

PRUEBAS DE LAS II OLIMPIADAS PAULA MONTAL



PRUEBAS GRUPALES:

1. BALÓN PRISIONERO
2. GYMKANA (OBSTÁCULOS)
3. PRUEBA COMBINADA
4. RELLEVOS 4X100 M.

PRUEBAS INDIVIDUALES:

1. VELOCIDAD 50 M.
2. LANZAMIENTO DE JABALINA
3. LANZAMIENTO DE PESO
4. SALTO DE LONGITUD
5. 3 EN RAYA



CROSS MASCULINO Y FEMENINO (1600 – 1800 M.)

BALÓN PRISIONERO



Lanzate

- 2 EQUIPOS de 15 mixto POR CADA CENTRO (a excepción de los colegios de San José (Cabra) y Cercedilla).
- COMETICIÓN: 14 EQUIPOS
- 4 FASES: 1ª FASE, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, FINAL
ELIMINATORIAS DIRECTAS DESDE EL PRINCIPIO.
PASAN A 2ª FASE LOS QUE GANEN Y EL ÚLTIMO EQUIPO EN PERDER.
ASÍ, SE COMPLETA $\frac{1}{4}$ DE FINAL, YA CON 8 EQUIPOS.
- HORARIO FIJO Y DURACIÓN DETERMINADA, SIENDO GANADOR EL EQUIPO QUE MÁS JUGADORES “VIVOS” TENGA. EN CASO DE TERMINAR EL TIEMPO
- SE JUEGA EN 7 PISTAS SIMULTÁNEAS (PABELLÓN CUBIERTO).
- HORARIO: 11:00 -12:30.

NORMATIVA BALÓN PRISIONERO

- El objetivo del juego es eliminar a todos los jugadores del equipo adversario y llevarlos a la zona de cárcel.
- Para eliminar a un adversario le debe tocar el balón y tocar el suelo. Si el balón no toca el suelo porque el jugador que le ha tocado, u otro del equipo lo cogen, el jugador eliminado, es el que lo ha lanzado. En el caso de haberlo hecho desde la zona de vivos. (Si el balón se coge al aire a un vivo, se puede salvar a un compañero de la cárcel. Esta norma podemos jugar con ella, dependiendo del tiempo que queramos que duren los partidos)
- Si el balón toca a varios jugadores y cae al suelo se eliminan todos los jugadores tocados. Si el balón toca varios jugadores y el último lo atrapa sin tocar suelo, elimina al lanzador.
- El jugador que ha sido alcanzado y va la cárcel pone el balón en juego desde la cárcel.
- Los balones que salen por las líneas laterales son del equipo al que pertenece el campo. Los balones que salen por el fondo son de los jugadores de la cárcel.
- A la hora de poner el balón en movimiento desde la cárcel si se pisa la línea, el balón es nulo y pasa a jugarlo el equipo adversario.
- Si pisamos la línea divisoria de los dos campos, pasamos a la cárcel automáticamente.
- Si se tarda más de 5 segundos en poner el movimiento en cualquiera de las partes del campo, perdemos la posesión del balón.
- Cuando solo queda un jugador en la zona de vivos, si logra esquivar 5 lanzamientos del equipo adversario, puede salvar a un compañero de la cárcel.
- Gana el equipo que envía a la cárcel a todos los jugadores del equipo contrario. Si acaba el tiempo de juego el que más jugadores tiene en la zona de vivos.

