

JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES 2025-2026

NORMATIVA

1. NORMAS GENERALES

- 1.1 Introducción
 - 1.1.1. Educación en valores
- 1.2 Condiciones de participación
- 1.3 Desarrollo
- 1.4 Reglamentación
- 1.5 Forma de inscripción

2. CONVOCATORIAS

3. REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

- 3.1 Normas Generales
 - 3.1.1. Sistema de Competición
 - 3.1.2. Participantes
 - 3.1.3. Delegados y Entrenadores
 - 3.1.4. Puntualidad
 - 3.1.5 Zona de Banquillos
- 3.2. Normas específicas por deportes
 - 3.2.1. Deportes de equipo
 - 3.2.1.1. Baloncesto
 - 3.2.1.2. Fútbol Sala
 - 3.2.2. Deportes individuales
 - 3.2.2.1. Judo
 - 3.2.2.2. Natación
- 3.3. Árbitros
- 3.4. Cobertura de accidentes deportivos

4. RÉGIMEN DISCIPLINARIO

- 4.1. Sanciones. Características Generales.

5. COMITES DE COMPETICIÓN Y RECLAMACIONES

- 5.1. Comité de competición
- 5.2. Reclamaciones y recursos

1. NORMAS GENERALES

1.1 Introducción

Los Juegos Deportivos Escolares tienen como objetivo fomentar la práctica deportiva entre los jóvenes del municipio.

La organización, dirección y puesta en marcha de los Juegos Deportivos Escolares depende de la Concejalía de Deportes del Ayuntamiento de Boadilla del Monte siendo llevada a cabo por la empresa Proasport. S.L.

1.1.1 Educación en valores

La educación en valores tiene que ser el eje vertebral de cualquier práctica deportiva en edad escolar.

El deporte es tolerancia.

Tolerancia al esfuerzo o a la frustración, tolerancia con el compañero y con el rival. Fomentando una identidad basada en la condescendencia, y en especial educando para la colaboración dentro del grupo, equipo o escuela deportiva.

El deporte es salud.

Porque nos protege contra las enfermedades causadas por la carencia de ejercicio físico, fortalece nuestro sistema inmunológico, mejora la calidad de vida, nos hace ser más conscientes de nuestro cuerpo, así como de nuestras limitaciones.

El deporte es participación.

Porque requiere una implicación personal y colectiva en las diferentes formas de práctica, tanto en la competición como en el juego. Para hacer realidad sus beneficios físicos y mentales, exige una cierta regularidad y constancia a lo largo de todas las etapas de la vida.

El deporte es educación.

Porque está asociado a unos valores que son esenciales en la formación de la personalidad y en las habilidades sociales: la tolerancia, el espíritu de equipo, el respeto a los otros y a las normas, la fuerza de voluntad, la autoestima y la perseverancia

El deporte es relación.

Porque puede propiciar las relaciones interpersonales y multiculturales, contribuyendo a una mejor convivencia, solidaridad, aceptación, respeto a la diversidad, así como a la integración de los grupos de población más desfavorecidos.

El deporte es trabajo.

Tanto personal como en equipo, a la hora de afrontar la superación de un esfuerzo individual o colectivo, para la consecución de los objetivos que nos hemos trazado.

1.2 Condiciones de Participación

En los Juegos Deportivos Escolares podrán participar todos los centros escolares que lo deseen, siempre que se inscriban en los plazos correspondientes y lo permitan las posibilidades de organización.

Para adquirir la condición de participante, deberán cumplirse los requisitos exigidos por la organización:

- Cumplimentar y presentar toda la documentación de inscripción en los plazos previstos.
- Aceptar la normativa vigente.

1.3 Desarrollo

Los Juegos Deportivos Escolares se celebrarán, con carácter general, los sábados y domingos, en horario de mañana.

Los Juegos Deportivos Escolares se desarrollarán, tanto en centros deportivos municipales, como en instalaciones cedidas por centros escolares y otras entidades.

1.4 Reglamentación

La reglamentación que rige los Juegos Deportivos Escolares es la presente normativa y su cumplimiento es seguido por el Comité de disciplina.

El **Reglamento Técnico** aplicado en cada modalidad deportiva es el vigente de cada Federación correspondiente, entendiendo por reglamento técnico, aquel que especifica y regla las causas propias del juego, con las salvedades de los puntos que se indican en la presente normativa.

