

BASES GENERALES Temporada 2009-10

1.-INTRODUCCIÓN

Como ya sabéis todos, este torneo tiene un marcado **carácter amistoso**, donde se busca dar salida a un tipo de competición diferente.

Por parte de la organización vamos a desarrollar un trabajo donde prime el aspecto educativo y lúdico por encima de todo, teniendo muy en cuenta que para ello debemos ser flexibles en el tipo de arbitraje que realicemos.

Sin embargo sí que debemos ser serios y rigurosos en aspectos organizativos como el cumplimiento del calendario y los horarios, así como la educación deportiva y un comportamiento adecuado durante los partidos.

2.- PARTICIPANTES

Centros de Enseñanza Secundaria integrados en el PIEE (Proyecto de Integración de Espacios Escolares) y Casas de Juventud. Todo aquel que de manera individual o grupal quiera jugar en Deporte Intervención Territorial- Liga Intercentros- y no pertenezca ni a Casas ni a PIEE deberán como condición previa integrarse en alguno de estos recursos.

La organización se reserva previa consulta al Servicio de Juventud, el derecho de admisión junto con la Casa o PIEE receptor.

3.- DEPORTES CONVOCADOS

Los deportes convocados para la temporada 2009-10 son **Baloncesto, Fútbol Sala, Voleibol y Tenis de Mesa**.

4.- CATEGORÍAS CONVOCADAS Y EDADES

CATEGORÍAS	EDADES	CURSO
SENIOR	Nacidos/as en 1991 y anteriores. Hasta 29 años.	¡SOLO PARA FÚTBOL SALA!
JUVENIL	Nacidos/as en 1992 y 1993	1º y 2º de BACHILLERATO
CADETE	Nacidos/as en 1994 y 1995	3º y 4º E.S.O.
INFANTIL	Nacidos/as en 1996 y 1997	1º y 2º E.S.O.

4.1.-CATEGORÍAS SENIOR

La categoría sénior solo esta operativa para el fútbol sala, en el resto de deportes la máxima categoría será la juvenil. La edad máxima para poder competir serán los 29 años.

5.- MODALIDADES

Para todas las categorías serán:

MASCULINA, FEMENINA y MIXTA

Si el número de equipos de cada categoría y modalidad no fueran suficientes para realizar la competición, estos se incorporarían a la modalidad o categoría con mayor número de inscripciones.

6.-JORNADA DEPORTIVA

Los partidos se desarrollarán preferentemente los viernes por la tarde, entre las 16h y las 19:00 (último horario válido de comienzo). Siempre que ambos equipos estén de acuerdo, y que haya disponibilidad de árbitros, se podrá jugar un partido cualquier otro día de la semana.

7.- CALENDARIO Y HORARIOS

La liga dará comienzo el **20 de noviembre de 2009** y finalizará en el mes de mayo de 2010, a excepción del **Tenis de Mesa** que comenzará el 27 de noviembre de 2009, ya que la primera jornada se disputará un **Torneo de Debutantes** como pistoletazo de salida a la liga.

La organización establecerá un calendario para las jornadas de cada modalidad deportiva, donde se tendrán en cuenta las fiestas escolares.

7.1.- GESTIÓN DE HORARIOS

Los horarios de cada jornada se asignarán el lunes de la semana de juego, y se establecerán en función de la preferencia y disponibilidad de horarios y pistas de juego de los equipos locales, así como de los árbitros de la liga intercentros. Es por ello que cualquier preferencia o propuesta de horarios deberán ser comunicadas por los equipos locales el viernes anterior.

Los horarios serán publicados en la web de la liga los lunes por la tarde, y no podrán ser modificados, excepto por causa de fuerza mayor.

8.- CAMBIOS DE HORA Y APLAZAMIENTOS

Para poder realizar el cambio de hora o aplazamiento de un partido se debe realizar antes de las **19 horas del martes** inmediatamente anterior a la jornada que corresponda, y siempre con el **consentimiento del equipo rival**.

También será necesario que a la vez que se aplaza el partido, se proponga una fecha y horario para la celebración del encuentro.

Los equipos deberán estar presentes en el terreno de juego como mínimo 15 minutos antes del comienzo del partido.

