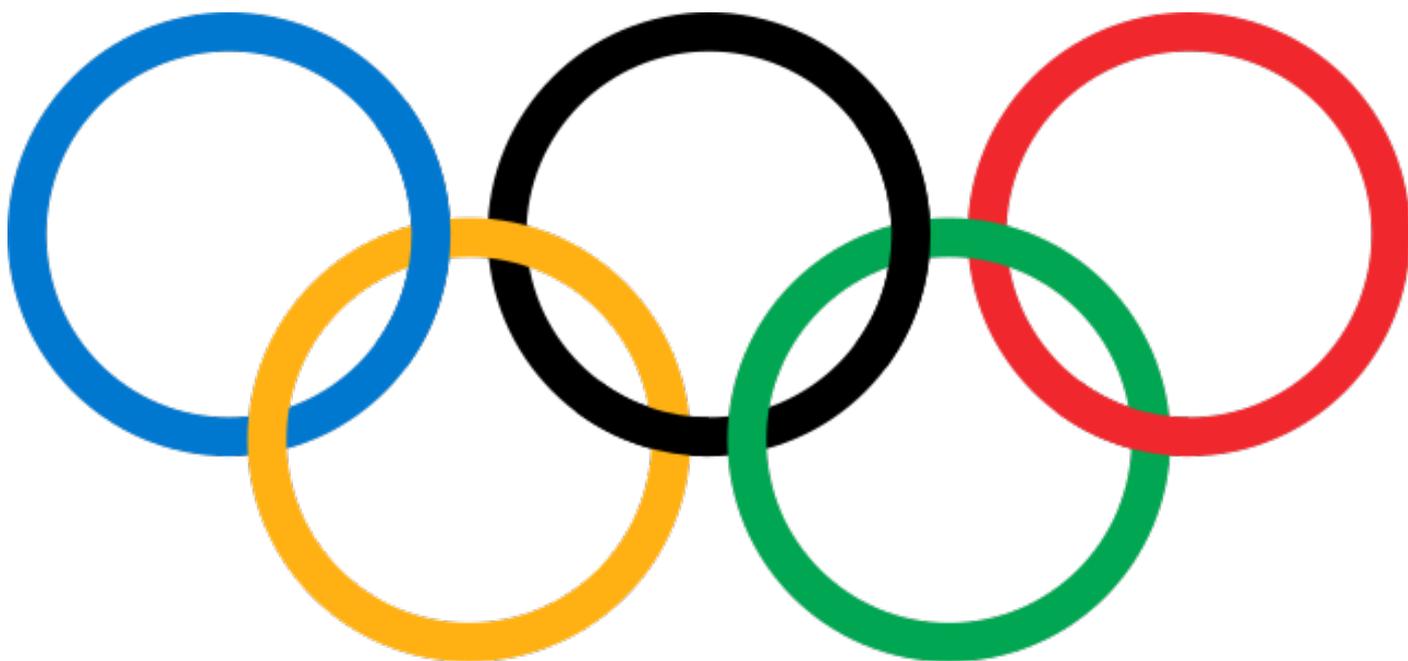


# V Olimpiadas escolares de Cádiz

20 al 23 de marzo de 2025

**Reglas disciplinas olímpicas**

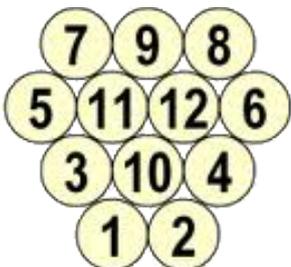


**CEIP GADIR**

# BOLOS FINLANDESES o MÖLKKY

## Categoría: Querubín (Educación Infantil)

- > **Modalidad:** individual.
- > **Objetivo:** tirar el mayor número de bolos posibles con el Mölkký (bolo lanzador). Cada bolo tirado suma un punto.
- > **Inicio:** el lanzador se sitúa en el lugar indicado, a 3 ó 4 metros de los bolos (dependiendo de la edad).
- > **Posición de los bolos:** se colocarán en la forma que indica la figura (los números podrán colocarse en cualquier orden).
- > **Lanzamientos:** cada jugador dispondrá de tres lanzamientos contra el mismo juego de bolos para intentar tirar la mayor cantidad posible. Si en el primer o segundo lanzamiento consigue tirar los doce bolos, se levantarán los bolos de nuevo y podrá sumar más puntos en las tiradas que resten.





