



JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES

2020/2021

1. INTRODUCCIÓN

La situación actual a causa de la COVID-19 ha creado un escenario incierto y complicado para la realización de actividades deportivas. En el caso de las competiciones se hace aún más complicado debido al número de personas que se juntan en un espacio amplio pero cerrado. Debido a esto, más que un muro insorteable se debe tomar como un banco de pruebas creativo y abierto a nuevas posibilidades.

La esgrima no es una excepción. Aun disfrutando de una distancia intrínseca en el deporte no hay que infravalorar los obstáculos a la hora de realizar una competición como la que pueden ser los JDM:

- Gran afluencia de deportistas.

Cadete Espada masculina	19
Cadete espada femenina	11
Infantil espada mixto	32
Cadete Sable masculino	8
Cadete Sable femenino	6
Infantil sable mixto	18
Alevín Espada	52
Benjamín Espada	40
Alevín Benjamín Sable	23

Además de la posible inclusión de florete en los juegos.

- Largas esperas entre poule y directas.
- Varias competiciones al mismo tiempo.
- Afluencia de público y personas no involucradas con la competición.
- Falta de ventilación y de refresco del aire.
- Restricciones de movilidad o derivadas de la pandemia.

Por eso, a la hora de organizar las jornadas tenemos que atender y paliar estas situaciones de forma creativa y siempre manteniendo los principios de competitividad y deportividad. La FECV va a poner en marcha un programa piloto para las categorías ALEVIN Y BENJAMIN introduciendo el SISTEMA DE COMPETICIÓN TÉCNICA para estas categorías

Además, la propuesta de la FECV persigue los siguientes objetivos:

- Complementar las Actividades de Escuelas Deportivas Municipales. En estas jornadas los deportistas completan su formación, pueden realizar asaltos y enriquecerse de nuevas experiencias. Por las características de nuestro deporte, esta infraestructura es difícil de mantener en todos los centros escolares, por tanto, consideramos muy importante el implantar la participación en los Juegos Deportivos para poder consolidar su formación.
- Fomentar actitudes colaboradoras y asociativas hacia el grupo. Con la participación en competiciones conseguimos que nuestros deportistas tengan una mayor implicación en la esgrima y que se interrelacionen con otros deportistas de sus edades.
- Promocionar el deporte de la Esgrima dentro del ámbito escolar. Dar a conocer y fomentar la participación años tras año.

Para el cumplimiento de estos objetivos, nos proponemos llevar a cabo tres jornadas, distribuidas a lo largo del curso escolar. Estos torneos tendrán diferentes objetivos según categorías.

Benjamín (M-10)	2012-2011	Participación mixta / SISTEMA COMPETICIÓN TÉCNICA
Alevín (M-12)	2010-2009	Participación mixta / SISTEMA COMPETICIÓN TÉCNICA
Infantil (M-14)	2008-2007	Participación femenina y Mixta
Cadete (M-17)	2006-2005	Participación femenina y Mixta
Juvenil (M-18)	2004-2003-2002	Participación femenina y Mixta

* Para que las participantes puedan participar en la categoría mixta será obligatorio haber participado en la previa competición femenina.

2. ENTIDADES PARTICIPANTES.

Las Entidades participantes en los Juegos Deportivos de Valencia, son aquellas que están dentro de las Escuelas Deportivas Municipales de Valencia y todas aquellas entidades que realicen un trabajo de promoción de la esgrima dentro de Valencia y de los Municipios adyacentes. Aquellas entidades que no pertenezcan al municipio deberán solicitar autorización a la FECV para su participación. Estas entidades tendrán una participación máxima de diez tiradores por categoría.

