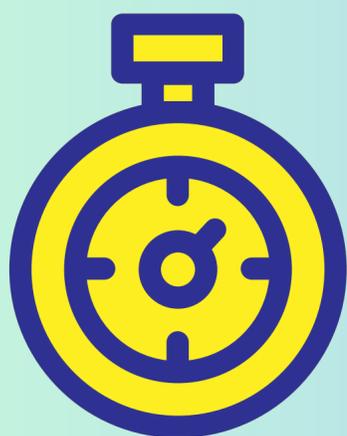


XVII ENCUENTROS DEPORTIVOS INTERCENTROS

**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN DE ESPAÑA
EN MARRUECOS**



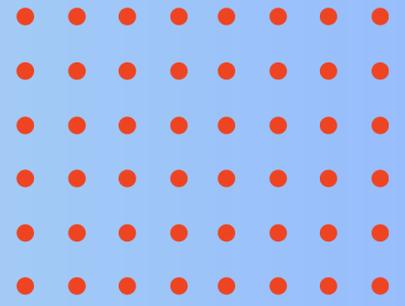
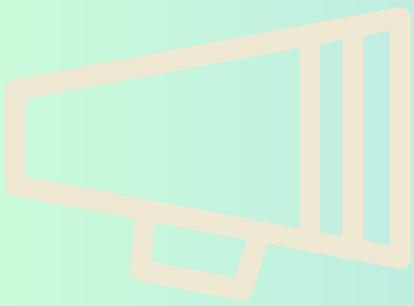
20

25



ACCIÓN
EDUCATIVA
EXTERIOR

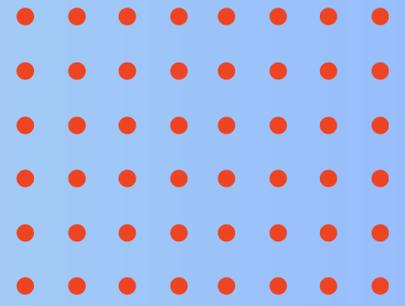
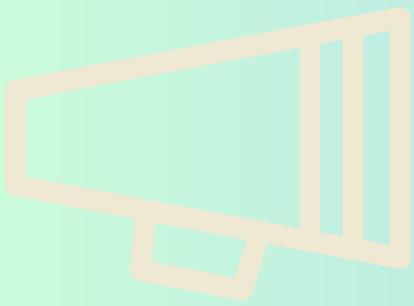




