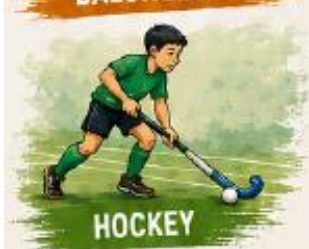




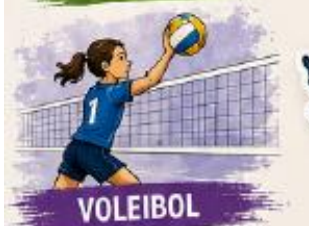
FÚTBOL SALA



BALONCESTO



HOCKEY



VOLEIBOL



ATLETISMO



ORIENTACIÓN

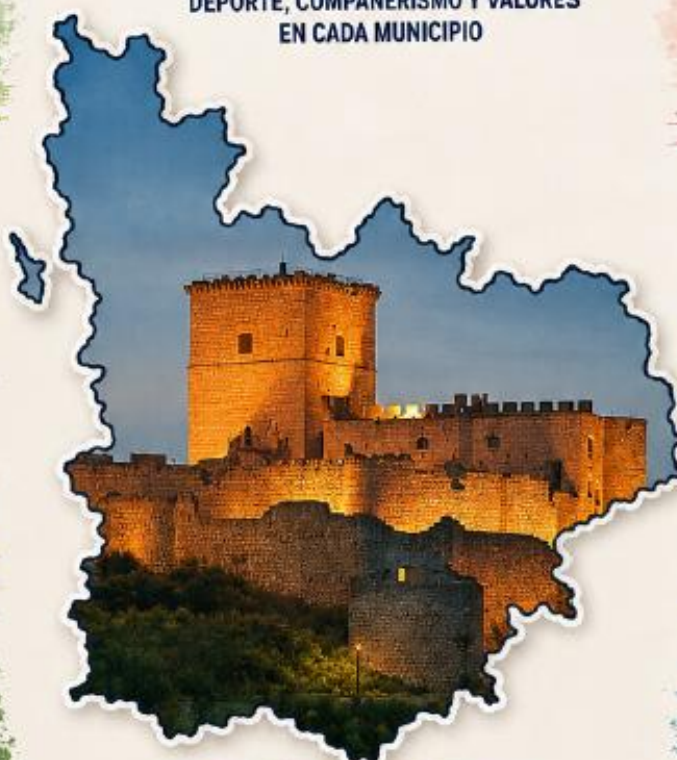


PÁDEL

JUEGOS ESCOLARES

PROVINCIA DE
Valladolid

DEPORTE, COMPAÑERISMO Y VALORES
EN CADA MUNICIPIO



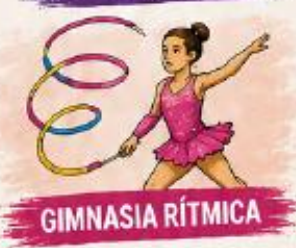
TEMPORADA
2026-2027



TENIS DE MESA



AJEDREZ



GIMNASIA RÍTMICA



PATINAJE ARTÍSTICO



PATINAJE DE VELOCIDAD

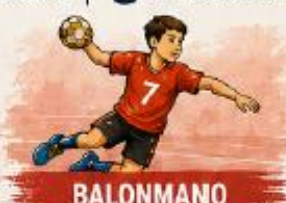


SALVAMENTO
Y SOCORRISMO

COMPETICIÓN | PARTICIPACIÓN | EDUCACIÓN EN VALORES



DEPORTES AUTÓCTONOS



BALONMANO



BÁDMINTON



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 13 del Reglamento (UE) 2016/679 del parlamento Europeo y el Consejo, de 27 de abril de 2016 y con el artículo 11 de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, la Diputación Provincial de Valladolid como responsable del tratamiento le informa, que los datos facilitados así como la documentación que pudiera ser aportada, serán tratados con la finalidad de tramitar la gestión de su inscripción y participación en la campaña de Juegos Escolares, Curso 2026-2027. Así mismo, siempre que previamente se hubiese otorgado consentimiento para ello, la Diputación de Valladolid procederá al tratamiento de las imágenes captadas durante la campaña, con el objeto de dar publicidad a las actividades desarrolladas.

La licitud del tratamiento se basa en el artículo 6.1.e) del RGPD: Cumplimiento de una misión realizada en interés público o en el ejercicio de poderes públicos de conformidad con:

- Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases de Régimen local
- Ley 3/2019, de 25 de febrero, de la Actividad Físico-Deportiva de Castilla y León y Orden de 15 de febrero de 1.991 de la entonces Consejería de Cultura y Bienestar Social por la que se regulan las Escuelas Deportivas.

La legitimidad para el tratamiento y difusión de su imagen se basa en el artículo 6.1.a) a la del RGPD: consentimiento otorgado para la realización del tratamiento.

Se puede retirar el consentimiento otorgado para el tratamiento de tus datos en cualquier momento, mediante una notificación adecuada a la Diputación de Valladolid, en los medios puestos a disposición en el presente documento.

Se pueden ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición y limitación del tratamiento, así como otros derechos cuando proceda mediante escrito (según modelo normalizado que podrá encontrar en la web de la diputación de Valladolid, apartado política de privacidad) dirigido a la Diputación Provincial de Valladolid, calle Angustias 44, (47003) Valladolid, o a través de la Sede electrónica:

<https://www.sede.diputaciondevalladolid.es/>

Si en el ejercicio de los Derechos no ha sido debidamente atendido podrá presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos. Sede electrónica:

<https://sedeagpd.gob.es/sede-electronica-web/>

Por lo que respecta a todas las cuestiones relativas al tratamiento de sus datos personales los interesados podrán ponerse en contacto con la Diputación Provincial de Valladolid a través de la siguiente dirección de correo electrónico: dpd@dipvalladolid.es

PROGRAMACIÓN DE JUEGOS ESCOLARES: CURSO 2026-2027

1. PROGRAMA DE DEPORTE ESCOLAR

- 1.1 - CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN
- 1.2 - REGLAMENTOS TÉCNICOS ADAPTADOS
- 1.3 - REGLAMENTO DISCIPLINARIO: RESOLUCIÓN de 20 de octubre de 1994, de la Dirección General de Deportes y Juventud, sobre las Normas de Disciplina Deportiva Escolar de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

2. PROGRAMA DE DEPORTE DIVERTIDO

- 2.1. PROGRAMA "CHIKUITÍN"

3. PROGRAMA DE DEPORTE EN EL AULA

- 3.1. AULA DE JUEGOS TRADICIONALES
- 3.2. PROGRAMA DE BALONMANO
- 3.3. PROGRAMA DE INICIACIÓN AL PÁDEL
- 3.4. PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA ESGRIMA
- 3.5. PROGRAMA PARA LA PROMOCIÓN DEL RUGBY
- 3.6. PROGRAMA "DEPORTE Y MUJER
- 3.7. HÁBITOS SALUDABLES

4. PROGRAMA DE PISCINAS

- 4.1. APRENDIENDO A NADAR
- 4.2. ESCUELA DE INICIACIÓN AL SALVAMENTO y SOCORRISMO

5. PROGRAMA DE DEPORTE y VALORES

- 5.1. CHARLAS SOBRE VALORES EN EL DEPORTE

6. CAMPUS DEPORTIVOS

7. PROGRAMA DE CONCURSOS

- 7.1 XX CONCURSO DE FOTOGRAFÍA "JUEGOS ESCOLARES"

8. PROGRAMA JUEGO LIMPIO

- LA PROGRAMACIÓN PODRÁ SUFRIR CAMBIOS CONFORME ACUERDOS CON LAS ENTIDADES ADJUDICATARIAS DE CADA MODALIDAD, NOTIFICADOS A LOS PARTICIPANTES EN FECHA Y FORMA.

ORDEN CYT/601/2026, de 25 de junio, por la que se aprueba el programa de deporte en edad escolar de Castilla y León para el curso 2026-2027



1

PROGRAMA DE DEPORTE ESCOLAR

1.1. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

En la Provincia de Valladolid, los deportes convocados para el curso académico 2026-2027, son los siguientes:

DEPORTES COLECTIVOS



FÚTBOL-SALA

BALONCESTO

BALONMANO

HOCKEY LÍNEA

VOLEIBOL **NOVEDAD**



DEPORTES INDIVIDUALES

AJEDREZ

SALVAMENTO Y SOCORRISMO

GIMNASIA RÍTMICA

ORIENTACIÓN

PÁDEL

PATINAJE DE VELOCIDAD

ATLETISMO

PATINAJE ARTISTICO

BÁDMINTON

DEPORTES AUTÓCTONOS

TENIS DE MESA **NOVEDAD**



2. PARTICIPACIÓN

Para adquirir la condición de participante deberán cumplirse todos los requisitos de la Organización:

- . Conocer y aceptar la normativa vigente.
- . Cumplimentar y presentar la documentación exigida.
- . Estar al corriente de pago en las cuotas de participación de ejercicios anteriores.

Podrán participar en los Juegos Escolares todos aquellos jóvenes que lo deseen siempre que la inscripción se efectúe de forma colectiva, fundamentalmente, a través de los Centros Escolares, Entidades Locales, Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos y Entidades Deportivas, estas últimas debidamente registradas y con una autorización expresa de la Comisión Provincial Coordinadora, mediante la presentación del Boletín de Inscripción debidamente cumplimentado y firmado.

Será obligatorio el nombramiento de un **“Delegado de Deportes”** en cada Centro Escolar, Entidad Local y/o Entidad Deportiva participante, cuya función principal será la comunicación con el Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid.

La inscripción en los Juegos Escolares supone la lectura y aceptación de toda la Normativa vigente, a fin de asegurar el conocimiento y posterior cumplimiento por parte de cada deportista, entrenador o delegado.

Todos los participantes deberán cumplir la presente normativa, tanto dentro como fuera del terreno de Juego, siendo en todo caso motivo de sanción cualquier incidente antideportivo, pudiéndose llegar a la retirada de la Competición.

3. INSCRIPCIONES

La Inscripción para participar en el programa de Deporte Escolar será el Boletín de Inscripción, **ANEXOS 1 al 6**, disponible en la presente normativa y en la Web de Juegos Escolares:

www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

Los Boletines de Inscripción, ANEXOS 1 al 6, son de carácter imprescindible y obligatorio para poder participar, **deberán presentarse debidamente cumplimentados en el Registro General de la Diputación de Valladolid** (C/Ramón y Cajal nº5), o por cualquiera de los medios previstos en el art. 38.4 de la Ley 30/92, **hasta las 14:00 horas del día 9 de octubre de 2026.**



JUEGOS ESCOLARES
Provincia de Valladolid
2026-2027



**INSCRIPCIONES
HASTA EL 9 DE OCTUBRE 2026**

**INFORMACIÓN
DIPUTACIÓN DE VALLADOLID
SERVICIO DE DEPORTES Y JUVENTUD**

C/ Ramón y Cajal, 5 - 47003 VALLADOLID
T. 983 634 719
<https://juegosescolares.diputaciondevalladolid.es>
www.diputaciondevalladolid.es



 Diputacion de Valladolid - Juegos Escolares
 @DeportesDip_Va

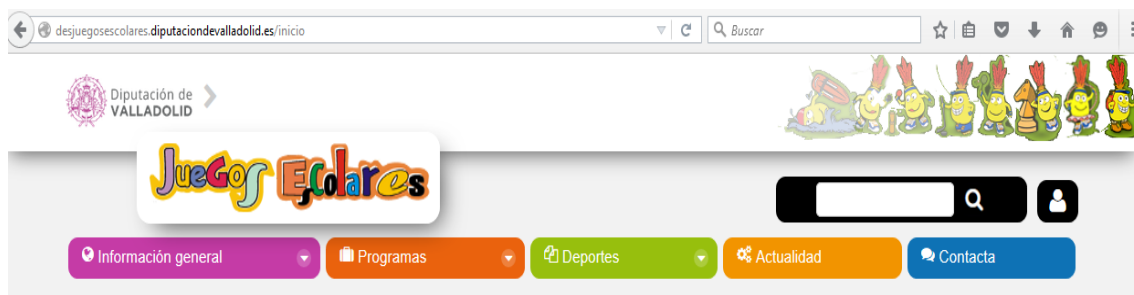
ORGANIZA  **DIPUTACIÓN DE VALLADOLID**

PATROCINA  **Junta de Castilla y León**



4. DOCUMENTACIÓN

Toda la documentación e información estará disponible en la nueva página web de Juegos Escolares: www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es



A partir de la entrega del Boletín de Inscripción, ANEXO I, la inscripción de equipos, jugadores y Entrenador, imprescindible y obligatoria para todos los equipos y participantes, se tendrá que realizar a través de la nueva página web utilizando la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores, conforme las siguientes normas:

4.1. DOCUMENTACIÓN INDIVIDUAL y COLECTIVA

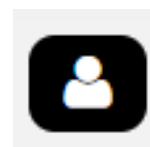
Para poder participar todos los Jugadores, Delegados y Entrenadores tendrán que estar inscritos obligatoriamente en el PROGRAMA DEBA creado por la Junta de Castilla y León. La inscripción se realizará obligatoriamente a través de la Página Web y Aplicación informática de la Diputación de Valladolid, accesible desde internet, quien tramitará vuestros datos y gestionará todos los equipos del Deporte Escolar.

Los pasos a seguir para la tramitación son muy sencillos

1. Acceder a la aplicación, GESTIÓN DE EQUIPOS Y JUGADORES de la Diputación de Valladolid a través de la página de Juegos Escolares, bien en <http://www.juegos Escolares.es>, o bien en <http://www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es>



Botón de Acceso



Para acceder se le solicitará que introduzca su Login y Password

Una vez autenticado entrará en la zona de gestión desde la que podrá gestionar los datos de los equipos de su Centro.

1.- En el menú **[Centro]** compruebe que todos los **Datos del Centro** son correctos y completa los que faltan.

2.- Comprueba todos los datos correspondientes a **Delegado de Deportes***.

* Si el Delegado de Deportes no corresponde y/o hay que modificarle hay que enviar un Correo electrónico a ramiro.gascon@dipvalladolid.es solicitando la documentación necesaria:

SOLICITUD DE ALTA / BAJA / MODIFICACIÓN DE ACCESO DE PORTALES

1. RECIBO DE CREDENCIALES

3- En el menú **[Jugadores]** revisa y añade a todos los jugadores del centro una sola vez, aunque participen en varios equipos, no olvides ningún dato de carácter Obligatorio.

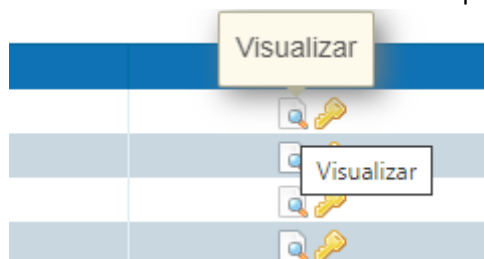
IMPORTANTE

Se ha implementado en la Aplicación de Juegos Escolares la Impresión de Licencias Deportivas, con el fin de que cada Centro participante imprima las suyas, una vez se confirme el equipo. **Será obligatorio que todos los participantes tengan subida su fotografía.**



Pasos a seguir:

1. En el Apartado de **Jugadores** tendréis que subir una Foto Carnet, con fondo blanco y actualizada. (No sirven las de cuerpo entero)
2. Una vez subidas todas las Fotos tendréis que entrar en el Apartado de **Equipos**



Hacer “Clic” en el Apartado visualizar, (La llave sólo sirve para abrir el Equipo y modificar e introducir más Jugadores)

Y os aparecen dos opciones:

- Imprimir ficha del equipo
- Imprimir carnet de jugadores

- a. Imprimir ficha del Equipo, aunque el Documento válido a presentar es el Certificado del DEBA
- b. Imprimir **Carnet de Jugadores**, donde os van a salir en un “pdf” todos los Carnet de los jugadores dados de alta en ese Equipo. Procurar imprimirlos en un papel un poco más duro y si queréis los Cortáis y Plastificáis o los lleváis en Folio

Muy Importante: el número de la Tarjeta de la Seguridad Social para los asegurados “INSS” y prestador “SACYL” deberá contener 4 letras y 12 dígitos en las tarjetas antiguas y “CYL” y 10 dígitos en las nuevas tarjetas.





4.- En el menú **[Entrenadores]** añade a todos los Entrenadores y Delegados del centro una sola vez, aunque figuren en varios equipos, no olvides ningún dato de carácter Obligatorio.

Muy Importante y Obligatorio actualizar la titulación de los Entrenadores y Delegados

Este paso es imprescindible para que no de Error en el Programa DEBA. **NO OLVIDAR**

Nota: por defecto aparece en todos Técnico Superior de Enseñanza y Animación Sociodeportiva. Aseguraros de cambiarla y no olvidéis **Actualizar**, de no ser así dará Error y no se podrá tramitar el equipo

5.- Da de alta los equipos en el menú **[Equipos]** y asigne a cada equipo los jugadores, entrenadores y delegados que lo componen. Una vez **Confirmados** los equipos la Diputación de Valladolid tramita telemáticamente el alta del equipo a la Junta de Castilla y León quien envía al Delegado de Deportes un Correo Electrónico donde se confirma la tramitación y un enlace para ver e imprimir los Certificados de los equipos tramitados.



Muy Importante y Obligatorio: en la ficha del equipo, hay que indicar también un tipo de actividad. Compatible con los indicados en el proyecto.



Datos del equipo

* Nombre

* Deporte

Seleccionar ...

* Estado

Nuevo o en edición

* Categoría

Seleccionar ...

* Sexo

Seleccionar ...

* Actividad

Competición deportiva

Seleccionar ...

Competición deportiva

Actividades de formación

Campus

Concentraciones

Encuentros

Jornadas

* campos obligatorios

Cancelar

Guardar

Los equipos deberán inscribirse en plazo y forma con al menos el número mínimo de integrantes, según figura en el cuadro y resumen de los reglamentos técnicos adaptados, que seguidamente aparece, pudiéndose completar las listas de sus equipos y participantes en cualquier momento, pero **siempre antes del día 28 de febrero de 2027.**

No se realizarán Equipos “Bis” ya que la aplicación permite la posibilidad de incorporar jugadores a los equipos una vez confirmados. Para ello, hay que ir al equipo confirmado y en acciones “clicar” sobre el símbolo de la llave. Entonces, el Equipo se abrirá, incorporaremos los jugadores y volveremos a confirmar para ser nuevamente tramitado. De esta manera, cuando se impriman los Certificados de los equipos en el Programa DEBA de la Junta de Castilla y León aparecerán ya todos los jugadores tramitados

El documento será imprescindible para poder disputar las competiciones.

- Cada centro participante ha de tener un **Delegado de Deportes*** que tendrá que ser Técnico de Deporte y/o Responsable Municipal, nunca los Entrenadores y/o Monitores de los diferentes equipos (Únicamente existirá un Delegado de Deportes por Centro participante). Muy importante que todos los datos estén completos, no olvidar el **Correo Electrónico** ya que la Junta de Castilla y León enviará el comunicado de la tramitación de todos los equipos.
- En la base de datos aparecerán los jugadores inscritos en años anteriores, únicamente se tendrán que **revisar, completar** todos los datos incompletos y **añadir** a los nuevos jugadores.
- Los datos reflejados de todos los integrantes, (jugadores, entrenadores y delegados), y que figuren en los equipos: nombre y dos apellidos, documento nacional de identidad, dirección, teléfono, fecha de nacimiento, organismo asegurador y código de identificación de la Tarjeta Sanitaria, tendrán que ser veraces y nunca inventados o puestos al azar ya que el programa los detecta e impide su tramitación telemática.

2. Una vez confirmados los equipos acceder al PROGRAMA DEBA, apartado de **MONITORES**, de la Junta de Castilla y León <https://servicios.jcyl.es/deb2/> para imprimir el **Certificado del Equipo** con todos los jugadores, entrenadores y Delegados.



- El Certificado expedido a través del PROGRAMA DEBA será imprescindible y necesario para poder disputar los partidos.
- Para todos aquellos Centros Escolares, Clubes y/o Municipios que no dispongan de Internet, la Diputación de Valladolid pondrá a su disposición un ordenador que estará en el Servicio de Deportes, Calle Ramón y Cajal, nº5, de Valladolid, donde los Delegados de Deportes podrán realizar de forma presencial la inscripción de jugadores y la gestión de sus equipos, con cita previa.

Nota: en caso de dudas consultar el Manual de Usuario publicado en la web de Juegos Escolares, apartado **Área de Descargas**

<http://www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es>

Las Licencias Deportivas serán imprescindibles y obligatorias para todos los jugadores y Entrenadores, por tanto, todos aquellos equipos que no posean la documentación completa, Certificado del PROGRAMA DEBA y las Licencias Deportivas de todos sus jugadores, no podrán comenzar la Competición.

Los Municipios, Centros Escolares y Clubes que no presenten la documentación exigida antes del comienzo de la Competición no podrán participar en los Juegos Escolares 2026-2027



5. SEGURO MÉDICO DEPORTIVO

1. Para la participación en los Juegos Escolares del Programa de Deporte en Edad Escolar, las entidades locales organizadoras comunicarán al Servicio Territorial de Cultura, Turismo y Deporte de la provincia en la que estén situadas las entidades a las que se refiere el Apartado tercero de este anexo, utilizando para ello el correspondiente formulario, la relación de los deportistas, monitores, entrenadores y delegados que participan en cada una de las actividades o competiciones deportivas, en las fases municipales y provinciales de los Juegos Escolares.

La comunicación de los deportistas, monitores, entrenadores y delegados determina la expedición de la Licencia Deportiva Escolar por la Dirección General de Deportes, que acredita para la práctica de las actividades y competiciones deportivas dentro del Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León y la sujeción a su régimen disciplinario.

A estos efectos, tendrán consideración de participantes, los árbitros, jueces y auxiliares de mesa que participan en cada una de las actividades o competiciones deportivas, en las fases municipales y provinciales de los Juegos Escolares. Las entidades locales organizadoras comunicarán al Servicio Territorial de Cultura, Turismo y Deporte de la provincia en la que estén situadas las entidades a las que se refiere el citado Apartado tercero, utilizando para ello el correspondiente formulario, la relación de árbitros, jueces y auxiliares de mesa que participan en cada una de las modalidades deportivas, en las fases municipales y provinciales de los Juegos Escolares.

El plazo para la presentación de la comunicación será desde el día de comienzo de los Juegos Escolares hasta el día de finalización de los mismos.

Los Juegos Escolares, a los efectos de la participación de los equipos y de los deportistas, se podrán realizar desde 1 de septiembre de 2026 al 31 de agosto de 2027, referido este período, al inicio y finalización de cada una de las actividades incluidas en los Juegos Escolares, incluyéndose en todo caso, los entrenamientos y las competiciones.

2. La Dirección General de Deportes comunicará a las entidades locales organizadoras el procedimiento protocolario para la asistencia sanitaria y cobertura del riesgo de accidente deportivo.

3. Será responsabilidad de dichas entidades locales organizadoras dar a conocer a todos los deportistas y equipos de los centros escolares, ayuntamientos y entidades que participen en los Juegos Escolares el citado procedimiento protocolario.

4. Los centros escolares, asociaciones de padres de alumnos inscritas en el Censo de Asociaciones de Padres de alumnos, municipios de menos de 20.000 habitantes, clubes y secciones deportivas u otras entidades participantes, delegados, monitores y entrenadores, son responsables de cumplir las previsiones del procedimiento protocolario para la asistencia sanitaria.

5. La Dirección General de Deportes, cuando se trate de fases autonómicas y las entidades locales organizadoras, cuando se trate de fases locales, podrán requerir en cualquier momento, para cada una de las modalidades deportivas, la acreditación del cumplimiento de estas previsiones.

La no acreditación de su cumplimiento podrá dar lugar a la exclusión de los Juegos Escolares de las entidades o equipos participantes por resolución de la persona titular de la Dirección General de Deportes o del órgano competente de la correspondiente entidad local organizadora, previa audiencia a los interesados, y siempre que se prevea en las normas reguladoras de las competiciones y en el procedimiento protocolario.

6. Corresponde a los Servicios Territoriales de Cultura, Turismo y Deporte, de conformidad con el procedimiento protocolario para la asistencia sanitaria y cobertura del riesgo de accidente deportivo, tramitar los siniestros que en materia de cobertura del riesgo de accidente deportivo se produzcan.

La Diputación de Valladolid comunicará a todos los centros participantes el procedimiento protocolario para la Asistencia Sanitaria y las Coberturas del riesgo de Accidente Deportivo una vez se notifiquen a través de las sucesivas instrucciones que a tal efecto se dicten por la Dirección General de Deportes de la Junta de Castilla y León.

Toda la información estará disponible en la Web de Juegos Escolares:
<https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

6. REGLAMENTACIÓN

La Reglamentación que rige los Juegos Escolares en la Provincia, es la presente normativa, y su cumplimiento es seguido por el Comité de Disciplina de los Juegos Escolares, todo ello de acuerdo con la **Orden CYT/601/2026, de 25 de junio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2026-2027**; así como las sucesivas instrucciones que a tal efecto se dicten por la Dirección General de Deportes.

El Reglamento Técnico aplicado en cada deporte es el marcado por las Federaciones deportivas correspondiente, excepto aquellas prescripciones específicas que se pueden dar a conocer por la Organización, en la presente normativa o en sucesivos boletines informativos.

6.1. JUGADORES y ENTRENADORES

La inscripción de deportistas, delegados y **Técnicos*** tanto en deportes colectivos como en deportes individuales se realizará a través de la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores de la página web: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>, como fecha límite hasta el día 28 de febrero de 2027.

Todos los jugadores y Entrenadores deberán presentar la Licencia Deportiva Escolar antes de comenzar los partidos, excepcionalmente el original del D.N.I, no pudiendo jugar con ninguna otra acreditación.

(Ocasionalmente el Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid podrá autorizar a un jugador ó entrenador/delegado, su participación durante el tiempo de tramitación de la correspondiente Licencia Deportiva Escolar).

* A estos efectos, tendrán consideración de Técnicos, los árbitros, jueces y auxiliares de mesa que participan en cada una de las Actividades o competiciones deportivas, ... conforme se establece en el Artículo 11.1 de la Orden CYT/601/2026, de 25 de junio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2026-2027.



6.2. CATEGORIAS

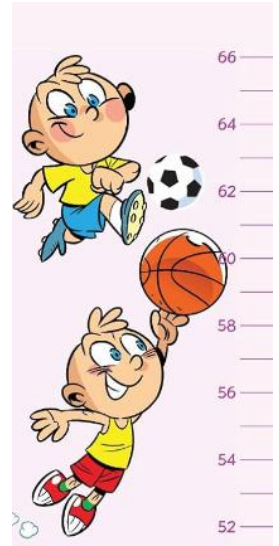
Para el curso 2026-2027, las categorías y edades en los Juegos Escolares serán las siguientes:

- a) Para todas las modalidades deportivas, salvo la que se establece en el párrafo siguiente, las categorías y edades son:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2019, 2020, 2021, 2022 y 2023
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2007, 2008, 2009 y 2010

- b) En atletismo, las categorías y edades correspondientes, que coinciden con las determinadas por la Federación Española de Atletismo para todo el territorio español, son:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2020, 2021, 2022 y 2023
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2018 y 2019
ALEVÍN:	nacidos en los años 2016 y 2017
INFANTIL:	nacidos en los años 2014 y 2015
CADETE:	nacidos en los años 2012 y 2013
JUVENIL:	nacidos en los años 2008, 2009, 2010 y 2011



Conforme al Artículo 5.3 de la Orden CYT/601/2026, de 25 de junio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2026-2027, cuando no resulte posible formar equipos y competiciones en determinados deportes por falta de participantes en una categoría, se podrán incorporar a la misma deportistas nacidos en los dos años inmediatamente posteriores de la correspondiente categoría y cuando sean categorías mixtas o masculinas se podrán incorporar a la misma niñas nacidas en un año inmediatamente anterior de la correspondiente categoría, previa autorización de la Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares correspondiente. Así mismo, se podrá contemplar la participación de escolares con alguna discapacidad en una categoría inferior a la que le corresponda por edad, cuando ello facilite su integración en esa competición, previa autorización de la Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares correspondiente.

No se permite la participación de jugadores de una categoría superior en una inferior.

A tal efecto, cada jugador/a presentará una autorización en el Centro Escolar, Entidad Local y/o Entidad Deportiva firmada por el padre, madre y/o tutor haciendo constar que consiente que su hijo/a juegue en una categoría superior a la que por su edad le corresponde.

Los equipos que se inscriban en la competición del Deporte Escolar tendrán que obedecer a las siguientes normas:

- **Categoría Prebenjamín***: se compone de jugadores tanto masculinos como femeninos
- **Categoría Benjamín Mixta***: se compone de jugadores tanto masculinos como femeninos.
- **Categorías Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil Femenino**: únicamente podrá haber presencia femenina.
- **Categorías Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil Masculino**: se permite la presencia de jugadores tanto masculinos como femeninos.
- **Categoría Alevín Mixto**: Se convoca en Deportes Colectivos en las modalidades de Baloncesto y Balonmano. En Baloncesto, en esta categoría, tendrá que haber obligatoriamente presencia femenina en todos los periodos, además se tendrá que dar cumplimiento a la normativa y Reglas de Juegos de Mini básquet.

(Nota)*. En la modalidad de Atletismo no existe la competición Mixta y la tramitación de los participantes y su participación en el Programa diferenciará Masculino y Femenino

Los jugadores deberán estar escolarizados y únicamente podrán participar con un equipo y en una categoría, bien en el equipo que por edad les corresponda bien en la categoría inmediatamente superior, y siempre en el equipo y categoría inscrito y tramitado en el Programa DEBA.

6.3. EQUIPOS

Los equipos deberán inscribirse en plazo y forma con al menos el número mínimo de integrantes, según figura en el cuadro y resumen de los reglamentos técnicos adaptados, que seguidamente aparece, pudiéndose completar las listas de sus equipos y participantes en cualquier momento, pero **siempre antes del día 28 de febrero de 2027.**

Deportes	Jugadores		Prebenjamín 2019 al 2023	Benjamín 2017-2018	Alevín (2015-2016)			Infantil (2013-2014)			Cadete (2011-2012)			Juvenil (2007 al 2010)		
	Min.	Máx.			Mas	Fem	Mix	Mas	Fem	Mix	Mas	Fem	Mix	Mas	Fem	Mix
AJEDREZ	3*		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ATLETISMO (1)	1		✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗
BÁDMINTON	2*		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
BALONCESTO	8	15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗
BALONMANO	8	16	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
DEPORTES AUTÓCTONOS	2	4	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
FÚTBOL-SALA	6	12	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GIMNASIA RÍTMICA (2)	1		✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗



HOCKEY LÍNEA	3	12	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
ORIENTACIÓN	3*		✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗
PÁDEL	1	6	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
PATINAJE ARTÍSTICO	3	6	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓
PATINAJE DE VELOCIDAD	3		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SALVAMENTO Y SOCORRISMO	1		✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗
TENIS DE MESA	1		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
VOLEIBOL	4	14	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

* Se podrán hacer inscripciones desde 1 participante, aunque para puntuar por equipos, se requiere el número mínimo expresado en la columna correspondiente al "Número de Participantes".

- (1) Las Categorías en la Modalidad de Atletismo serán las publicadas en la Orden del Deporte Escolar para el Curso 2026-2027 y todas las categorías, sin excepción, serán masculinas o femeninas. No existe la competición mixta.
- (2) En Gimnasia Rítmica el número de participantes se establecerá en las Bases de Competición.

No obstante, nadie podrá participar en una modalidad deportiva sin estar inscrito y tener tramitada la documentación necesaria y estar dado de alta en el Programa DEBA de la Junta de Castilla y León a través de la página web de los Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid

En el caso de que un municipio presente varios equipos en un mismo deporte y categoría, se deberá inscribirlos con el nombre del Centro Escolar y/o Municipio o Entidad Deportiva seguido de un elemento diferenciador que los distinga entre sí: "A", "B", "C", ... y/o con un nombre comercial que los identifique en caso de pertenecer a un Club Deportivo

No se realizarán Equipos "Bis" ya que la aplicación permite la posibilidad de incorporar jugadores a los equipos una vez confirmados. Para ello, hay que ir al equipo confirmado y en acciones "clicar" sobre el símbolo de la llave. Entonces, el Equipo se abrirá, incorporaremos los jugadores y volveremos a confirmar para ser nuevamente tramitado. De esta manera, cuando se impriman los Certificados de los equipos en el Programa DEBA de la Junta de Castilla y León aparecerán ya todos los jugadores tramitados

Confirmado	Acciones
sí	

6.4. PUNTUALIDAD

Los partidos deberán comenzar con la máxima puntualidad posible. El árbitro está autorizado a cerrar acta 15 minutos después de la hora oficial de comienzo del partido.



6.5. ENTRENADOR Y DELEGADO

Cada equipo debe disponer al menos de un entrenador/a.

Será imprescindible y obligatorio que todos los Municipios y Entidades Deportivas acrediten la titulación correspondiente de sus entrenadores para poder dirigir equipos del Deporte Escolar en todas las modalidades deportivas que inscriban.

El Art. 3.7 de la Orden CYT/601/2026, de 25 de junio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2026-2027 establece que la edad de Técnicos, Entrenadores y delegados participantes en el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León deberán tener cumplidos los **18 años de edad** y no haber sido condenado por sentencia firme por algún delito contra la libertad e indemnidad sexual, o trata de seres humanos, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor.

No obstante, los Entrenadores, y **solo los Entrenadores**, podrán tener una edad nunca inferior a **16 años de edad** y solamente para las competiciones y fases locales, no así para los Campeonatos en Edad Escolar de Castilla y León

Los monitores, entrenadores y delegados participantes en el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León, no deberán haber sido condenados por sentencia firme por algún delito contra la libertad e indemnidad sexual, o trata de seres humanos, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia.

Será responsabilidad de las entidades participantes, antes del inicio de la correspondiente actividad deportiva, exigir a sus monitores, entrenadores y delegados la certificación negativa del Registro Central de delincuentes sexuales de la persona propuesta, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, emitida o solicitada dentro del plazo de presentación de solicitudes, así como la adopción de las medidas necesarias para que la práctica del deporte y de la actividad física no sea un escenario de discriminación por ninguna circunstancia personal o social y procurando el bienestar emocional y la igualdad de oportunidades.

6.6. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

La Competición se desarrollará, **siempre que sea posible**, por proximidad, en las Zonas que tradicionalmente estaban establecidas: Comarca de Medina, Tierra de Campos, Zona de Cercanías, Zona Duero y Tierra de Pinares, y siempre que el número de equipos en deportes Colectivos inscritos sea igual o superior a OCHO, caso contrario, se establecerán Ligas Provinciales.

Las Zonas establecidas no podrán realizar Calendarios de Competición con equipos de diferentes categorías y/o sexos, siempre que el número de equipos inscritos sea inferior a ocho, teniendo que jugar obligatoriamente en la Liga Provincial. Si los equipos se negaran a disputar estas Ligas Provinciales se quedarían sin competición pudiendo realizar otras actividades alternativas más lúdicas y recreativas.

6.7. ARBITRAJES

Los árbitros serán designados y contratados por la organización del Deporte Escolar.

Cuando no se presente el árbitro de un encuentro deberán ponerse de acuerdo los equipos contendientes para que alguno de los presentes asuma esta función, levantando un Acta que firmarán y que entregarán en el Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid hasta las 12:00 horas del martes posterior a la fecha oficial, teniendo validez a todos los efectos.



