

BASES

III MARATÓN DEPORTIVO "VIRGEN DEL ROSARIO"



Ayuntamiento de
Vélez-Rubio



El Maratón Deportivo Virgen del Rosario es un evento en el que prima el buen ambiente y el compañerismo por encima de la competición. Es un evento que congrega a deportistas de todas las edades en pruebas tanto de exigencia física como mental.

El objetivo principal es la no competitividad y pasar un fin de semana de hermandad en el que todo el pueblo se eche a la calle para animar a los diferentes participantes, haciendo diversos altos en el camino para degustar la cocina y productos típicos de nuestra localidad. Desde la organización animamos a todos los participantes y allegados a que acudan con sus aperitivos y meriendas a las diferentes competiciones para así poder celebrar tanto las victorias como las derrotas junto a todos sus paisanos.

- EQUIPOS

- Los equipos estarán compuestos entre 15 y 18 jugadores.
- Al menos deberán formar parte del equipo, mínimo 4 mujeres.
- La edad mínima para poder participar será de 14 años cumplidos.
- Los menores de 18 años necesitarán autorización del padre, madre o tutor.
- Cada equipo podrá contar con dos participantes que no tengan ninguna vinculación con nuestra localidad.
- En las pruebas de más de un jugador, al menos el 50% del equipo debe estar compuesto por jugadores de Vélez-Rubio.
- Cada componente del equipo debe disputar un mínimo de 2 pruebas y un máximo de 4 pruebas, siendo eliminados en dicha prueba en caso de no cumplir con esta exigencia.
- Cada equipo debe designar un responsable que será el único que podrá ponerse en contacto con la organización en caso de existir alguna reclamación.
- **Al menos un miembro de cada equipo estará obligado a colaborar en el desarrollo del Maratón. En caso contrario la organización podrá tomar medidas para la presente y próximas ediciones.**

- INSCRIPCIÓN

- La inscripción se realizará en el pabellón de deportes, preferiblemente en horario de mañana.
- Cada equipo deberá adjuntar la hoja de inscripción junto con el justificante de pago de la cuota. El pago de la cuota se realizará en el siguiente número de cuenta: 2100 2016 48 0200034767 LA CAIXA
- No se considerará como inscrito, aquel equipo que una vez terminado el plazo de inscripción no haya efectuado el pago de la misma.
- No podrá participar aquel equipo que antes del inicio de la competición no haya entregado la hoja de inscripción con los datos de todos los miembros del equipo, así como la fianza que será entregada en mano a la organización.
- Una vez entregada la hoja de inscripción, esta no podrá ser modificada, salvo casos de fuerza mayor justificados.
- El plazo de inscripción será el comprendido entre el 2 de Septiembre y el 22 de Septiembre de 2014.

- CONDUCTA Y SANCIONES

- Cualquier conducta antideportiva será penalizada con 0 puntos en esa prueba, en caso de que la conducta sea muy grave, el equipo o la persona en cuestión podrá ser expulsado de la competición y perderá la fianza.
- El incumplimiento de las normas de cualquier prueba, conllevará la penalización con 0 puntos en dicha prueba.
- La inclusión de un jugador excediendo su límite de pruebas a disputar, será penalizada con la pérdida de los puntos de la prueba en la que dicho jugador haya obtenido la mayor puntuación.
- Cualquier equipo podrá efectuar una reclamación mediante su representante en caso de observar algún tipo de anomalía en el desarrollo de las pruebas.
- Tras reclamar se deberá aceptar la decisión tomada por la organización.

