

II Juegos Universitarios

“Conrado Durántez”

INFORMACIÓN GENERAL

La jornada se realizará en las instalaciones de la UAM el martes 24 de Mayo de 2016.

En la jornada podrá participar todo aquel alumnado universitario matriculado en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la UAM. Se contará con el apoyo del profesorado y del propio alumnado del Grado y ex-alumnado para organizar y realizar cada una de las competiciones deportivas.

Habrà un total de 8 equipos/grupos cuyos jugadores deberán vestir camisetas de su respectivo color, los cuales serán:

- **Equipo blanco: 1º CAFyD turno mañana**
- **Equipo rojo: 1º CAFyD turno tarde**
- **Equipo naranja: 2º CAFyD turno mañana**
- **Equipo verde: 2º CAFyD turno tarde**
- **Equipo azul: 3º CAFyD turno mañana**
- **Equipo amarillo: 3º CAFyD turno tarde**
- **Equipo negro: 4º CAFyD turno mañana y tarde**
- **Equipo rosa: 4º Educación Primaria (Mención E.F.) / Profesorado y Exalumnado**

Cada grupo formará un equipo para cada una de las competiciones compuesto por un mínimo de 8 jugadores/as, todos los jugadores/as de un mismo equipo deberán estar matriculados en el mismo grupo y representarán a dicho grupo (ej. 1º CAFyD turno mañana). Cada grupo podrá elegir libremente aquellos jugadores/as que lo representen en las distintas competiciones, pudiendo algún jugador/a participar en varias competiciones o sólo en una, así como cada grupo se encargará de elegir los/las titulares y los/las reservas que participen en cada competición.

El sistema de puntuación valorará no tanto la victoria sino el respeto a los valores olímpicos, para ello cada equipo/grupo al finalizar un partido deberá puntuar a su contrincante y a sí mismo en cada uno de los 8 valores olímpicos que figuran en la tabla.

La máxima puntuación por cada valor olímpico será de 3 puntos, significando el máximo respeto y muestra de dicho valor, y la mínima puntuación será de 1 punto, significando una conducta no acorde a dicho valor. Se realizará la suma y la puntuación media entre las puntuaciones que cada equipo/grupo se otorgue a sí mismo y la que le conceda el equipo/grupo rival contra el que compita.

A la hora de elegir al equipo/grupo ganador se tendrá en cuenta la suma final de puntos que haya obtenido cada equipo/grupo en todas las competiciones.

COMPETICIÓN: _____	PUNTUACIONES						
	VALORES OLÍMPICOS			GRUPO PROPIO: _____	CONTRINCANTE: _____		
<u>Rendimiento</u> : Victoria (3 pts.), Empate (2 pts.) y Derrota (1 pts.)	3	2	1	3	2	1	
<u>Juego Limpio</u> : Evitar las trampas, el engaño, la violencia física y verbal	3	2	1	3	2	1	
<u>Deportividad</u> : Respeto a las reglas del juego	3	2	1	3	2	1	
<u>Igualdad</u> : Diversidad de género y diversidad funcional	3	2	1	3	2	1	
<u>Respeto</u> : Reconocimiento, aprecio y valoración del oponente tanto en la victoria como en la derrota	3	2	1	3	2	1	
<u>Compañerismo</u> : Relación amistosa y cordial entre los miembros del equipo	3	2	1	3	2	1	
<u>Esfuerzo</u> : Capacidad para continuar y alcanzar el objetivo	3	2	1	3	2	1	
<u>Colaboración</u> : Involucración en el correcto desarrollo de la jornada	3	2	1	3	2	1	
	TOTALES =			_____	_____		
	MEDIA =			_____	_____		

Tarjeta de puntuación

Todos los coordinadores deberán estar 15 minutos antes de la hora de comienzo de su competición en la puerta del cuarto de material del polideportivo, a fin de recoger el material que necesiten, preparar la sala o pista en la que se desarrolle su competición y recoger las tarjetas de puntuación que necesiten.