NORMATIVA ORGANIZATIVA ENCUENTROS DEPORTIVOS PARA SEMIFINALES Y FINAL EN CASABLANCA 2025

- 1.- Los equipos serán representados obligatoriamente por un/a profesor/a del centro (designado/a por la dirección), que ejercerá funciones de delegado/a y será el/la único/a interlocutor/a con la organización. Preferentemente dicho profesor/a deberá ser de Educación Física.
- 2.- Se establece la presencia obligatoria de un/a profesor/a del centro en cada uno de los partidos en la medida de lo posible. **En ningún caso esta función podrá ser desempeñada por un/a padre/madre, entrenador/a o voluntario/a. En caso de que alguna de estas personas interfiera en algún encuentro, dicho encuentro será dado por perdido al equipo de procedencia de padre/madre, entrenador/a o voluntario/a.**
- 3.- Se permite la participación de algún alumno en la categoría superior, pero no simultáneamente con la que le corresponda por edad y en ningún caso en una categoría de menor edad.
- 4.- Las hojas de inscripción de los equipos de centro deberán ir debidamente cumplimentadas indicando nombre, apellidos, curso y fecha de nacimiento de los/las alumnos/as.
Se podrán realizar cambios en la inscripción, antes del inicio de los encuentros, con una nueva hoja debidamente formalizada.
Los centros se responsabilizarán de la veracidad de los datos de inscripción por lo que las hojas de inscripción deberán ir firmadas por director/a y secretario/a y con el sello del centro en el formato que se establezca.
- 5.- La alineación indebida de algún alumno supondrá la descalificación del equipo con el que participó.
- 6.- Al ser una actividad de convivencia y participativa, los centros velarán por la no participación, si así lo consideran, de alumnado que este incurso en un proceso de carácter disciplinario por falta grave o muy grave.
- 7.- Se ajustarán los horarios de los partidos de manera que se consiga evitar la pernoctación de alumnos fuera de su ciudad, o bien largas esperas en un mismo día.
- 8.- Los centros organizadores de las distintas fases deberán establecer servicios de seguridad, primeros auxilios y evacuación, guardarropía, voluntarios colaboradores (identificados), zonas seguras y sombreadas, alimentación e hidratación para los escolares participantes.
- 9.- Para estimular la convivencia de la comunidad educativa en general, los centros organizadores podrán completar estas jornadas con otras actividades participativas tipo lúdico/festivas entre todos los participantes y/o demostraciones de técnicas o habilidades físico-deportivas.
- 10.- La entrega de trofeos se realizará de la siguiente manera: como en años anteriores, todos los participantes obtendrán un diploma acreditativo de su participación, así como el intercambio de recuerdos para cada centro y alumno participante. **Asimismo, este año se entregarán medallas a cada alumno/a ganador/a tanto en modalidad individual o por equipos.**





11.- Se establece un comité de competición formado por el delegado de cada centro y un representante de la Consejería de Educación, coordinados por el director/a del centro donde se dispute el encuentro (tanto en semifinales como en la final). Dicho comité podrá decidir la eliminación de la competición del equipo que demuestre una conducta antideportiva reprobable, e incluso, así mismo ante conductas graves de acompañantes, familiares, entrenadores, voluntarios, etc., estarán autorizados a expulsar de las instalaciones a quienes incurran en los mismos.

12.- Los centros organizadores velarán por la correcta aplicación de la reglamentación por parte de los árbitros.

13.- Los diferentes encuentros deberán comenzar por un protocolo de deportividad, con el saludo obligatorio previo y posterior al encuentro, y fotografía en su caso.

14.- Desde los centros españoles, se harán partícipes a las familias sobre el carácter de convivencia de dichas jornadas, de la responsabilidad compartida de promover la deportividad entre el alumnado, y el fomento de valores de confianza en sí mismo, de trabajo en equipo, disciplina y respeto.

NORMATIVA TÉCNICA

A.- LAS CATEGORÍAS Y MODALIDADES DEPORTIVAS serán las siguientes:

PRIMARIA		SECUNDARIA 1		SECUNDARIA 2	
Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino
Minibasket	Minibasket	Baloncesto	Baloncesto	Baloncesto	Baloncesto
Fútbol-sala	Fútbol-sala	Fútbol-sala	Fútbol-sala	Fútbol-sala	Fútbol-sala
Balón prisionero		Voleibol mixto		Voleibol mixto	
Tenis de mesa		Tenis de mesa		Tenis de mesa	
Ajedrez		Ajedrez		Ajedrez	

- En primaria, si en una modalidad deportiva femenina no existieran suficientes participantes para formar un equipo, las alumnas podrán participar con los chicos en la modalidad masculina.

- El profesorado de los centros velará por el conocimiento de la reglamentación por parte del alumnado.



fútbol sala



JUGADORES:

- Cada equipo consta de un mínimo de 5 jugadores de campo y un máximo de 10 (5 reservas).
- Se podrán hacer sustituciones indefinidas por las zonas delimitadas señalizadas entre dos conos, debiendo salir primero el jugador que está en la pista y una vez fuera entrar el que estaba en el banquillo.
- La inclusión o alineación indebida de algún deportista supondrá la descalificación del equipo en el torneo.
- El partido no se disputará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores.
- El partido se suspenderá si por circunstancias del juego uno de los equipos se queda con menos de tres jugadores.
- En caso de que ambos equipos lleven el mismo o similar color de camiseta que dificulte la visión de diferenciación de los árbitros, el equipo que actúe de visitante, se les proporcionará unos petos.
- Un jugador descalificado por conducta antideportiva por el árbitro durante un partido, no puede jugar el siguiente partido.

