



**Castilla-La Mancha**



**DIPUTACIÓN  
DE GUADALAJARA**

## **PROGRAMA SOMOS DEPORTE 3-18 DE CASTILLA LA MANCHA CONVOCATORIA PROVINCIAL DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES**

### **MULTIDEPORTE EN SECUNDARIA**

#### **INICIACION DEPORTES COLABORATIVOS**

**TEMPORADA: 2.016 – 2.017**

La Dirección Provincial de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte en Guadalajara y la Diputación Provincial, previa aprobación de la Comisión Técnica Provincial de Guadalajara, organizan dentro de la Convocatoria Provincial de Actividades las Jornadas de Multideporte en Secundaria (iniciación deportes colaborativos) para el curso 2016-2017 que tendrá lugar en la provincia de Guadalajara en el en las fechas y lugares ya fijadas para ello.

#### **PARTICIPANTES**

Podrán participar en las Jornadas de Multideportes en Secundaria (iniciación juegos colaborativos) dentro del Programa Regional Somos Deporte 3-18 de Castilla-La Mancha todos los escolares que estén matriculados en centros escolares de Educación Secundaria Obligatoria de la provincia de Guadalajara.

Participarán también el personal docente y delegados de los centros escolares que estén debidamente inscritos en la actividad.

#### **CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN**

Podrán participar los centros que hayan realizado la solicitud de participación antes del **7 de Octubre de 2016**.

Los participantes en las jornadas de Multideporte en Secundaria, (centros, personal docente, delegados y alumnos) deberán estar inscritos en la web [www.deportesclm.educa.jccm.es](http://www.deportesclm.educa.jccm.es).

La participación de los centros participantes deberá estar debidamente autorizada por el centro educativo.

La organización asumirá el seguro de accidentes deportivos originados con motivo del desarrollo de la actividad, siempre y cuando la inscripción de participación se realice en el plazo y según el procedimiento establecido por la orden de 21/09/2016.



Castilla-La Mancha



DIPUTACIÓN DE GUADALAJARA

La organización se hará cargo del transporte desde el centro escolar y vuelta, utilizando vehículos adecuados al número de participantes y en las condiciones establecidas en el Programa Somos Deporte 3-18 .

Se establecerán las rutas necesarias para recoger a los componentes de los centros participantes, pudiendo recoger a más de un centro.

**SOLAMENTE se permitirá el desplazamiento en autobús a los deportistas, delegados, entrenadores y acompañantes inscritos en el Programa Somos Deporte 3-18 del Curso 2016-2017.**

### DOCUMENTACIÓN

Los escolares deberán cumplimentar la solicitud de participación en el programa “Somos Deporte 3-18” a través de la secretaría virtual de la plataforma educativa Papás 2.0 <https://papas.jccm.es/papas/>.

Los deportistas participantes (entrenadores, delegados, etc) deberán estar inscritos en la web [www.deportesclm.educa.jccm.es](http://www.deportesclm.educa.jccm.es) en sus correspondientes centros.

### **ORGANIZACIÓN**

Fecha de realización: 26 de Mayo, viernes.

Horario aproximado: 10,00 a 13,30 h.

Número de centros participantes: 6.

Se permite la participación de dos equipos de 1º y 2º ESO y otros dos equipos de 3ºy 4º ESO compuestos por 6 alumnos.

Se realizará en Azuqueca de Henares (Pabellón Multiusos Ciudad de Azuqueca) con la siguiente distribución:

Azuqueca de H.

CENTRO EDUCATIVO	LOCALIDAD	DEPORTE A ORGANIZAR	GRUPOS	1º-2º	3º-4
IES PROFESOR DOMINGUEZ ORTIZ	AZUQUECA DE HENARES	Marcar campos	4	2	2
IES JUAN GARCÍA VALDEMORA	EL CASAR	Unihockey	4	2	2
IES NEWTON SALAS	VILLANUEVA DE LA T.	Balonkorf	4	2	2
IES BRIANDA DE MENDOZA	GUADALAJARA	Colpbol	4	2	2
CARMEN BURGOS DE SEGUI	ALOVERA	Indiaca	4	2	2
GIOVANNI ANTONIO FARINA	AZUQUECA DE HENARES	Marcar campos	2	2	2

***Cada centro presentara un mínimo de cuatro alumnos que serán los encargados de organizar y controlar (arbitraje, tiempo y anotación) el deporte asignado.***



**Castilla-La Mancha**



**DIPUTACIÓN DE GUADALAJARA**

**INSCRIPCIÓN:** recordad que para participar es preciso estar dado de alta en el deporte escolar (autorización den PAPAS, y alta en deportesclm)

**ORGANIZACIÓN:** la organización de la instalación, arbitrajes y control de partidos corre a cargo de los centros participantes a través de los departamentos de educación física y de los alumnos que el departamento estime oportuno.