- PRUEBAS DEPORTIVAS

- CONCURSO DE LANZAMIENTO A CANASTA:

- Lugar: Pabellón de deportes.
- Equipos: los equipos estarán compuestos por 4 jugadores, que no podrán ser sustituidos una vez iniciada la prueba.
- Sistema de juego: El juego consistirá en anotar el balón desde 5 puntos diferentes colocados en la pista, los lanzamientos tendrán que realizarse en rotación entre los cuatro componentes del equipo y el jugador no podrá repetir lanzamiento hasta que no lancen sus tres compañeros. para pasar de una zona a otra habrá que encestar cualquiera de los componentes del equipo.
- Puntuación: La puntuación del equipo dependerá del tiempo obtenido en encestar desde todos los puntos de lanzamiento. Ganará el equipo que menos tiempo necesite en encestar las canastas y las puntuaciones dependerán del tiempo empleado según tu posición en la clasificación
- Resolución de empates:
 - Enfrentamiento directo

- TENIS Y PADEL

- Lugar: Polideportivo municipal.
- Equipos: los equipos estarán compuestos por 2 jugadores, que competirán en la modalidad de “dobles” y no podrán ser sustituidos una vez iniciada la prueba.
- Los miembros de cada equipo en tenis, podrán ser indistintamente hombres o mujeres; en el caso del padel se disputará en categoría femenina.
- Los partidos se disputarán a 6 juegos.
- Sistema de juego: se jugará una liguilla previa en la que los participantes se dividirán en grupos, una vez finalizada. Dependiendo de la posición obtenida en el grupo, los participantes pelearán por los puestos que le correspondan. Ejem. si hay 4 grupos, los 4 primeros pasarán a una eliminatoria para disputarse los puestos del 1º al 4º. Los partidos serán arbitrados por los propios jugadores, en caso de no ponerse de acuerdo, se repetirá el punto.

- Puntuación: Cada partido ganado sumará 1 punto y perdido 0.
- La organización no suministrará bolas para la disputa de estos deportes.

- TENIS DE MESA

- Lugar: Pabellón de deportes.
- Equipos: los equipos estarán compuestos por 4 jugadores, que jugarán tanto en dobles como en individuales no podrán ser sustituidos una vez iniciada la prueba.
- Los enfrentamientos estarán compuestos de 3 partidos, 2 individuales y 1 de dobles.
- Los partidos se disputarán a 11 puntos.
- Sistema de juego: se jugará una liguilla previa en la que los participantes se dividirán en grupos, una vez finalizada. Dependiendo de la posición obtenida en el grupo, los participantes pelearán por los puestos que le correspondan. Ejem: “si hay 4 grupos, los 4 primeros pasarán a una eliminatoria para disputarse los puestos del 1º al 4º”. Los partidos serán arbitrados por los propios jugadores, en caso de no ponerse de acuerdo, se repetirá el punto.
- Puntuación: Cada partido ganado sumará 1 punto y perdido 0.
- Resolución de empates:
 - Enfrentamiento directo
 - Partido de desempate

- FÚTBOLIN:

- Lugar: Bares por definir.
- Equipos: Estarán compuestos por 2 parejas, que no podrán ser sustituidos una vez iniciada la competición.
- Cada parejas deberá jugar contra una de las parejas del equipo contra el que se enfrenten.
- Los partidos se disputarán a 7 goles.
- Sistema de juego: se jugará una liguilla previa en la que los participantes se dividirán en grupos, una vez finalizada, dependiendo de la posición obtenida en el grupo, los participantes pelearán por los puestos que le correspondan. Ejem. si hay 4 grupos, los 4

primeros pasarán a una eliminatoria para disputarse los puestos del 1º al 4º.

- Puntuación: cada partido ganado sumará 1 punto y perdido 0.
- Resolución de empates:
 - Enfrentamiento directo
 - Partido de desempate

- DIANA:

- Lugar: Bares por definir.
- Equipos: Estarán compuestos por 2 jugadores, que no podrán ser sustituidos una vez iniciada la competición.
- Los enfrentamientos se disputarán a una partida por equipos los 2 jugadores a la vez.
- Las partidas se disputarán en la modalidad de Cricket, el equipo ganador será el primero en el que todos sus componentes cierren todos los números.
- Sistema de juego: se jugará una liguilla previa en la que los participantes se dividirán en grupos, una vez finalizada, dependiendo de la posición obtenida en el grupo, los participantes pelearán por los puestos que le correspondan. Ejem: "si hay 4 grupos, los 4 primeros pasarán a una eliminatoria para disputarse los puestos del 1º al 4º".
- Puntuación: cada partida parcial ganada sumará 1 punto y cada partido ganado sumará 1 punto y perdido 0.
- Resolución de empates:
 - Enfrentamiento directo
 - En caso de triple empate, los equipos implicados deberán elegir a un jugador para jugar una partida de desempate.

