



Castilla-La Mancha



DIPUTACION PROVINCIAL DE CUENCA



INICIACIÓN DEPORTIVA PRIMARIA



CASTILLA-LA MANCHA
Somos deporte



Jornadas de
INICIACIÓN DEPORTIVA
en EDUCACIÓN PRIMARIA
Curso 2022 - 2023



BOLETIN INFORMATIVO

Cuenca

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I. PARTICIPANTES

II. BAREMACIÓN

III. JORNADAS Y GRUPOS

IV. ADJUDICACIÓN

V. INSCRIPCIÓN

VI. ASPECTOS ORGANIZATIVOS

A. Composición de los equipos

B. Instalaciones

C. Tiempo de juego

D. Participación

VII. ROLES DE PARTICIPACIÓN

VIII. PROPUESTAS DE JUEGO

1º y 2º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Scooter Bowling

b. Earth ball

c. Long Ball (lanzamiento)

d. Atrapa la bandera

3º y 4º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Boccia

b. Goalball sobre ruedas

c. Long Ball (patada)

d. Balonkorf

5º y 6º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Disco gol (ringo)

b. Datchball

c. Balones a la caja

d. Goubak

IX. TRANSPORTE

INTRODUCCIÓN

El Diario Oficial de Castilla La Mancha, en su número 179 de fecha 16 de septiembre de 2022, hace pública la **Orden 174/2022, de 9 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula y convoca el Programa Somos Deporte 3-18 de Castilla-La Mancha para el curso escolar 2022/2023**, la cual puede consultarse íntegramente a través de su descarga en el siguiente enlace:

<https://deportes.castillalamancha.es/promoci%C3%B3n-deportiva/somos-deporte-3-18>

En aplicación de esta normativa y en cumplimiento de su desarrollo por parte de la Comisión Técnica Provincial de Cuenca para el curso escolar 2022-2023, se convoca el **PROGRAMA DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN PRIMARIA** a través de la Circular 5/22-23.

I. PARTICIPANTES

En las Jornadas de Iniciación Deportiva en Educación Primaria podrá participar el alumnado que curse estudios a lo largo de toda la etapa de **educación primaria** y **educación especial** en cualquiera de los Centros Docentes de la provincia de Cuenca.

Para las distintas actividades enmarcadas en las jornadas a celebrar se permitirá la participación de chicos y chicas de diferentes cursos educativos en un mismo equipo o conjunto, siempre que se cumplan las condiciones numéricas de conformación de los equipos:

- 1º y 2º de primaria: 4 – 6 jugadores/as.
- 3º y 4º de primaria: 6 – 8 jugadores/as.
- 5º y 6º de primaria: 6 – 8 jugadores/as.

II. BAREMACIÓN

En caso de existir un **número de solicitudes de participación superior** a las posibilidades de organización existentes, las solicitudes presentadas por los centros educativos serán valoradas por la Comisión Técnica Provincial atendiendo a los siguientes **criterios de puntuación**:

1. La inclusión del centro educativo en la Red de Centros Saludables de Castilla – La Mancha (5 puntos).
2. La participación en el programa “Somos Deporte 3-18” durante el curso escolar 2021 – 2022 atendiendo a:
 - a. Campeonato Regional de Deporte en Edad Escolar (3 puntos por modalidad deportiva).
 - b. Iniciación Deportiva (1 punto).
 - c. Promoción de la Actividad Física y el Deporte (1 punto por programa y/o actividad).

3. La consideración de Centro Rural Agrupado (CRA). 2 puntos.
4. La consideración de centro de especial dificultad, según Resolución de 27/10/2021, de la Dirección General de Recursos Humanos y Planificación Educativa, por la que se clasifican como de especial dificultad por tratarse de difícil desempeño, determinados centros y puestos de trabajo docente a los efectos previstos en el Real Decreto 1364/2010, de 29 de octubre. 2 puntos.
5. A los criterios de puntuación anteriores, se añadirá una penalización en caso de que el centro educativo solicitante e inscrito en las actividades convocadas durante el curso 2021 – 2022 y extensible al actual 2022 - 2023, hubiese desestimado en su participación en alguno de los programas convocados de acuerdo a:
 - a. Renuncia tras su inscripción. Resta de 2 puntos.
 - b. Renuncia tras la asignación de actividad o fecha de celebración. Resta de 5 puntos.
 - c. Falta de asistencia a la actividad injustificada. Pérdida de puntos.

Las solicitudes se ordenarán según la puntuación obtenida en la valoración realizada en aplicación de los criterios señalados, **adjudicando la participación** de los centros docentes en **una de las rutas**, en base a su petición prioritaria y plazas disponibles. En caso de empate entre las puntuaciones obtenidas por diferentes centros docentes, se tendrá en cuenta como primer criterio, la no participación en el programa/actividad durante el curso escolar 2021 – 2022. Si persistiera el empate, tendrá preferencia la solicitud presentada en fecha y hora anterior.