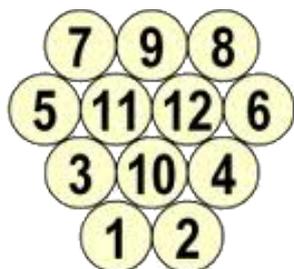
# BOLOS FINLANDESES o MÖLKKY

## Categoría: Prebenjamín (1.º y 2.º Primaria)

- > **Modalidad:** individual.
- > **Objetivo:** conseguir 15 puntos antes que el oponente. Cada bolo tirado con el Mölkky (bolo lanzador) sumará un punto.
- > **Posición de los bolos:** se colocarán en la forma que indica la figura (los números podrán colocarse en cualquier orden).
- > **Lanzamientos:** los lanzadores se situarán a 5 metros de los bolos y lanzarán de forma alterna al mismo juego de bolos.

Se sorteará quién comienza a lanzar. Cada vez que se tire un bolo, éste se levantará en el lugar en el que haya caído.

- > **Fin del juego:** ganará el primer jugador que consiga 15 puntos exactos. En caso de que un jugador supere esa cifra (por ejemplo, que tenga 14 puntos y tire 2 bolos en su tirada, sumando 16), deberá llegar a 20 puntos exactos, mientras su oponente mantendrá la cifra ganadora en 15. En caso de superar los 20 puntos, deberá llegar a 25, y así sucesivamente con múltiplos de 5.





# FÚTBOL 3X3

## Categorías: Querubín (Educación Infantil) y Prebenjamín (1.º y 2.º Primaria)

- > **Modalidad:** por equipos.
- > **Terreno de juego:** tendrá unas dimensiones de 18 x 9 m (podrá ser más reducido para los más pequeños) con 2 mini porterías.
- > **Número de jugadores:** dos equipos de 3 jugadores. Cada equipo podrá tener más componentes y realizar cambios, que se podrán efectuar en cualquier momento del partido. Los jugadores sustituidos podrán volver a participar en el juego.
- > **Portero:** no existirá la figura del portero, por lo que ningún jugador podrá tocar la pelota con la mano.
- > **Saques de centro:** al inicio del partido, por sorteo, y después de cada gol.
- > **Saque de banda:** con el pie desde el lugar de la banda por donde haya salido la pelota.
- > **Saque de esquina:** con el pie desde la esquina cuando la pelota salga por el fondo de la portería.
- > **Saque de meta:** con el pie, a menos de un metro de la portería.
- > **Defensa:** Se podrá defender en todo el campo, no habrá áreas.
- > **Penalti:** el punto de penalti se situará en un córner opuesto a la portería de ataque, a elegir por el tirador. El resto de jugadores deberá estar en la línea de fondo desde la que se lance el penalti. Se castigará con penalti cuando el balón



# FÚTBOL 3X3

se toque con la mano o cuando, con una falta, se evite una clara jugada de gol.

- > **Tiros libres:** todos los tiros libres son directos, se puede tirar a portería al sacar la falta.
- > **Duración:** a determinar por la organización tras recibir las inscripciones. No existirán los tiempos muertos.
- > **Empate final:** en caso de empate el encuentro se resolverá mediante tres penaltis por equipo.



# CIRCUITO DE LANZAMIENTO DE PRECISIÓN

**Categorías: Querubín (Educación Infantil)  
y Prebenjamín (1.º y 2.º Primaria)**

- > **Modalidad:** individual.
- > **Objetivo:** completar todos los lanzamientos en el menor tiempo posible.
- > **Circuito:** cada puesto de lanzamiento estará colocado en un lugar diferente de la pista. Cuando encesten, deberán avanzar hacia el siguiente puesto de lanzamiento, hasta completar todos.
- > **Lanzamientos:** los participantes deberán encestar varios lanzamientos de objetos, bolas o pelotas en los lugares indicados, sin poder avanzar al puesto del siguiente lanzamiento hasta que acierten en el lanzamiento anterior. No habrá límite de intentos para cada lanzamiento.



# CARRERA DE EQUILIBRIO

## Categoría: Querubín (Educación Infantil)

- > **Modalidad:** la inscripción será individual, pero la competición podrá ser por equipos de relevos tras comprobar el número de inscritos.
- > **Circuito:** se colocarán varios elementos que requieran equilibrio para sortearlos (bancos suizos, ladrillos de psicomotricidad...).
- > **Objetivo:** completar las carreras en el menor tiempo posible. En el caso de que finalmente sea por equipo, será una carrera de relevos y cada participante completará el recorrido y al terminar permitirá que salga el siguiente miembro de su equipo.



