

XXXIV JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD ESCOLAR DE ARAGÓN

NORMAS PARA EL DESARROLLO DE LOS CAMPEONATOS DE ARAGÓN DE PATINAJE

CONVOCATORIA

1. CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES

En razón a su edad los participantes pertenecerán a las siguientes categorías y niveles:

CATEGORÍA	MASC.	FEM.	MIXTO	FECHA NAC.	NIVEL
CADETE	NO	NO	SI	2000-2001-02	A
INFANTIL	NO	NO	SI	2003-04	A
ALEVÍN	NO	NO	SI	2005-06	A
BENJAMÍN	NO	NO	SI	2007-08	A
INICIACIÓN	NO	NO	SI	2009-10	B

1.2 Cambio de Categoría: No se permite cambio de categoría

2. TRAMITACIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN

Inscripción

La inscripción y tramitación de la documentación a entregar en DGA se podrá realizar hasta dos semanas antes de cualquier participación.

Para la inscripción, cada equipo/entidad deberá contar obligatoriamente con un adulto (mayor de edad), con Licencia de Entrenador y si este fuese menor de edad deberá contar además con al figura del Delegado, siendo este optativo en el resto de los casos. La licencia de entrenador será expedida por la Dirección General de Deporte, siendo necesario que los interesados tengan reconocida la titulación deportiva en la Escuela Aragonesa del Deporte.

La licencia de entrenador será expedida por la Dirección General de Deporte, siendo necesario que los interesados tengan reconocida la titulación deportiva en la Escuela Aragonesa del Deporte.



Para participar en la presente edición de los Juegos Deportivos en Edad Escolar, las entidades **deberán presentar declaración responsable** de que disponen de la certificación negativa del Registro Central de delincuentes sexuales correspondiente a todo su personal que tiene contacto habitual con menores, y que no ha sido condenado por ninguno de los delitos explicitados en el apartado 5.º del artículo 13 de la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de protección jurídica del menor, de modificación del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil. Dicha declaración responsable deberá ser renovada en el caso de que existan altas de entrenadores o delegados en la temporada.

Una vez realizadas las inscripciones en DGA, para poder participar en cualquiera de las pruebas de JJ DD se deberá seguir la reglamentación expuesta por FEARPA en el apartado 7 de esta normativa.

Tramitación de la documentación:

La tramitación de la documentación para participar en los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, se realizará necesariamente por Internet, con el programa preparado por la Dirección General puesto en práctica en la temporada 2007/2008. Para poder realizar la tramitación telemática de participantes y equipos es necesario realizar los siguientes pasos.

3. DOCUMENTACIÓN

Documentación a presentar en las competiciones en Aragón en todas las fases:

En todas las categorías y niveles se presentará, obligatoriamente, a los árbitros de la competición, los siguientes documentos:

- DNI o Libro de Familia, o fotocopia de los mismos.
- Licencia Deportiva Escolar de todos los participantes.

4. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

1. Categoría INICIACIÓN (MODALIDAD INDIVIDUAL Y EQUIPOS)

En la categoría Iniciación sólo podrá inscribirse en nivel "B", siendo su ámbito el local-comarcal.

FASE ÚNICA: Liga compuesta por 3 competiciones a nivel local-comarcal.

2. Categoría BENJAMÍN (MODALIDAD INDIVIDUAL Y EQUIPOS)

FASE ÚNICA: Campeonato Provincial Individual y por equipos, con carácter provincial. Formato Liga compuesta por 3 competiciones.

3. Categoría ALEVÍN, INFANTIL Y CADETE (MODALIDAD INDIVIDUAL Y EQUIPOS)

PRIMERA FASE: Campeonato Provincial, que servirá para establecer los cabezas de serie, para el Campeonato de Aragón en cada categoría.

SEGUNDA FASE: Campeonato de Aragón, de carácter ABIERTO, respetando los cabezas de serie salidos en la primera fase, en cada categoría.

5. **CALENDARIO**

1. El calendario de fechas es el siguiente:

FECHA	LOCALIDAD	ACTIVIDAD
22 de Enero	Zaragoza	1ª Etapa Liga Escolar. Todas las categorías.
12 de Marzo	Zaragoza	2ª Etapa Liga Escolar. Todas las categorías
2 de Abril	Zaragoza	3ª Etapa Liga Escolar. Todas las categorías
14 de Mayo	Zaragoza	Cto Aragón Alevín, Infantil y Cadete

2. La fecha exacta, lugar de celebración y horarios de cada categoría será anunciada por la Federación Aragonesa de Patinaje semanas antes de su celebración. Si es necesario dorsal también se anunciará.