**NORMAS DE JUEGO:** Según deporte recogidas en el anexo.

Las normas en cuanto a delimitación de espacios, porterías, líneas exteriores, etc. pueden verse modificadas. La única norma que deben cumplir todos es **mantener siempre en juego a dos chicos y dos chicas.**

**TRANSPORTE:** La organización dispondrá las rutas necesarias para transportar a los centros que lo precisen. Unos días antes de la actividad nos pondremos en contacto con los centros citados para concertar hora y lugar de recogida.

**SISTEMA DE COMPETICIÓN.** Hemos acordado que sean 4 deportes y propicie el siguiente formato de competición:

Grupos de tres equipos para jugar triangulares (todos contra todos en cada grupo). Sorteo previo de los equipos.

Haremos 4 rotaciones para que todos los participantes realicen las cuatro modalidades deportivas:

Balonkorf	Indiaca	Colpbol	Unihockey
-----------	---------	---------	-----------

Para que los encuentros no sean con los mismos equipos durante todas las rotaciones hemos sorteado cada una de las rotaciones y ha dado como resultado:

	Balonkorf	Indiaca	Colpbol	Unihockey
<b>Horario 1ª rotación</b>				
10,00	Domínguez O. A	Newton S. A	Gª Valdemora A	Newton S. B
	Brianda A	Brianda B	Carmen Burgos A	Carmen Burgos B
	Gª Valdemora B	Domínguez O. B	Giovanni F. B	Giovanni F. B
<b>2ª rotación</b>				
10,50	Carmen Burgos B	Gª Valdemora A	Brianda A	Carmen Burgos A
	Newton S. A	Domínguez O. A	Domínguez O. B	Gª Valdemora B
	Giovanni F. B	Giovanni F. A	Newton S. A	Brianda B



Castilla-La Mancha



DIPUTACIÓN DE GUADALAJARA

3ª rotación

11,40	Domínguez O. B	Carmen Burgos A	Carmen Burgos B	Giovanni F. A
	Brianda B	Newton S. B	Gª Valdemora B	Domínguez O. A
	Giovanni F. A	Brianda A	Newton S. B	Gª Valdemora A

4ª rotación

12,30	Gª Valdemora A	Giovanni F.. B	Brianda B	Newton S. A
	Carmen Burgos A	Gª Valdemora B	Giovanni F.. A	Brianda A
	Newton S. B	Carmen Burgos B	Domínguez O. A	Domínguez O. B

**TRIANGULARES:** respetando la posición que ocupa cada uno de los tres equipos en cada rotación según los cuadros anteriores, el orden de juego será:

1º contra 2º

1º contra 3º

2º contra 3º

**TIEMPO DE JUEGO:** 8' cada partido.

**ORDEN DE JUEGO:** Empezarán jugando la primera rotación los alumnos de 1º - 2º, posteriormente lo harán los de 3º-4º, y; así sucesivamente hasta completar todas las rotaciones de acuerdo a la siguiente secuencia:

1ª Rotación	1º-2º ESO 3 partidos x 8' c/uno = 24' 3º-4º ESO 3 partidos x 8' c/uno = 24'	50'
2ª Rotación	1º-2º ESO 3 partidos x 8' c/uno = 24' 3º-4º ESO 3 partidos x 8' c/uno = 24'	50'
3ª Rotación	1º-2º ESO 3 partidos x 8' c/uno = 24' 3º-4º ESO 3 partidos x 8' c/uno = 24'	50'
4ª Rotación	1º-2º ESO 3 partidos x 8' c/uno = 24' 3º-4º ESO 3 partidos x 8' c/uno = 24'	50'

**CAMISETAS:** cada centro llevará un color de camiseta, el mismo que indican los cuadros de enfrentamientos.

**MEGAFONÍA:** es conveniente disponer de reloj a la vista de todos o megafonía para avisar del comienzo y final de los partidos.