Nº	ENTIDAD	Baremo	Fecha	Hora	Año ant	Nº eq 1º-2º	Nº eq 3º-4º	Nº eq 5º-6º
1	CRA SAN JOSÉ DE CALASANZ (Palomares del Campo)	14	10/10/2022	15:19	SI	5	6	4
2	CRA GUADIELA (Priego)	14	25/10/2022	19:50	SI	4	4	3
3	CRA MANCHUELA (Villalpardo)	13	14/10/2022	10:06	SI	4	5	4
4	CRA FUENTE VIEJA (Mira)	13	14/10/2022	13:24	SI	4	4	4
5	CEIP MARÍA JOVER (Iniesta)	12	05/10/2022	12:44	SI	0	4	4
6	CRA AIRÉN (Los Hinojosos)	12	07/10/2022	19:44	SI	4	4	5
7	CRA CAMPOS DE LA ALCARRIA (Huete)	12	18/10/2022	9:22	SI	6	6	5
8	CEIP INFANTA CRISTINA (El Provencio)	10	06/10/2022	13:31	SI	8	8	8
9	CEIP SANTA ANA (Cuenca)	9	05/10/2022	11:52	SI	8	8	8
10	CEIP SANTA TERESA (Cuenca)	9	07/10/2022	9:40	SI	4	5	5
11	CEIP HEMENEGILDO MORENO (Villanueva de la Jara)	9	07/10/2022	12:17	SI	4	4	4
12	CEIP ADOLFO MARTÍNEZ CHICANO (Las Pedroñeras)	8	05/10/2022	11:29	SI	8	8	8
13	CRA ELENA FORTÚN (Villar de Olalla)	8	05/10/2022	14:27	SI	8	8	8
14	CEIP GUZQUEZ (Villamayor de Santiago)	8	24/10/2022	14:06	SI	4	4	4
15	CEIP SAN FERNANDO (Cuenca)	7	10/10/2022	13:25	NO	6	6	0
16	CRA EL QUIJOTE (Villares del Saz)	7	05/10/2022	10:38	SI	4	3	3
17	CRA RIBERA DEL JÚCAR (Valverde de Júcar)	7	05/10/2022	11:31	SI	4	4	5
18	CEIP SAN ROQUE (Ledaña)	7	06/10/2022	10:35	SI	4	4	4
19	CRA SEGÓBRIGA (Saelices)	6	05/10/2022	13:02	SI	3	4	4
20	CRA RETAMA (Fuente de Pedro Naharro)	6	11/10/2022	14:05	SI	5	5	4
21	CEIP SAN GIL ABAD (Motilla del Palancar)	6	18/10/2022	14:30	SI	8	8	8
22	CRA MIGUEL DELIBES (Villalba de la Sierra)	5	19/10/2022	10:37	SI	3	3	4
23	CRA LOS SAUCES (Cañamares)	4	14/10/2022	9:24	NO	3	3	0
24	CRA LOS GIRASOLES (Honrubia)	4	25/10/2022	11:41	NO	3	3	4
25	CRA JORGE MANRIQUE (Alberca de Záncara)	4	27/10/2022	12:54	NO	0	5	0
26	CEIP PAULA SOLER SANCHIZ (Quintanar del Rey)	4	06/10/2022	10:20	SI	4	4	4
27	CEIP VIRGEN DEL ROSARIO (Valera de Abajo)	4	07/10/2022	10:18	SI	4	4	4
28	CEIP FRAY LUIS DE LEÓN (Belmonte)	4	07/10/2022	13:16	SI	4	4	4
29	CEIP FUENTE DEL ORO (Cuenca)	4	11/10/2022	18:01	SI	12	12	12

30	CEIP LA PAZ (Cuenca)	4	27/10/2022	14:01	SI	4	4	4
31	FEC LA SAGRADA FAMILIA (Cuenca)	3	11/10/2022	18:37	SI	8	8	8
32	CEIP VIRREY NUÑEZ DE HARO (Villagarcía del Llano)	2	28/10/2022	18:59	NO	3	1	2
33	CEIP PRINCESA SOFÍA (Minglanilla)	2	06/10/2022	12:41	SI	4	4	3
34	CEIP CASABLANCA (Cuenca)	2	11/10/2022	14:21	SI	7	6	7
35	CEIP EL CARMEN (Cuenca)	1	07/10/2022	11:42	NO	5	5	5
36	CEIP SANTA RITA (Mota del Cuervo)	1	05/10/2022	13:12	SI	4	4	4
37	CEIP ISAAC ALBÉNIZ (Cuenca)	1	07/10/2022	9:26	SI	0	8	0
38	CEIP FRAY LUIS DE LEÓN (Cuenca)	1	13/10/2022	12:59	SI	2	0	0
39	CEIP VIRGEN DE MANJAVACAS (Mota del Cuervo)	1	17/10/2022	10:43	SI	4	4	4
40	CEIP RAMÓN Y CAJAL (Cuenca)	0	11/10/2022	11:40	NO	3	3	4
41	CEIP FERNÁNDEZ TURÉGANO (Sisante)	0	25/10/2022	13:37	NO	3	3	4
42	LA MILAGROSA (Cuenca)	0	25/10/2022	14:00	NO	0	8	8