PREVIA

- Cada equipo deberá estar 15 minutos antes del inicio del partido en la pista correspondiente, con la finalidad de cumplimentar el acta del partido por parte del entrenador y del capitán con los jueces de mesa. Se deberá llevar la ficha fotográfica.
- Antes del partido, los equipos dispondrán de al menos 5 minutos de calentamiento sobre la pista.
- El juego comenzará con un sorteo previo de campo entre los capitanes de cada equipo. El ganador podrá elegir entre efectuar el saque inicial o cambio de campo.

DURACIÓN Y PARADAS DEL JUEGO

- El partido tendrá una duración de 2 tiempos de 10 minutos a reloj corrido.
- Entre ambos tiempos habrá un periodo de descanso de un minuto.
- Cada equipo podrá disponer de un tiempo muerto de 30 segundos de duración por equipo y por cada tiempo.
- El cronómetro deberá detenerse en los casos:

A/ Lesión de un jugador

B/ Tiempo muerto

C/ Cuando el árbitro lo estime conveniente (pérdida de tiempo relevante)

NORMAS DURANTE EL JUEGO

- Los partidos se jugarán conforme a las reglas oficiales de la FIFA.
- Todas las faltas son directas. La barrera deberá estar a un radio distancia de 3 metros desde la posición del balón.
- El portero podrá sacar desde su portería a cualquier parte del campo con la mano y podrá salir del área para jugar el balón o cortarlo. También se podrá incorporar al ataque participando cuando cruce a campo contrario pudiendo conseguir gol siempre que no lo haga directamente con la mano o los brazos. El saque de puerta solo lo puede realizar el portero, con la mano y el balón tiene que salir fuera del área. El portero jugador sólo podrá tocar una vez el balón por jugada en su propio campo, teniendo 4 segundos para mover el balón. Si en la misma jugada, antes de que el balón toque en un jugador contrario, el portero-jugador vuelve a tocar el balón se pitará cesión, sancionado con falta al borde del área.
- Una tarjeta roja enseñada a un jugador o dos amarillas, supondrán la eliminación de dicho jugador del partido. La tarjeta roja supondrá la eliminación del jugador del campeonato.
- El equipo que cometa más de 6 faltas por tiempo será castigado con un doble penalti (tiro libre directo a 10 metros de la portería, y solo con la oposición del portero a una distancia mínima de 5 metros, quedando los demás jugadores por detrás del balón a una distancia lateral del lanzador de 3 metros, colocándose por proximidad primero el compañero del equipo del lanzador seguido del defensor, en ambos lados).
- El penalti se ejecutará desde la línea de los 6 metros, quedando el resto de los jugadores a 5 metros por detrás del balón.
- Una vez que el portero-jugador pasa a la media pista del rival se convierte en un jugador más pudiendo dar y recibir pases ilimitados.
- El saque de banda se hace con el pie y se considera tiro libre indirecto (no se puede conseguir gol de saque de banda a no ser que toque el balón alguien, distinto del jugador que saque, antes de que entre en la portería).
- El saque de esquina se hace con el pie y se considera tiro libre directo (se puede conseguir gol de saque directo).
- El saque de centro se considera tiro libre directo (se puede conseguir gol directamente). La distancia en los saques para los jugadores adversarios debe ser de tres metros.
- Todas las faltas se consideran tiro libre directo.

CLASIFICACIÓN FINAL

- Si en la categoría hay 3 equipos, gana el torneo el equipo que gane más partidos.

En caso de empates:

A/ En caso de empate entre dos equipos, ganará el equipo que ganó el enfrentamiento directo entre ambos.