En el caso contrario, se sancionará al equipo que se niegue a adoptar esta medida, con la pérdida del encuentro por el resultado mínimo.

En el supuesto caso de que no se pongan de acuerdo y el partido se quede sin celebrar, se les dará el partido por perdido a ambos, descontándoseles un punto de la clasificación.

La responsabilidad de un árbitro no concluye al terminar el encuentro, teniendo la obligación sobre cualquier anomalía fuera del terreno de juego en la que intervengan los equipos contendientes.

El árbitro podrá adjuntar al Acta un anexo firmado por él, que remitirá con la misma al Comité de Competición. Los equipos afectados podrán dirigirse a la organización con el fin de conocer el contenido de dicho anexo.

En caso de que las inclemencias meteorológicas obligaran a la suspensión de partidos, este deberá realizarse cerrando Acta partido a partido a la hora prevista para cada encuentro, no pudiendo el árbitro suspender toda la jornada desde el primer partido no jugado.

6.8. SERVICIO DE TRANSPORTE



La Diputación de Valladolid facilitará el transporte para aquellos equipos que el Municipio, y/o Centro participante solicite, a través del Boletín de Inscripción ANEXO I, el resto de los equipos se desplazarán por su cuenta a disputar los partidos.

La solicitud de transporte por parte de los Municipios y/o Centros participantes implica, en todo momento, el compromiso y la responsabilidad de hacer un buen uso del mismo, de tal forma que si la organización del Deporte Escolar comprueba y verifica que los equipos para los que se ha solicitado el transporte no se presentan y/o acuden en coches particulares se retirará el Servicio de Transporte de forma inmediata.

Solamente podrán hacer uso del transporte los equipos con los jugadores y entrenadores para los que el Municipio y/o Entidad participante ha solicitado el Servicio de Transporte.

En este sentido, los solicitantes deberán dar cumplimiento al Artículo 8 del Real Decreto 443/2001, de 27 de abril, del Ministerio de la Presidencia, sobre condiciones de Seguridad en el transporte escolar y de menores, y todos los equipos deberán viajar con un **ACOMPAÑANTE**, mayor de edad, siendo obligatorio que esté debidamente acreditado por el Municipio, Centro participante (Centros Escolares, Clubes, AMPAS y Asociaciones Deportivas) y el Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid.

Los autocares, como norma general, comenzarán desde la localidad donde los participantes y Entidades tengan fijada su sede social o hayan formalizado la inscripción y la solicitud de transporte y, únicamente, recogerán participantes en los municipios cuyo itinerario no altere el destino previsto hasta donde se realice la competición.

Los equipos no dispondrán del Servicio de Transporte cuando adelanten, aplacen o suspendan un partido oficial, salvo causas de fuerza mayor.

Aquellas entidades y municipios que quieran anular el Servicio de Transporte, una vez solicitado y comenzadas las competiciones, tendrán que comunicarlo conforme al modelo oficial disponible en la web de Juegos Escolares: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>

Todas las reclamaciones y problemas derivados del transporte se comunicarán oportunamente a la organización quien resolverá y tomará las medidas necesarias para subsanarlas.

6.9. INCOMPARECENCIA DE EQUIPOS

El equipo que no comparezca a un encuentro a la hora señalada en el calendario de competición se le sancionará como sigue:

- Pérdida del partido por los siguientes resultados; caso de Fútbol-Sala 3-0, Balonmano 10-0, Voleibol 3-0 (25-0, 25-0, 25-0) y en Baloncesto con resultado de 20 - 0, además descuento de dos puntos en la clasificación general.
- Si fuese la segunda vez en la misma competición, quedará expulsado de la misma y se procederá según se establece en el Reglamento Disciplinario de Competición, Resolución de 20 de octubre de 1994.

No obstante, el Comité de Competición, excepcionalmente estudiará aquellos casos de incomparecencia que por causas de fuerza mayor pudieran darse en la competición.

6.10. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

La Diputación de Valladolid una vez fijado el Calendario de Competición, **no permite ningún aplazamiento de partidos**. Excepcionalmente, y siempre por causa de fuerza mayor, se podrá solicitar el aplazamiento de un partido siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- Que ambos equipos estén de mutuo acuerdo y lo soliciten por escrito, únicamente según el modelo facilitado por la Organización a través de la web de Juegos Escolares: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>
- Que el equipo que solicite el aplazamiento se comprometa a desplazarse a jugar el partido a la cancha y municipio del equipo que concede dicho aplazamiento.
- Que el equipo que solicita el aplazamiento designe y corra con los gastos de arbitraje.
- Que el partido se dispute la semana anterior o la posterior a la fecha señalada por la organización.

6.11. RECLAMACIONES Y RECURSOS

Como norma, **todos los partidos deben finalizar** y las reclamaciones se realizarán por escrito y firmadas por el Delegado de Deportes del Municipio y/o Centro Escolar o Entidad Deportiva correspondiente, únicamente según el modelo facilitado por la Organización a través de la web de Juegos Escolares, hasta las 12:00 horas del martes posterior a la celebración del encuentro a: <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>

Todas las reclamaciones se presentarán en el Registro General de la Diputación de Valladolid, adjuntando una copia al Servicio de Deportes, quien las remitirá al Comité de Disciplina Deportiva, órgano creado por la Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares.



6.12. SANCIONES

El Comité de Disciplina de los Juegos Escolares es el Órgano creado por la Comisión Provincial Coordinadora con potestad disciplinaria en todas las actividades incluidas en los Juegos Escolares.

Como norma general el Comité de Disciplina se reunirá, una vez comenzada las competiciones, **los martes a las 12'00 horas** y actuará según lo dispuesto en el B.O.C y L, nº 211 de fecha 20 de Octubre de 1994.

Las sanciones se comunicarán por escrito al Delegado de Deportes del Municipio y/o Centro Escolar y entrarán en vigor inmediatamente después a la fecha de recepción.



6.13. FASES FINALES PROVINCIAL Y AUTONÓMICA

Los Campeones locales disputarán siempre y cuando la Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares así la convoque, una Fase Provincial con el resto de las entidades organizadoras.

Para la Categoría Infantil, cada año la Junta de Castilla y León, a través de la Dirección General de Deportes, podrá convocar mediante la correspondiente Instrucción informativa, el Campeonato de Castilla y León de Centros Escolares. La participación se hará, conforme establece el Art. 12 y siguientes de la **Orden CYT/601/2026, de 25 de junio, de la Consejería de Cultura y Turismo por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2026-2027.**

. Será obligatorio para esta fase la presentación del Pasaporte y/o D.N.I original de todos los miembros del equipo, además de la Licencia Deportiva Escolar.



**CUALQUIER CAMBIO RESPECTO A LA
PRESENTE PROGRAMACIÓN, SERA
NOTIFICADO CON EL TIEMPO DE ANTELACIÓN
SUFICIENTE PARA EL CORRECTO
FUNCIONAMIENTO DE LA ACTIVIDAD.**

1.2. REGLAMENTOS TÉCNICOS ADAPTADOS

FÚTBOL-SALA



La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Fútbol.

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno, con cinco minutos de descanso entre ambos, a reloj semicorrido, parando únicamente en los goles, tiempos muertos y a partir de la quinta falta acumulativa.

El Balón oficial será el facilitado gratuitamente por la Diputación de Valladolid a todos los equipos que se inscriban en la competición de acuerdo con las siguientes características:

- **Categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín:** tendrá una circunferencia entre 55 y 58 centímetros.
- **Categorías Infantil, Cadete y Juvenil:** tendrá una circunferencia entre 61 y 63 centímetros.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de seis y un máximo de 14 participantes. No obstante, la Normativa de Competición estará publicada en la Circular nº1, sobre Reglamento Técnico de Competición.

CIRCULAR, Nº1. FÚTBOL-SALA REGLAMENTO TÉCNICO DE LA COMPETICIÓN

La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Fútbol y conforme a las Reglas de Juego de Fútbol 2026-2027.

SUPERFICIE DE JUEGO

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas.

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego.

Las dimensiones máximas y mínimas de la superficie de juego, así como las distancias del área de penal, segundo punto de penal, área de esquina, zona de sustituciones o metas, están especificadas en la Regla 1 de las Reglas de Juego de Fútbol (a partir de ahora RJFS).

EL BALÓN

El Balón oficial será el facilitado gratuitamente por la Diputación de Valladolid a todos los equipos que se inscriban en la competición de acuerdo con las siguientes características:

- Categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín: tendrá una circunferencia entre 55 y 58 centímetros.
- Categorías Infantil, Cadete y Juvenil: tendrá una circunferencia entre 62 y 64 centímetros.

Será responsabilidad de los equipos el correcto mantenimiento de estos balones para ser utilizados en la competición, sin tener desperfectos o desgarros en su capa externa y manteniendo la presión de entre 0,6 y 0,9 atmósferas según la Regla 2 de las RJFS.

EL NÚMERO DE JUGADORES

Los equipos estarán integrados por un mínimo de seis y un máximo de 14 participantes.

El partido lo disputarán dos equipos formados cada uno por un máximo de cinco jugadores (los demás participantes serán suplentes) de los cuales uno jugará obligatoriamente como guardameta, diferenciándose en su indumentaria de los demás jugadores.



Será **OBLIGATORIO**, que todos los componentes del equipo inscritos en el acta tengan minutos sobre el terreno de juego. Si se comprueba que algún jugador inscrito en el acta permanece todo el partido en el banquillo, se sancionará con alineación indebida y la pérdida del partido.

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores. Si transcurridos diez minutos de la hora señalada para el comienzo del partido, uno de los equipos no posee los jugadores necesarios para empezar el encuentro, este será suspendido por el árbitro, detallando en el acta tal circunstancia a efectos de sanciones por el Comité de la Competición.

El partido también se suspenderá si en la superficie de juego quedan, debido a expulsiones o lesiones, menos de tres jugadores en uno de los dos equipos.

Procedimiento de sustitución:

En el juego del Fútbol no existe un límite de sustituciones, pudiéndose llevar a cabo desde el inicio del partido hasta la conclusión de este, esté o no el balón en juego.

El jugador que se encuentra disputando el partido saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo (exceptuando si existe lesión y atención médica). El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego. Una vez que el jugador haya abandonado la superficie de juego, el sustituto le cederá el peto con el que debe

estar en el banquillo de mano a mano (entiéndase que esta acción debe ocurrir fuera del terreno de juego) y podrá entrar al terreno de juego. (Esta temporada en las circunstancias actuales, pasar el peto al jugador sustituido o al árbitro asistente podría suponer un riesgo. Por esta razón, se ha modificado el texto mencionado con carácter temporal para que ahora rece como sigue: «La sustitución será efectiva en el momento que el suplente haya entrado por completo en el terreno de juego por la zona de sustituciones de su equipo». Por lo tanto, no entregarán el peto a su compañero, sino que lo dejarán en el banquillo)

La infracción a este procedimiento de sustitución será sancionada con tarjeta amarilla por contravenir el procedimiento de sustitución.

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

El equipamiento básico OBLIGATORIO de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas:

- Camiseta con mangas –si se usa ropa interior tipo térmico, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta-.
- Pantalones cortos (excepto el guardameta que podrá participar con indistintamente con pantalón corto o largo)
- Medias.
- Espinilleras, evitando de esta forma graves lesiones en los participantes.
- Calzado

Además, los suplentes, en zona de banquillo o zona de calentamiento, deberán vestir con un peto o sudadera que se diferencie de los jugadores que están participando. No se permite el uso compartido de petos o similares. (Por normativa COVID)

Todas las camisetas de los jugadores de cada equipo deberán estar numeradas con un dorsal diferente para cada participante, no pudiendo participar un jugador sin estar identificado correctamente.

Respecto al color, todos los integrantes de un mismo equipo (excepto el portero) deberán llevar los mismos colores tanto en las camisetas, como en los pantalones y medias. Además, los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y los guardametas utilizarán colores que lo diferencien de los demás jugadores.

	Equipo A	Equipo B
Ejemplo: Camiseta Jugador		
Camiseta Portero		



No podrá utilizarse en la disputa del encuentro objetos que puedan ocasionar daños al propio jugador o jugadores contrarios (tampoco se permitirá que estos objetos estén tapados ni ocultos con esparadrapo) tales como gafas no homologadas para la práctica deportiva, pendientes, pulseras, collares, horquillas...

En ningún caso se permitirá que los participantes jueguen sin espinilleras, ni tampoco se permitirá que lleven pantalón largo (incluido pantalón térmico) debajo del pantalón corto de juego. Esta circunstancia no afecta al guardameta.

LOS OFICIALES

Se permitirá la presencia en banquillo de una licencia de cada oficial por equipo (entrenador, segundo entrenador, delegado, encargado de material, médico, preparador físico o ATS) siempre y cuando hayan sido validadas por los responsables de la competición. No se permitirá la asistencia al encuentro de dos o más oficiales actuando con una misma función de oficial, eligiendo en cada caso quien de ellos será el que actúe en el partido.

El encargado de dar instrucciones al equipo será el entrenador o delegado, que podrá levantarse para realizar tal acción. Si en un equipo existieran ambas figuras, solamente uno de ellos (indistintamente) podría estar de pie ejerciendo la función. Ningún otro oficial tendrá el permiso para levantarse, pudiendo ser ello motivo de amonestación o expulsión.

LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno de la forma denominada “reloj semicorrido” donde el tiempo de juego será continuo y sin interrupción excepto en los goles, tiempos muertos, penaltis y a partir de la quinta falta acumulativa. **No se parará el tiempo en los 2 últimos minutos.**

Habrà un descanso entre ambas partes de duración máxima no superior a cinco minutos. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada periodo. El delegado del equipo solicitante dará el cartón de tiempo muerto al árbitro asistente y este será el que le comunique al árbitro principal el momento del tiempo muerto. Si no hubiera figura de árbitro asistente, el delegado comunicará al árbitro principal de manera oral la solicitud de dicho tiempo, siendo el árbitro el encargado de otorgarle el mismo. El tiempo muerto será concedido cuando el balón no esté en juego y además esté en posesión del equipo solicitante.

No se retrasará la reanudación ni se parará el juego para que un jugador se ate las zapatillas o acondicione su equipación. Éste debe abandonar la superficie de juego y ser sustituido por un compañero. (Excepto en las categorías de Prebenjamín y Benjamín)

SAQUE DE BANDA Y DE ESQUINA

El saque de banda y/o de esquina se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda o de fondo por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.

El balón deberá estar situado sobre la línea y de forma totalmente estática, de esta manera será pateado para la correcta ejecución de este dentro de un tiempo máximo de cuatro segundos.

Se elimina la opción de sacar con la mano, siendo obligatorio realizarlo con el pie en todas las competiciones oficiales.

Si hubiera jugadores que no dejaran ejecutar correctamente el saque, el ejecutor podrá solicitar distancia al árbitro, que ordenará a los jugadores rivales alejarse del balón a una distancia de cinco metros. El árbitro deberá hacer sonar su silbato para que el jugador pueda ejecutar el saque.

No se podrá anotar gol en ninguna de las dos porterías de la ejecución directa de un saque de banda.

El jugador realizará el saque en el tiempo válido para realizarlo, que es de 4 segundos.

SAQUE DE META

En fútbol sala, el saque de meta se ejecuta cuando el balón sale completamente por la línea de fondo, habiendo sido tocado por última vez por un jugador del equipo atacante. El portero del equipo defensor es quien realiza el saque desde dentro del área, utilizando sus manos para lanzar el balón. El saque debe realizarse en un máximo de cuatro segundos desde que el portero está preparado para ejecutarlo.

Procedimiento del saque de meta:

- **Lugar:** El portero realiza el saque desde dentro del área de meta.
- **Tiempo:** El portero tiene cuatro segundos para ejecutar el saque desde que está preparado.
- **Posición de los jugadores:** Los jugadores adversarios deben permanecer fuera del área hasta que el balón esté en juego.
- **Balón en juego:** El balón está en juego cuando sale del área y es tocado por otro jugador.

Infracciones y sanciones:

- Si el portero toca el balón por segunda vez después de sacarlo y antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
- Si el portero toca el balón con la mano después de sacarlo y antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre directo.
- Si un adversario entra en el área antes de que el balón esté en juego, el saque se repetirá.
- Si el balón entra directamente en la portería del equipo que ejecuta el saque, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.
- Si el balón entra directamente en la portería del equipo defensor, se concederá un saque de meta al equipo defensor.
- Saque de portería: El portero no podrá enviar el balón directamente por encima del medio campo. Si lo hace, se señalará libre indirecto para el equipo rival desde la línea central.

FALTAS E INCORRECCIONES

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador o un oficial (entrenador, delegado...) comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- infringir persistentemente las Reglas de Juego de Fútbol
- retardar la reanudación del juego
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores)
- entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

Será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ser culpable de juego brusco grave
- ser culpable de conducta violenta
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal)
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal
- emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

IMPORTANTE:



Si un jugador, técnico, delegado... recibe una tarjeta roja directa, el árbitro detallará en el acta los motivos de esta con la mayor descripción posible. La sanción será establecida por el comité de competición y enviada a los clubes implicados y al estamento arbitral antes de las 14:00 h. del martes posterior al partido.



Si un jugador recibe 2 tarjetas amarillas y por lo tanto tarjeta roja en un partido, **SI** se impone 1 partido de suspensión.

BALONCESTO



La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Baloncesto.

CATEGORIA PREBENJAMÍN, BENJAMÍN y ALEVÍN

CATEGORÍA	TIEMPO DE JUEGO						TIEMPOS MUERTOS	OBSERVACIONES
	1º	2º	3º	4º	5º	6º		
ALEVIN	8'	8'	8'	8'	8'	8'	2 POR PARTE (3 PERIODOS)	REJOJ CORRIDO (1)

A todos los efectos se aplicarán las **Reglas de Juego de Minibasquet** a las cuales se añadirán las siguientes Reglas que prevalecerán sobre las primeras en caso de discrepancia:

1. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos, en los cuales se jugará a reloj corrido los cinco primeros periodos y el sexto periodo se jugará a reloj semicorrido parando los dos últimos minutos. En los tiempos muertos y lesión de jugadores/as se parará el reloj.
2. Cada Equipo deberá contar con un mínimo de 8 Jugadores/as dispuestos para jugar, y un máximo de 15. Con menos de 8 jugadores el partido siempre se celebrará, aunque a dicho equipo se le dará por perdido el partido por 20 (veinte) a 0 (cero) en caso de ganarle.
3. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) deberán intervenir como mínimo en dos de los 6 periodos.
4. El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. Caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores.
5. La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:
 - Se tendrá dos tiempos muertos por parte (tres periodos).
 - Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.
 - Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

6. NO está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos SALVO:
- Sustituir Jugador Lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
 - Sustituir Jugador descalificado.
 - Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.
7. Cada Jugador debe jugar al menos dos periodos completos durante los 6 periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:
- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
 - Un jugador que no finalice un periodo por que ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
 - Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
 - El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado **SÍ** le cuenta como completo.
8. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos a lo largo de los 6 periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES. El incumplimiento de esta norma NO paraliza el partido, sino que debe presentarse reclamación por parte del equipo perjudicado (Art 6.11 reclamaciones y recursos). Si el comité de competición acepta la misma, el partido se le dará por perdido al equipo infractor con el resultado de 20 - 0.
9. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.
10. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero.
Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.
11. Si en la disputa de un partido, un Equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias, excepto los puntos. Si ambos equipos están de acuerdo.
12. Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período).
- El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. El árbitro solo tocará el balón tras falta personal, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuando entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.

13. En la competición Benjamín y Alevín NO está permitida la defensa en todo el campo ni la defensa en zona, estas se considerarán defensa ilegal.
Se considera defensa en todo el campo, cuando un equipo saca de fondo o banda y el equipo que defiende no está en su campo de defensa. El resto de las situaciones de juego, rebotes, balones sueltos o recuperaciones, los jugadores pueden intervenir en el campo de ataque.
Se considera defensa en zona cuando un jugador permanece más de 5 segundos, de forma consciente, en el área restringida (zona) sin la presencia del jugador al que defiende. Estas defensas ilegales, se sancionará con dos tiros libres y posesión (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto. No acumula falta técnica.
14. El salto entre dos se resuelve con flecha de Alternancia
15. Se implanta la canasta de tres puntos. Si el tiro se convierte desde fuera de la zona de 3 segundos se puntuará en el acta con 3 puntos, si es dentro de la zona restringida la puntuación será de 2 puntos, y si es 1 tiro libre se puntuará con 1 punto.
16. El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º, 4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y entre el período 3º y 4º de dos minutos.

CATEGORIA INFANTIL, CADETE y JUVENIL

El tiempo de juego para estas categorías es de 4 periodos de 10 minutos los 7 primeros a reloj corrido y los 3 últimos a reloj parado. En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos los primeros 3 a reloj corrido y los 2 últimos a parado. Hay cambios en cualquier momento del partido en ambas categorías según las normas de juego establecidas para ello

Los descansos serán de dos minutos entre los periodos 1º y 2º y 3º y 4º, y un descanso de cinco minutos entre los periodos 2º y 3º.

Para la categoría infantil se incluye las siguientes normas de aplicación:

1. Si en la disputa de un partido, un Equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias, excepto los puntos. Si ambos equipos están de acuerdo.
2. Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período).
 - El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. El árbitro solo tocará el balón tras falta personal, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se

obligará a sacar desde el lugar adecuando entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.

***IMPORTANTE CUANDO SE JUEGUEN COMPETICIONES CONJUNTAS INFANTIL/CADETE SE JUEGA CON LAS NORMAS CADETES**

Los jugadores únicamente podrán participar con un equipo y en una categoría, bien en el equipo que por edad les corresponda bien en la categoría inmediatamente superior, y siempre en el equipo y categoría inscrito y tramitado en el Programa DEBA.

MUY IMPORTANTE:

Todos los Equipos participantes deberán llevar un **Acta de Juego**, una **Flecha de Alternancia** y un Balón reglamentario.

El Acta de Juego y la Flecha de Alternancia las podréis Descargar desde la página Web de Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid:

<https://bit.ly/3npldnD> y <https://bit.ly/3noloiI> (Área de Descargas)

Los equipos estarán integrados por un mínimo de ocho y un máximo de quince jugadores. No obstante, la Normativa de Competición estará publicada en la Circular nº2, sobre Reglamento Técnico de Competición.



BALONMANO



La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Balonmano, salvo en aquellas especificaciones técnicas propias del Campeonato Escolar de Balonmano organizado por la Diputación de Valladolid.

Esta competición nace por la creciente demanda y consolidación de este deporte debido, fundamentalmente, a la labor de Promoción que se está realizando por los Centros Escolares y municipios de la Provincia de Valladolid.

Las Competiciones se disputarán en jornada de sábado y/o domingo

CATEGORÍAS CONVOCADAS

Se convocan las siguientes categorías:

CATEGORÍA PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2019, 2020 y 2021

CATEGORÍA BENJAMÍN: nacidos en los años 2017 y 2018

CATEGORÍA ALEVÍN: nacidos en los años 2015 y 2016

CATEGORÍA INFANTIL: nacidos en los años 2013 y 2014



NORMATIVA DE COMPETICIÓN

CATEGORÍAS PREBENJAMÍN Y BENJAMÍN

El equipo estará formado por un número mínimo de 8 y un máximo de 16 jugadores. En categoría benjamín se pueden alinear 4 jugadores de categoría inferior con autorización del padre, madre o tutor legal del jugador. Dicha autorización se presentará en el terreno de juego y estos jugadores podrán subir de categoría de forma esporádica y tan solo pueden provenir de un único equipo.

Duración de los encuentros: La duración de cada partido será de 40 minutos, dos partes subdivididas en dos periodos de 10 minutos cada uno, con un descanso de dos minutos entre periodos, 1º y 2º, 3º y 4º y de seis minutos entre 2º y 3º.

TODOS LOS JUGADORES INSCRITOS EN ACTA, TENDRÁN QUE JUGAR OBLIGATORIAMENTE. El incumplimiento de esta norma será sancionado con la pérdida de partido por 10 -0, en el caso de que el equipo infractor hubiese resultado vencedor del partido.

No se podrá defender individualmente a un sólo jugador

(No se podrá perseguir).

a) Saque de Portería

- Existirá una zona de "no influencia" para el saque de portería, siendo obligatorio dejar jugar el balón siempre que se ejecute un saque de portería. Para ello el equipo contrario "esperará" a una distancia mínima de 3 metros, a que se ejecute dicho saque.

b) Entrenador-Instructor

- Se introduce la figura entrenador-instructor, lo que permite a un técnico de cada equipo recorrer su banda y en ocasiones puntuales penetrar en el terreno de juego para dar indicaciones a sus jugadores.

- No estará permitido en ningún caso hacer uso de esta regla para realizar protestas arbitrales, pudiendo ser esto motivo de descalificación.

- El entrenador-instructor deberá uniformarse con un peto de color llamativo e intentará no entorpecer el juego en ningún momento.

- Los banquillos se colocarán uno en cada banda. Y no se efectuará cambio de banquillos en el medio tiempo.

c) Portero- Jugador

- Si el portero que entra desde el fondo de la portería, lo hace antes de que el otro haya abandonado el campo, su equipo será sancionado con lanzamiento de 7m. Cada vez que esto ocurra.

- Cuando el portero no está en posesión del balón, le está permitido abandonar el área de portería y jugar como jugador de campo. Cuando el equipo pierda la posesión del balón, podrá volver a entrar a su área de portería o salirse del campo por su línea de banda pudiendo entrar en su lugar otro portero. Si el portero entra en el campo antes de salirse el otro será sancionado con 7m.

Al nuevo portero se le permitirá sólo entrar desde la línea de fondo de su portería.

El portero deberá uniformarse con vestimenta diferente a la del resto de jugadores.

- Sólo se podrán utilizar dos jugadores “porteros” en cada PARTE (salvo lesión), y cada cuarto deben ser 2 diferentes. Nunca un jugador podrá repetir si un equipo tiene suficientes jugadores para ello.

CATEGORÍAS ALEVÍN E INFANTÍL

El equipo estará formado por un número mínimo de 8 y un máximo de 16 jugadores. En categoría infantil se pueden alinear 4 jugadores de categoría inferior con autorización del padre, madre o tutor legal del jugador. Dicha autorización escrita se presentará en el terreno de juego y estos jugadores podrán subir de categoría de forma esporádica y tan solo pueden provenir de un único equipo.

Duración de los encuentros: La duración de cada pardo será de 40 minutos, dos partes subdivididas en dos periodos de 10 minutos cada uno, con un descanso de dos minutos entre periodos, 1º y 2º, 3º y 4º y de seis minutos entre 2º y 3º.

TODOS LOS JUGADORES INSCRITOS EN ACTA, TENDRÁN QUE JUGAR OBLIGATORIAMENTE. El incumplimiento de esta norma será sancionado con la pérdida de partido por 10 -0, en el caso de que el equipo infractor hubiese resultado vencedor del partido.

- No se podrá defender individualmente a menos de 3 jugadores
- No se podrá defender en una sola línea (6-0). Cuando se infrinja esta regla el equipo será sancionado con un lanzamiento de 7 m.
- En cada cuarto será un jugador diferente el que ejerza de Portero, no pudiendo ser sustituido, salvo lesión.
- En los encuentros de estas categorías el marcador se “cerrará” cuando la diferencia entre los dos equipos contendientes supere los 20 goles. Por tanto, no subirá al marcador de la instalación, en aquellos casos que lo hubiera ningún gol más a partir de ese momento. En el acta del partido se reflejará como resultado final dicha diferencia.
- No se podrán realizar cambios de Jugadores, salvo lesión y previo aviso al árbitro, la infracción a esta norma será castigada con 2' de exclusión como cualquier otra situación de cambio antirreglamentario.

En todas las Competiciones el Balón Oficial de Juego será el facilitado a todos los equipos participantes por la Diputación de Valladolid

Estas normas específicas se complementan con los desarrollados en el apartado de NORMAS GENERALES, de la Normativa de Competición de la Federación de Balonmano de Castilla y León, en todos los aspectos allí recogidos y que no son modificados por la normativa específica. Asimismo, se complementan con los Reglamentos y Normativas Vigentes de la Federación Española de Balonmano y de la Federación de Balonmano de Castilla y León.



VOLEIBOL



PARTICIPANTES

Podrán participar escolares de la provincia de León inscritos en la aplicación informática DEBA de la Junta de Castilla y León (<https://servicios.jcyl.es/deb2>), según lo dispuesto en la Orden CYT/601/2026, de 25 de junio, por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el curso 2025-2026.

La participación en el Programa de Juegos Escolares 2026-27 de la Diputación de Valladolid tendrá lugar fundamentalmente a través de los Centros Escolares de municipios de menos de 20.000 habitantes de la provincia de Valladolid, de las Asociaciones de Madres y Padres de alumnos inscritas en el Censo de Asociaciones de Madres y Padres de alumnos, y de los Clubes Deportivos de cada Centro Escolar, inscritos, en el Registro de Entidades Deportivas de la Comunidad de Castilla y León.

La entidad que desee participar deberá cumplimentar previamente la Hoja de Inscripción que podrá descargarse en la página web destinada a los Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid <https://juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es/>. En ella se deberá indicar la previsión de participación y los datos de contacto tanto de la entidad como de las personas responsables.

La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Voleibol, salvo en aquellas especificaciones técnicas propias de los Juegos Escolares Municipales de la Diputación de Valladolid.

Esta competición nace por la creciente demanda y consolidación de este deporte debido, fundamentalmente, a la labor de Promoción que se está realizando por los Centros Escolares y municipios de la Provincia de Valladolid.

Las Competiciones se disputarán en jornada de sábado y/o domingo

CATEGORÍAS CONVOCADAS

Se convocan las siguientes categorías:

CATEGORÍA BENJAMÍN: nacidos en los años 2017 y 2018

CATEGORÍA ALEVÍN: nacidos en los años 2015 y 2016

CATEGORÍA INFANTIL: nacidos en los años 2013 y 2014

CATEGORÍA CADETE: nacidos en los años 2015 y 2016

CATEGORÍA JUVENIL: nacidos en los años 2008, 2009 y 2010



NORMATIVA DE COMPETICIÓN

- a) La presencia masculina en cancha de los equipos mixtos no podrá ser superior a tres jugadores por equipo.
- b) Si un equipo no se presenta al partido, éste se le dará por perdido con el resultado de 3-0 (25-0, 25-0 y 25-0).

Tiempos Muertos

Cada equipo podrá solicitar, en cada set, 2 tiempos muertos de 30" cada uno.

Jugadores/as

- ✓ Los jugadores/as, deberán presentarse con atuendo deportivo, evitando en todo caso jugar con chándal y calzado no deportivo
- ✓ En el campo de juego deberán estar siempre seis jugadores/as (4 si el partido es de mini vóley), realizando las rotaciones que marcan las reglas del juego.
- ✓ Pueden anotarse en Acta hasta un máximo de 14 jugadores/as, un entrenador/a y un delegado/a. En el banquillo solo podrán estar sentadas aquellas personas que dispongan de licencia.
- ✓ Si durante el transcurso de un partido un equipo, por cualquier causa, se queda con menos de seis jugadores/as en el campo (4 si el partido es de mini vóley), el partido se dará por finalizado dando por vencedor al equipo contrario por el resultado de dos o tres a cero, según la categoría
- ✓ Los equipos deberán llevar sus propios balones para los entrenamientos y calentamiento antes de los partidos. Antes de comenzar el partido cada uno de los equipos presentará un balón al equipo arbitral, que decidirá con cuál de los dos se juega, quedando el otro como reserva
- ✓ Cada jugador/a deberá tener número en la parte delantera y trasera de su camiseta
- ✓ La designación de un máximo de dos jugadores/as con la función de Líbero se permitirá en la categoría cadete y juvenil.
- ✓ Faltas de posición (en la recepción) y rotación (en saque) La posición de los/as jugadores/as es determinada y controlada de acuerdo con la posición de los pies en contacto con el suelo (el último contacto con el suelo determina la posición del/la jugador/a) como sigue:
 - Cada jugador/a zaguero debe estar al mismo nivel o tener, al menos, una parte de uno de sus pies más lejos de la línea central que el pie más cercano a la línea central de su correspondiente jugador/a delantero/a.
 - Cada jugador/a del lado derecho (izquierdo) debe estar al mismo nivel o tener al menos una parte de un pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que el pie más lejano a la línea lateral derecha (izquierda) de los/as demás jugadores/as de su respectiva línea.
- ✓ Solo hay falta de posición del equipo receptor



BENJAMÍN Y ALEVÍN

-  Cada equipo podrá incluir un máximo de 14 jugadores en acta
-  Se jugará según la modalidad de MINI VÓLEY de 4 contra 4.
-  Los partidos se jugarán a 3 sets de 25 puntos cada uno, con el sistema de acción - punto y con una diferencia necesaria de dos puntos para ganar el set.
-  Las dimensiones del campo serán de 6 metros de ancho x 12 metros de largo con una altura de la red en Benjamín de 1,90 metros y de 2,10 metros en categoría Alevín
-  Se prohíbe el contacto con el pie.
-  Todos/as los/as jugadores/as de un equipo inscritos/as en el acta de un encuentro deben intervenir en el juego al menos durante la disputa de 25 puntos. El incumplimiento de esta norma supondrá la pérdida del partido.
-  Se permiten hasta ocho cambios por set y equipo.
-  Se sancionará la falta de rotación y posición, con la intención de que todos jugadores/as pasen por las 4 posiciones (el jugador que saca es zaguero y no puede jugar un balón hacia el otro campo ni interceptar su paso por encima del borde superior de la red desde la zona delantera o de ataque).
-  El equipo en posesión de saque podrá hacer un máximo de 3 saques seguidos por jugador/a. Para el cuarto saque, se deberá rotar y lo realizará el/el siguiente jugador/a.

BENJAMÍN

-  El equipo que en la última jugada realice 3 toques, se anotará dos puntos siempre que se haga punto directo o el equipo defensor realice solamente un toque.
-  En la competición de categoría Benjamín, se permitirán a los/as jugadores/as, sacar desde dentro del campo, (máximo 1,5 m.) por delante de la línea de fondo, pero en ningún caso se permitirá sacar de arriba (saque de tenis) o en salto desde esta distancia.

ALEVÍN

-  No está permitido pasar de dedos directamente al campo contrario en la acción de recepción (después del saque del equipo contrario).

INFANTIL, CADETE Y JUVENIL

-  Cada equipo podrá incluir un máximo de 14 jugadores en acta
-  Se jugará a 3 sets de 25 puntos, incluido el tercero y definitivo. Para ganar un set, deberá existir una diferencia de dos puntos, por lo que si se llegara a un empate a 24 (incluido el tercer set) continuaría hasta que se obtenga esa diferencia de dos puntos.
-  Todos/as los/as jugadores/as inscritos/as en el acta de un encuentro deben de intervenir en el juego.

HOCKEY LÍNEA



El **Hockey Línea** llegó con fuerza a Valladolid en 1995 de la mano del **Club Patinaje en Línea Valladolid** y, desde entonces, no ha dejado de crecer tanto en número de practicantes como de seguidores. Debido a la creciente demanda y al éxito alcanzado en cursos anteriores, y con el objetivo de seguir ofreciendo alternativas deportivas de calidad a la población de nuestra provincia, se convoca nuevamente esta modalidad deportiva.