III. JORNADAS Y GRUPOS

La participación de los centros docentes solicitantes conllevará la participación en una única jornada deportiva atendiendo a los grupos y fechas que se indican a continuación:

GRUPO 1: MOTILLA DEL PALANCAR

FECHA JORNADA	CURSOS
21/11/2022	5º y 6º
28/11/2022	3º y 4º
8/02/2023	1º y 2º

GRUPO 2: LAS PEDROÑERAS

FECHA JORNADA	CURSOS
23/11/2022	5º y 6º
30/11/2022	3º y 4º
6/02/2023	1º y 2º

GRUPO 3: CUENCA

FECHA JORNADA	CURSOS
12/01/2023	5º y 6º
26/01/2023	3º y 4º
9/02/2023	1º y 2º

GRUPO 4: CUENCA

FECHA JORNADA	CURSOS
15/12/2022	5º y 6º
2/02/2023	3º y 4º
16/02/2023	1º y 2º

IV. ADJUDICACIÓN. ASIGNACIÓN DE GRUPOS Y NÚMERO DE EQUIPOS POR CENTRO EDUCATIVO

GRUPO 1. MOTILLA DEL PALANCAR

ENTIDAD	Baremo	Nº Equipos 1º-2º	Nº Equipos 3º-4º	Nº Equipos 5º-6º
CRA MANCHUELA (Villalpardo)	13	4	4	
CRA FUENTE VIEJA (Mira)	13		4	4
CEIP MARÍA JOVER (Iniesta)	12		3	4
CEIP HEMENEGILDO MORENO (Villanueva de la Jara)	9	4	3	
CRA RIBERA DEL JÚCAR (Valverde de Júcar)	7		3	5
CEIP SAN ROQUE (Ledaña)	7	4	4	
CEIP SAN GIL ABAD (Motilla del Palancar)	6	8	7	
CRA LOS GIRASOLES (Honrubia)	4	3		4
CEIP PAULA SOLER SANCHIZ (Quintanar del Rey)	4	4		4
CEIP VIRGEN DEL ROSARIO (Valera de Abajo)	4	4		4
CEIP VIRREY NUÑEZ DE HARO (Villagarcía del Llano)	2		1	1
CEIP PRINCESA SOFÍA (Minglanilla)	2			3
CEIP FERNÁNDEZ TURÉGANO (Sisante)	0			4
CRA CAMINO REAL DE LEVANTE (Graja de Iniesta)	12	3	3	

GRUPO 2. LAS PEDROÑERAS

ENTIDAD	Baremo	Nº Equipos 1º-2º	Nº Equipos 3º-4º	Nº Equipos 5º-6º
CRA SAN JOSÉ DE CALASANZ (Palomares Campo)	14	4	4	
CRA AIRÉN (Los Hinojosos)	12	4	4	
CEIP INFANTA CRISTINA (El Provencio)	10	4		2
CEIP JOSÉ MONTALBO (Horcajo de Santiago)	10		4	
CEIP ADOLFO MARTÍNEZ CHICANO (Las Pedroñeras)	8	7		6
CEIP GUZQUEZ (Villamayor de Santiago)	8	4		6
CRA SEGÓBRIGA (Saelices)	6		4	2
CRA RETAMA (Fuente de Pedro Naharro)	6	5		3
CRA JORGE MANRIQUE (Alberca de Záncara)	4		4	
CEIP FRAY LUIS DE LEÓN (Belmonte)	4		4	3
CEIP SANTA RITA (Mota del Cuervo)	1		4	4
CEIP VIRGEN DE MANJAVACAS (Mota del Cuervo)	1		4	6

GRUPO 3. CUENCA

ENTIDAD	Baremo	Nº Equipos 1º-2º	Nº Equipos 3º-4º	Nº Equipos 5º-6º
CRA GUADIELA (Priego)	14	4	4	3
CEIP SANTA ANA (Cuenca)	9	8	8	8
CRA ELENA FORTÚN (Villar de Olalla)	8	8	8	
CRA EL QUIJOTE (Villares del Saz)	7	4	3	3
CRA LOS SAUCES (Cañamares)	4	3	3	
CEIP CASABLANCA (Cuenca)	2			7
CEIP ISAAC ALBÉNIZ (Cuenca)	1		8	
CEIP FRAY LUIS DE LEÓN (Cuenca)	1	2		
CEIP RAMÓN Y CAJAL (Cuenca)	0	3		4
LA MILAGROSA (Cuenca)	0			8