1.5 Forma de Inscripción

Un deportista se considerará inscrito cuando haya presentado la documentación exigida por la organización de los Juegos Deportivos Escolares y haya satisfecho todos los requisitos exigidos.

La inscripción en los Juegos Deportivos 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 y equipo.

Para las competiciones será válida la justificación de edad expedida por la dirección del centro correspondiente en el impreso oficial.

2. CONVOCATORIAS

El calendario de todas las competiciones desarrolladas en los Juegos Deportivos Escolares se entregará a los coordinadores de los equipos participantes. En jornadas sucesivas pueden hacerse las rectificaciones pertinentes.

Una vez confeccionados los calendarios de competición debe procederse a la programación de encuentros, señalando con toda claridad la instalación, fecha y hora en que se efectuará cada uno.

3. REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

3.1 Normas generales

3.1.1 Sistema de competición

Se trata de un sistema de liga. En cada jornada se disputarán varios encuentros enfrentándose entre sí todos los equipos de cada especialidad deportiva y categoría. El sistema de competición puede variar en función de los equipos inscritos. La organización comunicará a los equipos el sistema de competición definitivo.

3.1.2 Participantes

La formalización de la Ficha de Inscripción del Equipo hace al coordinador, al entrenador y al deportista, responsables de la veracidad de los datos que figuren en ella. El falseamiento de los datos se considerará Alineación Indebida.

La participación en todos los deportes será mixta, exceptuando las categorías alevín e infantil en natación, categorías en las que la participación se divide por género.

3.1.3 Delegados y entrenadores

Los coordinadores/entrenadores del equipo son las únicas personas que legalmente representan al equipo ante la Organización.

Deberán conocer y hacer cumplir la Normativa General de los Juegos Deportivos Escolares.

El día de la competición, diez minutos antes del comienzo, el coordinador/entrenador de cada equipo entregará la Ficha de inscripción del Equipo.

El coordinador/entrenador de equipo es el responsable del comportamiento de los deportistas a su cargo mientras estén en la instalación donde se desarrolle el campeonato, y debe ponerse a disposición del árbitro y de la organización cuando sea necesario.

Los coordinadores deberán personarse cuando sean requeridos por la organización, debiendo comunicar su ausencia en caso de no poder acudir a la misma. En caso de incumplimiento reiterado de

esta norma causará baja. Los coordinadores tienen derecho a presentar a la organización cualquier sugerencia que estimen oportuna, debiendo hacerlo siempre mediante escrito fechado de forma adecuada.

3.1.4 Puntualidad

No existirá tiempo de cortesía para el comienzo del encuentro. El árbitro está facultado para cerrar el acta a la hora en punto.

3.1.5 Zona de banquillos

En el banquillo de cada equipo sólo podrán estar presentes durante el desarrollo de los partidos las personas del equipo que estén inscritas en la Ficha de Inscripción de Equipos. Queda expresamente prohibida la permanencia en el banquillo de personas sancionadas por el Comité de disciplina. El árbitro lo hará constar en el acta, y se considerará alineación indebida.

3.2 Normas específicas por deportes

3.2.1 Deportes de Equipo

-Participantes

Dado que uno de los objetivos de estas Jornadas Deportivas Escolares es fomentar la participación, en cada categoría está abierta la participación ilimitada a jugadores de categorías menores. Respecto a jugadores de categorías menores que quieran participar en categorías mayores, se les permite participar siempre y cuando el comité de competición lo autorice. **La participación es mixta.**

Todos los equipos saldrán a jugar con el número reglamentario de jugadores.

-Calendario

Para la realización de los calendarios de competición la organización cuenta con un programa informático que genera los partidos y los horarios de forma aleatoria para todas las jornadas.

Para facilitar la elaboración del calendario, la organización recomienda que el número de equipos que dirija un entrenador no sea superior a dos.

No se aceptarán aplazamientos de partidos a menos que estén debidamente justificados por una causa mayor.

No se aceptarán peticiones de cambio de horario de los partidos una vez enviado a todos los equipos los horarios de la jornada correspondiente.

-Vestimenta

Los equipos usarán la ropa deportiva del color que figure en la hoja de inscripción.

Es obligatorio que todos los deportistas lleven camiseta de idéntico color, con la numeración perfectamente visible en su parte posterior.

Cuando los colores de los dos equipos adversarios coincidan, deberá cambiarse obligatoriamente el equipo que figure en segundo lugar en el calendario de competición.