**RESULTADOS:** el resultado del partido es el del momento en que se marque la señal del final de partido.

La clasificación final viene dada por el número de partidos ganados por cada equipo.



Castilla-La Mancha



DIPUTACIÓN  
DE GUADALAJARA

## Anexo

### REGLAS PRINCIPALES DE COLPBOL

La Habilidad básica del Colpbol es el golpeo. Es la base del juego. La pelota solo se puede jugar a base de golpes con las manos, brazos o parte superior del cuerpo. Además (regla fundamental del juego) nunca, ningún jugador puede golpear la pelota dos veces consecutivas (dobles).

La finalidad de los cuales es introducir, a base de golpes con las manos, una pelota en la portería contraria.

Prohibido:

- Hacer doble toque
- Toque intencionado con las piernas o pies
- Golpear el balón con el puño cerrado
- Retener, agarrar o lanzar el balón con una o ambas manos
- Empujar o coger al contrario
- No respetar las distancias en los saques

Todas estas infracciones se resuelven con falta: Todas las faltas se ejecutan con un saque efectuado por el equipo que la ha recibido desde la línea de banda, del lugar más próximo donde se ha producido la infracción.

Ningún jugador puede golpear la pelota con el pie, excepto, exclusivamente, el portero, dentro su área de meta (definida reglamentariamente como área de 9 metros) y solo en situación defensiva (cuando la balón viene impulsado en última instancia por un jugador contrario).

Sobre la intencionalidad del doble toque o toque con los pies existe una regla específica:

*“7:2.El árbitro será el encargado de decidir la intencionalidad o no de los toques con las piernas y pies determinando si es o no falta. Si es un toque intencionado se resolverá con saque de falta en la banda; si no lo es el árbitro gritará la palabra "rebote, continuamos" y realizará un gesto con las manos indicando que continúe el juego.”*

Saques:

- De falta: se realiza siempre desde la línea de banda
- Fuera desde la línea de banda: saque de banda
- Fuera desde la línea de fondo: córner, o saque de puerta desde el interior de la línea del “área” (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.



Castilla-La Mancha



DIPUTACIÓN DE GUADALAJARA

No hay penaltis. Falta dentro del área, se ejecuta igual que cualquiera otra.

Terreno de juego: pista polideportiva de 14mx28m. con porterías de 2 metros de alto y 3 metros de ancho. Líneas: líneas de banda, líneas de fondo y línea del área de, delimitada por una línea.

Balón: El balón es de forma esférica de plástico, goma o material sintético y de bote dinámico. El balón usado tendrá de 65 a 72 cm. de circunferencia.

Número de jugadores: 4 jugadores (4 y el portero) en el campo. Un equipo consta de 6 como máximo. Equipos obligatoriamente mixtos.

Duración del encuentro: 8'

## UNIHOKEY 4 X 4

### OBJETIVO

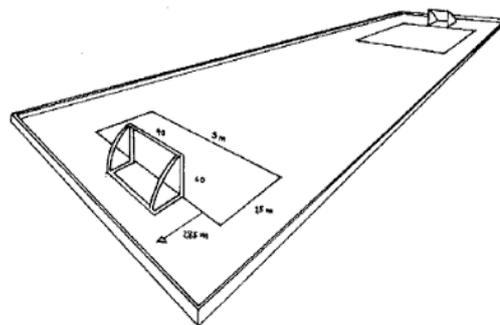
Conseguir el mayor número de goles en la portería contraria y defender la propia de los ataques rivales.

Un gol es marcado cuando toda la bola cruza en su totalidad la línea de gol. Tras la consecución de un gol, se realizará un saque neutral.

### TERRENO DE JUEGO

Las dimensiones del campo son de 20 x 10 m. el perímetro estará acotado por una banda o similar de 50 cm. de alto. Las porterías serán de 60x90 cm., situadas en cada extremo y separadas del fondo por 2,85 m.

Habrà un área de portería de forma rectangular de 3 x 1,5 m., en cuya superficie no podrá pisar ningún jugador



### JUGADORES / AS

Cada equipo constará (como máximo de 8) **en nuestro caso 6** jugadores, de los cuales en campo habrá 4; uno de ellos será el portero. El resto serán suplentes.

Se pueden hacer tantas sustituciones como se deseen, de forma que puedan ser sustituidos varios jugadores a la vez, y que un jugador pueda ser sustituido varias veces.