B/ En caso de triple empate, ganará el equipo con mejor diferencia de goles, entre goles conseguidos y goles recibidos en el total de todos los partidos jugados.

C/ Si persiste el empate, ganará el equipo que haya marcado más goles en la suma de los dos partidos.

D/ Si persiste el empate, se considerará una clasificación ex aequo, sin que esté previsto ningún otro tipo de desempate.

- Si en la categoría hay 4 equipos se jugará semifinales y final.



baloncesto y minibasket



JUGADORES

- Cada equipo consta de un mínimo de 5 jugadores de campo y un máximo de 10 (5 reservas).
- Se podrán hacer sustituciones indefinidas por las zonas delimitadas señalizadas entre dos conos, debiendo salir primero el jugador que está en la pista y una vez fuera entrar el que estaba en el banquillo.
- La inclusión o alineación indebida de algún deportista supondrá la descalificación del equipo en el torneo.
- El partido no se disputará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores.
- El partido se suspenderá si por circunstancias del juego uno de los equipos se queda con menos de tres jugadores.
- En caso de que ambos equipos lleven el mismo o similar color de camiseta que dificulte la visión de diferenciación de los árbitros, el equipo que actúe de visitante, se les proporcionará unos petos
- Un jugador descalificado por conducta antideportiva por el árbitro durante un partido, no puede jugar el siguiente partido.

PREVIA

- Cada equipo deberá estar 15 minutos antes del inicio del partido en la pista correspondiente, con la finalidad de cumplimentar el acta del partido por parte del entrenador y del capitán con los jueces de mesa. Se deberá llevar la ficha fotográfica.
- Antes del partido, los equipos dispondrán de al menos 5 minutos de calentamiento sobre la pista.
- El juego comenzará con un sorteo previo de campo entre los capitanes de cada equipo. El ganador podrá elegir entre efectuar el saque inicial o cambio de campo.

DURACIÓN Y PARADAS DEL JUEGO

- El partido tendrá una duración de 2 tiempos de 10 minutos a reloj corrido.
- El último minuto será de juego efectivo, parando el reloj.
- Entre ambos tiempos habrá un periodo de descanso de un minuto.
- Cada equipo podrá disponer de un tiempo muerto de 30 segundos de duración por equipo y por cada tiempo.
- El cronómetro deberá detenerse en los casos:

A/ Lesión de un jugador

B/ Tiempo muerto

C/ Cuando el árbitro lo estime conveniente (pérdida de tiempo relevante)

NORMAS DURANTE EL JUEGO

- Los partidos se jugarán conforme a las reglas oficiales de la FIBA.
- En la tercera falta personal durante el partido, el jugador debe abandonar la cancha por el resto de ese partido.
- En caso de empate al final del tiempo reglamentario de juego, el desempate se dirimirá con el mejor en el lanzamiento de tres tiros libres, lanzados alternativamente por cada equipo. Si al término de estos 6 lanzamientos persiste el desempate, se continuará con un lanzamiento alternativamente para cada equipo, por el procedimiento de "muerte súbita". Ningún jugador podrá repetir el tiro libre hasta que no hayan lanzado todos los integrantes de su equipo (incluidos reservas).

CLASIFICACIÓN FINAL

- Si en la categoría hay 3 equipos, gana el torneo el equipo que gane más partidos.

En caso de empates:

A/ En caso de empate entre dos equipos, ganará el equipo que ganó el enfrentamiento directo entre ambos.

B/ En caso de triple empate, ganará el equipo con mejor diferencia de puntos, entre puntos conseguidos y puntos recibidos en el total de todos los partidos jugados.

C/ Si persiste el empate, ganará el equipo que haya marcado más puntos en la suma de los dos partidos.

D/ Si persiste el empate, se considerará una clasificación ex aequo, sin que esté previsto ningún otro tipo de desempate.