Todos los equipos/grupos de cada competición deberán estar 15 minutos antes de la hora de comienzo de su competición en la pista correspondiente.

Cada equipo/grupo una vez finalice un partido, deberá rellenar las tarjetas de puntuación correspondientes a los enfrentamientos que haya disputado y entregárselas a los coordinadores de dicha competición.

Los coordinadores de cada competición una vez finalice ésta, deberán entregar las correspondientes tarjetas de puntuación rellenas por los equipos/grupos participantes a Augusto Jiménez de la Fuente.

La jornada se desarrollará según el siguiente horario:

HORARIO	
09:00 - 09:15	RECEPCIÓN DE EQUIPOS
09:15 - 10:00	“ Génesis y contexto de los Juegos Universitarios Conrado Durántez” <i>Augusto Jiménez de la Fuente</i>
10:00 - 10:45	MÁSTER CLASS DE ZUMBA, COMBAT Y HIIT
11:00 - 11:45	BALONCESTO
12:00 - 13:00	GOALBALL
13:15 - 13:45	CARRERAS DE RELEVOS
13:45 - 14:30	COMIDA GRUPAL EN EL CAMPO DE RUGBY
14:45 - 15:30	VOLEY PLAYA
15:45 - 16:30	FÚTBOL SALA
16:30 - 17:00	ENTREGA DE TROFEOS

➤ **09:15 - 10:00 CONFERENCIA AUGUSTO JIMÉNEZ DE LA FUENTE:**
“Génesis y contexto de los Juegos Universitarios Conrado Durántez”

Coordinadores/as: *M^a Eugenia Martínez, Augusto Jiménez*

Espacio: Sala 1 del Polideportivo

Material: Proyector, ordenador, equipo de música

- Esta actividad no tendrá carácter competitivo y será desarrollada por el alumnado de la UAM que ha representado a la Academia Olímpica Española en las sesiones de la Academia Olímpica Internacional.
- Servirá como inauguración de la jornada.

➤ **10:00 - 10:45 MÁSTER CLASS DE ZUMBA, COMBAT Y HIIT**

Coordinadores/as: *Zumba: Cristina García-Rojo; Combat: Bibiana; HIIT: Augusto Jiménez*

Espacio: Sala 1 del Polideportivo

Material: Equipo de música

- Esta actividad no tendrá carácter competitivo.
- Servirá como inicio de la jornada y calentamiento para las posteriores competiciones.
- Cada actividad dirigida tendrá una duración de 15 minutos.

➤ **11:00 - 11:45 BALONCESTO**

Coordinadores/as: Lourdes Cid, Javier Torresano, Ismael Sanz y Víctor Píneros

Espacio: Minipistas de baloncesto. Polideportivo

Material: 4 Sillas de ruedas, 4 Balones de básquet

Reglas:

- Dos jugadores en silla y tres de pie por equipo
- Se jugarán dos partidos simultáneos cada uno con un tiempo de 10 minutos
- Los jugadores de pie no podrán cubrir una silla ni entrar dentro de las líneas de triple.
- Regla de salto: Los jugadores en silla no podrán levantarse del asiento
- Un jugador estará fuera de cancha si él o cualquier parte de la silla de ruedas esté en contacto con las líneas o fuera de ellas
- El jugador no podrá impulsar las ruedas de la silla más de dos veces antes hacer un pase o lanzar la pelota. Tres impulsos a las ruedas constituirán violación de “pasos”
- Se podrán realizar un número indeterminado de cambios.