8.- DOCUMENTACIÓN A PRESENTAR EN LOS PARTIDOS

En todas las categorías y competiciones se presentará a los auxiliares y árbitros de la competición, la siguiente documentación, debidamente sellada por la entidad y firmada por el responsable del centro:

- ❖ Hoja de inscripción de equipos y relación de jugadores
- ❖ Licencias deportivas

9.-SANCIONES

Los equipos serán sancionados según estas condiciones:

- a) **No presentación a 1 partido.** Pérdida del encuentro y descuento de 1 punto de la clasificación.
- b) **No presentación a 2 partidos.** Quedará eliminado de la liga.
- c) **Insultos o descalificaciones.** Expulsión del partido y suspensión como mínimo de 1 partido, al margen de la resolución posterior del comité de la competición.
- d) **Agresiones físicas.** Expulsión del partido, suspensión del encuentro a criterio del árbitro, suspensión de 3 encuentros, al margen de la resolución posterior de la competición.

10.-TROFEO JUEGO LIMPIO

Siguiendo con esta iniciativa puesta en marcha la temporada pasada, queremos contribuir a que la competición se desarrolle de una manera cívica y responsable. Creemos que este trofeo ha de ser una motivación extra para que los participantes entiendan el deporte como una manera sana de diversión.

Al finalizar cada encuentro, equipos y árbitros deberán rellenar la hoja de evaluación

1. La organización de la Liga Intercentros otorgará un **Trofeo "Juego Limpio"** a aquellos equipos que destaquen por su comportamiento ejemplar en el desarrollo de la competición. Se va a llevar a cabo a través de unas valoraciones del comportamiento de los diferentes implicados en los encuentros a realizar por parte de los técnicos (equipos) y árbitros, además de las penalizaciones correspondientes, en su caso que realice la Organización.
2. La evaluación de la puntuación se realizará a través de la media del cómputo de las valoraciones obtenidas en los encuentros jugados hasta el último día de competición.
3. Se emplearán dos plantillas de valoraciones que serán cumplimentadas por los técnicos (respecto al equipo contrario) y árbitros (de los dos equipos que arbitra) después de cada encuentro y que se adjuntarán al acta arbitral. Los ítems a valorar en las plantillas son los siguientes: a) Comportamiento de los jugadores en el área de juego. b) Comportamiento de los técnicos. c) Comportamiento de los jugadores en el banquillo. d) Comportamiento de la afición.
4. La no entrega o entrega en blanco por parte de los técnicos de su valoración, se sancionará con 10 puntos y pasará a contabilizarse doblemente la del árbitro. En el caso de que la diferencia entre la puntuación arbitral y la del técnico fuese de 10 a 12 puntos, esta última se suprimirá pasándose a valorar doblemente la del colegiado.
5. Se otorgará un Trofeo "Juego Limpio" por cada categoría y género, siendo imprescindible jugar todos los encuentros que establece el Sistema de Competición para poder optar al citado Trofeo.

6. Ante cualquier incidencia que se produzca en el desarrollo posterior o previo a la competición, se penalizará al mismo que se atribuya, con 10 puntos del cómputo diario, realizándose la mencionada valoración por parte de la organización una vez estudiados los hechos.
7. La clasificación del Trofeo Juego Limpio se publicará en la web **www.altaban.com**. El resultado final será la media de las valoraciones obtenidas en los diferentes encuentros disputados.
8. En cada encuentro, el equipo puede alcanzar con la valoración del técnico del equipo contrario y del árbitro y las penalizaciones correspondientes, en su caso, un máximo de 32 puntos. A continuación, se muestran unos valores referenciales para conocer la valoración general del comportamiento del equipo:

De 8 a 14 puntos. Comportamiento deficiente.

De 15 a 20 puntos. Comportamiento mejorable.

De 21 a 26 puntos. Comportamiento bueno.

De 27 a 32 puntos. Comportamiento muy bueno.

Nota Aclaratoria: Reglamento extraído de la Campaña Juego Limpio del CSD

11.- ACTAS, RESULTADOS E INCIDENCIAS

Los equipos locales deberán remitir los resultados de los encuentros a la organización vía email antes de las **19h del lunes posterior**, así como cualquier otra incidencia que se hubiera podido producir durante el encuentro. De esta manera nos aseguramos que las clasificaciones actualizadas puedan estar colgadas en la web el martes posterior a la jornada disputada.

