

NORMATIVA GENERAL REGULADORA DE LAS COMPETICIONES DEPORTIVAS

CAPÍTULO I.- DISPOSICIONES GENERALES.-

- Artículo 1º.-** Ámbito funcional y personal.
- Artículo 2º.-** Ámbito temporal.
- Artículo 3º.-** Ámbito espacial.
- Artículo 4º.-** Modalidades deportivo-recreativa convocadas.
- Artículo 5º.-** Categorías y edades.
- Artículo 6º.-** Fases de Competición.
- Artículo 7º.-** Inscripción y documentación.
- Artículo 8º.-** Límite de participación.

CAPÍTULO II.- NORMAS ESPECÍFICAS.-

- Artículo 9º.-** Composición de los equipos.
- Artículo 10º.-** Desarrollo de la competición.
- Artículo 11º.-** Autorización de participación.
- Artículo 12º.-** Documentación.
- Artículo 13º.-** Bases de participación.
- Artículo 14º.-** Límites de altas y bajas de deportistas.
- Artículo 15º.-** Sistemas de puntuación.
- Artículo 16º.-** Arbitrajes.
- Artículo 17º.-** Participantes federados/as.
- Artículo 18º.-** Participación restringida.
- Artículo 19º.-** Baremo de puntuación.

CAPÍTULO III.- FALTAS Y SANCIONES.-

- Artículo 20º.-** Faltas.
- Artículo 21.-** Tipificación de sanciones.

CAPÍTULO IV.- COMITÉS DE COMPETICIÓN Y DE APELACIÓN.-

- Artículo 22º.-** Comité de competición.
- Artículo 23º.-** Comité de apelación.

CAPÍTULO V.- NORMAS GENERALES DE COMPETICIÓN.-

- Artículo 24º.-** Normas de competición.
- Artículo 25º.-** Inscripción mínima en diferentes modalidades.
- Artículo 26º.-** Normas especiales relativas a la identificación de participantes.
- Artículo 27º.-** Mejores terceros.
- Artículo 28º.-** Normas de obligado cumplimiento.

CAPÍTULO VI.-PREMIOS.-

- Artículo 29º.-** Premios.

CAPÍTULO VII.-CLASIFICACIONES.-

Artículo 30º.- Clasificaciones.

Artículo 31º.- Plazos de reclamación.

CAPÍTULO VIII- TRANSPORTE.-

Artículo 32º.- Transporte

CAPITULO IX- ORGANIZACIÓN.-

ARTÍCULO 33º.- Organización

NORMATIVAS ESPECÍFICAS.-

CAPÍTULO X-

- **TUTE**
- **ENVITE**
- **DOMINÓ**
- **BOLA CANARIA Y PETANCA**
- **FÚTBOL Y BALONCESTO**
- **CHAPOLÍN CANARIO**
- **PESCA DEPORTIVA**
- **BAILE**
- **SKATEBOARD**
- **PÁDEL**

CAPÍTULO I.- DISPOSICIONES GENERALES.-

ARTÍCULO 1º.- El Excmo. Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife, a través del área de Deportes, regulará los diferentes tipos de competiciones deportivo-recreativas que constituyen los Juegos Municipales, en los que podrán participar todas las asociaciones cuyo domicilio social esté en el Municipio y que así conste en el Registro de Entidades Municipales de este Ayuntamiento.

Quienes participen, se distribuirán en las siguientes categorías según edad: benjamín, alevín, infantil, cadete, juvenil, senior y adulto.

Podrán inscribir deportistas que estén empadronados/as y residan en el municipio de Santa Cruz de Tenerife durante el desarrollo de los Juegos, con las excepciones previstas en el Art. 11 (otros municipios) y del Art. 17 con relación a deportistas federados.

ARTÍCULO 2º.- Los Juegos Municipales se desarrollarán a partir del mes de octubre hasta el mes de mayo, pudiendo la Organización variar las fechas previo aviso.

ARTÍCULO 3º.- Los lugares de celebración de las competiciones deportivo - recreativas convocadas en los Juegos Municipales serán los siguientes:

a) Para las actividades de ocio y recreación, los locales e instalaciones pertenecientes a las asociaciones o aquellas cuyo uso se encuentre cedido a las mismas por parte del Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.

b) Para las actividades de equipo y concentración, las instalaciones deportivas municipales que se encuentren cedidas a las asociaciones o aquellas bajo gestión directa municipal.



ARTÍCULO 4º.- Las modalidades deportivo-recreativas convocadas son las siguientes:

a) Modalidades deportivas que se rigen en la normativa como “de concentración”: **CAMPO A TRAVÉS, NATACIÓN, ATLETISMO, PESCA DEPORTIVA, DAMAS, AJEDREZ, CHINCHÓN, PARCHÍS, SKATEBOARD, BAILE Y TENIS DE MESA.**

b) Modalidades que se rigen en la normativa como “de ocio y recreación”: **BOLA CANARIA, PETANCA, TUTE, ENVITE, DOMINÓ Y CHAPOLÍN CANARIO.**

c) Modalidades deportivas “de equipo”: **PÁDEL, FÚTBOL SALA, FÚTBOL 7 Y BALONCESTO.** En la modalidad de fútbol sala y en las categorías hasta infantiles, los equipos pueden estar constituidos por chicos y chicas

ARTÍCULO 5º.- Categorías y edades.- No pudiendo sobrepasar el/la participante la edad en el año que comienzan los Juegos Municipales. **TABLA DETALLADA POR AÑO DE NACIMIENTO EN ANEXO I.**

MODALIDADES DE CONCENTRACIÓN

CAMPO A TRAVÉS ATLETISMO NATACIÓN	BENJAMÍN:	Entre 6 y 9 años
	ALEVÍN:	Entre 10 y 11 años
	INFANTIL:	Entre 12 y 13 años
	CADETE:	Entre 14 y 15 años
	JUVENIL:	Entre 16 y 18 años
	SENIOR:	Entre 19 y 29 años
	ADULTO "A"	Entre 30 y 39 años
	ADULTO "B"	Entre 40 y 49 años
	ADULTO "C"	Entre 50 y 59 años
	ADULTO "D"	A partir de 60 años

BAILE	BENJAMÍN -	Entre 2004 v 2011
	CADETE -	Entre 1999 v 2003
	SENIOR:	Entre 1988 v 1998
	ADULTO:	Antes de 1987.



PESCA DEPORTIVA	
BENJAMÍN -	Entre 6 v 11 años
INFANTIL - CADETE:	Entre 12 v 15 años
JUVENIL:	Entre 16 v 18 años
ADULTO:	A partir de 19 años

TENIS DE MESA	
BENJAMÍN:	Entre 6 v 9 años
ALEVÍN:	Entre 10 v 11 años
INFANTIL:	Entre 12 v 13 años
CADETE:	Entre 14 v 15 años
JUVENIL:	Entre 16 v 18 años
SENIOR:	Entre 19 v 29 años
ADULTO:	A partir de 30 años

AJEDREZ DAMAS	
BENJAMÍN - ALEVÍN:	Entre 6 y 11 años
INFANTIL - CADETE:	Entre 12 y 15 años
JUVENIL:	Entre 16 y 18 años
SENIOR:	Entre 19 y 29 años
ADULTO:	A partir de 30 años

CHINCHÓN	
CATEGORÍA ÚNICA:	A partir de 18 años

SKATEBOARD	
JUNIOR	Hasta 16 años
ADULTO	A partir de 17 años

PARCHÍS	
CATEGORÍA ÚNICA:	Todas las edades

MODALIDADES DE OCIO Y RECREACIÓN

TUTE ENVITE DOMINÓ	
CATEGORÍA ÚNICA:	A partir de 18 años

CHAPOLÍN CANARIO	
CATEGORÍA ÚNICA:	A partir de 16 años

BOLA CANARIA PETANCA

JUNIOR:	Hasta 16 años*
ADULTO:	A partir de 17 años

*En JUNIOR puede haber un/a participante de 17 años por equipo.

MODALIDADES DE EQUIPO

BALONCESTO

INFANTIL -	Entre 12 v 15 años
JUVENIL:	Entre 16 v 18 años
ADULTO:	A partir de 19 años

FÚTBOL

BENJAMÍN -	Entre 6 v 11 años
INFANTIL -	Entre 12 v 15 años
JUVENIL - SENIOR:	Entre 16 v 29 años
ADULTO:	A partir de 30 años

PÁDEL

CATEGORÍA ÚNICA:	A partir de 16 años
-----------------------------	---------------------

ARTÍCULO 6º.- Existirá una fase de competición; externa o inter-asociaciones.

ARTÍCULO 7º.- La inscripción habrá de efectuarse, dentro de los plazos establecidos al efecto, en el Palacio Municipal de Deportes, situado en la calle Fernando Barajas Prats s/n, donde habrá de retirarse la documentación correspondiente.

En el momento de participar **en cualquier modalidad es imprescindible la presentación de original y copia del DNI** o en su defecto Pasaporte o Permiso de Conducir. En caso de que el/la participante no presente cualquiera de dichos documentos, no se les permitirá tomar parte en la actividad. En caso de pérdida o renovación de dichos documentos, deberá acreditarse con la ficha identificativa correspondiente, salvo en los casos previstos en el párrafo anterior en los que no se admitirá la citada ficha debiendo, por tanto, solicitarla a la Oficina Coordinadora con la antelación suficiente.

Los carnés de delegación y colaboración, serán documentos válidos a efectos



de identificarse para participar en cualquier modalidad contemplada en los Juegos Municipales.

ARTÍCULO 8º.- Quienes participen, solo podrán hacerlo en una asociación, siendo ésta la única con la que podrá participar hasta la finalización de los Juegos, aún en el caso de tratarse de modalidades deportivas diferentes.

CAPÍTULO II.- NORMAS ESPECÍFICAS.-

ARTÍCULO 9º.- Cada asociación puede inscribir a dos equipos (A y B) en las modalidades de TUTE, ENVITE, DOMINÓ, BOLA CANARIA Y PETANCA.

Pudiendo apuntar hasta 17 participantes en la inscripción y el número de componentes a rellenar en el acta del encuentro de cada equipo por deporte, actividad o categoría será el siguiente:

MODALIDAD	NÚMERO DE PARTICIPANTES	NO
BAI ONCESTO	Mínimo 8. máximo 12 participantes	CUATRO
FÚTBOL (SALA Y F7)	Mínimo 8. máximo 12 participantes	CUATRO
AJEDREZ	Máximo tres participantes	UNO
DAMAS	Máximo tres participantes	UNO
TUTE	Mínimo dos. máximo cuatro participantes	UNO
CHINCHÓN	Máximo tres parejas	UNO
ENVITE	Mínimo 4. máximo 7 participantes	DOS
BOLAS	Mínimo 4. máximo 7 participantes por equipo	DOS
PETANCA	Mínimo 3. máximo 7 participantes por equipo	DOS
TENIS DE MESA	Máximo tres participantes	UNO
DOMINO	Mínimo dos. máximo cuatro participantes	UNO
NATACIÓN	Máximo de 8 participantes por categoría	UNO
ATLETISMO	Máximo 8 participantes por categoría/prueba	UNO
CHAPOLÍN	Un participante v un suplente	UNO
CHAPOLÍN PAREJAS	Dos participantes v dos suplentes	UNO
CAMPO A TRAVÉS	Número ilimitado	UNO
PESCA DEPORTIVA	Número ilimitado	UNO
SKATE	Máximo cinco participantes	UNO
PÁDEL	Dos participantes v dos suplentes	UNO
BAILE	Una inscripción de cada categoría	UNO
PARCHÍS	Máximo tres parejas	UNO

ARTÍCULO 10º.- Los calendarios de la fase inter-asociaciones, serán confeccionados por la oficina Coordinadora de los Juegos Municipales y remitidos a todas las asociaciones participantes.

ARTÍCULO 11º.- Las asociaciones participantes podrán inscribir a deportistas que no residan en su barrio, siempre y cuando residan en el municipio de Santa Cruz de Tenerife, cumpliendo en todo caso lo establecido en el artículo 1º de esta Normativa. A tales efectos siempre se probará tal condición por medio de la presentación del certificado de residencia expedido por el Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife, siempre que dicha presentación se interese por los Comités de Competición y Apelación o por la Oficina Coordinadora. Cualquier otro medio de prueba no será aceptado.

Con carácter **excepcional, y previa solicitud** a la Organización de los Juegos, podrá autorizarse la inscripción de deportistas no residentes en el Municipio bajo las siguientes condiciones:

1ª.-Deberán ser socios/as de la asociación que lo solicite.