-Balón

Los dos equipos estarán obligados a presentar al árbitro un balón que reúna las características y dimensiones homologadas por la federación deportiva correspondiente. El balón de juego lo seleccionará el árbitro del encuentro.

-Puntuaciones y Clasificaciones

Las posibles puntuaciones obtenidas en cada encuentro son:

- | | |
|--------------------------------------|---------|
| - Partido ganado | 3 ptos. |
| - Partido empatado | 2 ptos. |
| - Partido perdido tras ser disputado | 1 pto. |
| - Partido no jugado | 0 ptos. |

Al finalizar la Competición se obtendrán las distintas clasificaciones como resultado de los puntos obtenidos.

Empates en la clasificación

Cuando una competición se celebre por el sistema de liga y en la clasificación hayan empatado dos o más equipos, se les clasificará según criterios:

- 1º Si un equipo no se ha presentado en algún encuentro, quedará detrás del que se haya presentado a todos.
- 2º Puntos obtenidos por los equipos implicados en los encuentros celebrados entre ellos.
- 3º Gol average particular.
- 4º El que más tantos a favor tengan.
- 5º Gol average de la clasificación general.
- 6º Cociente que resulta de la división entre tantos a favor y en contra de la clasificación general.
- 7º Lanzamiento de una moneda al aire.

Las normas anteriores se aplicarán por su orden y con carácter eliminatorio de tal suerte que si una de ellas resolviera el empate de alguno de los equipos implicados, éste quedará excluido.

3.2.1.1 Baloncesto

-Categorías

PREBENJAMÍN: 2018-2019

BENJAMÍN: 2016-2017

ALEVÍN: 2014-2015

INFANTILES: 2012-2013

- Tiempo de juego:

La duración de los encuentros se fijará cada jornada, en función del número de ellos que cada equipo vaya a disputar.

El descanso, de haberlo, será de cinco minutos.

Los encuentros serán a reloj corrido, parando el crono únicamente el último minuto del partido.

- Tiempos muertos:

Cada equipo dispondrá de dos tiempos muertos por periodo, de 1 minuto de duración cada uno, en los que se parará el crono.

- Empates:

En todas las categorías el empate será un resultado válido.

- Canastas de tres puntos:

En minibasket no habrá canastas de tres puntos.

- Defensas:

Estas categorías están en la obligación de realizar defensa individual, pudiendo realizar presión en todo el campo (si la diferencia de nivel entre equipos es evidente recomendamos hacer presión a partir del medio campo).

Se prohíbe expresamente la defensa en zona. El equipo que infrinja esta norma será sancionado con dos tiros libres y posesión de balón para el equipo contrario desde medio campo.

No está permitida la defensa de dos contra uno.

- Balones:

Los balones que se utilizarán para la disputa de encuentros serán:

Categoría pre-benjamín: balón del nº 3

Categorías benjamín, alevín e infantil: balón del nº 5

- Terreno de juego:

Las medidas de las canchas de minibasket serán:

Terreno de juego: 20-25.6 x 12-15 m. Altura del aro: 2.60 m.

- Sanciones con pérdida del encuentro:

Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo el resultado final será de 20-0, independientemente de otras sanciones.

3.2.1.2 Fútbol Sala

-Categorías

CHIQUITINES: 2020

PREBENJAMÍN: 2018-2019

BENJAMÍN: 2016-2017

ALEVÍN: 2014-2015

INFANTILES: 2012-2013

- Tiempo de juego:

Chiquitines: dos tiempos de 15 minutos con descanso de 5 min entre partes.

Prebenjamines: dos tiempos de 15 minutos con descanso de 5 min entre partes. **Benjamines:** dos tiempos de 15 minutos con descanso de 5 min entre partes.

Alevines: dos tiempos de 20 minutos con descanso de 5 min entre partes.

Infantiles: dos tiempos de 20 minutos con descanso de 5 min entre partes.

Triangulares: a determinar por la organización.

- Jugadores:

Todos los jugadores podrán participar de porteros (cumpliendo las normas de vestimenta diferenciándose del resto de jugadores) y jugadores de campo, no inscribiéndose en el acta ninguno de ellos de portero suplente.

- Balones:

El balón que se utilizará para la disputa de los encuentros será de 58 cm circunferencia y 368 gr. de peso (nº 3).

- Sanciones con pérdida del encuentro:

Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo el resultado final será de 3-0, independientemente de otras sanciones.