12.- NORMAS ESPECÍFICAS POR DEPORTE

12.1.- FÚTBOL SALA

Como normas técnicas se aplicarán las Reglas de Juego de Fútbol Sala, del C.N.F.S. de la RFEF.

Para los partidos será necesaria la presencia de un mínimo de 5 jugadores para que el partido se pueda desarrollar.

12.2.- BALONCESTO

El reglamento a seguir en esta competición será el establecido para los Juegos Escolares de Aragón:

DURACIÓN DEL ENCUENTRO: Será de cuatro períodos de 10 minutos cada uno, con un intervalo de 2 minutos entre el primero y el segundo y entre el tercero y el cuarto, y con un intervalo de 10 minutos entre el segundo y el tercer período.

ALINEACIONES: Será obligatorio inscribir en acta un mínimo de ocho jugadores, si bien, de no poder cumplirse esta norma, siempre que haya cinco jugadores, se jugará el encuentro, decidiendo el resultado del mismo la organización.

SUSTITUCIONES: En todas las categorías estará permitido realizar cambios durante todos los periodos.

NORMAS: Se aplicará la regla de posesión de balón de 24 segundos y la de 8 segundos. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada período. Si en la disputa de un partido, un Equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro sin incidencias ni en el acta ni a efectos clasificatorios, con las excepciones siguientes: las faltas se continuarán contabilizando sin anotar en el acta; si hubiese alguna falta descalificante, será llevada al Comité de disciplina.

12.3.- TENIS DE MESA

Todo lo concerniente al aspecto técnico se basará en el Reglamento de la Federación Aragonesa de Tenis de Mesa y lo expresado en las siguientes bases:

LA MESA: Puede ser de cualquier marca o material siempre que dé un bote adecuado para la práctica del Tenis de Mesa y que su superficie sea homogénea, de tal forma que la bola no dé botes raros.

Deberá tener una línea blanca de 2 cms. de ancho a lo largo de cada borde y en su caso para los partidos de dobles deberá tener pintada una línea que divida a la mesa en dos mitades a lo largo. Si ésta no estuviera pintada el equipo local facilitará al árbitro una cuerda y tiza para poder hacerla.

LA RED: La altura de la red debe ser de 15,25 cms., también es recomendable que la red sobresalga de la mesa en 15,25 cms.

LA PALA: Puede ser de cualquier tamaño, forma, peso o color, pero no se permite jugar con palas de corcho o madera.

ESPACIO DE JUEGO: Será válido cualquier espacio de juego donde se reúnan unas condiciones mínimas para jugar, es decir, dimensiones de terreno, suelo, iluminación, etc.

FALTAS VARIAS: Se consideran faltas y por tanto, para el oponente: tocar la mesa o con la mano o desplazar la mesa mientras la pelota está en juego.

SISTEMA DE JUEGO: El Sistema a utilizar, será el Corbillón (Copa Davis), pero cada partido se jugará al mejor de 3 juegos y cada juego será a 11 puntos. El encuentro concluirá cuando el equipo logre ganar 3 partidos.

ORDEN DE JUEGO: Cada jugador tiene derecho a efectuar 2 saques consecutivos, realizando los 2 siguientes el oponente, y así sucesivamente hasta el final. En el caso de llegar 10/10, servirá cada vez un jugador hasta que uno de ellos logre una ventaja de 2 puntos. El jugador que empiece a sacar en el 1er. juego, lo hará también en el 3º y en el 5º (si hay empate a 2).

En el caso de empatar a 1 juego, en el 3º juego se cambiará de campo cuando uno de los jugadores logre 5 puntos.

DOBLES: En Dobles cada vez golpea un jugador. Sin embargo el jugador que sirve lo hace por dos veces consecutivas debiendo después servir el jugador del equipo contrario que restó los dos saques anteriores, debiendo restar a éste el jugador que aún no había servido.

TIEMPO MUERTO: Cada jugador podrá pedir 1 tiempo muerto por partido, siendo como máximo de 1 minuto.