- SECAYÓ Y DOMINÓ:

- Lugar: Bares por definir.
- Equipos: estarán compuestos por 2 jugadores, que no podrán ser sustituidos una vez iniciada la competición.
- Las partidas de secayó serán a 31 puntos
- Las partidas de dominó serán a 21 puntos
- Sistema de juego: se jugará una liguilla previa en la que los participantes se dividirán en grupos, una vez finalizada, dependiendo de la posición obtenida en el grupo, los participantes pelearán por los puestos que le correspondan. Ejem: "si hay 4 grupos, los 4 primeros pasarán a una eliminatoria para disputarse los puestos del 1º al 4º".
- Cada enfrentamiento se disputará al mejor de 3 partidas

- AJEDREZ:

- Lugar: Bares por definir
- Equipos: estarán compuestos por 2 jugadores, que no podrán ser sustituidos una vez iniciada la competición.
- Sistema de juego: se jugará una liguilla previa en la que los participantes se dividirán en grupos, una vez finalizada, dependiendo de la posición obtenida en el grupo, los participantes pelearán por los puestos que le correspondan. Ejem: "si hay 4 grupos, los 4 primeros pasarán a una eliminatoria para disputarse los puestos del 1º al 4º".
- Cada enfrentamiento de la fase final se disputará al mejor de 3 partidas, cada partida ganada valdrá un punto. En la fase de grupos se jugará una sola partida por jugador (sin desempate), que en caso de acabar en tablas, cada jugador sumará medio punto.
- En caso de empate se realizará una partida de desempate entre dos jugadores uno de cada equipo elegidos por ellos mismos.
- Si al cabo de media hora las partidas no han terminado serán tablas, y se repartirán 0'5 puntos para cada equipo.

- JABALINA Y PESO:

- Lugar: Recinto ferial.
- Equipos: cada equipo dispondrá de 2 lanzadores para el peso y otros dos para la jabalina, que no podrán ser sustituidos una vez iniciada la competición.
- Cada lanzador dispondrá de dos intentos, de los cuales sólo contará el que haya conseguido una mayor distancia. La puntuación final será el resultado de la suma de los dos lanzadores del equipo.
- En la jabalina, el lanzamiento se medirá hasta donde contacte la parte más retrasada de la jabalina.
- Se considerará lanzamiento nulo todo aquel que:
 - El lanzador pise el límite o se salga de la zona de lanzamiento.
 - El objeto lanzado no caiga dentro de la zona de lanzamiento.

- PETANCA:

- Lugar: pabellón de petanca y pistas aledañas.
- Equipos: los equipos estarán compuestos por 3 jugadores, que no podrán ser sustituidos una vez iniciada la competición.
- Sistema de juego: se jugará una liguilla previa en la que los participantes se dividirán en grupos, una vez finalizada, dependiendo de la posición obtenida en el grupo, los participantes pelearán por los puestos que le correspondan. Ejem: “si hay 4 grupos, los 4 primeros pasarán a una eliminatoria para disputarse los puestos del 1º al 4º”.
- Los partidos se disputarán a 13 puntos.
- Resolución de empates:
 - Enfrentamiento directo
 - Partida de desempate

- RELEVOS:

- Lugar: Recinto ferial.
- Equipos: estarán compuestos por 4 componentes, que no podrán ser sustituidos una vez iniciada la competición.
- La carrera de relevos consistirá en que cada componente del equipo de una vuelta a un circuito, teniendo que entregar el testigo a su compañero dentro de la zona delimitada en la línea de meta.
- Si el testigo no se entrega en esta zona, el equipo será penalizado con 10 segundos sobre el tiempo total de la prueba.
- Ganará el equipo que consiga realizar los 4 relevos correctamente en el menor tiempo.
- Para esta prueba será obligatorio que todos los participantes de un mismo equipo, vistan con la camiseta del mismo color.

