

BOLETÍN-1

II MEETING DEPORTIVO INTERUNIVERSITARIO



23 - 24 - 25 FEBRERO 2020

CAMPUS BADAJOZ
UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA



ORGANIZA:



COLABORAN:



1.- SECRETARÍA DEL MEETING

Universidad de Extremadura

Campus Badajoz

Servicio de Actividades Físicas y Deportivas

Avenida de Elvas s/n

Teléfonos: **660 522 020 (Antonio Antúnez) /610 465 470 (Sole Arroyo)**

Correos electrónico: safyde@unex.es

Web: safyde.unex.es

Web del meeting: safyde.unex.es/meeting-g9

Redes Sociales: [@safydeuex](#) en FACEBOOK - X(Twitter) - INSTAGRAM

2.- INSCRIPCIONES.

- Podrán participar en el meeting quienes acrediten ser alumnos de las universidades del Grupo G9, matriculados durante el curso 2025-2026 en las enseñanzas oficiales de grado, máster o doctorado.
- La inscripción nominativa de participantes se realizará por el formulario disponible en este [ENLACE](#)

3.- RECEPCIÓN

- DÍA: 23-02-2026
- 19:00-21:00
- LUGAR: **Salón de Grados de la Facultad de Medicina y Ciencias de la Salud de la UEx.**
- Ubicación: <https://maps.app.goo.gl/gEBFYScTyP5zXYFp6>

Acreditación

Hora: 19:00 a 20:00

- DOCUMENTACIÓN QUE DEBERÁ PRESENTARSE
 - ✓ DNI, pasaporte o carné de conducir de las personas inscritas.
 - ✓ Certificado único que acredite cumplimiento de los requisitos de participación:
 - Estar matriculado conforme a la normativa vigente.
 - Tener seguro escolar u otra póliza para cubrir los riesgos del meeting.

Acto de presentación-bienvenida por parte del Rector de la Universidad de Extremadura

D. Pedro María Fernández Salguero

Hora: 20:00

- A todos los participantes se les entregará una camiseta conmemorativa del Meeting y una camiseta de juego.

4.- REUNIÓN TÉCNICA

Se desarrollará al finalizar el acto de presentación.

5.- INSTALACIONES DEPORTIVAS

Campus Universitario de Badajoz: Pabellón Universitario y circuito de orientación en el propio Campus.

Ubicación: https://maps.app.goo.gl/HY8NfCE5J6d5W6fEA?g_st=aw

Web: safyde.unex.es/meeting-g9/instalaciones

La prueba del Barco Dragón se realizará en el pantalán de la margen derecha del río Guadiana a su paso por la ciudad de Badajoz, aproximadamente a 2000 metros del campus universitario.

Ubicación: https://maps.app.goo.gl/D7GnL8XKDpo1PkhA6?g_st=aw

6.- PROGRAMA GENERAL

DÍA	HORA	ACTIVIDAD
23 de febrero	19:30 a 21:00	Recepción-acreditación de participantes
24 de febrero	09:30 a 14:00	Jornada 1
	16:30 a 20:30	Jornada 2
25 de febrero	10:00 a 13:30	Jornada 3
	14:00	Clausura

7.- CALENDARIO DE ACTIVIDADES

DÍA	HORARIO	ACTIVIDAD
24 de febrero JORNADA 1 - MAÑANA	09:30 a 11:30	Tiro con arco
	11:30 a 12:00	Descanso
	12:00 a 14:00	Juego alternativo de la Rosquilla
	14:00 a 16:30	Comida
24 de febrero JORNADA 2 - TARDE	16:30 a 18:00	Carrera de Orientación
	18:00 a 18:15	Descanso
	18:15 a 20:15	Pickleball
Cena de Técnicos		
25 de febrero JORNADA 3 - MAÑANA	10:30 a 13:30	Dragon Boat
	10:30 a 13:30	Gymkana * (Alternativa)
	14:00	Foto Grupo + Clausura
	14:30	Comida /Picnic

8.- NORMATIVAS ESPECÍFICAS

TIRO CON ARCO

La actividad se estructura como una prueba deportiva de tiro con arco y habilidad por equipos, adaptada a participantes sin experiencia previa, con un enfoque seguro, dinámico y participativo.