GRUPO 4. CUENCA

ENTIDAD	Baremo	Nº Equipos 1º-2º	Nº Equipos 3º-4º	Nº Equipos 5º-6º
CRA CAMPOS DE LA ALCARRIA (Huete)	12	6	6	5
CEIP SANTA TERESA (Cuenca)	9	4	5	5
CEIP SAN FERNANDO (Cuenca)	7	6	6	
CRA MIGUEL DELIBES (Villalba de la Sierra)	5		3	4
CEIP FUENTE DEL ORO (Cuenca)	4	12		
CEIP LA PAZ (Cuenca)	4		4	4
FEC LA SAGRADA FAMILIA (Cuenca)	3		8	8
CEIP EL CARMEN (Cuenca)	1	5		5

V. INSCRIPCIÓN

La inscripción se ajustará al número de equipos asignados por centro docente y jornada según las tablas anteriores o consideración por parte de la Comisión Técnica Provincial atendiendo al número de participantes que pueden componerlos según curso educativo (ver en **apartado siguiente**).

Cada entidad realizará su inscripción en el programa “Somos Deporte 3-18” a través de la cumplimentación telemática de la solicitud y modelo disponible en la Sede Electrónica de la administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha disponible a través del siguiente enlace <https://deportes.castillalamancha.es/promoci%C3%B3n-deportiva/somos-deporte-3-18/cdree> (Inscripción | nuevas entidades).

Con posterioridad y con una **antelación de 10 días hábiles** a la realización de la jornada los centros educativos han de proceder a la **inscripción del alumnado** participante atendiendo al siguiente **procedimiento**:

- a. Las solicitudes de participación de los **escolares de Castilla – La Mancha** deberán ser **autorizadas por los padres, madres o tutores** a través de la secretaría virtual de la plataforma educativa **Educamos CLM** (<https://educamosclm.castillalamancha.es/>) que estará asimismo accesible desde la sede electrónica de la Administración Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (<https://www.jccm.es>).
- b. Inscripción de los **equipos participantes** en <http://deportes.castillalamancha.es/promoción-deportiva/somos-deporte-3-18> (Inscripción | entidades registradas; deporte **Iniciación deportiva en primaria**, categoría **actividad física primaria**) **atendiendo a su distinción** mediante el uso de numeración o letra del equipo e incorporando en cada uno de ellos al alumnado correspondiente.

Dicha inscripción se realizará considerando el número de equipos solicitados y sus propios componentes, identificando los mismos de forma independiente según diferente denominación. Por ejemplo:

CEIP “DeportesCu”; 1º - 2ª; A

CEIP “DeportesCu”; 1º - 2º; B; Y así, sucesivamente.

Todos los equipos han de estar inscritos **10 días antes** de la celebración de la jornada.

VI. ASPECTOS ORGANIZATIVOS

A. Composición de los equipos (roles):

Primero – Segundo;

Los equipos serán mixtos, estando formados por un **mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores**, participando **3** de ellos directamente en el juego (chicos y chicas en diferente combinación).

Tercero - Cuarto de Primaria; Quinto - Sexto de Primaria

Los equipos serán mixtos, estando formados por un **mínimo de 6 y un máximo de 8 jugadores**, participando **4** de ellos directamente en el juego (2 chicos y 2 chicas).

Además de considerar la participación en los juegos como **deportistas**, existirá entre otras, la figura del **entrenador/a**, quien podrá estimar la realización de cambios durante el tiempo de juego. Siempre, tras la consecución de punto por parte de cualquiera de los equipos participantes. Igualmente, podrá orientar a sus compañeros sobre las evoluciones en el juego.

Otro/a de los integrantes del equipo actuará como **árbitro** o **juez** del encuentro.

B. Instalaciones

En cada una de las sedes indicadas, las jornadas se celebrarán principalmente en:

Las Pedroñeras: Complejo Polideportivo Municipal (Camino de San Clemente).

Motilla del Palancar: Campo de fútbol “El Carrascal” (Calle Isabel La Católica, s/n)

Cuenca: Polideportivo “El Sargal” y Campo de fútbol “Joaquín Caparrós” (Bajada a El Sargal s/n).

C. Organización temporal de la jornada:

HORARIO	JORNADA
9:50	Llegada de participantes
10:00 – 10:35	PRIMERA ROTACIÓN
10:45 – 11:20	SEGUNDA ROTACIÓN
11:20 – 11:40	DESCANSO - ALMUERZO
11:40 – 12:15	TERCERA ROTACIÓN
12:25 – 13:00	CUARTA ROTACIÓN
13:00	Fin de la actividad. Vuelta a casa.