2ª.-El número máximo de deportistas por modalidad deportiva no podrá ser superior al 50 % del número de deportistas residentes que participen en una competición, en todo caso no será superior a la establecida en la descrita en el Art. 9º.

3ª.-Su inscripción debe formalizarse como adjunta a la que se hace de los deportistas residentes

ARTÍCULO 12º.- Quienes participen en todas las modalidades deportivas, y siempre a requerimiento del arbitraje o de la Organización de los Juegos, tendrán la obligación de presentar el DNI, documentos identificativos similares, de conformidad con lo establecido en el artículo 7º de la presente Normativa.

En las modalidades de fútbol, baloncesto, pádel, bola canaria y petanca la delegación o colaboradores/as de los equipos tendrán la obligatoriedad de presentar arbitraje del encuentro la hoja de inscripción e identificación de jugadores/as con suficiente antelación al comienzo del encuentro.

Asimismo, en tute, envite, dominó, chapolín individual y chapolín parejas, se presentará dicha hoja de inscripción a la delegación responsable de la asociación donde se celebre la concentración o encuentro.

ARTÍCULO 13º.- Cada **DEPORTISTA** solo podrá participar en representación de una asociación y puede inscribirse en cuantas modalidades quiera, **con el agravante de la posible coincidencia en la celebración de las disciplinas el mismo día, siendo responsabilidad de la propia asociación su participación, conllevando la sanción correspondiente.** Cualquier deportista que estuviere inscrito/a y participara superando éste límite, deparará los correspondientes perjuicios a la asociación por la que participe, dando lugar por tanto a la aplicación de las sanciones establecidas en el artículo 21º de la presente Normativa.

ARTÍCULO 14º.- En cualquier modalidad deportiva “de equipo” o de “ocio y recreación” solo admitirá altas y bajas en las inscripciones iniciales hasta **la antepenúltima jornada (en las dos últimas jornadas no se permiten nuevas inscripciones).** En las modalidades “de concentración” se cerrará el plazo de altas y bajas **diez días hábiles antes del comienzo de la primera concentración.** Fuera de estos plazos no se admitirá ninguna modificación en las inscripciones iniciales.

ARTÍCULO 15º.- En todas las modalidades convocadas en las que pudiera existir empate, la puntuación conseguida por los resultados obtenidos (ganador, perdedor o empate, en su caso) será la siguiente:

Ganador: 3 puntos.

Empate: 1 punto.

Perdedor: 0 puntos.

En Baloncesto, el ganador obtendrá 2 puntos y el perdedor 1 punto.

En las modalidades “de concentración”, se puntuará sobre un mínimo de una o de dos concentraciones por modalidad. Según determine la Organización

ARTÍCULO 16º.- Los arbitrajes de la fase interna serán responsabilidad de cada asociación. En la fase inter-asociación, correrán a cargo de la Organización de los Juegos.

ARTÍCULO 17º.- Los/as deportistas en situación de federados/as podrán participar en cualquier modalidad **excepto** en aquella en la que se encuentre federado/a, bien entendido que se consideran una sola federación las siguientes fútbol y fútbol sala, atletismo y campo a través, bola canaria y petanca, billar y chapolín, natación y cualquier deporte acuático.

La situación de baja, libertad o cumpliendo sanción federativa del deportista dentro de la temporada en que se desarrollan los Juegos no exime de tal



condición de federado/a y, por tanto, no implica que pueda participar en los mismos.

Quedan exentos/as de este articulado, deportistas categoría benjamín, alevín e infantil.

ARTÍCULO 18º.- El número mínimo de equipos por categoría para iniciar cualquier competición de las modalidades contempladas en los Juegos Municipales, será de tres y se realizará a doble vuelta. Pudiendo la Coordinación estipular el desarrollo y la participación según inscritos.

ARTÍCULO 19º.- Baremo de puntuación.-

FÚTBOL Y BALONCESTO:

200 puntos por participar.

200 puntos por cada uno de los equipos con los que participe en las diferentes categorías.

200 puntos al primer clasificado.

190 puntos al segundo clasificado.

180 puntos al tercer clasificado.

170 puntos al cuarto clasificado.

... Y así sucesivamente hasta llegar a los 10 puntos, el puesto correspondiente y los clasificados posteriormente, si los hubiere, obtendrán la misma puntuación.

BOLA CANARIA Y PETANCA:

100 puntos por participar.

200 puntos por cada uno de los equipos con los que participe en las diferentes categorías.

200 puntos al primer clasificado.

190 puntos al segundo clasificado.

180 puntos al tercer clasificado.

170 puntos al cuarto clasificado.

... Y así sucesivamente hasta llegar a los 10 puntos, el puesto correspondiente y los clasificados posteriormente, si los hubiere, obtendrán la misma puntuación.

ENVITE:

300 puntos por participar.

300 puntos al primer clasificado.

290 puntos al segundo clasificado.

280 puntos al tercer clasificado.

270 puntos al cuarto clasificado.

... Y así sucesivamente hasta llegar a los 10 puntos, el puesto correspondiente y los clasificados posteriormente, si los hubiere, obtendrán la misma puntuación.

TUTE, CHINCHÓN, DOMINÓ, CHAPOLÍN Y PÁDEL:

200 puntos por participar.

200 puntos al primer clasificado.

198 puntos al segundo clasificado.

196 puntos al tercer clasificado.

194 puntos al cuarto clasificado.

... Y así sucesivamente hasta llegar a los 10 puntos, el puesto correspondiente y los clasificados posteriormente, si los hubiere, obtendrán la misma puntuación.

DAMAS, AJEDREZ, TENIS DE MESA, SKATE Y BAILE:

100 puntos por participar.



50 puntos por cada participante en las diferentes categorías.

50 puntos al primer clasificado.

49 puntos al segundo clasificado.

48 puntos al tercer clasificado.

... Y así sucesivamente hasta llegar a 1 punto, el puesto correspondiente y los clasificados posteriormente, si los hubiere, obtendrán la misma puntuación.

CAMPO A TRAVÉS, NATACIÓN, ATLETISMO Y PESCA DEPORTIVA:

20 puntos por cada participante en cada una de las concentraciones.

30 puntos al primer clasificado.

29 puntos al segundo clasificado.

28 puntos al tercer clasificado.

... Y así sucesivamente hasta llegar a 1 punto, el puesto correspondiente y los clasificados posteriormente, si los hubiere, obtendrán la misma puntuación.

CAPÍTULO III.- FALTAS Y SANCIONES.-

ARTÍCULO 20º.- Con carácter general, todas las faltas cometidas por las asociaciones, así como por los equipos y deportistas que las representan, como consecuencia de la contravención de los preceptos establecidos tanto en esta Normativa como en los correspondientes Reglamentos de Competición de las diferentes actividades convocadas, llevarán aparejada la sanción correspondiente.

En particular, las faltas que se establecen en esta Normativa son las siguientes:

- 1) Faltas relacionadas con la participación y alineación de deportistas federados/as, como consecuencia de contravenir lo establecido en el artículo 17º de la presente Normativa.
- 2) Faltas relacionadas con la no residencia de participantes en el Municipio de Santa Cruz de Tenerife, establecida por el artículo 1º de la presente Normativa.
- 3) Faltas relacionadas con las edades de participantes, conforme a lo establecido por el artículo 5º de la presente Normativa.
- 4) Con la participación con dos asociaciones diferentes, conforme a lo establecido por el artículo 13º de la presente Normativa.
- 5) Faltas cometidas en el desarrollo de la competición de índole disciplinario y de competición.
- 6) Faltas cometidas por colaboradores/as, delegados/as y directivos/as.
- 7) Faltas relacionadas con las no presentaciones en las jornadas, cuartos de final, semifinales y finales de los Juegos.
- 8) Faltas relacionadas con participantes sin inscribir.
- 9) Posibles faltas que durante el desarrollo de los Juegos Municipales, no se contemplen en la presente normativa.
- 10) Descalificaciones.
- 11) Faltas cometidas al arbitraje en general.
- 12) Faltas relacionadas con trámites de documentación.

ARTÍCULO 21º.- Todas las acciones u omisiones establecidas en el artículo precedente llevan aparejadas las sanciones que a continuación se detallan:

1. Federados/as. La asociación que inscriba a uno/a o más participantes federados/as contraviniendo por tanto lo establecido en el artículo 17º de la presente Normativa, será sancionada con la pérdida de los puntos obtenidos en todos los encuentros o competiciones en los que dicho/s deportista/s hayan participado, más 500 puntos de la clasificación final por cada participante que se hallare en dicha situación, procediendo, asimismo y a juicio de los Comités correspondientes, la descalificación en caso de producirse reiteración. En el caso de que una asociación participe con deportistas federados/as durante dos años en la misma modalidad, se le sancionará con la no participación en dicha modalidad en la próxima edición de los Juegos. **La prueba sobre la condición de federado/a de un/a participante habrá de**



ser aportada en el escrito correspondiente por la asociación denunciante de tal situación o requerida por la Coordinación de los Juegos Municipales a la federación correspondiente.

2. Participantes no residentes en el municipio. La asociación que inscriba a uno/a o más participantes con autorización pero sin alta en el padrón (no empadronados) no residentes en el municipio de Santa Cruz de Tenerife, contraviniendo lo establecido por el artículo 9º, será sancionada con la pérdida de los puntos obtenidos en todos los encuentros o competiciones en los que dicho deportista/s haya/n participado, más 500 puntos de la clasificación final por cada participante que se hallare en dicha situación. La prueba sobre la no residencia habrá de ser aportada por la asociación denunciante de tal situación, pudiendo, no obstante, ser realizada de oficio por el Comité de Competición.

3. Edades. La asociación que inscriba a participantes que contravengan lo establecido por el artículo 5º, relativo a las edades de quienes pueden participar en cada categoría, será sancionada con la pérdida de los puntos obtenidos en todos los encuentros o competiciones en los que dicho deportista/s haya participado, más 500 puntos de la clasificación final por cada participante que se hallare en dicha situación. La prueba sobre la edad de cada participante habrá de ser aportada por la asociación denunciante de tal situación, pudiendo, no obstante, ser realizada de oficio por el Comité de Competición.

4. En el caso de participación doble o múltiple de un/a deportista con más de una asociación, contraviniendo lo establecido en el artículo 8º de la Normativa, se le/la descalificará inmediatamente, sancionándose a las asociaciones en cuya representación ha participado, con la pérdida de los puntos obtenidos en todos los encuentros y competiciones en los que haya tomado parte, más 500 puntos a cada uno de la clasificación final por cada deportista que se hallare en dicha situación. Asimismo, a juicio del Comité de Competición atendiendo a la gravedad de la multiparticipación, se podrá inhabilitar al deportista para participar en las próximas tres ediciones de los Juegos y a la asociación se le sancionará con 200 puntos en ese mismo año.

5. Faltas de índole disciplinario y de competición.

5.1 Retiradas. Si un equipo en las modalidades “de equipo”, o participante, en la modalidad de deporte individual, se retirara de la competición por cualquier circunstancia, perderá la puntuación de la clasificación y de participación. Con respecto a la clasificación de la categoría correspondiente, se efectuarán los cambios que sean necesarios según el Reglamento de Competiciones vigente de las Federaciones de cada modalidad de que se trate.

A partir del día de entrega de calendarios de competiciones a las asociaciones participantes, las bajas que se produzcan, serán sancionadas con el mismo baremo que se contempla en la Normativa, en el artículo 21 apartado 5, referente a las descalificaciones.

5.2 Si un equipo o participante se retirara del campo o de la mesa de juego sin finalizar el encuentro, quedará descalificado por un año.

5.3 Faltas disciplinarias en competición.

BALONCESTO:

- Por cada partido no presentado 200 puntos.
- Por cada técnica descalificante 10 puntos.
- Por cada partido de sanción 10 puntos.

FÚTBOL:

- Por cada partido no presentado 200 puntos.
- Por cada tarjeta roja directa 10 puntos.
- Por cada partido de sanción 10 puntos.

TUTE, CHINCHÓN, DOMINÓ, ENVITE, CHAPOLÍN Y PÁDEL:

- Por cada partido no presentado 200 puntos.
- Por suspensión de una partida a causa de problemas en el juego, se sancionará con 200 puntos al equipo que haya causado la suspensión.

AJEDREZ, DAMAS, TENIS DE MESA, SKATE Y BAILE:



- Por suspensión de una partida a causa de problemas en el juego, se sancionará con 100 puntos al equipo que haya sido el causante de la suspensión.

CAMPO A TRAVÉS, NATACIÓN, ATLETISMO Y PESCA DEPORTIVA:

- Por no cumplir con las normas se sancionará con 100 puntos cada participante infractor.

