



## NORMATIVA GENERAL

1. La organización de la Olimpiada persigue unos fines educativos, más importantes que los resultados de la competición.
2. Cada Centro pondrá particular atención en que sus delegados y responsables de los diferentes equipos asuman y transmitan a los deportistas dicho espíritu olímpico, dentro y fuera de los campos (comedor, residencia...). Hay que cuidar, estos momentos no competitivos, pero que entran dentro de la Olimpiada.
3. La asunción explícita de este criterio es requisito indispensable para que un centro asigne cualquier responsabilidad a una persona en la Olimpiada Marianista.

### *Participantes*

4. Todos los colegios podrán estar representados por un solo equipo en cada categoría y deporte.
5. La organización debe asegurar que cada equipo juegue un mínimo de tres partidos. Sería deseable que cada día todos los equipos tuviesen un partido.
6. En aquellas categorías en las que el número de equipos no sea superior a tres no se celebrará competición.
7. Todo el material necesario para el desarrollo de la competición será facilitado por la organización de la Olimpiada.
8. Las categorías serán las siguientes:

**ALEVINES:** 5º y 6º de Primaria

**INFANTILES:** 1º y 2º de Secundaria.

**CADETES:** 3º y 4º de Secundaria

**JUVENILES:** 1º y 2º de Bachiller.

Los participantes coincidirán con las edades naturales que normalmente corresponden con los cursos académicos.

En la categoría Juvenil, un alumno puede participar aun teniendo un año más, siempre que esté matriculado en el Centro.

### *Sistema de competición*

9. La competición, que garantice el mayor número posible de partidos y en la que se intentará hacer una clasificación final de todos los equipos, seguirá la pauta siguiente:
  - Si se admite la competición de **tres** equipos, se jugará una liga a doble vuelta.
  - Si hay **cuatro** equipos, se jugará liga a una vuelta (Posible fase final: (3º-4º), y final (1º2º)).
  - Si hay **cinco** equipos, se celebrará una liguilla entre ellos a una vuelta.
  - Si hay **seis**, se harán dos grupos de tres, con semifinales cruzadas, final, 3º y 4º puesto y partido de consolación para los terceros, por el 5º y 6º lugar.