D. Juegos deportivos

El alumnado podrá participar en todas las actividades programadas para cada jornada existiendo un orden de rotación entre las mismas.

Los juegos deportivos en los que participarán serán:

	Blanco y diana	Cancha dividida	Bate y campo	Invasión
1º - 2º	Scooter Bowling	Earth Ball	Long Ball (lanzamiento)	Atrapa la bandera
3º - 4º	Boccia	Goalball sobre ruedas	Long Ball (patada)	Balonkorf
5º - 6º	Disco gol (ringo)	Datchball	Balones a la caja	Goubak

VII. ROLES DE PARTICIPACIÓN

A lo largo del encuentro, todos los niños y niñas experimentarán diferentes roles de participación, cuyas acciones principales deberían conocer de antemano con el fin de conseguir una familiarización previa a su participación en cada uno de los juegos deportivos propuestos en las jornadas.

Así, los roles y funciones principales en cada caso serían:

A. Jugador/a

- Mantener una actitud activa durante el juego.
- Apoyar a los compañeros de equipo.
- Cumplir con las reglas del juego.
- Respetar a los oponentes, jueces y/o árbitros (juego limpio).

B. Entrenador/a

- Liderar al equipo.
- Establecer las posibles estrategias de juego.
- Tomar decisiones acerca de las alineaciones de equipo.
- Decidir los cambios de jugador/a dentro de la alineación de juego.

C. Juez/Árbitro

- Considerar si un equipo consigue el objetivo de juego, asignando la consecución de punto.
- Señalar cualquier falta de juego (contraria al juego limpio).
- Señalar la salida del balón u objeto del terreno de juego.
- Indicar la reanudación del juego (banda y/o centro).

D. Aficionado

- Aplaudir siempre el juego de ambos equipos.
- Respetar las decisiones del juez/árbitro.
- Evitar las discrepancias y acciones antideportivas ante los contrarios.

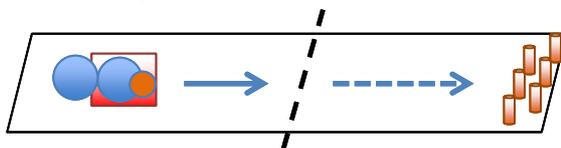
VIII. PROPUESTAS DE JUEGO DEPORTIVO

1º y 2º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Scooter bowling (blanco y diana)

1. Espacio de juego:

El espacio de lanzamiento estará dividido en dos partes: Una primera zona de empuje o lanzamiento. A continuación, estará la zona de frenado, al final de la cual, se situarán 6 bolos, a razón de 2 por calle.



2. Objetivo de juego:

Derribar mediante el lanzamiento de la pelota el mayor número de bolos posibles.

3. Puntuación:

Se conseguirán tantos puntos como bolos sean derribados.

4. Otras reglas de juego:

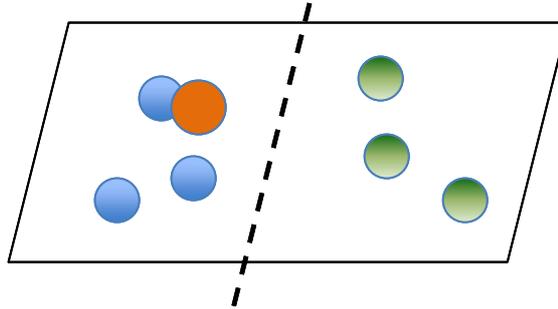
El lanzador se situará sentado o de rodillas sobre la plataforma móvil que será impulsada por un compañero/a de equipo dentro de la zona de empuje o lanzamiento.

El lanzamiento ha de realizarse desde la zona de empuje o lanzamiento. En caso de realizar el lanzamiento de la pelota más allá de la línea de lanzamiento, los bolos derribados serán considerados nulos.

b. Earth ball (cancha dividida)

1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una red que delimita el campo propio y contrario.



2. Objetivo de juego:

Enviar el balón gigante al campo contrario, evitando su caída en el campo propio.

3. Puntuación:

Un equipo conseguirá punto cuando haga llegar el balón gigante al suelo del campo del equipo contrario.

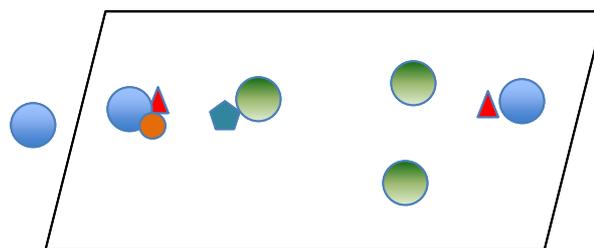
4. Otras reglas de juego

El balón gigante será siempre jugado con las manos, pudiéndose empujar o golpear. En ningún caso, podrá ser agarrado o pellizcado.

c. Long ball (bate y campo)

1. Espacio de juego:

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En ambos extremos del espacio de juego, se situarán dos bases. Una identificará la zona de lanzamiento, siendo igualmente base de cierre o carrera. La otra, estará situada en el extremo contrario como lugar intermedio de carrera (primera base). Entre ambas se situará la base del receptor.