El **hockey sobre patines en línea**, también conocido como **hockey línea**, es un deporte colectivo que se practica en pistas de cemento o loseta similares a las de hockey sobre hielo, aunque de dimensiones más reducidas. Los jugadores utilizan patines en línea con cuatro ruedas alineadas y compiten en un juego dinámico que combina velocidad, habilidad técnica, estrategia y trabajo en equipo. Esta disciplina surgió como una alternativa para continuar practicando hockey sobre hielo durante los meses sin disponibilidad de pistas de hielo, por lo que ambos deportes comparten numerosos aspectos técnicos y tácticos.

Más allá de sus beneficios físicos, el hockey línea constituye una excelente herramienta educativa y formativa. Su práctica favorece el desarrollo de capacidades motrices como el equilibrio, la coordinación, la agilidad, la velocidad de reacción y la resistencia. Asimismo, contribuye a la adquisición de hábitos de vida saludables y al fomento de la actividad física regular desde edades tempranas.

Como deporte de equipo, promueve valores fundamentales como el **respeto hacia compañeros, rivales, entrenadores y árbitros**, la **responsabilidad individual dentro del grupo**, la **cooperación**, el **compromiso**, la **disciplina**, el **esfuerzo personal** y la **superación de retos**. Además, enseña a gestionar tanto el éxito como la derrota, fortaleciendo la autoestima, la confianza y la capacidad de toma de decisiones en situaciones de juego.

El hockey línea también favorece la integración social y la convivencia, creando un entorno inclusivo donde los participantes aprenden a trabajar conjuntamente para alcanzar objetivos comunes. Todo ello convierte a esta modalidad deportiva en una actividad especialmente adecuada para el desarrollo integral de niños y jóvenes, combinando diversión, aprendizaje y educación en valores a través del deporte.

OBJETIVOS

- Conocer y valorar la Actividad Física realizada sobre ruedas como forma de disfrute de sus posibilidades motrices y como recurso para organizar el tiempo libre.
- Fomentar un ambiente cooperativo y participativo, que favorezca el clima de grupo entre los niños /as y el desarrollo de las competiciones.
- Disfrutar de nuevas posibilidades de enriquecimiento en la práctica deportiva, en un contexto no habitual (sobre ruedas) y teniendo en cuenta el aspecto educativo.
- Conocer y apreciar el propio cuerpo y contribuir a su desarrollo mediante la experimentación de las distintas partes de la habilidad de deslizar.
- Establecer relaciones equilibradas y constructivas en el seno del grupo, comportándose de manera solidaria, reconociendo y valorando críticamente las diferencias sociales y culturales rechazando cualquier tipo de discriminación.

CATEGORÍAS

Se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2019, 2020 y 2021

BENJAMÍN: nacidos en los años 2016 y 2017



SISTEMA DE COMPETICIÓN

La Diputación de Valladolid convoca la modalidad de Hockey 3x3. Una “competición” al alcance de todos, donde los principales valores son los de aprender y divertirse, por encima de cualquier resultado. Se trata de un deporte de equipo, que se practica sobre patines en línea, con un stick idéntico al utilizado en hockey sobre hielo.

Las principales características son:

- Tres jugadores con patines de línea y Stich, estilo hielo, compiten por introducir la pastilla (no pelota) en la portería contraria más veces que el otro equipo y marcar gol, sin para ello estar en el área de gol.
- Es obligatorio el uso de casco, aunque de no tenerlo lo facilitaremos, el resto de las protecciones son voluntarias pero aconsejables.
- Las categorías propuestas son siempre MIXTAS.

- No están permitidas las cargas.
- Se juega con porterías pequeñas sin portero, con tres jugadores de campo por equipo y en una pista más reducida que la usada en la modalidad federativa del hockey línea oficial.
- Los equipos podrán disponer de un máximo de 12 jugadores, los cuales podrán cambiar "al vuelo" sin la necesidad de autorización o parada.
- La duración de los partidos varía según las categorías, en Categoría Prebenjamín, se juegan dos tiempos de 15 minutos con un descanso de 3 minutos, entre ambos periodos, a reloj corrido. Las penalizaciones conllevan sanciones temporales en los que el equipo debe jugar en inferioridad.

En función del número de equipos inscritos se jugará una liga de todos contra todos, para después organizar unos play-offs por grupos que determinen las posiciones finales y aseguren partidos equilibrados.

Al finalizar los partidos, siempre que se pueda por el número de equipos inscritos y horarios, se organizarán pruebas individuales de habilidad, denominadas en su conjunto ALL STAR. Estas pruebas se componen de competiciones de puntería, lanzamientos desde el punto de penalti y concursos de técnica.



MATERIAL

Lo primero que necesitarán los jugadores serán los patines en línea, así como un Stich (tipo hockey línea o hielo).

Para poder garantizar la integridad de todos los participantes, cualquier modalidad del hockey (oficial 4x4, 3x3 in line, Street, hockey,...) debe practicarse con casco y protección facial.

En aquellos equipos en los cuales no todos los jugadores dispongan de casco podrán solicitarlo, para que su club lo aporte.

FECHAS Y LUGARES DE COMPETICIÓN

Las fechas y lugares para la celebración del Campeonato Escolar se comunicarán a través de la Web de Juegos Escolares una vez se establezcan los diferentes calendarios de Competición de la Federación Española de Patinaje.



SALVAMENTO Y SOCORRISMO



1ª JORNADA: PRUEBAS EN PISCINA

PARTICIPANTES

Podrán participar todos aquellos niños y niñas que lo deseen residentes en los Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes y que cumplan los Requisitos mínimos establecidos en la convocatoria.

CATEGORIAS

PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2019 y 2020

BENJAMÍN: nacidos en los años 2017 y 2018

ALEVÍN: nacidos en los años 2015 y 2016

INFANTIL: nacidos en los años 2013 y 2014



REQUISITOS MÍNIMOS

Por seguridad, podrán participar todos aquellos que sepan nadar, al menos 50 metros, sin descanso y sin ayuda de ningún material auxiliar (tabla, pullboy, etc).

MATERIAL

El material necesario para poder participar será el siguiente: bañador, gorro, chanclas de piscina y toalla; y se recomienda aletas, porque algún tipo de prueba se usan aletas y si no podría participar si ellas en esas pruebas.

PRUEBAS MASCULINAS Y FEMENINAS

CATEGORIAS	
PREBENJAMÍN y BENJAMÍN (Mixto)	ALEVÍN e INFANTIL (Femenino/Masculino)
1. 25 m. Arrastre de Maniquí (Individual) 2. 4x50m. Natación con Aletas (Relevo)	1. 50 m. Rescate de Maniquí (Individual) 2. 4 x 50 m. Rescate con tubo de Salvamento (Relevos)

HORARIO PROVISIONAL

09.30 H. Acreditación de Socorristas y confirmación de Pruebas Individuales y de Relevos.

10.00 H. Calentamiento.

10.30 H. Inicio de la Competición.

12.30 H. Final de la Competición

* **Nota:** El horario puede sufrir modificaciones en función del número de inscritos

2ª JORNADA: EXHIBICIÓN PRUEBAS DE ARENA

PARTICIPANTES

Podrán participar todos aquellos niños y niñas que lo deseen residentes en los Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes y que cumplan los Requisitos mínimos establecidos en la convocatoria.

CATEGORIAS

PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2018 y 2019

BENJAMÍN: nacidos en los años 2016 y 2017

ALEVÍN: nacidos en los años 2014 y 2015

INFANTIL: nacidos en los años 2012 y 2013



PRUEBAS DE ARENA – RELEVO E INDIVIDUAL

PRUEBAS	
1. Relevé Sprint.	Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil
2. Final Relevé Sprint.	Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil
2. Banderas.	Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil

HORARIO PROVISIONAL

09.30 H. Acreditación de Socorristas y confirmación de Pruebas Individuales y de Relevos.

10.00 H. Calentamiento.

10.30 H. Inicio de la competición.

* **Nota:** El horario puede sufrir modificaciones en función del número de inscritos

1. RELEVO SPRINT PLAYA

Un equipo de cuatro competidores completa un relevé con testigo de manera que cubren 40 metros (Prebenjamín y Benjamín) y 50 metros (Alevín e Infantil) de recorrido. Para empezar, dos competidores toman su posición en su calle asignada en cada extremo del recorrido. Después de la salida cada competidor completa una posta del recorrido con un testigo agarrado con una mano y pasa el testigo al terminar la primera, segunda y tercera posta al siguiente corredor. Todos los competidores terminan su posta sobre sus pies y en posición vertical.

2. MINI BANDERAS

Los competidores, tras salir tumbados boca abajo en la arena, se levantan, giran y corren aproximadamente 12 metros (Prebenjamín y Benjamín) y 15 metros (Alevín e Infantil) para conseguir una bandera enterrada verticalmente en la arena. Siempre tiene que haber menos banderas que competidores, aquellos que no consigan bandera serán eliminados.

Todas las pruebas cumplirán el Reglamento de competición de la Real Federación Española de Salvamento y Socorrismo como, por ejemplo, motivos de descalificación, características de material, etc

PÁDEL



PARTICIPANTES

Podrán participar todos aquellos niños y niñas que lo deseen residentes en los Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes y que cumplan los Requisitos mínimos establecidos en la convocatoria.

CATEGORÍAS

BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Cada jornada de competición durará 3 horas, el sábado por la mañana y estará supervisada por un monitor de la Federación de Pádel de Castilla y León.

CONSIDERACIONES GENERALES

- El sistema de competición será **formato Fanatic**.
- Los jugadores estarán presentes 10 minutos antes de la hora fijada para pasar lista.
- Partidos de 20 minutos de duración o al primero que llegue a 4 juegos. En caso de empate a 3 juegos, tie-Break a 7.
- Calentamiento de 10 minutos.
- Los partidos empezarán y terminarán cuando el responsable de la Federación de Pádel de Castilla y León suene el silbato. A partir de ese momento no se juega más excepto en el caso de estar en juego un juego para desempatar un partido, un juego para igualar un partido (acaba con punto de oro) o un tie-break.

Ejemplo 1:

Van 3-3 1-0 en el tie-break y suena el silbato, hay que acabar el tie-break con punto de oro en 6-6.u

Ejemplo 2:

Van 3-3 y suena el silbato antes de que se juegue el primer punto del tie-break.

Ejemplo 3:

Van 3-2 15-0, se acaba el juego ya que hay posibilidad de empate.

Ejemplo 4:

Van 3-1 15-0, se acaba el partido.



- No habrá cambio de lado en los impares.
- Únicamente los responsables de cada equipo podrán hacer pequeñas observaciones técnicas y/o reglamentarias (lado de saque, puntuación etc...)
- La inscripción será de GRATUITA.
- La participación será individual y por equipos, se juega de forma individual y se puntúa de las dos formas. Pudiendo así los jugadores ir a jugar sin necesidad de tener pareja.

NIVELACIÓN

JUEGOS ESCOLARES- ESCUELAS DE PÁDEL

Para estas Categorías de Benjamín y alevín habrá dos nivelaciones:

- Nivel Máster
- Nivel Rookie

Cada nivel en función de la categoría tendrá un sistema de juego y una puntuación

Como las jornadas van dirigidas a niños de tercer ciclo de primaria, es decir, alevines, se jugarán con las normas y puntuación adaptadas para la categoría Alevín mixto Rookie.

REGLAS DE JUEGO Y PUNTUACIÓN

Según categorías:

Benjamín Mixta Rookie:

- Valen dos botes durante el juego

Benjamín Mixta Máster:

- Juego normal.

Alevín Mixto Rookie:

- Valen 2 botes después de una pared o reja.

Alevín Mixta Máster

- Juego normal.



CONFECCIÓN DE LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS ESCOLARES

Los Juegos Escolares tendrán dos clasificaciones:

Clasificación Individual:

Formada por la suma de puntos (juegos) conseguida por un jugador en cada una de las jornadas.

1 juego=1 punto.

El ranking de cada categoría estará formado tanto por los jugadores de nivel máster como los de nivel rookie, estos últimos sumando los puntos con un factor de corrección de 0,5. Permitirá la ordenación de todos los niños y la interconexión de los resultados conseguidos, pudiendo los jugadores subir de nivel.

Clasificación por equipos:

Se suman las puntuaciones de los jugadores de cada equipo pertenecientes a un Municipio. Los equipos estarán formados por un número de jugadores entre 1 y 6 de cada categoría. Un club o Municipio podrá inscribir a tantos equipos como desee siempre que tenga un equipo completo de 6 jugadores. El equipo podrá estar formado por jugadores de nivel Master como de nivel Rookie.

HORARIOS DE JUEGO

La competición se disputará los sábados en Horario de Mañana

Categoría Benjamín: 10.00 a 11:30 H

Categoría Alevín: 11:30 a 13.00 H





REGLAMENTO TÉCNICO

Se regirá por el Reglamento de Ajedrez Rápido de la F.I.D.E, actualmente en vigor:

- Una partida de Ajedrez Rápido es aquella en que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de entre 10 a 60 minutos por jugador.
- Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas.
- Una vez efectuadas tres jugadas por jugador no pueden efectuarse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas o de la colocación del tablero.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

El campeonato se disputará de forma que se establezca una clasificación individual y otra por equipos.

Se jugará de acuerdo con la fórmula conocida como "Sistema Suizo" a 14 rondas, dos por día. Este sistema consiste en que se van enfrentando en cada ronda los jugadores que tienen la misma puntuación, pero sin repetir encuentros. Al mismo tiempo esto garantiza que el jugador o equipo campeón se habrá enfrentado a los jugadores más fuertes.

Podrán enfrentarse jugadores de un mismo equipo entre sí.

La competición será mixta, no existiendo ninguna diferencia entre jugadores masculinos y femeninos.

RESPONSABLES TÉCNICOS

Se creará un comité formado por personal técnico debidamente acreditado por la Delegación Vallisoletana de Ajedrez



CLASIFICACIONES FINALES

Los enfrentamientos, así como los desempates, se realizarán por el programa informático que establezca la organización.

Se establecerá una Clasificación individual y otra por equipos en la que se sumarán los puntos obtenidos por cada uno de los 3 jugadores con mayor puntuación del equipo. El equipo con más puntos ganará la competición.

Se podrá inscribir jugadores a título individual, siempre que el Municipio y/o Centro participante, no tenga 3 niños/as de la misma categoría para formar equipo.

DURACIÓN DE LAS PARTIDAS Y RONDAS

La duración de las partidas será como máximo de 50 minutos, en caso de alargarse más tiempo se utilizará el reloj a cinco minutos por jugador a caída de bandera.

Las rondas se disputarán los sábados por la tarde y el horario de comienzo será:

1ª Ronda: dará comienzo a las 17'00 horas.

2ª Ronda: dará comienzo a las 18'00 horas.

No obstante, antes del comienzo de la competición, se establecerán las bases definitivas, dependiendo de la cantidad de municipios y jugadores inscritos, en una reunión de coordinación que se establecerá al efecto con los representantes municipales y/o delegados de deportes.

CATEGORÍAS:

PREBENJAMÍN: nacidos en los años 2019, 2020 y 2021

BENJAMÍN: nacidos en los años 2017 y 2018

ALEVÍN: nacidos en los años 2015 y 2016

INFANTIL: nacidos en los años 2013 y 2014

CADETE: nacidos en los años 2011 y 2012

JUVENIL: nacidos en los años 2008, 2009 y 2010



ATLETISMO



Se trata de desarrollar un programa de competición de atletismo con todos los Municipios, Centros Escolares y/o Clubes de la Provincia de Valladolid. Las categorías y edades serán las oficiales de la Federación Territorial de Atletismo de Castilla y León, que, al mismo tiempo, serán los responsables de la competición.

1. CAMPO A TRAVÉS

INSCRIPCIONES

La inscripción será libre por cada Centro Escolar, Club y/o Municipio, pudiendo inscribir todos los atletas que se desee. Se presentará una Hoja de Inscripción en la que se relacionará por categorías el nombre y apellidos de todos los atletas.

Los Dorsales se entregará, en la propia competición, una hora antes del comienzo de la prueba y se colocarán en el pecho del atleta sujeto a la camiseta con cuatro imperdibles.

Los dorsales que se entreguen en la primera prueba de Campo a Través servirán para todas las jornadas y competiciones de Atletismo en la Temporada 2026 - 2027.

CATEGORIAS

Para la realización de todas las pruebas se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2020 y 2021
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2018 y 2019
ALEVÍN:	nacidos en los años 2016 y 2017
INFANTIL:	nacidos en los años 2014 y 2015
CADETE:	nacidos en los años 2012 y 2013
JUVENIL:	nacidos en los años 2010 y 2011

CATEGORÍAS	MUJERES			HOMBRES		
	1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada
PREBENJAMÍN	500 m.	500 m.	500 m.	500 m.	500 m.	500 m.
BENJAMÍN	500 m.	500 m.	750 m.	500 m.	500 m.	750 m.
ALEVÍN	1000 m.	1250 m.	1500 m.	1000 m.	1250 m.	1500 m.
INFANTIL	1500 m.	1750 m.	2000 m.	1500 m.	1750 m.	2000 m.
CADETE-JUVENIL	1500 m.	2000 m.	2500 m.	1500 m.	2000 m.	2500 m.

HORARIO

HORA	CATEGORÍA Y SEXO
11.00	Cadete y Juvenil Masculino
11.20	Cadete y Juvenil Femenino
11.40	Infantil Masculino
11.55	Infantil Femenino
12.10	Prebenjamín Masculino
12.20	Prebenjamín Femenino
12.30	Benjamín Masculino
12.40	Benjamín Femenino
12.50	Alevín Masculino
13.00	Alevín Femenino

PREMIOS

Se establecen los siguientes:

- MEDALLA: a los Tres primeros clasificados de cada categoría.

Nota: Los premios se entregarán al final de cada jornada de Campo a Través

2. TORNEO "JUGANDO AL ATLETISMO"

Se trata de dar al atletismo una vertiente más lúdica, participativa y menos discriminatoria, fomentando, además, los hábitos saludables, el trabajo en equipo y el juego limpio.

INSCRIPCIONES

La inscripción se realizará de forma individual, atletas masculinos y femeninos, del mismo Municipio, Club y/o Centro Escolar.

La competición tendrá lugar los sábados en jornada de Mañana. (11:00 horas)

CATEGORIAS

Para la realización de todas las pruebas se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2019 y 2020
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2009 y 2010

PRUEBAS

1ª JORNADA	2ª JORNADA
10 x 10 metros (Entre conos)	60 metros con obstáculos
Lanzamiento de Balón Medicinal hacia atrás	Lanzamiento de Jabalina Vortex
Triple Salto desde parado	Carrera de Obstáculos

En la Competición todos los atletas tienen que realizar las TRES pruebas de cada jornada.

REGLAMENTO DE LAS PRUEBAS

Las mediciones de las distancias saltadas o lanzadas se realizarán teniendo en el suelo una cinta métrica, que será la referencia para las mediciones con distancias como mínimo de 5 cm.

1.- CARRERA 10 x 10 METROS

Carrera cronometrada sobre una distancia de 10 metros que habrá que recorrer 10 veces, cinco idas y cinco vueltas, recorriendo una distancia total de 100 metros.

Cada participante antes de cambiar de sentido, es decir de dar la vuelta, deberá coger una anilla u objeto similar que estará detrás de la línea de los diez metros. Deberá dejarla en el otro lado, detrás de la línea desde donde realizó la salida, posándolas en el suelo dentro de una zona delimitada o introduciéndola dentro de un cono, pero no se deberán arrojar. Y así hasta completar cinco anillas.

Se anotará el tiempo invertido por cada participante. El tiempo se parará a cada participante cuando éste pose detrás de la línea o introduzca en el cono la última (la quinta) anilla, sin arrojarla.

Sólo se realizará un intento para cada atleta.



2.- LANZAMIENTO DE BALON MEDICINAL CON DOS BRAZOS HACIA ATRÁS

Colocado de espaldas al lanzamiento, se debe agarrar el balón con las dos manos y lanzarlo por encima de la cabeza. Si se sobrepasa después de lanzar, la línea desde donde se lance, no se considerará nulo.

Categoría Prebenjamín y Benjamín	Hombres y mujeres	1 Kg
Categoría Alevín	Hombres y mujeres	2 Kg
Categoría Infantil	Hombres y mujeres	3 Kg
Categoría Cadete y Juvenil	Mujeres	3 Kg
Categoría Cadete y Juvenil	Hombres	4 Kg



3.- TRIPLE SALTO DESDE PARADO

La posición inicial será con los dos pies paralelos detrás de la línea, tomar impulso, primer apoyo pie derecho, segundo apoyo pie izquierdo y caída con los dos pies, si es diestro, los zurdos primer apoyo pie izquierdo, segundo apoyo pie derecho y caída con los dos pies.



4.- 60 METROS CON OBSTÁCULOS (30 M IDA Y 30 M VUELTA)

Se trata de recorrer una distancia total de 60 metros, donde se han colocado obstáculos (vallitas), en ida y vuelta por la misma calle. La vuelta se hace realizando un giro al cono que señala cada una de las calles.

Altura del obstáculo:

Prebenjamín, Benjamín y Alevín 0,30 m.

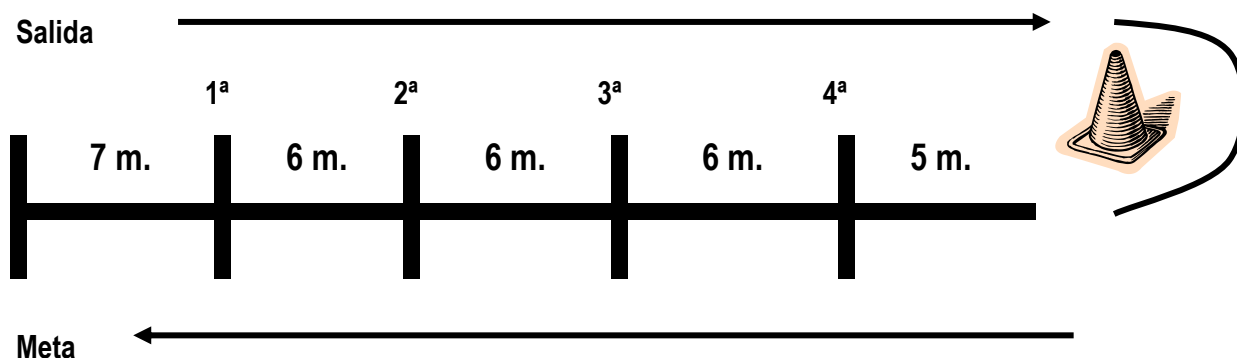
Infantil, Cadete y Juvenil 0,50 m.

Distancia entre obstáculos:

Salida a 1º obstáculo: 7 metros.

Entre obstáculos 6 metros.

Último obstáculo al giro 5 metros



5.- LANZAMIENTO DE JABALINA VORTEX (400 gr.)

Lanzamiento de una jabalina Vortex, sin carrera previa. Si se sobrepasa después de lanzar la línea desde donde se lance no se considerará nulo.

Cada participante realizará dos intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizarán el primer lanzamiento de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda. Se anotará el lanzamiento de mayor distancia.

Puntuará sólo el mejor resultado de los dos intentos de cada participante. Se anotará el lanzamiento de mayor distancia.



Las mediciones de las distancias saltadas o lanzadas se realizarán teniendo en el suelo una cinta métrica.

6.- CARRERA DE OBSTÁCULOS.

Es una carrera con obstáculos y habilidades en competición, cada atleta dará una o dos vueltas al circuito preparado para esta prueba, según categorías y dimensiones del pabellón.

Diseño en U.

Desarrollo: Salida de los atletas, eslabon entre vallas o bancos, carrera lisa, reptar, carrera lisa, salto de obstáculo, carrera lisa, gatear y carrera lisa o con salto de obstáculos a meta.



PREMIOS

Se establecen los siguientes:

- Diploma a todos los Participantes que se entregarán en la 2ª Jornada.
- Sorteo de Regalos

3. ATLETISMO EN PISTA CUBIERTA

INSCRIPCIONES

La inscripción será libre por cada Centro Escolar, Club y/o Municipio, pudiendo inscribir todos los atletas que se desee.

CATEGORIAS

Para la realización de todas las pruebas se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2019 y 2020
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2009 y 2010

COMPETICIÓN Y PRUEBAS

1. PRUEBA INDIVIDUAL

CATEGORÍAS	PRUEBAS
CATEGORÍA PREBENJAMÍN	50 metro libres – Jabalina Vortex
CATEGORÍA BENJAMÍN	50 metros libres – Peso
CATEGORÍA ALEVÍN	60 metros libres – Peso
CATEGORÍA INFANTIL	60 metros libres – Longitud
CATEGORÍA CADETE	60 metros libres – Altura
CATEGORÍA JUVENIL	60 metros libres – Altura

Normativa Técnica de Peso

Categoría	Hombres	Mujeres
Benjamín	1 k	1 k
Alevín	2 k	2 k

* En cada una de las categorías todos los atletas disputarán la carrera, semifinal, pasando a la final las 8 mejores marcas del cómputo de todas las series realizadas.

Cada Atleta puede realizar una carrera y un Concurso

El horario se podrá ajustar a las necesidades de la competición, en función del número de atletas presentes en cada prueba.

PREMIOS

Se establecen los siguientes:

- MEDALLA: a los tres primeros clasificados de cada prueba y categoría.



4. ATLETISMO EN PISTA AL AIRE LIBRE

FECHAS E INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizará a través del Centro Escolar, Club y Municipio atendiendo a la prueba donde se pretenda participar:

Pruebas de carácter Individual: en las siguientes fechas:

- 1ª JORNADA: PRUEBAS COMBINADAS
- 2ª JORNADA: PRUEBAS INDIVIDUALES



CATEGORIAS

Para la realización de todas las pruebas se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2019 y 2020
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2009 y 2010



COMPETICIÓN Y PRUEBAS

1ª JORNADAS: PRUEBAS COMBINADAS

CATEGORÍA	PRUEBAS COMBINADAS
PREBENJAMÍN	Triatlón: 50 m.l.- Longitud – Pelota
BENJAMÍN	Triatlón: 50 m.l.- Longitud - Peso
ALEVÍN	Triatlón: 60 m.l.- Longitud - Peso
INFANTIL	Triatlón: 80 m.l.- Longitud - Peso
CADETE	Triatlón: 100 m.l.- Longitud - Peso
JUVENIL	Triatlón: 100 m.l.- Longitud - Peso

Normativa Técnica de Peso-Pelota (P)

Categoría	Hombres	Mujeres
Prebenjamín	(P) 200 g	(P) 200 g
Benjamín	1 k	1 k
Alevín	2 k	2 k
Infantil	3 k	3 k
Cadete	4 k	3 k
Juvenil	5 k	3 k

Al ser pruebas combinadas, el horario y el orden de las pruebas estará en función del número de participantes y de la disponibilidad de los fosos de longitud y peso.

PREMIOS: Medallas a los tres primeros clasificados de cada categoría.

2ª JORNADA: PRUEBAS INDIVIDUALES

COMPETICIÓN Y PRUEBAS

CATEGORÍA	PRUEBAS INDIVIDUALES
PREBENJAMÍN	50 m.l.- Jabalina Vortex
BENJAMÍN	500 m.l.- Pelota
ALEVÍN	500 m.l.- Pelota
INFANTIL	1000 m.l.- Altura
CADETE	1000 m.l.- Jabalina
JUVENIL	1500 m.l.- Jabalina

Normativa Técnica

Categoría	Hombres	Mujeres
Benjamín	Pelota: 200 g	Pelota: 200g
Alevín	Pelota: 300 g	Pelota: 300g
Infantil	Altura	Altura
Cadete	Jabalina: 600 g	Jabalina: 500 g
Juvenil	Jabalina: 700 g	Jabalina: 500 g

Cada atleta puede realizar la Carrera y un Concurso.

*El horario es orientativo, se comunicará el oficial días antes de la prueba.

El horario se podrá ajustar a las necesidades de la competición, en función del número de atletas presentes en cada prueba.

PREMIOS:

Medallas a los tres primeros clasificados de cada prueba y categoría.

RELEVOS MIXTOS POR EQUIPOS

Edades	Pruebas
Juvenil - Cadete	Relevo 4 x 100
Infantil	Relevo 4 x 80
Alevín	Relevo 4 x 60 Mixtos y en recta (ida y vuelta)
Benjamín	Relevo 4 x 50 Mixto y en recta (ida y vuelta)
Prebenjamín	Relevo 4 x 50 Mixto y en recta (ida y vuelta)



NORMATIVA:

Los equipos estarán formados por atletas de los diferentes centros o Ayuntamientos presentes, agrupándose por categorías, pudiendo ser equipos mixtos.

Categorías Juvenil, Cadete e Infantil.

- Se desarrollarán como los relevos oficiales.
- Inscripción: Los delegados de cada Centro o Ayuntamiento entregarán la composición del relevo en la secretaria de la competición hasta una hora antes del comienzo de la prueba.

Categorías menores: Prebenjamín, Benjamín, Alevín.

- Inscripción: Los equipos se confeccionarán directamente en la propia pista de forma mixta (mezcla de atletas masculinos y femeninos).

En la Jornada de Clausura habrá medalla conmemorativa para todos los participantes, para delegados y entrenadores de los equipos.

PROGRAMA DE ATLETISMO

FECHAS	ACTIVIDAD	LUGAR
	1ª Jornada Campo a Través	
	2ª Jornada Campo a Través	
	3ª Jornada Campo a Través	
	Jornada de Pista Cubierta	
	1ª Jornada Jugando al Atletismo	
	2ª Jornada Jugando al Atletismo	
	1ª Jornada Pista Aire Libre Pruebas Combinadas	
	2ª Jornada Pista Aire Libre Pruebas Individuales / Clausura	

En todas las jornadas de Atletismo de Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid, se dispondrán de Servicio de Ambulancia puesto por la Federación de Atletismo de Castilla y León para garantizar la seguridad de todos los atletas participantes.

BÁDMINTÓN



El bádminton es una modalidad deportiva que ha experimentado un importante crecimiento en los últimos años gracias a su carácter dinámico, accesible y divertido. Su práctica se ha consolidado como una excelente alternativa para la iniciación deportiva, despertando el interés de niños y jóvenes y favoreciendo la adquisición de hábitos de vida saludables. Por ello, y con el objetivo de ampliar la oferta deportiva de la provincia y responder a la creciente demanda existente, se convoca nuevamente esta actividad.

El bádminton es un deporte de raqueta que se puede practicar en modalidad individual o por parejas. Los jugadores se enfrentan separados por una red y tienen como objetivo golpear el volante para que caiga en el campo contrario. Se trata de un deporte muy completo que combina velocidad, coordinación, precisión, agilidad y capacidad de reacción, permitiendo a los participantes mejorar progresivamente su técnica y condición física de una forma lúdica y motivadora.

Además de sus beneficios físicos, el bádminton constituye una excelente herramienta educativa y formativa. Su práctica favorece el desarrollo de capacidades motrices fundamentales como la coordinación óculo-manual, el equilibrio, la velocidad de desplazamiento, la percepción espacial y la concentración. Asimismo, contribuye al desarrollo de hábitos saludables, fomentando la práctica regular de actividad física y el cuidado de la salud.

Desde el punto de vista educativo, el bádminton transmite valores esenciales para la formación integral de los participantes. El respeto hacia los compañeros, adversarios y árbitros, la deportividad, el esfuerzo, la constancia y la responsabilidad son aspectos inherentes a su práctica. Del mismo modo, ayuda a desarrollar la autonomía personal, la capacidad de superación y el autocontrol emocional, enseñando a afrontar tanto los éxitos como las dificultades con actitud positiva.

Cuando se practica en parejas, el bádminton potencia además la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo, favoreciendo la creación de vínculos sociales y un ambiente de convivencia saludable e inclusivo. Todo ello convierte a esta modalidad deportiva en una actividad idónea para el desarrollo integral de niños y jóvenes, combinando diversión, aprendizaje y educación en valores a través del deporte.

NORMAS TÉCNICAS

Se desarrollarán siete jornadas, siempre en domingo, conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Federación Española de Bádminton, salvo en el caso de la regla sobre el tanteo que figura en el Sistema de Competición.

Los Centros Escolares, Municipios y/o Clubes que soliciten participar tendrán que designar un Delegado de Equipo que actuará en su nombre, resolviendo cualquier tipo de anomalía durante el desarrollo de la Competición, asumiendo el compromiso de que sus jugadores asisten a las pruebas y respetan los reglamentos y reglas de juego.

PARTICIPANTES

La inscripción será individual, aunque cada Centro inscrito creará equipos de 2 jugadores, en las modalidades de dobles y mixtos, tanto en femenino como en masculino.

En el caso de que un Centro y/o Municipio tenga varios equipos en la misma categoría deberán inscribirlos con el nombre del Centro y/o Municipio seguido de un elemento identificador que los distinga entre sí: "A", "B", "C",...

Existe la posibilidad de crear un equipo compuesto por jugadores de diferentes categorías con la condición de poder subir a un jugador de categoría inferior a una categoría inmediata superior, pero nunca al revés. Igualmente, y en el caso de que falte algún jugador, caso del Dobles o Mixto, si hubiese la posibilidad de poder juntarse con otro jugador en la misma situación se podría formar la pareja para poder disputar la jornada.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

* La competición va a ser por modalidades, disputándose las siguientes:

Individual masculino / Individual femenino

Dobles masculino / Dobles femenino / Dobles mixto

* Sistema de competición de cada jornada:

En función del número de participantes, por categoría y modalidad, se diseñará un sistema de liga, todos contra todos, de eliminatoria directa o un sistema mixto, de liga y eliminación directa.



En todas las jornadas y en función de las modalidades, se clasificarán los 1º de cada grupo, tanto individuales, dobles y mixto, sorteándose los "bye" si fuesen necesarios, y siendo puntuable la ronda completa con los "bye" incluidos. Los grupos en los que falte uno o dos participantes se clasificarán 1º y 2º para permitir siempre un número mínimo de dos partidos. En las modalidades de grupo único, el sistema será el de liga.

Los partidos se disputarán al mejor de tres juegos de 15 puntos "a punto directo" para todas las modalidades, excepto las semifinales y finales que se podrán jugar al mejor de tres juegos de 21 puntos "a punto directo" cuando haya consenso entre los delegados de los equipos y el horario lo permita.

Siempre y cuando la organización lo estime conveniente junto con los delegados de cada equipo en la reunión previa a la jornada, en función del número de participantes se podrán modificar el número de puntos por set y el número de clasificados por grupo para ajustar la jornada al horario de la misma.

Si el tanteo se empata a 14 o a 20, el lado que primero consiga dos puntos consecutivos ganará el juego.



*** Sistema de puntuación:**

Al acabar cada jornada se establecerá la clasificación por categorías y modalidades, existiendo las siguientes clasificaciones: Individual y Dobles. Si hubiese habido algún cambio de pareja en la jornada de dobles, sumará cada jugador la mitad de los puntos obtenidos que con la pareja que previamente estuviese inscrita.

El Sistema de Puntuación para individuales, dobles y dobles mixtos será el siguiente:

Por presentarse: 20 puntos

Partido ganado: 10 puntos

El jugador que tenga un "bye", se le considerará también como partido ganado.

Una vez realizado el sorteo los grupos no se modificarán y se mantendrán con un número mínimo de dos jugadores. En caso de presentar un solo jugador en un grupo se le cambiará a otro grupo de dos jugadores, y si hubiese varios se realizaría el sorteo in situ para colocarle en uno u otro.

