretaría general del campeonato, dentro de los treinta (30) minutos posteriores al partido sobre el que se extiende la reclamación.
- El comité de competición será el encargado de revisar y responder las reclamaciones.
- Cualquier reclamación referente a decisiones arbitrales no será considerada.

9.- NORMA DE COMPENSACIÓN DEL JUEGO.

- Para conseguir una **competición justa**, los entrenadores deben pedir a todos sus jugadores que se esfuercen al máximo en todos y cada uno de los partidos que se disputen, ya sean preliminares o de competición, plasmando de esta manera su honestidad con la competición y con las personas que en ella participan.
- El entrenador será el responsable del comportamiento y de la actuación de sus jugadores en todo momento. Siendo también el encargado de reforzar y de hacer cumplir esta norma dentro de su equipo.
- Para que la **competición sea equilibrada** los jugadores inclusivos que participen en un equipo deben tener el **mismo nivel de juego** que sus compañeros.
- Una conducta diferente a esta norma será motivo de descalificación del equipo implicado, decisión que tomará el comité de competición.

10.- RECONOCIMIENTO AL JUEGO LIMPIO.

- Todos los jugadores, entrenadores y delegados deberán velar porque impere el juego limpio durante toda la competición, esto significa algo más que cumplir las normas de juego, abarcando los conceptos de amistad, respeto al adversario y espíritu deportivo.
- Al finalizar la competición se otorgarán dos Trofeos al Juego Limpio:
 - Trofeo al Juego Limpio a un Jugador.
 - Trofeo al Juego Limpio a un Equipo.
- El comité de competición será el encargado de determinar quiénes serán los galardonados.



11.- EQUIPAMIENTO.

- Es obligatorio que todos los jugadores del mismo equipo lleven la misma equipación, que estará compuesta por:
 - Camiseta con mangas
 - Pantalón corto
 - Medias
 - Espinilleras
- Las camisetas deben ir numeradas en el dorso, siendo los números claramente visibles.
- Será obligatorio que el capitán se distinga del resto llevando un brazalete indicativo.
- Es obligatorio el uso de espinilleras. Estas deben ser de un material adecuado y además deben estar totalmente cubiertas por las medias.
- El portero llevará colores que lo distingan del resto de jugadores y del árbitro.
- Los equipos deberán disponer de un mínimo de dos (2) juegos de camisetas y pantalones de diferentes tonalidades (claro-oscuro). En su defecto deberán llevar petos numerados.
- Se recomienda un calzado adecuado para la superficie indicada (se prohíbe la utilización de tacos metálicos).
- Los jugadores no podrán usar objetos que puedan causar alguna lesión a otro jugador:
 - No están permitidas: protecciones de dedos, manos, muñecas, codos, ortopedias o refuerzos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal, ni ningún otro material duro.
 - Están permitidas: protecciones en hombros, brazos, muslos, piernas, calentadores que sobresalgan de la equipación, refuerzos de rodillas, máscaras faciales, protectores bucales, gafas (siempre que no representen un peligro para los demás), cintas para la cabeza y esparadrapo.
- Cada equipo deberá llevar sus propios balones de calentamiento.

12.- PROTOCOLO.

- La incomparecencia de un equipo en el terreno de juego, de manera injustificada, cinco (5) minutos después de la hora de comienzo de partido será motivo de derrota por un tanteo de tres (3) goles a cero (0).
- Los entrenadores deben comunicar al árbitro del encuentro cualquier aspecto que consideren importante y que sea necesario conocer sobre algún jugador.
- Antes de comenzar el partido los dos equipos, junto al árbitro, formarán en fila en una misma línea y mirando a la grada para realizar la foto oficial, después el equipo que figura como visitante tendrá que retirarse en fila ofreciendo el saludo al árbitro y al equipo rival.

13.- SISTEMA DE COMPETICIÓN.

- Podrán participar tanto jugadores masculinos como jugadoras femeninas en cada uno de los equipos.
- En caso de que se observe una considerable diferencia de nivel entre dos equipos que disputan un partido, la organización podrá dar un encuentro por finalizado o acortar el tiempo reglamentario del mismo, sobre todo si no se observa un cambio de actitud en el equipo que presenta la superioridad.



- **PRELIMINARES**
 - Se realizarán divisiones de tres (3), cuatro (4), cinco (5) o seis (6) equipos, en función de los inscritos.
 - Las rondas preliminares se jugarán en la jornada del miércoles por la tarde.
 - **Es obligatorio que todos los jugadores jueguen los partidos de preliminares, sin excepción.**
 - El portero que juegue en las preliminares será, obligatoriamente, el mismo que lo haga en los partidos de la competición.
 - Miembros de la organización se encargarán de ojear los partidos para que, en caso de ser necesario, se puedan reestructurar las divisiones.
 - La duración de los partidos en preliminares será de doce (12) minutos sin descanso.
- **COMPETICIÓN**
 - Una vez finalizada la ronda de preliminares se realizará la composición definitiva de las divisiones y se entregará a todos los equipos participantes el horario de competición.
 - Las divisiones estarán compuestas por un mínimo de tres (3) equipos y un máximo de seis (6).
 - La duración de los partidos será de cuarenta (40) minutos, repartidos en dos (2) periodos de veinte (20) minutos cada uno con un descanso entre ellos de cinco (5) minutos.
 - El árbitro podrá añadir a cada periodo el tiempo que estime oportuno en razón al que se hubiera perdido y deberá comunicarlo a los dos equipos contendientes.
 - Al finalizar cada partido, independientemente del resultado, se lanzarán tandas de un (1) penalti por cada equipo hasta el fallo.
- **TANDA DE PENALTIS**
 - El portero del equipo deberá ser el mismo que en la mayor parte del partido. Si dos porteros de un mismo equipo han jugado el mismo número de minutos será el entrenador quien determine el portero que se colocará en la tanda, eso sí, se mantendrá el mismo portero durante la tanda completa.
 - El orden de lanzamiento de penaltis de cada equipo lo determinará el entrenador, que deberá rellenar y entregar previamente al encuentro la relación de nombres correspondiente.
 - Se deberá respetar que el primero en lanzar sea un jugador, después se irá alternando entre jugador inclusivo y jugador.
 - En caso de que hayan tirado todos los jugadores inclusivos y persista el empate seguirán lanzando el resto de jugadores inscritos en el acta.
 - Se repetiría el orden de lanzamientos en el caso de que todos hayan efectuado el suyo y persista el empate.