2. Objetivo de juego:

Conseguir carrera, tras la realización del lanzamiento y la realización del recorrido existente entre la base primera y la de cierre o carrera.

3. Puntuación:

La consecución de carrera otorgará punto al equipo atacante.

4. Otras reglas de juego:

El equipo atacante iniciará la entrada mediante el lanzamiento del balón, siempre hacia delante de su posición de lanzamiento.

El equipo defensor podrá eliminar a un contrario si hace llegar el balón a la base del receptor antes de que llegue a cualquiera de las dos bases del espacio de juego.

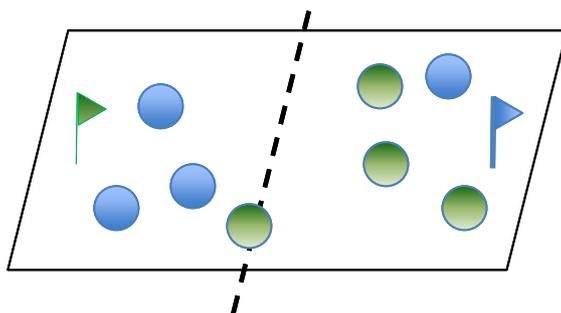
Existirá cambio de roles cuando:

- El equipo atacante haya realizado tres entradas o lanzamientos.
- El equipo defensor decepcione un balón al aire.
- Cuando el equipo defensor elimine a los tres integrantes del equipo contrario.

d. Atrapa la bandera

1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una línea o frontera que delimita el campo propio y contrario. En los fondos del terreno de juego se ubicarán dos banderas o pañuelos (una que defender y otra que conseguir).



2. Objetivo de juego:

Ambos equipos tienen la misión tomar la bandera del equipo contrario.

3. Puntuación:

Conseguirá punto el equipo que lleve la bandera contraria al campo propio sin ser atrapado por los oponentes. En tal caso, la bandera será devuelta a su posición original.

4. Otras reglas de juego (prisioneros):

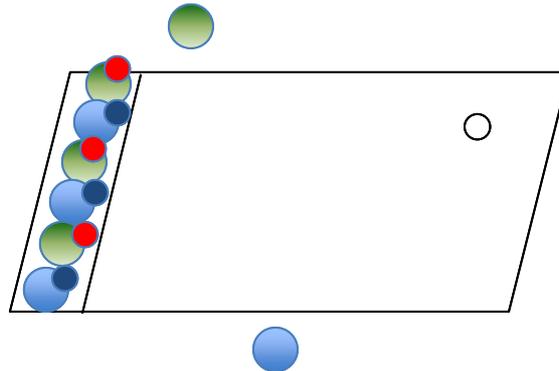
Los jugadores podrán ser pillados en campo ajeno cuando sean tocados o atrapados, debiendo sentarse en el suelo no pudiendo participar en el juego mientras no sean salvados por un compañero/a mediante toque o palmada.

3º y 4º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Boccia (blanco y diana)

1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en un espacio de juego común, con salida desde uno de los extremos en el que se situarán los boxes de lanzamiento. A continuación, se situará el área de lanzamiento.



2. Objetivo de juego:

Aproximarse lo más posible con cualquiera de las bolas del equipo a la bola blanca o diana.

3. Puntuación:

Conseguirá un punto el equipo que más próximo haya dejado una de sus bolas a la bola blanca o diana.

4. Otras reglas de juego:

Cada equipo dispondrá de seis bolas, cada uno de diferente color (rojo y azul), teniendo cada jugador/a 2 bolas a lanzar. Existirá una última bola de color blanco siendo la diana del juego.

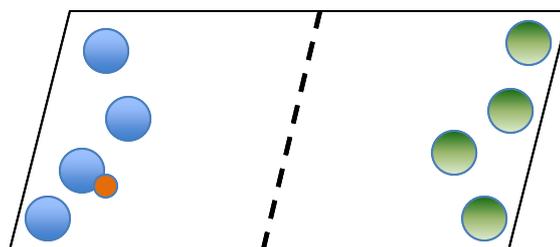
Se considerará bola pérdida, y por tanto no válida, toda bola que salga del espacio de juego.