Cada equipo dispone de un espacio y un parapeto propio de práctica. Dos personas de cada equipo realizarán disparos de manera simultánea. Tirarán 3 flechas por participante que serán puntuadas y retiradas por el encargado de la zona de tiro de cada equipo. La distancia de tiro será de 5 a 8 metros.



Desarrollo de la actividad

La actividad completa tiene una duración aproximada de dos horas, estructuradas en tres fases diferenciadas:

Fase 1 – Introducción y toma de contacto. (aprox. 40 minutos)

Durante la primera parte de la sesión se realiza una explicación general inicial a todos los participantes, donde se aborda:

Presentación del club y breve explicación de la actividad.

Clase dirigida:

- Normas básicas de seguridad en el tiro con arco.
- Funcionamiento del material (Arco, flechas y protección personal).
- Posición básica y ejecución del tiro (demostración y práctica).



El resto del tiempo establecido para la Fase 1, será para práctica individual para adquirir nociones básicas de ejecución y familiarizarse con el arco.

Fase 2 – Explicación de la competición (aprox. 5 minutos)

- Normas y formato de la competición
- Cada equipo accede a una estación.

Fase 3 – Comienzo de la prueba (aprox. 75 minutos)

Comienzo de la competición incorporando el sistema de puntuación.

Fase de competición

La prueba está diseñada para 8 equipos formados por 8 deportistas. Todos los deportistas dispararán de manera simultánea, dos por equipo, que tirarán 3 flechas cada uno. Una vez finalicen sus disparos, se detendrá el juego para tantear y recoger las flechas.



El arquero con arco básico efectuará sus disparos desde una posición adaptada con un elemento de dificultad que dará visibilidad y emoción a la prueba.



Cada encargado de línea de tiro será el responsable del tanteo del valor de las flechas del equipo que tiene asignado, las retirará y será el que se las facilite a los siguientes deportistas.

Una vez hayan disparado los todos los miembros del equipo, se sumará la puntuación total, haciendo un ranking en el que se dispondrá la nueva ubicación de los equipos y los primeros enfrentamientos.

El primer equipo clasificado se enfrentará al segundo, el tercero al cuarto y así sucesivamente. El orden de los equipos se establecerá de izquierda a derecha. Tras este enfrentamiento, se reorganizará la distribución de los equipos, colocando en primer lugar a los 4 vencedores por orden de puntuación, seguidos por los 4 equipos que perdieron en su enfrentamiento, por orden de puntuación.

Se realizarán encuentros hasta que alcancemos el tiempo máximo destinados a la actividad.

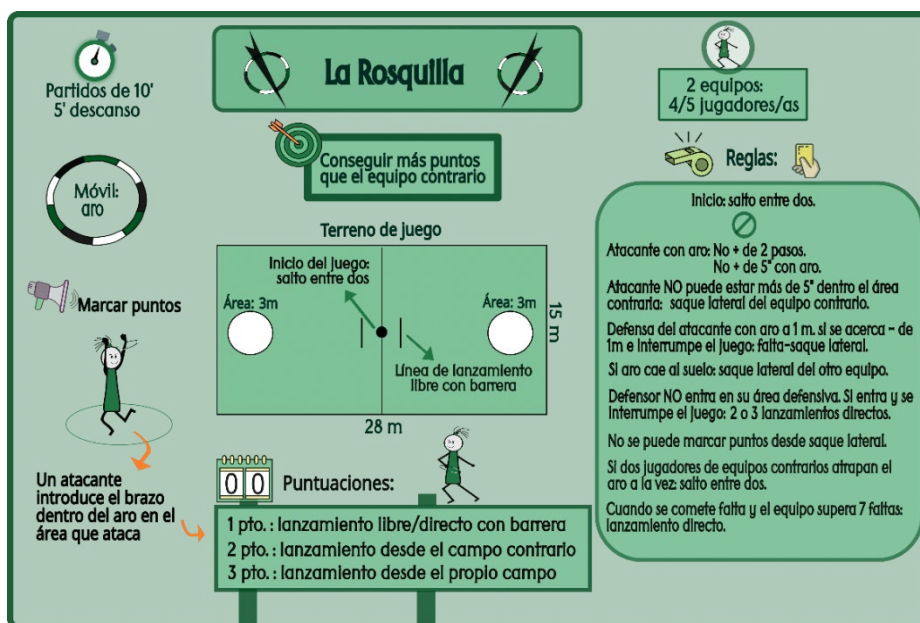
LA ROSQUILLA

La Rosquilla es un deporte alternativo colectivo, de invasión, también cooperativo y de oposición. Un aro de 27 a 28 cm de diámetro interior es el instrumento del juego. En este deporte intervienen dos equipos de cuatro o cinco jugadores en cancha, según dimensiones del terreno de juego, y cuyo objetivo es conseguir "rosquillas".