- Si en la categoría solo hay 2 equipos, el que gane el enfrentamiento directo



Voleibol (mixto)



JUGADORES

- Cada equipo consta de un mínimo de 6 jugadores de campo y un máximo de 10 (4 reservas). Siempre tiene que haber 3 chicos y 3 chicas jugando simultáneamente.
- Se podrán hacer sustituciones indefinidas por las zonas delimitadas señalizadas con dos conos, siempre que el juego esté parado y el cambio sea entre jugadores del mismo sexo.
- La inclusión o alineación indebida de algún deportista supondrá la descalificación del equipo en el torneo.
- El partido no se disputará si uno de los equipos tiene menos de cuatro jugadores (tendría que haber dos chicos y dos chicas).
- El partido se suspenderá si por circunstancias del juego uno de los equipos se queda con menos de cuatro jugadores.
- Un jugador descalificado por conducta antideportiva por el árbitro durante un partido, no puede jugar el siguiente partido.

PREVIA

- Cada equipo deberá estar 15 minutos antes del inicio del partido en la pista correspondiente, con la finalidad de cumplimentar el acta del partido por parte del entrenador y del capitán con los jueces de mesa. Se deberá llevar la ficha fotográfica.
- Antes del partido, los equipos dispondrán de al menos 5 minutos de calentamiento sobre la pista.
- El juego comenzará con un sorteo previo de campo entre los capitanes de cada equipo. El ganador podrá elegir entre efectuar el saque inicial o cambio de campo.

DURACIÓN Y PARADAS DEL JUEGO

- El partido consiste en un set de 25 puntos, con al menos una diferencia de dos. El cambio de campo se realizará cuando cualquiera de los equipos llegue a 13 puntos.
- Cada equipo podrá disponer de un tiempo muerto de un minuto de duración a lo largo de todo el partido.

NORMAS DURANTE EL JUEGO

- Los partidos se jugarán conforme a las reglas oficiales de la F.I.V.B.
- El terreno de juego será una pista de vóley playa al aire libre.
- Los jugadores podrán participar con calzado deportivo o pueden decidir jugar descalzos en la arena, será decisión individual.
- Las conductas antideportivas supondrán tarjeta amarilla para el jugador y punto para el equipo contrario. La tarjeta roja supondrá además la eliminación del jugador para todo el campeonato.

CLASIFICACIÓN FINAL

- Si en la categoría hay 3 equipos, gana el torneo el equipo que gane dos partidos. En caso de empates:
A/ En caso de empate entre dos equipos, ganará el equipo que ganó el enfrentamiento directo entre ambos.
B/ En caso de triple empate, ganará el equipo con mejor diferencia de puntos, entre puntos conseguidos y puntos recibidos en el total de todos los partidos jugados.
D/ Si persiste el empate, se considerará una clasificación ex aequo, sin que esté previsto ningún otro tipo de desempate.
- Si en la categoría solo hay 2 equipos, el que gane el enfrentamiento directo.



Balón prisionero (mixto)



TERRENO DE JUEGO

- Está compuesto por dos “campos” separados por la línea central y dos “cementeros”, situados tras la línea de fondo del campo del adversario. El campo será el de voleibol (18x9 m.).

EL BALÓN

- Será el de voleibol ligeramente desinflado.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo se compone de seis jugadores (tres chicos y tres chicas) más cuatro reservas (dos chicos y dos chicas), que pueden sustituir a los jugadores de campo en cada set, respetando la paridad masculina/femenino.

