



iniciación de portivasecundaria

colpbol·datchball·granprixatletismo·kickbol·pelotaapala·ringo



**JORNADAS DE
INICIACIÓN DEPORTIVA
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
2019/2020**



BOLETÍN INFORMATIVO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I. NORMAS DE PARTICIPACIÓN, ADJUDICACIÓN Y JORNADAS

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

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

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

III. NORMATIVA DIFERENTES MODALIDADES DE JUEGO

- A. COLPBOL
- B. RINGO
- C. DATCHBALL
- D. PELOTA A PALA
- E. KICKBOL
- F. GRAN PRIX DEL ATLETISMO

INTRODUCCIÓN

En aplicación de la Orden 101/2019, de 5 de julio, 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 2019/2020* y en cumplimiento de su desarrollo por parte de la Comisión Técnica Provincial de Cuenca para el curso escolar 2019 - 2020, se da a conocer el boletín informativo del **PROGRAMA DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA** cuya difusión se realizó a través de la Circular 6/19-20. Su desarrollo técnico se expone a continuación de forma más detallada considerando la adjudicación de las plazas ofertadas, la organización de las jornadas y la inscripción y participación del alumnado en las distintas modalidades previstas.

I. NORMAS DE PARTICIPACIÓN, ADJUDICACIÓN Y JORNADAS

A. PARTICIPANTES

En las **Jornadas de Iniciación Deportiva en Educación Secundaria** podrá participar el alumnado que curse estudios de **primer y segundo curso de E.S.O.** en los centros docentes de la provincia de Cuenca.

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

B. ADJUDICACIÓN

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

	FECHA	BAREMO	PARTICIPÓ EN 2019	CENTRO EDUCATIVO	LOCALIDAD
1	08-nov	16	NO	IESO LA JARA	Villanueva de la Jara
2	18-nov	3	NO	IES SERRANIA BAJA	Landete
3	05-nov	0	NO	IESO PUBLIO LÓPEZ MONDEJAR	Casasimarro
4	22-nov	0	NO	IES DIEGO TORRENTE PEREZ	San Clemente
5	04-nov	24	SI	IES JORGE MANRIQUE	Motilla del Palancar
6	05-nov	15	SI	IES FRAY LUIS DE León	Las Pedroñeras
7	18-nov	12	SI	IES SAN JUAN DEL CASTILLO	Belmonte
8	05-nov	11	SI	IESO PUERTA DE CASTILLA	Minglanilla
9	06-nov	10	SI	IES LA HONTANILLA	Tarancón
10	13-nov	10	SI	IESO CIUDAD DE LUNA	Huete
11	05-nov	8	SI	IESO TOMAS DE LA FUENTE JURADO	El Provencio
12	20-nov	8	SI	IESO CAMINO ROMANO	Sisante
13	08-nov	6	SI	IES SANTIAGO GRISOLIA	Cuenca
14	15-nov	5	SI	IESO JUAN DE VALDES	Carboneras de Guadazaón
15	6-nov	2	SI	COLEGIO LA SAGRADA FAMILIA	Cuenca
16		1	SI	IESO ADOLFO SUÁREZ	(Las Mesas)

C. FASES, GRUPOS Y JORNADAS

La participación se desarrollará en una **única fase provincial** que implicará la participación en **dos jornadas deportivas**, atendiendo a los siguientes grupos y fechas (se incluyen los centros y equipos participantes por centro):

GRUPO A – Las Pedroñeras. 30 de enero y 28 de febrero de 2020:

	Colpbol	Ringo	Datchball	Pelota a Pala	Kickbol	Gran Prix Atletismo
1 IES FRAY LUIS DE LEON	1	1	1	1	1	1
2 IES SAN JUAN DEL CASTILLO	1	1	1	1	1	1
3 IESO TOMAS DE LA FUENTE	1	1	1	1	1	1
4 IESO CAMINO ROMANO	1	1	2	2	2	2
5 IES DIEGO TORRENTE PEREZ		1	1	1		1
6 IESO ADOLFO SUÁREZ	1	1	1	1	1	1