Para ello, los jugadores se desplazan pasándose el aro y evitando que el equipo contrario se apodere él. Una rosquilla se consigue cuando un jugador situado dentro del área que defiende el equipo contrario consigue capturar el aro introduciendo uno de sus brazos en él.

Engloba características y reglas de otros deportes muy conocidos y hegemónicos como el baloncesto o el balonmano. Se juega en una pista rectangular. En cada uno de los fondos, a cuatro metros de distancia de las líneas de fondo se sitúa el centro de cada una de las áreas, que tienen un diámetro de 3 metros.



También existe un círculo central de esas mismas dimensiones que se utiliza para hacer el salto entre dos en cada comienzo de cada uno de los periodos o cuando dos jugadores de distinto equipo receptionan el aro al mismo tiempo.

Cada equipo defiende su área y ataca el área contraria intentando conseguir "rosquillas".

Desarrollo de la actividad









Explicación reglas del juego (20 minutos).

Inicio de la COMPETICIÓN.

Organización:

- Duración de los partidos: 10 minutos.
- Cambio de equipos y partidos: 5 minutos.
- El tiempo de competición y descansos se regulará a través del marcador del polideportivo para las dos pistas. Los partidos en cada pista comenzarán a la vez.
- Un representante de cada equipo que está descansando hará de árbitro. Para cualquier duda los árbitros dispondrán de un coordinador de pista y arbitraje.

Orden de partidos

PISTA 1		PISTA 2	
Nº	Equipo	Nº	Equipo
1	 Universidad de Oviedo	5	 UNIVERSIDAD DE LA RIOJA
2	 UNIVERSIDAD DE MURCIA	6	 Universitat de les Illes Balears
3	 Universidad de Castilla-La Mancha	7	 Universidad Zaragoza
4	UNIVERSIDAD  DE EXTREMADURA	8	 Universidad de Cantabria

Pista 1

Horario	12:30	12:45	13:00	13:15	13:30	13:45
Partido	1-2	3-4	1-3	2-4	1-4	2-3

Pista 2

Horario	12:30	12:45	13:00	13:15	13:30	13:45
Partido	5-6	7-8	5-7	8-6	5-8	7-6

Cruces

Pista	Pista 2	Pista 1	Pista 2	Pista 1
Horario	14:00	14:00	14:15	14:15
Partido	4º - 4º	3º - 3º	2º - 2º	1º - 1º

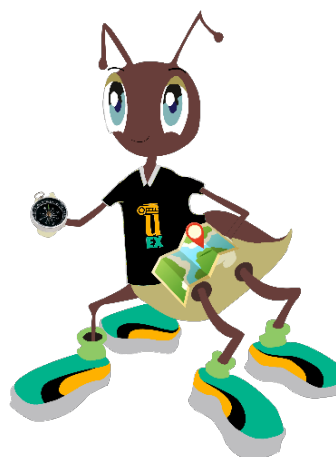
Video de la actividad

https://youtu.be/5inwPt2P_kg?si=1gllwSe2E3WNb6Es

CARRERA DE ORIENTACIÓN

Carrera de orientación en el Campus Universitario de Badajoz, diseñada para 8 equipos de 8 miembros cada uno.