DESARROLLO DEL JUEGO

- El objetivo es eliminar al otro equipo dejando el campo contrario vacío de jugadores. El partido es al mejor de tres sets (ganar dos sets) con un descanso de 2 minutos entre cada set.
- Los partícipes se dividen en dos grupos y cada equipo se coloca en su campo, que previamente ha sido sorteado.
- Consiste el juego en eliminar un equipo a otro, lanzando una pelota con la mano, contra un jugador del equipo contrario, sin pisar las líneas, tratando de darle en su cuerpo.
- Caso de ser eliminado pasará al campo contrario y quedará detrás de la línea del mismo campo, pero seguirá jugando, esperando que sus compañeros le pasen la pelota. Al cogerla se aproximará hasta la línea del campo para de esta manera poder lanzar con mayor precisión. Si toca a un contrario, vuelve a su campo de origen.
- El juego durará hasta que todos los jugadores de un equipo sean eliminados. Entonces se ganará un set.
- Cuando el balón salga fuera de los límites del campo reanudará el juego el equipo del campo por donde salió el balón.

PARA ELIMINAR A UN JUGADOR...

- El equipo que tiene la posesión ha de lanzar el balón con la mano (no es válido con el pie) a un miembro del equipo rival.
- El balón ha de impactar directamente en su cuerpo. Si el impacto se produce en la cabeza, no será válido y se amonestará con una falta al jugador/a que lo ha lanzado, perdiendo además la posesión. Tampoco será válido el impacto tras un bote.
- Acto seguido la pelota ha de botar en el suelo y dentro del campo del rival. Si la pelota se coge al vuelo antes de que bote, o bota fuera de las limitaciones del campo, no será válido el impacto.
- Si se incumple cualquiera de estas situaciones el impacto no será válido y, por tanto, no se eliminará al jugador/a golpeado.
- En caso de tocar el balón a varios jugadores y botar en campo propio, sólo se eliminará al último jugador al que tocó el balón.
- Si un jugador al intentar eliminar al contrario la pelota toca primero en el suelo y de rebote le da, éste no es eliminado porque la pelota tiene que golpearle directamente.

LA POSESIÓN

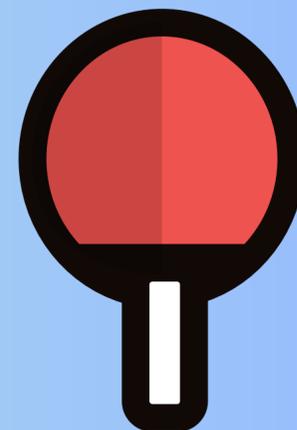
- Un equipo pierde la posesión, si la pelota es interceptada por el otro equipo o si sobrepasa el tiempo de posesión del jugador (10 segundos).
- También se perderá la posesión si un jugador/a entra en el campo o cementerio contrario (invasión). La invasión también significará una amonestación.

EL SAQUE

- Se resuelve por el método del salto inicial. Se tira la pelota al aire y un jugador de cada equipo salta para conseguir la posesión. Una vez que un equipo se ha hecho con la pelota tendrá que esperar que pasen cinco segundos y el árbitro dé la señal para iniciar el partido.



tenis de mesa (mixto)



JUGADORES

- Cada equipo consta de tres parejas: un doble femenino, un doble masculino y un doble mixto, o bien tres dobles mixtos, a elección del responsable del equipo.
- La inclusión indebida de algún deportista supondrá la descalificación del equipo en el torneo.
- Un jugador descalificado por conducta antideportiva por el árbitro durante un partido, no puede jugar el siguiente partido.

PREVIA

- Cada equipo deberá estar 15 minutos antes del inicio del partido en la pista correspondiente, con la finalidad de cumplimentar el acta del partido por parte del capitán con los jueces de mesa. Se deberá llevar la ficha fotográfica.
- Antes del partido, los equipos dispondrán de al menos 5 minutos de calentamiento sobre la pista.
- El juego comenzará con un sorteo previo de campo, el ganador podrá elegir entre efectuar el saque inicial o cambio de campo.