GRUPO B – Cuenca. 20 de febrero y 12 de marzo de 2020:

	Colpbol	Ringo	Datchball	Pelota a Pala	Kickbol	Gran Prix Atletismo
1 IES SERRANIA BAJA	2	2	2	2	2	2
2 IES LA HONTANILLA	2	2	2	2	2	2
3 IESO CIUDAD DE LUNA	1	1	1	1	1	1
4 IES SANTIAGO GRISOLIA	2	2	2	2	2	2
5 COLEGIO LA SAGRADA FAMILIA	2	2	2	2	2	2

GRUPO C – Motilla del Palancar. 7 de febrero y 5 de marzo de 2020:

	Colpbol	Ringo	Datchball	Pelota a Pala	Kickbol	Gran Prix Atletismo
1 IES JORGE MANRIQUE	2	2	2	2	2	2
2 IESO LA JARA	1	2	2	1	2	2
3 IESO PUERTA DE CASTILLA	1	2	2	2	2	2
4 IESO PUBLIO LÓPEZ MONDEJAR	2	2	2	2	2	2
5 IESO JUAN DE VALDES	1	1	1	1	1	1

D. INSCRIPCIÓN ALUMNADO Y COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Los centros docentes adjudicatarios deberán formalizar la inscripción de todo el alumnado participante con al menos 10 días de antelación a la realización de la Jornada. Podrán inscribirse hasta un **máximo de 2 equipos (“A” y “B”)** por centro docente, atendiendo a una **inscripción mínima de 4 conjuntos por equipo** (entendido el conjunto como la formación que participa en una modalidad deportiva).

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

El alumnado, solo podrá participar como integrante de un equipo en una de las actividades convocadas: **colpbol, ringo, datchball, pelota a pala y kickbol**. Además, todos tendrán derecho a formar parte del equipo del **gran prix del atletismo**.

- a. Todos los participantes deben de tener habilitada la autorización de sus padres, madres y/o tutores de participación en el *Programa Somos Deporte 3 -18* a través de la plataforma **PAPÁS 2.0**.
- b. Inscripción de los **equipos participantes** en <http://deportes.castillalamancha.es/promoción-deportiva/somos-deporte-3-18> .

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

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

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

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

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

- c. Envío de la relación de participantes de cada jornada al Servicio de Juventud y Deportes de la Delegación de Educación, Cultura y Deportes en Cuenca. **Para ello una vez inscritos los participantes de cada jornada (con 10 días hábiles mínimo de antelación) de forma inmediata se enviará la relación generada con la inscripción realizada en la plataforma web (deportes.clm.es) por correo electrónico a deportes.edu.cu@jccm.es.** (En caso de que no haya cambios en la participación no será necesaria realizar este trámite para la segunda jornada)

E. DESPLAZAMIENTOS

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.

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

A. PUNTUACIÓN DE CADA ENCUESTRO

Cada equipo obtendrá, en las modalidades de **colpbol**, **ringo**, **datchball**, **pelota a pala** y **kickbol**, una puntuación por encuentro en función del resultado que obtenga, siendo:

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

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

- 1^{er} Clasificado: 10 puntos.
- 2^o Clasificado: 8 puntos.
- 3^{er} Clasificado: 6 puntos.
- 4^o Clasificado: 5 puntos.
- 5^o Clasificado: 4 puntos.
- 6^o Clasificado: 3 puntos.
- 7^o Clasificado: 2 puntos.
- 8^o Clasificado: 1 puntos.

B. PUNTUACIÓN POR MODALIDAD DE JUEGO

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

- 1^{er} Clasificado: 10 puntos.
- 2^o Clasificado: 8 puntos.
- 3^{er} Clasificado: 6 puntos.
- 4^o Clasificado: 5 puntos.
- 5^o Clasificado: 4 puntos.
- 6^o Clasificado: 3 puntos.
- 7^o Clasificado: 2 puntos.
- 8^o Clasificado: 1 puntos.

C. CLASIFICACIÓN POR JORNADA

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

D. CLASIFICACIÓN FINAL

La **clasificación final** vendrá dada por la **suma** de las **puntuaciones** obtenidas en las **dos jornadas de competición**.