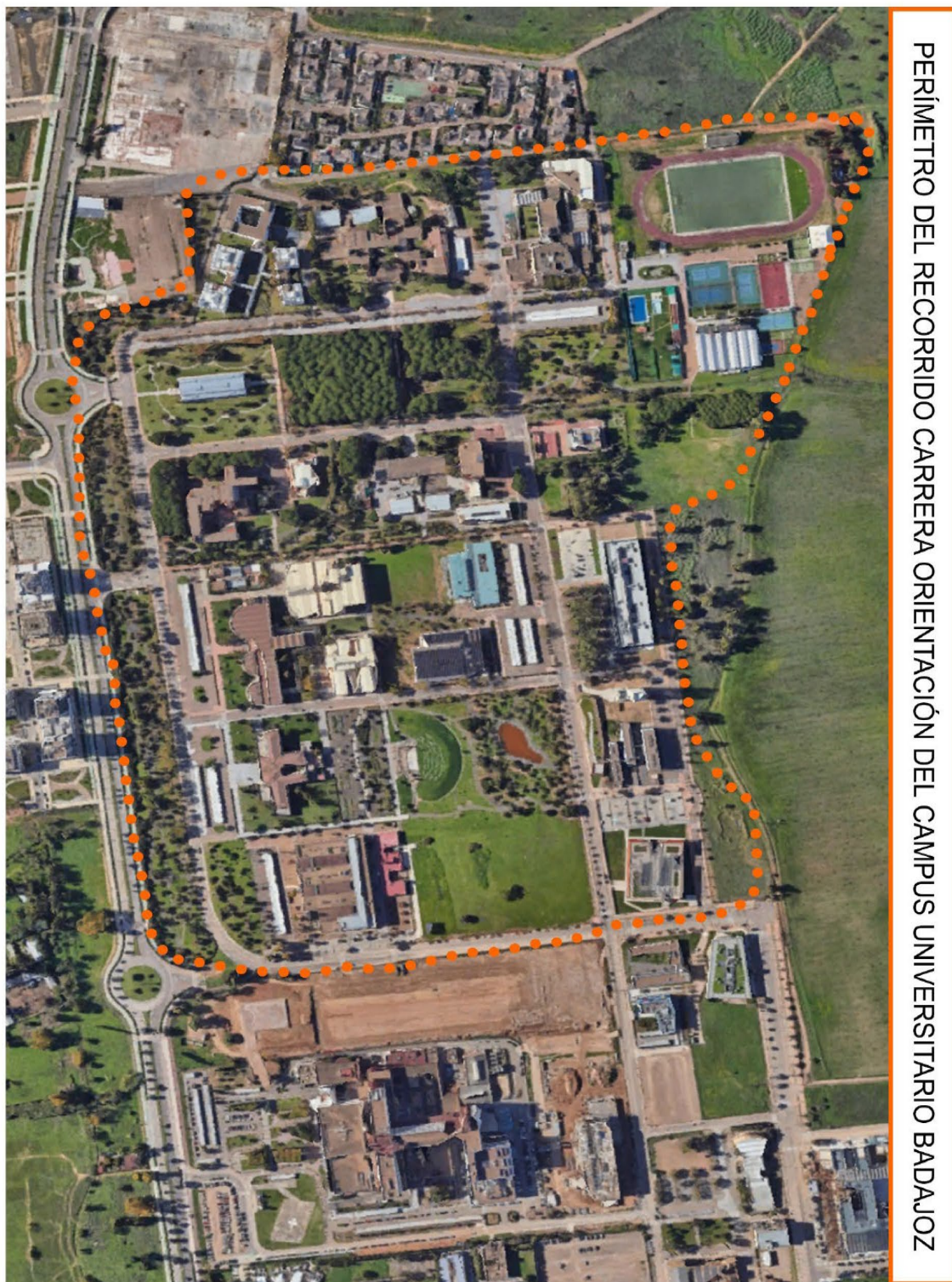
- La prueba consistirá en completar un recorrido de 18 puntos de control, sin contar la salida y la meta, que están en lugares diferentes.
- Para verificar el paso por cada punto de control, los participantes deberán utilizar la app [iorienteing](#) ([click para descargar](#)) y escanear un código QR.
- El sistema de puntuación será "SCORE", es decir, realizar el recorrido sin orden establecido en el menor tiempo posible. Durante el recorrido descubrirán que pueden obtener una puntuación extra, realizando un reto cooperativo en 3 de las 18 balizas colocadas en los espacios exteriores dentro del recinto del Campus Universitario.
- El punto de partida será en la escultura situada en frente del edificio de Rectorado. Se les entregará un plano a cada Universidad y será cada equipo quien determine como realizar el recorrido, pudiendo ir a cada baliza de manera conjunta o en grupo de 4 y repartirse las actividades libremente.
- Un equipo puede establecer diferentes roles para facilitar la realización del recorrido (1 controlador/a del tiempo, 1-2 navegadores/lectores del mapa, 1 responsable lector QR...). El tiempo máximo para completar el circuito es de 75 minutos.
- Una vez escaneado el primer punto de control el tiempo empieza a contar.
- La composición de los equipos para esta prueba será mixta, es decir, cada uno de los 8 equipos estará formado por 1 integrante de cada universidad, siendo el capitán o capitana el ya designado por cada universidad.