CC LA SALLE- PATERNA
FEDERACION DE ESGRIMA POLIDEPORTIVO BENIMACLET - VALENCIA
FEDERACION DE ESGRIMA POLIDEPORTIVO PETXINA - VALENCIA
FEDERACION DE ESGRIMA POLIDEPORTIVO CABANYAL VALENCIA
CC REGINA CARMELI- PATERNA
CP EL CAMPES – LA POBLA DE VALLBONA
ESCUELA SALA D’ ARMES JAUME I
ESCUELA CLUB ESGRIMA MELIANA
ESCUELA CLUB ESGRIMA LA ROBERA BENETUSSER
ESCUELA CLUB DE ESGRIMA TOUCHÉ CASTELLÓN
ESCUELA SALA D’ ARMES VALÈNCIA
ESCUELA CLUB DE ESGRIMA DINAMO
ESCUELA CLUB DE ESGRIMA ÁGORA
ESCUELA CLUB DE ESGRIMA MARÍTIM

La actividad tiene una única cuota de inscripción de 5 Euros por tirador/participante en las categorías Alevín y Benjamín para todos los clubes, de 10€ para la categoría Infantil y Cadete para los clubes de Valencia, y de 15 para los tiradores cadete e infantil de fuera de la ciudad de Valencia, que le da derecho a la participación en las jornadas que se realicen.

3. SISTEMA DE COMPETICIÓN.

El sistema de competición para todas las categorías, será el de jornadas. Los modos de competición serán los estipulados en las bases de competición del año 2020/2021.

Las inscripciones se cerrarán el jueves anterior a la competición, y se realizará por la persona responsable de la actividad en cada una de las actividades participantes.

La Secretaría Técnica de los Juegos Deportivos Municipales, designará tantos árbitros como sean necesarios. De entre estas personas designarán, hasta un máximo de tres que formarán el directorio técnico de la competición según las normas establecidas en el Reglamento Adaptado de los J.D.M. de Valencia.

Los torneos tendrán diferentes características según la categoría que se contemple y trabajaremos con dos sistemas de participación:

- COMPETICIÓN CLÁSICA
- SISTEMA COMPETICIÓN TÉCNICA (Ver ANEXO 1)

El sistema de competición para las categorías Alevín (M-12) y Benjamín (M-10) será el siguiente, una vuelta de poule (encuentros a cinco tocados entre cada uno de los participantes que componen el grupo) preferentemente de 8 o 7 tiradores mínimo. Se distribuirá a los participantes por edad (ejem. Cat M-12 primero los nacidos en el año 11 y luego los nacidos en el año 12). Al finalizar la vuelta de poules se realizará una clasificación por el índice de victorias y por años de nacimiento.

Para las categorías infantil modo de competición será mixto, en cadete y juvenil será el de torneo individual por géneros. El modo de competición en las tres categorías será con una ronda de poules o dos según lo estipule el directorio técnico de la competición, en base a las inscripciones. No existirán eliminados y los tiradores entrarán en una repesca con asaltos a 12 tocados con dos tiempos de tres minutos y un minuto de descanso entre ellos. En cualquier caso, la competición no sobrepasará las 4 horas de duración. Si se llegase a ese tope, se terminaría la ronda que se estuviera celebrando y se tomaría como clasificación de los ganadores, el orden de salida de la poule. En caso de que la organización lo estimase necesario podría realizarse competición mixta, clasificando por géneros.

Requisitos de participación a cada categoría:

- Categoría alevín y benjamín: será abierta con independencia de estar en posesión de la licencia autonómica.
- Categoría infantil y cadete: Podrán participar todos aquellos que no hayan participado en 2 o más competiciones nacionales la temporada anterior.
- Categoría juvenil: todos aquellos que no estén en posesión de licencia autonómica o nacional en el momento de la inscripción a las jornadas.

4. Horario de los JDM

Dada la actual situación es complicado estructurar las jornadas de una forma sencilla se plantea la siguiente solución.

1. realizar una única jornada de Benjamines y alevines donde se realizaría el examen de color.
2. realizar dos jornadas de infantil cadete y superior.

