



FIRMADO POR

César Cabañeros Ramos  
Jefe de Sección de Deportes  
03/10/2022



DIPUTACIÓN  
DE LEÓN

NIF: P2400000B

Deportes



## CIRCULAR Nº 2

### **INSCRIPCIÓN EN LA APLICACIÓN INFORMÁTICA DEBA JUEGOS ESCOLARES 2022/2023**

Se recuerda que para realizar la inscripción en los Juegos Escolares 2022/23 de la Diputación Provincial de León es necesario seguir estos tres pasos:

1º) Complimentar la Hoja de Inscripción que se envió junto con la Circular nº 1, indicando la previsión de deportes en los que desea participar, además de los datos de contacto. Se deberá presentar a través de correo electrónico a la dirección: ([deportes@dipuleon.es](mailto:deportes@dipuleon.es)).

2º) Inscribir a los escolares en la **aplicación informática DEBA** (<https://servicios.jcyl.es/deb2>) Para que desde la Diputación de León se autorice a la entidad participante a inscribir deportistas en un determinado deporte es necesario haber presentado anteriormente la Hoja de Inscripción correctamente cumplimentada.

- Se recuerda que todas las **contraseñas** con las que se accedía el año pasado a la aplicación DEBA caducan a los 12 meses, con lo que resultará necesario crear una nueva contraseña para el presente curso escolar cuando la aplicación no nos deje acceder (dependiendo de cuando se dio de alta la entidad participante, la contraseña caducará antes o después). Esta nueva contraseña tendrá un período de caducidad de otros 12 meses.

- Para cualquier problema que pueda surgir a la hora de registrar el usuario se pueden poner en contacto con el **Servicio de Atención al Ciudadano** de la Junta de Castilla y León en el número de **teléfono 012** y solicitar que les pasen con el servicio de informática por una incidencia con la aplicación informática DEBA (por ejemplo, para poder recuperar la contraseña debido a que la dirección de correo electrónico de contacto haya cambiado).

- Los deportistas que participen en varias modalidades deberán inscribirse por cada una de ellas, no pudiendo participar en la competición si no aparece reflejado en la relación correspondiente a la modalidad deportiva por la que se va a participar. En el formulario deberán venir relacionados deportistas que participen en la misma categoría y modalidad deportiva (aunque sean de distintas edades o se les suba de categoría, por ejemplo, un/a participante de categoría alevín que vaya a competir con un equipo infantil, deberán inscribirse todos juntos en el mismo equipo), además del entrenador/a o el/la delegado/a que los acompañe en la competición. Existe un manual de usuario para entidades participantes en la propia página web en el que se indican los pasos que se deben seguir para inscribir equipos y participantes en el DEBA.

- Con la intención de poder comenzar cuanto antes las competiciones escolares **el plazo para inscribir equipos de deportes colectivos de Fútbol Sala, Baloncesto y Balonmano en el DEBA finaliza el día 31 de octubre** a las 14:00 horas, a partir de esta fecha se confeccionarán los calendarios de competición. Los equipos que se inscriban fuera de ese plazo corren el riesgo de quedarse sin calendario de competición ya que una vez cerrados los calendarios no se admitirán nuevos equipos.

3º) Tramitar el modelo de autorización paterna por cada uno de los participantes para viajar y participar en el Programa de Juegos Escolares de la Diputación de León (no es necesario enviarlas a la Diputación, deberá custodiar las autorizaciones el/la monitor/a, delegado/a o responsable del equipo).

Para más información pueden consultar la página web [www.dipudeporte.es](http://www.dipudeporte.es)

EL JEFE DE SECCIÓN DE GESTIÓN Y PROMOCIÓN DEPORTIVA

LA JEFA DE SERVICIO DE DEPORTES



FIRMADO POR

La Jefe de Servicio de Deportes, actual,  
María del Carmen Álvarez Cabo  
03/10/2022



DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE LEÓN

Código Seguro de Verificación: HUAA 4AAR RTJA YHFD A772

**CIRCULAR Nº 2 JUEGOS ESCOLARES 2022-23 - SEFYCU 3946291**

La comprobación de la autenticidad de este documento y otra información está disponible en <https://sede.dipuleon.es/>

Pág. 1 de 1