DINÁMICA DE JUEGO

- El enfrentamiento entre centros consta de tres partidos. Cada pareja se enfrenta a su correspondiente, en el siguiente orden: doble mixto, femenino y masculino.
- El ganador del enfrentamiento será el ganador de dos de los tres partidos previstos.
- Cada partido se juega al mejor de tres sets, y gana el equipo que logre dos sets de los tres en juego.
- Cada set es a 11 puntos. Es necesario ganar por una ventaja de dos puntos, en caso de llegar 10 a 10 (deuce), el set se prolongará hasta conseguir una diferencia de dos puntos. Se cambia de campo al finalizar el primer y el segundo set. En caso de último set, se cambiará de campo cuando un jugador llegue a 8 puntos.

NORMAS DURANTE EL JUEGO

- Los partidos se jugarán conforme a las reglas oficiales de la ITTF para dobles.
- Durante el juego, los jugadores de una misma pareja deben golpear la bola alternativamente, no siendo válido en ningún caso que un mismo jugador devuelva la bola dos veces seguidas.
- El saque se hará por detrás y por encima de la proyección vertical de la mesa.
- En el servicio, el sacador colocará la bola en la palma de la mano perfectamente abierta y plana, elevará la bola al menos 16 cm, y la golpeará en fase descendente.
- El servidor o sacador dispone de un solo saque (no hay medias), y debe sacar obligatoriamente en diagonal desde el lado derecho al lado derecho.
- A cada jugador le corresponde sacar dos puntos, para sacar a continuación la pareja contraria.
- La pareja que tiene derecho a servir en primer lugar elegirá cuál de los jugadores lo hará primero, y la pareja receptora decidirá cuál de los jugadores recibirá primero. En cada cambio de servicio (cada dos saques), el anterior receptor pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser el receptor.

*A modo de ejemplo, suponiendo que una pareja tenga los jugadores 1 y 3, y la otra pareja los jugadores 2 y 4, el turno y orden de saque sería: 1 saca dos veces para recibir 2; 2 saca dos veces para recibir 3; 3 saca dos veces para recibir 4 y; 4 saca dos veces para recibir 1, y cerrar el ciclo de 8 saques. El ciclo corresponde a 8 servicios (dos por jugador), para continuarlo hasta el final del set.

CLASIFICACIÓN FINAL

- Gana el torneo el equipo que gane dos partidos, o un partido en el caso de haber solo dos equipos



ajedrez



JUGADORES

- Los alumnos se organizarán en equipos mixtos de hasta 5 miembros, agrupados en tres categorías: P (5º y 6º de primaria), S1 (1º, 2º y 3º de ESO) y S2 (4º de ESO y 1º y 2º de bachillerato).
- El torneo se disputará siguiendo el formato liguilla, enfrentándose todos contra todos y garantizando un mínimo de 4 partidas y un máximo de 6 dependiendo del número de participantes.
- Para la primera ronda se realizará un sorteo puro. Los emparejamientos a partir de la primera ronda tenderán a enfrentar a participantes de un nivel parecido (con una puntuación semejante).
- Las partidas de cada ronda comenzarán al mismo tiempo, cuando el árbitro o la persona responsable lo indique.
- Para cada partida cada jugador contará con un tiempo máximo de 10 minutos (20 en total).
- Todos los participantes jugarán el mismo número de partidas.
- Se otorgarán dos puntos por partida ganada, uno a cada uno en caso de tablas y cero a los que pierdan.
- Para la fase final se clasificarán los tres primeros de cada semifinal de zona entre Nador-Alhucemas y Casablanca-Rabat y los cuatro primeros de la semifinal entre Larache-Tánger-Tetuán, clasificándose un máximo de 10 por categoría.
- En caso de empate de los tres (cuatro) primeros que clasifican, se jugará una partida rápida entre los que hayan empatado, con un tiempo máximo de 5 minutos para cada jugador.
- En la fase final, si así se considera por los responsables, se podrá ampliar el tiempo por jugador para la categoría de los mayores hasta un máximo de 30 minutos por partida (15 por cada jugador).