BOLAS Y PETANCA:

- Por cada partido no presentado, 200 puntos.

- Por amonestación a un/a jugador/a, 5 puntos.

- Por cada partido de suspensión a un/a jugador/a, 10 puntos.

- Por suspensión de un encuentro por problemas en el juego se sancionará con 200 puntos al equipo infractor.

5.4 Incomparecencias injustificadas. En el caso de dos incomparecencias injustificadas, entendiéndose por tales las que no cumplen con lo establecido por el artículo 24º de la presente Normativa, ya se trate de incomparecencias seguidas o alternas, el equipo infractor quedará automáticamente descalificado de la competición, aplicándose la misma sanción prevista para las retiradas en el punto 10.

- 6. Faltas cometidas por la delegación, colaboración y directiva.** Las sanciones a representantes de las asociaciones serán baremadas hasta 500 puntos, una vez quede constatada en el acta y la pérdida de la función de sus atribuciones durante todo ese año.
- 7. Faltas relacionadas con las no presentaciones en octavos de final, cuartos de final, semifinales y finales.** Cualquier incomparecencia producida en todas las modalidades contempladas en estos Juegos, en las jornadas de eliminatorias, semifinales y finales serán sancionadas con 1.000 puntos de la clasificación final.
- 8. Faltas relacionadas con participación de deportistas sin inscribir.** La asociación que participe en estos Juegos, con deportistas sin inscribir en cualquiera de las modalidades contempladas en los mismos, se sancionará con la pérdida de los puntos obtenidos en todos los encuentros o competiciones en los que dicho/os deportista/as hayan participado más 500 puntos de la clasificación final, por cada participante que se hallare en dicha situación.
- 9.** Las sanciones que no estén contempladas en las normas, si es que las hubiere, la determinación de éstas, las tomará el Comité de Competición.
- 10.** Las asociaciones que sean descalificadas en alguna modalidad, por no presentarse a dos jornadas consecutivas o alternas, la sanción será:
Perderá los puntos de participación y se le descontará de la clasificación general los siguientes puntos: fútbol sala, baloncesto, bola canaria, petanca y envite, 500 puntos; en tute, dominó y chapolín 300 puntos; en damas, ajedrez y tenis de mesa 100 puntos.
- 11.** En todas las modalidades, los intentos de agresión (acción no consumada) o agresión (acción consumada), acarrearán la siguiente sanción:
 - 11.1** Intento de agresión (acción no consumada) a un/a jugador/a, cuatro partidos de sanción. En caso de que el intento de agresión sea al arbitraje del encuentro, dicho jugador/a quedará descalificado/a por lo que resta de competición.
 - 11.2** La sanción correspondiente a puntuación, será la contemplada en el artículo 21, apartado 5.3 referente a la tipificación de la sanción.
 - 11.3** La agresión (acción consumada) a un/a jugador/a, será sancionada con la descalificación por lo que resta de competición, más cinco próximas jornadas correspondientes a la próxima edición de los mismos.
 - 11.4** A la asociación por la que participe dicho/a jugador/a, se le sancionará con 300 puntos de la clasificación general.
 - 11.5** En caso de que la agresión (acción consumada) sea a quien arbitre el encuentro, el/a participante causante de tal efecto, será sancionado/a por lo que resta de competición y la no participación en la siguiente edición, más 500 puntos de la clasificación general a la asociación a quien representa.



12. Al comienzo de los encuentros en las modalidades “de equipo” y “de ocio y recreación” será de obligado cumplimiento la presentación de la hoja de inscripción de jugadores/as con el DNI de cada uno/a.

CAPÍTULO IV.- COMITÉS DE COMPETICIÓN Y DE APELACIÓN

ARTÍCULO 22º.- COMITÉ DE COMPETICIÓN.- El Comité de Competición estará compuesto por una persona en representación de cada distrito de entre los/as delegados/as participantes en Asamblea General de cada Distrito, incorporándose al mismo aquellas personas de la Organización que a juicio de la Presidencia del Organismo Autónomo de Deportes considere oportuno. Este Órgano resolverá, aplicando la presente normativa, sobre cualquier reclamación tanto de organización como de cuestiones técnicas o reglamentarias, a instancia de las asociaciones participantes o por denuncia de la Oficina Coordinadora de los Juegos.

Los escritos de reclamación habrán de presentarse dentro de los tres días hábiles siguientes al que tuvo lugar la competición o encuentro. El incumplimiento de dicho plazo dará lugar a la inadmisión de la reclamación o escrito.

El Comité de Competición, podrá incoar expediente de oficio sobre cualquier anomalía de la que tenga conocimiento.

Para la presentación del escrito habrá de rellenarse el modelo que será facilitado por la Coordinación de los Juegos, expresándose en el apartado “Alegaciones” todo lo que se tenga por conveniente, pudiéndose anexar uno o más folios haciéndose mención en el modelo a dicha circunstancia.

La falta de cumplimentación de cualquiera de los datos que figuran en el modelo dará lugar a la inadmisión del escrito de reclamación.

Al escrito habrán de anexarse la copia del acta de la competición o encuentro y todos aquellos documentos que se consideren de interés probatorio de las alegaciones efectuadas por quien realice la reclamación

Los escritos deben presentarse en la Oficina de Coordinación de los Juegos, donde serán debidamente registrados y sellados.

El Comité de Competición fallará en los siete días hábiles computados desde la presentación de las alegaciones. El referido fallo será notificado a las asociaciones interesadas.

Todo fallo del Comité de Competición que no sea retirado por las asociaciones interesadas en el plazo improrrogable de cinco días hábiles desde que éste se produjo será archivado, perdiendo, por tanto, la asociación interesada su derecho a recurrirlo. En caso de empate, decidirá el voto de la representación de la Coordinación de los Juegos.

ARTÍCULO 23º.- COMITÉ DE APELACIÓN.- Estará formado por el Comité de Competición, con exclusión de la representación del distrito de la asociación o asociaciones afectadas y resolverá sobre las sanciones, fallos y decisiones del Comité de Competición que hayan sido recurridas en tiempo y forma en un plazo no superior a diez días hábiles. Sus acuerdos tendrán carácter retroactivo e inapelable.

Los escritos de apelación deberán cumplir con los mismos requisitos que los exigidos para las reclamaciones, adjuntándose además una copia de la resolución que se recurre. Habrán de ser presentados en la Oficina de Coordinación de los Juegos dentro de los dos días hábiles siguientes a la recepción del fallo del Comité de Competición. El incumplimiento de dicho plazo dará lugar a la inadmisión de la apelación.

El Comité de Apelación, podrá incoar expediente de oficio sobre cualquier anomalía de la que tenga conocimiento.

En cualquier caso, la fecha de presentación o retirada de cualquier documento es la que figura en el registro de entrada o salida correspondiente de la Oficina Coordinadora.



El Comité de Apelación fallará en los diez días hábiles siguientes a la recepción del escrito de apelación en la Oficina Coordinadora de los Juegos Municipales. La resolución del Comité de Apelación será notificada a las asociaciones interesadas. En caso de empate, decidirá el voto de la representación de la Coordinación de los Juegos.

Contra los fallos y decisiones de este Comité, no cabe recurso alguno.

CAPÍTULO V.- NORMAS GENERALES DE COMPETICIÓN.-

ARTÍCULO 24º.- La competiciones y encuentros se desarrollarán conforme a las siguientes normas:

- La hora de comienzo de las competiciones y encuentros será la que se señale en el calendario de competición correspondiente, **no admitiéndose, en ningún caso, tiempo de espera alguno en ninguna de las modalidades. Por ello, los participantes deben estar, al menos, 10 minutos antes del horario de comienzo.**

> A la hora de comienzo estipulada en el calendario, se cierra el acta por la cara anterior, dando por vencedor al equipo presente por los tantos mínimos necesarios; si dentro de los 15 minutos siguiente el equipo que no estuvo a su hora, **se presentase** con todos los/as jugadores/as **necesarios/as** para jugar el encuentro, se hará constar su presencia en la cara posterior en incidencias a los efectos de que **no se le aplique la sanción correspondiente por no presentado.**

> **Para las modalidades de fútbol y baloncesto.** Será el señalado en el calendario, habiendo un tiempo de espera de 15 minutos de cortesía, a partir de la hora señalada para la celebración del primer partido en cada jornada. En el momento de concluir los quince minutos, deberán estar en el terreno de juegos los/as jugadores/as necesarios para dar comienzo el encuentro. En los restantes enfrentamientos, el equipo contendiente deberá estar con su equipación en la cancha, a la hora señalada para su comienzo. **Deben entregar al arbitraje la hoja de inscripción del equipo y la identificación de los/as jugadores/as 10 minutos antes del comienzo del partido, para poder rellenar los actas con tiempo suficiente para empezar puntual el partido.**

- Cualquier anomalía que ocurriera en el desarrollo de la competición o encuentro deberá ser reseñada en el acta correspondiente que será firmada por quien arbitre y por los/as capitanes/as de los equipos contendientes, entregándose copia de la misma a cada uno/a de ellos/as.
- **En caso de que existiere causa justificada suficiente para la no celebración de un encuentro, cambio de sede u hora programado por el calendario de competición correspondiente, la misma tiene que ser comunicada a la Oficina de Coordinación de los Juegos en el transcurso de los dos días hábiles anteriores al de dicha competición o encuentro, acompañándose los justificantes que se tengan por conveniente.**
- La no comparecencia de quien vaya a realizar el arbitraje no constituye causa justificada para la suspensión de un encuentro o jornada, debiendo acordar los responsables de los equipos qué persona de los presentes desempeñará las labores de arbitraje.

ARTÍCULO 25º.- Las asociaciones pueden presentarse a las modalidades que quieran.

ARTÍCULO 26º.- NORMAS ESPECIALES RELATIVA A LA IDENTIFICACIÓN DE PARTICIPANTES.- Para que pueda verificarse el diligenciamiento de fichas, en los términos y con los límites previstos en el artículo 7º de la presente normativa, se establecen las siguientes condiciones:

- a) Será exigible la presentación ante la Oficina Coordinadora de los Juegos del D.N.I.



original del interesado.

b) En todos los casos en los que la identificación de cada participante en una competición concreta ha de realizarse preceptivamente, por aplicación del artículo 7º, mediante la presentación del DNI original en el momento de la inscripción de los equipos y jugadores/as en el acta, será exigible la presentación tanto del original como de la copia sellada por la Oficina Coordinadora, no permitiéndose la participación si faltan los dos o alguno de estos documentos.

c) En caso de extravío del DNI original de un/a participante, el/la delegado/a hará constar por escrito ante la Oficina Coordinadora tal circunstancia, acompañando al mismo todo lo que estime por conveniente, solicitando en el escrito citado una copia de la fotocopia del DNI en cuestión, obrante en la citada Oficina, y que será validada para una y sólo una jornada de competición, habiendo de repetir la operación mientras el participante no vuelva a estar en posesión del DNI original.

d) A los efectos de lo dispuesto en el apartado anterior, en todos los casos se establece un límite máximo de 30 días naturales para la presentación del documento renovado.

ARTÍCULO 27º.- MEJORES TERCEROS.- Las categorías formadas por tres grupos se clasificarán para las eliminatorias, los dos primeros de cada grupo, y se repescarán los dos mejores terceros aplicando una liguilla entre ellos para determinar los dos mejores. Este artículo es de obligado cumplimiento para todas las modalidades que reúnan dicha condición.

ARTÍCULO 28º.- NORMAS DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO.- Todos los equipos que participen en los Juegos Municipales, tienen la obligación de llevar a los encuentros el material y equipaje que se le ha entregado.

La falta de cualquiera de uno de estos, podrá dar lugar a la aplicación de las sanciones correspondientes.

CAPITULO VI-PREMIOS ARTÍCULO 29º.-

Se establecen los siguientes tipos de premios.-

1.-Premios en trofeos

1.1 Individual

1.2.-Por asociaciones (equipos)

1.-TROFEOS

Es de obligado cumplimiento estar el equipo o participantes en la entrega de premios, en su defecto un representante de la asociación.

Se establecen los siguientes trofeos:

1.1. **INDIVIDUALES:** A determinar por la Organización.

1.2 **EQUIPOS:** A determinar por la Organización.