DEPORTIVIDAD: El árbitro o juez árbitro castigará al jugador cuyo comportamiento sea claramente incorrecto con 1 punto en la 1ª ocasión, 2 puntos en la 2ª, y pérdida del juego y partido en la 3ª.

12.4.-VOLEIBOL

ÁREA DE JUEGO: El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

DIMENSIONES: La cancha de juego es un rectángulo que mide 18x9 m rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 m de ancho por cada lado.

SUPERFICIE DE JUEGO: Debe ser plana, horizontal y uniforme. Está prohibido jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.

LÍNEAS DE CANCHA: Tienen 5 cm de ancho, de color claro y diferente al suelo. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha. En cada campo, se marca una línea de ataque a 3 m desde el eje de la línea central.

ZONAS Y ÁREAS: La zona de saque es una superficie de 9 m de ancho por detrás de la línea de fondo. La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

RED Y POSTES: La altura de esta es de 2.43 m hombres y 2,24 mujeres, tiene 1 m de ancho y 9,5 m de largo. Dos bandas blancas que se ajustan verticalmente a la red tienen 5 cm de ancho y 1 cm de largo, se consideran parte de la red.

Una antena es una varilla flexible de 1,8 m de largo y 10 mm de diámetro. Se ajusta una antena al extremo exterior de cada banda lateral, se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

Los postes se colocan a una distancia de 0.5-1 m de cada línea lateral y tiene una altura de 2,55 m, estos son redondos y pulidos, fijados al suelo sin cable.

BALONES: El balón debe ser esférico, con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético y con una cámara interior hecha de caucho o un material similar, su color ha de ser uniforme y claro o una combinación de colores, su circunferencia es 65-67 cm y su peso es 260-280. Todos los balones usados en un encuentro han de tener las mismas características.

Todos los miembros del equipo deben llevar la misma camiseta, calcetines y pantalón excepto el libero.

PARA ANOTAR UN PUNTO: Cuando el balón toca la cancha del equipo contrario, cuando el equipo contrario comete una falta, cuando el equipo contrario recibe un castigo.

Para ganar el set lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de empate 24-24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos. El encuentro lo gana el equipo que gana tres sets, en caso de empate a 2 sets el último set se disputa a solo 15 puntos. Si un equipo se declara ausente pierde el partido.

ESTRUCTURA DEL JUEGO: Si se ha de jugar un set decisivo, se llevará a cabo un nuevo sorteo. El ganador del sorteo elige el derecho a sacar o a recibir primero y el lado del campo.

SUSTITUCIÓN DE JUGADORES: Un máximo de 6 sustituciones por equipo por set. Si un jugador se lesiona deberá ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible tendrá una sustitución excepcional

SITUACIONES DE JUEGO: El balón está en juego desde el momento que es golpeado para el saque, autorizado por el árbitro. El balón es fuera cuando: la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas del juego, toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego, toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red por fuera de

las bandas laterales, cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso, cruza completamente por el espacio inferior de la red

CONTACTO CON EL BALÓN: Un jugador no puede tocar dos veces consecutivas el balón, dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez se cuenta un toque por cada miembro del equipo que toque el balón el toque del bloqueo no cuenta y cada equipo posee la posibilidad de dar tres toques, se puede golpear el balón con cualquier parte del cuerpo.

Es falta si se toca el balón más de tres veces, si se apoya en un jugador o en un objeto para alcanzar el balón o si lo golpea dos veces seguidas el mismo jugador.

BALÓN EN LA RED: El balón puede tocar la red cuando la cruza.

JUGADOR EN LA RED: Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último. Después del golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio. Está permitido penetrar en el espacio contrario por debajo de la red, siempre que esto no interfiera con la acción del contrario. Tocar el campo contrario con un pie o mano está permitido siempre que alguna parte del pie o mano que penetra permanezca en contacto con o directamente sobre la línea central, hacerlo con cualquier otra parte del cuerpo está prohibido. Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del adversario a condición de que no interfieran la acción de éste. Tocar la antena o la red no es falta, excepto cuando las toca durante su acción de juego el balón o intentar jugarlo. Después de golpear el balón, un jugador puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud de la red.