### DURACIÓN

El tiempo recomendado en nuestro caso es de 8 minutos.

### DESARROLLO DEL JUEGO

**Saque inicial:** Para comenzar el juego, se coloca la bola sobre el punto central y se efectuará un saque neutral.



Castilla-La Mancha



DIPUTACIÓN  
DE GUADALAJARA

**Saque neutral:** Se realiza ante cualquier situación de interrupción del juego, lesión de un jugador o falta simultánea.

**Reanudación del juego:** Cuando la bola sale del terreno de juego por las líneas de banda que limitan el campo, el juego se reanuda desde el lugar por donde salió. El resto de los jugadores del equipo contrario respetarán una distancia mínima de 3 m., palos incluidos. El jugador que saca no puede volver a tocar la bola hasta que haya sido tocada por otro jugador. Puede concederse gol como consecuencia de un saque directo de banda.

**Acciones permitidas:** Las siguientes acciones están permitidas:

- Golpear o dirigir la bola con los dos lados del palo.
- Parar la bola con el pie o el pecho.
- Jugar con las bandas.
- Meter el palo en el área de portería, siempre que la bola se encuentre dentro.

**Golpe franco:** Ante cualquier infracción en el juego, el árbitro concederá un saque de golpe franco al equipo contrario.

La bola se coloca en el lugar donde se cometió la infracción.

Los jugadores/as defensores mantendrán una distancia de 3 m. respecto a la bola y el jugador que saca no intentará jugar la bola hasta que ésta haya sido tocada por otro jugador. Ningún saque se realizará a una distancia menor de 3 m. del área del portero, el saque se tendrá que efectuar a esta distancia y en línea con la portería; y en este caso, el equipo defensor podrá formar una barrera en el exterior de dicho área. Puede concederse gol como consecuencia de un saque directo de un golpe franco.

Las siguientes acciones darán lugar a golpe franco:

- Entrar en el área de portería. Si es por parte del equipo atacante se concederá golpe franco, si es propiciado por un defensor, se indicará penalti.
- Levantar la pala del palo por encima de la cintura.
- Pasar a otro jugador la bola con el pie intencionadamente.
- Jugar una bola con la cabeza, mano, brazo o intervenir en salto con los pies sin contacto con el suelo.
- Jugar la bola sentado o tumbado en el suelo.
- Golpear, bloquear o interferir los movimientos del palo del contrario.
- Lanzar el palo propio para interrumpir una acción.
- Empujar, agarrar o zancadillear al contrario.
- Tocar dos o más veces seguidas la pelota con el pie.
- Un atacante mete gol intencionadamente con el pie o el cuerpo.

**Penalti:** Se sanciona con lanzamiento de penalti a todo jugador que comete una infracción grave ante una situación clara de gol, o cuando un defensor permanece en el interior de área del portero para evitar un lanzamiento o gol.

El lanzamiento de penalti se realiza poniendo la bola en el centro del campo y golpeando directamente a portería.

Todos los jugadores restantes, de ambos equipos, se colocarán por detrás de la bola y a una distancia de al menos 3 m. de la misma, hasta que ésta sea impulsada. Una vez tocada la bola la jugada continúa.



Castilla-La Mancha



DIPUTACIÓN  
DE GUADALAJARA

## REGLAMENTO INDIACA

- El juego comienza con el saque de uno de los jugadores, que obligatoriamente se realiza extendiendo el brazo ejecutor desde atrás hacia delante golpeando la Indiacca obligatoriamente por debajo de la cadera, en un golpe de abajo hacia arriba, para pasarla por encima de la red, dentro de los límites del campo contrario.
- Los jugadores de cada equipo deberán colocarse formando dos líneas dentro de su campo de juego,
- El movimiento de los jugadores: en el transcurso del juego, el jugador o jugadores tendrán libertad absoluta de movimientos por todo el campo de juego, pero en cada inicio de un set o punto, deberán situarse en el lugar donde iniciaron el sistema de movimiento de rotación que se emplea en el voleibol, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Saca el jugador colocado a la derecha de la línea de fondo.
- La indiacca debe ser jugada hacia la otra mitad de la cancha con un único toque, y antes de que toque el suelo, debe ser devuelta por un único toque