6. PUBLICACIÓN DE LAS CONVOCATORIAS DE CADA FASE Y DEMÁS INFORMACIÓN DE DESARROLLO TÉCNICO

1. La Federación Aragonesa de Patinaje, comunicará todas las convocatorias de las distintas fases y demás información relativa a las de Desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón de Patinaje mediante la publicación en la página web de la Federación Aragonesa de Patinaje: www.fearpa.com, con un periodo mínimo de antelación de 15 días a la celebración de cada fase.

7. INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES EN LAS DISTINTAS FASES:

Al objeto de garantizar un correcto desarrollo técnico de las distintas fases de desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad escolar de Aragón de Patinaje, las entidades participantes deberán comunicar a la Federación Aragonesa de Patinaje, mediante correo electrónico (email: fearpa@fearpa.com) el número de participantes en cada una de las fase con un periodo mínimo de antelación de quince días. La inscripción irá acompañada por el justificante de pago relativo a los inscritos en la etapa. La ausencia de comunicación por parte de cualquier entidad impedirá la participación en dicha fase de deportistas de esa entidad.

7.2 COSTE DE INSCRIPCIÓN.

Con el objetivo de poder ofrecer una competición con más medios, el coste de inscripción supondrá un coste total y único de 3€/participante (coste total de las 3 etapas), en concepto de medallas-trofeos-obsequios.

Este coste deberá ser ingresado por cada entidad participante en la cuenta de la Federación Aragonesa de Patinaje.

No se reembolsará ninguna inscripción efectuada por motivos distintos de la cancelación del circuito completo.



8. SEGURO DEPORTIVO

COBERTURA: El seguro cubre las lesiones deportivas producidas con motivo del desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad Escolar. La aseguradora FIATC no atenderá cualquier otro accidente sea deportivo o no. La cobertura del seguro abarca desde la fecha de tramitación de la documentación hasta el 31 de Agosto de la temporada en curso.

TRAMITACIÓN: Se realizará por Internet. El pago será telemático (por Internet), o en su defecto (de no poder hacerse por Internet), se presentará el modelo 481 de ingresos, con el impreso de haber abonado el importe del seguro deportivo, que aparece en el programa de tramitación.

Importe de la licencia donde se incluye el seguro deportivo:

JUGADORES 5,00€

DELEGADOS o DIRECTISO 5,00€

ENTRENADORES o TECNICOS 5,00€

Tanto el protocolo de actuación, como el parte de accidente, como la relación de centros concertados pueden descargarse de la página web:

<http://deporteescolar.aragon.es>

Cualquier atención realizada por centros no concertados, serán por cuenta del interesado.

9. INFORMACIÓN

HORARIOS DE ATENCIÓN AL PÚBLICO

Las Oficinas de la Dirección General del Deporte, para todo lo relacionado con los JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD ESCOLAR permanecerán abiertas excepto días festivos, en el siguiente horario:

- MAÑANAS: de Lunes a Viernes de 9 a 14 horas.

- TARDES: * de lunes a Jueves de 16:30 a 18:30 horas

(*) NOTA: La atención al público en horario de tarde, queda supeditada a confirmación telefónica previa.

10.- PÁGINA WEB

Para todo lo relacionado con los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, existe una página Web, donde puede consultarse cualquier tema relacionado con los mismos:

<http://deporteescolar.aragon.es>



No hay cabezas de serie. Será por sorteo puro.

DESARROLLO DE UNA MANGA

Los patinadores deberán de ponerse en sus respectivas salidas, el árbitro dará la salida, y deberán hacer el circuito de forma que lleguen lo antes posible a meta por delante de sus contrincantes.

Los dos-tres primeros clasificados pasan a la siguiente eliminatoria, el resto quedan eliminados. Habrá mangas de consolación para los eliminados con el objetivo de que haya la mayor participación posible si el tiempo y número de participantes lo permiten.

Las vueltas a dar al circuito serán propuestas por el árbitro según categoría y tiempo disponible, siendo el mínimo 1 vuelta, y el máximo 4 vueltas.