La clasificación de la jornada final, en caso de empate, será la que determine el orden de los premiados.

CATEGORÍAS

Se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2019, 2020 y 2021
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2008, 2009 y 2010



PATINAJE DE VELOCIDAD Y FREESTYLE



El **patinaje de velocidad** es una disciplina deportiva que combina técnica, velocidad y resistencia, permitiendo a los participantes desarrollar sus capacidades físicas de una forma dinámica y motivadora. A través de su práctica se mejoran el equilibrio, la coordinación, la condición física y los hábitos de vida saludables.

Además, fomenta valores como el **esfuerzo**, la **constancia**, la **disciplina**, la **superación personal** y el **respeto**, contribuyendo al desarrollo integral de niños y jóvenes en un entorno deportivo seguro y enriquecedor.

Patínaje Freestyle (Saltos, Skate Cross, Speed Slalom y Slalom Classic)

El **patínaje freestyle** engloba diferentes modalidades como los **saltos**, el **skate cross**, el **speed slalom** y el **slalom classic**, disciplinas que combinan habilidad técnica, creatividad, agilidad y control corporal. Su práctica permite mejorar el equilibrio, la coordinación, la concentración y la confianza en uno mismo.

Asimismo, favorece la adquisición de valores como la **perseverancia**, la **autonomía**, la **responsabilidad**, la **superación personal** y el **compañerismo**, convirtiéndose en una actividad ideal para fomentar el desarrollo físico, social y emocional de los participantes.

CATEGORÍAS

Se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2019, 2020 y 2021
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2008, 2009 y 2010



ACTIVIDADES y MODALIDADES

1. PATINAJE DE VELOCIDAD

Las pruebas de Velocidad se desarrollarán en circuito cerrado, circuito de habilidad, pista o en Pista Indoor.

El "Circuito cerrado" tiene que ser asimétrico, debe estar trazado entre una o varias calles, plazas, jardines y al aire libre. La vuelta debe contar con una distancia de entre 250 m. y 600 m.

La "Pista Indoor" se presenta dentro de una pista polideportiva, en la que los largos y los anchos deben medir lo mismo entre sí. El circuito será de 80 metros de cuerda.

Las "Pistas de Patinaje" o patinódromos constan de 125 - 400 metros de cuerda y 6 metros de ancho. Son totalmente simétricas con dos rectas y dos curvas iguales. Al no contar en la provincia con una pista de estas características, se intentará crear una ajustándose lo máximo posible a dichas medidas.

NORMATIVA

1. EQUIPOS

- 1.1. No hay un máximo ni un mínimo de patinadores por equipo, pero se aconseja un mínimo de 3 patinadores por equipo y categoría, para contar con el número máximo de deportistas susceptibles de puntuar.
- 1.2. Puede haber determinadas pruebas que exijan el mínimo de 3 deportistas para poder participar.
- 1.3. No habrá clasificación individual, tan sólo por equipos y categoría.
- 1.4. Los patinadores de un mismo equipo deben de estar identificados con una camiseta o maillot del mismo color y preferiblemente pantalón negro. Los jueces pueden descalificar al equipo que no cumpla con esta premisa.
- 1.5. Si un equipo presenta en una jornada un elevado número de bajas no justificadas, una vez realizada la inscripción, puede ser sancionado con 3 puntos en la clasificación por deportista no presentado.
- 1.6. No se permitirá la participación a la última jornada a ningún patinador que no haya participado en ninguna de las cuatro jornadas anteriores.

2. DELEGADOS

- 2.1. Es función y obligación del delegado y/o entrenador, favorecer el buen ambiente y el juego limpio en la competición. Cualquier delegado que falte a esta norma podrá ser expulsado de la competición por los jueces.
- 2.2. Los delegados y/o entrenadores deberán acompañar en todo momento a sus patinadores, en los momentos previos, durante y después de la competición.
- 2.3. Deberán estar atentos a la llamada de sus deportistas. Que se realizará por dorsal. Si un patinador no se presenta en su serie, los jueces podrán determinar que no pueda participar.
- 2.4. Cualquier reclamación durante la competición, se realizará por escrito y a mesa de jueces, antes de los 15 minutos posteriores a la finalización de la prueba donde será estudiada. Cualquier otro tipo de reclamación, no competitiva, se realizará después de la competición por el cauce que establece la Diputación de Valladolid. Todas las reclamaciones serán realizadas y presentadas únicamente por los Delegados del Equipo.
- 2.5. Es deber de los delegados y/o entrenadores conocer la normativa escolar y la nacional de Patinaje de Velocidad, como deporte federado, oficial y reglado dentro de la Real Federación Española de Patinaje.
- 2.6. Los delegados y/o entrenadores deben acudir puntuales a las citas. Si un delegado de un equipo acude a la competición 10 o más minutos tarde, los equipos a los que representa pueden quedar excluidos de la jornada o parte de la jornada de competición.

3. MATERIAL

- 3.1. Los patines de los competidores pueden disponer de 3 ó 4 ruedas **siempre en línea**.
- 3.2. Los patinadores deben acudir a la competición con todas las protecciones: casco, muñequeras, rodilleras y coderas. Casco y muñequeras o guantes en Categoría "A"
- 3.3. El tamaño de la rueda vendrá determinado por lo considerado en el Reglamento Nacional de Patinaje de Velocidad, pudiendo no participar en la competición, aquellos que no lo cumplan.
- 3.4. Por la seguridad de los patinadores, el patín debe sujetar bien el pie y las ruedas no deben ser de plástico. Los jueces pueden determinar la no participación del patinador que no lleve material adecuado.
- 3.5. El casco deberá ir bien ajustado, sin juego

4. PATINADORES

- 4.1. Los patinadores deben poder completar el recorrido de la competición sin problema. El nivel de los patinadores tiene que ser el adecuado para no generar un peligro propio o ajeno. Los jueces pueden establecer que un patinador no tome la salida, si lo ven conveniente.
- 4.2. La actitud de los patinadores debe ser correcta y respetuosa, pudiendo ser descalificado si no se cumple esta norma, estando dentro de carrera o no.
- 4.3. Los patinadores deben conocer la normativa de las pruebas a las que se presentan

5. NORMAS EN CARRERA

- 5.1. Durante la carrera regirán las normas generales de la Federación Española de Patinaje de Velocidad.
- 5.2. En Indoor, los corredores patinarán por fuera de los conos, se sancionará al corredor que pase con un solo pie o los dos por el interior de los conos.
- 5.3. No se podrá empujar, cerrar la trazada de otro patinador, ni golpear, tampoco apartar con los brazos a otro patinador. Será objeto de amonestación, desclasificación o descalificación.
- 5.4. El juez puede indicar que una salida se repite si hay una caída en los primeros metros.
- 5.5. Las carreras se celebrarán con un máximo de patinadores, dependiendo de indoor, pista o circuito. En caso de ser elevado el número de corredores, se celebrarán series y posteriormente la final. El orden de salida de las series se asignará por sorteo.
- 5.6. La entrada en meta vendrá determinada por la primera rueda del patín apoyada en el suelo.
- 5.7. Las carreras se disputarán por categoría, pudiéndose unir categorías si el número de patinadores es reducido, puntuando por separado. Cualquier cambio será informado.

6. PRUEBAS

Las pruebas que se pueden desarrollar en la jornada son:

- Sprint o línea. La diferencia viene determinada por el número de metros. Este tipo de pruebas pueden ir en las dos direcciones, no siendo siempre en sentido contrario a las agujas del reloj.
- Circuito de habilidad. Donde los patinadores deberán sortear conos y otros obstáculos.
- Relevos. Apartado de Relevos a la Americana del Reglamento General de Patinaje de Velocidad.
- Eliminación. En la siguiente vuelta al toque de campana, se procederá a eliminar de la prueba a los patinadores que pasen en los últimos puestos por meta. En estas pruebas puede haber liebre de la organización a quien no se podrá adelantar.
- Contrarreloj por equipos. Los miembros de un equipo deben de trabajar juntos para llegar a meta con un número mínimo de patinadores.

PUNTUACIONES

Al primer clasificado se le asignarán una cantidad fija de puntos según los equipos inicialmente inscritos en la competición, el segundo tendrá un punto menos y el tercero un punto menos que el segundo siendo así sucesivamente. Si en la Liga Escolar participan 5 equipos el primer clasificado recibirá $5 \times 3 = 15$, el segundo 14, el tercero 13, el cuarto 12 y así sucesivamente.

De cada equipo de patinadores, puntuarán los 3 primeros de cada categoría. El Cuarto patinador de un equipo no recibirá puntos.

Estos puntos se sumarán por equipo y se pasarán a una clasificación general por equipos, no será individual.



2. COMPETICIÓN DE FREESTYLE

La participación en Freestyle será a través de un equipo. Los patinadores deben ir identificados con su camiseta de color correspondiente, aunque compitan de forma individual. Al igual que en patinaje de Velocidad, se distinguen dos Grupos: el Grupo “A” y el Grupo “B”.

La normativa aplicada al Grupo “A” será la misma que se recoge en los Reglamentos de Inline Freestyle de la RFEP

SPEED SLALOM - Carrera de Conos -

Prueba de habilidad donde los patinadores deberán recorrer una línea de conos.

NORMATIVA

- 1.- Se compite en un lugar compuesto por zona de aceleración 12 metros en línea recta con una fila de 20 conos (10 conos si se necesita adaptación escolar) colocados a 80 cm, terminando la carrera 80 cm. después del último cono.
- 2.- Se tomarán tiempos, donde los patinadores tendrán dos oportunidades para lograr el mejor tiempo.
- 3.- Los 4/8/16 mejores tiempos (depende de participantes) competirán en un sistema de eliminación directa 1 contra 1, al mejor de 3 rondas.
- 4.- La salida se marca con un "en sus marcas", "listos" a partir del cual los patinadores deberán prepararse y permanecer inmóviles y seguido "ya" u otra señal (pitido, por ejemplo). Dos salidas falsas suponen la pérdida de ronda.
- 5.- Las carreras pueden hacerse a un pie o a dos. Los patinadores que lo realicen a dos pies sumarán a su tiempo 0,5 segundos. Si se decide hacer a un pie, el participante no podrá apoyar los dos patines en el suelo, ni cambiar de pie desde el primer cono hasta el final de la línea, en esos casos sería ronda nula.
- 6.- El patinador que recorra la línea de conos a dos pies, deberá deslizar y mantenerles en contacto con el suelo, en caso contrario su ronda se considerará nula.
- 7.- Derribar o mover un cono fuera de su marca central o no atravesar por un espacio entre conos supone una penalización de 0,2 segundos.
- 8.- Cuatro penalizaciones equivalen a ronda nula (2 en caso de 10 conos).

SLALOM CLASSIC

NORMATIVA

En el Slalom Classic los patinadores demostraran sus habilidades patinando en conos en una coreografía al ritmo de la música



- 1.- Se utilizarán 3 líneas de conos a 50, 80 y 120 cm y un espacio extra fuera de conos.
- 2.- Las rondas no podrán durar más de 80-120 segundos (desde 105 el Grupo A).
- 3.- Para que la ronda puntúe, el patinador deberá pasar al menos por cuatro conos de cada una de las tres líneas
- 4.- Se tendrá muy en cuenta para la puntuación final las transiciones entre los trucos y la parte artística.
- 5.- Las habilidades se marcan en una matriz, donde la puntuación de las mismas marca el nivel de dificultad. Si algún participante realiza movimientos de mayor dificultad, las puntuaciones serán en base a la matriz marcada por la Federación Española de Patinaje, **pero no puntuará** para la parte técnica, si para la artística.

Matriz de habilidades adaptada Freestyle Escolar

Movimiento	Puntuación
Águila	15
Vueltas a 2 ruedas	15
Cruzado atrás 2 ruedas	15
Serpiente hacia atrás 2 ruedas	13
Volte	11
Cruzado 2 ruedas	11
Compás	9
Serpiente 2 ruedas	9
Moto 2 ruedas	9
X saltada	9
X	7
Un pie atrás	7
Un pie	5
Moto	5
Crazy	5

Doble Crazy	4
Mabrouk	4
Cruzado atrás	4
Serpiente atrás	3
Cruzado	3
Nelson	2
Serpiente	2
Tip Tap	2
Fish	1

6.- Para que el movimiento puntúe habrá que pasar 3 conos, si es una figura de vueltas o 4 conos, si es lineal.

7.- Los jueces pueden determinar que un patinador está por encima del nivel de la competición a la que se ha inscrito y estimar su puntuación y clasificación. Dejando su participación a modo exhibición y pasando a competir en el grupo superior.

8.- Por cada cono derribado se restará 0,5 puntos.

9.- Se tendrá en cuenta una valoración artística, a criterio de los jueces. Ritmo de la música, caracterización. En Slalom Classic, pueden no llevar la camiseta del equipo para su caracterización.

10.- Los patinadores llevarán la música de sus coreografías en un dispositivo USB.

SALTO

NORMATIVA

Salto de altura y sin rampa, los patinadores deberán ir superando las alturas del saltómetro que comenzará en 30 y subirá de 5 en 5, hasta que queden 3 o 2 patinadores, donde elegirán altura, siempre teniendo prioridad la más baja en caso de no haber acuerdo.

Los patinadores disponen de dos intentos (tres en la final), para superar la altura. Dentro del área de salto habrá 10 metros de aceleración y después del salto 5 metros de recepción. Los patinadores no podrán darse la vuelta una vez hayan entrado en los 10 metros de aceleración y deberán caer sobre sus patines y aguantar el equilibrio durante los 5 metros posteriores.

PUNTUACIONES

- 1.- Habrá una clasificación individual de cada prueba.
- 2.- En cada una de las jornadas el primer clasificado de cada categoría y prueba recibirá 30 puntos, el segundo 29, el tercero 28 y así sucesivamente.
- 3.- En caso de empate en la última jornada, el resultado de esta última marcará la clasificación final.

SKATE CROSS

NORMATIVA

El Skate Cross es una especialidad de patinaje que consiste en una carrera entre tres y cinco patinadores en un circuito que incluye varios obstáculos y curvas a ambos lados.

El formato de la competición es eliminatorio: los dos primeros patinadores que crucen la línea de meta en cada ronda avanzan a la siguiente fase, hasta llegar a la final, donde los clasificados competirán por el primer puesto.

El sistema de clasificación es el llamado winpool, donde los patinadores compiten en varias mangas obteniendo puntos y clasificando así para las rondas finales.

La **NORMATIVA** se rige por lo establecido en el Reglamento Técnico de la Federación Española de la especialidad: [RT Skate Cross RFEP](#)

La normativa referente a equipos, delegados, patinadores y material será la misma que está recogida en el apartado de patinaje de velocidad.

PUNTUACIONES

Al primer clasificado se le asignarán una cantidad fija de puntos, según los equipos inicialmente inscritos a los Juegos Escolares de Patinaje Freestyle, el segundo tendrá un punto menos y el tercero un punto menos que el segundo siendo así sucesivamente. Si en la Liga Escolar participan 5 equipos el primer clasificado recibirá $5 \times 2 = 10$, el segundo 9, el tercero 8, el cuarto 7 y así sucesivamente. **De cada equipo de patinadores, puntuarán los 2 primeros** de cada

categoría. El empate se resuelve clasificando por delante al equipo que logre mejor puntuación en la última prueba, si aun así continua el empate, clasificará primero el equipo que coloque antes a uno de sus deportistas en la última jornada de la Liga.

NORMAS ESPECÍFICAS

- Los patines deberán contar con 2, 3 o 4 ruedas, siempre en línea.
- En la prueba de Salto y Skate Cross será obligatorio el uso de todas las protecciones. Para las demás modalidades será recomendable.



ORIENTACIÓN



El deporte de Orientación consiste, en el paso obligatorio de los competidores por una serie de puntos, marcados sobre un plano de la zona y materializados en el terreno por balizas, en el más corto espacio de tiempo posible, ayudados únicamente por una brújula y un mapa.

Se desarrolla habitualmente en entornos naturales, fomentando el contacto directo con el medio ambiente y el conocimiento de un entorno tan privilegiado como el de la provincia de Valladolid.

Su práctica contribuye al desarrollo de capacidades como la autonomía, la toma de decisiones, la orientación espacial, la concentración y la resolución de problemas, al tiempo que mejora la condición física de forma lúdica y motivadora.

Además, la orientación deportiva transmite valores como el respeto por la naturaleza, la responsabilidad, el esfuerzo, la superación personal y el compañerismo, convirtiéndose en una actividad ideal para el desarrollo integral de niños y jóvenes a través del deporte y la educación en el medio natural.

Una prueba de orientación debe evaluar tanto la rapidez en el terreno como la habilidad de los participantes al interpretar el mapa.

CATEGORÍAS

Las categorías convocadas serán las siguientes:

ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2008, 2009 y 2010

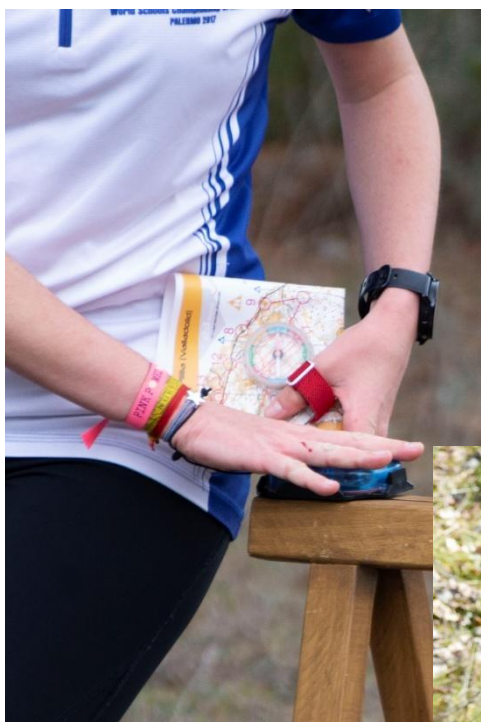


REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

- Se establecen las siguientes categorías: Alevín (Mixta), Infantil (Masculino y Femenino), Cadete (Masculino y Femenino) y Juvenil (Masculino y Femenino).
- Cada Centro participante o Club podrá presentar todos los participantes que desee.
- Se establecerá un Calendario de Competición único de siete carreras organizadas por la Fundación Municipal de Deportes y la Diputación de Valladolid.
- Para la clasificación individual contarán los **cinco** mejores resultados de cada competidor, es decir, podrá eliminar los dos peores resultados.
- La clasificación por equipos se hará para cada carrera sumando los puntos de los tres mejores corredores de cada Centro participante y/o Club y en cada categoría.

- Cualquier corredor que finalice una carrera entrará en la clasificación.
- En caso de empate en la clasificación individual, el orden lo decidirá el resultado de las carreras en plano nuevo. Si perdurase el empate se atenderá al mayor número de primeros puestos, segundos, terceros..., si aún así se mantuviera el empate, decidiría la suma de tiempos.
- En caso de empate por equipos, decidirán los puntos que tenga cada equipo en planos nuevos; si persiste el empate, se aplicará el criterio de los empates en la clasificación individual, pero observando los puntos que cada equipo obtenga en cada uno de los otros planos.
- Una vez establecido el Calendario de Competición, para el corredor con Licencia FEDO que opte por participar en la Liga Norte (siempre en categoría superior) en detrimento de la competición escolar, se establecerá y publicará la compensación que se le aplicará en dicho caso.
- Las Competiciones se celebrarán fundamentalmente los domingos en jornada de mañana. La salida del primer corredor en todas las jornadas será a las 10:00 horas.

* **Nota:** Cualquier modificación en las Normas de Competición se publicarán en la Web de Juegos Escolares: www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es, antes del comienzo de la 1ª Jornada de competición



DEPORTES AUTÓCTONOS



La competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León.

Los **deportes autóctonos** forman parte del patrimonio cultural y deportivo de Castilla y León, constituyendo una valiosa expresión de sus tradiciones, costumbres e identidad colectiva. Modalidades como la **calva**, los **bolos** en sus diferentes variedades o la **rana**, entre otras, han sido transmitidas de generación en generación y siguen ocupando un lugar destacado en la vida social de muchos municipios de nuestra Comunidad.

La práctica de estos deportes contribuye al conocimiento y conservación de las tradiciones locales, favoreciendo la convivencia intergeneracional, el arraigo cultural y la participación comunitaria. Asimismo, desarrolla habilidades motrices, la coordinación, la concentración y el trabajo en equipo en un entorno lúdico y educativo.

Además, los deportes autóctonos promueven valores como el **respeto**, la **convivencia**, la **igualdad de oportunidades**, el **compañerismo** y la **superación personal**, contribuyendo al desarrollo integral de los participantes.

En este sentido, la **Ley 3/2019, de 25 de febrero, de la Actividad Físico-Deportiva de Castilla y León**, reconoce específicamente el valor del **deporte autóctono** y establece medidas para su protección, promoción y difusión como parte del patrimonio deportivo y cultural de la Comunidad.

Los Deportes Autóctonos objeto de competición serán: Calva, Tanga, Rana y Bolos.

CATEGORÍAS

Las categorías convocadas serán las siguientes:

BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2008, 2009 y 2010



LA CALVA

Se juega en un terreno liso y horizontal, sin ningún tipo de obstáculos.

Los Elementos del juego son:

El morrillo o canto: es una pieza cilíndrica de hierro

La calva: Se hace con madera de encina o roble de una sola pieza en ángulo obtuso de unos 110 grados aproximadamente. La parte alta o superior se llama alzada y el brazo que hace de base y está en contacto con el suelo zapata. Sus dimensiones aproximadas son: zapata, 40 cm. de largo y alzada 30 cm.; el ancho varía entre 10 y 12 cm. Se puede jugar de forma individual o por equipos. Para hacer calva hay que golpear está con el morrillo, tirando desde la distancia establecida, de manera clara sin que el morrillo haya tocado antes el suelo.

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro

Las partidas se disputan a 10 tiradas por cada jugador.

LA TANGA

Se juega en un terreno llano de tierra. Las piezas de juegos son:

La tanga pieza de madera de una sola pieza de encina, roble u olmo, formada por dos troncos de cono unidos por su base menor en cuya unión coincide con un anillo.

El tango o tostón es un disco metálico de hierro terminando su circunferencia en un bisel redondeado.

La moneda es la pieza que se coloca encima de la tanga. Se utilizan monedas o chapas de Características similares.

El juego consiste en tirar la tanga con el tostón desde la distancia marcada. Pero no basta con tirarla; hay que lograr que la tanga quede situada a una distancia de las monedas que sea mayor que la distancia de esas mismas monedas a cualquiera de las piezas. De esta forma cuando la tanga está caída las monedas que están más cerca de la pieza del jugador que de la tanga, pasan a ser propiedad del jugador que tiró la pieza.

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro.

Se realizarán 8 tiradas por cada jugador.

LA RANA

Juego que consiste en introducir desde cierta distancia una ficha de metal (petancos) por la boca abierta de una rana de metal colocada sobre una mesilla o por otras ranuras (Puente, molinillo, agujeros).

La tabla de la mesa, está cerrada en forma de caja en su fondo y laterales para que no se vayan las fichas. Bajo el tablero se situaba un cajón dividido en compartimentos que se correspondían a las figuras que había encima y que servían para ver la puntuación conseguida por cada jugador.

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro.

Se realizarán 4 tiradas de 10 petancos por cada jugador.

LOS BOLOS DE TIERRA DE PINARES

Recogido en la localidad de Matapozuelos el juego consiste en tirar 5 bolos y quedar uno. Cada vez que se consigue dicha jugada, se levantan todos los bolos.

El Material de Juego son seis bolos y 3 macetas. Los bolos miden aprox. 30 cm. y las macetas son cilíndricas de 20 cm. Los bolos se colocan en un rectángulo y la distancia entre bolos es la medida de la maceta. El valor es de 0.5 puntos por bolo.

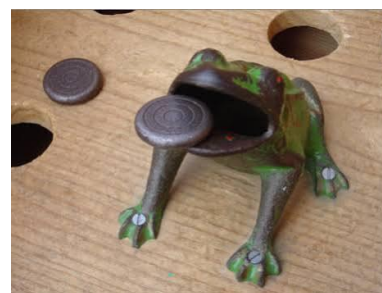
Las macetas, 3 por jugador/a.

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro.

Cada jugadora efectuará 5 tiradas de 3 macetas cada una.

DESARROLLO y REGLAS:

- El juego consiste en tirar 5 bolos y dejar 1 en pie, esa jugada vale "5" puntos.
- Tirar los seis bolos se puntúa "0" puntos
- Cada jugador tira 3 macetas por turno. Si con la primera maceta tira 5 bolos, se colocan todos otra vez y sigue tirando las dos macetas que le faltan.
- Una vez finalizado el turno de cada jugador se colocan los bolos en la posición inicial.
- Cada bolo tirado vale 0.50 puntos hasta 2 puntos como máximo.
- Gana el equipo que más puntos consiga sumados las tiradas de los 2 jugadores.



CATEGORÍAS y DISTANCIAS

Las distancias y categorías serán las siguientes:

CATEGORÍA BENJAMÍN y ALEVÍN

MASCULINO y FEMENINO

CALVA

Distancia:	5 m
Peso del Marro:	250 gr.

TANGA

Distancia:	6 m
Medida del tostón:	70 mm
Peso del Tostón:	350 gr.

RANA

Distancia:	2,0 m
------------	-------

BOLOS

Distancia:	3,0 m
------------	-------



CATEGORÍA INFANTIL

MASCULINO y FEMENINO

CALVA

Distancia:	6 m
Peso del Marro:	500 gr.

TANGA

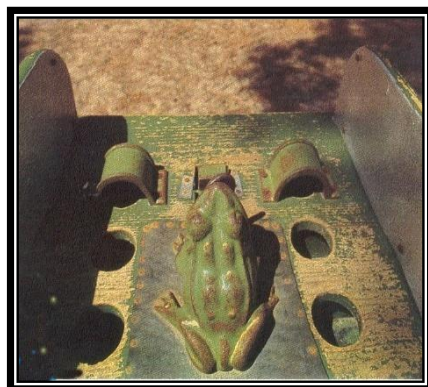
Distancia:	8 m
Medida del tostón:	80 mm
Peso del Tostón:	500 gr.

RANA

Distancia:	2,5 m
------------	-------

BOLOS

Distancia:	4,0 m
------------	-------



CATEGORÍA CADETE y JUVENIL

MASCULINO y FEMENINO

CALVA

Distancia: 8 m
Peso del Marro: 1.000 gr.

TANGA

Distancia: 10 m
Medida del tostón: 90 mm
Peso del Tostón: 700 gr.

RANA

Distancia: 3 m

BOLOS

Distancia: 4,5 m



GINNASIA RÍTMICA



La gimnasia rítmica es una disciplina deportiva que combina la expresión corporal, la danza y la técnica gimnástica con el manejo de diferentes aparatos, como la cuerda, el aro, la pelota, las mazas y la cinta. Su práctica favorece el desarrollo armónico de las capacidades físicas y artísticas, convirtiéndose en una actividad completa y enriquecedora para niños y jóvenes.

A través de la gimnasia rítmica se mejoran cualidades como la coordinación, la flexibilidad, el equilibrio, el ritmo, la agilidad y la concentración, al tiempo que se potencia la creatividad y la capacidad de expresión.

Además, esta modalidad deportiva transmite valores fundamentales como el esfuerzo, la disciplina, la constancia, la responsabilidad, el compañerismo y la superación personal, contribuyendo al desarrollo integral de los participantes en un entorno educativo, saludable y motivador.

La competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Federación de Castilla y León de Gimnasia.

Las modalidades, aparatos y reglamentos de aplicación, al igual que el Calendario de pruebas, (Individual (1), Dúos, Tríos y Cuartetos (2), Conjuntos (3) y Grandes Grupos (4)) se establecerán previamente al inicio de la Competición.

CATEGORIAS

CATEGORIAS	AÑOS	
Miniprebenjamín	2021	Sólo conjunto y gran grupo
Pre Benjamín	2019/2020/2021	
Benjamín	2017/2018	
Alevín	2015/2016	
Infantil	2013/2014	
Cadete-Juvenil	2008/2009/2010/2011/2012	

Para la participación en dúos, tríos, cuartetos, conjuntos y gran grupo se permite subir a los/as gimnastas a una categoría superior a la suya (siempre y cuando se encuentren en el último año de la categoría que en realidad les corresponde).

*los/las participantes de 2021 no podrán participar en modalidad individual



Modalidades

Individual: Un/a solo/a gimnasta realiza el ejercicio.

Dúos, tríos y cuartetos: dos, tres o cuatro gimnastas realizan el ejercicio respectivamente.

Conjuntos: 5 o 6 gimnastas realizan el ejercicio.

Gran grupo: 7 o más gimnastas.

Vestimenta

Todos/as los/as gimnastas deberán utilizar maillot con ó sin medias, y deberán utilizar punteras o en su defecto descalzos/as (vestimenta propia de esta modalidad código FIG 2025-2028). También estará permitido el uso de maillots con faldas (Ver código FIG 2025-2028).

La normativa de maillots será más permisiva en cuanto a los detalles de color carne, pudiendo llevar este color sin restricciones siempre y cuando no de la sensación de desnudez.

En los dúos, tríos, cuartetos, conjuntos y gran grupo los/as gimnastas deberán ir vestidos/as idénticamente.

No se permiten accesorios en los maillots que sobresalgan claramente del maillot (pajaritas, corbatas, capas, etc).

No se permite el uso de maillots que parezcan claramente un disfraz.

Música

En todas las modalidades se deberá respetar las normas de la música del código F.I.G. Si la/el gimnasta/s realiza la acción de cantar tendrá una penalización de 0,50 de la juez responsable.

Normativa

Se seguirá el código de puntuación de la F.I.G. del 2025 - 2028, en cuanto a aspectos generales, con las modificaciones, restricciones y adaptaciones que se detallan en esta normativa:

Derechos y requisitos de Participación

- Un/a misma gimnasta podrá participar en una o más modalidades (no se consideran diferentes Modalidades a las distintas formaciones dentro de una misma Modalidad, por ejemplo: una misma gimnasta no puede participar en un Dúo y en un Cuarteto).
- Un/a gimnasta podrá competir en una categoría superior a la suya, siempre y cuando se encuentre en el último año de su categoría, excepto en la Modalidad Individual. No hay límite de gimnastas que puedan subir de categoría en año puente.
- No está permitido que un/a gimnasta compita en distintas categorías (año puente) dentro de una misma modalidad.
- Relativo a gimnastas federados/as en años anteriores:
 - Para poder inscribir a gimnastas federados/as en años anteriores, se deberá pedir autorización a la Diputación de Valladolid.
 - No está permitido tener doble licencia, licencia de Diputación y licencia de Federación. Los/las gimnastas con licencia federativa en el año 2025 no podrán

participar en la competición escolar por tener una competición paralela de las mismas características.

- Un/a gimnasta que haya participado en la competición federada (promesas) en el año 2025, no podrá participar en individual ni dúos por un centro escolar en el año 2025, si podrá hacerlo en las demás modalidades siempre que el número de gimnastas en dichas circunstancias no supere el 50% de la formación del equipo.
- Un/a gimnasta que haya participado en la competición federada (base nacional o no nacional) en el año 2025 o 2024, no podrá participar en individual ni dúos por un centro escolar en el año 2025, si podrá hacerlo en las demás modalidades siempre que el número de gimnastas no supere el 50% de la formación del equipo.
- Un/a gimnasta que haya participado en la competición federada (base nacional o no nacional) en el año 2025, 2024 o 2023, no podrá participar en individual ni dúos por un centro escolar en el año 2025, si podrá hacerlo en las demás modalidades siempre que el número de gimnastas no supere el 50% de la formación del equipo.

Ceremonias Protocolarias

Se hará entrega de medalla a las tres primeras gimnastas clasificadas en cada modalidad de cada una de las fases. La entrega protocolaria de medallas se hará en Maillot de competición

Fase Provincial

El número de gimnastas clasificadas serán de cuatro por modalidad y categoría, excepto en individual y conjuntos que en el caso de tener más de 30 participantes/equipos, por cada 5 equipos o gimnastas más se añadirá un clasificado (4+1). Habrá fase provincial para las modalidades Individual, dúos, conjuntos y grandes grupos y para las categorías prebenjamín, benjamín, alevín, infantil y cadete.

Las fechas y lugares de celebración se publicarán en la Web de Juegos Escolares:

www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es



PATINAJE ARTÍSTICO



El **patinaje artístico sobre ruedas** es una disciplina deportiva que combina la técnica del patinaje con la expresión artística, la música y la creatividad. A través de coreografías individuales o grupales, los participantes desarrollan habilidades técnicas y artísticas en un entorno dinámico y motivador.

Su práctica favorece el desarrollo de capacidades como la **coordinación**, el **equilibrio**, la **flexibilidad**, el **ritmo**, la **agilidad** y el **control corporal**, contribuyendo además a la mejora de la condición física y de la confianza personal.

Asimismo, el patinaje artístico constituye una excelente herramienta educativa, ya que fomenta valores como la **disciplina**, la **constancia**, el **esfuerzo**, la **responsabilidad**, el **compañerismo** y la **superación personal**. Todo ello convierte a esta modalidad en una actividad ideal para el desarrollo integral de niños y jóvenes, combinando deporte, creatividad y educación en valores.

Es valorado en su conjunto por mínimo 3 jueces que determinan una puntuación sobre el ejercicio realizado.

CATEGORÍAS

Las categorías convocadas son las siguientes:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2019, 2020 y 2021
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2017 y 2018
ALEVÍN:	nacidos en los años 2015 y 2016
INFANTIL:	nacidos en los años 2013 y 2014
CADETE:	nacidos en los años 2011 y 2012
JUVENIL:	nacidos en los años 2008, 2009 y 2010



Todas las pruebas que se disputen serán mixtas.

Se participará de forma individual pero también se realizará una clasificación por equipos, por lo tanto, cada equipo corresponderá a patinadores de la misma categoría siendo el número mínimo de integrantes 2 y el máximo 6.

Aquellos patinadores que no tengan en su club compañeros para llegar a formar un equipo podrán competir en categorías superiores a su edad o se creará una bolsa de patinadores para formar equipos y no quedar fuera de la competición.

INSCRIPCIONES

No se permitirá la participación de patinadores en los mismos niveles oficiales aprobados con Federaciones de Patinaje de cualquier comunidad (excepto que aprueben el último nivel existente en los Juegos Escolares tras haber participado en los Juegos Escolares, en tal caso podrán presentarse a las Pruebas de Puntuación, pero no de Nivel). A excepción de la Modalidad de Solo Danza en donde los niveles no irán en orden y podrán presentarse a cualquiera de ellos.

Solo se permitirá acceder directamente a un nivel superior a patinadores que sea la primera vez que compiten y su nivel ya sea destacadamente superior a los niveles inferiores de los Juegos Escolares, únicamente en los niveles que no existen en la Federación de Patinaje

No se permitirá la participación en categoría inferior a la que corresponde por año de nacimiento, pero sí a la inmediatamente superior.

Del mismo modo, no se permitirá la participación de aquellos patinadores que compitan en la primera Categoría Regional de la Federación de Patinaje, en la misma modalidad. En el momento que pasen a la Categoría Nacional ya no podrán participar en esa modalidad de Juegos Escolares

Para inscribirse a las pruebas, las entidades participantes deberán enviar un listado con los patinadores que deseen tomar parte en las pruebas **15 días** antes a la celebración de la prueba en los anexos facilitados para cada prueba. El listado definitivo se hará llegar a los participantes el martes de la semana en la que se celebra la prueba. **Una vez enviado el listado definitivo no se admitirá ninguna inscripción y las bajas que se produjeran desde ese momento se indicarán en mismo día de la prueba en la mesa de control.**

En las pruebas solo se puede presentar a un nivel de cada modalidad.