C Á R C E L			C Á R C E L
----------------------------	--	--	----------------------------

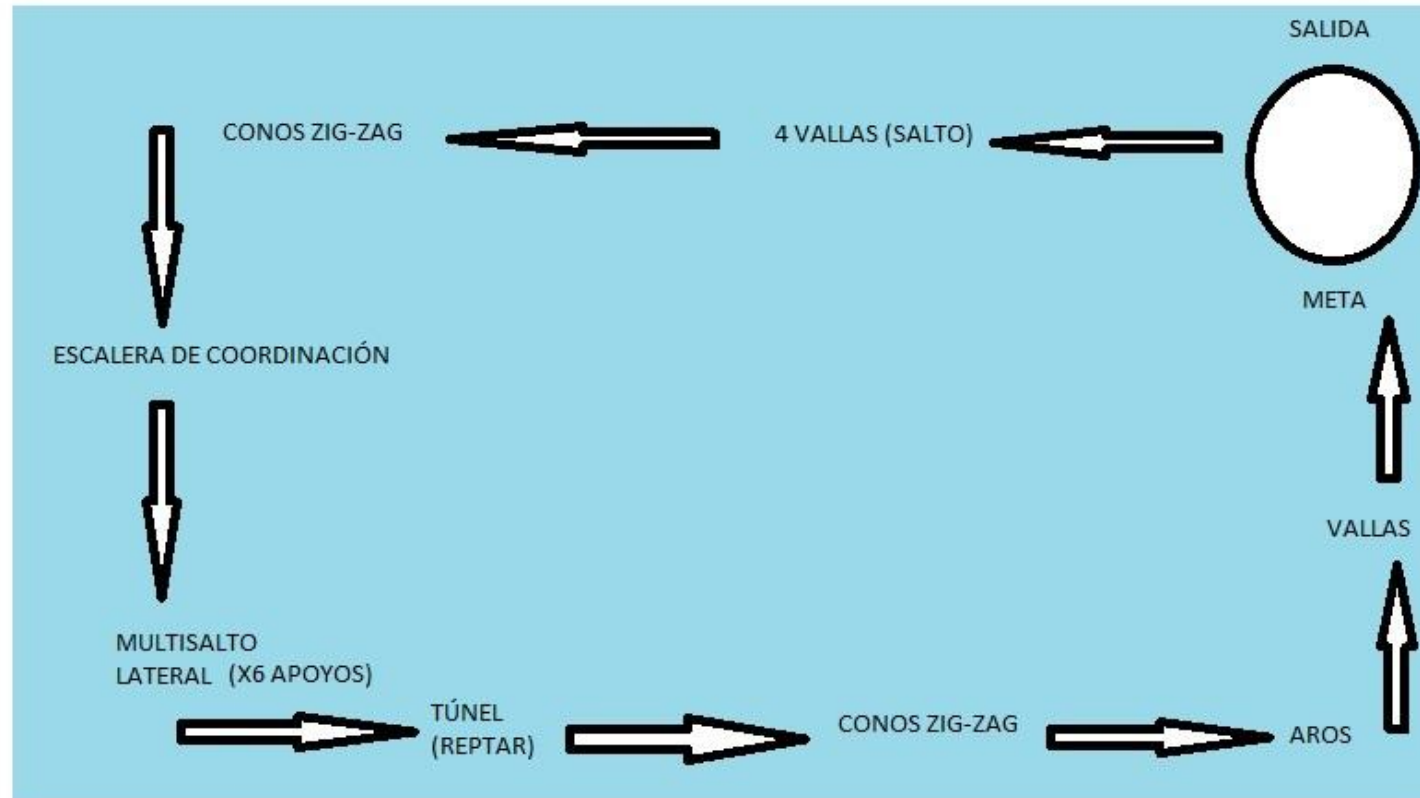
GYMKANA DE OBSTÁCULOS



Lanzate

- EQUIPOS MIXTOS DE 5 PERSONAS. 2 POR CENTRO.
- TOTAL 16 EQUIPOS
- 1 INTENTO CADA EQUIPO
- SE CRONOMETRA EL TIEMPO EMPLEADO EN TERMINAR EL CIRCUITO
CLASIFICACIÓN POR TIEMPO
- SE CORRE CON UN TESTIGO QUE SE ENTREGA AL COMPAÑERO
- DICHA ENTREGA SE DEBE REALIZAR EN LA LÍNEA DE SALIDA
- SE LLEVARÁN A CABO EN DOS PISTAS SIMULTÁNEAS CUBIERTAS (8 EQUIPOS POR PISTA)
- SE ADJUNTA GRÁFICO DEL CIRCUITO.
- HORARIO: 13:30 – 14:30.