Comenzará el juego, tras sorteo, el equipo que elija las bolas rojas. Ambos equipos, alternarán los lanzamientos a realizar.

b. Goalball sobre ruedas

1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una línea que delimita el campo propio y contrario. En los fondos del terreno de juego se ubicarán las porterías o líneas de fondo/puntuación.



2. Objetivo de juego:

Ambos equipos, en condiciones de limitadas de movilidad (sentados sobre plataformas móviles), tienen la misión de pasar el balón rodando por la línea de gol del equipo contrario.

3. Puntuación:

Será gol y por tanto, conseguirá punto el equipo que envíe el balón más allá de la línea de fondo o entre completamente en la portería del equipo contrario.

4. Otras reglas de juego:

Todos los jugadores/as de campo han de jugar con antifaz. Se usará un balón con cascabeles.

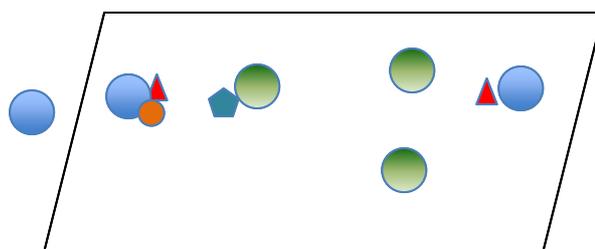
El balón ha de tocar el suelo, al menos una vez, en el campo propio antes de pasar al contrario.

En caso de balón muerto (por falta de posesión por parte de cualquier integrante de uno u otro equipo), será pitado por el árbitro y siendo éste devuelto al equipo lanzador.

c. Long ball (bate y campo)

1. Espacio de juego:

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En ambos extremos del espacio de juego, se situarán dos bases. Una identificará la zona de pateo, siendo igualmente base de cierre o carrera. La otra, estará situada en el extremo contrario como lugar intermedio de carrera (primera base). Entre ambas se situará la base del receptor.



2. Objetivo de juego:

Conseguir carrera, tras la realización del pateo y la realización del recorrido existente entre la base primera y la de cierre o carrera.

3. Puntuación:

La consecución de carrera otorgará punto al equipo atacante.

4. Otras reglas de juego:

El equipo atacante iniciará la entrada mediante el pateo del balón, siempre hacia delante de su posición de lanzamiento.

El equipo defensor podrá eliminar a un contrario si hace llegar el balón a la base del receptor antes de que llegue a cualquiera de las dos bases del espacio de juego.

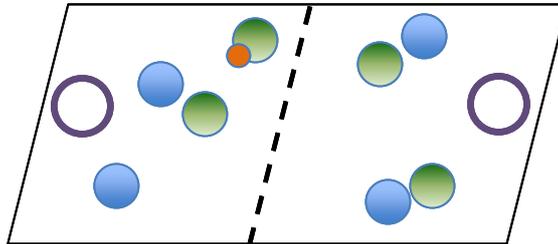
Existirá cambio de roles cuando:

- El equipo atacante haya realizado tres entradas o lanzamientos.
- El equipo defensor decepcione un balón al aire.
- Cuando el equipo defensor elimine a los tres integrantes del equipo contrario.

d. Balonkorf (invasión)

1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una línea o frontera que delimita el campo propio y contrario. Así, dos jugadores defensivos estarán situados en campo propio y otros dos - atacantes - en campo contrario. En los fondos del terreno de juego se ubicarán dos canastas.



2. Objetivo de juego:

Ambos equipos tienen la misión encestar el balón en la canasta defendida por el equipo contrario.

3. Puntuación:

El valor de la canasta será de 1 punto.

4. Otras reglas de juego (prisioneros):

El balón solo podrá ser jugado con las manos, no pudiéndose golpear con el puño.

Se considerarán faltas de juego:

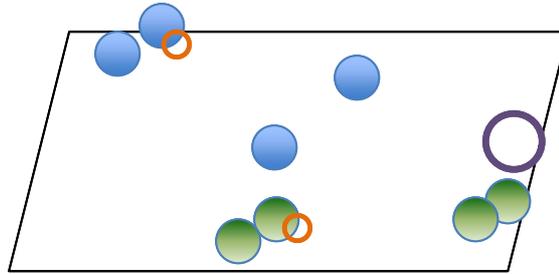
- Driblar, correr o andar con el balón en las manos.
- Golpear o quitar el balón al contrario.
- Defender a un contrario del sexo opuesto o que ya se encuentre defendido.
- Jugar fuera del cuadro propio.
- Tirar al cesto desde el cuadro defensivo, en el saque neutral o tiro libre.

5º y 6º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Disco gol (blanco y diana)

1. Espacio de juego:

En un espacio abierto se situará se situará el blanco o diana, pudiendo ser aro, canasta, portería.



2. Objetivo de juego:

Desde el lugar de inicio o entrada, cada equipo realizará el número de lanzamientos que sean necesarios hasta conseguir encestar el aro o ringo en la diana de juego.