FALTAS: Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo, un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario, un jugador penetra en el espacio contrario, un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o interfiere con la jugada.

SAQUE: El saque es la acción de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, colocado en la zona de saque. Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotaciones.

El balón debe ser golpeado por la mano o una parte del brazo, solo se permite un lanzamiento de balón al aire, el jugador no puede tocar la cancha cuando saca, después sí que puede. Se comete falta si se infringe el orden de saque, no se ejecuta correctamente, toca a un jugador del equipo sacador, va fuera o pasa sobre una pantalla.

GOLPE DE ATAQUE: Un delantero el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio campo, un zaguero no puede ni tocar ni pasar la línea de ataque, después de golpear puede, puede rematar si el balón no está por encima del borde superior de la red. Se comete falta cuando golpea el balón en el campo contrario, el balón va fuera, un zaguero entra en la zona de ataque o golpea el balón más arriba de la red.

BLOQUEO: No se cuenta como golpe de equipo, después del bloqueo le puede dar cualquier jugador al balón.

INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO: Tiempo de descanso y sustituciones de jugadores (dos descansos y 6 sustituciones) solo se puede pedir la interrupción por medio del capitán o del entrenador el balón no puede estar en juego. Las interrupciones pueden ser seguidas, pero no de sustituciones. El descanso dura 30 segundos y los tiempos muertos 60 segundos sólo se permite un tiempo muerto por set. En las sustituciones los jugadores deben estar listos para salir.

DEMORAS DE JUEGO: Demora en una sustitución, solicitar una ilegal, demorar el juego por un jugador de campo. Se sancionan al equipo, se mantienen todo el partido, se castiga con pérdida de la jugada.

INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DEL JUEGO: Se repite la jugada si el jugador lesionado no pudo ser sustituido se le conceden tres minutos para recuperarse pero solo una vez si no se recupera el equipo se declarara incompleto.

INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO: Todos los intervalos entre sets duran tres minutos, durante ese tiempo se cambia de campo. Después de cada set hay cambio de campo menos del set decisivo, que se cambia cuando los dos equipos llegan a 8 puntos y sin demora.

JUGADOR LÍBERO: Debes ser anotado antes de que comience el partido y este no puede ser el capitán del equipo tiene que llevar una camiseta de distinto color. El libero puede remplazar a cualquier jugador zaguero, no puede completar un golpe de ataque, no puede sacar ni bloquear.

14.- ARBITRAJES

Los arbitrajes serán realizados por miembros de la organización en el caso de del Fútbol Sala y el Tenis de Mesa, y de las respectivas Federaciones Aragonesas en el Baloncesto y el Voleibol. Siempre se realizarán bajo un criterio educativo y participativo.

Todos los arbitrajes están subvencionados por el ayuntamiento de Zaragoza, por lo que no se deberá abonar ninguna cantidad en concepto de arbitraje.

No obstante si el árbitro no se presentará al encuentro, se puede optar por las siguientes opciones:

- A)** *Aplazar el partido y decidir otra fecha de celebración del mismo, previa comunicación a la organización.*
- B)** Disputar el partido, siempre y cuando estén de acuerdo ambos equipos.

15.-FASES DE LA COMPETICIÓN

15.1.-FASE PREVIA

Esta primera fase dará comienzo el **20 de noviembre** de 2009 y se disputará aproximadamente hasta finales de mayo de 2010. En función del número de equipos participantes se realizarán grupos únicos o varios grupos divididos en categorías y modalidades.

Los partidos se disputarán bajo el sistema de ida y vuelta, siempre que el número de equipos inscritos lo permita.

15.1.2.- TORNEO DEBUTANTES TENIS DE MESA

Este torneo solo se disputará en la modalidad de tenis de mesa. Tendrá lugar el **20 de noviembre**, y servirá como jornada inaugural de la temporada.

En este torneo podrán participar todos los equipos que se hayan inscrito en la competición y se desarrollará por categorías. El horario aproximado será de 16:00 a 19:00h. Los detalles están por confirmar (lugar, participantes, etc.).

Os informaremos más adelante de todos los detalles sobre el torneo.