# CARRERA DE OBSTÁCULOS

## Categorías: Querubín (Educación Infantil) y Prebenjamín (1.º y 2.º Primaria)

- > **Modalidad:** la inscripción será individual, pero la competición podrá ser por equipos de relevos tras comprobar el número de inscritos.
- > **Circuito:** se colocarán varios elementos que compliquen el avance y que requieran habilidad para sortearlos (tubos de gusano, aritos, vallas,...).
- > **Objetivo:** completar las carreras en el menor tiempo posible. En el caso de que finalmente sea por equipo, será una carrera de relevos y cada participante completará el recorrido y al terminar permitirá que salga el siguiente miembro de su equipo.



# CARRERA DE SACOS

## Categoría: Querubín (Educación Infantil)

- > **Modalidad:** la inscripción será individual, pero la competición podrá ser por equipos de relevos tras comprobar el número de inscritos.
- > **Espacio:** pista lisa sin obstáculos.
- > **Objetivo:** completar las carreras en el menor tiempo posible. En el caso de que finalmente sea por equipo, será una carrera de relevos y cada participante completará el recorrido y al terminar permitirá que salga el siguiente miembro de su equipo.



# Pañuelito

## Categorías: Prebenjamín (1.º y 2.º Primaria) y Benjamín (3.º y 4.º Primaria)

- > **Modalidad:** por equipos.
- > **Participantes:** dos equipos de entre 6 y 8 jugadores.
- > **Objetivo:** Ser el primer equipo en eliminar a todos los jugadores del equipo contrario. En cada ronda, el objetivo es ser el primero en coger el pañuelo y regresar a tu lugar sin ser pillado por el jugador que está defendiendo el pañuelo.
  - Si un jugador coge el pañuelo y llega a “su casa” sin ser tocado, el rival queda eliminado.
  - Si un jugador coge el pañuelo y el rival lo toca antes de llegar a “su casa”, queda eliminado.
  - No se puede invadir el espacio del campo contrario sin que se toque el pañuelito.
  - Siempre hay que correr en una línea recta, no vale hacer “curvas”.
- > **Reglas:**
  - Los participantes de cada equipo se colocan en línea, enfrentados al equipo contrario y a la misma distancia del pañuelo.
  - Todos los participantes se enumeran, el árbitro dice un número al azar y sale el participante de cada equipo que tenga asignado el número.



# 4 en 1 (balón prisionero)

## Categorías: Benjamín (3.º y 4.º Primaria) y Alevín (5.º y 6.º Primaria)

- > **Modalidad:** por equipos.
- > **Lugar:** campo de voleibol.
- > **Participantes:** dos equipos de 6 a 8 jugadores cada uno.
- > **Material:** pelota de goma espuma.
- > **Objetivo:** eliminar a todos los jugadores del equipo contrario, gana el que primero lo consiga.
- > **Reglas:**
  - Al inicio, se coloca la pelota en el centro de la pista. Cuando lo indique el árbitro, los dos equipos intentan coger la pelota para comenzar a jugar.
  - Cuando un equipo tiene la pelota, debe intentar eliminar a adversarios golpeándoles con la pelota.
    - Una vez que el balón golpea al adversario sin que esa persona o alguien de su equipo coja la pelota antes de que toque el suelo, queda eliminado. Esa persona eliminada se colocará en la parte trasera o en alguna de las laterales del equipo contrario, tendrá una opción de lanzamiento para eliminar a un adversario si lo consigue.
    - Si los jugadores que están fuera de la pista intentan eliminar a los que están dentro y alguno coge la pelota segura, tiene derecho a eliminar a otro jugador del equipo rival que está dentro de la pista.
    - Los jugadores eliminados siguen jugando pero no pueden volver a la pista.