- Si hay **siete** equipos, se hacen dos grupos jugándose semifinales (dos primeros) como con seis equipos. Jugará el 4º del A contra el tercero del B. El perdedor será 7º. Ganador contra 3º del A, para los puestos 5º y 6º.
- Si hay **ocho** equipos, se harán 2 grupos de 4. Liga a una vuelta. Semifinales cruzadas. Final y 3º y 4º. Los cuartos de cada grupo juegan 7º y 8º, y los terceros de cada grupo juegan 5º y 6º.
- Si hay **nueve** equipos, se harán tres grupos y jugarán las semifinales los tres primeros y el mejor segundo. Se celebrará un triangular para buscar el mejor 2º. Semifinal y final. Los otros dos segundos, se enfrentarán para los puestos 5º y 6º. Los terceros harán un triangular para conseguir el puesto 7º, 8º y 9º.
- Si hay **diez** equipos, se hará un grupo de cuatro y dos de tres. Liga en cada grupo. Para el puesto 1º al 6º, como en el caso de nueve equipos. Para los puestos 7º al 10º: 4º de A – 3º de B, 3 de A – 3º de C. Ganadores entre sí y perdedores entre sí, para decidir 7º y 8º y perdedores entre sí, para decidir 9º y 10º.
- Si hay **once** equipos, se harán dos grupos de cuatro y uno de tres. Liga en cada grupo. Para los puestos del 1º al 6º, como en el caso de nueve equipos. Puestos 7º al 9º: triangular de terceros. Puestos 10º y 11º: 4º de A – 4º de B.
- Si hay **doce** equipos, se harán tres grupos de cuatro. Liga en cada grupo. Puestos 1º al 4º: jugarán las semifinales los tres primeros de cada grupo y el mejor Segundo. Se celebrará un triangular de segundos para buscar el mejor 2º. Final y 3º y 4º. Puesto 5º y 6º, lo disputarán los otros dos segundos del triangular. Triangular de terceros, para los puestos 7º, 8º y 9º. Triangular de cuartos para los puestos del 10º al 12º.
- Si hay **trece** equipos, se harán tres grupos de tres y uno de cuatro. Liga en cada grupo. Puestos 1º a 4º Campeones de grupo juegan las semifinales: A – C y B – D. Final y 3º y 4º. Puestos 5º al 8º: juegan los segundos con el sistema de los primeros. Puestos 9º al 12º: Ídem para terceros. El 4º del grupo A se clasificará 13º.
- Si son **catorce** equipos, se harán cuatro grupos (dos de cuatro y dos de tres). Liga en cada grupo. Campeones de grupo juegan las semifinales: A – C y B – D. Final y 3º y 4º. Puestos 5º al 8º: juegan los segundos con el sistema de los primeros. Puestos 9º al 12º: Ídem para terceros. Puestos 13º y 14º: 4º de A contra 4º de B
- Si son **quince** equipos, se harán cuatro grupos (tres de cuatro y uno de tres). Campeones de grupo juegan las semifinales A – C y B – D. Final y 3º y 4º. Puestos 5º al 8º: juegan los segundos con el sistema de los primeros. Puestos 9º al 12º: Ídem para terceros. Puestos 13º, 14º y 15º: Torneo de los cuartos.
- Si son **dieciséis** equipos, se harán cuatro grupos. Campeones de grupo juegan las semifinales: A – C y B – D. Final y 3º y 4º. Puestos 5º al 8º: juegan los segundos con el sistema de los primeros. Puestos 9º al 12º: Ídem para terceros. Puestos del 13º al 16º: Ídem para cuartos.



10. Los reglamentos de cada deporte serán los de las Federaciones correspondientes. Se pueden establecer modificaciones en la duración de los encuentros y en otros aspectos secundarios que la buena marcha de la competición aconseje.
11. “Con el fin de favorecer la participación de todos los inscritos, en las categorías infantil y alevín será obligatorio el sistema de competición que se utiliza en Minibasket. (Cuatro períodos, 1 período obligatorio de juego y uno de descanso para cada jugador).
12. En el sistema de liga se repartirán los puntos de la siguiente forma:

**Partido ganado: >> 3 puntos**

**Partido empatado: >> 2 puntos**

**Partido perdido: >> 1 punto**

Si un equipo no se presenta:

- 0 puntos. El otro equipo ganará el partido.
- Se le restará un punto, de los que tuviera acumulados en su clasificación, al equipo no presentado, a menos que el Comité de Competición juzgue lo contrario.

En los partidos en los que se produzca empate durante la fase de grupos, o en triangulares, se lanzará una tanda de 3 penaltis, o más hasta romper el empate, que servirán para desempatar en el caso de producirse un empate en la clasificación final de grupo, o para decidir un vencedor de partido en el caso de los triangulares. En caso de empate en un partido durante las eliminatorias, se atenderá a lo que disponga la normativa específica de cada deporte.

### *Jugadores*

13. Un jugador podrá participar, como máximo, en un deporte de equipo además de dos pruebas y un relevo en atletismo, y un relevo y dos pruebas de natación.
14. Un jugador sólo puede inscribirse en la categoría que le corresponde por su edad o en la inmediata superior, perdiendo en ese momento la categoría inferior. El falseamiento de datos se considerará alineación indebida, lo que supondrá la pérdida del encuentro y la eliminación del equipo de la competición.
15. Si un equipo de un colegio tiene algún jugador que no pertenece al colegio pero que juega la liga escolar o federada con él, puede solicitar al Presidente del Comité Nacional de las Olimpiadas la autorización para participar con esos jugadores quedando al criterio del presidente dicha autorización. En ningún caso se admitirá la participación de estos jugadores superior al 25% del máximo de jugadores autorizados para ese deporte en la Olimpiada (2 en voleibol y hockey, 3 en baloncesto, balonmano, fútbol sala y fútbol 7).
16. Si un equipo de los que tienen que seguir las normas de mini (todo jugador debe jugar un periodo completo en los tres primeros y descansar otro), no puede cumplirlo por no disponer de jugadores suficientes, deberá seguir favoreciendo la participación de todos ellos, aunque podrá hacer el descanso también en el cuarto periodo. Dicha circunstancia deberá ser avisada de antemano. Siendo así, se dará validez al resultado obtenido por un equipo que juegue en estas circunstancias.



