

35

JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 2014 – 2015

normas técnicas



iMADRID!

Baloncesto

Balonmano

Béisbol

Fútbol

Fútbol 7

Fútbol Sala

Hockey Sala

Voleibol

Waterpolo

Ajedrez

Atletismo

Bádminton

Campo a Través

Esgrima

Gimnasia Artística

Gimnasia Rítmica

Judo

Karate

Lucha

Natación

Piragüismo

Remo

**Salvamento y
Socorrismo**

Tenis

Tenis de Mesa

sumario

1. INTRODUCCIÓN

IR

2. PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIONES

IR

2.1 Lugar de inscripción

3. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

IR

3.1 Categorías

3.2 Fases

3.3 Fechas

4. REGLAMENTACIÓN TÉCNICA ESPECÍFICA

IR

5. COMITÉ TÉCNICO Y RECLAMACIONES

IR

6. PREMIOS

IR

1. INTRODUCCIÓN

Los Juegos Deportivos Municipales responden a la convocatoria de Deporte Infantil que la Comunidad de Madrid realiza cada temporada. Sobre la base de esta convocatoria se organizan dos tipos diferentes de competición:

- **Serie Básica:** Equivale a las competiciones no federadas organizadas por los municipios. Madrid es la Zona I y su competición se denomina Juegos Deportivos Municipales, que están organizados por la Dirección General de Deportes y los Distritos del Ayuntamiento de Madrid.
- **Serie Preferente:** Equivale a las competiciones federadas, en las que toda su organización y su desarrollo corresponde a las federaciones madrileñas correspondientes.

La reglamentación que rige los Juegos Deportivos Municipales, en Salvamento y Socorrismo, es la presente Normativa y la Normativa General de los 35 Juegos Deportivos Municipales.

Si bien, la disciplina de Salvamento y Socorrismo no está incluida en el Deporte infantil convocado por la Comunidad de Madrid.

2. PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIONES

En los Juegos Deportivos Municipales (Serie Básica) podrán participar todos los clubes, asociaciones, colegios, escuelas deportivas y entidades que lo deseen, siempre que acepten la presente normativa y cumplan con los requisitos exigidos por la administración y NO participen en las competiciones organizadas por la Federación Madrileña de Salvamento y Socorrismo.

• **Inscripción**

2. Retirar las Fichas de Deportista y la clave de acceso a Internet, en el Centro Deportivo Municipal sede de la Oficina del Promotor Deportivo del Distrito correspondiente.
3. Alta de todos los deportista en la siguiente página de Internet:
<http://www-1.madrid.es/InscripcionJDM/inscripcionJDM.form>,
rellenando los datos de la entidad/equipo/club/colegio y todos los campos obligatorios de los deportistas. Posteriormente, se imprimirán dos copias de la Hoja de Inscripción de equipos.
4. Presentar para su sellado las Fichas de Deportistas y la Hoja de Inscripción de Equipos (relación de jugadores obtenida de Internet). ANTES DEL DÍA 7 DE ENERO DE 2015, si bien, se podrán seguir inscribiendo deportistas hasta el día 5 DE MARZO DE 2015.
5. Envío de la Hoja de Inscripción, dentro de las fechas indicadas para cada jornada, a la Federación Madrileña de Salvamento y Socorrismo, mediante envío, a la siguiente dirección de correo electrónico: deporte@fmss.es.
 - Antes del día 23 de Enero de 2015 para la 1ª jornada.
 - Antes del día 3 de Abril de 2015 para la 2ª jornada.
6. Transcurridas 48 horas, al día siguiente de la finalización del plazo de entrega de inscripciones, se publicará en la página Web de la Federación Madrileña de Salvamento y Socorrismo (www.fmss.es). En esta página, los listados pueden consultarse dentro de la sección competiciones, buscando la competición y su apartado en el calendario publicado en dicha sección.

Las reclamaciones sobre las listas de series tendrán que realizarse por escrito, por el Delegado del Club o del Equipo, a la Secretaría Técnica de la Federación Madrileña de Salvamento y Socorrismo, a las 12:00 horas de los 2 días naturales antes del inicio del correspondiente campeonato, a la dirección de correo electrónico: deporte@fmss.es.