3. Puntuación:

Serán anotados tantos lanzamientos como sean necesarios hasta la consecución del objetivo de juego.

4. Otras reglas de juego:

Tras la salida y realizado el primer lanzamiento, los componentes del equipo alternarán su participación.

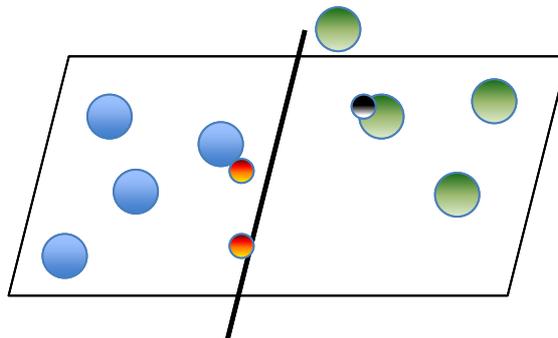
Todos los lanzamientos se realizarán desde el lugar en el que se haya detenido el ringo en el lanzamiento anterior.

b. Datchball

1. Espacio de juego:

El espacio de juego estará dividido en su mitad por una línea o cuerda delimitando así el campo propio y contrario.

Cada equipo jugará la pelota en su campo propio, no pudiendo sobrepasar la línea o cuerda e invadir así el campo contrario. Podrá recoger una pelota en campo contrario siempre que esté a su alcance y no toque o se apoye con cualquier parte de su cuerpo en campo contrario.



2. Objetivo de juego:

Conseguir eliminar al equipo contrario mediante el golpeo del balón en el cuerpo del contrario.

Un jugador será eliminado cuando:

- La pelota le golpee en el cuerpo (con o sin impacto directo), botando después en suelo, pared o techo.
- Pise la cuerda central.
- Invada el campo contrario.

Todo jugador ha de reconocer su eliminación levantando su mano.

Un equipo obtendrá punto cuando consiga eliminar a todos/as los jugadores/as del equipo contrario.

3. Otras reglas de juego:

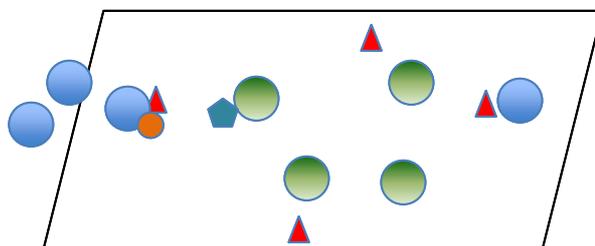
El partido comenzará a la voz de “datchball”, con las pelotas sobre la línea o cuerda central, estando los jugadores de uno y otro equipo en contacto con las paredes del fondo.

Las pelotas de juego podrán ser lanzadas o golpeadas con las manos. En ningún caso con los pies.

c. 3 balones a la caja (bate y campo)

1. Espacio de juego:

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En un extremo del espacio de juego, se situará la zona de lanzamiento y/o pateo, siendo igualmente base de cierre o carrera. Enfrente de la misma, estarán situadas tres bases como lugar intermedio de carrera. Entre todas estas se situará la base del receptor.



2. Objetivo de juego:

Conseguir carrera, tras la realización del lanzamiento y/o pateo y la realización del recorrido existente entre bases.

3. Puntuación:

La consecución de carrera otorgará un punto al equipo atacante.

4. Otras reglas de juego:

El equipo atacante iniciará la entrada mediante el lanzamiento y/o pateo de tres balones, siempre hacia delante de su posición de lanzamiento.

El equipo defensor podrá eliminar a un contrario si hace llegar los tres balones a la caja o base del receptor antes de que éste llegue a cualquiera de las bases del espacio de juego.

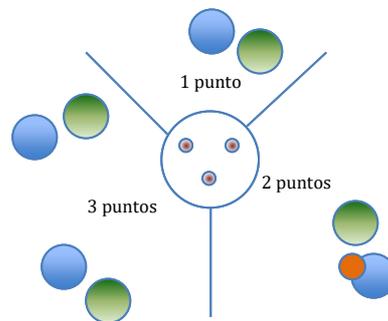
Existirá cambio de roles cuando:

- El equipo atacante haya realizado tres entradas o lanzamientos.
- El equipo defensor decepcione un balón al aire.
- Cuando el equipo defensor elimine a los cuatro integrantes del equipo contrario.

d. Goubak

1. Espacio de juego:

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



2. Objetivo de juego:

Hacer pasar limpiamente el balón por la portería central para que, al otro lado, un compañero/a del equipo lo recepcione antes de que toque el suelo o sea interceptado por el rival.

Puntuación:

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

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

Otras reglas de juego:

Sobre los jugadores:

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

Sobre el pase:

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

H. TRANSPORTE

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

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

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

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