GYMKANA (PRUEBA DE OBSTÁCULOS)



- En cada esquina habrá un cono, el cual tendrán que bordear.
- Si durante la carrera el participante derriba o mueve algún elemento del circuito deberá parar y colocarlo en su sitio, volver a empezar ese tramo y continuar la carrera.

PRUEBA COMBINADA



Lanzate

- EQUIPO MIXTO DE 6 PERSONAS. 1 GRUPO POR CENTRO.
- TOTAL: 8 EQUIPOS.
- 1 RONDA CADA PARTICIPANTE.
- TIEMPO MÁXIMO DE 12 MINUTOS.
- PRUEBAS DE LANZAMIENTOS DE DIFERENTES TIPOS: FRISBEE (X3), BALONCESTO (X3), BALONMANO (X3) Y HOCKEY (X3).
- CLASIFICACIÓN POR PUNTOS OBTENIDOS TRAS LA SUMA DE LOS PUNTOS DE TODOS LOS MIEMBROS.
- EN CASO DE EMPATE A PUNTOS, SE TENDRÁ EN CUENTA EL TIEMPO EMPLEADO.
- HORARIO: 13:30 – 14:30.

ORGANIZACIÓN PRUEBA COMBINADA

- 1.- Se sale desde el centro de la pista (Un tercio) en dirección a la portería, lanzarán 3 discos voladores (frisbee) a unos aros desde detrás de la línea de 6 metros. Habrá dos aros superiores y dos inferiores. Si el disparo entra por el de abajo, valdrá **1 punto**, si entra por los aros más altos, valdrá **3 puntos**.
- 2.- Vuelta al centro con vuelta al cono/pica y van al lado contrario. Lanzan con stick de unihockey a una miniportería desde una distancia de 6 metros. Tienen 3 lanzamientos y cada vez que metan gol valdrá **5 puntos**.
- 3.- Vuelta al centro y vuelta a la pica van al lado contrario y se realizan 3 lanzamientos a canasta a elegir desde bases que estarán a dos, cuatro o seis metros, con puntuación de **2, 3 y 5 puntos** respectivamente si entra el balón.
- 4.- Vuelta al centro y vuelta a la pica van al lado contrario y lanzan 3 balones de balonmano desde una línea contra el rebotador, cada vez que el balón rebote y supere la línea desde donde han lanzado obtendrán **3 puntos**.
- 5.- Vuelta al centro y tendrá que|dar en la mano a su compañero para que inicie la prueba.
- 6.- El tiempo máximo de realización será de 12' / equipo. Se contabilizan los puntos obtenidos y en caso de empate ganará el equipo que l haya realizado en menor tiempo.
- 7.- Los equipos serán mixtos de 6 personas.

EQUIPO DE CENTRO	3 Lanzam. Frisbee (1 o 3 puntos en función de la zona)	3 Lanzam. de unihockey (5 ptos/lanzamiento)	3 Tiros a canasta 2 mts= 2 p 4 mts= 3 p 6 mts= 5 p	3 Lanzamientos Balonmano (3 puntos cada lanzamiento)	TOTAL PUNTOS	TIEMPO (Máximo 10')	PUESTO
Carabanchel 1							
Carabanchel 2							
Puerta Hierro 1							
Puerta Hierro 2							
Cercedilla 1							
Cercedilla 2							
Alcalá 1							
Alcalá 2							

RELEVOS 4X100 M.



Lanzate

- EQUIPOS DE 4 PERSONAS.
- CATEGORÍA MASCULINA Y FEMENINA.
- CADA PARTICIPANTE DEBE CORRER POR SU CALLE.
- CAMBIARSE DE CALLE, SERÁ MOTIVO DE DESCALIFICACIÓN.
- CLASIFICACIÓN POR ORDEN / TIEMPO DE LLEGADA.
- SE DEBE REALIZAR LA ENTREGA DEL TESTIGO EN EL ESPACIO DESTINADO A ELLO, NUNCA ANTES NI DESPUÉS DE ESA ZONA.
- HORARIO: 14:30 – 15:00.