TIPOS DE PRUEBAS

En el Curso 2026-2027 se desarrollarán pruebas de los siguientes tipos:

- Libre Individual (en Pruebas de Puntuación y de Nivel)
- Sólo Danza
- Parejas Artístico
- Patinaje Artístico en Línea

No se permitirá la participación a la cuarta prueba a ningún patinador que no haya participado en ninguna de las tres pruebas anteriores

MÚSICAS

Se enviarán con anterioridad a través de una carpeta de Dropbox compartida con juegoscolarespatinaje@hotmail.com en formato mp3 con la siguiente nomenclatura

PROGRAMA-NOMBREAPELLIDOS-CLUB

Ejemplo:

N0L-SERGIOPACERSANZ-CDARTIOLIDZARATÁN

N(0-1-2-3-4-5)L- NIVELES LIBRES

N1PA – NIVEL PAREJAS ARTÍSTICO

PAL1-NIVEL 1 PATINAJE ARTÍSTICO LÍNEA

...



VESTIMENTA

Obligatorio el uso de maillot de Patinaje Artístico.

NIVELES E INTEGRATIVOS

LOS INTEGRATIVOS DE TODAS LAS MODALIDADES SON LOS QUE ESTABLEZCA LA FPCYL EXCEPTO EN LOS NIVELES E DE LIBRE Y NIVEL 0 DE PAL AL NO EXISTIR EN LA FPCYL

PREVIO A LA PRIMERA JORNADA SE ENVIARÁ EL REGLAMENTO QUE ESTABLEZCA LA FPCYL, QUE PODRÍA VARIAR RESPECTO A LA NORMATIVA DETALLADA A CONTINUACIÓN.

INTEGRATIVOS:

PATINAJE LIBRE INDIVIDUAL

NIVEL "0" (2 Minutos)

5 GLOBOS HACIA DELANTE CON GIRO ATRÁS Y 5 GLOBOS HACIA ATRÁS EN LA MISMA LÍNEA (Se valorará el sentido correcto de realizar el cambio de adelante a atrás y viceversa)

ESTATUA EN LINEA RECTA CON CUALQUIER PIE (que ocupe, al menos, en posición la mitad del eje longitudinal)

CAÑON EN LINEA RECTA CON CUALQUIER PIE (que ocupe, al menos, en posición la mitad del eje longitudinal)

TRES SALTOS DE ALTURA INICIO Y FINAL CON DOS PIES HACIA ADELANTE

ANGEL HACIA ADELANTE EN LINEA RECTA PIE (que ocupe, al menos, en posición la mitad del eje longitudinal)

NIVEL "1" (2 Minutos 15 Segundos +/- 5s)

OCHO CRUZADO ADELANTE

TRES SALTOS CONSECUTIVOS DE MEDIA VUELTA INICIADOS HACIA ADELANTE (Los dos primeros con recepción a dos pies y el último a un único pie con ejecución de salida)

ÁNGEL-CAMEL HACIA ADELANTE EN LÍNEA RECTA O EN CURVA (Abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ partes del eje longitudinal de la pista o del círculo de media pista y evidenciando filo exterior o interior)

ÁNFORA-CAMEL FORWARD EN LÍNEA RECTA O EN CURVA (Abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ partes del eje longitudinal de la pista o del círculo de media pista y evidenciando un filo exterior o interior)

SECUENCIA DE ROLLS EN FILO EXTERIOR ADELANTE (Al menos un Roll con cada pie ejecutados consecutivamente a lo largo de una recta)

COMPASES (Mínimo una vuelta continua a cada lado y con cada pie consecutivamente)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

**Los elementos Camel y Camel forward deberán ser ejecutados uno de ellos en curva y el otro en recta.

NIVEL "2" (2 Minutos 15 Segundos +/- 5s)

OCHO CRUZADO HACIA ATRÁS

PIRUETA DE DOS PIES (8 Ruedas o Punta Tacón mínimo 3 rotaciones)

SALTO DE WALTZ -Inglés o del tres- CON ENTRADA obligatoria tipo Mohawh

SECUENCIA COREOGRAFICA EJECUTADA HACIA ADELANTE con al menos, 3 figuras diferentes y abarcando $\frac{3}{4}$ de la Pista con patrón libre

SALCHOW

VUELTAS DE VALS PIE IZQUIERDO Y EN SENTIDO ANTIHORARIO

(Mínimo tres consecutiva y donde se exigirá la correcta ejecución del Progresivo atrás, el cambio de sentido Mohawk y el giro tres a posición "And")

*Repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL "3" (2 Minutos 15 Segundos +/- 5s)

TOE LOOP

LOOP

PIRUETA ALTA INTERIOR ATRÁS CON ENTRADA (Mínimo 3 vueltas)

FOOTWORK SEQUENCE -Línea de Pasos- CON PATRÓN LIBRE INICIADO EN UN "STOP AND GO" de al menos 3 Sg y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la Pista:

- o 1 Tres con cada Pie (interior y/o exterior)
- o 1 Swing con cada pie consecutivos
- o 1 Body Movement de cualquier tipo

8 CRUZADO CON MOHAWKS (los Mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista)

VUELTAS DE VALS PIE DERECHO SENTIDO HORARIO (mínimo 3 consecutivas y donde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás el cambio de sentido Mohawk y el giro de tres en posición "And")

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL "4" (2 Minutos 15 Segundos +/- 5s)

FLIP

TOUREN

COMBINACIÓN LOOP-TOE LOOP

PIRUETA ALTA EXTERIOR ATRÁS O EXTERIOR ADELANTE

SECUENCIA COREOGRÁFICA QUE INCLUYA:

- Mínimo 2 figuras ejecutadas hacia atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
- 1 Águila o una Bauer
- Cubrir al menos 3/4 partes de la pista. Patrón libre

FOOTWORK SEQUENCE -línea de pasos- con patrón libre iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 sg y abarcando un mínimo de 3/4 de la pista:

- Travelling (cualquier pie y filo)
- 1 Bracket con cada pie
- 1 Chocktaw (horario o anti-horario de adelante a atrás)
- 2 Body Movements de cualquier tipo

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL "5" (2 Minutos 15 Segundos +/- 10s)

AXEL

COMBO JUMP (de 3 saltos) a elegir entre Loop, Thouren o Flip

LUTZ

COMBO SPIN 2 POSICIONES UPRIGHT (Mínimo 2 rotaciones por posición)

SIT SPIN-PIRUETA BAJA (entrada y posición libre, mínimo 3 rotaciones)

FOOTWORK SEQUENCE -línea de pasos- con patrón libre, iniciada desde "Stop And Go" de al menos 3 sg que abarque al menos 3/4 partes de la pista:

- Al menos 4 giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir 2 del mismo tipo.
- Al menos un Feature de tipo 1:
 - Body Movement de diferente tipo (alto, medio y bajo)
 - Chocktaw (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)

*Posible repetición de dos elementos obligatorios del nivel o ejecución de dos elementos del nivel superior (solo jump o solo spin) o repetición de un elemento obligatorio del nivel y un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música.

**Se puntuarán los 6 elementos de mayor valor.

SOLO DANZA

Existirán los niveles en la modalidad solo danza:



NIVEL “CITY BLUES” – Pag. 59 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “CARLOS TANGO” – Pag. 46 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SKATER MARCH” – Pag. 243 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “DENVER SHUFFLE” – Pag. 74 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “LA VISTA CHACHA” – Pag. 161 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “KINDER WALTZ” – Pag. 158 World Skate Dance and Solo Dance Book

NIVEL “SWING FOXTROT” – Pag. 265 World Skate Dance and Solo Dance Book

Para solo danza solo habrá puntuación individual no se les incluirá en los equipos con lo cual no sumaran puntos a favor de ellos y se hará una premiación final aparte de la del libre.



PAREJAS ARTISTICO

Para evidenciar el inicio de las secuencias de pies (Footwork Sequence), éstas deberán comenzar desde una posición estática o un “Stop And Go” evidenciado mínimo 3 sg.

NIVEL 0- PAREJAS ARTISTICO: 2´30 minutos (+/-5 SEGUNDOS)

1. Intento de compás simétrico una vuelta con cada pie.
2. Figura de equilibrio en línea recta en posición de agarre.
3. Figura de equilibrio en línea recta en sombra
4. 10 globos agarrados mano a mano (un integrante de la pareja realizará los globos delante y otro los globos atrás sin cambiar de posición)
5. Patada a la luna simétrica

NIVEL 1- PAREJAS ARTISTICO: 2´30 minutos (+/-5 SEGUNDOS)

1. 8 cruzado hacia adelante en posición Killiam.
2. Compases simétricos (1 vuelta mínimo en cada dirección)
3. Salto de Vals (Ingles) simétrico
4. Secuencia de Rolls o Swings en sombra o espejo (al menos uno con cada pie)
5. Figura reconocida ejecutada en línea recta o curva en sombra. (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista y evidenciando un filo exterior o interior)
6. Figura reconocida en recta o curva en posición Hold - agarre - (abarcando mínimo 3/4 del eje longitudinal de la pista o 3/4 de círculo de 1/2 pista y evidenciando un filo exterior o interior)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 2 - PAREJAS ARTISTICO: 2´30 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)

1. 8 Cruzado hacia atrás en posición mano – mano
2. Toe Loop/Salchow simétrico
3. Pirueta de dos pies simétrica (mínimo 3 rotaciones)
4. Pirueta de contacto en posición Águila (Mínimo 3 rotaciones)
5. Secuencia de Rolls o Swings en Hold- agarre- (al menos uno con cada pie)
6. Secuencia coreográfica en contacto que incluya al menos 3 figuras diferentes y abarcando 3/4 de la pista con patrón libre)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 3 - PAREJAS ARTISTICO: 2' 30 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)

1. Ocho cruzado MANO A MANO/KILLIAM con "Mohawks" (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista, sobre el eje transversal de la pista).
2. Figura "CATORCE" ejecutada en curva y mantenida al menos CINCO segundos.
3. Solo Jump SIMÉTRICO a elegir entre Flip, Loop o Thouren.
4. Upright Solo Spin SIMÉTRICA INTERIOR ATRÁS. Mínimo 3 rotaciones.
5. Footwork Sequence (línea de pasos) en ESPEJO o SOMBRA (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Un "giro de tres" con cada pie (interior y/o exterior) •Un "Mohawk" en cada sentido (horario y antihorario)
 - Un "Swing" con cada pie ejecutados de manera consecutiva
 - Un "Body Movement" de cualquier tipo
6. Pirueta de Contacto "Upright" FILO INTERIOR ATRÁS con entrada. Mínimo 3 rotaciones

➤ REPETICIONES: se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.

NIVEL 4 - PAREJAS ARTISTICO: 2' 30 minutos (+/- 5 SEGUNDOS)

1. Salchow/Toe Loop LANZADO.
2. Espiral EXTERIOR ATRÁS CAMEL. Mínimo UNA rotación.
3. Combo Jump SIMÉTRICO que incluya DOS SALTOS de UNA ROTACIÓN.
4. Pirueta de Contacto "Upright" FILO EXTERIOR ATRÁS con entrada. Mínimo 3 rotaciones.
5. Upright Solo Spin SIMÉTRICA EXTERIOR ATRÁS. Mínimo 3 rotaciones.

6. Footwork Sequence (línea de pasos) en ESPEJO o SOMBRA (se permite en agarre) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:

- Travelling (cualquier pie y filo)
- Un "Bracket" con cada pie
- Un "Chocktaw" (horario o anti-horario de adelante a atrás)
- Dos "Body Movements" de cualquier tipo

➤ REPETICIONES: se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios

PATINAJE ARTÍSTICO EN LÍNEA

NIVEL 1 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. 8 cruzado hacia adelante
2. Salto de altura a 2 pies + patada a la luna ("rabbit jump")
3. Ángel -Camel- en línea recta o en curva (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista y evidenciando un filo exterior o interior)
4. Figura de equilibrio en línea recta o en curva (abarcando mínimo $\frac{3}{4}$ del eje longitudinal de la pista o $\frac{3}{4}$ de círculo de $\frac{1}{2}$ pista y evidenciando un filo exterior o interior)
5. Secuencia de fillos adelante (al menos hay que ejecutar un filo exterior y un filo interior con cada)
6. Compases (mínimo una vuelta continua a cada lado y con cada pie consecutivamente)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

**Los elementos Camel y figura de equilibrio deberán ser ejecutados uno de ellos en curva y el otro en recta.



NIVEL 2 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. 8 cruzado atrás
2. Pirueta de 2 pies (mínimo 3 rotaciones)
3. Salto Waltz -inglés o del tres- con entrada obligatoria
4. Secuencia coreográfica ejecutada hacia adelante con al menos 3 figuras diferentes y abarcando 3/4 de la pista con patrón libre.
5. Salchow
6. Filos atrás (al menos hay que ejecutar un filo exterior y un filo interior con cada)

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 3 (2 min 15 segundos +/- 5 s.)

1. Toe Loop
2. Flip
3. Solo Spin Upright (BI) - interior atrás - (mínimo 3 rotaciones)
4. Footwork Sequence - línea de pasos- con patrón libre, iniciado en un stop and go de al menos 3 sg y abarcando un mínimo de 3/4 de la pista:
 - o Tres exteriores con ambos pies
 - o Tres interiores con ambos pies
 - o Secuencia de Mohawks abiertos
 - o 1 Body Movement de cualquier tipo
5. 8 cruzado con mohawks (los mohawks deberán ejecutarse en la parte central de los lados cortos de la pista)
6. Secuencias de vueltas de vals pie izquierdo sentido anti-horario (mínimo 3 consecutivas y dónde se exigirá la correcta ejecución del progresivo atrás, el cambio de sentido mohawk y el giro de tres) y pie derecho sentido horario

*Posible repetición de un elemento obligatorio del nivel o ejecución de un elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. Se sumará el valor de todos los elementos ejecutados.

NIVEL 4 (2 min 15 segundos+/- 5 s.)

1. Flip
2. Combo Jump Loop-Loop
3. Combo Jump Salchow-Toe Loop
4. Upright Spin - Pirueta alta EXTERIOR ATRÁS con entrada (mínimo TRES rotaciones) o INTERIOR ATRÁS con al menos UN "FEATURE". *Features posibles: o Más de CINCO rotaciones
o Variación de la posición inicial una vez concluidas las tres primeras rotaciones (debe ser una posición que afecte al punto de equilibrio inicial) o Ejecutar un "Jump" (salto) en mitad de la pirueta
5. Choreo Sequence ejecutada hacia atrás, abarcando al menos $\frac{3}{4}$ partes de la pista con patrón libre. Deberá incluir:
 - Mínimo DOS figuras ejecutadas hacia atrás con la pierna libre superando la altura de las caderas
 - Un "Águila" o "Ina Bauer"
6. Footwork Sequence (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Travelling (cualquier pie y filo)
 - Un "Bracket" con cada pie
 - Un "Chocktaw" (horario o anti-horario de adelante a atrás) • Dos "Body Movements" de cualquier tipo

➤ REPETICIONES: se permite la repetición de UNO de los elementos obligatorio del nivel o la ejecución de UN elemento del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repetición, se sumará el que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento adicional, éste se sumará al valor del resto de elementos obligatorios.



NIVEL 5 (2 min 15 segundos+/- 10 s.)

1. Axel
 2. Combo Jump de 3 saltos de UNA ROTACIÓN que incluya Thouren.
 3. Lutz
 4. Combo Spin - DOS posiciones Upright diferentes, de cualquier pie, filo y dirección. Mínimo DOS rotaciones por posición. Se permiten cambios de pie.
 5. Sit Spin (pirueta baja) de cualquier pie, filo y dirección. Entrada libre desde una clara ALTURA VERTICAL que se agacha. Mínimo TRES rotaciones. Se admiten variaciones de la posición base.
 6. Footwork Sequence (línea de pasos) con patrón libre, iniciado en un "Stop And Go" de al menos 3 seg. y abarcando un mínimo de $\frac{3}{4}$ de la pista que contenga:
 - Al menos CUATRO giros diferentes (Bracket, Rocker, Counter, Travelling o bucle – no contabiliza en giro de tres). Solo se podrán repetir dos del mismo tipo.
 - Al menos un "Feature" de tipo 1 a elegir entre: o TRES "Body Movements" de diferente tipo (alto, medio y bajo) o DOS "Chocktaw" (De adelante a atrás, uno horario y otro anti-horario)
- REPETICIONES: se permite la repetición de DOS de los elementos obligatorio del nivel, siempre y cuando sean diferentes, o la ejecución de DOS elementos del nivel superior (solo jump o solo spin), ejecutados dentro de la música. En caso de repeticiones, se sumará el elemento que obtenga el mayor valor de los dos. En caso de elemento/s adicional/es, se sumará/n al valor del resto de elementos obligatorios.



PUNTUACIONES

Hay dos tipos de pruebas que se puntuarán de la siguiente manera:

1. Pruebas de Nivel.

Los resultados serán:

▣ APTO

▣ NO APTO

Solo existirán dos puntuaciones verdes (apto) y rojo (no apto), se considerará un nivel apto cuando se obtenga la mayoría de aptos por parte de los jueces.

Dichas pruebas servirán para determinar a qué nivel deberá presentarse cada patinador en la siguiente prueba de puntuación no pudiéndose presentar a un nivel inferior o igual en el que haya resultado apto.

2. Pruebas de Puntuación.

Se establecerá una clasificación general individual por nivel en cada una de las jornadas de puntuación que se disputen, y serán premiados en la misma los tres primeros clasificados de cada categoría.

Nota: Las puntuaciones que cada patinador recibirá de forma individual serán únicamente con el fin de obtener la clasificación de cada jornada y no para la clasificación general por equipos que tendrá su propio sistema de puntuación que explicamos más adelante.

Para la puntuación de cada disco de las modalidades de Libre, PAL y CT Show se puntuarán dos apartados:

- Elementos Técnicos: donde cada elemento tendrá un valor base los jueces puntuaran con uno de los siguientes QUOE: -1 -2 -3 0 +1 +2 +3 que incrementará o disminuye el valor base. El valor final que se le acreditará a cada patinador por cada elemento realizado será el aportado por la mayoría de los jueces y en caso de disparidad el del medio.

Por ejemplo, si en un elemento un patinador obtiene: 0 +1 +1 se le otorgará +1

- Los componentes donde se valorarán con un quoe cada uno de los apartados siguientes:
 - Habilidades del patinaje
 - Recorridos del disco
 - Teatralidad
 - Coreografía en su conjunto

Se sumarán la nota media de los quoes otorgados por los jueces de cada uno de los apartados.

- Deducciones:
 - 1ª caída: 0,3, a partir de la 2ª caída 0,6 por cada caída sucesiva

En caso de empates, primará la nota técnica para el desempate si aun así se das el empate se observarán el mayor número de victorias de cada apartado.

PUNTUACIONES LIBRE y PAL



ELEMENTO	-3	-2	-1	0	1	2	3
GLOBOS	0,8	0,9	1	1,1	1,2	1,3	1,4
ESTATUA (FIG EQUILIBRIO PAL)	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
CAÑON	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
ANGEL	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
8 ADELANTE	0,8	0,9	1	1,1	1,2	1,3	1,4
TRES SALTOS	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9
CAMEL	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7
CAMEL FORWARD	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1
ROLLS (SECUENCIA FILOS PAL)	1	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6
COMPAS	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7
8 ATRÁS	1	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6
SERPENTINA FIGURAS	0,9	1	1,1	1,20	1,3	1,4	1,5
VUELTAS VALS	0,7	0,8	0,9	1,00	1,1	1,2	1,3
CAMEL CAMBIO FILO	0,9	1	1,1	1,20	1,3	1,4	1,5
SALTO VALS	0,1	0,2	0,3	0,40	0,5	0,6	0,7
SALCHOW	0,3	0,4	0,5	0,60	0,7	0,8	0,9
SPIN UPRIGHT INT AT	0,2	0,3	0,4	0,50	0,6	0,7	0,8
TOE LOOP	0,3	0,4	0,5	0,60	0,7	0,8	0,9
CO SP UPRIGHTS	0,7	0,8	0,9	1,00	1,1	1,2	1,3

SP UP EXT AT	0,2	0,3	0,4	0,50	0,6	0,7	0,8
SIT SP	0,5	0,6	0,7	0,80	0,9	1	1,1
LOOP	0,50	0,70	0,80	0,90	1,00	1,10	1,30
FLIP	0,40	0,60	0,70	0,80	0,90	1,00	1,20
THOREN	0,50	0,70	0,80	0,90	1,00	1,10	1,30
LUTZ	0,50	0,70	0,80	0,90	1,00	1,10	1,30
COJU LOOP/TOELOOP (SALCHOW+TOE EN PAL)	1,17	1,37	1,47	1,57	1,67	1,77	1,97
COJU LOOP/TR/FLIP (cob loop /lopp en pal)	2,38	2,58	2,68	2,78	2,88	2,98	3,18
AXEL	0,90	1,00	1,10	1,30	1,50	1,60	1,70
ST SQ NA	0,90	1,20	1,50	1,80	2,10	2,40	2,70
STSQ NCT (STNIVEL3 EN PAL)	1,40	1,70	2,00	2,30	2,60	2,90	3,20
ST SQ NB	0,90	1,20	1,50	1,80	2,10	2,40	2,70

OCHO AD Y AT MOHAWK Y CHOTAW	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8
SPIN 1 PIE	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
SECUENCIA TRESES	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7
FIGURA CAMBIO FILO	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5
CANADIENSE	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8
ST SQ NCT SHOW (SECUENCIA COREOG SHOW)	1,4	1,7	2,0	2,3	2,6	2,9	3,2
SALTO COREOGRAFIADO	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9
BRINCO	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7
POSICIÓN ESTÁTICA BRAZOS	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8

En la modalidad de solo danza se atenderá a los key points para puntuar con un quoe a cada una de las medias vueltas de la danza. En este caso el juez arbitro será el que cante al panel de jueces cual es el nivel de cada media vuelta y los jueces incluido el árbitro asignaran el quoe.

Y la tabla será la siguiente:

NIVEL 1 y 2	VALOR
0	0,7
1	1
2	1,5
3	2,2
-1	0,4
-2	0,2
-3	0,1
NIVELS DEL 4 AL 6	STB
0	1
1	1,5
2	2
3	2,7
-1	0,5
-2	0,3
-3	0,2

Del mismo modo que en la modalidad de libre se hará la media de los quoes recibidos para la puntuación final, también se tendrán en cuenta la nota media de los componentes de habilidades del patinaje y teatralidad.

En este caso los jueces no sacarán ningún letrero, sino que el presentador se referirá a que puntuación ha obtenido y en qué posición se coloca provisionalmente la patinadora en ese momento.



CLASIFICACION GENERAL INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

En las jornadas de nivel se concederán los siguientes puntos a cada equipo dependiendo de los niveles que superen los patinadores que componen el mismo:

PATINADOR APTO	
NIVEL 0	10 Puntos
NIVEL 1	20 Puntos
NIVEL 2	30 Puntos
NIVEL 3	40 Puntos
NIVEL 4	50 Puntos
NIVEL 5	60 Puntos
NIVEL 6	70 Puntos

Se otorgarán 3 puntos por la participación a los no aptos.

Para la general por equipos se tendrán en cuenta en principio las tres mejores clasificaciones de los miembros de cada equipo para el caso de que haya equipos de solo tres participantes, pero si el equipo de menores participantes fuera de 4 serían las 4 mejores y así funcionaría dependiendo del menor equipo.

Para la general individual cada uno tendrá sus puntos conseguidos.

Para la clasificación general en las jornadas de puntuación se sumará los puntos recibidos individualmente de su programa.

Para la general por equipos se tendrá en cuenta en principio las tres mejores clasificaciones de cada equipo para el caso de que haya equipos de solo tres participantes, pero si el equipo de menor participante fuera de 5 serían las 5 mejores y así funcionaría dependiendo del menor equipo.

En las pruebas de puntuación los jueces podrán decidir si una patinadora pasa al siguiente nivel levantando una tarjeta verde.

Para la general individual cada uno tendrá sus puntos conseguidos.

En caso de empate a puntos por equipos o individual en la final se desempatará atendiendo a los siguientes criterios:

- Al equipo o patinador con mayor número de primeros puestos
- Al equipo o patinador con mayor número de niveles superiores aprobados en toda la temporada
- A los mejores resultados de la última jornada

JUECES

Para cada prueba serán designados, tres jueces (uno de los cuales actuará como juez-árbitro) y un calculador como mínimo

El club organizador se encargará del equipo de megafonía y el "speaker"

Las Fechas y Lugares de Celebración se publicarán en la Web de Juegos Escolares:

www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es

La Pista utilizadas han de ser de una superficie plana y lisa, construida de un material como madera, cemento, y de forma rectangular, con unas dimensiones mínimas de 30-40 metros de largo por 20 metros de ancho.



TENIS DE MESA



🏓 Tenis de Mesa

El tenis de mesa, también conocido como ping-pong, es un deporte de raqueta que se juega entre dos jugadores (individual) o dos parejas (dobles) en una mesa dividida por una red. El objetivo es golpear una pequeña pelota de celuloide o plástico con una pala, haciendo que bote en el lado del oponente y dificultando su devolución.

El **tenis de mesa** es una modalidad deportiva dinámica y accesible que combina velocidad, precisión y estrategia. Considerado uno de los deportes más completos para el desarrollo de la coordinación y los reflejos, puede practicarse desde edades tempranas y adaptarse a diferentes niveles de habilidad.

Su práctica favorece el desarrollo de capacidades como la **coordinación óculo-manual**, la **velocidad de reacción**, la **concentración**, la **agilidad** y la **toma de decisiones**, contribuyendo además a la mejora de la condición física y al fomento de hábitos de vida saludables.

Asimismo, el tenis de mesa promueve valores como el **respeto**, la **deportividad**, la **disciplina**, el **esfuerzo**, la **constancia** y la **superación personal**. Su carácter inclusivo y educativo lo convierte en una actividad ideal para el desarrollo integral de niños y jóvenes, favoreciendo la convivencia y el aprendizaje a través del deporte.

Este deporte combina reflejos rápidos, coordinación, estrategia y precisión, lo que lo convierte en una actividad ideal tanto para la competición como para el ocio. Es accesible para todas las edades y niveles, y se puede practicar en interiores, lo que lo hace perfecto durante todo el año.

Beneficios:

- Mejora la agilidad y la concentración.
- Fomenta la socialización y el trabajo en equipo.
- Desarrolla la coordinación mano-ojo.
- Es un excelente ejercicio cardiovascular de bajo impacto.



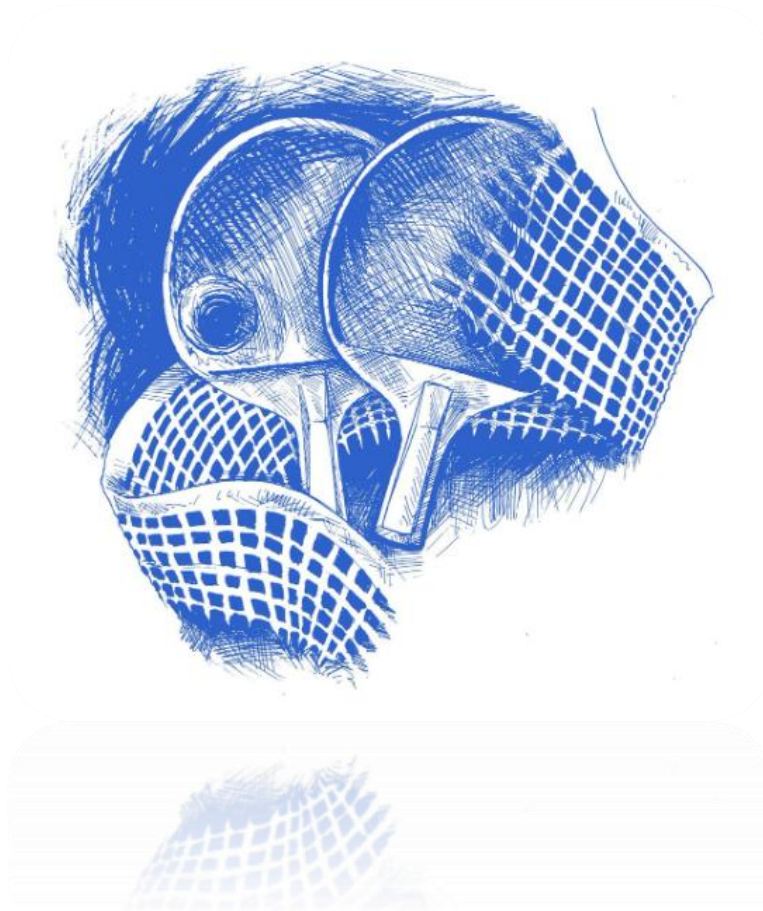
CATEGORÍAS

- Se convocan las siguientes categorías:

PREBENJAMÍN:	nacidos en los años 2018, 2019 y 2020
BENJAMÍN:	nacidos en los años 2016 y 2017
ALEVÍN:	nacidos en los años 2014 y 2015
INFANTIL:	nacidos en los años 2012 y 2013
CADETE:	nacidos en los años 2010 y 2011
JUVENIL:	nacidos en los años 2007, 2008 y 2009

♥ Se desarrollarán **3 JORNADAS** de competición, cuyas fechas y ubicaciones se establecerán conforme a las inscripciones en esta modalidad deportiva.

El tenis de mesa es un deporte olímpico desde 1988 y cuenta con una gran comunidad a nivel mundial. **¡Anímate a participar y descubre la emoción de este dinámico deporte!**



1.3. REGLAMENTO DISCIPLINARIO

Resolución de 20 de octubre de 1994, de la Dirección General de Deportes y Juventud, sobre Normas de Disciplina Deportiva Escolar de la Comunidad Autónoma de Castilla y León

NORMAS DE DISCIPLINA DEPORTIVA ESCOLAR

CAPITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Art. 1. El ámbito de la Disciplina Deportiva Escolar se extiende a aquellas actividades incluidas en los Juegos Escolares y a las personas participantes en las mismas, en relación a las infracciones de las reglas del juego o competición y a las de las normas generales deportivas.

Son infracciones de las normas de juego o competición las acciones u omisiones que durante el curso del juego o competición vulneren, impidan o perturben su normal desarrollo. Se consideran infracciones a las normas generales deportivas, las demás acciones u omisiones que sean contrarias a lo dispuesto por las normas deportivas.

Art. 2. La potestad disciplinaria atribuye a sus titulares legítimos la posibilidad de reprimir o sancionar a los sometidos a la disciplina deportiva, según sus respectivas competencias. El ejercicio de la potestad disciplinaria deportiva corresponde a:

- a) Los jueces o árbitros durante el desarrollo de los juegos o pruebas, con sujeción a las reglas establecidas en las disposiciones de cada modalidad deportiva.
- b) Los Comités Provinciales de Disciplina de los Juegos Escolares, sobre las actas de los encuentros redactadas por los árbitros.
- c) Los órganos disciplinarios que para las Fases Regionales de los Juegos Escolares puedan crearse.

Art. 3. Las sanciones se regularán e impondrán de conformidad con los principios de tipicidad y predeterminación normativa, interdicción de doble sanción por el mismo título y los mismos hechos, proporcionalidad, culpabilidad y previo procedimiento contradictorio.

Art. 4. Las sanciones se clasifican en leves, graves y muy graves. En todo caso, en los procedimientos instruidos para la imposición de sanciones deberá asegurarse el derecho de audiencia del interesado.

Art. 5. Las sanciones podrán consistir en amonestaciones o suspensión temporal en la participación en actividades programadas. Las sanciones tienen tres grados: Mínimo, medio y máximo, para cuya determinación deberán tenerse en cuenta las circunstancias concurrentes en los hechos sancionables, además de las modificativas que pudieran cambiar el grado de responsabilidad del hecho.

Art. 6. Son circunstancias modificativas atenuantes:

- a) No haber sido sancionado anteriormente.
- b) Haber mostrado el infractor su arrepentimiento de modo ostensible e inmediato a la comisión de la falta.
- c) Aceptar inmediatamente la medida disciplinaria que el árbitro o juez haya podido imponer como consecuencia de la falta.
- d) No haber mostrado solidaridad con el infractor, sus compañeros de equipo, preparador, delegado o público.
- e) Haber precedido inmediatamente a la infracción, una provocación suficiente.

Art. 7. Son circunstancias modificativas agravantes:

- a) Haber provocado el apoyo tumultuario de otras personas.
- b) Ser causante, por su falta, de un anormal desarrollo de la actividad o de otras consecuencias negativas.
- c) Ser capitán del equipo o actuar como tal en el momento de la comisión de la falta.
- d) Cometer la falta contra los jueces o árbitros.
- e) Ser reincidente y/o reiterante.

Art. 8. Las sanciones tienen básicamente carácter educativo y preventivo, antes que correctivo, concediendo siempre un margen de confianza a la deportividad de cuantos se relacionan, de un modo u otro, con los Juegos Escolares, siendo de interés general que el desarrollo de esta actividad como medio educativo se anteponga al puramente competitivo.

En este sentido, los directivos o profesores, entrenadores, delegados, monitores, árbitros y Comités de Disciplina actuarán de conformidad con este espíritu, divulgando en todo momento el verdadero fin de los juegos, consiguiendo así, con la colaboración de todos, los objetivos que pretenden los Juegos Escolares.

Art. 9. Las sanciones que lleven consigo la suspensión temporal de la participación en actividades programadas han de cumplirse necesariamente en los encuentros inmediatos a la fecha del fallo del Comité de Disciplina correspondiente.

Art. 10. Cuando un jugador, preparador o delegado sea objeto de expulsión o figure en el acta de juego con falta descalificante, se considerará suspendido para el siguiente encuentro.

Esta suspensión se considerará incluida y cumplida en la sanción que pudiera imponérsele.

Art. 11. Si una persona no termina de cumplir su sanción dentro del Curso, deberá hacerlo en el siguiente o los siguientes. Las jornadas se computarán por las de competición oficial.

DE LAS SANCIONES POR LAS FALTAS COMETIDAS POR JUGADORES

CAPITULO II

Art. 12. Las faltas cometidas por los jugadores durante un encuentro, independientemente de la aplicación del Reglamento Deportivo por los árbitros y jueces, se sancionarán como sigue:

- a) Comportamiento incorrecto, pronunciar palabras groseras o gestos antideportivos, juego violento o peligroso, desde amonestación hasta suspensión por dos encuentros.
- b) Insultos, amenazas o actitudes coercitivas hacia otros jugadores, entrenadores, delegados, directivos o público, desde un encuentro de suspensión hasta cuatro.
- c) Agresión directa, recíproca o simultánea a un contrario, repetidas, o que produzcan lesión, desde seis encuentros hasta un máximo de nueve partidos.

Art. 13. Las faltas indicadas en los apartados anteriores realizadas por un jugador contra un árbitro o árbitros, se sancionarán con el doble de lo dispuesto en los apartados anteriores.