### MODO DE PUNTUAR:

- Utilizaremos el sistema de ventajas para contabilizar puntos, es decir, solamente se puede conseguir punto si estamos en posesión del saque (como antiguamente en voleibol)  
Gana el partido el equipo que más puntos lleve al finalizar los 8' de tiempo permitido.
- Cómo y cuándo se consigue un punto: cuando un jugador golpea correctamente la Indiacca y ésta pasa al campo contrario y cae al suelo dentro de las líneas que lo delimitan, o cuando un jugador ha devuelto la Indiacca y el contrario falla el golpeo y no sobrepasa la altura de la red o cae fuera del campo, se consigue un punto. Si el golpeo es de saque y se falla, bien no pasando la red o tirando la Indiacca fuera del campo, se pierde el saque.
- Cuándo se cometen faltas: - Cuando al golpear la Indiacca cae en el propio campo o fuera. - Cuando pasa por debajo de la red. - Cuando choca contra la red o los postes y cae al suelo en el mismo campo del jugador que la golpeo o sale fuera del campo. - Si un jugador toca la red o sobrepasa la línea divisoria del campo. - Si un jugador toca la Indiacca en el campo contrario. - Si se golpea o toca la Indiacca dos veces seguidas. - Cuando se golpea la Indiacca con otra parte del cuerpo que no sea la mano. Se podrá pactar usar otras partes como variante del juego original.
- No se comete falta: - Cuando la Indiacca toca la red y pasa al campo contrario. - Si tocamos la Indiacca como en el toque de dedos del juego del voleibol.

### EL CAMPO DE JUEGO

La pista o campo de juego es un terreno llano, de forma rectangular y dividido en dos partes iguales por una red central. Sus medidas pueden variar de 10 a 18m de largo por 4,5 a 9 m de ancho, delimitado por líneas pintadas o adheridas al suelo. La altura de los postes y la red también es susceptible de variación, pudiendo ir desde postes de 1,85 m de altura hasta los 2,35 m y una red desde 1,83 m a 2,15 m de altura. **Aunque como vemos el campo tiene unas medidas establecidas, nosotros utilizaremos un campo de bádminton.**



**Castilla-La Mancha**



**DIPUTACIÓN  
DE GUADALAJARA**

## **REGLAS BASICAS DE BALONKORF**

### **OBJETIVO.**

Conseguir el mayor número de canastas y defender la canasta propia de los ataques contrarios

### **TERRENO DE JUEGO.**

Las dimensiones del campo son de 28x14 m., dividido en dos cuadros iguales con una canasta cada uno. Las canastas están situadas en el eje longitudinal del campo a una distancia de las líneas exteriores igual a 1/6 de la longitud del campo. Los postes son redondos y la canasta es un cilindro de mimbre sin fondo fijado en el lateral de cada poste a una altura superior de 3,5 m. El balón empleado será el mismo que el de fútbol, del nº5.

### **JUGADORES.**

Cada equipo constará de 4 jugadores. 1 jugador y 1 jugadora estarán en el cuadro de ataque y otros 2 (jugador y jugadora) en el de defensa.

### **DESARROLLO DEL JUEGO**

Cada equipo alineará sus jugadores en los dos cuadros

Cambio de función (ataque/defensa): El cambio de función y el cambio de cuadro se realizará cuando se consiga una acumulación de tantos pares entre ambos equipos: los defensores cambian a ser atacantes y viceversa.

### **Faltas:**

Se considerará falta cualquiera de las siguientes acciones:

- Tocar la pelota con el pie o la pierna.
- Jugar la pelota con el puño. - Correr con la pelota.
- Quitar la pelota.
- Defender a un contrario que ya está defendido por un compañero.
- Jugar fuera de su cuadro.
- Tirar en posición de defendido. Un jugador está defendido cuando está a la distancia de un brazo del defensor estando este de frente al defendido, intentando bloquearlo y más cerca de la canasta.
- Tirar a canasta desde el cuadro de defensa, en el saque de un tiro libre o en el saque-neutral.
- Tirar a canasta cuando uno juega sin contrario personal.

### **El penalti:**

Se produce cuando se coge, se quita la pelota o se empuja al contrario cuando lanza la pelota a canasta.

Se penaliza con penalti cuando se comete una infracción que conlleve la pérdida de una oportunidad de marcar un tanto. Del mismo modo, se puede señalar un penalti después de haber avisado previamente, las infracciones repetidas que impidan el normal uso del ataque. El penalti