Al término del periodo de reclamación, las series serán publicadas en la página de la Federación Madrileña de Salvamento y Socorrismo y enviadas por correo electrónico a la misma dirección desde donde se enviaron las inscripciones.

2.3 LUGAR DE INSCRIPCIÓN

- Oficinas de Promoción Deportiva de los 21 Distritos.

3. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

3.1 CATEGORÍAS

Benjamín	nacidos en 2005 y 2006
Alevín	nacidos en 2003 y 2004
Infantil	nacidos en 2001 y 2002
Cadete	nacidos en 1999 y 2000
Juvenil	nacidos en 1997 y 1998

3.2 FASES

- **FINAL DE MADRID**

Las jornadas de competición se traducen en Finales de Madrid directas.

3.3 FECHAS

JORNADAS	CATEGORÍAS – PRUEBAS	PISCINAS	OBSERVACIONES
PRIMERA 07/02/2015	Alevín y Benjamín (masc. y fem.) 25 m. Natación con obstáculos 4X25m. Relevo con obstáculos	Centro Deportivo Municipal Puente de Vallecas	Calentamiento 11:00 h. Competición 11'30 h.
SEGUNDA 07/02/2015	Cadete e Infantil (masc. y fem.) 50 m. Natación con obstáculos 4X50m. Relevo con obstáculos Juvenil (masc. y fem.) 100 m. Natación con obstáculos. 4X50m. Relevo con obstáculos	Centro Deportivo Municipal Puente de Vallecas	Calentamiento 16:00 h. Competición 16'30 h.
TERCERA 18/04/2015	Alevín y Benjamín (masc. y fem.) 25m. arrastre de maniquí 4x25 m. relevo de arrastre de maniquí	Centro Deportivo Municipal Puente de Vallecas	Calentamiento 11:00 h Competición 11'30 h
CUARTA 18/04/2015	Cadete e Infantil (masc. y fem.) 50 m. arrastre de maniquí 4x25 m. relevo arrastre de maniquí. Juvenil (masc. y fem.) 50 m. arrastre de maniquí 4x25 m. relevo arrastre de maniquí	Centro Deportivo Municipal Puente de Vallecas	Calentamiento 16:00 h. Competición 16'30 h.

4. REGLAMENTACIÓN TÉCNICA ESPECÍFICA

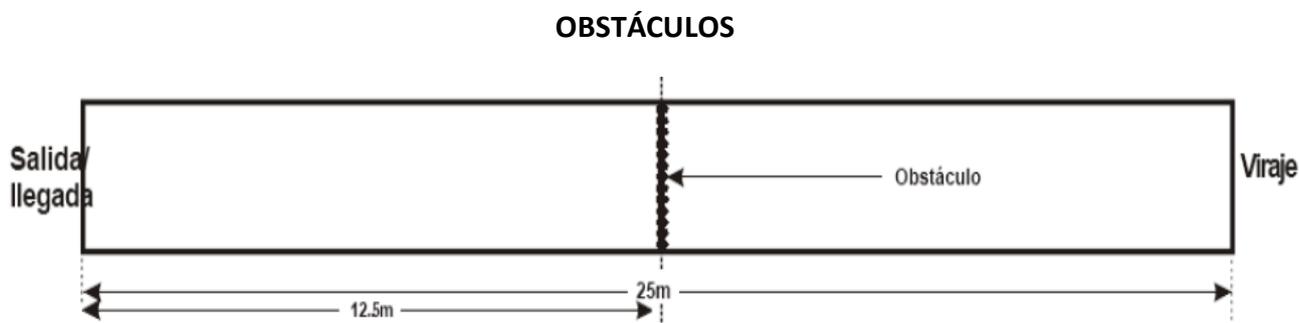
La clasificación de los deportistas se obtendrá según el tiempo realizado en la ejecución de cada prueba, es decir, contra reloj; asignando el primer puesto al nadador que realice el menor tiempo y así sucesivamente.

4.1 DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA DE NATACIÓN CON OBSTÁCULOS:

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada el recorrido de 100m., pasando 4 veces (JUVENIL), 2 veces (CADETE, INFANTIL) y 1 vez (ALEVÍN, BENJAMÍN), por debajo de un obstáculo sumergido, para finalizar tocando la pared de llegada de la piscina.