CAPÍTULO VII-CLASIFICACIONES Y PLAZOS DE RECLAMACIÓN

ARTÍCULO 30º.- A LAS CLASIFICACIONES

31.1 Se establecen dos tipos de Clasificaciones.

- a) **ÚNICAS.** Aquellas que se determinen en un solo grupo de participantes, en las que puntuarán de acuerdo con su modalidad deportiva en las que, aquellos equipos o participantes que queden en empate con los mismo puestos, se clasificarán obteniendo los mismos puntos, los que le sigan a continuación lo harán según los puntos que le correspondan de acuerdo con su puesto en la tabla clasificatoria

- b) Para aquellas clasificaciones de más de un grupo de participantes, se



clasificarán en primer lugar, por el orden que obtengan en semifinales y finales, el resto de los participantes se colocarán según los puntos obtenidos en sus respectivos grupos, una vez retirados los puntos de los eliminados de la clasificación por cualquier motivo.

- c) Todo equipo o deportista individual que no se presente en octavos, cuartos, semifinales o finales, será clasificado el último de la clasificación general resultante.

ARTÍCULO 31º.-RECLAMACIONES

- a) No se admiten reclamaciones a las clasificaciones efectuadas por Jueces/zas de cualquier competición.
- b) No se admiten reclamaciones a las clasificaciones una vez pasados los 30 días de su publicación Oficial.
- b) No se admiten reclamaciones a las clasificaciones generales finales pasadas las 72 horas de su publicación Oficial.

CAPÍTULO VIII TRANSPORTE

ARTÍCULO 32º.- TRANSPORTE

32.1 Se establecen dos tipos de transportes.

- a) **Colectivo**: Para las modalidades de concentración: campo a través, natación, atletismo y pesca deportiva.
- b) **Individual**: Para las modalidades de ocio y recreación: bola canaria, petanca, tute, envite, dominó, chapolín parejas e individual y modalidades de equipo: fútbol sala y baloncesto.

32.2 El transporte colectivo correrá directamente a cargo de la Organización, que será la encargada de confeccionar un recorrido lo más acorde con quienes participen y del número de participantes por cada asociación.

32.3 El transporte individual. Correrá a cargo de las asociaciones o participantes.

ARTÍCULO 33º.- La Organización de los Juegos, se reserva el derecho y toma de decisión de cualquier aspecto contemplado o no en la normativa general, para el buen desarrollo de los Juegos y de competición de las asociaciones.

REGLAMENTOS

TUTE, CHINCHÓN, ENVITE Y DOMINÓ

1º.- SISTEMA DE COMPETICIÓN: Se jugará por el sistema de liguilla a una sola vuelta; estas modalidades se constituirán en grupos. Se clasificarán para la siguiente fase los dos primeros de cada grupo. La siguiente fase comenzará mediante sorteo previo, para dilucidar qué grupos son los que se cruzarán para jugar la siguiente eliminatoria. La Coordinación puede variar el sistema previo aviso a los participantes.

2º.- CONSTITUCIÓN DE LAS PARTIDAS: En TUTE, para proclamarse vencedor en el juego deberá ganar dos de las tres partidas a 10 rayas cada una.

En CHINCHÓN finaliza cuando un jugador llega a -100 puntos o cuando el resto de los jugadores ha superado los 100 puntos.

En DOMINÓ, dos de las tres partidas a 40 tantos cada una.

En estas modalidades no se podrá producir el resultado de empate.

En ENVITE, se proclamará vencedor el equipo que gane dos de las tres partidas.

En el juego cada enfrentamiento estará constituido por dos partidos a dos chicos cada uno. En esta modalidad no se podrá dar la circunstancia del empate.



3º.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN: En TUTE, CHINCHÓN y en DOMINÓ, se anotarán dos puntos los vencedores y cero puntos los perdedores. En ENVITE, tres puntos a los vencedores, cero puntos a los perdedores

4º.- HORARIO DE COMIENZO DE LAS CONCENTRACIONES: Nos remitimos al artículo 24º de la Normativa General vigente.

5º.- IDENTIFICACIÓN DE PARTICIPANTES: Carné de Identidad original, se puede sustituir por el pasaporte o carné de conducir originales o fotocopia compulsada de los mismos. En caso de carecer de estos documentos, por pérdida, deberá presentar la ficha identificativa de los Juegos Municipales, ateniéndose a lo dispuesto en la Normativa de los Juegos en lo referente a identificación de los/as participantes.

6º.- CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS: En CHINCHÓN cada equipo estará formado por un titular y un suplente, TUTE y DOMINÓ, dos titulares y dos suplentes, como máximo. En ENVITE, cuatro titulares y tres suplentes.

7º.- INCORPORACIONES, CAMBIOS O SUSTITUCIONES DURANTE EL ENCUENTRO:

INCORPORACIONES: Pasado el tiempo reglamentario para el comienzo de las partidas, podrá inscribirse en acta jugadores/as componentes de los equipos que no estaban presentes en el comienzo de las partidas.

CAMBIOS O SUSTITUCIONES: Se podrán efectuar cambios una vez finalizada cada partida, el/la jugador/a que ha sido cambiado/a puede volver a participar en el juego. Es imprescindible la inscripción en acta para poder tomar parte, en caso de cambio, en el encuentro. En ENVITE se podrá cambiar un/a jugador/a después de finalizado un chico o partido.

8º.- FUNCIONES DE DELEGADO/A DE LA ASOCIACIÓN DONDE SE CELEBREN LAS CONCENTRACIONES:

- a) Facilitará los juegos de cartas sin usar, para proceder al comienzo de las partidas de TUTE, CHINCHÓN y ENVITE. En DOMINÓ, cada equipo tiene la obligación de llevar el juego entregado por la Organización, se jugará con el que decidan los componentes de los equipos. En caso de no llegar a acuerdo alguno, se resolverá a cara o cruz, con una moneda.
- b) Antes del comienzo de las partidas, solicitará la identificación a cada participante, con el fin de realizar la inscripción en el acta.
- c) Comunicará a los equipos presentes, que no han comenzado sus partidas, el momento en que se vence el tiempo de dar comienzo las mismas.
- d) Será juez/a de la concentración, rellenará las actas, poniendo los resultados, recogiendo las firmas de los capitanes de los equipos y hará constar todas las reclamaciones e incidencias que durante la concentración pudieran producirse.
- e) Velará porque reine durante la concentración un clima de compañerismo, corrección y deportividad.
- f) La asociación que no presente las actas en el tiempo establecido, se sancionará a ésta, con la pérdida de quinientos puntos (500), en la clasificación general.

9º.- EQUIPOS NO PRESENTADOS: Si un equipo ha sido considerado no presentado, será sancionado con la pérdida del partido más tres puntos en la clasificación final. Esta sanción será aplicada cada vez que el equipo sea considerado no presentado.

El equipo que tenga dos “no presentado”, ya sean seguidas o alternas, será descalificado aplicándose las sanciones que se contemplan en la Normativa de los



Juegos, contenidas en el artículo referente a las no presentaciones de los equipos.

10º.- RESOLUCIÓN DE EMPATES EN LA CLASIFICACIÓN FINAL:

a) Al finalizar la competición, en caso de haber empate a puntos entre dos equipos se resolverá según el siguiente orden:

TUTE, CHINCHÓN Y DOMINÓ:

1º Se clasificarán en primer lugar el vencedor en el enfrentamiento entre ambos equipos de la competición regular.

ENVITE:

1º Se clasificarán en primer lugar el vencedor en el enfrentamiento entre ambos equipos de la competición regular.

2º De seguir empatados, se clasificarán en primer lugar el que haya conseguido mayor número de chicos en su enfrentamiento.

3º De proseguir el empate, se clasificará en primer lugar el que tenga mejor coeficiente en piedras a favor y en contra en el enfrentamiento entre ambos equipos empatados.

4º De persistir el empate, este se resolverá según el siguiente orden:

4.1º El que tenga mayor número de partidas ganadas en la competición regular.

4.2º El que tenga mayor número de chicos ganados en la competición regular.

4.3º El de mejor coeficiente de piedras a favor y en contra en la competición regular.

b) Al finalizar la competición regular, en caso de haber empate a puntos entre más de dos equipos, se resolverá según el siguiente orden:

1º Se clasificarán en orden (1º, 2º, 3º.....) de más puntuación obtenida a menos, en relación a los puntos obtenidos en los enfrentamientos, entre los equipos empatados, de la competición regular.

2º De proseguir el empate, alguno de estos equipos implicados, se procederá teniendo en cuenta el concepto de mayor número de partidas ganadas en sus enfrentamientos.

3º De continuar algún equipo empatado, se procederá a su reclasificación según el mejor coeficiente de rayas a favor y en contra en TUTE, de tantos en CHINCHÓN y DOMINÓ y de chicos en ENVITE en los enfrentamientos entre los equipos empatados.

4º En ENVITE, si continuara en empate, se miraría el coeficiente a favor y en contra de piedras en los enfrentamientos entre los equipos empatados.

5º De proseguir empatados, se seguirá el mismo procedimiento, teniendo en cuenta todos los resultados de la competición regular.

11º.- LOCAL. En el local donde se celebre la jornada, el público deberá estar separado de las mesas de juego para no estar encima de los participantes, y de esta forma evitar posibles incidencias.

12º.- EL JUEGO EN DOMINÓ:

La salida se efectuará:

- a) Si es con un doble, situándolo en sentido horizontal de quien realice la salida.
- b) Si es con una ficha que no sea doble, se colocará en sentido vertical de quien realice la salida con el tanteo mayor en dirección del mismo.
- c) En la jugada inicial de cada partida, la salida será como sigue:

Por cada equipo se sentará un/a participante y se revolverá las fichas. Seguidamente cada persona cogerá una ficha y quien obtenga la puntuación más alta será quien realice la salida pudiendo hacerlo por la ficha que considere más conveniente.

Si se da el caso de que esa primera mano de la partida termine en tablas, quien haya salido perderá la mano corresponderá salir a la persona situada a su derecha.

En caso de empate del juego por cierre, quien haya salido perderá la mano, correspondiéndole salir a la persona situada a su derecha.

El torneo se regirá por las normas tradicionales, añadiendo algunos detalles, tales



como: mantener las manos alejadas de las fichas, no golpear las mismas de manera diferente al de otra jugada, no hacer aclaraciones de jugadas en los intermedios, etc...

13º.- SORTEO ELIMINATORIAS: Las categorías formadas por dos grupos A y B, el cruce será: 1º clasificado del "A" se enfrentará al 2º clasificado del "B". 1º clasificado del "B" se enfrentará con el 2º clasificado del "A".

Las categorías formadas por cuatro grupos A, B, C y D, los emparejamientos para resolver las eliminatorias, se efectuarán mediante sorteo público.

Dicho sorteo se efectuará con el procedimiento siguiente:

Los grupos estarán numerados del 1 al 4, se procederá a sacar las bolas de una en una. Las dos primeras bolas sacadas del bombo corresponden a dos grupos, resolverán los emparejamientos de las dos primeras eliminatorias, siendo el primero de un grupo contra el segundo los otros grupos y viceversa.

Las otras dos eliminatorias se resolverán de igual forma.

El equipo vencedor pasará a semifinales y los perdedores a dilucidar los puestos del 5º al 8º.

Las categorías formadas por tres grupos, se clasificarán para las eliminatorias los dos primeros de cada grupo y se repescarán los dos mejores terceros aplicando una liguilla entre ellos para determinar los dos mejores. Este artículo es de obligado cumplimiento para todas las modalidades que reúnan dicha condición.

BOLA CANARIA Y PETANCA

1º SISTEMA DE COMPETICIÓN: Se jugará por el sistema de liguilla a una o dos vueltas, según designe la Coordinación; estas modalidades se constituirán en grupos. Se clasificarán para la siguiente fase los dos primeros de cada grupo. La siguiente fase comenzará mediante sorteo previo, para dilucidar que grupos son los que se cruzarán para jugar la siguiente eliminatoria.

2º CONSTITUCIÓN DE LOS ENCUENTROS: En la modalidad de **BOLA CANARIA**, se jugará a un parcial de quince tantos y en **PETANCA**, a un parcial de trece tantos.

3º SISTEMA DE PUNTUACIÓN: Se anotarán dos puntos los vencedores y cero puntos los perdedores.

4º HORARIO DE COMIENZO: Nos remitimos al artículo 24º de la Normativa General vigente.

5º IDENTIFICACIÓN DE PARTICIPANTES: Para poder participar en los Juegos, quien participe tendrá la obligación de presentar el Documento Nacional de Identidad original, pasaporte, carné de conducir original o fotocopia de los mismos compulsada. En caso de carecer de estos documentos por pérdida, deberán presentar la ficha de identificación de los Juegos Municipales, atendiéndose a lo dispuesto en la Normativa de los Juegos en lo referente a identificación de participantes.

6º CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS: En bolas y petancas, los equipos estarán constituidos según especifica la Normativa General de los Juegos, en el Capítulo II, artículo 9º.