11:00h

Campo 1

1º mañ. - 1º tarde

Campo 2

2º mañ. - 2º tarde

11:10h

Campo 1

3º mañ. - 3º tarde

Campo 2

4º mañ/tard - 4º E.F./Prof

11:20h

Campo 1

Ganador 1º - Ganador 2º

Campo 2

Perdedor 1º - Perdedor 2º

11:30h

Campo 1

Ganador 3º - Ganador 4º

Campo 2

Perdedor 3º - Perdedor 4º

Blanco (1º Mañana)		Azul (3º Mañana)	
<i>11:00 Campo 1</i>		<i>11:10 Campo 1</i>	
Rojo (1º Tarde)		Amarillo (3º Tarde)	
Naranja (2º Mañana)		Negro (4º Mañ/Tarde)	
<i>11:00 Campo 2</i>		<i>11:10 Campo 2</i>	
Verde (2º Tarde)		Rosa (4º E.F./Prof)	
Ganador 11:00 Campo 1		Ganador 11:10 Campo 1	
<i>11:20 Campo 1</i>		<i>11:30 Campo 1</i>	
Ganador 11:00 Campo 2		Ganador 11:10 Campo 2	
Perdedor 11:00 Campo 1		Perdedor 11:10 Campo 1	
<i>11:20 Campo 2</i>		<i>11:30 Campo 2</i>	
Perdedor 11:00 Campo 2		Perdedor 11:10 Campo 2	

➤ **12:00 - 13:00 GOALBALL**

Coordinadores/as: Raquel Aguado, Mario Díaz, Víctor Gómez, Noelia Camacho, Ángela Arroyo, Claudia Salas, Ángela Camero y Ángel Matesanz

Espacio: Sala 1 del Polideportivo

Material: Pelotas de goalball, Antifaces, Cinta de marcaje texturizada

Reglas:

- Tres jugadores en pista serán los que representen a su equipo
- Cada partido tendrá una duración de 10 minutos
- La pelota es sonora y se lanzará con las manos rodando
- Los jugadores en pista deberán llevar en todo el partido un antifaz
- Porterías de 9 metros de ancho separadas por 18 metros
- Se marcará la pista con líneas indicativas para facilitar la orientación
- El público deberá permanecer en silencio.
- Se podrán realizar un número indeterminado de cambios.

12:00h

1º mañ - 3º mañ

12:15h

1º tarde - 3º tarde

12:30h

2º mañ - 4º mañ/tard

12:45h

2º tarde - 4º E.F./Prof

Blanco (1º Mañana)		Rojo (1º Tarde)	
12:00		12:15	
Azul (3º Mañana)		Amarillo (3º Tarde)	
Naranja (2º Mañana)		Verde (2º Tarde)	
12:30		12:45	
Negro (4º Mañ/Tarde)		Rosa (4º E.F./Prof)	

➤ **13:15 - 13:45 CARRERAS DE RELEVOS**

Coordinadores/as: Carlos Tejero, Juan del Campo y Dionisio Alonso

Espacio: Campo Rugby

Material: 8 sacos, 8 cucharas de plástico, 8 canicas, conos o setas

Reglas:

- Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 4 relevistas.
- Cada relevista recorrerá la mitad del ancho del campo de rugby, el cual estará delimitado con conos o setas, momento en el que cede el testigo (chocando la mano) al siguiente compañero de su equipo.
- El orden de los relevos será:
 - ✓ Carrera de sacos → Carrera portando una canica en una cuchara que llevará sujeta con la boca → Carrera llevando a caballito a un compañero/a → Carrera llevando a la carretilla a un compañero/a.
- En caso de que a un jugador se le caiga la canica de la cuchara deberá parar y no podrá avanzar hasta volver a tener la canica sobre la cuchara.

➤ **13:45 - 14:30 COMIDA GRUPAL TIPO PICNIC EN EL CAMPO DE RUGBY**

Todos los jugadores que conformen los diferentes equipos/grupos traerán su propia comida tipo picnic (bocadillo, refresco, fruta).