El competidor debe salir a la superficie del agua después de la salida y antes del primer obstáculo; después de pasar por debajo cada obstáculo y después del viraje anterior al pase del obstáculo. El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina, para salir a la superficie del pase del obstáculo. “Salir a la superficie” significa que la cabeza del competidor debe romper el plano de la superficie del agua.

Nadar rozando el obstáculo o golpearlo no es motivo de descalificación.



DESCALIFICACIONES:

1. Pasar por encima un obstáculo sin volver inmediatamente, por encima o por debajo, y entonces pasar correctamente el obstáculo por debajo.
2. No salir a la superficie después de la salida o después de cada viraje.
3. No tocar la pared durante el viraje.
4. No tocar la pared de llegada al finalizar la prueba.

4.2 DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA 4x50 RELEVO OBSTÁCULOS INFANTIL-CADETE-JUVENIL DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA 4x25 RELEVO OBSTÁCULOS BENJAMININ-ALEVIN

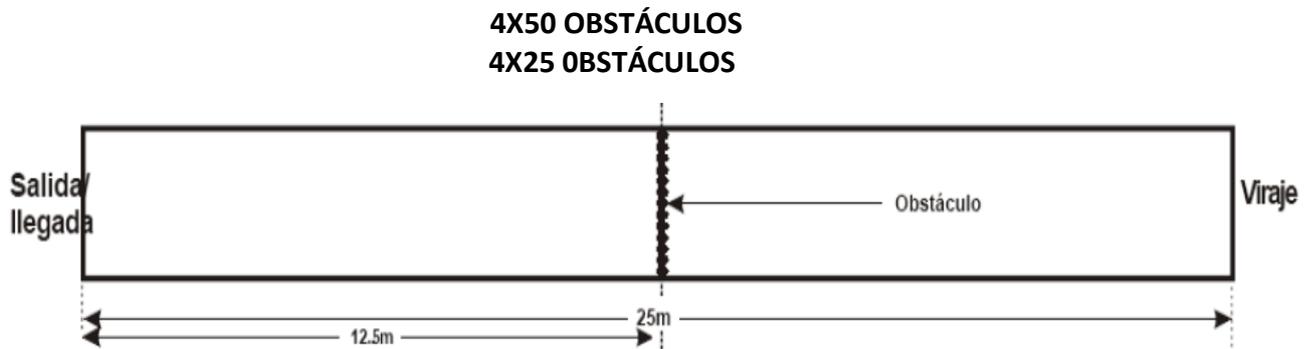
A la señal de salida, el primer competidor entra en el agua con un salto y nada 50m estilo libre pasando por debajo del obstáculo. Después el primer competidor toca la pared, el segundo y tercer y cuarto competidor repite el procedimiento por turnos. Los **Benjamines y Alevines** nadarán 25m estilo libre pasando por debajo del obstáculo.). **En las categorías Benjamín y Alevín, la composición del relevo podrán ser MASCULINO, FEMENINO y MIXTO, en este último grupo deberán ser dos de sexo masculino y dos de sexo femenino.**

Los competidores deben de salir a la superficie después de la salida, antes de pasar el obstáculo y después de pasar por debajo del obstáculo. "Salir a la superficie significa que la cabeza del competidor debe de romper el pleno de la superficie del agua.

El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para salir a la superficie del pase del obstáculo.

Nadar rozando el obstáculo o golpearlo no es motivo de descalificación.

El primer, segundo y tercer competidor deben de salir del agua tras finalizar su posta sin obstruir al resto de los competidores y no podrán volver a entrar al agua.



DESCALIFICACIONES:

1. Pasar por encima un obstáculo sin volver inmediatamente, por encima o por debajo, y entonces pasar correctamente el obstáculo por debajo.
2. No salir a la superficie después de la salida o después de cada viraje.
3. No tocar la pared durante el viraje.
4. Un competidor repite 2 o más veces una posta de la prueba.
5. Perder contacto de la plataforma de salida antes de que el competidor precedente toque la pared.
6. No tocar la pared de llegada.
7. Un competidor vuelve a entrar al agua después de completar su posta del relevo.

