

A) REGLAS TÉCNICAS COMUNES

1. Edad de los participantes

Benjamín: nacidos en 2016 – 2017.

Alevín: nacidos en 2014 – 2015.

2. Composición de los equipos.

Benjamín: La participación podrá ser por equipos masculinos (con opción a incluir féminas) o femeninos formados por escolares de un mismo centro educativo, según se indica en la normativa específica de cada modalidad deportiva.

Alevín: La participación podrá ser por equipos masculinos (con opción a incluir féminas) o femeninos formados por escolares de un mismo centro educativo, según se indica en la normativa específica de cada modalidad deportiva.

3. Reglas Técnicas de aplicación subsidiaria

Lo no contemplado en estas reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por la normativa de la Federación Deportiva correspondiente o, en su defecto, de la Federación Española.

B) REGLAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS

Nano, Nana” Practica Grecorromana – Benjamín y Alevín.

1. Número de equipos y deportistas.

Los equipos están formados por 5 escolares, más un reserva opcional.

Los emparejamientos se realizarán por sorteo con eliminatoria directa con repesca sencilla.

No se permite la participación de escolares de categorías inferiores en la categoría benjamín.

Se permite la participación de escolares de categoría benjamín en categoría alevín. Estos deportistas no perderán su categoría.

2. Pruebas

Las pruebas de concurso y sus características son las siguientes:

Tocar el objeto: Dos luchadores dentro del círculo (3m diámetro), cada uno con un rol diferente (atacante-defensor) y con un solo objeto situado en el suelo detrás del defensor. El atacante deberá tocar el objeto y el defensor impedirlo. El objetivo es tocar el objeto al rival tres veces durante 15 seg. Después cambian los roles. Para el inicio de las pruebas los dos luchadores deben estar en contacto.

Quitar la cola: Un luchador (defensor) se coloca un pañuelo (cinta o pinza) colgando del pantalón por detrás y dentro del círculo (3m diámetro). El otro luchador (atacante) debe quitarle el pañuelo (cinta o pinza) al contrario tres veces sin salir del círculo durante 15 seg. Después cambian los roles.

La lapa: Dos luchadores, por sorteo uno se coloca en el suelo tumbado totalmente boca abajo y el compañero se sitúa a su lado, a la señal del otro tiene que intentar girar a su compañero y este a su vez tiene que evitarlo en 15 segundos o 3 puntos. Ninguno de los dos podrá ponerse de pie. Luego cambiarán de rol.

El rey del castillo: Un luchador (defensor) debe iniciar con los dos pies dentro del aro (50/60 cm diámetro) y el luchador atacante debe, mediante desequilibrios, acciones de tracción y empuje, intentar que saque los dos pies fuera del aro, durante 15" o 3 puntos. No se podrá traccionar de la ropa. Comenzaran con una disposición inicial frente a frente. Después cambian los roles

Sacar del círculo: Dos luchadores cogen un escudo acolchado (tipo pao taekwondo) cada uno y dentro del círculo (3 m diámetro) y mediante empujes con el escudo deben intentar sacar al otro del círculo al contrario tres veces. O al mejor en 30 seg.

Gran Premio. Los equipos finalistas disputaran tres pruebas de equipo para la final y semifinal.

Prueba 1

"Soga-tira": La soga está marcada con una "línea central" y dos marcas a dos metros de cada lado del centro de la línea. La prueba comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en el suelo. Los dos equipos se sitúan a lo largo de la cuerda, tratando de arrastrarse recíprocamente tirando.

Los participantes deben coger la cuerda con las dos manos, cada equipo por un extremo, sin atarlas a la cuerda y sin cambiar la posición de las mismas durante el esfuerzo. Para ganar una tirada es necesario conseguir que el oponente cruce la línea central, o cometa una falta (soltar la cuerda). Cada partida será al mejor de 3 tiradas en las que se podrá modificar la alineación.

Prueba 2

"La tropa" En un terreno de juego de 12x12, se delimita un espacio en una esquina de 2x2, desde donde saldrá un luchador (atacante) de un equipo con una cinta en la espalda. Todos los componentes del otro equipo deben estar cogidos de la mano (defensores). El luchador atacante debe tocar a un componente del equipo contrario y volver a la zona delimitada (2x2) antes de que le quite la cinta. El luchador tocado debe robarle la cola antes de llegar a la zona delimitada.

Se conseguirá un punto cuando el luchador llegue a la zona con la cinta en la espalda. Si el equipo defensor se suelta de la mano antes de ser tocado, se sumará un punto al equipo atacante. Si el equipo defensor se suelta de la mano antes de ser tocado, el equipo atacante sumará un punto. Lo deben realizar todos los componentes del equipo y después se cambiarán los roles.

Prueba 3

"Que no te la quiten": Dos equipos le repartimos a cada jugador una pinza o cinta que deben colocarse en la espalda (cogemos dos colores para diferenciar) situados cada uno a doce metros en una base. El objetivo es quitar el máximo de pinzas o cinta al equipo contrario. Si te quitan la pinza o cinta te tienes que sentar. Pierde el equipo que antes tenga a todos sus componentes sentados o ganará el equipo que más piezas o cintas consiga. Se hará al mejor de 3 asaltos de 45 seg. En cada asalto al que se lo quiten se sentará fuera del espacio de juego.

3. Desarrollo de la competición

En función de las inscripciones, podrán disputarse las fases previas que se determinen y una Final Regional a la cual solo podrá acceder un (1) equipo por municipio. No obstante, los municipios podrán solicitar a la Dirección General de Deportes una ampliación del número de equipos clasificados.

Para poder participar en la Final Regional, cada municipio que tenga más de un equipo, deberá organizar una jornada clasificatoria.

Para poder participar en la Final Regional, cada municipio deberá organizar al menos una jornada clasificatoria para decidir su clasificación municipal.

Las pruebas se realizarán en cualquier instalación que tenga un espacio mínimo de 40x20 m y 2 colchonetas de gimnasia. Los equipos participantes se distribuirán en grupos, según criterios técnicos y competirán entre sí.

- La prueba de concurso será sorteada, correspondiéndole a cada uno de los 5 componentes de un equipo, una de las 5 pruebas, completando las 5.
- Las competiciones de chicos y chicas, podrán celebrarse simultáneamente.

Los encuentros se disputaran según el orden de emparejamiento, tanto de chicos como de chicas. En cada grupo los participantes realizarán su primera prueba de concurso que les haya correspondido por sorteo, disputándose las 5 pruebas simultáneamente.

Una vez finalizadas las eliminatorias, se realizará el Gran Premio con los equipos finalistas.

4. Puntuación y clasificación

Cada prueba se valora con 2 puntos por victoria y 1 por empate. En caso de empate de puntos de equipo se hará una prueba desempate por sorteo entre las del Gran Premio.

Las pruebas podrán modificarse atendiendo a criterios técnicos.