- FONDO:

- Lugar: Recinto ferial.
- Equipos: estarán formados por 2 componentes.
- La carrera se desarrollará en un circuito por los parajes de El Llano, El Pinico y Aljibe 1892. El circuito tiene un total de 3,05 km. al que habrá que dar 1 vuelta.
- El equipo ganador será aquel que sumados los tiempos de sus 2 componentes, hayan realizado el recorrido en el menor tiempo.

- CARRETILLA:

- Lugar: Recinto ferial.
- Equipos: estarán formados por 2 componentes.
- La carrera consiste en dar 2 vueltas a un circuito. En cada una de las vueltas uno de los componentes deberá ir subido en la carretilla y el otro llevarle, cambiando los papeles en la zona designada para ello en meta.
- Cada equipo deberá traer su carretilla.

- CICLISMO:

- Lugar: Ermita de la Salud y Placeta Buenavista.
- Equipos: estarán formados por 2 ciclistas.
- Especificaciones técnicas: las bicicletas deberán ser de montaña y las ruedas de tacos, no se permitirán ruedas lisas.
- Los ciclistas saldrán en dos tandas desde la Ermita de la salud. Deberán subir por la Calle Puertas de Lorca hasta la Placeta Buenavista.
- El equipo ganador de la prueba será aquel que, sumados los tiempos de sus 2 componentes, haya realizado el recorrido en el menor tiempo.

- TIRO AL PALO:

Lugar: Recinto Ferial

- Equipos: estarán formados por 2 jugadores.
- Objetivo del Juego:

Con un palo, se golpeará a otro colocado en una pieza metálica, para que este último salte y pueda ser golpeado. Se medirá la distancia, desde la zona de lanzamiento hasta quede la parte más retrasada del palo.

- EL PAÑUELO:

- Lugar: Campo de Fútbol.
- Equipos: estarán compuestos por las 4 mujeres del equipo.
- Ganará la partida el equipo que elimine primero a las componentes del equipo contrario.
- El sistema de competición serán eliminatorias directas, los equipos vencedores lucharán por los puestos del 1º al 8º y el resto del 9º al 10º.
- Esta prueba puntuará igual que cualquier otra.

- KARAOKE SINGSTAR:

- Lugar: Casa de la Juventud.
- Equipos: estarán compuestos por 2 participantes del equipo
- La prueba se regirá bajo las normas del juego singstar.

- ARROZ:

- LUGAR: Recinto ferial.
 - Para esta prueba, la organización suministrará a los equipos 1 Paletilla, 2 KG de arroz.
- TODO AQUEL EQUIPO QUE REALIZE SU ARROZ EN EL RECINTO FERIAL SE LE ABONARÁN 20 PUNTOS EN LA CLASIFICACIÓN FINAL.

- EL EMPAREJADO:

- LUGAR: Pistas de tenis
 - EQUIPOS : Estarán compuestos por 5 jugadores.
- Prueba en la que premiara las habilidades motrices básicas.

PROTECCION DEL DEPORTISTA:

El artículo 36 de la Ley 6/1998, de 14 de diciembre del Deporte de Andalucía dispone que “la asistencia sanitaria derivada de la práctica deportiva general del ciudadano constituye una prestación ordinaria del régimen de aseguramiento sanitario del sector público que corresponda...” por tanto la inscripción a esta actividad/programa no lleva implícita tener un seguro de accidentes deportivos. El padre/madre o Tutor del alumno o todo aquel que participe en este programa o actividad, autorizan al Ilmo. Ayto. de Vélez Rubio a publicar la imagen del alumno en cualquier publicación, pagina web u otro medio. Así mismo lo autoriza a ceder los datos e imágenes a los medios de comunicación social para que sean publicados por éstos. Dichas publicaciones irán siempre en relación a la actividad deportiva del Ilmo. Ayto. de Vélez Rubio y sus componentes. Comunicar al departamento de deportes si NO autoriza la utilización de los datos personales. Los datos que usted nos remita se tratarán y protegerán según la legislación vigente (Ley de Protección de Datos 15/1999 de 13 de Diciembre).