# Colpbol

## Categorías: Benjamín (3.º y 4.º Primaria) y Alevín (5.º y 6.º Primaria)

- > **Modalidad:** por equipos.
  - > **Lugar:** pista de fútbol sala-balonmano.
  - > **Material:** pelota de plástico.
  - > **Participantes:** 7 jugadores contra 7, de los cuales hay seis jugadores de campo y un portero. Se podrán hacer cambios.
  - > **Objetivo:** Meter gol en la portería rival golpeando la pelota con la palma de la mano. El equipo que más goles meta será el ganador.
  - > **Reglas:**
    - Solo se puede golpear la pelota con la palma de la mano y dar un golpe cada vez.
    - Si un jugador golpea la pelota con otra parte del cuerpo, o la golpea con la mano
- dos veces seguidas, ésta pasará al equipo contrario, que comenzará otra jugada desde el lugar de la infracción.



# Netball

## Categorías: Benjamín (3.º y 4.º Primaria) y Alevín (5.º y 6.º Primaria)

- > **Modalidad:** por equipos.
- > **Lugar:** pista de mini-basket.
- > **Participantes:** 5 jugadores contra 5, se pueden hacer cambios.
- > **Objetivo:** encestar en la canasta del equipo rival.
- > **Reglas:**
  - El jugador que tiene el balón:
    - No puede botar.
    - No puede correr.
    - Sí puede pasar.
    - Sí puede tirar.
- > **Defensa:** el equipo que defiende lo hace en su mitad de campo. El defensa debe estar a una distancia de un brazo estira-
- > **do del atacante.**
- > **Pases interceptados:** Si un jugador del equipo contrario logra interceptar un pase (es suficiente con tocar la pelota), la jugada queda anulada y cambia el equipo que ataca.
- > **Empate:** Si al final del partido ambos equipos tienen igual puntuación, el ganador se decide a base de tiros libres.



# Pichi

## Categoría: Benjamín (3.º y 4.º Primaria)

- > **Modalidad:** por equipos.
- > **Lugar:** espacio grande en patio o pabellón. Se colocan 5 bases rodeando el campo de juego.
- > **Participantes:** juegan 2 equipos. Un equipo ataca pateando el balón desde el lugar de lanzamiento e intenta hacer carreras, el otro equipo intenta atrapar el balón y eliminar pateadores.
- > **Lanzador:** cada equipo tiene una persona que lanzará el balón al equipo pateador.
- > **Reglas:**
  - Cuando el pateador patee la pelota deberá recorrer el campo a través de las bases, pudiendo quedarse en cualquiera de ellas para continuar corriendo en la siguiente jugada.
  - Cuando el equipo defensor atrape el balón, se debe pasar la pelota al lanzador para que grite "PICHI" y de por finalizadas las carreras del equipo atacante.
  - Si el equipo contrario consigue recuperar el balón mientras el pateador está fuera de una base, el pateador queda eliminado.
  - Si la pelota no pasa del lanzador al ser pateada, se suma un strike al pateador, a los 3 strikes, el jugador queda eliminado y se pasa al siguiente pateador
  - Cuando el equipo pateador acumule 6 pateadores seguidos, debe cambiar el rol con el equipo defensor, que pasará a atacar.
  - Cada base conseguida sumará un punto.
  - Si tras patear el balón, el equipo defensor lo coge en el aire, el equipo defensa suma dos puntos.
  - Ganará el partido el equipo que haya conseguido más puntos tras realizar dos rondas de ataque cada uno.



# Frontenis

## Categoría: Alevín (5.º y 6.º Primaria)

- > **Modalidad:** individual.
- > **Lugar:** espacio delimitado en una pared (frontis) y pista marcada en el suelo próxima a la pared.
- > **Material:** palas y pelota de tenis.
- > **Participantes:** juego individual.
- > **Reglas:**
  - El saque: se inicia el juego con un saque desde el lugar señalado para ello, la pelota deberá impactar en el frontis y rebotar una vez en el suelo antes de que el rival la devuelva. Siempre saca la persona que va perdiendo o quien haya ganado el punto, en caso de empate. No existe la doble falta, solamente hay una oportunidad por punto.
  - Los golpes: la pelota debe ser golpeada alternativamente por cada jugador, y deberá impactar dentro del frontis y caer dentro de los límites de la cancha. Si bota fuera de la cancha o impacta fuera del frontis, pierde el punto quien ha golpeado.
    - Botes: se puede golpear la pelota antes de que bote, o tras un bote. Si rebota rebota dos veces en el suelo, pierde el punto el jugador que estaba defendiendo.
    - Puntos: se gana un punto cuando el oponente no consigue devolver la pelota correctamente o comete una falta
    - Fin de la partida: el primer oponente que gane dos sets. Ganará un set el jugador que gane primero 11 puntos.