3 EN RAYA



Lanzate

- EQUIPOS DE 3 PERSONAS
- SE CONSIDERA COMO UNA DE LAS PRUEBAS LIBRES E INDIVIDUALES AUNQUE PARA PARTICIPAR HACE FALTA JUNTARTE CON TRES COMPAÑEROS DEL MISMO O DIFERENTE CENTRO
- ADJUNTAMOS ENLACE DE VÍDEO DEL JUEGO:
- <https://www.youtube.com/watch?v=mJ8Nf4qI-is>
- HORARIO: DURANTE TODA LA MAÑANA COMO EL RESTO DE PRUEBAS INDIVIDUALES, A EXCEPCIÓN DE LOS PARONES PARA EL CROSS Y LA PRUEBA DE RELEVOS.

3 EN RAYA

- 1.- Compiten entre dos grupos de 3 personas, formado por alumnos del mismo o de diferentes centros para fomentar la convivencia y la participación entre los centros.
- 2.- A una distancia de 15 metros tendrá en el suelo una especie de tablero de 3 en raya hecho con aros grandes.
- 3.- El objetivo es hacer tres en raya depositando un pañuelo del mismo color en hueco oportuno.
- 4.- Saldrán al mismo tiempo, un alumno de cada grupo con el pañuelo en la mano, lo depositarán en el tablero y vuelven a dar relevo para que salga el siguiente compañero.
- 5.- Para que salga el siguiente compañero es necesario dar una palmada con el relevo en la zona marcada. Se penalizará con 5 segundos salir antes de tiempo.
- 6.- En el caso de que hayan salido los tres compañeros y aún no se haya resuelto el juego, cada jugador que salga de nuevo, lo hará sin pañuelo y su acción consistirá en un único movimiento de un pañuelo de su color a otro hueco del tablero que esté vacío.
- 7.- Se adjunta vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=mJ8Nf4qI-is>

NOMBRE DE JUGADORES	CENTRO	TIEMPO	CLASIF.
EQ1			
EQ2			
EQ3			
EQ4			

PRUEBAS INDIVIDUALES



- CADA ALUMNO VA LIBREMENTE A LA PRUEBA A LA QUE DESEA PARTICIPAR.
- EN CADA PRUEBA SE ANOTARÁ SU MARCA PERSONAL.
- CADA DEPORTISTA LLEVARÁ UN CARNÉ DONDE SE LE IRÁN MARCANDO LAS PRUEBAS REALIZADAS.
- HORARIO: DURANTE TODA LA MAÑANA, A EXCEPCIÓN DE LOS PARONES PARA EL CROSS Y LA PRUEBA DE RELEVOS.

PRUEBA VELOCIDAD 50 M. MÉRIDA		
Alumno / Prueba	TIEMPO	Clasificación parcial
1. Celino Alejandro López		
2. Paula Asensio		
3. Matilde Barroso		
4. Patricia Blanco		
5. Carolina Blázquez		
6. Paola Campos		
7. Pablo Cardona		
8. Javier Díaz		
9. José Espinosa		
10. Matilde Espuch		
11. Elena Fernández		
12. Lucía Figueroa		
13. Sara Frutos		
14. Ignacio Galván		
15. Marina García		
16. Julia García		
17. Joaquín García-Torremocha		
18. Juan Manuel Gil		
19. Laura Gilgado		
20. Manuel de las Heras		
21. Carmen Hernández		
22. Javier Hernández		
23. Alonso Horrillo		

III JUEGOS ESCOLARES ESCOLAPIAS - 19 ABRIL 2018			
NOMBRE:			
COLEGIO:	NTRA.SRA. ESCUELAS PÍAS, CARABANCHEL		
VELOCIDAD 50 M.		SALTO LONGITUD	
LANZ. JABALINA		3 EN RAYA	
LANZ. PESO		CROSS	