Horario del examen de benjamín y alevín:

Sábado	grupo
9:00-10:00	ESPADA/ SABLE/FLORETE
10:15-11:15	ESPADA/ SABLE/FLORETE
11:30-12:30	ESPADA/ SABLE/FLORETE
12:45-13:45	ESPADA/ SABLE/FLORETE

Horario Jornadas Infantil cadete y juvenil:

Sábado.	Competición
De 9:00h-11:00h	Infantil y cadete femenino espada, sable y florete
De 11:30h – 15h	Infantil y cadete Mixto espada, sable y florete

Los horarios podrían sufrir cambios según el número de participantes en cada jornada.

Las inscripciones para participar en cada una de las jornadas se cerrarán el jueves de la semana en que se vaya a realizar la competición.

Las instalaciones deberán permitir el montaje de 10 a 12 pistas, según el número de inscritos para cada prueba.

Según participaciones anteriores se prevé una media de participación de 90 deportistas entre todas las categorías.

Estas jornadas, se realizarán siempre durante el fin de semana, en la ciudad de Valencia estableciendo el siguiente calendario para su desarrollo:

- Día 2 de Mayo 2021 Armas: Sable y Espada- Categorías: Cadete e Infantil. Tipo: Competición
- Sabado 5 Junio 2021 . Armas: Sable y Espada- Categorías: Cadete e Infantil. Tipo: Competición
- Domingo 6 de Junio 2021. Armas: Sable y Espada- Infantil y Alevín – Tipo: Prueba técnica

Todas las jornadas se llevarán a cabo el en Polideportivo Municipal de Benimaclet (C/ Daniel Balaciart nº 10, Valencia) en horario de 9.00 a 14.00 horas. La semana anterior a la competición se establecerán los horarios y día definitivo según arma y categoría.

5. CLASIFICACION DE TROFEOS Y MEDALLAS

Realizaremos las siguientes clasificaciones de los Juegos Deportivos Municipales realizados:

- Una clasificación general por cada arma que se disputa en competición individual por torneo.
 - Clasificación general final del resultado de la suma de los tres torneos disputados.
 - Clasificación por entidades (escuelas deportivas municipales) según participación en las tres jornadas
- Las competiciones Individuales puntuarán con el siguiente baremo:

Primer Clasificado	32 Puntos
Segundo Clasificado	26 Puntos
Tercer Clasificado	20 Puntos
Del 5 al 8 Clasificado	14 Puntos
Del 9 al 16 Clasificado	8 Puntos
Del 17 al 32 Clasificado	4 Puntos

En los torneos de competición Alevín y Benjamín no habrá sistema de clasificación y al finalizar las tres jornadas todos los participantes recibirán una medalla como premiación. Además, se hará una clasificación de participación por entidades premiando a aquella Escuela Deportiva Municipal que quede en primer lugar.

Para las categorías Infantil, Cadete y Juvenil, en cada torneo individual se tendrá una clasificación final por cada arma. Ésta computará para la clasificación general individual de esa arma premiando a los cuatro primeros clasificados.

JORNADA 1	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL	TOTAL
ESPADA	-	-	8	8	8	24
SABLE	-	-	8	8	8	24

JORNADA 2	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL	TOTAL
ESPADA	-	-	8	8	8	24
SABLE	-	-	8	8	8	24
ENTIDADES						
		96				

6. SECRETARIA TÉCNICA

La Federación de Esgrima de la Comunidad Valenciana, destinará un responsable de la Secretaría Técnica de los J.D.M. de la ciudad de Valencia. Dicha persona, tendrá las siguientes funciones:

- Coordinar la organización de cada una de las jornadas que componen el Calendario de las actividades de los J.D.M.
- Designar los componentes del directorio técnico en cada competición.
- Designar las personas que realizarán las labores de arbitraje en cada prueba.
- Velar por el buen desarrollo del conjunto de las competiciones de los J.D.M.
- Recopilar y comprobar las inscripciones de las entidades participantes.
- Elaborar la Memoria Anual de los J.D.M.
- Comunicaciones con la Fundación Deportiva Municipal.
- Elaborar y trasladar a la Fundación a la Fundación Deportiva Municipal un informe de cada competición que se realice.
- Todas aquellas tareas que pudieran desprenderse de las actividades de los Juegos Deportivos Municipales de la ciudad de Valencia.