# Béisbol

## Categoría: Alevín (5.º y 6.º Primaria)

- > **Modalidad:** por equipos.
- > **Lugar:** espacio grande en patio o pabellón, habrá 5 bases rodeando el campo de juego.
- > **Materiales:** un bate, una bola y varios conos para marcar las bases.
- > **Participantes:** juegan 2 equipos de 6 a 8 jugadores; un equipo ataca bateando e intenta hacer carreras, el otro equipo intenta atrapar la bola y eliminar bateadores.
- > **Objetivo:** gana el equipo que obtiene más puntos al final del partido.
- > **Lanzador:** cada equipo tiene una persona que lanzará la bola al equipo bateador.
- > **Bateos y carreras:**
  - Cada jugador del equipo que batea tiene 3 oportunidades para hacer un golpeo válido, antes de ser eliminado. La bola debe golpearse hacia la parte del campo válido.
  - Cuando el jugador batee la bola deberá recorrer el campo a través de las bases, pudiendo quedarse en cualquiera de ellas para continuar corriendo en la siguiente jugada.
  - Si un jugador es capaz, con un golpe, de tocar las cinco bases antes de que la pelota toque la base obtendrá cinco puntos. Los jugadores que estén en una base, sin ser eliminados, al finalizar la ronda de bateos, sumarán el número de bases que hayan avanzado.
  - El equipo defensor también puede sumar puntos si es capaz de hacer un globo (acción de coger la pelota antes de que toque el suelo). Cada globo supondrá dos puntos.
  - Si el equipo defensor consigue recuperar



# Béisbol

la pelota mientras el bateador está fuera de una base, quedará eliminado.

- Cuando el equipo bateador acumule 6 bateadores seguidos, debe cambiar el rol con el equipo defensor, que pasará a atacar.

- Ganará el partido el equipo que haya conseguido más puntos tras realizar dos rondas de ataque cada uno.



# AJEDREZ

## Categorías: Prebenjamín (1.º y 2.º), Benjamín (3.º y 4.º) y Alevín (5.º y 6.º)

- > **Modalidad:** individual.
- > **Objetivo:** poner en jaque mate al rey del otro jugador (cuando el rey está en peligro y no puede escapar).
- > **Tablero:** tiene 64 casillas negras y blancas, organizadas en filas y columnas.
- > **Piezas:** cada jugador tiene 16 piezas: un rey, una reina, dos torres, dos caballos, dos alfiles y ocho peones.
- > **Movimientos:** cada pieza se mueve de una forma diferente:
  - El rey: se mueve una casilla en cualquier dirección.
  - La reina: se mueve cualquier número de casillas en línea recta, horizontal, vertical o diagonal.
  - La torre: se mueve cualquier número de casillas en línea recta, horizontal o vertical.
  - El alfil: se mueve cualquier número de casillas en diagonal.
  - El caballo: se mueve en forma de "L", saltando sobre otras piezas.
  - El peón: se mueve una casilla hacia adelante, pero cuando inicia la partida puede avanzar dos casillas. Ataca en diagonal.
- > **Capturar piezas:** cuando una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza del otro jugador, la captura.
- > **Enroque:** es un movimiento especial que permite al rey y a una torre moverse al mismo tiempo.



# AJEDREZ

## > **Otras reglas importantes:**

- Jaque: cuando el rey está en peligro (atacado por una pieza enemiga), se dice que está en jaque. El jugador debe sacar al rey de jaque en su siguiente movimiento.
- Tablas: un juego puede terminar en tablas (empate) por varias razones, como cuando ninguno de los jugadores puede dar jaque mate o cuando la misma posición se repite tres veces.



# Carrera de orientación deportiva

## Categorías: Benjamín (3.º y 4.º Primaria) y Alevín (5.º y 6.º Primaria)

- > **Modalidad:** la inscripción será individual, pero la competición podrá ser por equipos de relevos tras comprobar el número de inscritos.
- > **Objetivo:** encontrar, en orden, una serie de puestos de control situados en un terreno desconocido en el menor tiempo posible.
- > **Material:** los participantes dispondrán de un mapa con la señalización de los puestos de control y de un dispositivo para marcar su paso por los puntos de control.
- > **Espacio:** se realizará en el Parque Celestino Mutis



# Natación

**Categoría: Benjamín (3.º y 4.º Primaria)**

- > **Modalidad:** competición individual de 25 metros en estilo libre.