- 17.** En el banquillo sólo podrán permanecer los jugadores inscritos en el acta (más lesionados, si los hay), los entrenadores y el delegado. Todo deportista debe ir acreditado con las fichas que se entregarán por si cualquier persona del comité organizador lo requiere (Guardias de seguridad, delegados de pista, voluntarios, comedor, etc...).

#### *Vestimenta*

- 18.** Cada equipo comparecerá correctamente uniformado con la ropa deportiva descrita en la inscripción. Es obligatorio que todos los jugadores lleven idéntico color; de otro modo no podrán participar. (Salvo que se avise previamente y se cuente con el visto bueno de la organización). Las camisetas deben llevar la numeración bien visible, al menos en la parte posterior. En caso de coincidencia de color de la camiseta, deberá cambiar de color el equipo que figure como visitante en el calendario, es decir en segundo lugar.

#### *Entrenadores y delegados*

- 19.** Son los responsables del equipo durante toda la Olimpiada y deberán ponerse a disposición del árbitro y de la organización cuando sea necesario. Su papel en la Olimpiada es básico para el buen desarrollo de la competición y, por lo tanto, su comportamiento ha de ser ejemplar.

Para poder estar en el banquillo es necesario tener ficha de delegado o de entrenador.

#### *Empates*

- 20.** En caso de empate entre dos equipos en la clasificación final del grupo, se tendrá en cuenta el vencedor del partido entre ambos, y si en dicho partido hubieran empatado quedará primero el vencedor de los penaltis lanzados en dicho partido (fútbol sala, Fútbol 7 y Balonmano).

- 21.** Si son más de dos empatados se hará la clasificación teniendo en cuenta en primer lugar los resultados habidos entre ellos. En caso de persistir el empate se mirará:

- 1º - Diferencia de puntos o goles (sólo entre ellos).
- 2º - Menos puntos o goles recibidos (sólo entre ellos).
- 3º - Más puntos o goles metidos (sólo entre ellos).
- 4º - Los puntos 1º, 2º, 3º pero generales.

#### *Sanciones*

- 22.** En caso de que un jugador sea expulsado de forma directa del partido será sancionado mínimo con un encuentro a falta de lo que dictamine el comité de competición. Si se produce por acumulación de tarjetas amarillas, no acarrearía sanción.



## *NORMATIVA DE BALONMANO*

### *CATEGORÍA ALEVÍN*

**Bm [1]** Número de jugadores:

Cada equipo consta de un mínimo de ocho jugadores y un máximo de catorce. Todos los jugadores deben jugar al menos un período y descansar otro.

**Bm [2]** Tiempo de juego:

Habrán cuatro períodos de diez minutos divididos en dos tiempos. Entre el primero y segundo período y entre el tercero y el cuarto, habrá dos minutos de descanso y entre el segundo y el tercero, cinco minutos. El tiempo será “a reloj corrido” parándose en los tiempos muertos, en caso de lesión seria, o si lo indica el árbitro expresamente. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por período, no siendo acumulables. La duración del tiempo muerto será de 50 segundos.