En bolas, para poder comenzar la partida, deberán estar presentes y constar en acta un mínimo de tres jugadores/as.

En petanca, el mínimo de jugadores/as que tendrán que constar en acta será de dos.

7º INCORPORACIONES, CAMBIOS O SUSTITUCIONES, DURANTE EL ENCUENTRO: Serán las contempladas en el reglamento del colegio de árbitros, correspondiente a las federaciones que rigen dichas modalidades.



8º EQUIPOS NO PRESENTADOS: Si un equipo ha sido considerado no presentado, será sancionado con la pérdida del partido, más tres puntos en la clasificación final. Esta sanción será aplicada cada vez que el equipo sea considerado no presentado.

El equipo que tenga dos “no presentado”, ya sean seguidas o alternas, será descalificado aplicándose las sanciones que se contemplan en la Normativa de los Juegos, contenidas en el artículo referente a las no presentaciones de los equipos.

9º RESOLUCIÓN DE EMPATES EN LA CLASIFICACIÓN FINAL: Al finalizar la liga, en caso de haber empate entre dos equipos se resolverá según lo siguiente:

- a) Se clasificará primero el vencedor en el enfrentamiento entre ambos equipos en la competición regular.
- b) En caso de ser más de dos los equipos empatados, su reclasificación se hará según el siguiente orden:
 1. Por orden según los puntos obtenidos en sus enfrentamientos entre los equipos empatados en la liguilla regular.
 2. De seguir algunos equipos empatados, se procederá a tomar en cuenta el coeficiente particular de bolas a favor y en contra de los encuentros celebrados entre los equipos que han continuado empatados.
 3. De proseguir el empate entre algunos equipos, se confrontará el coeficiente general de bolas a favor y en contra.

NOTA: Se recuerda a quienes ostenten delegaciones, colaboración y participantes que en los Juegos Municipales, debemos esforzarnos para que predominen y prevalezcan en todo instante las cualidades de convivencia, deportividad, compañerismo y comprensión.

FÚTBOL Y BALONCESTO

ARTÍCULO 1º.- SISTEMA DE COMPETICIÓN: Se jugará por el sistema de liguilla a una o dos vueltas, según estime la Coordinación; estas modalidades se constituirán en grupos. Se clasificarán para la siguiente fase los dos primeros de cada grupo. La siguiente fase comenzará mediante sorteo previo, para dilucidar qué grupos son los que se cruzarán para jugar la siguiente eliminatoria.

ARTÍCULO 2º.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

- **FÚTBOL** Equipo vencedor 3 puntos
 Empate, un punto a ambos contendientes
 Equipo perdedor cero puntos

- **BALONCESTO** Equipo vencedor 2 puntos
 Equipo perdedor 1 punto

ARTÍCULO 3º.- HORARIO COMIENZO DE LOS ENCUENTROS: Será el señalado en el calendario, habiendo un tiempo de espera de quince minutos de cortesía, a partir de la hora señalada para la celebración del primer partido. En el momento de concluir los quince minutos, deberán estar en el terreno de juegos los/as jugadores/as necesarias para dar comienzo el encuentro. En los restantes enfrentamientos, los/as jugadores/as contendientes deberán estar con su equipación en la cancha, a la hora señalada para su comienzo. Deben estar diez minutos antes para rellenar las actas e identificar a los/as jugadores/as.

ARTÍCULO 4º.- IDENTIFICACIÓN PARTICIPANTES:

- DNI original
- En su defecto:



- Pasaporte original
- Carné de conducir original
- Carné de delegado o colaborador

En caso de carecer de estos documentos por pérdida, deberá presentar la ficha identificativa de los Juegos Municipales, ateniéndose a lo dispuesto en la normativa de los Juegos en lo referente a identificación de los participantes.

ARTÍCULO 5º.- CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS: En fútbol y baloncesto, los equipos estarán constituidos según especifica la Normativa General de los juegos, en el Capítulo II, Artículo 9º.

En ambas modalidades, para poder comenzar el encuentro, deberán encontrarse en cancha (con inscripción en actas) un mínimo de cinco jugadores/as.

ARTÍCULO 6º.- INCORPORACIONES, CAMBIOS O SUSTITUCIONES DURANTE LA CELEBRACIÓN DE LOS ENCUENTROS: Estas actuaciones serán las que están legisladas en la reglamentación de la Federación Tinerfeña de fútbol y baloncesto.

ARTÍCULO 7º.- NO PRESENTACIONES: Si un equipo ha sido considerado no presentado, será sancionado con la pérdida del partido más tres puntos en la clasificación final. Ésta sanción será aplicada cada vez que el equipo sea considerado no presentado.

El equipo que tenga dos no presentaciones, ya sean seguidas o alternas, será descalificado aplicándose las sanciones que se contemplan en la Normativa de los Juegos, contenidas en el artículo referente a las no presentaciones de los equipos.

ARTÍCULO 8º.- RESOLUCIONES DE EMPATES EN LA CLASIFICACIÓN FINAL:

a) En caso de producirse empate a puntos entre dos equipos, se resolverá según el orden siguiente:

1. Se clasificará en primer lugar el vencedor en el enfrentamiento entre ambos equipos empatados.
2. De proseguir el empate, se clasificará en primer lugar el que tenga mejor coeficiente de goles a favor y en contra en la competición regular.
3. De proseguir empatados, ocupará el primer puesto el que tenga mayor número de goles a favor.
4. De continuar ambos equipos empatados, será el Comité de Apelación quién dicte la resolución correspondiente.

b) En caso de empate a puntos entre tres o más equipos, se resolverá según el siguiente orden:

1. Por orden, los que hayan conseguido más puntos en sus enfrentamientos.
2. De seguir empatados, se tendrá en cuenta el mejor coeficiente de goles a favor y en contra en sus enfrentamientos.
3. De continuar el empate, se resolverá por el mejor coeficiente de goles a favor y en contra en la competición General.
4. De seguir empatados, será primero el que tenga mayor número de goles a favor.
5. De continuar ambos equipos empatados, será el Comité de Apelación quién dicte la resolución correspondiente.

ARTÍCULO 9º.- EN LAS ELIMINATORIAS SEMIFINALES Y FINALES: Los empates se resolverán con lanzamientos de seis metros.

ARTÍCULO 10º.- EQUIPACIÓN: Todos los equipos que participen en los Juegos Municipales, tienen la obligación de llevar el siguiente material:

- Vestimenta entregada por la Coordinación de los Juegos.



- Un balón por equipo.

La falta de este material puede dar lugar a la pérdida del encuentro.

ARTÍCULO 11º.- Las canchas administradas por las asociaciones, deberán estar abiertas y preparadas una hora antes del comienzo del primer partido de la concentración.

ARTÍCULO 12º.- SUSPENSIÓN DE PARTIDOS O JORNADAS: Si por alguna circunstancia ajena a la Coordinación de los Juegos, hubiera una suspensión de jornadas o partidos, los/as delegados/as de los equipos implicados tienen la obligación de presentarse en la Oficina Coordinadora de los Juegos, al día siguiente de la suspensión del encuentro o jornada con el fin de fijar fecha y hora, para antes de 48 horas celebrar los encuentros suspendidos.

ARTÍCULO 13º.- En el supuesto de que los correspondientes Comités de estos Juegos descalificarán a algún equipo, la asociación por la que participa tendrá que devolver el material recibido correspondiente a esta modalidad. En caso de no proceder a su devolución el valor del material entregado será descontado del premio recibido por la participación de la asociación a la que representa.

ARTÍCULO 14º.- PERSONAS AUTORIZADAS A ESTAR EN EL BANQUILLO:

- Jugadoras, máximo siete.
- Una colaboradora (entrenadora).
- Una delegada (entrenadora).

ARTÍCULO 15º.- SORTEO ELIMINATORIAS: Las categorías formadas por dos grupos A y B, el cruce será: 1º clasificado del "A" se enfrentará al 2º clasificado del "B". 1º clasificado del "B" se enfrentará con el 2º clasificado del "A".

Las categorías formadas por cuatro grupos A, B, C y D, los emparejamientos para resolver las eliminatorias se efectuarán mediante sorteo público.

Dicho sorteo se efectuará con el procedimiento siguiente:

Los grupos estarán numerados del 1 al 4, se procederá a sacar las bolas de una en una. Las dos primeras bolas sacadas del bombo, corresponden a dos grupos, resolverán los emparejamientos de las dos primeras eliminatorias, siendo el primero de un grupo contra el segundo los otros grupos y viceversa.

Las otras dos eliminatorias se resolverán de igual forma.

Los vencedores pasarán a semifinales y los perdedores a dilucidar los puestos del 5º al 8º.

Las categorías formadas por tres grupos, se clasificarán para semifinales los dos primeros de cada grupo y se repescarán los dos mejores 3º clasificados.

Para llevar a cabo la repesca, se tendrán en cuenta la aplicación del art.27 de esta Normativa.

ARTÍCULO 16º.- MEJORES TERCEROS: Las categorías formadas por tres grupos, se clasificarán para las eliminatorias los dos primeros de cada grupo y se repescarán los dos mejores terceros aplicando una liguilla entre ellos para determinar los dos mejores. Este artículo es de obligado cumplimiento para todas las modalidades que reúnan dicha condición.

ARTÍCULO 17º.- La Organización, para el buen funcionamiento de los Juegos, se reserva el derecho de resolver cualquier duda por parte de los participantes que contemple una diversidad de interpretación de lo articulado.

REGLAMENTO DEL CHAPOLÍN CANARIO

ARTÍCULO 1.- La mesa se divide en dos bandas; tres agujeros rojos una y tres blanco

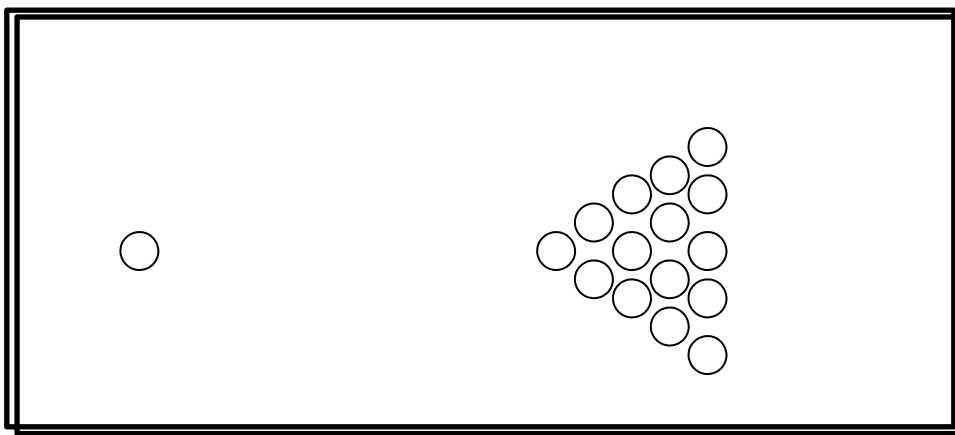


otra.

El juego comprende 15 bolas numeradas del 1 al 15 y una bola blanca cuyo valor es de 10 puntos.

La suma de todas las bolas (numeradas y blancas) es de 130 puntos. Por lo tanto gana la partida quien primero consiga 66 o más puntos (el empate sería 65 a 65).

ARTÍCULO 2.- APERTURA: Marcado de la mesa y colocación de las bolas:



COMIENZO DE LA PARTIDA: Para decidir quien sale, cada participante pondrá la bola blanca detrás de la línea de salida. Tirarán contra la banda larga para que la bola rodee el triángulo y se acerque de nuevo a la banda corta de cabecera. Quien más aproxime su bola a la banda, es quien escoge bando y tira primero a romper el triángulo de bolas. Si la blanca toca alguna bola del triángulo o entra en algún hueco al hacer el recorrido para decidir la salida, se considerará incorrecto el intento.

SALIDA: El/la jugador/a ganador/a de la salida, después de elegir banda (color), colocará la bola blanca detrás de la línea de salida (en el punto que desee) y efectuará el tiro de salida directamente sobre cualquier bola numerada del triángulo.

ARTÍCULO 3.- Si alguna bola cae dentro de uno de los agujeros del bando que ha escogido, seguirá tirando y mientras meta bolas en sus agujeros no pierde la tirada.

El turno de tirada pasa al contrario cuando no mete ninguna bola en su banda o bien cometa alguna falta. También cuando introduce una bola en el banco contrario pierde la tirada y los puntos de esa bola.

Cuando la bola de taco cae en un agujero, se le reemplaza por la bola que lleve el número más bajo de las que están en juego en aquel momento.