La Federación de Esgrima de la Comunidad Valenciana, pondrá a disposición de las actividades de los Juegos Deportivos Municipales de la ciudad de Valencia, todos los materiales de esgrima que sean necesarios para el desarrollo de las competiciones.

ANEXO I

SISTEMA COMPETICIÓN TÉCNICA

Una de las posibilidades que podría reducir gran parte de los problemas presentados en la introducción es una adaptación del sistema de grados que está empezando a estudiar para implementar la federación española de esgrima en base al proyecto realizado por parte de la sala de arma de Granada.

Se plantea como una demostración técnica

Este sistema divide la enseñanza de los alumnos en varios niveles de colores:

Niveles	Edades	Color del guante	Etapas
Pre esgrima	5-8 años		Desarrollo precom.
Nivel I	8-9 años	Amarelo	Competición en programa de deporte escolar
Nivel II	9-10 años	Naranja	
Nivel III	10-11 años	Marrón	
Nivel IV	11-12 años	Verde	
Nivel V	>14 años	Azul	Desarrollo en niveles avanzados del club
Nivel VI	>16 años	Rojo	
Nivel VII	>18 años	Negro	

En cada nivel se desarrolla unos ítems concretos que irán aumentando de dificultad a cada vez que salta de año y de color:

Propuesta de SISTEMA COMPETICIÓN TÉCNICA

Una posibilidad a la hora de realizar una jornada de JDM sería la realización de una **demonstración** en lugar de las habituales jornadas que estamos realizando.

Individual o Grupo:

El proyecto estaría dirigido a tiradores de **categorías Alevín y Benjamín**. Se realizaría de manera individual y estaría supervisado preferentemente por un maestro titulado de nivel 3 y uno o más ayudantes o TECNICOS de ESCUELAS. Pudiéndose realizar varias demostraciones al mismo tiempo y no durando más de 10 min cada prueba.

La competición se compondrá en dos rondas

- 1 Programa obligatorio. (sorteo)
- 2 Programa libre.

Los exámenes se realizarían por color al que se desea acceder:

Edades	Color	Categoría	Año
8-9 años		benjamines	2012
9-10 años		Benjamines	2011
10-11 años		Alevines*	2010
11-12 años		Alevines **	2009

El examen constaría de tres partes definidas de la forma siguiente:

1º Programa obligatorio: el deportista tendrá que realizar un programa de acciones obligatorio propuesto por la mesa de jueces que se elegirá por sorteo entre mínimo tres programas diferentes

2º Programa libre: el deportista realizará un programa de acciones libre que tendrá que presentar previamente a la mesa de jueces.

Después de pasar de las pruebas se puntuará la parrilla de acciones técnicas y se les entregará a todos los participantes un diploma con su puntuación

Contenido de las pruebas de las tres armas. (A consensuar con los clubes y técnicos de escuelas)

Espada

Color	Técnica	Táctica	Reglamento/Arbitraje
	Guardia Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo)		1. Pista de esgrima 2. ¿Qué es un tocado? 3. Formas de poner un tocado.
	Guardia Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Marchar y fondo Salto adelante y atrás	1. Observación del adversario.	1. Normas básicas de arbitraje en el entrenamiento.
	Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Guardia de espada. El salto adelante y atrás. Vuelta a la guardia hacia adelante. Ataque simple directo (Lineas Altas) Ataque simple indirecto (Lineas Altas) Contrataque simple directo (Lineas Altas) Batimento de 4º	1. Autoconocimiento.	1. Estructura de una competición. c. Poules. d. Directas. 2. Cupo de arbitraje de asaltos mínimo permitido. c. Poules. d. Directas.
	Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Marchar Fondo Guardia de espada. El salto adelante y atrás. Ataque simple directo (Lineas Altas) Ataque simple directo (Avanzadas) Ataque simple indirecto (Lineas Altas) Contrataque simple directo (Lineas Altas)		5. Cumplimiento de una hoja de resultados. 6. Funcionamiento del material. 7. Manejo del peso y la galga.