**Bm [3]** Sustituciones: En el terreno de juego podrán estar simultáneamente seis jugadores de campo y un portero. Todos los jugadores inscritos en acta deberán jugar en el equipo inicial al menos dos períodos. Éstos deberán jugar como mínimo los cinco primeros minutos de ese período. Se permite el cambio de jugadores una vez transcurridos los cinco primeros minutos de cada período, siendo indicados los mismos por el colegiado con el brazo extendido hacia arriba y la mano abierta con los cinco dedos extendidos igualmente hacia arriba. No obstante, los árbitros podrán autorizar la realización del cambio, durante los primeros cinco minutos, en caso de fuerza mayor y en circunstancias extraordinarias que así lo justifiquen, debiendo reflejarlo en el acta del partido. En cualquier caso, cuando se permita cambio de jugadores, estos solo podrán realizarlo cuando el equipo tenga posesión del balón (jugando en ataque).

**Bm [4]** Puntuaciones, empates y clasificación:

En el sistema de liga se repartirán los puntos de la siguiente forma: (n.12).

**Partido ganado: >> 3 puntos**

**Partido empatado: >> 2 puntos**

**Partido perdido: >> 1 punto**

Si un equipo no se presenta:

- 0 puntos. El otro equipo ganará el partido.
- Se le restará un punto, de los que tuviera acumulados en su clasificación, al equipo no presentado, a menos que el Comité de Competición juzgue lo contrario.

En los partidos en los que se produzca empate durante la fase de grupos, o en triangulares, se lanzará una tanda de 3 penaltis, o más hasta romper el empate, que servirán para desempatar en el caso de producirse un empate en la clasificación final de grupo, o para decidir un vencedor de partido en el caso de los triangulares. En caso de empate en un partido durante las eliminatorias, se atenderá a lo que disponga la normativa específica de cada deporte).

En caso de empate, entre dos equipos, en la clasificación final del grupo, se tendrá en cuenta el vencedor del partido entre ambos, y si en dicho partido hubieran empatado quedará primero el vencedor de los penaltis lanzados en dicho partido. Si son más de dos



empatados se hará la clasificación teniendo en cuenta en primer lugar los resultados habidos entre ellos. En caso de persistir el empate se mirará: (n.20).

- 1º - Diferencia de puntos o goles (sólo entre ellos)
- 2º - Menos puntos o goles recibidos (sólo entre ellos)
- 3º - Más puntos o goles metidos (sólo entre ellos)
- 4º - Los puntos 1º, 2º, 3º pero generales.

En las eliminatorias, si se termina el partido en empate habrá una prórroga de 5 minutos.

Si persiste el empate se harán 5 lanzamientos alternados por equipo, desde el punto de penalti.

Si aún persiste el empate se seguirá con los lanzamientos alternados por distintos jugadores hasta que se dé el desempate con el mismo número de lanzamientos.

Si el empate se produce en una final, se jugarán tantas prórrogas de cinco minutos como sea necesario hasta que un equipo resulte vencedor.

En caso de empate en la clasificación final del grupo, se tendrá en cuenta lo reglamentado en la norma nº 20.

**Bm [5]** Normas especiales

Las defensas serán obligatoriamente ABIERTAS. Quedando prohibido las defensas cerradas en el área de 6 m y expresamente los sistemas defensivos (6-0, 5-1 y 4-2).

No se permitirá la defensa mixta individual sobre uno o dos jugadores nominativos. Todos los jugadores del equipo defensor se situarán en su medio campo después de la consecución del gol, el jugador que no estuviera en su mitad del terreno en el momento del saque de centro no podrá participar en el juego de su equipo hasta que no sobrepase la línea de centro. (Tanto como defensor, como en ataque cuando su equipo recupere el balón).

Cuando un jugador sea sancionado con una exclusión de 2', otro jugador puede entrar en su lugar, cuando su equipo obtenga, la segunda posesión del balón, tras la exclusión.

**Bm [6]** El balón de juego será el de 50-52 cm.

**Bm [7]** Bm7. Para los triangulares de clasificación, se jugará un tiempo de 25 minutos a reloj corrido. Se procurará la participación de todos los jugadores. Las sustituciones serán libres. Se sorteará el primer emparejamiento y a continuación jugarán el equipo perdedor contra el equipo exento.