Toda bola caída fuera de la mesa se colocará en el centro de la misma, perdiendo la tirada, siendo válidos los tantos obtenidos en la tacada.

En el caso de que salgan dos bolas, se colocará la de menos puntuación en el centro y la otra en la mitad de la banda corta por donde haya salido.

NOTA: Si el centro de la mesa está ocupado por otra bola, colocaremos la bola de tiro en el punto medio de la línea de salida. Si existiera otra bola también en ese punto, el jugador que tira la colocará sobre la línea de salida en cualquiera de sus puntos.

ARTÍCULO 4.- FALTAS: Es falta cuando un/a jugador/a:

- No hace bola.
- Si, por lo menos, en el momento de tirar no hay un pie sobre el suelo.
- Si comete carro.
- Si hace el “caballito”.
- Si golpea accidentalmente la bola con cualquier elemento.
- Si toca cualquier bola con el taco o la viola.



NOTA: Si antes de golpear (o tocar) la bola de tiro hace contacto accidentalmente (por medio de cualquier elemento) con otra bola, sólo perderá la tirada (tirando su contrario una sola vez). Si el contacto se produce en el momento de tiro (es decir, desde que tira hasta que el jugador aparta el taco de la mesa) será falta, penalizándose como explica la continuación de este documento.

Todas las faltas se penalizarán con 2 tiros para el contrario.

Si no hace bola (o comete una falta) y al mismo tiempo introduce una bola en cualquier hueco (de cualquier banda), su oponente podrá elegir entre:

a) Tirar dos veces y sumarle los puntos de la bola introducida al contrario.

b) Sumarse los puntos él y tirar una sola vez.

Si no hace bola, su contrario tirará 2 veces (en caso de que este último en su primer tiro tampoco hiciera bola, el primer jugador sólo podrá tirar una vez, y así sucesivamente).

ARTÍCULO 5.- Se jugará por el sistema de liguilla a una sola vuelta. Esta modalidad se constituirá en grupos. Se clasificarán para la siguiente fase los dos primeros de cada grupo. La siguiente fase comenzará mediante sorteo previo, para dilucidar los posibles cruces.

ARTÍCULO 6.- Para proclamarse vencedor en el juego, se deberá ganar dos de las tres partidas. **En caso de empate en alguna de las partidas, se dará por vencedor al equipo que haya colocado la bola blanca.**

ARTÍCULO 7.- El sistema de puntuación consistirá en:

- 2 puntos al vencedor.
- 0 puntos al perdedor.

ARTÍCULO 8.- Se clasificarán para cuartos de final los dos primeros de cada grupo. El sorteo para cuartos de final será el mismo contemplado en ediciones anteriores.

ARTÍCULO 9.- Las no presentaciones serán sancionadas, según consta en la Normativa de los Juegos.

ARTÍCULO 10.- Quienes participen se identificarán antes de comenzar el juego con el DNI, pasaporte o carné de conducir.

NOTA: Debido a que en casi la totalidad de las mesas habrá que introducir una moneda para poder iniciar el juego, el coste de la misma se repartirá a partes iguales.

ARTÍCULO 11.- En esta competición se contemplará el sistema de enfrentamiento individual y por parejas.

ARTÍCULO 12.- CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS: En la competición por el sistema individual, los equipos estarán constituidos por titular y suplente. En el sistema por parejas, dos titulares y dos suplentes.

ARTÍCULO 13.- La hora de comienzo de los enfrentamientos será días laborables a las 21:00 horas, no admitiéndose tiempo de espera. Transcurrido este tiempo, en caso de no estar presente alguno de los contendientes con su número exacto de jugadores/as, se dará por vencedor al equipo presente, entendiéndose que tienen que estar presentes el número exacto de jugadores para dar comienzo el encuentro.

ARTÍCULO 14.- NO PRESENTACIONES: Si un equipo ha sido considerado no presentado, será sancionado con la pérdida del partido más tres puntos en la clasificación final. Ésta sanción será aplicada cada vez que el equipo sea considerado no presentado.

El equipo que tenga dos “no presentado”, ya sean seguidas o alternas, será descalificado aplicándose las sanciones que se contemplan en la Normativa de los



Juegos, contenidas en el artículo referente a las no presentaciones de los equipos.

ARTÍCULO 15.- FUNCIONES DE LA DELEGACIÓN DE LA ASOCIACIÓN DONDE SE CELEBRE EL ENCUENTRO:

- a) Antes del comienzo del encuentro, solicitar la identificación a participantes con el fin de proceder a rellenar el acta.
- b) En caso de no estar presente alguno de los equipos, será el que decidirá y controlará el fin del tiempo reglamentario para el comienzo del mismo.
- c) Rellenará las actas poniendo los resultados. Recogerá las firmas de capitanes de los equipos y hará constar en acta las reclamaciones e incidencias que durante la partida pudieran producirse.
- d) En un plazo máximo de 48 horas hará llegar el acta del encuentro a la Oficina Coordinadora de los Juegos.
- e) Velará porque reine durante el encuentro un clima de compañerismo, corrección y deportividad.

ARTÍCULO 16.- La puntuación obtenida por participar en individual, será la misma que se aplica a la competición por parejas.

ARTÍCULO 17º.- La Organización, para el buen funcionamiento de los Juegos, se reserva el derecho de resolver cualquier duda por parte de los participantes que contemple una diversidad de interpretación de lo articulado.

PESCA DEPORTIVA

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS: Todos los equipos vendrán acompañados de un delegado/a o colaborador/a y el número de componentes será el deseado por cada asociación.

DOCUMENTACIÓN: Para participar, es obligatorio tener en vigor la licencia de pesca marítima de recreo del Gobierno de Canarias. En cualquier momento de la concentración, la Organización de los Juegos podrá exigir la identificación a cualquier participante.

DESARROLLO DE LA CONCENTRACIÓN:

DURACIÓN:	Benjamines a cadetes	Tres horas
	Juveniles y adultos	Cuatro horas

De benjamines a cadetes comenzarán a las 9:00h y su término será a las 12:00 horas. Los juveniles y adultos comenzarán a las 9:00h y su término será a las 13:00 horas.

NÚMERO DE ANZUELOS Y DE CAÑAS: Solo se podrá utilizar una caña en acción de pesca, con un máximo de tres anzuelos. No se permite el uso de **ROBADORES, ANZUELOS DOBLES, ROZONES, POTERAS, CUCHARILLAS, SEÑUELOS ARTIFICIALES Y ENGODADERAS EN EL APAREJO.**

CAPTURAS: Al terminar deberá permanecer en su puesto hasta que el control se haga cargo de la bolsa con las capturas, pues no siendo así no entraran en el pesaje y, por lo tanto, no puntuarán.

En caso de que algún participante se quiera llevar su bolsa con las capturas, deberá esperar a que finalice el pesaje.

Puntúan toda clase de peces excepto **CRUSTÁCEOS, CEFALÓPODOS**

Y



MOLUSCOS.

DISTANCIA ENTRE PARTICIPANTES: Las determinadas por el Comité Organizador.

CLASIFICACIÓN: La suma total del **peso** de las capturas conseguidas en las concentraciones determinará la **CLASIFICACIÓN INDIVIDUAL** de cada participante. En caso de empate se resolverá de la siguiente manera:

- 1º.- El mayor número de piezas.
- 2º.- La pieza de mayor peso y de persistir el empate se sorteará.

OBSERVACIONES: Alevines e infantiles podrán recibir ayuda solamente a colocar la carnada, quitar captura y arreglar los aparejos. Quien pesque será quien tendrá la caña en sus manos. Para las demás categorías no podrán recibir ayuda.

Dado el elevado número de participantes que asisten a esta actividad, lo cual motiva la imposibilidad de un control correcto en el concurso, se ruega a cada participante que actúe con el máximo de deportividad, ya que el objetivo final de estas actividades consisten en: **PASAR UN RATO DE OCIO Y RECREACIÓN, TENER COMUNICACIÓN CON LA VECINDAD DE OTROS BARRIOS, DISFRUTAR DEL MEDIO NATURAL Y REALIZAR ACTIVIDADES DEPORTIVAS.**

BAILE

ARTÍCULO 1.- CATEGORÍAS Y PREMIOS. Los estilos de baile serán salón, latino y urbano.

CATEGORÍAS BAILE			
	BENJAMÍN -	Entre 6 v 13 años	
	CADETE -	Entre 14 v 18 años	
	SENIOR:	Entre 19 v 29 años	
	ADULTO:	A partir de 30 años	

NÚMERO			
	SALÓN	PAREJA	
	LATINO	PAREJA	
	URBANO	INDIVIDUAL	PAREJA GRUPO (MAX

En baile urbano de grupo se admite a un componente en cada grupo con nueve o menos participantes y a dos componentes en cada grupo con 10 o más participantes que sean menores de la edad establecida. La categoría adulto puede incluir un máximo de tres participantes menores de 30 años.

Se premiarán a los tres primeros de cada estilo de baile, categoría y, en el caso de baile URBANO, por número de participantes.

ARTÍCULO 2.- MÚSICA Y TIEMPO. El tiempo empezará a contar desde el primer segundo de la pista de música y acabará con el último segundo de la pista. Siendo un mínimo de un minuto y máximo dos minutos para parejas y solistas, y mínimo dos minutos y máximo tres minutos para los grupos.

TIEMPOS EN MINUTOS	
SOLISTA	MÍNIMO 1 MÁXIMO 2 MINUTOS
PAREJA	MÍNIMO 1 MÁXIMO 2 MINUTOS
GRUPO	MÍNIMO 2 MÁXIMO 3 MINUTOS

La música debe estar en una unidad de memoria extraíble USB (pendrive) en formato mp3. Además de la copia que se entregue a la organización, el grupo debe llevar



consigo otra copia, por si surgiera cualquier imprevisto. El sonido sólo deberá contener la pista para la actuación y deberá llevar una etiqueta donde se lea claramente el nombre de la asociación, estilo y categoría

ARTÍCULO 3.- ORDEN DE ACTUACIÓN. Será por sorteo el mismo día de la prueba.

ARTÍCULO 4.- JURADO Y PUNTUACIONES. El jurado estará formado por profesionales del baile y se presentará antes de la prueba. Cada miembro del jurado puntuará individualmente la Impresión Global con un máximo de 10 puntos además de puntuar cada uno de los siguientes tres criterios:

A. COMPOSICIÓN COREOGRÁFICA [10 puntos por juez] Se tendrá en cuenta la técnica empleada, coordinación, cantidad y variedad de movimientos y estilos, intensidad y complejidad de la coreografía.

B. IMPRESIÓN ARTÍSTICA [10 puntos por juez] Se valorará el carisma, vestuario, actitud...

C. ORIGINALIDAD [10 puntos por juez] Combinación de otros estilos y construcción de nuevas combinaciones, interpretación musical, temática de la pieza, utilización de recursos novedosos.

ATENCIÓN: En caso de empate de puntuaciones entre los tres primeros ganadores, será el o los participantes que en Impresión artística puntúe con mayor número. Si aun así queda empate de puntos, será el grupo, pareja o solista que puntúe más en Originalidad, y si continuamos con empate será decisión de los miembros del jurado quienes lo valoren y decidan, ya que antes de que se digan los premios los miembros del jurado sabrán si este caso sucede y se decidirá con anterioridad.

ARTÍCULO 5.- PENALIZACIONES.

1. Si no se cumple con el tiempo establecido para la duración de la coreografía.
2. Si se empieza o se sale fuera del espacio de competición en algún momento de la coreografía.
3. Si hay plagio de ideas muy concretas de las de algún videoclip o coreografía perteneciente a otro coreógrafo/a.
4. Si se utiliza algún objeto que no vaya ligado directamente al vestuario.

IMPORTANTE: Las coreografías deberán ser ejecutadas no solo correctamente, sino que, deberán realizarse con seguridad, evitando que pueda producirse cualquier accidente por no tenerla suficientemente ensayada, teniendo en cuenta que no es lo mismo un ensayo que una puesta en escena, donde siempre influyen otros factores como nervios, inseguridad, etc. PROHIBIDO el uso de fuegos en las actuaciones, aun siendo fríos. Además deberán informar de lo que se utilizará en las actuaciones y se valorará por la organización si es posible o no.

SKATEBOARD

ARTÍCULO 1.- CATEGORÍAS Y PREMIOS. Competición mixta en las que se distinguirán las modalidades de patineta y de monopatín. Máximo 5 participantes por asociación.