- Tiempos muertos:

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por periodo.

3.2.2 Deportes individuales

3.2.2.1 Judo

Este Reglamento de competición y arbitraje se basa en dos premisas fundamentales:

1º Que los judokas aprendan a competir en función a la etapa de formación en que se encuentren.

2º Evitar posibles lesiones por realizar técnicas de mayor dificultad y que son más adecuadas para judokas de mayor edad y experiencia.

-Documentación

Todos los participantes: deportistas, entrenadores, árbitros y delegados deberán tener el Documento Deportivo en vigor, con D.N.I. y fotografía, y donde deberá estar incluida la licencia federativa de la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid y, en su caso, con todos los sellos “KYUS”, que es el grado oficial reconocido, firmados por su profesor hasta el grado en que va a competir.

Este será el único documento válido para participar en todas las competiciones oficiales, siempre que cumpla los requisitos indicados.

-Inscripciones

El día de la competición, media hora antes del comienzo, el delegado de cada Entidad Deportiva entregará la lista definitiva, junto con los DOCUMENTOS DEPORTIVOS, de todos sus deportistas participantes, separándoles, en hojas diferentes, por pesos.

Posibilidad de inscribir máximo dos equipos por centro escolar o club participante (equipos de cinco pesos, mínimo tres pesos). Equipos sin reservas.

-Delegados

Los Delegados no podrán dirigir a sus deportistas en los encuentros que disputen.

-Estructura y Desarrollo de la Competición

Estructura

El sistema de competición será de liga por equipos. Se desarrollará a lo largo de tres jornadas.

Participantes

La competición será mixta.

Habrán cinco categorías, en función de los pesos:

- menos de 30 Kg
- menos de 34 Kg
- menos de 38 Kg
- menos de 42 Kg
- más de 42 Kg

Desarrollo de la Jornada

En cada Jornada cada equipo se enfrentará en combates individuales al equipo rival en cada una de las cinco categorías.

Tras cada combate se obtendrá una puntuación numérica parcial, que se traducirá en victoria, derrota o empate.

Al finalizar todos los combates entre dichos equipos se obtendrá un resultado final, que será de victoria o derrota. El empate no se contempla, por lo que en caso de presentarse éste se resolverá:

1º Comparando la suma de los puntos obtenidos en los combates ganados

2º Comparando la suma de los puntos obtenidos en los combates perdidos

Si en una categoría no se dispusiera de judoka del peso correspondiente, se podrá incluir a alguien de peso inferior. En el caso de no cubrir una categoría el combate se dará por perdido con una puntuación de 20 – 0 puntos.

-Reglamento

En la aplicación de estas reglas, los árbitros, delegados y entrenadores deberán tener en cuenta las siguientes consideraciones:

1º La edad de los competidores: No es lo mismo arbitrar a los niños que a los adultos; los niños difícilmente van a obtener resultados prácticos en posiciones “extrañas”, de las que los mayores seguro que obtendrían algún resultado.

2º Educar e informar: Se trata de educar y enseñar a competir, por tanto, sobra actitudes autoritarias; es preciso informar y aconsejar al niño, sobre todo cuando haya que aplicar alguna sanción.

3º Duración de los encuentros: Los encuentros son muy cortos, sólo dos minutos, por tanto hay que tener un cuidado especial a la hora de juzgar posiciones y actitudes defensivas o contrarias al espíritu del Judo.

Para evitar el desencanto que representa el perder por “Ippon” en los primeros segundos del encuentro y que los judokas puedan actuar más, los combates acabarán cuando uno de ellos consiga 20 puntos o se llegue a los dos minutos del encuentro en que finalizará el combate, de acuerdo con las normas que a continuación se especifican.

SE APLICARÁ EL REGLAMENTO ORDINARIO F.I.J.(FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE JUDO) CON LAS SIGUIENTES MODIFICACIONES:

1º.-Tiempo de los Combates

El combate acabará cuando uno de los competidores sume 20 puntos, o a los 2 minutos de tiempo de combate.

En caso de IPPON por proyección no se podrá continuar el trabajo en suelo, se dará MATTE y se continuará en pie.

En caso de IPPON por inmovilización, si aún no se han alcanzado los 20 puntos, se continuará el combate de pie. *Si un competidor lleva 10 puntos, después marca un yuko (5 Puntos más) y a continuación inmoviliza, no hará falta que el tiempo de inmovilización se lleve hasta el final debiendo pitar a los 6 segundos.