Art. 14. Las faltas cometidas por un jugador contra el desarrollo normal de un encuentro se sancionarán como sigue:

- a) Retrasar intencionadamente la iniciación o la reanudación de un encuentro, desde amonestación hasta suspensión por tres encuentros.
- b) Provocar al público o a otros jugadores con gestos o palabras, contra el normal desarrollo del encuentro, desde suspensión por dos encuentros hasta cuatro.
- c) Cuando los actos citados anteriormente degenerasen hasta la suspensión o interrupción definitiva de un encuentro, se sancionarán desde dos encuentros de suspensión hasta seis.

Art. 15. Las faltas cometidas por el capitán del equipo se sancionarán como sigue:

- a) Cuando el deportista sea el capitán del equipo, o como tal actúe en el campo al cometer la falta, la sanción se impondrá siempre en un grado máximo.
- b) La negativa del capitán a firmar el acta será sancionada con suspensión por tres encuentros.
- c) Cuando el capitán del equipo sea sancionado con suspensión de encuentro, podrá asimismo ser descalificado como capitán por otro número de encuentros, a cumplir a continuación de la suspensión.

DE LAS SANCIONES POR LAS FALTAS COMETIDAS POR LOS DIRECTIVOS O PROFESORES, ENTRENADORES Y DELEGADOS

CAPITULO III

Art. 16. Los directivos o profesores, entrenadores y delegados, por su responsabilidad de constituir ejemplo ante sus deportistas, serán sancionados en sus faltas específicas del modo siguiente:

- a) Las palabras, amenazas, gestos o actitudes de desconsideración durante la celebración de un encuentro en contra de la deportividad y armonía en el desarrollo del mismo se sancionarán desde amonestación hasta suspensión por seis encuentros.
- b) Las amenazas, insultos o actitudes coercitivas contra deportistas, entrenadores, directivos o profesores, delegados o árbitros o público, serán sancionadas con suspensión de dos a ocho encuentros.
- c) Si dichas faltas son reiteradas en el curso del encuentro, incluso después de la sanción por parte del árbitro, podrán ampliarse hasta doce encuentros.
- d) La incitación de deportistas, acompañantes, o público hacia actividades antideportivas o participación en actitudes de hostigamiento será sancionada con suspensión de cinco a doce encuentros.
- e) La agresión hacia árbitros, público o equipo contrario dará lugar a sanción de suspensión desde diez encuentros hasta un máximo de veinte encuentros.

Art. 17. A efectos de aplicación del artículo anterior se entenderá por directivo, entrenador o delegado, a toda persona provista de la licencia correspondiente autorizada a permanecer en el lugar designado al efecto.

Art. 18. La suspensión de un deportista producirá siempre la amonestación a su entrenador o en su defecto a su delegado, siempre que estén presentes en el encuentro.

Art. 19. Las faltas de los delegados en el cumplimiento de sus funciones específicas, antes, durante y después del encuentro, en relación con el árbitro y equipo contrario, serán sancionadas con suspensión desde uno a cinco encuentros.

Art. 20. La intervención de educadores o profesores de algún centro o club participante en disturbios, insultos, coacciones que se produzcan antes, en o durante el encuentro, así como la falta de cooperación con los árbitros para lograr que el partido discurra por los cauces deportivos dará lugar a la inhabilitación de aquellos como directivo, entrenador o delegado por un período de hasta un año.

Art. 21. La no presentación de licencias, tanto del delegado como del entrenador al comienzo del encuentro de forma reiterada, podrá ser sancionada con suspensión de dos a cuatro partidos para el delegado o entrenador en cuestión.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS POR ALINEACIONES INDEBIDAS

CAPITULO IV

Art. 22. La alineación de deportistas no provistos de la correspondiente licencia para el equipo y categoría de competición, o cuya licencia no haya sido diligenciada con cinco días de antelación, o no reúnan todos o cada uno de los requisitos establecidos en las normas generales de la competición, dará lugar a las siguientes sanciones:

- a.1) Descalificación del jugador hasta un máximo de dos partidos. En este caso el Delegado y entrenador serán considerados responsables de dicha alineación indebida, sancionándoseles hasta un máximo de cuatro partidos.
- a.2) Pérdida del encuentro y descuento al equipo infractor de tres puntos en la clasificación.
- a.3) Si el encuentro es una eliminatoria, se dará por perdido al equipo infractor, por lo que, si se produce en el primer encuentro de la misma, no se celebrará el segundo.
- b) Cuando un deportista esté provisto de licencia por más de un equipo del mismo Centro o Club pero de distinta categoría, se considerará válida la del equipo de máxima categoría, siendo anuladas automáticamente las demás desde la fecha de validez de aquella, por lo que se considera alineación indebida su participación en encuentros de categoría inferior.
- c) En los casos de deportistas con inscripción en dos Centros diferentes, tendrá validez la primera de ellas.
- d) Para determinar una alineación indebida, el Comité de Competición podrá actuar de oficio, en todo momento, sin requisitos de plazo. De ser en virtud de denuncia de cualquier equipo implicado en la competición, la reclamación deberá formularse dentro de los cinco días siguientes a la celebración del encuentro.

Si el encuentro es de eliminatoria, la reclamación ha de formularse en el plazo de tres días desde la celebración del encuentro.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS POR INCOMPARECENCIA

CAPITULO V

Art. 23. El equipo que no comparezca a un encuentro a la hora señalada en el calendario se le sancionará como sigue:

- a) Pérdida del partido por resultado mínimo y descuento de un punto en la clasificación general.
- b) Si fuese la segunda vez en la competición, pérdida del encuentro y dos puntos de descuento en la clasificación.
- c) Si fuese la tercera vez en la misma competición, quedará expulsado de la misma y se procederá según lo establecido en el apartado de retiradas.

Art. 24. Cuando un equipo se presente con un número insuficiente de jugadores se le tendrá por no comparecido.

Art. 25. Se faculta a los Comités Disciplinarios para apreciar, en caso excepcional, la eximente de incomparecencia justificada, procediendo en este caso a criterio de los Comités a resolver.

- a) Repetición del encuentro con cargo al no presentado inicialmente.
- b) Pérdida del encuentro al no presentado, sin sanción y/o sin que le sea computado a los efectos de reincidencia.
- c) Si se trata de una eliminatoria, el equipo incompareciente perderá la misma, no disputándose ya el segundo encuentro si está pendiente.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS POR RETIRADAS

CAPITULO VI

Art. 26. Una vez confeccionado el oportuno calendario, pero no iniciada la competición, aquel equipo que se retire podrá ser sancionado desde amonestación hasta prohibición de participar en el siguiente curso y deporte.

Si la competición fuese por sistema de liga, se considera como si el equipo no hubiese participado. Si la competición fuese «sistema copa» se dará como ganador al equipo contrario.

Art. 27. Si la retirada se produce una vez iniciada la competición, perderá su categoría, pasando a la inferior existente en su provincia. De no existir más de una sola categoría, se le sancionará con la no participación en el siguiente curso escolar.

La validez o no de los encuentros celebrados se regirá por lo que establezcan los diferentes Reglamentos Federativos.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS POR SUSPENSIÓN DE ENCUENTRO

CAPITULO VII

Art. 28. Cuando un encuentro haya de ser suspendido por la actividad de uno de los equipos o de sus acompañantes, procederá dar por perdido el encuentro al equipo que de forma fehaciente conste como responsable. Si fuese imposible esta comprobación, se faculta a los Comités para adoptar las medidas que por analogía con las Federaciones respectivas sean procedentes.

Art. 29. Si el responsable de la suspensión fuese el equipo local, se sancionará desde amonestación hasta clausura del campo por dos jornadas.

Art. 30. Cuando por causas atmosféricas o deficiencias en el campo no se pueda iniciar o concluir un encuentro, el árbitro lo hará constar en el acta, así como la fecha que los equipos proponen para su celebración.

Art. 31. Si por la actitud incorrecta de los equipos hubiese de interrumpirse el encuentro y los motivos de interrupción fuesen imputables a ambos, el Comité Técnico dará como válido el resultado que hubiera en el momento de la suspensión y sancionará a ambos equipos con el descuento de un punto en la clasificación general.

Si sólo fuese imputable a uno de los equipos, el Comité dará como vencedor al equipo no infractor por el resultado que marquen los Reglamentos Federativos y se sancionará al equipo infractor con el descuento de un punto en la clasificación general.

DE LAS SANCIONES A EQUIPOS EN LAS INSTALACIONES

CAPITULO VIII

Art. 32. De los actos de coacción que se produzcan en un campo contra el equipo visitante, árbitro o auxiliares, será responsable el equipo local durante la celebración del encuentro, se sancionará con el cierre del recinto de juego de uno a tres encuentros.

DE LAS RECLAMACIONES Y RECURSOS

CAPITULO IX

Art. 33. Las reclamaciones serán dirigidas y resueltas en primera y única instancia ante el Comité de Disciplina Escolar de cada provincia.

Art. 34. La Comisión Provincial Coordinadora de los Juegos Escolares o la Comisión de los Juegos Escolares, comunicará al inicio de la actividad el domicilio a efectos de comunicación del Comité de Disciplina Escolar.

Art. 35. Las reclamaciones ante el Comité de Disciplina Escolar se presentarán antes de las 14,00 horas del martes siguiente a la celebración del encuentro, salvo que éste se celebre en días diferentes a sábados y domingos, en cuyo caso el plazo terminará antes de las 14,00 horas del día siguiente a la de finalización del partido. A efectos del cómputo de plazo, las Comisiones Provinciales Coordinadoras de los Juegos Escolares y la Comisión de los Juegos Escolares determinarán el mecanismo oficial para registrar de entrada dichos recursos.

Art. 36. Las resoluciones del Comité de Disciplina Escolar son inapelables y agotan la vía administrativa y deportiva.

Art. 37. Los escritos en los que se formalicen los recursos, que en todos los casos deberán ser efectuados únicamente por los delegados de los equipos o el Director/a del Centro de Enseñanza, deberán contener:

- a) Nombre y dos apellidos, domicilio a efectos de notificación, calidad y derecho para interponer el recurso y D.N.I.
- b) Relación de hechos denunciados o alegaciones basadas en los preceptos que considere infringidos, así como la aportación de pruebas o petición de las mismas que crea necesarias.
- c) Solicitud que se derive de la denuncia o alegaciones presentadas.

Art. 38. Los Comités de Disciplina de los Juegos Escolares podrán solicitar cuanta documentación consideren precisa para la resolución de los recursos.

Art. 39. El plazo de resolución de los recursos presentados no será superior a los quince días naturales, a contar desde la fecha de presentación de los mismos.

Si para un mejor conocimiento de los hechos, los Comités de Disciplina de los Juegos Escolares solicitaran remisión de documentación diferente al recurso, el plazo determinado en el presente punto se amplía hasta veintiún días naturales.

Los acuerdos y decisiones, siempre razonados, que se adopten por el Comité de Disciplina de los Juegos Escolares serán directamente ejecutivos, sin que en ningún caso puedan suspenderse o paralizarse las competiciones.

DE LAS COMPETICIONES DE ÁMBITO REGIONAL

CAPITULO X

Art. 40. En las competiciones de ámbito regional se creará un Comité de Disciplina de los Juegos Escolares, que estará constituido con antelación a la celebración de dicha Fase Regional, y atenderá únicamente de las infracciones de las reglas de juego o competición o normas generales deportivas que se produzcan en el desarrollo de esa Fase Regional.

Los miembros del Comité de Disciplina de los Juegos Escolares en la Fase Regional serán nombrados por la Dirección General de Deportes y la duración de su función será la de la Fase Regional de los Juegos Escolares.

Dicho Comité estará compuesto por tres miembros, siendo presidido por un Licenciado en Derecho.

Las resoluciones dictadas, siempre razonadas, por el Comité de Disciplina de los Juegos Escolares en la Fase Regional, agotarán la vía administrativa y deportiva.

Los recursos ante el Comité de Disciplina de los Juegos Escolares en la Fase Regional, deberán presentarse en el plazo máximo de seis horas, a contar desde la comisión de la falta, debiendo reunir los requisitos establecidos en el apartado de recursos de las Normas de Disciplina Deportiva Escolar.

DISPOSICIONES FINALES

Art. 41. Para lo no previsto en las presentes normas, se estará a lo dispuesto en los Reglamentos Disciplinarios de las Federaciones.

Asimismo, será de aplicación el Real Decreto 1591/1992, de 23 de diciembre, sobre Disciplina Deportiva.





DEPORTE ESCOLAR

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

1

ENTIDAD PARTICIPANTE:
 LOCALIDAD: C.P.
 DIRECCIÓN: TLFNO:
 DELEGADO DE DEPORTES: DNI
 DIRECCIÓN: TLFNO:
 LOCALIDAD: C.P.
 CORREO ELECTRÓNICO:

SOLICITUD DE PASSWORD y CLAVE DE USUARIO: SI ☐ NO ☐

Nota: Esta solicitud implica la responsabilidad en cuanto a la veracidad de todos los datos de los equipos y jugadores de los Centros Participantes que aparecen en la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores. El Centro Participante acepta que únicamente serán considerados como válidos los documentos de inscripción generados por el PROGRAMA DEBA tramitados de forma telemática a través de la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores de la Diputación de Valladolid, quien declina cualquier responsabilidad por la no veracidad de datos de equipos y/o jugadores, así como por cualquier mal uso que se pudiera realizar tanto de la Aplicación como de la información en ella contenida, pudiendo adoptar las medidas tanto legales como disciplinarias que considere oportunas en los Juegos Escolares.

DEPORTES	NÚMERO DE PARTICIPANTES		PREBENJAMÍN 2019 2020, 2021 y 2022	BENJAMÍN 2017 y 2018	ALEVÍN 2015 y 2016			INFANTIL 2013 y 2014		CADETE 2011 y 2012		JUVENIL 2008, 2009 y 2010	
	MIN	MAX	Mixto	Mixto	MAS	FEM	MIX	MAS	FEM	MAS	FEM	MAS	FEM
AJEDREZ	3*												
ATLETISMO	1												
BÁDMINTON	2*												
BALONCESTO	8	15											
BALONMANO	8	16											
FÚTBOL-SALA	6	14											
GIMNASIA RÍTMICA	1												
HOCKEY LÍNEA	3	12											
ORIENTACIÓN	3*												
PATINAJE ARTÍSTICO	3	6											
PATINAJE DE VELOCIDAD	3												
DEPORTES AUTÓCTONOS	2	4											
SALVAMENTO y SOCORRISMO	1												
PÁDEL	1*												
TENIS DE MESA	1												
VOLEIBOL	4	14											

- (1). Se podrán hacer inscripciones desde 1 participante, aunque para puntuar por equipos, se requiere el número mínimo expresado en la columna correspondiente al "Número de Participantes".
- (2). Las Categorías en la Modalidad de Atletismo serán las publicadas en la Orden del Deporte Escolar para el Curso 2026-2027 y todas las categorías, sin excepción, serán masculinas o femeninas. No existe la competición mixta.
- (3). En las casillas correspondientes, **señalar el número de equipos si es deportes Colectivos y el número de niños en deportes individuales.**
- (4). En Gimnasia Rítmica el número de participantes se establecerá en las Bases de Competición

Instalaciones deportivas de que dispone el Centro para la celebración de los partidos:

SOLICITUD DE TRANSPORTE: SI ☐ NO ☐

Nota: Esta solicitud implica la responsabilidad de hacer un buen uso del Transporte, de tal forma que si la organización comprueba y verifica que los equipos solicitantes del Servicio de Transporte no se presentan y/o acuden en coches particulares se les retirará el Transporte de forma inmediata.

Equipos y/o Competiciones para los que Solicita el Transporte:

LUGAR DE RECOGIDA:

En , a de de 2026

Fecha tope de inscripción: 9 de Octubre de 2026

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID



2

DEPORTE DIVERTIDO

2.1 "PROGRAMA CHIQUITÍN"

JUSTIFICACIÓN

La práctica del deporte permite desarrollar virtudes educativas de indudable valor, para el desarrollo personal -esfuerzo, coeducación, tolerancia, dedicación, trabajo en equipo, solidaridad-.

Actualmente se considera que la actividad deportiva debe reunir una serie de características, como el valor educativo del deporte, el ocio activo y la recreación, la mejora de la salud y el bienestar social. El deporte y la actividad física del futuro debe practicarse para todos y todas, sin discriminación, y debe enseñar a utilizar un tiempo cada vez más extenso en la vida de las personas: el tiempo de ocio.

El comienzo de la práctica deportiva debe tener carácter polideportivo, de manera que todos los niños y niñas conozcan de forma cíclica diversas modalidades deportivas, conforme a su aptitud y edad. Por otra parte, debe incluir prácticas tanto participativas como competitivas, que tendrán en todo caso, un carácter eminentemente formativo.

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar la práctica del deporte como una forma de recreación, divertimento y complemento fundamental de la formación integral.
- Realizar actividades físico-deportivas de manera voluntaria, primando de una manera especial los aspectos de promoción, formación y recreación, ocupando el tiempo de ocio de manera activa, lúdica y divertida.
- Hacer de la práctica deportiva un instrumento para la adquisición de valores tales como la solidaridad, la colaboración, el diálogo, la tolerancia, la no-discriminación, la igualdad entre sexos, la deportividad y el juego limpio.

DESTINATARIOS

Niños y niñas de Categoría Prebenjamín, es decir, con edades comprendidas entre los años 2019, 2020, 2021 y 2022.

DESARROLLO

El Programa "Chiquitín" buscará dar a conocer distintos deportes y actividades físicas, de una manera lúdica y recreativa además de sus posibilidades de práctica, evitando la especialización deportiva prematura. El fin es familiarizarse con las normas y características básicas de distintos deportes y actividades físicas.

Se realizarán cinco jornadas tematizadas y tendrán carácter de fiesta deportiva, lúdica y recreativa.

FECHAS y LUGARES

La Diputación de Valladolid facilitará la organización y transporte de los participantes.

Todos los participantes tendrán que realizar la inscripción en el Programa de Gestión de Equipos y Jugadores señalando como modalidad deportiva **"Polideportividad"**, imprescindible y necesaria para poder participar.

Las actividades de cada una de las jornadas, junto con las rotaciones y las rutas de transporte, se enviarán la semana previa a la actividad a los delegados de cada entidad.

JUEGOS ESCOLARES
2026 - 27
PROGRAMA
DEPORTE DIVERTIDO
CHIQUITÍN

1ª JORNADA	DEPORTES TRADICIONALES. 16 DE ENERO DE 2027, ISCAR*	
2ª JORNADA	DEPORTES COLECTIVOS. 13 DE FEBRERO DE 2027, PEÑAFIEL	
3ª JORNADA	DEPORTES INDIVIDUALES. 13 DE MARZO DE 2027, ZARATÁN	
4ª JORNADA	DEPORTES ALTERNATIVOS 10 DE ABRIL DE 2027, OLMEDO	
5ª JORNADA	DEPORTES EN LA NATURALEZA 8 DE MAYO DE 2027, VALLE DE LOS SEIS SENTIDOS (RENEDE DE ESGUEVA)	

DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

deporte, diversión y valores

SOLICITUDES

El Boletín de Inscripción, **ANEXO 2**, deberá presentarse debidamente cumplimentada en el en el **Registro General de la Diputación de Valladolid**, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **9 de Octubre de 2026**.





DEPORTE DIVERTIDO BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

2

CENTRO PARTICIPANTE:
DIRECCIÓN: C. P:
TELÉFONO: FAX:
RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD: TLFNO*:
PUESTO:
CORREO ELECTRÓNICO DE CONTACTO:

SOLICITA

EL PROGRAMA DE DEPORTE DIVERTIDO, DENOMINADO "**PROGRAMA CHIQUITÍN**", ORGANIZADO POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

PROGRAMA "CHIQUITÍN"

NIÑ@S INSCRITOS

AUTOBUS (SI/NO)

DIRECCIÓN *

* LA DIRECCIÓN DE PARADA DE BUS SERÁ LA MISMA PARA LLEGADA Y SALIDA

En....., ade.....de 2026

Fecha tope de inscripción: **9 de octubre de 2026**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID



3

PROGRAMA DE DEPORTE EN EL AULA

3.1. AULA DE JUEGOS TRADICIONALES

La Ley 3/2019, de 25 de febrero, de la Actividad Físico-Deportiva de Castilla y León, reconoce la importancia del deporte como un elemento fundamental para el desarrollo personal, la educación en valores, la cohesión social y la adecuada utilización del tiempo de ocio. Asimismo, dedica una atención específica al deporte autóctono, destacando su singular valor cultural y la necesidad de impulsar acciones encaminadas a su promoción y conservación.

En este contexto, la Diputación de Valladolid continúa desarrollando programas de divulgación y promoción de los juegos tradicionales y deportes autóctonos de la provincia y de la Comunidad de Castilla y León, contribuyendo a la preservación de un patrimonio cultural inmaterial que forma parte de nuestras señas de identidad. A través de estas actividades se pretende establecer vínculos entre pasado y presente, favoreciendo el conocimiento de nuestras raíces y fomentando hábitos de vida activos, saludables e inclusivos.

La práctica de los deportes autóctonos promueve valores esenciales como el respeto a las normas, el compañerismo, la igualdad de oportunidades, la cooperación, el esfuerzo personal, la convivencia y el sentido de pertenencia a la comunidad. Además, favorece la transmisión de tradiciones populares y contribuye al fortalecimiento de la identidad cultural de Castilla y León, acercando a las nuevas generaciones un patrimonio que forma parte de su historia.

La cultura y el juego constituyen dos manifestaciones inseparables del patrimonio de una sociedad. Los juegos tradicionales y los deportes autóctonos no solo representan una forma de ocio y actividad física, sino que también son un medio de transmisión de conocimientos, costumbres, valores y formas de relación social que han pasado de generación en generación. En Castilla y León, estas manifestaciones forman parte de la identidad colectiva de nuestros pueblos y constituyen un valioso legado cultural que es necesario conocer, conservar y difundir.

OBJETIVOS



Conocer y fomentar los deportes autóctonos de nuestra provincia de Valladolid y nuestra comunidad de Castilla y León, como un valor sociocultural y educativo



Indagar en las tradiciones lúdicas de nuestros ascendientes, incorporándolas a su práctica diaria



Respetar las normas y reglas de juego estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía



Potenciar las habilidades perceptivas, físicas y socio motrices a través de los deportes autóctonos, para propiciar la participación y la diversión

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 3º y 4º de Educación Primaria y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid

(Prioridad a centros y cursos que no hayan participado anteriormente en la actividad)

(Talleres hasta el viernes 20 de febrero de 2027)

ORGANIZACIÓN

- Se trata de desarrollar la actividad en **una jornada de mañana, dentro del horario escolar, de hasta dos horas** de duración.
- En el transcurso de la jornada se explicarán los materiales, las reglas y forma de juego y se realizará la práctica entre todos los alumnos/as participantes.
- Los juegos objeto de promoción serán Calva, Rana, Tanga y Bolos de Matapozuelos.



3.2. PROGRAMA DE BALONMANO

El **balonmano** es una modalidad deportiva colectiva de gran valor educativo que contribuye al desarrollo integral del alumnado a través de la práctica física, la cooperación y el respeto a las normas. Su carácter dinámico y participativo favorece la adquisición de habilidades motrices, cognitivas y sociales, convirtiéndose en una herramienta idónea dentro del ámbito escolar para promover hábitos de vida saludables y una educación en valores.

La Ley 3/2019, de 25 de febrero, de la Actividad Físico-Deportiva de Castilla y León, reconoce el deporte como un instrumento esencial para la formación integral de las personas, fomentando la salud, la convivencia, la igualdad de oportunidades, la inclusión y la participación activa de la ciudadanía. Asimismo, destaca la importancia de la práctica deportiva en edad escolar como medio para el desarrollo personal y social del alumnado

En este contexto, el balonmano se presenta como una actividad especialmente adecuada para el ámbito educativo, al requerir la colaboración constante entre los participantes, la toma de decisiones, el respeto hacia compañeros, adversarios y árbitros, así como el cumplimiento de unas normas comunes. Su práctica favorece la creación de experiencias positivas de convivencia y contribuye al desarrollo de competencias relacionadas con el trabajo en equipo, la responsabilidad y la autonomía personal.

Esta propuesta pretende acercar al alumnado a la práctica del balonmano desde una perspectiva educativa, participativa e inclusiva, priorizando el aprendizaje, la diversión y la adquisición de valores por encima del resultado competitivo. De esta forma, se promueve una educación física orientada al desarrollo integral de la persona y a la construcción de hábitos de práctica deportiva que puedan mantenerse a lo largo de la vida.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Los **OBJETIVOS** principales del programa son:

-  Detectar las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades de la práctica deportiva del Balonmano y establecer políticas para su desarrollo
-  Implantar el Balonmano en los Colegios donde no se realiza y recuperarlo en los centros donde ha gozado de gran tradición
-  Ayudar a mantener viva la llama del Balonmano para que puedan seguir desarrollando su actividad

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 3º y 4º de Educación Primaria y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid

(Prioridad a centros y cursos que no hayan participado anteriormente en la actividad)

ORGANIZACIÓN

- Se trata de desarrollar la actividad en una **jornada de mañana, en horario escolar, de hasta dos horas de duración**, con grupos de 12 a 25 niños/as.
- La presentación de la actividad, así como el desarrollo de la jornada, será impartida por Técnicos, Entrenadores y Personal cualificado, aportando, además, el material necesario para la realización de las actividades

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.



3.3. PROGRAMA DE INICIACIÓN AL PÁDEL

El pádel constituye una herramienta educativa de gran valor por su capacidad para integrar aprendizaje, actividad física y relaciones sociales. Durante su práctica, el alumnado debe observar, analizar, decidir y actuar en situaciones cambiantes, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices que pueden transferirse a otros ámbitos de su vida cotidiana.

Además, la estructura cooperativa propia de este deporte facilita la adquisición de valores como el compromiso, la responsabilidad compartida, la empatía y el respeto mutuo. La necesidad de coordinar acciones con la pareja de juego refuerza la importancia del diálogo, la confianza y el trabajo en equipo como elementos esenciales para alcanzar objetivos comunes.

Esta programación surge con la finalidad de ofrecer una actividad deportiva moderna, motivadora y accesible, capaz de responder a los intereses actuales de la población escolar. El pádel permite desarrollar la competencia motriz en un entorno seguro y atractivo, favoreciendo experiencias de éxito para participantes con diferentes niveles de habilidad.

A través de una enseñanza basada en el juego y la participación activa, se pretende que los alumnos descubran el valor del deporte como fuente de salud, bienestar y convivencia, incorporándolo como una práctica habitual dentro de su tiempo libre. De esta manera, el programa contribuye a la formación integral de personas activas, responsables y comprometidas con estilos de vida saludables, en concordancia con los principios educativos y deportivos establecidos en la Ley 3/2019 de CyL.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA



Promocionar y dar a conocer el pádel



Practicar de forma habitual y sistemática actividades físicas con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida, desarrollando en los niños y niñas actitudes de cooperación y respeto con y hacia los demás



Adquirir y manejar los conocimientos básicos de las normas, reglas y materiales empleados para su práctica



DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 5º y 6º de Educación Primaria y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid.

(Prioridad a centros y cursos que no hayan participado anteriormente en la actividad)

ORGANIZACIÓN

- Se trata de desarrollar la actividad en **una jornada de mañana dentro del horario escolar, de hasta dos horas de duración**, con grupos de 12 a 25 niños/as.
- La presentación de la actividad, así como el desarrollo de la jornada, será impartida por Entrenadores y Monitores titulados, aportando, además, el material necesario para la realización de las actividades

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.



3.4. PROGRAMA ^{DE} INICIACIÓN A LA ESGRIMA

La **esgrima deportiva** se ha consolidado como un deporte de combate limpio, seguro y de gran tradición que ofrece un marco educativo excepcional para el entorno escolar. Lejos de su imagen elitista o puramente competitiva de origen histórico, la esgrima moderna se presenta en la escuela como una herramienta lúdica y formativa única, permitiendo que niños y jóvenes se inicien en la actividad física de una forma motivadora, favoreciendo la adquisición de hábitos saludables y el disfrute en un ambiente de participación, respeto y convivencia.

Dentro del ámbito educativo, la esgrima escolar utiliza el juego de espada y los desplazamientos propios de sus tres modalidades (sable, espada y florete) para fomentar el desarrollo integral del alumnado. Más allá de la habilidad física, la práctica de este deporte estimula el pensamiento táctico, la toma de decisiones rápida y, sobre todo, el respeto absoluto hacia el compañero, ya que el reglamento histórico y actual prioriza el control, el Fair-Play y la disciplina, convirtiéndose en un excelente recurso para trabajar habilidades cognitivas, el autocontrol y las relaciones interpersonales.

Esta propuesta promueve una práctica deportiva orientada al bienestar, la inclusión, la igualdad de oportunidades y la educación en valores. La esgrima constituye, además, una alternativa atractiva y original para favorecer la adherencia a la actividad física regular, el desarrollo perceptivo-motriz y el aprovechamiento saludable del tiempo de ocio.

La presente programación pretende acercar a los participantes a los fundamentos básicos de este deporte mediante una metodología activa, lúdica y adaptada a sus características, priorizando el aprendizaje progresivo, la seguridad estricta, la participación y el disfrute por encima del rendimiento competitivo.



OBJETIVOS



Promocionar y dar a conocer el deporte de la esgrima



Practicar de forma habitual y sistemática actividades físicas con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida, desarrollando en los niños y niñas actitudes de cooperación y respeto con y hacia los demás



Adquirir y manejar los conocimientos básicos de las normas, reglas, modalidades y materiales empleados para la práctica deportiva de la esgrima



Crear en los niños y niñas una disposición favorable a la autoexigencia y a la superación, provocando en ellos la aceptación del reto de competir con otros sin que suponga actitudes de rivalidad, entendiendo la oposición como estrategia del juego

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 5º y 6º de Educación Primaria y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid

(Prioridad a centros y cursos que no hayan participado anteriormente en la actividad)



ORGANIZACIÓN

- Se trata de desarrollar la actividad en una **jornada de mañana, dentro del horario escolar, de aproximadamente dos horas de duración**, con grupos de 12 a 25 niños/as.
- Se presentará la actividad, que será impartida por Entrenadores y Monitores Nacionales del Club de Esgrima Valladolid, los cuales aportarán el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.



3.5. PROGRAMA DE INICIACIÓN AL RUGBY

El rugby se ha consolidado como una de las actividades deportivas de mayor implantación y crecimiento en nuestro entorno, gracias a su carácter inclusivo, dinámico y profundamente social. Su práctica permite que niños y jóvenes se inicien en el deporte de una forma motivadora, favoreciendo la adquisición de hábitos saludables y el disfrute de la actividad física en un ambiente de cooperación y convivencia.

Dentro del ámbito educativo, el rugby ofrece numerosas posibilidades para el desarrollo integral del alumnado, ya que combina aspectos físicos, técnicos, tácticos y relacionales. Al tratarse de una modalidad de cooperación-oposición colectiva, fomenta el compañerismo, la comunicación constante, la solidaridad y la toma conjunta de decisiones, convirtiéndose en un excelente recurso para trabajar habilidades sociales, el respeto mutuo y la cohesión de grupo. El rugby constituye, además, una alternativa muy atractiva para favorecer la adherencia a la actividad física regular y el aprovechamiento saludable del tiempo de ocio.

La presente programación pretende acercar a los participantes a los fundamentos básicos de este deporte mediante una metodología activa, lúdica y adaptada a sus características —priorizando variantes educativas seguras como el rugby sin contacto o touch rugby—, priorizando el aprendizaje progresivo, la seguridad, la participación y el disfrute por encima del rendimiento competitivo.

El rugby tiene sus raíces en el siglo XIX en Inglaterra. Según la tradición popular, su nacimiento oficial se remonta a 1823 en la Rugby School, cuando un estudiante llamado William Webb Ellis, durante un partido de fútbol escolar, cogió el balón con las manos y corrió hacia la línea de meta contraria rompiendo las reglas tradicionales del juego.

Este acto dio origen a una nueva disciplina que rápidamente se extendió por las universidades británicas y el Imperio Británico. A finales del siglo XIX se formalizaron sus primeras reglas y se dividió en dos grandes códigos: la Rugby Union (de 15 jugadores) y la Rugby League (de 13 jugadores). Hoy en día, es un deporte de carácter global con millones de practicantes y una destacada presencia en el programa olímpico a través de su variante de siete jugadores (Rugby Sevens).

Lejos de la dureza del rugby profesional de alto rendimiento, la adaptación escolar del rugby (centrada en modalidades de control o sin contacto estricto) destaca por ser una actividad extremadamente segura e integradora. En la escuela, el balón ovalado y la necesidad de pasar siempre hacia atrás obligan a modificar la lógica motriz habitual de otros deportes de invasión (como el fútbol o el baloncesto), requiriendo una total interdependencia entre los compañeros.



El rugby es mundialmente reconocido por su código ético y sus valores inquebrantables, regulados por World Rugby en torno a cinco pilares fundamentales:

- **Integridad**: Jugar con honradez y respetar las reglas escritas y no escritas.
- **Pasión**: Vivir el deporte con entusiasmo y compromiso emocional.
- **Solidaridad**: Apoyar al compañero dentro y fuera del campo, entendiendo que el equipo está por encima de la individualidad.
- **Disciplina**: Mantener el autocontrol y el respeto absoluto a los compañeros, rivales y, de manera muy especial, a la figura del árbitro.
- **Respeto**: Cultivar la deportividad, reflejada tradicionalmente en el "tercer tiempo", donde ambos equipos comparten un momento de convivencia al finalizar el encuentro.

OBJETIVOS



Promocionar y dar a conocer el deporte del Rugby



Practicar de forma habitual y sistemática actividades físicas con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida, desarrollando en los niños y niñas actitudes de cooperación y respeto con y hacia los demás



Adquirir y manejar los conocimientos básicos de las normas, reglas, modalidades y materiales empleados para la práctica deportiva del Rugby

DESTINATARIOS

Centros Escolares y Escuelas Deportivas Municipales de la Provincia de Valladolid de 1º, 2º y 3º de Educación Primaria menores de 20.000 habitantes.

(Prioridad a centros y cursos que no hayan participado anteriormente en la actividad)

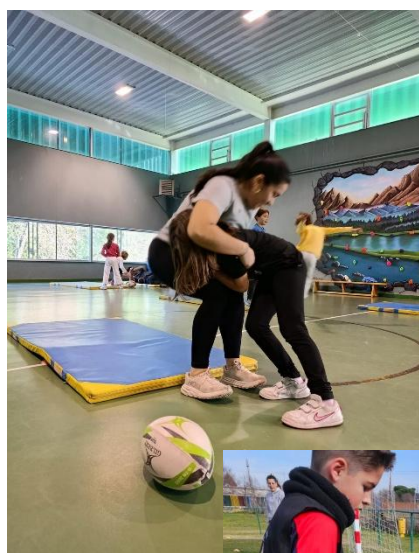


ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar la actividad en **una jornada de mañana, dentro del horario escolar, de aproximadamente dos horas de duración**, hasta un máximo de 40 sesiones con grupos de 12 a 25 niños/as

Se presentará la actividad, que será impartida por los dos Clubes de élite de nuestra Ciudad a través de los Convenios de Colaboración firmados con la institución, los cuales aportarán el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.



3.6. PROGRAMA DE DEPORTE Y MUJER

El **Programa de Juegos Escolares** asume un papel activo en la construcción de una sociedad más justa, integrando de forma transversal el módulo "**Deporte y Mujer**".