SKATEBOARD	
JUNIOR	Hasta 16 años
ADULTO	A partir de 17 años

ARTÍCULO 2.- COMIENZO DE LA PRUEBA. El día del campeonato **deben presentarse una hora antes del comienzo ante la organización con su DNI**, para la identificación y registro.

En el caso de los participantes menores de edad, deben cumplimentar la Hoja de



Inscripción y presentarse el día del campeonato con su DNI y la “Autorización a Menores” (a disposición la inscripción), que debe cumplimentar el padre, madre o tutor junto a la copia del DNI de quién firma dicha autorización.

La no inscripción, o no presentación del DNI o de la Autorización a Menores de padres o tutores, (en caso de ser menor de edad), supondrá no poder participar en el campeonato.

Los/as participantes podrán realizar prácticas y entrenamiento en el circuito del skatepark durante la hora anterior al comienzo del campeonato. En el momento de comienzo y hasta el final del mismo, se dejará libre el skatepark para el uso de los competidores, con el fin de mantener un evento fluido, seguro y ordenado.

ARTÍCULO 3.- JURADO Y PUNTUACIÓN. El campeonato será en modalidad libre y las rondas se efectuarán de forma individual. El jurado calificará de uno a diez la ronda de cada participante según la dificultad y originalidad de sus trucos y movimientos, basándose en:

- La técnica
- La perfección de los trucos
- La fluidez en el circuito

En caso de empate, los/as empatados/as realizarán una nueva ronda para obtener una clasificación final.

Se clasificarán según la puntuación obtenida. Los tiempos disponibles para los competidores dependerán de la cantidad de inscritos en el torneo y los jueces lo anunciarán antes de comenzar la competición.

El jurado estará compuesto por jueces designados por la organización según su valía y experiencia.

El orden de participación de cada participante será determinado por la organización.

ARTÍCULO 4.- CONDICIONES. Es recomendable para todos los participantes el uso de casco, muñequeras, coderas y rodilleras como medidas de seguridad.

Cada participante debe ser consciente de que su participación involucra ciertos riesgos, por tanto declara que es consciente de ello, y que exime de toda responsabilidad a la organización del campeonato. En el caso de los menores de edad, serán sus padres o tutores los que eximan de toda responsabilidad a los organizadores, promotores o patrocinadores del campeonato.

En el supuesto caso de cualquier accidente que sufra un participante, se prestarán los primeros auxilios necesarios. Si estos no fueran suficientes, quedará bajo la responsabilidad del participante que será responsable de sus actos y de dirigirse al centro de salud más cercano. En el supuesto caso de que el accidente lo sufra un participante menor de edad, se prestarán los primeros auxilios necesarios. Si estos no fueran suficientes, el padre, la madre o el tutor, se harán responsables del menor.

Los/as participantes deberán colaborar generando un ambiente grato, sano, de respeto y de compañerismo durante todo el evento.

Los/as participantes se obligan a cumplir con todos los requerimientos de las bases, y al obligado cumplimiento de las normas que marque la organización durante el transcurso del evento, pudiendo ser esto motivo de eliminación en caso de incumplimiento.

La organización se reserva el derecho a determinar el número final de participantes en función de realizar una competición cuya duración y fluidez sean las previstas.

La aceptación de cada uno de los términos de estas bases es requisito indispensable para la participación en el campeonato.

A la hora de rellenar la inscripción y la firma de la misma, el participante da a entender que ha leído y acepta tanto las bases de la competición como la declaración de responsabilidad de la misma.

La organización se reserva el derecho de cambiar o modificar las bases si así lo creyera conveniente.



PÁDEL

ARTÍCULO 1.- PUNTUACIÓN. Cuando una pareja gana su primer punto se cantará "15". Al ganar su segundo punto se cantará "30". Al ganar su tercer punto se cantará "40" y con el cuarto punto ganado se cantará "juego", excepto si ambas parejas han ganado tres puntos, con lo que la puntuación recibe el nombre de "iguales". El tanto siguiente se denomina "ventaja" en favor del ganador y si el mismo vuelve a ganarlo se adjudica el juego. En caso de perderlo, se volvería a "iguales". Y así sucesivamente hasta que uno de los participantes haya ganado dos puntos consecutivos.

La pareja que primero gane 6 juegos, siempre con un mínimo de 2 de ventaja, se anotará el set. En caso de empate a 5 juegos se deberán jugar dos más, hasta ganar por 7-5, pero si se produce un empate a 6 juegos se aplicará el "tie-break" o desempate.

Los partidos se jugarán al mejor de tres sets (una pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido).

En el caso de empate a un set, y siempre que se haya establecido previamente, se podrá jugar el tercer set sin aplicar el "tie break" o desempate es decir, si se produce empate a seis juegos, ganará aquel que consiga dos de diferencia.

MUERTE SÚBITA O "TIE-BREAK"

Durante el tie-break, se cantan los puntos "cero", "1", "2", "3", etc.

El "tie-break" lo ganará el primero que llegue a 7 puntos, siempre y cuando lo haga con 2 de ventaja, por lo tanto la pareja gana el "juego" y el "set". Si es necesario, el tie-break continuará hasta que se consiga dicho margen.

El "tie break" se iniciará sacando el jugador al que le corresponda hacerlo según el orden seguido en el set y lo hará desde el lado derecho de su pista, jugándose un solo punto. A continuación, y respetando siempre el orden de saque mencionado anteriormente, se jugarán dos puntos, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente.

El vencedor del "tie-break" se anotará el set por 7-6.

En el set siguiente empezará a sacar un jugador de la pareja que no hubiera empezado sacando el "tie break".

ARTÍCULO 2.- LOS TIEMPOS. Se dará por perdido el partido a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la pista preparado/s para jugar 10 minutos después de la hora prevista para el inicio del mismo, salvo aquellos casos en los que la organización considere que son consecuencia de fuerza mayor.

El peloteo de cortesía con los contrarios, será de 5 minutos y obligatorio.

Como norma, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicie el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acabe, por lo tanto el partido nunca deberá suspenderse o retrasarse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas o reciba instrucciones o consejos.

Entre puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos.

Cuando los jugadores cambien de lado al final de un juego, se concederá un máximo de noventa (90) segundos. Después del primer juego de cada set y durante un tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.

Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo.

Los tiempos anteriores empiezan en el momento en que acaba un punto y finalizan cuando se inicia el servicio del siguiente punto.

Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que resuelva el problema.

Se concederán 20 segundos para los cambios de campo en el "tie break".

Si un partido debe ser suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, accidente, etc.) al reiniciarse el partido las parejas tendrán derecho a un peloteo de cortesía de acuerdo a lo siguiente:



El partido deberá comenzar exactamente donde y como finalizó al suspenderse, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo jugador en el servicio, la misma ubicación en los campos y la misma relación en el orden de saques y restos.

Si la suspensión se debe a la falta de luz natural, se deberá parar el partido cuando la suma de juegos sea par en el set que se esté jugando, para que al reiniciarlo queden ambas parejas en el mismo lado que cuando se produjo la suspensión.

ARTÍCULO 3.- POSICIÓN DE LOS JUGADORES. Cada pareja de jugadores se colocará en cada uno de los campos, ubicados a uno y otro lado de la red. El jugador que ponga la pelota en juego es el que saca (servidor) y el que contesta el que resta (restador).

El jugador que recibe puede colocarse en cualquier lugar de su campo, al igual que su compañero y el compañero del servidor. Ningún jugador puede estar fuera mientras se efectúa el saque.

ARTÍCULO 4.- ELECCIÓN DE CAMPO Y DEL SERVICIO. La elección de campo y el derecho a ser el que saque o el que reste en el primer juego, se decidirá por sorteo. La pareja que gane el sorteo podrá elegir entre una de las siguientes opciones:

- a) Sacar o restar, en cuyo caso la otra pareja elegirá el campo.
- b) El campo, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a servir o restar.
- c) Solicitar a sus contrarios que elijan primero.

ARTÍCULO 5.- CAMBIOS DE CAMPO. Las parejas cambiarán de campo cuando la suma de los juegos disputados de cada set sea número impar.

En el "tie break" los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos.

Si se comete un error y no se produce el cambio de campo, los jugadores corregirán dicha situación tan pronto como sea descubierto el error, siguiendo el orden correcto. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos. En el caso en que al aperebirse del error se hubiese ya realizado un primer servicio en falta solo se tendrá derecho a un servicio más.

ARTÍCULO.- 6. EL SAQUE O SERVICIO. Todos los puntos se inician con el saque. Si el primer saque es fallido se dispondrá de una segunda oportunidad. El saque debe efectuarse de la siguiente manera:

- a) El que lo ejecute (el servidor) deberá estar en el momento de inicio del servicio con ambos pies detrás de la línea de saque, entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral (recuadro de Saque) y que los mismos permanezcan en ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.
- b) El servidor botará la pelota en el suelo para efectuar el saque dentro del recuadro de saque en que se encuentre.
- c) El servidor queda obligado a no tocar con los pies la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central.
- d) En el momento de golpear la pelota en el saque, esta deberá estar a la altura o por debajo de la cintura, y el jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.
- e) La pelota golpeada deberá pasar por encima de la red hacia el recuadro de recepción de saque situado en el otro campo, en línea diagonal, haciendo que el primer bote se produzca en dicho recuadro, que incluye las líneas que lo delimitan, y en primer lugar realizará el servicio sobre el recuadro de recepción de saque que esté situado a su izquierda y, terminado el punto, el siguiente servicio sobre el de su derecha, procediendo a partir de este momento alternativamente.
- f) Al sacar, el jugador no podrá andar, correr o saltar. Se estimará que el jugador no ha cambiado de posición aunque realice pequeños movimientos con los pies que no afecte a la posición adoptada inicialmente.
- g) En el momento de impactar la pelota o en un intento fallido con intención de golpearla, el saque se considerará efectuado.
- h) Si un saque es ejecutado inadvertidamente desde el recuadro de saque no correspondiente, el error de posición deberá ser corregido tan pronto como se



descubra. Todos los tantos obtenidos en tal situación son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, esta debe ser tenida en cuenta.

i) La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cuál de los componentes de la misma comenzará a servir. A su vez, al terminar el primer juego, la pareja que ha venido restando pasará a sacar eligiendo el jugador que debe hacerlo y así alternativamente durante todos los juegos de un set. Una vez establecido el orden de servicio, este no puede ser alterado hasta el comienzo del siguiente set.

j) Si un jugador saca fuera de su turno, el que hubiera tenido que sacar debe hacerlo en cuanto se descubra el error. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, ésta no debe ser tenida en cuenta. En el caso de que antes de apercibirse del error se haya terminado el juego, el orden de saque permanecerá tal como ha sido alterado, hasta la finalización del set.

k) El sacador no efectuará el servicio hasta que el restador no esté preparado. No obstante, el restador se adaptará al ritmo razonable del sacador y estará listo para recibir el servicio cuando el sacador lo esté para efectuarlo.

l) No se podrá alegar no haber estado listo para restar un servicio si se ha intentado devolverlo. Si se demuestra que el restador no estaba preparado, tampoco se podrá cantar falta.

ARTÍCULO 7.- FALTA DE SERVICIO. El servicio será falta si:

a) El servidor infringe lo dispuesto en la Regla 6. El Saque o Servicio.

Puntos del a) al f).

b) El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla.

c) La pelota bota fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan (las líneas son buenas).

d) La pelota golpea al servidor, a su compañero o cualquier objeto que lleven consigo.

e) La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo bote.

f) La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y sale directamente por la puerta en una pista sin zona de seguridad y juego exterior.

ARTÍCULO 8.- EL RESTO O DEVOLUCIÓN DE SAQUE.

a) El jugador que resta deberá esperar a que la pelota bote dentro de su recuadro de recepción de saque y golpearla antes de que bote en el suelo por segunda vez.

b) La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada set decidirá cuál de sus dos integrantes comenzará a restar, y dicho jugador continuará recibiendo el primer servicio de cada juego hasta la terminación del set.

Cada jugador recibirá durante el juego alternativamente el saque y una vez que el orden haya sido decidido, no podrá ser alterado durante ese set o tie-break pero sí lo podrá hacer al principio de un nuevo set.

Si durante un juego o tie-break, el orden de resto es alterado por la pareja que devuelve el servicio, deberá continuarse de esta forma hasta el final del juego o tie-break en el que se ha producido la equivocación. En los juegos siguientes de aquel set, la pareja adoptará la colocación escogida al iniciar el mismo.

c) Si al jugador que resta o a su compañero les golpeará la pelota o la tocarán con la pala antes de que hubiera botado, se considerará tanto del jugador al servicio.