Información relevante:

- 18 controles/balizas repartidas por todo el Campus señalizados con código QR en folio tamaño a4.
- Cada control tiene una puntuación en función de la distancia y si hay que hacer algún reto.
- Los equipos deciden el orden de visita.
- Pueden ir todos juntos o dividirse en 1 subgrupo de 4 miembros.
- Gana el equipo con más puntos.
- Penalización por llegar tarde.

En esta hoja os facilitamos un mapa donde está marcado el perímetro utilizado para la realización de la prueba. El día del Meeting lo entregaremos con la ubicación de los diferentes puntos de control junto con la composición de los equipos.

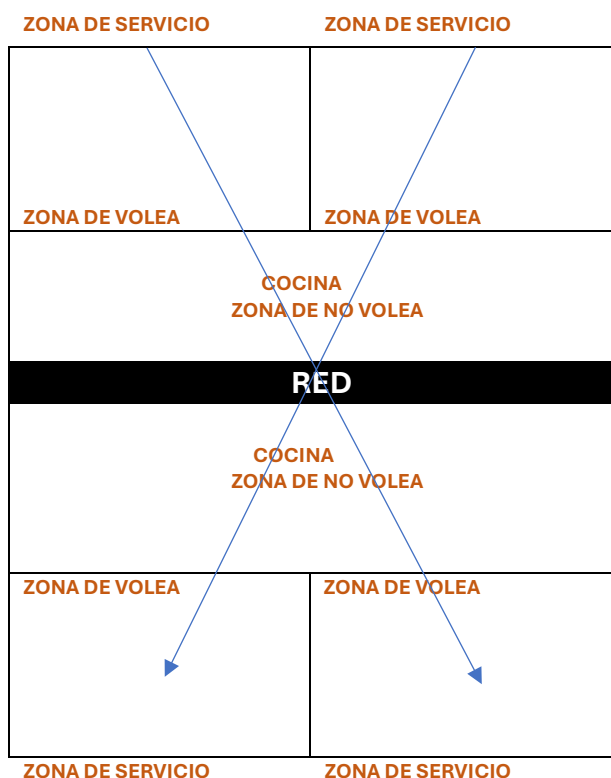


PERÍMETRO DEL RECORRIDO CARRERA ORIENTACIÓN DEL CAMPUS UNIVERSITARIO BADAJOZ

PICKLEBALL

El pickleball es un deporte de raqueta que combina elementos del tenis, bádminton y tenis de mesa. Se juega con palas rígidas y una pelota de plástico perforada en una pista pequeña (similar a la de bádminton) con una red baja. Es un juego muy social, inclusivo y fácil de aprender, apto para todas las edades y niveles.

La actividad comenzará con una explicación-demostración y a continuación comenzará la fase de práctica y competición



Video de la Actividad

<https://youtu.be/62ZgXBpCKrA?si=4C8RvzkRN3r2sIh6>



A. Reglamento

1. COCINA (Zona sin volea)

- NO se puede volear dentro de la cocina.
- NO pisar la línea al volear.
- Sí se puede entrar si la pelota bota.

2. DOBLE BOTE

Tras el saque:

- Bota en el campo del que recibe.
- Bota en el campo del que saca.
- No se puede volear hasta que pasen esos 2 botes.