➤ **14:45 - 15:30 VOLEY PLAYA**

Coordinadores: *Andrés Ponce y Mayte Calle*

Espacio: Pistas de Voley Playa

Material: 4 Balones de vóley, 2 Redes

Reglas:

- Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 6 jugadores
- Se jugarán dos partidos simultáneos cada uno con un tiempo de 10 minutos
- El equipo tendrá un máximo de tres toques para devolver el balón (incluyendo el toque de bloqueo).
- Un mismo jugador no podrá realizar dos toques consecutivos del balón.
- El partido lo ganará el equipo que vaya ganando a los 10'.
- Cuando un equipo anote un punto, será el encargado de poner en juego el balón.
- Cuando un equipo arrebate el saque al contrario, los seis jugadores tendrán que rotar su posición en el campo en el sentido de las agujas del reloj.
- Se podrán realizar un número indeterminado de cambios.

14:45h

Campo 1

1° mañ. - 4° mañ/tarde

Campo 2

1° tarde - 4° E.F./Prof

14:55h

Campo 1

2° mañ. - 3° mañ.

Campo 2

2° tarde - 3° tarde

15:05h

Campo 1

Ganador 1° - Ganador 2°

Campo 2

Perdedor 1° - Perdedor 2°

15:15h

Campo 1

Ganador 3° - Ganador 4°

Campo 2

Perdedor 3° - Perdedor 4°

Blanco (1° Mañana)	
<i>14:45 Campo 1</i>	
Negro (4° Mañ/Tarde)	

Azul (3° Mañana)	
<i>14:55 Campo 1</i>	
Naranja (2° Mañana)	

Rojo (1° Tarde)	
<i>14:45 Campo 2</i>	
Rosa (4° E.F./Prof)	

Verde (2° Tarde)	
<i>14:55 Campo 2</i>	
Amarillo (3° Tarde)	

Ganador 14:45 Campo 1	
<i>15:05 Campo 1</i>	
Ganador 14:45 Campo 2	

Ganador 14:55 Campo 1	
<i>15:15 Campo 1</i>	
Ganador 14:55 Campo 2	

Perdedor 14:45 Campo 1	
<i>15:05 Campo 2</i>	
Perdedor 14:45 Campo 2	

Perdedor 14:55 Campo 1	
<i>15:15 Campo 2</i>	
Perdedor 14:55 Campo 2	

➤ **15:45 - 16:30 FÚTBOL SALA**

Coordinadores: Nacho Garoz, Javier Torresano y Vicente Martínez

Espacio: Pista de futbol sala. Polideportivo

Material: 3 Balones de fútbol sala

Reglas:

- Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 5 jugadores.
- Cada partido tendrá una duración de 10 minutos, efectuándose un cambio de campo a los 5 minutos.
- El saque de banda se realizará con las manos. Éste se realizará de frente a la pista y con los pies perpendiculares a la línea de banda desde el lugar por donde salga el balón.
- El saque de esquina se realizará desde la esquina más cercana al lado de fondo por donde salga el balón.
- Se podrá tocar, golpear o lanzar con cualquier parte del cuerpo, excepto con las manos.
- Se podrán realizar un número indeterminado de cambios.

15:45h

1º mañ. - 2º mañ.

15:55h

3º mañ. - 4º mañ/tarde

16:05h

1º tarde - 2º tarde

16:15h

3º tarde - 4º E.F./Prof

Blanco (1º Mañana)		Azul (3º Mañana)	
15:45		15:55	
Naranja (2º Mañana)		Negro (4º Mañ/Tarde)	
Rojo (1º Tarde)		Amarillo (3º Tarde)	
16:05		16:15	
Verde (2º Tarde)		Rosa (4º E.F./Prof)	

➤ **16:30 - 17:00 ENTREGA DE TROFEOS**

Una vez efectuada la suma final de puntos que haya obtenido cada equipo/grupo en todas las competiciones, se proclamará la puntuación final obtenida por cada equipo/grupo así como el equipo/grupo ganador de los II Juegos Universitarios “Conrado Durántez”.

D. Conrado Durántez, presidente de la Academia Olímpica Española, será el encargado de entregar un trofeo conmemorativo a los 3 equipos/grupos que obtengan las mayores puntuaciones finales, así como al alumno/a ganador del premio a los “Valores Olímpicos”.

Dicha entrega de trofeos servirá como acto de clausura y dará fin a la jornada.