Si la pelota botara dos veces seguidas dentro del recuadro de recepción de saque del restador, aunque entre los dos botes hubiese tocado la pared, el saque se considerará tanto para el servidor.

El jugador al resto en ningún caso puede volear la pelota incluso aunque se encontrara fuera del recuadro de recepción de saque.

ARTÍCULO 9.- REPETICION DEL SAQUE O “LET” Y “NET” DE SERVICIO

El servicio será “net” si:

a) La pelota toca la red o los postes que la sujetan y luego cae en el área de servicio del restador siempre y cuando no toque la malla metálica antes del segundo bote.



b) La pelota después de tocar la red o los postes (si estos están dentro del área de juego) golpea a cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto.

El servicio se repetirá (let) si:

c) Se efectúa cuando el restador no está preparado (Artículo 6, punto k).

Si el "let" se produce en el primer servicio se repetirá el punto completo, por lo tanto el servidor tendrá derecho a dos (2) servicios.

Si el "net" o "let" se produce en el segundo servicio sólo se repetirá el segundo servicio.

ARTÍCULO 10.- REPETICIÓN DE UN PUNTO O "LET". Un punto en disputa es "let" si:

a) La pelota se rompe durante el juego.

b) Cualquier elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista.

c) En general, cualquier interrupción del juego debida a situaciones imprevistas y ajenas a los jugadores.

El jugador que durante el juego considere que se ha producido una de las situaciones que el reglamento califica como "let", deberá hacerlo saber de inmediato y no dejar que el punto en disputa continúe. Si lo permitiera perderá el derecho a hacerlo posteriormente.

Efectuada la petición de "let", si no es procedente el peticionario perderá el punto.

ARTÍCULO 11.- INTERFERENCIA. Se considera interferencia cuando un jugador comete una acción, ya sea deliberada o involuntaria, que moleste a su contrincante para la ejecución de un golpe. Si es "interferencia voluntaria", se concederá el tanto al contrincante y si es "interferencia involuntaria" se repetirá el punto ("let").

ARTÍCULO 12.- PELOTA EN JUEGO. La pelota será golpeada alternativamente por cada una de las parejas.

La pelota estará en juego desde el momento en que se efectúe un servicio válido hasta que se cante "let" o el tanto quede decidido.

Si la pelota en juego golpea cualquiera de los elementos de la pista después de haber botado sobre el suelo del campo que corresponda, permanecerá en juego y deberá ser devuelta antes de que bote en el suelo por segunda vez.

Se consideran elementos de la pista a las caras internas de las paredes, la malla metálica que cierra la pista, el suelo, la red y los postes de la red. El bastidor que enmarca las mallas electrosoldadas se considera a todos los efectos como malla metálica.

ARTÍCULO 13.- PUNTO PERDIDO.

Una pareja perderá el tanto:

a) Si un jugador de la pareja, su pala o cualquier objeto que lleve consigo, toca alguna parte de la red, incluidos los postes, o el terreno de la parte del campo contrario, incluida la malla metálica, mientras la pelota esté en juego.

b) Si la pelota bota por segunda vez antes de ser devuelta.

c) Cuando la pelota, después de botar en el campo propio correctamente, salga por encima de los límites superiores (perímetro exterior) de la pista (fondo y lateral) o por la puerta.

d) Si devuelve la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red.

e) Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que, sin botar previamente, golpee cualquiera de las paredes del campo contrario, la malla metálica o algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.

f) Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que pegue en la red o en sus postes y después, directamente en cualquiera de las paredes del campo contrario, o en la malla metálica o en algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.



- g) Si un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).
 - h) Si después de golpear la pelota uno de los miembros de la pareja toca al propio jugador, a su compañero o a cualquier objeto que lleven consigo.
 - i) Si la pelota impacta en cualquiera de los componentes de la pareja o de su equipación, excepto la pala, después de haber sido golpeada por uno de los jugadores contrarios.
 - j) Si un jugador golpea la pelota y esta toca alguna de las mallas metálicas o terreno de su propio campo o en algún objeto ajeno a la pista que este situado sobre el suelo del campo propio.
 - k) Si toca la pelota, lanzando contra ella la pala.
 - l) Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.
 - m) Al devolver la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores de la pareja, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, perderán el punto.
- NOTA: No se considera doble toque cuando dos jugadores intentan golpear la pelota simultáneamente pero sólo uno la golpea y el otro golpea la pala de su compañero.
- n) El jugador comete falta en su segundo saque.

ARTÍCULO 14.- DEVOLUCIÓN CORRECTA

La devolución será correcta:

Si después de golpeada la pelota es voleada por cualquiera de los jugadores de la pareja contraria o les da en el cuerpo o en alguna parte de la ropa o en la propia pala.

- a) Si la pelota después de golpeada bota directamente en campo contrario o impacta primero en una de las paredes del campo propio y a continuación bota directamente en el campo contrario.
- b) Si la pelota bota en el campo contrario y después toca la malla metálica o alguna de las paredes.
- c) Si como consecuencia de la dirección y la fuerza del golpe, la pelota bota en el campo contrario y se sale de los límites de la pista, o pega en el techo o en los focos de la iluminación, o en cualquier objeto ajeno a los elementos de la pista.
- d) Si la pelota toca la red o sus postes, y después bota en el campo contrario.
- e) Si la pelota en juego impacta en algún objeto situado en el suelo del campo contrario y que sea ajeno a ese mismo juego (por ejemplo otra bola).
- f) Si la pelota tras botar en el campo propio retorna al campo del que la lanzó y es golpeada en campo contrario, siempre y cuando, el jugador o alguna parte de su ropa o la pala no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios y la pelota cumpla lo indicado en los puntos a) a f) anteriores.
- g) Si se "acuchara" o se empuja la pelota se considerará correcta la devolución siempre que el jugador no la haya golpeado dos veces, el impacto se efectúe durante un mismo movimiento y no varíe sustancialmente la salida natural de la pelota.
- h) Si la pelota devuelta bota en campo contrario en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes y el suelo, se considerará devolución correcta. (La bola familiarmente denominada "huevo" es buena).
- i) Juego autorizado fuera de la pista. Si la pelota se golpea desde fuera de la pista la devolución será válida si se cumple lo indicado en los puntos anteriores de esta Regla.

ARTÍCULO 15.- PUNTO GANADO

- a) Si la pelota tras botar en el campo contrario, se saliera de la pista por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta.
- b) Si la pelota tras botar en el campo contrario, se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana de un muro.

ARTÍCULO 16.- JUEGO AUTORIZADO FUERA DE LA PISTA

Los jugadores están autorizados a salir de la pista y estando fuera golpear la pelota.

NORMAS DE ETIQUETA Y DE CONDUCTA



PUNTUALIDAD

Los partidos se sucederán sin demora en los horarios anunciados de juego. El horario de los partidos se deberá publicar con el tiempo suficiente, siendo obligación del jugador informarse del mismo.

INDUMENTARIA

El jugador deberá presentarse a jugar con ropa y calzado deportivo adecuados, no permitiéndose jugar sin camiseta o trajes de baño. En caso de no cumplirlo será advertido de la falta, debiendo subsanarla, si no lo hiciese será descalificado.

En las competiciones por equipos se recomienda que los jugadores lleven la misma vestimenta, aunque no es obligatorio.

Los jugadores pueden utilizar el calzado, vestimenta, y palas que deseen, siempre que sean reglamentarias.

IDENTIDAD

Los participantes deberán acreditar, cuando así lo solicite la organización, su identidad, nacionalidad, edad y en general cualquier otra circunstancia directamente relacionada con la competición, mediante la presentación de los documentos oportunos.

CONDUCTA Y DISCIPLINA

Todo jugador deberá comportarse de forma cortés y educada durante todo el tiempo que permanezca en el ámbito de cualquier competición, aunque no esté participando en ella, y respetar a cualquier persona que se encuentre en la misma.

ÁREA DE JUEGO.

El jugador, o jugadores, no podrán dejar el área de juego durante un partido, incluido el peloteo, sin autorización. Entendiéndose por Área de Juego la pista y los espacios contiguos que la delimitan.

ENTREGA DE PREMIOS.

Los jugadores o equipos que disputen un torneo y tengan premio, deberán participar en la entrega de premios que se realizará al finalizar la competición, a menos que no puedan hacerlo por lesión o indisposición comprobadas, o imposibilidad razonable.

JUEGO CONTINUO Y/O DEMORA EN EL JUEGO.

Una vez iniciado el partido, el juego debe ser continuo y ningún jugador podrá demorarlo sin causa razonable más allá de los tiempos permitidos en la Regla 2, del Reglamento de Juego.

OBSCENIDADES AUDIBLES Y VISIBLES.

Obscenidad audible se define como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas como de mala educación u ofensivas y ser dichas claramente y con suficiente fuerza para ser oídas espectadores y organizadores del torneo.

Por obscenidades visibles hay que entender la realización de signos o gestos con las manos, y/o pala o bolas que comúnmente tengan significado obsceno u ofendan a gente razonable.

ABUSO DE PELOTA.

Los jugadores no podrán en ningún momento tirar violentamente, en cualquier dirección, una pelota fuera de la pista, o pasarla agresivamente al otro lado de la red mientras no está en juego.

ABUSO DE PALA O EQUIPO.

Los jugadores no podrán en ningún momento arrojar intencionadamente ni golpear de forma violenta con la pala o de otro modo el suelo, la red, sillas, las paredes, la malla metálica o cualquier otro elemento de las instalaciones.



ABUSO VERBAL Y ABUSO FÍSICO O AGRESIÓN.

Los comportamientos, actitudes y gestos agresivos y antideportivos de los jugadores, que revistan una especial gravedad, cuando se dirijan a la organización, oponentes, compañero, espectadores o cualquier persona relacionada con el torneo. Se juzgará como abuso verbal el insulto, así como cualquier expresión oral que, sin ser considerada insulto, lleve intrínseco el menosprecio o notoria jocosidad.

MEJORES ESFUERZOS.

Todos los jugadores deberán realizar sus mejores esfuerzos para ganar el partido en el que esté participando.

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA.

Los jugadores en todo momento deben comportarse de una manera deportivamente correcta evitando cualquier acción que vaya en contra del espíritu deportivo, o de la competición o, en general, del respeto a las normas establecidas o al juego limpio.

PENALIZACIONES/ TABLA DE PENALIZACIONES.

La infracción en el transcurso del partido de cualquiera de los aspectos mencionados será sancionada por la competición de acuerdo con la Tabla de Penalizaciones que se expone a continuación. Con independencia de lo anterior el Comité de Competición podrá actuar para imponer otras posibles sanciones por el mismo hecho.

Tabla de Penalizaciones:

Primera infracción: Advertencia

Segunda infracción: Advertencia con pérdida de punto.

Tercera infracción: Advertencia con descalificación.

Las infracciones de los dos componentes de la pareja e incluso del delegado de los mismos, son acumulables.

DESCALIFICACIÓN DIRECTA.

En caso de infracción muy grave (agresión física o verbal muy grave) se podrá determinar la descalificación inmediata del jugador o técnico que ha cometido la falta. Si la descalificación recae sobre un jugador que esté jugando un partido, pierde el partido y el jugador descalificado tiene que abandonar la competición. Si recae sobre un técnico, capitán o jugador acreditados o inscritos en la competición que se esté celebrando quedan descalificados y tienen que abandonar la misma.

ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE PÁDEL



RECOMENDACIONES PARA EL BUEN DESARROLLO DE JUEGOS MUNICIPALES

-Recuerda tener conocimiento exacto del lugar dónde se va a celebrar la actividad, al menos un día antes.

-La delegación de las asociaciones, deben tener localizables a los/as colaboradores/as de sus equipos y miembros de los mismos, para poder subsanar de forma acelerada cualquier anomalía que se presente durante el desarrollo de los Juegos.

-El transporte será dedicado única y exclusivamente para el traslado de los/as participantes.

-En las guaguas, los/as participantes tienen que ir acompañados por delegación o la colaboración inscrita.

-Durante el desarrollo de la competición, la delegación o colaboradores/as, serán responsables de sus participantes.

-Los/as participantes no se marcharán de la concentración ni ocuparán las guaguas, hasta la finalización de la competición.

-Es imprescindible para poder participar en las actividades la vestimenta adecuada, como:

- Tenis
- Pantalón deportivo o chándal
- Camisa deportiva

En ausencia de alguna de estas tres prendas, no se podrá participar en la concentración que corresponda.

-Recordamos que en las modalidades de natación, atletismo, campo a través y pesca deportiva se exigirá en el momento de la competición el DNI o en su defecto la ficha.

Santa Cruz de Tenerife, septiembre de 2018.