Del mismo modo, la final deberá de tener al menos 2 vueltas al circuito.

INFRACCIONES

Además de lo estipulado en sanciones por las bases generales de los Juegos Deportivos en Edad Escolar, serán objeto de sanción deportiva en competición.

- Saltarse el circuito
- Tirar un obstáculo
- Empujar con el brazo estirado o una carga desproporcionada.

Las sanciones serán aplicadas al final de la manga dependiendo de la ventaja o no que hayan adquirido al incurrir en la infracción. La sanción será a criterio del árbitro competente. El infractor puede perder una posición o ser eliminado de la manga.

PUNTUACIONES INDIVIDUALES. LIGA

Los patinadores conseguirán puntos según su clasificación en cada evento, según la tabla que se anexa al final.

Habrà una clasificación de Liga, que será el resultado de la suma de las 2 mejores puntuaciones obtenidas en las carreras, en caso de empate se tendrá en cuenta la 3 puntuación.

Si el empate persiste en las primeras posiciones, desempata el mejor resultado de cada uno, si ese resultado es el mismo desempata el segundo mejor resultado individual y en el caso de que siga el empate, desempata el resultado de la última carrera, si sigue el empate se hará una carrera adicional de desempate

11 SISTEMA DE COMPETICIÓN. BLADECROSS

El bladecross es una carrera de agilidad, consistente en un circuito con saltos, giros, obstáculos para agacharse y esquivar.

ESPACIO NECESARIO

El espacio necesario para celebrar un bladecross es el equivalente a una pista de fútbol sala, plana y lisa, con unas dimensiones de aproximadamente 40m x 20m.

Deberá haber un espacio para los competidores que no estén en competición y para el calentamiento, que podrá ser un espacio complementario, o conciliar con la propia pista.

CIRCUITO

El circuito de competición deberá ser un circuito cerrado y delimitado (por cinta de balizaje u otro método) adaptado al nivel de la categoría en longitud y dificultad.

Habrá varios componentes dentro del circuito: **Saltos, agachados, giros, obstáculos y rectas.**

- Rectas: Son espacios abiertos, largos y sin curvas, propicios para correr y adelantar. Se pone a prueba la capacidad de sprint y de frenada al final de la recta.
- Giros: Son curvas más o menos cerradas (según categoría y contexto de la curva). Se pone a prueba la capacidad de giro.
- Obstáculos: Son elementos dentro del circuito que se deben esquivar (conos grandes, picas con base lastrada). Se pone a prueba la capacidad de reacción y el giro.
- Agachados: Son picas en posición transversal a media y gran altura que obliga a pasar por debajo. Se pone a prueba la movilidad para agacharse.
- Salto: Son picas puestas transversalmente a baja altura que obliga a pasar por encima. Pone a prueba la fuerza de salto.

Siempre habrá al menos un componente de cada tipo de dificultad en el circuito.

CUADRO DE COMPETICIÓN

Es un sistema en el cual se compite por eliminatorias, y en cada eliminatoria hay distintas mangas con distintos patinadores. Varios patinadores (alrededor de 6) compiten a la vez, de los cuales se clasifican para la siguiente eliminatoria los 2-3 primeros. Así hasta llegar a la final con los 6 mejores patinadores.

Según el número de participantes, habrá un cuadro de competición adaptado.

Es posible que debido al gran número de participantes, se generen dos o más ligas paralelas.

ORDEN DE LOS CABEZAS DE SERIE

Tabla de puntuaciones.

Resultado	Puntos
1.	100
2.	86
3.	78
4.	72
5.	66
6.	62
7.	58
8.	55
9.	52
10.	50
11.	48
12.	46
13.	44
14.	43
15.	41
16.	40
17.	38
18.	37
19.	36
20.	35
21.	34
+1	-1

PUNTUACIONES EQUIPO. LIGA

Paralelamente a la competición individual, habrá una clasificación por equipos.

Sumarán todos los resultados de los participantes del equipo, de esta manera:

- Los 4 primeros de cada equipo, sumarán los puntos equivalentes a su resultado según la tabla.
- Los 5º y 6º de cada equipo, sumarán por participar, 10 puntos más cada uno.
- Todos los demás, sumarán 5 puntos cada participante.

El equipo que más puntos tenga, resultará ganador.