Esta iniciativa se alinea plenamente con el **Manifiesto por la Igualdad y la Participación de la Mujer en el Deporte**, impulsado por el Consejo Superior de Deportes el 29 de enero de 2019.

A pesar de los significativos avances sociales logrados por las mujeres, el ámbito deportivo sigue arrastrando barreras invisibles: el conocido **techo de cristal**. Los estereotipos de género tradicionales, la asimilación del deporte con el rol masculino y las diferencias en la gestión del tiempo de ocio o las responsabilidades laborales continúan generando desequilibrios.

Para corregir esta brecha, el movimiento se apoya en grandes marcos internacionales (como la Carta de la ONU y la Declaración Universal de los Derechos Humanos) y en el marco legal español, destacado por la **Ley Orgánica 3/2007** para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.

El deporte, por su enorme impacto educativo y mediático, debe erigirse como un motor de transformación social. Para lograr que las mujeres disfruten plenamente del deporte y lideren cualquier área de este sector (gestión, arbitraje, investigación, entrenamiento o competición), el manifiesto establece los siguientes ejes de acción:

- **Valores y Coeducación:** Usar la actividad física para romper prejuicios mediante estrategias coeducativas desde la infancia.
- **Gestión y Liderazgo:** Incorporar la perspectiva de género en las políticas deportivas y en la responsabilidad social corporativa de las instituciones.
- **Alto Rendimiento:** Facilitar el acceso, la visibilidad y la conciliación profesional y académica de las deportistas de élite.
- **Formación y Ciencia:** Exigir formación específica con perspectiva de género a los profesionales del sector e impulsar la investigación en esta materia.
- **Visibilidad Mediática y Alianzas:** Promover una imagen de la mujer alejada de estereotipos en los medios, incentivar el patrocinio privado y coordinar instituciones a nivel nacional e internacional.

La **Diputación de Valladolid** toma el testigo de este compromiso a través de los centros educativos, promoviendo de forma directa el talento de niñas y jóvenes —especialmente en disciplinas históricamente masculinizadas—.

Para hacer esto posible, se llevarán a cabo **hasta 40 talleres especializados** en los colegios e institutos. Los centros escolares representan el ecosistema ideal para el aprendizaje de la convivencia en igualdad, un espacio donde compartir experiencias diarias que fortalezcan el reconocimiento mutuo, la comunicación y el pleno ejercicio de los derechos ciudadanos sin distinción de género.



OBJETIVOS

Las acciones impulsadas a través del módulo en los Juegos Escolares, el Manifiesto del Consejo Superior de Deportes y la iniciativa de la Diputación de Valladolid persiguen las siguientes metas fundamentales:



Utilizar las posibilidades que ofrece el deporte como vehículo de formación de las personas y como transmisor de valores, con el fin de superar prejuicios y estereotipos que impiden a las mujeres y a los hombres desarrollarse según sus expectativas personales y su potencial individual



Incluir la perspectiva de género en las políticas de gestión de la actividad física y el deporte para garantizar la plena igualdad de acceso, participación y representación de las mujeres, de todas las edades y condición, en todos los ámbitos y a todos los niveles: como practicantes, gestoras, dirigentes, entrenadoras, técnicas, árbitras, juezas, periodistas e investigadoras

(Documento completo en www.juegos Escolares.diputaciondevalladolid.es)

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 1º, 2º y 3º de Educación Primaria menores de 20.000 habitantes.

(Prioridad a centros y cursos que no hayan participado anteriormente en la actividad)

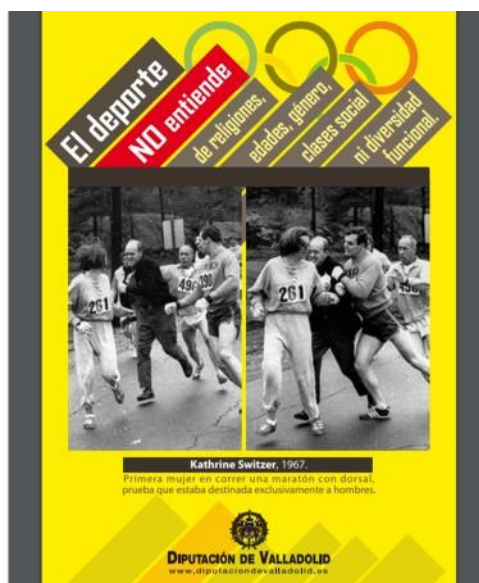
(Talleres hasta el viernes 20 de febrero de 2027)

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar la actividad en **jornada de mañana, dentro del horario escolar, de hasta dos horas de duración**, en sesiones con grupos de entre 12 a 25 niños/as

Se presentará la actividad, que será impartida por personal de la Diputación de Valladolid, que aportarán el material necesario para la realización de las actividades, apoyados por deportistas de élite de nuestra ciudad, siempre que sea posible

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.



3.7. PROGRAMA DE HÁBITOS SALUDABLES

El **Programa de Juegos Escolares** en su compromiso con el bienestar, asume un papel activo en la promoción de la salud integral, integrando de forma transversal el módulo de **"Hábitos Saludables"**. Esta iniciativa nace con la firme convicción de que la infancia y la adolescencia son etapas cruciales para consolidar estilos de vida activos y equilibrados que perduren en la edad adulta.

A pesar de los avances en materia de bienestar, los estilos de vida actuales — marcados por el sedentarismo, el uso excesivo de pantallas, las alteraciones en los patrones de sueño y las modificaciones en los hábitos nutricionales— suponen un desafío directo para la salud física y mental de las nuevas generaciones. El entorno escolar, como espacio privilegiado de convivencia y aprendizaje, se erige como el escenario idóneo para contrarrestar esta realidad.

El programa abarca las dimensiones fundamentales que definen una vida saludable: **la actividad física regular, una alimentación equilibrada, el descanso reparador, los correctos hábitos higiénicos y el equilibrio emocional**, buscando transformar los centros educativos en comunidades promotoras de salud.

Asimismo, la adopción de **hábitos higiénicos adecuados** —como el correcto lavado de manos, la higiene bucodental y el cuidado corporal diario— constituye una barrera fundamental para la prevención de enfermedades y el mantenimiento de una óptima salud tanto individual como colectiva, enseñando al alumnado a responsabilizarse de su propio aseo y bienestar físico.

OBJETIVOS

Las acciones impulsadas a través de este módulo persiguen las siguientes metas fundamentales para el desarrollo de los escolares:



Adquirir conceptos saludables en la práctica de actividades físico-formativas



Tomar conciencia de una correcta postura y fortalecer la columna vertebral



Conocer los Alimentos de Valladolid, dentro de una dieta equilibrada mediante la práctica de la actividad física



Reconocer y practicar ejercicio aeróbico y deporte en su justa medida como algo esencial para la salud



Concienciar a los alumnos/as de las medidas de seguridad básicas en la práctica de la actividad física

DESTINATARIOS

Centros Escolares de la Provincia de Valladolid de 3º y 4º de Educación Primaria menores de 20.000 habitantes.

(Prioridad a centros y cursos que no hayan participado anteriormente en la actividad)

(Talleres hasta el viernes 20 de febrero de 2027)

ORGANIZACIÓN

Se trata de desarrollar una unidad didáctica en torno a la toma de conciencia y la importancia que tienen unos buenos hábitos saludables en la práctica deportiva y el conocimiento de la variedad de alimentos saludables con los que contamos en la provincia, en especial los que están en la Plataforma Alimentos de Valladolid.

La actividad se desarrollará en jornada de mañana, dentro del horario escolar, de hasta dos horas de duración, con grupos de 12 a 25 niños/as

Se presentará la actividad, que será impartida por personal de la Diputación de Valladolid, los cuales aportarán el material necesario para la realización de las actividades.

Cada Centro Escolar y/o Municipio participante dispondrá de un Profesor y/o Monitor, preferentemente de Educación Física, que acompañará durante las sesiones a los Técnicos y monitores.



SOLICITUDES PROGRAMA DEPORTE EN EL AULA

Todas las solicitudes en el Programa de DEPORTE EN EL AULA se realizarán a través del Boletín de Inscripción, **ANEXO 3**, el cual deberá presentarse debidamente cumplimentada en el en el Registro General de la Diputación de Valladolid, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **9 de Octubre de 2026**

También podrá presentarse vía telemática en la ventanilla virtual de la Diputación de Valladolid (<http://www.ventanilla.diputaciondevalladolid.es>)



Servicio de Deportes y Juventud:
Avda. Ramón y Cajal nº 5, 47003- Valladolid
983 42 71 00 Extensión 7670
www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es





DEPORTE EN EL AULA

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

3

(Completar únicamente si no se ha hecho a través de la Guía de Actividades para los Centros Educativos de la provincia)

CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN: **C. P:**

TELÉFONO: **FAX:**

RESPONSABLE / CONTACTO: **TLFNO*:**

PUESTO:

CORREO ELECTRÓNICO DE CONTACTO:

SOLICITA: PARTICIPAR EN EL SIGUIENTE "PROGRAMAS DE DEPORTE EN EL AULA", ORGANIZADOS POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID:

3.1. "AULA DE JUEGOS TRADICIONALES"; 3.2."PROGRAMA DE BALONMANO"; 3.3. "PROGRAMA DE INICIACIÓN AL PÁDEL"; 3.4."PROGRAMA DE INICIACIÓN A LA ESGRIMA"; 3.5. "PROGRAMA DE INICIACIÓN AL RUGBY"; 3.6."PROGRAMA DE DEPORTE Y MUJER"; 3.7."PROGRAMA DE HÁBITOS SALUDABLES"

ACTIVIDAD:

Cumplimentar una solicitud por cada ACTIVIDAD

CURSO	ALUMNADO			PROFESOR RESPONSABLE	PREFERENCIA DE FECHA* (dependiente de disponibilidad)
	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL		

OBSERVACIONES:

En....., ade.....de 2026

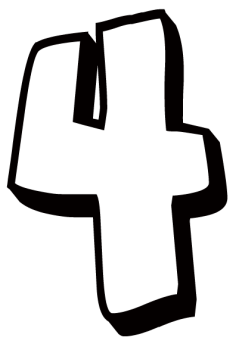
Fecha tope de inscripción: **09 de octubre de 2026**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID





PROGRAMA DE PISCINAS

4.1. "APRENDIENDO A NADAR"

JUSTIFICACIÓN

El Programa de Iniciación a la Natación va dirigido a niños y niñas nacidos en los años: 2019, 2020, 2021 y 2022. Responde a la necesidad fundamental de ofrecer un espacio educativo, seguro y lúdico en el medio acuático durante una de las etapas más críticas para el desarrollo evolutivo humano. A estas edades, el contacto con el agua deja de ser un mero entretenimiento para convertirse en una herramienta clave de aprendizaje global, prevención y adquisición de hábitos de vida activos.

Razones Clave para su Implementación

- **Seguridad Acuática y Prevención:** El medio acuático forma parte habitual del ocio infantil (piscinas, playas, parques acuáticos). Dotar a los niños y niñas de recursos básicos de flotación, respiración y autonomía en el agua es una medida de seguridad prioritaria y de prevención fundamental frente al riesgo de ahogamiento.
- **Desarrollo Psicomotor Óptimo:** El agua proporciona una resistencia natural y una sensación de ingravidez que favorece el desarrollo de la coordinación dinámica general, el equilibrio, la lateralidad y la fuerza muscular sin impacto articular. Es un entorno idóneo para que los menores descubran las capacidades de su propio cuerpo.
- **Estimulación Cognitiva y Sensorial:** La inmersión en un medio diferente al terrestre estimula los sentidos, mejora la percepción espacial y temporal, y potencia la concentración y la capacidad de atención a través de la experimentación y el movimiento libre.
- **Gestión Emocional y Autoestima:** El proceso de adaptación al medio acuático reta a los menores a superar pequeños temores o inseguridades. Con cada pequeño logro (perder el miedo a mojarse la cara, flotar de espaldas o avanzar solos), se fortalece su autoconfianza y su resiliencia ante los retos.
- **Socialización y Juego Cooperativo:** Las sesiones de iniciación se estructuran a través de metodologías basadas en el juego. Esto permite que los niños y niñas compartan experiencias con sus iguales, aprendan a respetar normas colectivas, cooperen en grupo y mejoren sus habilidades sociales en un contexto diferente al escolar.
- **Creación de Hábitos Saludables Tempranos:** Introducir la actividad física en el agua de forma divertida desde la infancia siembra la base para un estilo de vida activo, ayudando a combatir el sedentarismo y asociando el deporte con el bienestar y la diversión.

La franja de edad comprendida entre 2019 y 2022 representa una ventana de oportunidad única para la neuroeducación motriz. Este programa se justifica como una inversión indispensable en el desarrollo integral de los menores, garantizando que el medio acuático sea un entorno de disfrute, aprendizaje seguro y salud para toda la vida.



OBJETIVOS GENERALES



Adaptación y Confianza: Lograr la pérdida de miedo y la familiarización con el medio acuático mediante el control de la respiración, la apertura de ojos bajo el agua y la inmersión voluntaria.



Habilidades Motrices Básicas: Desarrollar la flotabilidad (en posiciones ventral y dorsal) y las destrezas iniciales de propulsión y coordinación de brazos y piernas para desplazamientos cortos.



Seguridad y Autonomía: Fomentar la capacidad de entrar y salir del agua de forma segura, utilizar los apoyos del bordillo y conocer las normas básicas de autoprotección y prevención en la piscina.



Desarrollo Psicomotor: Estimular el equilibrio, la percepción espacial y la coordinación general a través del movimiento libre y las resistencias naturales del agua sin impacto articular.



Socialización y Cooperación: Promover la interacción positiva, el respeto mutuo y el compañerismo con el resto de los participantes mediante dinámicas y juegos en grupo.



Disfrute y Hábitos Activos: Asociar la práctica acuática con una experiencia lúdica y estimulante, sentando las bases para que el ejercicio físico se convierta en un hábito de vida saludable desde la infancia.

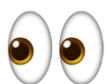
DESTINATARIOS

Niños y niñas nacidos en los años 2019, 2020, 2021 y 2022, que hagan la inscripción en el Deporte Escolar y residan en los Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes.

CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD

Las características de la actividad en el ámbito pedagógico y organizativo son:

- Se desarrollarán hasta un máximo de 6 sesiones de trabajo preferentemente los sábados por la mañana y/o tarde coincidiendo con las jornadas de Competición del Deporte Escolar, en función del número de solicitudes y la disponibilidad de instalaciones y personal.
- El número máximo de participantes por grupo está entre los 20 y 25 niños/as.
- Tiene una clara orientación pedagógica y recreativa
- Pretende favorecer el desarrollo integral del niño/a en sus aspectos motores, sociales y cognitivos.
- El transporte correrá por cuenta de los participantes.
- Todos los participantes tendrán que realizar la inscripción en el Seguro Médico a través de la web en la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores señalando como modalidad deportiva **"Natación"**, imprescindible y necesaria para poder participar.
- **NO** se permitirá por parte de la organización, ningún cambio de día/hora respecto al que inicialmente se asigne a cada participante.



FECHAS y HORARIO DE ACTIVIDADES

El horario de actividades y los grupos de piscina se comunicarán a los interesados una vez finalice el Plazo de Inscripción y se podrá consultar también a través de la web de Juegos Escolares: <https://juegosescolares.diputaciondevalladolid.es>

La previsión de realización del Programa "Aprendiendo a Nadar" serán los siguientes días*:

6 de febrero de 2027

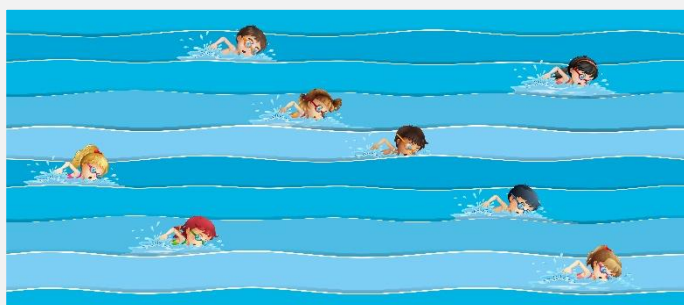
13 de febrero de 2027

20 de febrero de 2027

27 de febrero de 2027

6 de marzo de 2027

13 de marzo de 2027



Las fechas podrán ser alteradas en función de la disposición de la Piscina y sus Programas de actividades.

Las Piscinas que se utilizarán para la realización del programa serán las de Tordesillas, Iscar, Tudela de Duero, Peñafiel y Medina de Rioseco. La organización, podrá modificar la instalación solicitada por algún municipio si lo considera oportuno para el buen funcionamiento del programa.

4.2. "ESCUELA DE INICIACIÓN AL SALVAMENTO Y SOCORRISMO"

JUSTIFICACIÓN

El **Programa de Natación Avanzada e Iniciación al Salvamento y Socorrismo**, dirigido a niños, niñas y jóvenes de 8 a 14 años, responde a la necesidad de evolucionar desde la autonomía básica en el agua hacia una práctica deportiva madura, técnica y con un profundo sentido de la responsabilidad social. En esta franja de edad, el alumnado posee el desarrollo cognitivo, motor y emocional idóneo para asimilar competencias complejas en el medio acuático, transformando el acto de nadar en una herramienta de superación personal y servicio a la comunidad.

Las razones claves para su implementación en el programa de juegos escolares son:

- **Evolución Técnico-Deportiva y Condición Física:** La preadolescencia y la adolescencia temprana son etapas críticas para el desarrollo de la capacidad aeróbica, la fuerza y la coordinación global. El programa permite perfeccionar los estilos de natación (crol, espalda, braza y mariposa) y potenciar el rendimiento físico.
- **Responsabilidad Social y Solidaridad:** Introducir las técnicas de salvamento acuático aporta un valor ético incalculable: enseña a los jóvenes a pasar del autocuidado a la protección de los demás, fomentando la empatía, el compañerismo y el compromiso cívico.
- **Conciencia de Riesgo y Prevención:** Los accidentes en el medio acuático (tanto en piscinas como en entornos naturales como playas, ríos o pantanos) continúan siendo una preocupación real. Este programa educa en la identificación anticipada de peligros y en la adopción de pautas estrictas de autoprotección y seguridad.
- **Primeros Auxilios y Competencias Prácticas:** Acercar al alumnado a los protocolos básicos de actuación ante emergencias (como el método PAS: Proteger, Avisar, Socorrer) y a nociones elementales de reanimación aporta destrezas de gran utilidad para la vida real.
- **Liderazgo y Gestión de la Presión:** Las dinámicas de rescate y los simulacros controlados exigen mantener la calma, tomar decisiones rápidas y coordinar esfuerzos en equipo, estimulando fuertemente la autoconfianza y la resiliencia juvenil.
- **Combate del Sedentarismo y Adhesión al Deporte:** En esta franja de edad es frecuente el abandono de la práctica físico-deportiva regular. Ofrecer un enfoque dinámico, retador y orientado al salvamento ayuda a mantener el interés de los jóvenes, consolidando hábitos de vida activos y saludables a largo plazo.

DESTINATARIOS

El programa va destinado a niños y niñas de la Provincia de Valladolid en edades comprendidas entre los 8 y 14 años con experiencia acuática, es decir, tienen que saber mantenerse en el agua

OBJETIVOS

Perfeccionamiento Técnico y Resistencia: Consolidar y refinar los estilos principales de natación (crol, espalda, braza y mariposa), incrementando la eficiencia de nado, la velocidad y la capacidad cardiovascular.

Técnicas de Salvamento Acuático: Aprender y practicar los fundamentos del rescate en el agua, incluyendo técnicas de aproximación, zafaduras defensivas y remolque seguro de personas en apuros utilizando material específico.

Prevención y Seguridad Acuática: Identificar los riesgos potenciales asociados al medio acuático (tanto en piscinas como en entornos naturales), asumiendo pautas rigurosas de autoprotección y prevención de accidentes.

Primeros Auxilios y Resucitación Básica: Introducir los protocolos de actuación ante emergencias (método PAS: Proteger, Avisar, Socorrer) y nociones elementales de Reanimación Cardiopulmonar (RCP) adaptadas a su nivel formativo.

Liderazgo y Trabajo en Equipo: Fomentar la responsabilidad compartida, la toma de decisiones bajo presión y la cooperación grupal a través de simulacros prácticos y dinámicas de rescate coordinado.

Acondicionamiento Físico Integral: Potenciar la fuerza muscular, la flexibilidad y la resistencia aeróbica mediante entrenamientos acuáticos avanzados que consoliden un compromiso firme con el deporte y la salud.



CONTENIDOS

- La familiarización con el medio
- Conocimiento de las sensaciones del cuerpo en contacto con el agua.
- Desplazamientos elementales: de pie andando, lateral, etc.
- Exploración del medio, pequeños saltos, carreras, etc.
- La respiración: estática y dinámica (específica y no específica).
- El buceo: técnicas básicas sin material auxiliar o con material auxiliar (aletas).
- La flotación (estática, dinámica e indirecta).
- La extracción de accidentados.
- Los remolques (iniciación).
- El material de Salvamento: ventajas y aplicaciones prácticas.
- La propulsión y los desplazamientos.
- Los giros y los volteos: ejes (longitudinal, transversal, anteroposterior).
- El equilibrio: apoyos.
- La coordinación: dinámica general o segmentaria.
- Pruebas y reglamento deportivo adecuado a las diferentes categorías.

METODOLOGÍA

Los métodos de enseñanza directivos y de indagación se irán alternando en función del tipo de tarea que se plantee, de los contenidos trabajados y del grado de autonomía que podamos confiar al alumnado.

Los estilos de enseñanza que usaremos serán:

- Asignación de tareas.
- Descubrimiento guiado.
- Resolución de problemas.



No entendiendo estos como un estilo puro, sino como una forma de trabajo flexible que se adapta a cada situación y a cada alumnado o grupo.

La organización del grupo en cada actividad tendrá una forma concreta de organizar el espacio y el material.

En cuanto al tiempo, en las sesiones se distribuirá de tal manera que permita desarrollar todas las actividades propuestas.

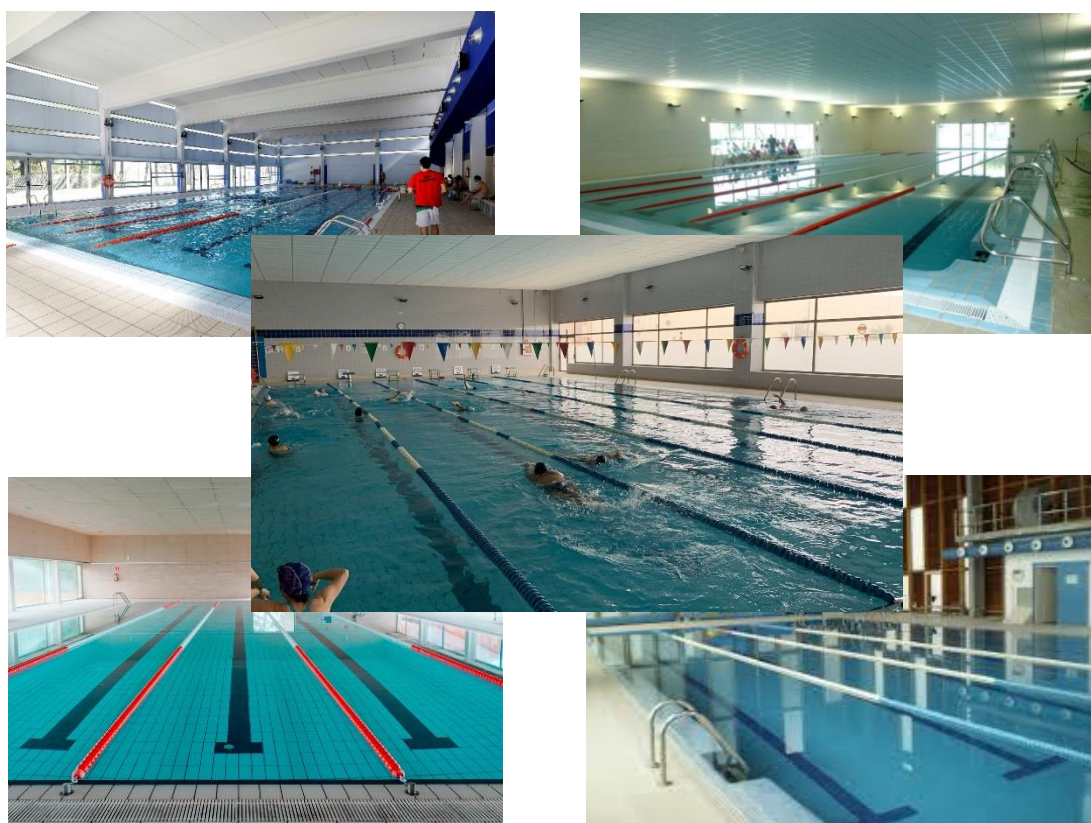
RECURSOS DIDACTICOS

- Materiales del alumnado: Bañador, gorro, gafas, chancas y toalla.
- Materiales auxiliares y específicos: Maniquíes, tubos, muñecos de RCP, pull buoys, tablas de enseñanza, churros, etc.

INSTALACIONES Y TEMPORALIZACIÓN

Para la realización de cada actividad es necesario el uso de una instalación acuática cubierta:

ISCAR - MEDINA DE RIOSECO - PEÑAFIEL – TORDESILLAS
y TUDELA DE DUERO



La actividad se desarrollará un día a la semana en cada instalación, en horario de mañana o tarde y con sesiones de 60 minutos de duración. (Dependerá de los Centros participantes y la disponibilidad de utilización de cada Piscina)

DÍAS PENDIENTES DE DEFINIR CON CADA INSTALACIÓN

Nota: Los días señalados son orientativos ya que dependerá de las Actividades y Programaciones de las diferentes Piscinas Cubiertas, así como de los horarios de clase de los Centros Escolares participantes.

CAMPAÑA DE PREVENCIÓN Y PROMOCIÓN DEPORTIVA

Cuando trasladamos una iniciativa de salvamento y seguridad directamente al **entorno escolar** (aulas y patios) en lugar de realizarla en una piscina, el enfoque se transforma en una **campaña formativa de concienciación, prevención y primeros auxilios en seco**.

Esta modalidad permite llegar de forma universal a todo el alumnado, inculcando una cultura de seguridad que resulta vital no solo en el medio acuático (piscinas, playas, ríos), sino también en su día a día.

La prevención de accidentes y la capacidad de respuesta ante una emergencia son competencias cívicas esenciales que deben integrarse en la educación integral de los menores. Muchos accidentes en el medio acuático o en espacios cotidianos ocurren por desconocimiento del riesgo o por falta de herramientas básicas de reacción.

Desarrollar esta campaña en los colegios se justifica por los siguientes motivos:

- **Universalidad y Equidad:** Permite que la totalidad del alumnado acceda a conocimientos fundamentales de seguridad y salud, independientemente de sus recursos o de su destreza previa nadando.
- **La Prevención como Primera Barrera:** Enseñar a identificar peligros antes de que ocurran (respetar banderas en la playa, vigilar zonas profundas, evaluar corrientes o evitar conductas imprudentes) es la herramienta más eficaz contra los ahogamientos y accidentes.
- **Capacitación en Primeros Auxilios en Seco:** Los colegios son el escenario ideal para aprender protocolos de actuación vitales (como el método PAS: Proteger, Avisar, Socorrer), nociones de Reanimación Cardiopulmonar (RCP) y técnicas de desobstrucción de vías aéreas de forma teórica y práctica.
- **Simulacros de Rescate en Seco:** Los estudiantes pueden aprender y practicar dinámicas de asistencia sin riesgo desde la orilla o el borde (lanzamiento de cuerdas, uso de elementos flotantes improvisados y técnicas de llamada de auxilio coordinada).
- **Fomento de la Ciudadanía Responsable:** Se estimula la empatía, la solidaridad y la pérdida del miedo escénico o el bloqueo mental ante situaciones de emergencia, formando a jóvenes capaces de ayudar a sus iguales y a su entorno familiar.



CEIP PÍO DEL RÍO HORTEGA @ceippiodelrio · 10 abr.

4º jornada en nuestra Semana Cultural del @ceippiodelrio Talleres, Salvamento y Socorrismo, visita al auditorio de Mojados para celebrar el "Día de la radio", charla sobre Rumanía...



OBJETIVOS

-  **Conciencia de Riesgo y Prevención:** Identificar los peligros potenciales en diferentes entornos acuáticos (playas, ríos, pantanos y piscinas) y asimilar las normas básicas de autoprotección y seguridad.
-  **Protocolos de Emergencia (Método PAS):** Aprender a mantener la calma ante una situación crítica, sabiendo cómo asegurar la zona, evaluar el peligro y avisar correctamente a los servicios profesionales a través del teléfono 112.
-  **Nociones de Primeros Auxilios y RCP:** Conocer los fundamentos teóricos y prácticos del soporte vital básico, incluyendo maniobras elementales de reanimación y pautas de actuación ante ahogamientos o síncope.
-  **Técnicas de Rescate en Seco:** Practicar métodos seguros de auxilio desde la orilla o el bordillo (uso de pértigas, lanzamiento de cabos, flotadores o elementos de alcance) sin exponer la propia vida.
-  **Solidaridad y Trabajo en Equipo:** Fomentar la responsabilidad compartida, la empatía y la cooperación grupal a través de dinámicas cooperativas y simulacros controlados en el aula o el patio.
-  **Cultura de Seguridad Escolar:** Consolidar en el ámbito educativo una conciencia cívica de prevención de accidentes que trascienda las aulas y se convierta en un hábito de conducta permanente.



INSCRIPCIONES A LAS CHARLAS DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN

Debido a la experiencia de talleres anteriores, consideramos la etapa de Educación Primaria (de 6 a 12 años) como un periodo decisivo en el desarrollo cognitivo, motor y social de los menores y la etapa idónea para este tipo de programa. En este tramo de edad, los niños y niñas experimentan un incremento notable de su autonomía, participan en actividades recreativas más independientes y amplían sus espacios de ocio (tanto en entornos cotidianos como en piscinas, ríos o playas durante los periodos vacacionales).

Por este motivo, la implementación de una campaña escolar de prevención, primeros auxilios y salvamento adaptada a esta franja de edad se encuentra plenamente justificada y responde a necesidades educativas y sociales muy concretas.

Llevar la cultura de la seguridad, la prevención y los primeros auxilios a las aulas de Educación Primaria no es solo una medida formativa, sino una inversión directa en el bienestar y la madurez del alumnado. Convierte al centro educativo en un espacio activo de promoción de la salud, dotando a los niños y niñas de recursos valiosos que les acompañarán a lo largo de toda su vida.

La campaña se limitará a 8 Centros Educativos y se dará prioridad para participar a aquellos Centros Educativos estén inscritos y participen en el Programa de Piscina de “Salvamento y Socorrismo”.

METODOLOGÍA DE LAS CHARLAS DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN

La actividad se desarrollará entre semana en el Centro Educativo y en horario lectivo del mismo y las sesiones serán 60 minutos de duración.

El centro educativo tendrá que facilitar y habilitar a las personas que impartan la actividad un espacio amplio y con posibilidad de proyectar videos y presentaciones. El día de la actividad y la hora se acordará entre el Centro Educativo y la Federación de Salvamento y Socorrismo de Castilla y León.

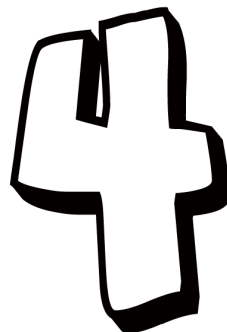
SOLICITUDES

Todas las solicitudes en el Programa de Piscinas se realizarán a través del Boletín de Inscripción, **ANEXO 4**, el cual deberá presentarse debidamente cumplimentado en el en el Registro General de la Diputación de Valladolid, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **9 de octubre de 2026**.



PROGRAMA DE PISCINAS

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN



CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN: C.P:

TELÉFONO: FAX:

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD*: D.N.I*:

DIRECCIÓN: TLFNO:

LOCALIDAD: C.P

CORREO ELECTRÓNICO*:

SOLICITA

PARTICIPAR EN LOS SIGUIENTES "PROGRAMAS DE PISCINAS", ORGANIZADOS POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID.

PROGRAMA "APRENDIENDO A NADAR"

NIÑ@S INSCRITOS

PISCINA MUNICIPAL

Edades: niños/as nacidos en los años 2019, 2020, 2021 y 2022

PROGRAMA DE "SALVAMENTO Y SOCORRISMO"

NIÑ@S INSCRITOS

PISCINA MUNICIPAL

Edades: niños/as de 8 a 14 años

CAMPAÑA DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN

COLEGIOS

Edades: Alumnos/as de Centros Educativos con etapa de PRIMARIA

En....., ade.....de 2026

Fecha tope de inscripción: **9 de octubre de 2026**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID



5

PROGRAMA DEPORTE Y VALORES



El deporte escolar constituye una herramienta fundamental para el desarrollo integral de niños y jóvenes, favoreciendo no solo la adquisición de habilidades motrices y hábitos saludables, sino también la transmisión de valores como el esfuerzo, el respeto, la cooperación y la responsabilidad. En la actualidad, la práctica deportiva se enfrenta a nuevos retos derivados de los cambios en los estilos de vida, el aumento del sedentarismo y la creciente influencia de las tecnologías digitales en el tiempo de ocio de la población infantil y juvenil.

En este contexto, resulta necesario complementar los programas de deporte escolar con acciones formativas dirigidas a familias, deportistas, técnicos y agentes educativos, que contribuyan a generar una cultura deportiva basada en la salud, el bienestar y la educación en valores. Para ello, se propone la implantación de un ciclo de charlas en los municipios de la provincia participantes en deporte escolar, abordando aspectos relacionados con los hábitos saludables, la práctica deportiva adecuada, la colaboración entre familias y entrenadores, así como el papel del deporte en el desarrollo personal y social de los menores.

La participación en programas de deporte escolar representa una oportunidad privilegiada para influir positivamente en los hábitos y comportamientos de la población infantil y juvenil. Sin embargo, para que la experiencia deportiva tenga un verdadero valor educativo, es imprescindible implicar a todos los agentes que intervienen en el proceso: familias, entrenadores, centros educativos, administraciones y los propios deportistas.

Las charlas propuestas responden a la necesidad de proporcionar información y herramientas prácticas que permitan comprender mejor los beneficios de la actividad física, prevenir conductas de riesgo asociadas a una práctica inadecuada, fomentar el bienestar físico y emocional de los menores y reforzar el papel educativo del deporte.

Asimismo, estas acciones formativas contribuirán a sensibilizar sobre la importancia de la iniciación polideportiva, la planificación del entrenamiento acorde a cada edad, la conciliación entre actividad física y entorno digital, y la necesidad de establecer una comunicación fluida entre familias y profesionales deportivos. De este modo, se pretende fortalecer el impacto positivo del deporte escolar en todos los municipios participantes, favoreciendo una práctica más saludable, inclusiva y enriquecedora.

OBJETIVOS

Promover una cultura deportiva saludable y educativa en los municipios participantes en los programas de deporte escolar, mediante la realización de charlas formativas dirigidas a familias, deportistas, técnicos y comunidad educativa como objetivo principal.