	Contrataque simple directo (Lineas Avanzadas) Batimento de 4º Posiciones principales de 6º 8º Ataque simple directo con oposición de 6º		
--	--	--	--

Florete

Color	Técnica	Táctica	Reglamento/Arbitraje
	1. Guardia 2. Las líneas 3. Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo)	1. Definición del atacante y el defensor	1. Pista de esgrima 2. ¿Qué es un tocado? 3. Formas de poner un tocado.
	1. Guardia 2. Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) 3. Marchar y fondo 4. Salto adelante y atrás 5. Parada en distancia.	1. Observación del adversario. Estudio de la dinámica del tirados ofensivo/defensivo/ contraofensivo.	1. Normas básicas de arbitraje en el entrenamiento. 2.
	1. Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) 2. Marchar Fondo 3. Guardia de florete. 4. El salto adelanta y atrás. 5. Ataque simple directo (Lineas Altas) 6. Ataque simple indirecto (Lineas Altas) 7. Parada simple 4º respuesta directa (Lineas Altas) 8. Batimento de 4º	1. Autoconocimiento. Valoración y estudio propio del tirados ofensivo, defensivo y contraofensivo.	1. Estructura de una competición. e. Poules. f. Directas. 2. Cupo de arbitraje de asaltos mínimo permitido. e. Poules. f. Directas.
	1. Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) 2. Marchar Fondo 3. Guardia de florete. 4. El salto adelanta y atrás. 5. Ataque simple directo (Lineas Altas)	1. La 2º intención.	1. Cumplimiento de una hoja de resultados. 2. Funcionamiento del material. 3. Manejo del peso y la galga.

	6. Ataque simple indirecto (Lineas Altas) 7. Parada simple 4º respuesta directa (Lineas Altas) 8. Batimento de 4º 9. Posiciones principales de 6º 8º		
--	---	--	--

Sable

Color	Técnica	Táctica	Reglamento/Arbitraje
	1. Guardia 2. Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo)	1. Definición del atacante y el defensor	2. Pista de esgrima 3. ¿Qué es un tocado? 4. Formas de poner un tocado.
	1. Guardia 2. Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) 3. Marchar y fondo 4. Salto adelante y atrás	1. Observación del adversario.	1. Normas básicas de arbitraje en el entrenamiento. 2. Cupo de arbitraje de asaltos mínimo permitido.
	1. Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) 2. 3. Guardia del sable. 4. El salto adelanta y atrás. 5. Los tocados (cabeza flanco y travesón) 6. 2 Ataque simple directo a cabeza 7. Parada en distancia. 8. Sistema de parada de base. 9. Respuesta simple directa.	1. Autoconocimiento. Valoración y estudio propio del tirados ofensivo, defensivo y contraofensivo. 2. El centro de pista.	1. Estructura de una competición. g. Poules. h. Directas. 3. Cupo de arbitraje de asaltos mínimo permitido. g. Poules. h. Directas.
	1. Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) 2. Guardia del sable. 3. El salto adelanta y atrás. 4. Los tocados (cabeza flanco y travesón) 5. Ataque simple a la avanzada.		1. Cumplimiento de una hoja de resultados. 2. Funcionamiento del material.

	<ol style="list-style-type: none">6. Parada en distancia.7. Sistema de parada de base.8. Respuesta simple directa9. Batir en ataque.		
--	---	--	--