4.3 DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA DE ARRASTRE CON MANIQUÍ.

A la señal de salida, el competidor entra en el agua con un salto y nada 25 m. estilo libre (para todas las categorías). Seguidamente, se sumerge para recoger un maniquí hundido y sacarlo a la superficie, dentro de la línea de los 5 m. de recogida. El competidor arrastra el maniquí hasta tocar la pared de llegada. En las categorías CADETE e INFANTILES, el maniquí estará medio lleno. El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para emerger el maniquí. (Categoría JUVENIL).

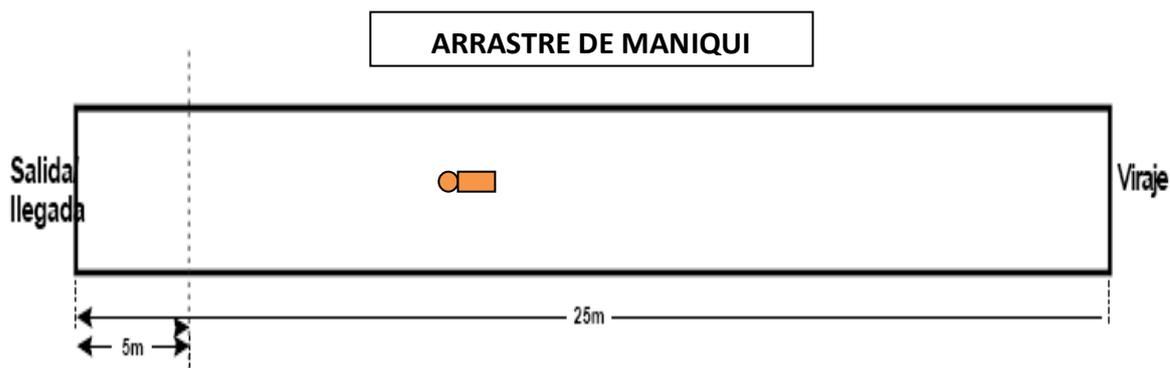
- **MATERIAL**

El maniquí está completamente lleno de agua y sellado para la prueba (categoría JUVENIL). El maniquí está lleno por la mitad (categorías CADETE e INTANTIL). Los competidores deben usar los maniquíes que proporcione la Organización.

POSICIÓN DEL MANIQUÍ: El maniquí está colocado sobre su espalda, la cabeza en dirección a la llegada; con la base en contacto a la pared opuesta a la salida (categoría JUVENIL). El maniquí está colocado en superficie, con la cabeza en dirección a la llegada y con la base en contacto con el bordillo de la pared (categorías CADETE e INFANTIL).

- **DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA 25M ARRASTRE DE MANIQUÍ ALEVÍN Y BENJAMÍN**

La salida se realiza desde la superficie del agua, después de la señal sonora el deportista debe remolcar 25 m. un maniquí. El maniquí deberá estar vacío y estanco para la prueba.



- **DESCALIFICACIONES:**

1. El competidor debe tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la parte alta de la cabeza del maniquí pase la línea de recogida de los 5 m.
2. No salir a la superficie antes de sumergirse para recoger el maniquí.
3. Ayudarse de cualquier elemento de la piscina al sacar el maniquí – no incluyendo el fondo de la piscina.
4. No tener el maniquí en posición correcta de arrastre antes de que la cabeza del maniquí pase la línea de los 5 m.
5. Usar una técnica incorrecta de arrastre.
6. No mantener la boca y la nariz por encima de la superficie del agua.
7. Soltar el maniquí antes de tocar la pared de llegada.
8. No tocar la pared de llegada.
9. Empujar el maniquí en vez de arrastrarlo.