2º.-Valoración de las Técnicas en TACHI-WAZA (JUDO PIE)

Cualquier proyección de KOKA o YUKO se valorará como YUKO y se anotarán 5 puntos.

Cualquier proyección de WAZA-ARI o IPPON se valorará como IPPON y se anotarán 10 puntos.

3º.-Valoración de las Técnicas en NE-WAZA (J. SUELO)

En NE-WAZA cuando se consiga una inmovilización se valorará así:

Hasta 5 segundos..... NADA

De 6 a 14 segundos.....YUKO 5 PUNTOS

A los 15 segundos.....IPPON 10 PUNTOS

4º.-Ganador del Combate

El competidor que sume 20 puntos antes de terminar el combate será el vencedor; o bien el que haya conseguido más puntos al final del mismo (ejemplo: 3 YUKOS = 15 PUNTOS gana a 1 IPPON = 10 PUNTOS).

*Aunque un competidor terminase un combate con una puntuación de 25 PUNTOS (ejemplo: 1 Ippon + 1 Yuko + 1 Ippon = 25 Puntos), siempre se anotará 20 PUNTOS.

5º.-Agarres

No se permitirá el agarre continuado del brazo alrededor del cuello de Uke (por ejemplo insistir en Koshi Guruma sin resultado).

Ante posiciones extrañas o embarulladas, en las que se ha perdido el agarre fundamental y en la que es evidente la imposibilidad de lograr un resultado, se recomienda al árbitro dar “mate” para evitar posibles lesiones.

6º.-Proyecciones

Es obligatorio, para proyectar a Uke controlar el brazo por el lado que se proyecta, para evitar que apoye la mano en el suelo; es decir, agarre fundamental derecho cuando se proyecta por la derecha de Uke y agarre fundamental izquierdo cuando se proyecta por la izquierda de Uke (agarre “normal” Art.27 del Reglamento de Arbitraje).

Se recomienda agarrar a la altura del antebrazo entre el codo y la muñeca para tener más controlado el brazo en casos como (O uchi gari, Ko uchi gari...).

7º.-Prohibido aplicar

7.1 Todas las técnicas de SUTEMI WAZA

7.2 Todas las acciones con que Tori ARRASTRE AL SUELO A UKE.

7.3 No se valoraran las técnicas en las que intencionadamente se caiga encima de UKE. Se valorara toda técnica realizada correctamente en la que, aun cayendo con el compañero, no exista la intencionalidad de caer voluntariamente aplastándole.

En caso de apreciar intencionalidad, la primera vez se avisaría y a la segunda se sancionaría dicha acción. No obstante habría que prestar especial atención al hecho de que sea UKE quien arrastre a TORI, en cuyo caso no habrá sanción y se valorará la técnica.

7.4 SEOI OTOSHI (SEOI NAGE) apoyando una o dos rodillas.

7.5 Todas las técnicas en que Tori agarre por DEBAJO DEL CINTURÓN.

7.6 UTSURI GOSHI

7.7 USHIRO GOSHI

7.8 SHIME WAZA

7.9 KANSETSU WAZA

7.10 Estando UKE inmovilizado, girar hacia fuera forzando el cuello y/o el hombro.

8º.-Penalizaciones

Realizar un acto prohibido por primera vez será causa para dar un AVISO sin penalización.

La segunda vez que cometa un acto prohibido, habiendo sido avisado previamente, se penalizará con SHIDO sumando 5 PUNTOS al judoka oponente.

La tercera vez que repita el mismo acto prohibido será de nuevo penalizado con SHIDO y sumará 5 PUNTOS más al judoka oponente.

La cuarta vez que tenga que ser amonestado por la misma falta se penalizará con SHIDO sumando 10 PUNTOS al Judoka oponente.

Si el árbitro considera que una acción ha sido ALTAMENTE PELIGROSA (por ejemplo SUMERGIR LA CABEZA EN UCHI MATA) PODRÁ SANCIONAR LA PRIMERA VEZ CON HANSOKU-MAKE sumando 20 PUNTOS al judoka oponente.

9º.-Uniformidad

El judogui será de algodón, sin rigidez excesiva que impida el agarre normal y adecuado a la edad de los competidores.

Las medidas exigibles serán:

Ancho de manga y pernera: que sobren de 5 a 8 centímetros. Largo de manga: sobrepasando más de la mitad del antebrazo. Largo de pierna: sobrepasando más de la mitad de la pantorrilla.