II MEETING DEPORTIVO INTERUNIVERSITARIO

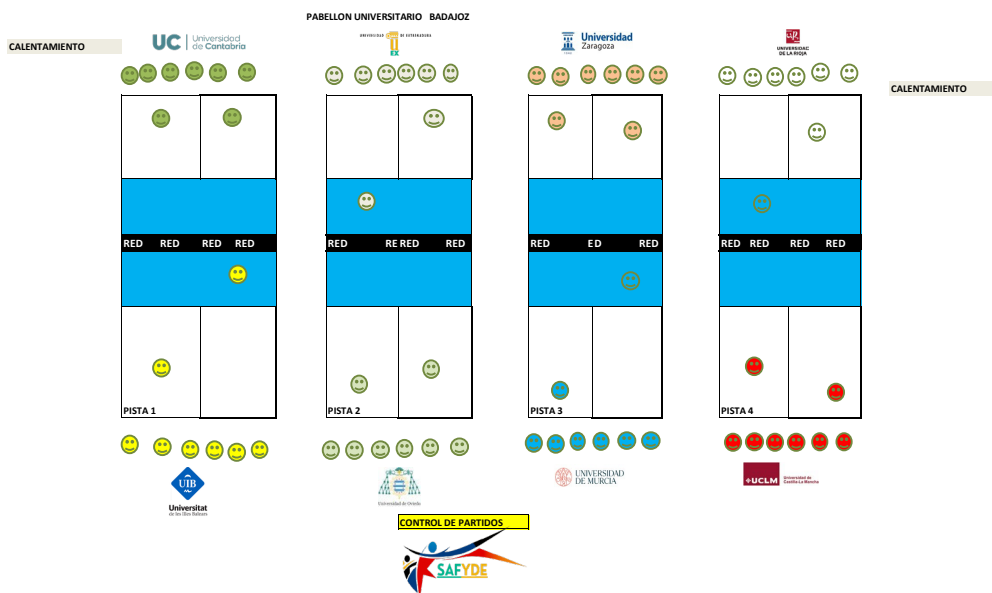
3. SAQUE

- Se saca en diagonal.
- Debe botar en el cuadro correcto.
- No puede tocar la cocina ni su línea.

4. ES FALTA SI

- Voleas en la cocina.
- No respetas el doble bote.
- La pelota se va fuera o no pasa la red.
- Cada punto cuenta (rally scoring). Partido a 11 puntos o el tanteo que refleje el marcador cuando el tiempo termine.

B. Mapa de la competición y emparejamientos iniciales.



C. Orden de partidos



BARCO DRAGÓN

La prueba de Barco Dragón es una competición tradicional originaria de Asia que combina fuerza, sincronía y espíritu de equipo.

Los participantes reman al ritmo de un tambor en largas embarcaciones decoradas con cabezas y colas de dragón. Más que una regata, es una experiencia de coordinación, resistencia y unión donde cada palada impulsa al grupo hacia la meta.

La actividad se desarrollará en tres fases: una primera fase de explicación -introducción a la actividad; una segunda fase de práctica-aprendizaje-entrenamiento; y una tercera fase de competición.

El formato de competición será tanto mixto como por universidades, conformando las tripulaciones en el mismo lugar de la prueba.

La actividad se iniciará en el pantalán del margen derecho del río Guadiana y se realizarán recorridos para la práctica aprovechando su cauce a su paso por la ciudad de Badajoz. La fase lúdico- competitiva se realizará en el campo de regatas configurado para la actividad.



Recomendaciones para la actividad:

-Obligatorio el que todos los participantes sepan nadar.

Llevar calzado que se pueda mojar y ropa deportiva cómoda (no hace falta llevar escarpines ni neopreno).

Video de la Actividad

https://youtu.be/wv3TyrGDTl8?si=KWdF_Fn2p0_tQLe3

9. ALOJAMIENTO

Se ha gestionado información sobre oferta hotelera (modalidades alojamiento y desayuno y media pensión con cena).



Hotel Rio



Hotel Turia



Hotel AC Badajoz



Hotel las Bóvedas

10. COMIDAS

Las comidas de los días 24 y 25 serán por cuenta de la UEx y se ofrecerán en el comedor universitario de la Facultad de Económicas.

Entre las pruebas de las jornadas se suministrarán piezas de fruta para los participantes.

***LOS HORARIOS PROPUESTOS ESTARÁN SUJETOS A POSIBLES VARIACIONES POR MOTIVOS SOBREVENIDOS**