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

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

E. TROFEOS

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

III. NORMATIVA DE LAS DIFERENTES MODALIDADES DE JUEGO

A. COLPBOL

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

1. Composición de los equipos:

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

2. Tiempo de juego:

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

3. Normas de juego. No se permite:

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

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

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

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

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

4. Desempate:

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

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

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

B. RINGO

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

1. Composición de los equipos:

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

2. Tiempo de juego:

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

3. Normas de juego

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

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

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

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

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

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

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

4. Desempate:

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

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

C. DATCHBALL

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

1. Composición de los equipos:

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

2. Tiempo de juego:

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

3. Normas de juego:

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

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

4. Desempate:

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

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

D. PELOTA A PALA

La pelota a pala se define como un juego de invasión disputado por dos equipos en un espacio definido y caracterizado por la existencia de frontis o pared y cuya finalidad es hacer llegar la pelota al área válida del frontis mediante golpeo. Se utiliza para jugar una pala de plástico y como objeto de golpeo una pelota blanda de goma.

1. Composición de los equipos:

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

2. Normas de juego.

El contacto con la pelota se realizará siempre con la pala, que ha de estar debidamente empuñada en todo momento.

El juego se iniciará (tras sorteo) y reanudará (tras cada punto) mediante el saque, que se realizará desde la línea de fondo, no existiendo regla de “pasa”. Los jugadores alternarán el saque cada vez que se recupere.

Se considerará falta y por tanto, punto para el equipo no infractor cuando la pelota:

- Toque el suelo en 2 o más ocasiones.
- Toque el suelo o frontis fuera de las líneas que limitan sus áreas de juego o vayan a parar fuera de éste.
- Toque la chapa o el espacio inferior a ésta del frontis.
- La pelota toque el techo.
- Sea devuelta a 2 o más toques.

En ningún caso existirán medias faltas.

3. Desempate:

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

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

E. KICKBOL

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

1. Composición de los equipos:

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

2. Tiempo de juego:

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

3. Normas de juego

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

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

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

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

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

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

4. Sistema de puntuación:

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

5. Desempate:

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

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

F. GRAN PRIX DEL ATLETISMO (mixto)

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

1. Composición de los equipos:

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

2. Sistema de juego:

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

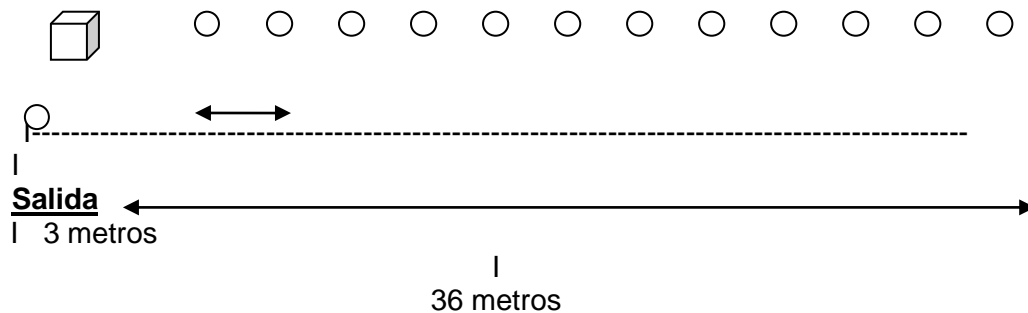
- **Triple salto horizontal desde parado:** los 4 componentes del equipo (dos chicos y dos chicas) tienen que realizar un triple salto horizontal desde parado de forma que el lugar de caída del primero será el lugar de batida del segundo y así sucesivamente, hasta completar las cuatro participaciones.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

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

- **Lanzamiento de balón medicinal de 2 kilos de rodillas:** igual que en la prueba anterior, los 4 participantes (dos chicos y dos chicas) deberán realizar 4 lanzamientos sucesivos de balón medicinal de espaldas a la zona de lanzamiento y con ambas rodillas en contacto con el suelo. La suma de los cuatro lanzamientos será el resultado.

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

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



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

Reglas:

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

4. Desempate:

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