10º.-Asistencia médica

Se tendrá absoluta permisividad con los tratamientos médicos.

FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y DEPORTES ASOCIADOS
C/ León, 59 28670-MADRID
ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA.
TELEFONOS: 91 616 60 27
arbitraje@fmjudo.net

3.2.2.2 Natación:

Participación:

Podrán inscribirse todas aquellas entidades, centros escolares públicos, concertados y privados de Boadilla del Monte a excepción de las entidades federadas. Los requisitos exigidos para poder participar son:

- Ficha de inscripción y su entrega totalmente cumplimentada a la empresa Proasport S.L. en los plazos previstos.
- Aceptación de la normativa.
- Quedan excluidos los participantes que estén federados en natación u otras modalidades (tales como waterpolo, natación artística, etc.).

Programa:

Se compone de, al menos, una jornada, donde podrán participar todos aquellos deportistas que los responsables consideren oportuno. La organización puede limitar el número de participantes por colegio o club.

*La Concejalía Deportes en coordinación con la empresa Proasport S.L. se reserva el derecho de ampliar el número de jornadas.

La jornada denominada “Trofeo Virgen del Rosario” tiene una normativa específica a cumplir por los nadadores, colegios y clubes que participen.

Lugar de celebración:

Las jornadas se celebrarán en una o varias piscinas en función del número de participantes, contando con la Piscina Municipal y con las Instalaciones cedidas por los propios centros escolares.

-Categorías

CHIQUITINES: 2020

PREBENJAMÍN: 2018-2019

BENJAMÍN: 2016-2017

ALEVÍN: 2014-2015

INFANTILES: 2012-2013

Inscripciones:

Se deberá cumplimentar la Ficha de inscripción que facilitará la empresa Proasport S.L. detallando los nombres y apellidos de los nadadores así como la categoría en la que participan.

Con las inscripciones recibidas se realizará una previsión de horarios para las diferentes categorías.

Sistema de competición:

Durante el desarrollo de la jornada, cada prueba se nadará Contrarreloj, de forma mixta, exceptuando las categorías de mayores (alevín e infantil).

Resultados:

- Puntuaciones: Obtendrán puntos los 10 primeros clasificados según la siguiente tabla:

PUESTO	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
PUNTOS	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

- Clasificaciones: por categorías en las categorías menores (chiquitín, prebenjamín y benjamín) y por categoría y género en las categorías mayores):

1. **Individual**, según el tiempo obtenido en cada jornada.
2. **Por equipos**, según la suma de las puntuaciones obtenidas por todos los nadadores de un colegio o club en cada jornada.

Incomparecencias y Sanciones:

Es importante para el buen funcionamiento de las jornadas que los equipos y clubes controlen la incomparecencia de los nadadores.

De este modo los nadadores y los colegios o clubes que no presenten las bajas de una jornada en el plazo establecido por la organización serán sancionados de la siguiente manera:

1. Los nadadores perderán el derecho a participar en las jornadas restantes, incluido el Trofeo Virgen del Rosario, además de perder todos los puntos obtenidos hasta el momento.
2. Los colegios y clubes perderán los puntos obtenidos por los nadadores sancionados, no podrán contar con ellos para las jornadas restantes, incluido el Trofeo Virgen del Rosario, además serán sancionados con 10 puntos de penalización por cada nadador inscrito que no se presente a las jornadas.

Si pasado el plazo establecido por la organización para la comunicación de las bajas algún colegio o club tiene alguna baja imprevista y presenta la documentación pertinente en un plazo no superior a cuatro días después de la celebración de la jornada, ésta será estudiada por la organización y determinará si se aplica la sanción correspondiente.

En cualquier caso, si la baja no se comunica a la organización antes de la celebración de la jornada o a los árbitros, durante el calentamiento de la categoría correspondiente, se considerará como una incomparecencia y se procederá a sancionar al nadador y al colegio o club correspondiente según lo estipulado anteriormente en este punto.

3.3 Árbitros

a) Incomparecencia Arbitral

Cuando no se presente el árbitro de un encuentro deberán ponerse de acuerdo los equipos participantes para que alguno de los presentes asuma esta función, levantando un acta que firmarán y que entregarán en la oficina de la organización, teniendo validez a todos los efectos. En caso contrario, se sancionará al equipo que se niegue a adoptar esta medida, con pérdida del encuentro por el resultado mínimo.