De forma específica:

- ✎ Fomentar la adquisición de hábitos de vida saludables a través de la práctica regular de actividad física y deporte.
- ✎ Sensibilizar a las familias sobre la importancia del deporte en el desarrollo físico, psicológico y social de los menores.
- ✎ Dar a conocer criterios adecuados para la elección y orientación de la práctica deportiva en edades escolares.
- ✎ Informar sobre los principios básicos del entrenamiento saludable y la prevención de lesiones.
- ✎ Promover la práctica polideportiva como elemento favorecedor del desarrollo motor integral.
- ✎ Reforzar la colaboración entre las familias y los profesionales del ámbito deportivo para optimizar el proceso formativo de los jóvenes deportistas.
- ✎ Reflexionar sobre los retos que plantea la sociedad digital y su influencia en la actividad física y el bienestar de niños y adolescentes.
- ✎ Potenciar el deporte escolar como un espacio de educación en valores, convivencia e inclusión social.
- ✎ Favorecer la participación activa de la comunidad local en iniciativas relacionadas con la promoción de la salud y el deporte.

Esta propuesta pretende convertir el deporte escolar en una herramienta de educación, salud y cohesión social, generando beneficios que trasciendan la propia práctica deportiva y repercutan positivamente en toda la comunidad.



CONTENIDOS DE LAS CHARLAS

Contenidos de las charlas:

- Inculcar buenos hábitos: Deporte y salud
- ¿Qué deporte queremos para nuestros hijos?
- Salud y bienestar del deportista: programación y entrenamiento
- El Deporte como herramienta para potenciar tu bienestar y el de tus hijos
- Ventajas de la iniciación y/o práctica polideportiva
- Entrenamiento conjunto: familia y monitor deportivo
- Deporte escolar en una sociedad digital

DESTINATARIOS

Municipios de la Provincia de Valladolid, menores de 20.000 habitantes, con participantes en cualquiera de los programas del Deporte Escolar 2025-26 o interesados en concienciar a la sociedad en general y a todos los agentes implicados en la práctica de la actividad deportiva en particular, de la importancia que tiene el transmitir, inculcar, educar y formar en valores, a través del deporte.

ACTIVIDADES

- Charlas-Coloquio ofrecidas por profesionales de aproximadamente una hora y media de duración y con la presencia, siempre que sea posible, de jugadores de élite de los diferentes Clubes Deportivos de Valladolid.
- Actividades y campañas deportivas escolares, orientadas a fomentar y reforzar los valores en el deporte.

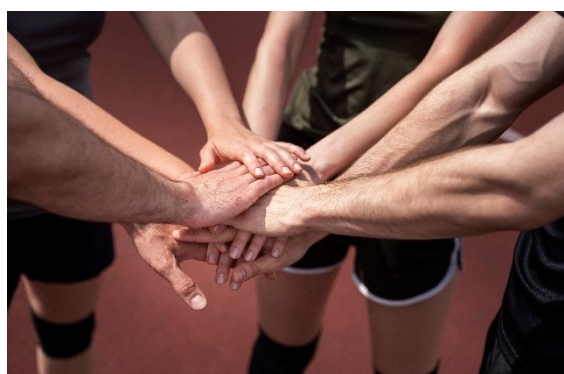


TEMPORALIZACIÓN

Las Charlas –Coloquio se impartirán entre semana, de lunes a viernes, entre los meses de enero a mayo de 2027. Una vez se realicen las inscripciones pondremos de acuerdo con los responsables Municipales para fijar el día, lugar y hora de realización.

SOLICITUDES

Todas las solicitudes en el Programa “Deporte y Valores” se realizarán a través del Boletín de Inscripción, **ANEXO 5**, el cual deberá presentarse debidamente cumplimentada en el en el Registro General de la Diputación de Valladolid, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **9 de Octubre de 2026**.





DEPORTE y VALORES

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

5

CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN:C.P:

TELÉFONO: FAX:

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD*:D.N.I*:
Nombre y Apellidos

DIRECCIÓN:TLFNO:

LOCALIDAD: C.P

CORREO ELECTRÓNICO*:

SOLICITA:

PARTICIPAR EN EL "PROGRAMA DE DEPORTE Y VALORES",
ORGANIZADOS POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID.

"PROGRAMA DE DEPORTE Y VALORES" (Nº participantes)

FECHA DE PREFERENCIA:

En....., ade.....de 2026

Fecha tope de inscripción: **9 de Octubre de 2026**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID



6

CAMPUS DEPORTIVOS



Los campus deportivos constituyen una herramienta de gran valor para promover la práctica de la actividad física entre la población infantil y juvenil durante los períodos no lectivos. Estos programas ofrecen una alternativa de ocio saludable y educativa que favorece el desarrollo físico, social y emocional de los participantes, al tiempo que facilitan la conciliación de la vida familiar y laboral.

La implantación de campus deportivos en los municipios de la provincia durante las vacaciones escolares pretende garantizar el acceso de niños y jóvenes a actividades deportivas de calidad, adaptadas a sus edades e intereses, fomentando hábitos de vida saludables y el aprendizaje de valores a través del deporte. Asimismo, esta iniciativa contribuye a dinamizar la vida municipal, optimizar el uso de las instalaciones deportivas y acercar la práctica deportiva a toda la población, especialmente en aquellos municipios con menor oferta de actividades durante los periodos vacacionales.

La creciente necesidad de ofrecer alternativas de ocio activo y saludable durante las vacaciones escolares hace especialmente recomendable la implantación de programas deportivos que permitan a niños y jóvenes continuar vinculados a la actividad física fuera del periodo lectivo.

Los campus deportivos se presentan como una respuesta eficaz a esta necesidad, proporcionando entornos seguros, educativos y motivadores en los que los participantes pueden desarrollar habilidades deportivas, mejorar su condición física y fortalecer competencias personales y sociales. Además, facilitan la conciliación familiar al ofrecer recursos de atención y ocupación del tiempo libre durante las jornadas vacacionales.

Por otro lado, estos programas contribuyen a fomentar la igualdad de oportunidades en el acceso a la práctica deportiva, especialmente en municipios con recursos limitados, favoreciendo la participación de la población infantil y juvenil en actividades organizadas y supervisadas por profesionales cualificados.

La implantación de campus deportivos en la provincia permite también reforzar el papel del deporte como instrumento de salud, educación e inclusión social, promoviendo estilos de vida activos y combatiendo el sedentarismo durante los periodos en los que la actividad escolar se encuentra interrumpida.

El apartado 4.2 de la Orden por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2026-2027 dispone que se podrán incluir en la programación actividades deportivas, cualquiera que sea su denominación, incluyéndose campus, concentraciones, encuentros, jornadas o actividades de formación.

OBJETIVOS

Implantar y desarrollar campus deportivos en los municipios de la provincia durante los periodos vacacionales escolares, ofreciendo a la población infantil y juvenil actividades deportivas y educativas que fomenten hábitos saludables, valores positivos y el aprovechamiento activo del tiempo libre.

Objetivos específicos

-  Promover la práctica regular de actividad física y deportiva durante las vacaciones escolares.
-  Ofrecer alternativas de ocio saludable, educativo y seguro para niños y jóvenes.
-  Favorecer la conciliación de la vida familiar y laboral durante los periodos no lectivos.
-  Impulsar la adquisición de hábitos de vida saludables relacionados con la práctica deportiva, la alimentación y el bienestar personal.
-  Fomentar valores asociados al deporte como el respeto, la responsabilidad, el compañerismo, la solidaridad y el juego limpio.
-  Facilitar la participación de niños y jóvenes de diferentes municipios en actividades deportivas organizadas y adaptadas a su edad.
-  Favorecer la igualdad de oportunidades en el acceso a programas deportivos de calidad.
-  Potenciar el conocimiento y la práctica de diferentes modalidades deportivas mediante actividades de carácter polideportivo.
-  Contribuir al desarrollo físico, psicológico y social de los participantes.
-  Dinamizar las instalaciones deportivas municipales y reforzar la colaboración entre ayuntamientos, entidades deportivas y administraciones públicas.
-  Impulsar la inclusión social y la convivencia a través del deporte.
-  Consolidar el deporte como herramienta educativa y de promoción de la salud en el ámbito provincial.

En definitiva, La implantación de los campus deportivos permitirá incrementar la participación de la población infantil y juvenil en actividades físicas durante las vacaciones escolares, mejorar los hábitos saludables, favorecer la conciliación familiar y fortalecer el papel de los municipios como espacios promotores de salud, educación y bienestar a través del deporte. Asimismo, contribuirá a generar una oferta deportiva estable y de calidad en toda la provincia, acercando los beneficios de la práctica deportiva al conjunto de la ciudadanía.



MODALIDADES DEPORTIVAS

Las modalidades deportivas objeto de tecnificación en el Curso 2026-2027 serán:

- Bádminton (5)
- Baloncesto (5)
- Balonmano (2)
- Fútbol Sala (3)

15 CAMPUS

DESTINATARIOS

Podrán solicitarlo todos aquellos Municipios inscritos y que estén participando en el Programa de Deporte en Edad Escolar de la Diputación de Valladolid, siempre que sean menores de 20.000 habitantes

FECHAS

CAMPUS DEPORTIVOS
28 de Junio al 2 de Julio de 2027
5 al 9 de Julio de 2027
12 al 16 de Julio de 2027
19 al 23 de Julio de 2027
26 al 30 de Julio de 2027

HORARIOS

Se realizan de lunes a viernes, en horario intensivo de mañana

Intensivos: Mañana: de 9.00 a 14.00 horas

CATEGORÍAS

Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil



PLAZAS

- Se realizarán un máximo de **15** Campus entre todas las Modalidades Deportivas objeto de tecnificación con las siguientes Plazas

5 Campus de Baloncesto

Máximo 50 participantes por Campus

5 Campus de Bádminton

Máximo 20 participantes por Campus

2 Campus de Balonmano

Máximo 24 participantes por Campus

3 Campus de Fútbol sala

Máximo 24 participantes por Campus



SOLICITUDES

Todas las solicitudes en el Programa “Campus de Tecnificación” se realizarán a través del Boletín de Inscripción, **ANEXO 6**, el cual deberá presentarse debidamente cumplimentada en el en el Registro General de la Diputación de Valladolid, sito en la Avda. Ramón y Cajal, nº5 de Valladolid, de 8:30 a 14:00 horas, de lunes a viernes, o en su caso, por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas General de la Diputación de Valladolid, hasta las 14:00 horas del día **9 de Octubre de 26**





CAMPUS DE TECNIFICACIÓN

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

6

CENTRO PARTICIPANTE:

DIRECCIÓN: C.P:

TELÉFONO: FAX:

RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD*: D.N.I*:
Nombre y Apellidos

DIRECCIÓN: TLFNO:

LOCALIDAD: C.P

CORREO ELECTRÓNICO*:

SOLICITA:

PARTICIPAR EN EL "PROGRAMA DE CAMPAMENTOS DEPORTIVOS",
ORGANIZADOS POR LA DIPUTACIÓN DE VALLADOLID.

MODALIDAD DEPORTIVA		FECHAS
☐ Bádminton	☐	28 junio a 2 de julio de 2027
☐ Baloncesto	☐	5 a 9 de julio de 2027
☐ Balonmano	☐	12 a 16 de julio de 2027
☐ Fútbol Sala	☐	19 a 23 de julio de 2027
☐ Ajedrez	☐	26 a 30 de julio de 2027

✓ Rellenar del 1 al 5 por orden de preferencia de deporte y fecha

En....., ade.....de 2026

Fecha tope de inscripción: **9 de Octubre de 2026**

* Es obligatorio la firma y sello del Centro participante.

Firma y Sello

ILMO. SR. PRESIDENTE DE LA DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE VALLADOLID



7

PROGRAMA DE CONCURSOS

XX CONCURSO DE FOTOGRAFÍA JUEGOS ESCOLARES

BASES DEL CONCURSO DE FOTOGRAFÍA: "JUEGOS ESCOLARES"

Al objeto de tener un mayor y mejor conocimiento del Programa de Juegos Escolares y como una forma diferente de entender el deporte a través de las imágenes, la Diputación de Valladolid organiza este XX Concurso de fotografía con arreglo a las siguientes bases:

PARTICIPANTES

Podrán tomar parte todos los Centros Escolares, Clubes, Entidades Locales, monitores, niños, niñas y jóvenes y padres/madres que participen en los Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid empadronados en municipios de menos de 20.000 habitantes la Provincia de Valladolid a fecha de finalización del plazo de presentación de solicitudes.

EXPOSICIÓN DE FOTOGRAFÍAS

Todas las fotografías enviadas y admitidas a concurso podrán ser visitadas en la página web de los Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid.

www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LAS FOTOGRAFÍAS

- * El tema será los “Juegos Escolares en la Provincia de Valladolid 2026-27”, reflejando en las fotografías los valores que impulsa y fomenta el Deporte.
- * Cada participante podrá presentar hasta un máximo de tres fotografías.
- * Las fotografías podrán ser en color o en blanco y negro.
- * Las fotografías deben presentarse en papel fotográfico de un tamaño mínimo de 20x25 cm y un máximo de 30x45 cm, impresa en soporte rígido.
- * Las fotografías deberán ser originales y quien las envía deberá ser su propietario/a y autor/a, debiendo poseer todos los derechos sobre las mismas. No se aceptarán fotografías que no cumplan estas condiciones.
- * No se aceptarán fotomontajes de varias fotografías.
- * Las fotografías no podrán haber sido premiadas en otros concursos ni atentar contra el honor y/o la imagen de las personas, debiendo cumplir las especificaciones técnicas del concurso.
- * Todas las fotografías enviadas quedarán en propiedad de la Diputación de Valladolid, cediendo el propietario/a y autor/a de la fotografía de manera gratuita y tiempo ilimitado a la Diputación de Valladolid todos los derechos de propiedad intelectual o de cualquier otro tipo sobre la misma, incluyendo a título enunciativo y no limitativo los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública.
- * La Diputación de Valladolid se reserva el derecho de divulgar, publicar, reproducir y editar las mismas, en cualquier tipo de formato o medio (electrónico, papel impreso, internet, etc.) siempre sin ningún ánimo de lucro y conforme a los buenos usos, citando siempre su procedencia y nombre del autor/a.
- * El autor/a y propietario/a de las fotografías contará con la debida autorización de las personas y obras con posibles derechos de Protección Intelectual que haya fotografiado para cumplir las bases y normativa de este concurso, por lo que el autor/a y propietario/a será el único responsable de cualquier posible reclamación realizada por una tercera persona.
- * La Diputación de Valladolid declina cualquier responsabilidad en el caso de que alguna de las fotografías presentadas incumpla cualquier normativa y autorización necesaria para participar en este concurso.
- * La Diputación de Valladolid se reserva el derecho de aceptar o rechazar aquellas fotografías que no cumplan las bases y normativas del concurso o los mínimos requisitos de calidad artística o técnica.
- * La participación en el concurso supone la total aceptación de las bases de la convocatoria.

JURADO

El Ilmo. Sr. Presidente de la Diputación Provincial de Valladolid designará el Jurado, a propuesta del Diputado Delegado del Servicio de Deportes y Juventud.

Corresponde al Jurado la interpretación de las presentes bases. El Jurado podrá declarar desiertos todos o alguno de los Premios.

No podrán acumularse premios en un mismo ganador.

El fallo del Jurado será inapelable y se hará público en el Tablón de Edictos de la Diputación Provincial de Valladolid, y en la página Web de los Juegos Escolares una vez finalicen se clausuren los Juegos Escolares, y se notificará individualmente a las personas premiadas.

PLAZO DE PRESENTACIÓN

Las fotografías podrán presentarse desde la fecha de publicación de las bases en el BOPVA, hasta el 26 de junio de 2027 (inclusive), con independencia de la fecha de realización de la fotografía, siempre que sea curso 2026-27.

PREMIOS

Se establecen tres premios en el concurso con los que cada ganador podrá adquirir material deportivo que deberá gastar obligatoriamente antes del día 31 de octubre de 2027, en los establecimientos que se le indiquen por el Servicio de Deportes y Juventud.

Los premios del concurso son:

- Primer Premio: lote de material deportivo por valor de 300 euros.
- Segundo Premio: lote de material deportivo por valor de 200 euros.
- Tercer Premio: lote de material deportivo por valor de 125 euros.

Los premios no son acumulativos.

Todos los premios estarán sometidos a las retenciones legalmente previstas.

REGLAMENTACIÓN

Se presentarán preferentemente a través del Registro Electrónico de la Diputación Provincial o por cualquiera de los medios establecidos en el art. 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas (LPAC).

Se tendrán en cuenta como criterios de valoración por parte del Jurado (hasta un máximo de 10 puntos):

- La capacidad de transmisión del mensaje: hasta 3 puntos.
- Valores relacionados con el Deporte: hasta 4 puntos.
- La calidad artística y/o técnica de las imágenes: 3 puntos.

La concesión de los Premios se efectuará, a propuesta del Jurado, por Decreto de Presidencia de la Diputación, una vez finalicen los Juegos Escolares, antes del 30 de septiembre de 2027.

En el exterior del sobre se hará constar la leyenda “XX Concurso Fotográfico Juegos Escolares en la Provincia de Valladolid 2026-27”.

En el sobre se podrán incluir hasta tres fotografías con su respectivo título y descripción (fecha, lugar de realización y valores que representa), impresas en soporte rígido. Además, debe incluirse una plica, esto es, otro sobre cerrado en cuyo exterior deberá figurar el mismo lema y que contendrá fotocopia del DNI, nota en la que se consignarán el nombre, apellidos y dirección de la persona interesada, así como un teléfono de contacto y el certificado/volante de empadronamiento en municipios de la provincia de Valladolid de menos de 20.000 habitantes a fecha de finalización del plazo de presentación de solicitudes.



8

PROGRAMA JUEGO LÍMPIO

El deporte escolar constituye una herramienta educativa de gran valor para el desarrollo integral del alumnado. Más allá de la adquisición de habilidades motrices y la mejora de la condición física, la práctica deportiva ofrece oportunidades para aprender valores fundamentales que favorecen la convivencia y el crecimiento personal. Entre ellos, el juego limpio ocupa un lugar central, al promover actitudes de respeto, responsabilidad y cooperación entre todos los participantes.

El concepto de juego limpio va mucho más allá del simple cumplimiento de las reglas. Implica actuar con honestidad, aceptar las decisiones arbitrales, respetar a compañeros, adversarios y entrenadores, y mantener una actitud positiva tanto en la victoria como en la derrota. Estos comportamientos contribuyen a crear un entorno deportivo seguro, inclusivo y educativo, donde el aprendizaje tiene prioridad sobre el resultado.

En el ámbito del deporte escolar, el juego limpio se convierte en una herramienta clave para la formación de ciudadanos comprometidos y respetuosos. A través de experiencias deportivas positivas, los niños y niñas desarrollan habilidades sociales y emocionales que les ayudarán a relacionarse de manera adecuada dentro y fuera del terreno de juego. El respeto, la empatía y la tolerancia aprendidos en el deporte pueden trasladarse a otros ámbitos de su vida cotidiana.

Este módulo tiene como objetivo sensibilizar al alumnado sobre la importancia de practicar el deporte desde los valores del juego limpio, fomentando conductas que favorezcan la convivencia y el bienestar común. Mediante actividades, reflexiones y dinámicas participativas, se buscará que cada participante comprenda que el verdadero éxito deportivo no se mide únicamente por los resultados obtenidos, sino también por la manera en que se alcanzan.

El Art. 23 de la Orden CYT/601/2026, de 25 de junio, por la que se aprueba el Programa de Deporte en Edad Escolar de Castilla y León para el Curso 2026-2027, establece que las Entidades Locales organizadoras fomentarán en sus actividades el conocimiento del Juego Limpio.



OBJETIVOS

Promover la práctica deportiva basada en los valores del juego limpio, favoreciendo comportamientos de respeto, responsabilidad, cooperación y deportividad entre los participantes del programa de deporte escolar como objetivo principal.

Objetivos específicos



Conocer y comprender el concepto de juego limpio y su importancia dentro y fuera del ámbito deportivo.



Respetar las normas, reglas y decisiones arbitrales, aceptándolas como parte fundamental de la práctica deportiva.



Fomentar el respeto hacia compañeros, adversarios, entrenadores, árbitros y público, independientemente del resultado de la competición.



Desarrollar actitudes de cooperación, compañerismo y ayuda mutua, priorizando el trabajo en equipo sobre el beneficio individual.



Aprender a gestionar adecuadamente las emociones derivadas de la victoria, la derrota y la competición.



Prevenir conductas antideportivas, como la agresividad, las faltas de respeto, la discriminación o el engaño.



Favorecer la inclusión y la igualdad de oportunidades, promoviendo la participación de todos los participantes en un clima de convivencia positiva.



Transferir los valores del juego limpio a otros ámbitos de la vida cotidiana, potenciando comportamientos responsables y respetuosos en el entorno escolar, familiar y social.



Desarrollar el sentido de la responsabilidad personal, reconociendo las consecuencias de los propios actos y decisiones.



Valorar el esfuerzo, la superación personal y el aprendizaje como indicadores de éxito, por encima de los resultados obtenidos en la competición.

DESCRIPCIÓN Y APLICACIÓN

- Premiar con puntos a jugadores, entrenadores y espectadores cuando estos realicen acciones que contribuyan al Juego Limpio (Respeto y Valores por encima del resultado).
- Las Competiciones en las que será de Aplicación el Trofeo de Juego Limpio, serán las organizadas en el Programa de Deporte Escolar, en las modalidades de Fútbol-Sala y Baloncesto
- Se recogerán las puntuaciones emitidas por los Árbitros designados en los partidos, conforme establece este Reglamento de Juego Limpio.

DESARROLLO DEL PROGRAMA

Se creará un comité de Juego Limpio compuesto por el personal Técnico del Servicio de Deportes de la Diputación de Valladolid y las Entidades Deportivas adjudicatarias de las Modalidades deportivas incluidas en el Programa Juego Limpio (Fútbol-Sala y Baloncesto) y las funciones principales que deberán llevar a cabo son:

- Vigilar el desarrollo de la competición velando que cada actor juegue su papel, observando la labor de árbitros, entrenadores, espectadores y jugadores
- Actuar de mediadores ante posibles conflictos interviniendo y mediando ante discusiones
- Apoyar a los árbitros en sus valoraciones de Juego Limpio apoyando en la observación de los partidos
- Difundir los Valores del Juego Limpio

Los **árbitros** se conforman en garantes del respecto al Reglamento y cumplimiento del Juego limpio. Su rango de Autoridad deportiva en los partidos los habilita para desarrollar con independencia y el mayor rigor posible a puntuar la actitud, el comportamiento y las acciones de los componentes que participan en los partidos valorando a los Equipos, Entrenadores y Acompañantes (Espectadores, Padres y Madres, etc.) y emitiendo una Ficha de Evaluación adjunta a las actas de cada partido.

- Se valorará con baja puntuación si alguno de los componentes del equipo, Entrenador o Espectador saca la máxima penalización posible en el reglamento de ese deporte: Descalificaciones, expulsión, por faltas de respeto al árbitro por parte de alguno de los componentes del equipo o espectador, faltas de respeto al oponente; etc.
- Se valora con una puntuación intermedia si el comportamiento ha sido el correcto en el terreno de juego por parte de jugadores y fuera de él por parte de los Entrenadores y Espectadores.
- Se valora con alta puntuación si se observan actitudes en los deportistas como ayudar a los compañeros adversarios en una lesión, disculparse tras alguna acción fortuita del juego, si el técnico y afición valoran positivamente el comportamiento correcto de los componentes de sus equipos, así como de los jugadores de los equipos contrarios; etc.

Los partidos aplazados y que no sean designados por árbitros oficiales designados por la organización no computarán para la Clasificación del Juego Limpio

Se establecerá una Clasificación General de Juego Limpio donde se incluirá la puntuación de todos los equipos inscritos por cada municipio, en las modalidades deportivas de Fútbol-Sala y Baloncesto.

La Diputación de Valladolid otorgará un **Trofeo al Juego Limpio** al Municipio cuyos equipos participantes mejor representen los Valores del Programa

Criterios de valoración

CRITERIOS PARA VALORAR BUENA ACTITUD, BUEN COMPORTAMIENTO		
EQUIPOS	ENTRENADORES	ESPECTADORES
Ayudar a compañeros u otros jugadores	Transmitir tranquilidad	Animar sin insultos
Intentar calmar en situación de nervios	Calmar jugadores	No dirigirse al equipo
Animar a los compañeros ante los fallos, sin criticar los errores	Calmar afición	Motivar a su equipo
Aceptar los cambios con buena actitud	Motivar jugadores	No interferir en la labor del árbitro ni de los entrenadores
Pedir perdón y dar la mano al contrario cuandole haga una falta	Transmitir mensajes positivos y de buenas actitudes	No protestar decisiones arbitrales
Cuidar las instalaciones, materiales y equipamientos	Puntualidad	Aplaudir las buenas actuaciones de ambos equipos
Ir correctamente Equipados	Presentación de la documentación correcta	No dar indicaciones a los deportistas
Acatar las Normas de la Competición		
Acatar las decisiones arbitrales, no discutirlos		
No fumar, beber... delante de los niños		

CRITERIOS PARA VALORAR ACTITUD Y COMPORTAMIENTO A MEJORAR
EQUIPOS, ENTRENADORES Y ESPECTADORES
Insultos
Amenazas
Agresiones
Animar a la agresión
Gritos para molestar a los contrarios
Quejas reiteradas al árbitro
Incitar a la violencia
Burlas al rival o árbitro
Invasión del terreno de juego
Quejas o gritos a los entrenadores

Los árbitros deben comprometerse con el cumplimiento de este programa deportivo de “Juego Limpio”. Al participar en este programa deberán cumplir los siguientes parámetros.

ÁRBITROS
No utilizar palabras malsonantes
Dirigirse a monitores y jugadores con la máxima educación
Labor educativa en el arbitraje
No utilizar este programa como elemento amenazador o condicionante de la competición
Intentar mediar en cualquier conflicto durante el partido
Tratar por igual a todos los jugadores y monitores
Ser objetivos a la hora de aplicar los criterios de “Juego Limpio”

Otras consideraciones

La Clasificación vendrá determinada por la puntuación obtenida en cada una de las jornadas de competición de la fase regular en fútbol sala y baloncesto, sumando las puntuaciones otorgadas por los árbitros de cada modalidad deportiva.

En la Clausura del Deporte Escolar, se entregará el Trofeo Juego Limpio al Municipio cuyos equipos hayan obtenido mayor puntuación.

Os invitamos a trabajar unidos para conseguir que el objetivo principal de la participación en el Deporte Escolar sea la educación por medio de la práctica deportiva, que el deporte se convierta en escuela de vida, en la que se aprenda a vivir deportivamente y en sociedad, mediante la adquisición de valores, buenos hábitos y normas de convivencia. Y lo más importante, que los niños/as y participantes, disfruten con su deporte favorito y se diviertan practicándolo, sin la presión de conseguir la victoria a cualquier precio.

Juegos Escolares



DECÁLOGO DEL DEPORTISTA

1. Aplaudes el juego limpio y el esfuerzo. También el de los adversarios.

2. Nunca seas violento, aunque pienses que no te ve o no te oye nadie. Cuando la violencia llega al deporte se acaba la diversión.

3. Es importante querer ganar, pero siempre es divertido participar. Esfuérzate al máximo y si no ganas sonríe y sigue intentándolo.

4. Conoce a chicos y chicas de otros pueblos, países y razas practicando deporte. No les margines ni desprecies. El deporte une, no separa.

5. Sé comprensivo con los errores de tus compañeros. En equipo disfrutarás el doble.

6. El juez-árbitro es humano como tú y se puede equivocar. Respétale y colabora con él para que la competición sea algo divertido.

7. Nunca intentes hacer daño al adversario y ayuda al que se lesione. Ponte en su lugar.

8. Haz amigos con el deporte, en tu equipo y también en los adversarios.

9. Los resultados son momentáneos, los amigos para siempre. No hagas trampas, te estarás engañando y decepcionarás a mucha gente.

10. Sé honesto, la victoria pierde su valor si no se logra de forma limpia y justa.

DECÁLOGO DE PADRES Y MADRES DE DEPORTISTAS

1. El juego limpio no es algo accesorio en el deporte, es algo esencial e imprescindible. Transmítelo y enséñalo a tus hijos/as.

2. Establece lazos de amistad con las familias de tu equipo y con la de los otros deportistas sin importar que estos sean adversarios.

3. Elige la actividad deportiva que cuente con técnicos formados y que promueva el juego limpio por encima del resultado.

4. Inculca en tus hijos los valores del deporte para que su afición se prolongue muchos años.

5. Demuestra que estás orgulloso de lo que hacen independientemente del resultado.

6. Mantén la calma, aunque recibas provocaciones. No olvides que para tus hijos/as es solamente un juego.

7. No hagas comentarios xenófobos ni sexistas, no desprecies a nadie por su sexo, raza o condición, tus hijos/as aprenderán e imitarán lo que tú hagas.

8. No grites ni increpes a nadie, respeta la labor del juez-árbitro y entrenadores, anima a los deportistas y respeta a los espectadores.

9. Eres ejemplo para tus hijos, ten el comportamiento que desees para ellos. Tus acciones son más importantes que tus palabras.

10. Inculca a tus hijos que el esfuerzo ya es una victoria, el resultado no tiene que ser lo más importante ni para ti ni para ellos.

DECÁLOGO DE ENTIDADES DEPORTIVAS

1. Harán partícipes a las familias de la responsabilidad compartida de promover el deporte formativo, basado en valores como en el trabajo en equipo, la confianza en sí mismo, la inclusión, la disciplina y el respeto.

2. Promoverán la resolución no violenta de conflictos como uno de los valores de la práctica deportiva.

3. Introducirán en sus políticas deportivas la lucha por la prevención y erradicación de la violencia, el racismo y la xenofobia como un eje principal.

4. Se implicarán en la erradicación de cualquier conducta violenta, racista y xenófoba que se produzca en sus instalaciones o competiciones.

5. Promoverán y difundirán entre sus asociados y durante las competiciones los valores del Juego Limpio y reprobarán las conductas violentas, racistas y xenófobas.

6. Identifica y denuncia aquellas personas que manifiestan comportamientos violentos, racistas y xenófobos.

7. Expulsarán de sus instalaciones deportivas a aquellas personas que manifiesten comportamientos violentos, racistas y xenófobos.

8. Denunciarán a quienes a través de las redes sociales o páginas web promuevan o inciten a la violencia, al racismo o la xenofobia en la práctica deportiva.

9. Impedirán la exposición de pancartas o cánticos violentos, racistas y xenófobos.

10. Denunciarán y nunca ayudarán a aquellos grupos de aficionados que promuevan o manifiesten comportamientos violentos, racistas y xenófobos.

DECÁLOGO DE ESPECTADORES

1. No basta con un buen comportamiento, reprueba y denuncia los comportamientos violentos, xenófobos o intolerantes que observes. Es una responsabilidad de todos.

2. El deporte sirve para formar y unir a las personas. Participar y disfrutar de varios valores.

3. Entre el público, no deben surgir disputas y jamás comportamientos violentos. Solo generan crispación y comportamientos similares en los deportistas. No contribuyas a ello.

4. Si vas a hacer comentarios en voz alta que sean positivos, anima y alaba las buenas acciones de todos los participantes.

5. Respeta a todos por igual, espectadores, juez-árbitro, entrenadores y otros deportistas como te gustaría que te respetaran a ti.

6. Eres un espectador, no intentes dirigir a los deportistas, solo les generarás confusión, esa es la función del entrenador y los deportistas deben aprender a tomar sus propias decisiones.

7. Disfruta del deporte independientemente del resultado, es muy importante que esto se transmita también a los deportistas.

8. Conoce bien el deporte y su reglamento, te ayudará a comprenderlo, disfrutando y respetando a los que lo practican

9. Aplaudes a los “buenos” perdedores y no a los “malos” ganadores

10. El deporte escolar debe ser formativo, no está hecho para entretener al público, no es un espectáculo, ni busca la victoria por encima de todo. Contribuye a ello.

DECÁLOGO DE ENTRENADORES

1. Establece tu propio código de juego limpio, promuévelo, enséñalo y recompensa su cumplimiento.

2. No te olvides nunca que antes que deportistas, son niños/as. Antes que el rendimiento deportivo o el resultado, está su formación.

3. Nunca te aproveches de las necesidades de los más desfavorecidos para obtener un beneficio deportivo. El deporte debe estar a su servicio y no al revés.

4. Recuerda que es tu responsabilidad es inculcar los valores del deporte para que su carrera deportiva sea lo más formativa, saludable y duradera posible.

5. Respeta y transmite respeto por los adversarios y por el juez-árbitro.

6. Sé ejemplo de buen comportamiento. Eres el guía de tus deportistas. Antepón el juego limpio al resultado.

7. Enseña el reglamento del deporte y demuestra su importancia y respeto.

8. Explica a los padres y madres cual debe ser su comportamiento en los partidos y entrenamientos. La formación de sus hijos/as va en ello.

9. Reprueba los comportamientos violentos, xenófobos, racistas o discriminatorios.

10. No discrimines ni margines a ningún deportista, ni por su rendimiento, ni por su raza, nacionalidad, ni por cualquier otro tipo de condición.



Deporte Escolar

Curso 2026-2027



FECHAS IMPORTANTES

9 de octubre de 2026

Finaliza el plazo para Registrar los Anexos I, II, III, IV, V y VI

21 de octubre de 2026

Reunión de Coordinación con los Delegados de Deportes
Repaso a la Inscripción de Equipos en Deporte Escolar

23 de octubre de 2026

Fecha tope para confirmar y modificar los equipos inscritos

28 de octubre de 2026

Se definirá el Sistema de Juego del Deporte Escolar en deportes colectivos

30 de octubre de 2026

Elaboración de los Calendarios de Competición en deportes colectivos

10 de noviembre de 2026

Fecha Tope para tramitar la documentación requerida:

-Inscripción y Confirmación de Equipos por Internet-

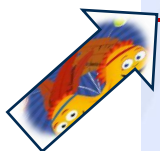
14 de noviembre de 2026

1ª Jornada de Competición del Deporte Escolar en fútbol sala y baloncesto (Final Baloncesto 8 mayo y Fútbol sala 15 mayo)

28 de febrero de 2027

Fecha tope para inscribir y tramitar jugadores. Cierre DEBA

DIPUTACIÓN DE VALLADOLID



Documentación necesaria:

* Una vez confirmados y validados los equipos por la Diputación de Valladolid y la Junta de Castilla y León a través del Programa DEBA, tendréis que solicitar autorización a través del Programa DEBA, (Monitores) para poder imprimir los Certificados de vuestros equipos, documento imprescindible junto con las Licencias Deportivas de los jugadores para poder participar, además, y una vez autorizados en el Programa DEBA, Monitores, podréis imprimir los Partes de Lesión de todos los participantes y jugadores/as

* **Las Licencias Deportivas** de todos los jugadores las tendréis que imprimir desde la Aplicación de Juegos Escolares de la Diputación de Valladolid una vez se confirmen los Equipos para tramitar al Programa DEBA de la Junta de Castilla y León. Será obligatorio presentar las Licencias Deportivas, junto con los Certificados de los Equipos tramitados en DEBA, ya en la 1ª Jornada de cada modalidad deportiva del programa.

* Hasta el **28 de febrero de 2027** se podrán inscribir nuevos jugadores en todas las modalidades Deportivas convocadas, pero no se podrán modificar los Equipos Colectivos ya confirmados y la Competición.



Más
Información



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

SERVICIO DE DEPORTES Y JUVENTUD

C/ RAMÓN Y CAJAL, nº5

47003. VALLADOLID



ORGANIZA



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**

PATROCINA



**Junta de
Castilla y León**



www.juegosescolares.diputaciondevalladolid.es