4.4 DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA DE 4x25 ARRASTRE DE MANIQUI INFANTIL-CADETE-JUVENI **DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA DE 4X25 ARRASTRE DE MANIQUI** BENJAMIN-ALEVIN

Cuatro competidores por turnos arrastran un maniquí aproximadamente 25m cada uno. Los **Benjamines y Alevines** arrastran **25m** cada uno. En las categorías BENJAMIN y ALEVIN, el maniquí estará estanco, en INFANTIL y CADETE el maniquí estará medio lleno y en la categoría JUVENIL el maniquí estará lleno. El competidor puede impulsarse del fondo de la piscina para emerger el maniquí. (Categoría JUVENIL **En las categorías Benjamín y Alevín, la composición del relevo podrán ser MASCULINO, FEMENINO y MIXTO, en este último grupo deberán ser dos de sexo masculino y dos de sexo femenino.**

El primer competidor: sale desde el agua cogiendo el maniquí con una mano, manteniendo la boca o nariz del maniquí por encima de la superficie del agua, y el Borde de la piscina o poyete de salida con la otra. A la señal de salida, el competidor arrastra el maniquí aproximadamente 25m y lo pasa al segundo competidor. Los **Benjamines y Alevines** arrastran **25m**.

El segundo competidor: arrastra el maniquí, toca la pared y pasa el maniquí al tercer competidor que está en contacto con la pared de viraje o poyete de salida con al menos una mano. El tercer competidor puede coger el maniquí solo después de que el segundo competidor haya tocado la pared.

El tercer competidor: arrastra el maniquí, toca la pared y pasa el maniquí al cuarto competidor que está en contacto con la pared de viraje o poyete de salida con al

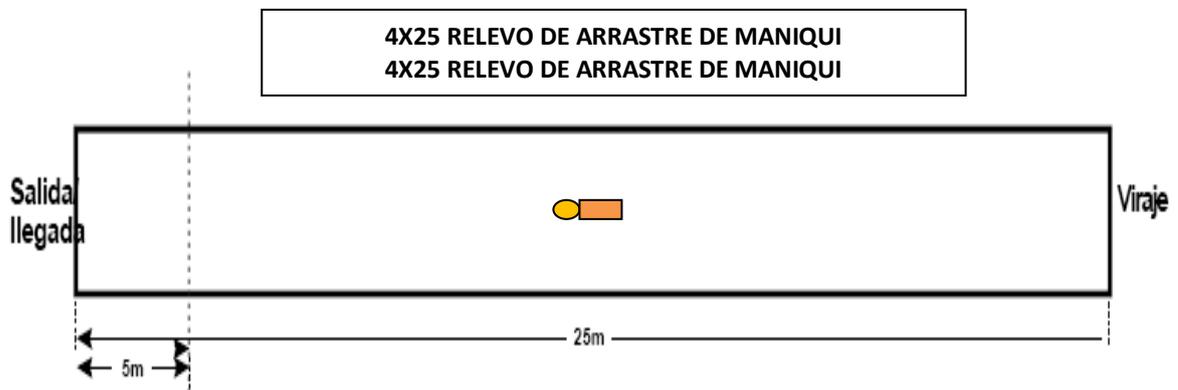
menos una mano. El cuarto competidor puede coger el maniquí solo después de que el tercer competidor haya tocado la pared.

El cuarto competidor: completa la prueba arrastrando el maniquí hasta tocar la pared de llegada con cualquier parte del cuerpo.

Los competidores el 1er y 2º relevista deben salir del agua una vez completada su posta.

Solo el competidor que entrega y el que recibe el maniquí pueden intervenir en el relevo de maniquí.

Los competidores no pueden soltar el maniquí hasta que el siguiente competidor lo haya cogido (una mano de cada competidor debe estar en contacto con el maniquí).



5. COMITÉ TÉCNICO Y RECLAMACIONES

El Comité Técnico de Salvamento y Socorrismo, para los 35 Juegos Deportivos Municipales, estará formado por:

- Dos representantes del Ayuntamiento de Madrid.
- Un representante designado por la Federación Madrileña de Salvamento y Socorrismo.

Cualquier participante tendrá derecho a presentar reclamaciones sobre los incidentes que puedan producirse en la competición, siguiendo el procedimiento que marca la Normativa General de los 35 Juegos Deportivos Municipales.

Las reclamaciones son posibles:

- Si las normas y reglamentos para la realización de la competición no se respetan.
- Si otras condiciones ponen en peligro la competición o a los competidores.
- Contra las decisiones del Juez Principal.

6. PREMIOS

Se entregarán medallas a los nadadores clasificados en 1ª, 2ª y 3ª posición en cada prueba, por categoría y sexo.