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

b) Los árbitros podrán retrasar el encuentro por causas de fuerza mayor.

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

d) El árbitro cuando, según su criterio, existan circunstancias excepcionales, podrá adjuntar al acta un anexo firmado por él, que remitirá con el mismo al Comité de Disciplina, informando también a los equipos de la existencia de dicho anexo.

Los equipos afectados podrán dirigirse a la organización con el fin de conocer el contenido de dicho anexo.

e) Los árbitros están obligados de forma inexcusable a reflejar en el acta todos los cambios que se produzcan en el encuentro, en los deportes que así lo requieran, así como los accidentes, lesiones, etc, ocurridas durante el mismo.

f) Los árbitros deberán entregar, inexcusablemente, las actas de los encuentros a la organización en el plazo establecido por la misma.

3.4 Cobertura de Accidente Deportivo

Procedimiento a seguir:

1- Atención inmediata: Para los tratamientos inmediatos, la primera asistencia se hará en el botiquín de la Instalación Deportiva Municipal o en el de la más próxima.

2- Asistencia hospitalaria: En el caso de que el accidentado/a necesite de asistencia hospitalaria especializada, se procederá de la siguiente manera:

Se trasladará al accidentado/a a las clínicas concertadas por la Compañía Aseguradora de los Juegos. Los árbitros tendrán las hojas facilitadas por la Aseguradora que deberán cumplimentar los coordinadores o entrenadores de los colegios o clubes y entregar en el hospital.

El Ayuntamiento de Boadilla del Monte y la empresa Proasport SL. no se responsabilizarán de las atenciones médicas prestadas en centros hospitalarios no concertados.

4. RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Se considerarán sometidos al régimen disciplinario de los Juegos a los coordinadores de los centros y de los equipos, deportistas, entrenadores, árbitros y entidades, y a cualquier persona que desarrolle actividades técnico-deportivas en los Juegos y demás competiciones deportivas organizadas por el Ayuntamiento de Boadilla del Monte, que así lo expresen en su normativa. Incluidas las personas con una vinculación manifiesta con algún equipo o entidad.

El ámbito de este régimen disciplinario se extiende a infracciones del reglamento y a formas de conductas antideportivas.

4.1 Sanciones. Características Generales

Las sanciones tienen por objeto mantener el espíritu deportivo y juego limpio que toda competición exige. De esta forma se salvaguardará la buena organización y el respeto para con los participantes que acatan las normas.

Los entrenadores, coordinadores, árbitros y deportistas procurarán, por todos los medios a su alcance, actuar de conformidad con una conducta deportiva adecuada, divulgando y sugiriendo con su ejemplo, la filosofía y objetivos de los juegos, fundamentados en el interés general de que los Juegos sean un servicio dirigido a facilitar y promocionar la práctica deportivo-recreativa.

Los tipos de sanciones se tipifican en: amonestaciones, suspensiones, inhabilitaciones y expulsiones. Todas ellas con tres grados atendiendo a las circunstancias de la falta objeto de sanción: leve, grave y muy grave.

5. COMITÉ DE COMPETICIÓN Y RECLAMACIONES

5.1 Comité de Competición

El Comité de Competición es un órgano responsable de colaborar con la Organización de los Juegos Deportivos Escolares y con la empresa Proasport S.L. y la Concejalía de Deportes en el desarrollo, potenciación y buen funcionamiento de los Juegos Deportivos Escolares.

Al inicio de cada temporada se procederá a la constitución del Comité de Competición. Los acuerdos del Comité se adoptarán por mayoría simple, teniendo voz y voto todos sus miembros.

Las decisiones del Comité de Competición se basarán, fundamentalmente, en proponer, modificar y mejorar la normativa vigente y la estructura de los JDDDEE con el objetivo de lograr un perfecto funcionamiento de los mismos, siempre con el consentimiento y aprobación final de la Concejalía de Deportes.

El Comité de Competición podrá actuar de oficio, en todo momento y sin sujeción a plazos.

5.2 Reclamaciones

Los equipos participantes, exclusivamente a través de su coordinador, podrán presentar las reclamaciones que consideren oportunas en defensa de sus intereses, ante el Comité de Competición a la dirección de correo electrónico juegosdeportivosescolares@proasport.com o al teléfono 91.632.25.82 del Complejo Deportivo Municipal.