*CATEGORÍA INFANTIL*

**Bm [8]** Número de jugadores:  
Cada equipo consta de un mínimo de ocho jugadores y un máximo de catorce.

**Bm [9]** Tiempo de juego:



Habr  cuatro per odos de diez minutos divididos en dos tiempos. Entre el primero y segundo per odo y entre el tercero y el cuarto, habr  dos minutos de descanso y entre el segundo y el tercero, cinco minutos. El tiempo ser  "a reloj corrido" par ndose en los tiempos muertos, en caso de lesi n seria, o si lo indica el  rbitro expresamente. Cada equipo dispondr  de un tiempo muerto por per odo, no siendo acumulables. La duraci n del tiempo muerto ser  de 50 segundos.

**Bm [10]**

Sustituciones:

Durante el partido, los reservas solamente podr n entrar en el terreno de juego cuando su equipo est  en posesi n del bal n, sin avisar al Anotador- Cronometrador, y siempre que los jugadores a los que sustituyan hayan abandonado el terreno de juego.

*ACLARACI N:*

**DEBE ENTENDERSE QUE UN EQUIPO EST  EN POSESI N DEL BAL N:**

- A. Cuando cualquier jugador del equipo tiene el bal n.
- B. Cuando se va a realizar un saque o lanzamiento a favor.

Durante los Time-out, solicitados por los responsables de los equipos, pueden realizarse cambios por parte de los dos equipos.

Cuando se ha conseguido gol debe entenderse que el equipo que ha marcado ya no se encuentra en posesi n del bal n.

La sanci n en estos casos ser  de exclusi n de dos minutos para el infractor.

En los casos de fuerza mayor, lesi n, etc., y previa parada del tiempo de juego (time- out), por parte de los  rbitros, y con su autorizaci n, el equipo que no est  en posesi n del bal n podr  realizar cambios.

Cuando un equipo sancionado con un lanzamiento de 7mts. En contra, desea cambiar al portero/a, este cambio debe ser autorizado.

Los  rbitros valorar n, seg n las circunstancias puntuales, si realizan un time-out para que se produzca el cambio, pero  ste, independientemente de la detenci n o no del tiempo de juego, SIEMPRE SER  AUTORIZADO.

Al igual que un jugador puede lanzar todos los 7mts. de un equipo, un solo portero puede intentar detener todos los lanzamientos.

**Bm [11]**

**No existe la obligaci n de realizar defensa de tipo individual. PROHIBICI N DE DEFENSAS MIXTAS EN DEPORTE BASE**

En las categor as de base, hasta Infantil incluida, no se permitir n las defensas combinadas (Zonal + Individual a uno o varios jugadores), conocidas tradicionalmente como defensas mixtas (5:1 mixta, 4:2 Mixta, etc.)

Si los  rbitros detectaran este tipo de defensa deber n actuar de la siguiente forma:



**Primera vez:** Detención del tiempo de juego y **AVISO** al entrenador o responsable del equipo defensor de que están realizando una defensa no permitida. El juego se reanudará con la ejecución de un golpe franco desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la detención del juego y del tiempo de juego.

**Segunda y sucesivas veces:** lanzamiento de 7 metros y posesión de balón.

**Bm [12] El tamaño del balón será el de 50-52 cm.**

El resto de las normas aplicables están contenidas en el Reglamento Oficial de la F.E.B.M.

*CATEGORÍA CADETE Y JUVENIL*

**Bm [13]** El balón de juego será el de 54-56 cm para categoría cadete. Y de 58-60 cms. para categoría juvenil.

**Bm [14]** El tiempo de duración del partido será de 30 min. cada parte, parándose el tiempo únicamente en ocasiones especiales, tales como lesión, cambio de balón.

**Bm [15]** Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por período, no siendo acumulables. La duración del tiempo muerto será de 50 segundos.

El resto de las normas aplicables están contenidas en el Reglamento Oficial de la F.E.B.M.