15.2.-FASE FINAL

Una vez terminada la fase previa, y decidido el orden de las clasificaciones se establecerá el sistema de competición para la fase final, que se desarrollará durante el mes de mayo.

15.3. –COPA DE PRIMAVERA

Si por motivos de calendario o número escaso de equipos inscritos, la fase final se tuviera que disputar antes de las fechas previstas, se establecería una nueva competición, denominada Copa de Primavera y que se celebraría durante los meses de abril y mayo aproximadamente.

16.-CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

16.1.- DE LAS ENTIDADES INSCRITAS

Las entidades participantes al realizar su inscripción, mencionarán expresamente si participan como Centros escolares, Casas de Juventud, Entidades de carácter juvenil, etc., inscripción que mantendrán durante toda la temporada, teniendo en cuenta el mínimo y máximo número de jugadores por equipo que se autoriza en cada deporte.

16.2.- DE LOS EQUIPOS INSCRITOS

Podrán inscribirse los equipos que se deseen por entidad, en cada categoría de cada deporte.

16.3.- DE LOS DEPORTISTAS PARTICIPANTES

16.3.1. INSCRIPCIÓN

Un mismo deportista solo podrá inscribirse en un solo equipo del mismo deporte, pero si podrá inscribirse en más de un deporte.

16.3.2. CAMBIO DE EQUIPO

Una sola vez por temporada, en los mismos plazos que se establecen para las altas y bajas, y presentando el conforme por escrito de la entidad de origen (cuando proceda de entidad distinta).

16.4.- ALTAS Y BAJAS

Podrá realizarse la tramitación de **5 altas y 5 bajas** de deportistas a lo largo de la temporada, siempre que se cumplan los mínimos y máximos establecidos para cada deporte.

El **plazo para tramitar altas y bajas** será hasta el 19 de marzo de 2010.

17.- NÚMERO MÁXIMO Y MÍNIMO DE JUGADORES POR DEPORTES

Los números máximo y mínimo de jugadores a inscribir para todos los deportes y categorías, son los siguientes:

DEPORTE	MÍNIMO	MÁXIMO
Baloncesto	8	14
Fútbol Sala	8	12
Tenis de Mesa	3	5
Voleibol	8	14

18.- PLAZOS DE INSCRIPCIÓN Y DOCUMENTACIÓN NECESARIA

18.1.- PLAZOS DE INSCRIPCIÓN

El plazo de inscripción será hasta el próximo día **30 de octubre**, para todos los deportes y categorías.

Los equipos de categoría infantil y cadete deberán contar obligatoriamente con un adulto (mayor de edad) con licencia de entrenador.

18.2.- TRAMITACIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN

La inscripción para participar en la LIGA INTERCENTROS 2009-10, se realizará a través de la **documentación oficial de la liga** y que ha sido enviada a cada entidad. Esta documentación también está disponible en nuestra web (www.altaban.com).

Para poder realizar la inscripción de los equipos es necesario realizar los siguientes pasos:

1. Enviar la documentación requerida antes del **30 de octubre** de 2009, a altabán servicios por e-mail, fax o correo postal.
2. Efectuar el pago de la inscripción de cada participante, en un solo ingreso por equipo. Indicar nombre, deporte y categoría del equipo en el concepto del ingreso. Comunicar por email (ligajuventud@altaban.com) el ingreso efectuado, especificando importe y detalle del mismo. **Ver anexo Tarifas**

20.-SEGURO DEPORTIVO

20.1.- AFILIACIÓN

Todos los jugadores inscritos tendrán un seguro deportivo que les cubre la asistencia médica en caso de accidente durante la práctica deportiva.

21.2.- ASISTENCIA MÉDICA

El Seguro Deportivo, cubre los accidentes producidos en el desarrollo de los entrenamientos y la competición.

La duración de la cobertura del seguro deportivo abarcará desde una semana después de la tramitación, hasta la **finalización del Campeonato, que nunca podrá terminar con posterioridad al 30 de Junio.**

La asistencia médica se realizará únicamente en Clínicas concertadas. Para ver el proceso a seguir en caso de accidente os remitimos al anexo “Seguro médico”, incluido en la documentación enviada por email y en nuestra web.