

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN NACIONAL DE ASUNTOS ESTUDIANTILES

**BASES GENERALES
DEPORTIVAS
2019**

**JUEGOS DEPORTIVOS
ESTUDIANTILES NACIONALES**



**JU D E N
PRIMARIA**



**V JUEGOS DEPORTIVOS
ESTUDIANTILES
NACIONALES**

1. BASES DE AJEDREZ

1.1. DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
04	Atletas masculinos
04	Atletas femeninas
01	Director (a)
01	Asistente
01	Chaperona
TOTAL	11

1.2 PARTICIPANTES

- Deberán tener la edad establecida para los Juegos (**6 a 12 años**). Nacidos en los años **2009 al 2013**.

1.3 SISTEMA DE COMPETENCIA CONVENCIONAL (suizo 6 rondas) (Individual Torneos Masculinos y Femeninos)

- Las competencias serán individuales.
- La cadencia de juego será de 90 minutos, más 30 segundos adicionales por jugada para terminar la partida.
- El calendario de competencias será establecido por la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.
- Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. para lo referente al arbitraje.
- La reprogramación de cualquier juego suspendido por fuerza mayor, será responsabilidad de la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.

1.4 SISTEMAS DE DESEMPATE

- Los desempates se resolverán de conformidad en el siguiente orden:
 - Puntuación
 - Progresivo
 - Bohol
 - Partida individual
 - Número de victorias

2. BASES DE NATACIÓN

2.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
06	Atletas masculinos
06	Atletas femeninas
04	Entrenadores (as)
01	Chaperona
TOTAL 17	

2.2 PARTICIPANTES

1. Deberán tener la edad establecida para los Juegos (**6 a 12 años**). Nacidos en los años **2009 al 2013**.
2. Cada Región Educativa podrá inscribir a tres (03) atletas por eventos para participar en cuatro (04) eventos individuales y en tres (03) eventos colectivos (Sin alterar la cantidad de participantes establecida).
3. En la reunión técnica se podrá incluir atletas inscritos en pruebas; siempre y cuando, no sobrepase lo establecido en la convocatoria.
4. Podrán participar todos los nadadores nacionales y extranjeros que se encuentren cursando hasta 6° grado de primaria; siempre que estén dentro del rango de edad implantada.
5. No podrán participar en esta competencia, los nadadores que no aparezcan inscritos en la respectiva planilla de su Región escolar para esta competición.
6. Para los registros de tiempo, se utilizará “**Colorado System**” toque electrónico.

2.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

1. Las pruebas se realizarán en dos (2) días; en uno de los mismos, habrá doble jornada.
2. Las pruebas se realizarán en la modalidad de finales contra reloj.
3. Se realizarán las siguientes pruebas:

2.3.1 PRUEBAS

EVENTOS	CATEGORIAS	DISTANCIA	ESTILO	RAMA
1-2	6-12 años	400m	Libre	D y V
3-4	6-12 años	100m	Dorso	D y V
5-6	6-12 años	50m	Mariposa	D T V
7	6-12 años	200m	Relevo combinado	Mixto
8-9	6-12 años	50m	Libres	D y V
10-11	6-12 años	50m	Pecho	D y V
12-13	6-12 años	100m	Mariposa	D y V
14-15	6-12 años	200m	Relevo libre	D y V

CONTINUACIÓN PRUEBAS

EVENTOS	CATEGORIAS	DISTANCIA	ESTILO	RAMA
16-17	6-12 años	200 m	Libre	D y V
18-19	6-12 años	50 m	Dorso	D y V
20-21	6-12 años	100 m	Pecho	D y V
22	6-12 años	200 m	Relevo libre	Mixto
23-24	6-12 años	200 m	Combinado	D y V
25-26	6-12 años	100 m	Libres	D y V
27-28	6-12 años	200 m	Relevo combinados	D y V

2.4 RECLAMOS:

Los reclamos serán presentados únicamente por el delegado de la Región Escolar, ante el juez árbitro de la competencia, en un término no mayor de 30 minutos después de conocido el hecho o divulgado el resultado oficial de la prueba en cuestión.

2.5 JUECES Y CRONOMETRISTAS:

Los jueces y cronometristas, serán los designados por **la Liga Provincial de Natación**, recomendados por la **Federación Panameña de Natación (FPN)**.

2.6 CONTROL DE LA COMPETENCIA:

1. El control técnico estará a cargo de la Comisión Técnica del Comité Organizador
2. Las reglas de FINA, vigentes a la fecha, serán aplicadas como **referencia** a todos los nadadores por igual.

Tiempos Mínimos Requeridos CODICADER Nivel Primario 2017

Damas	Distancia y estilo	Varones
33.23	50 Libre	31.33
1:09.22	100 Libre	1:10.22
2:30.78	200 Libre	2:27.71
5:39.50	400 Libre	5:17.73
34.86	50 Mariposa	34.12
1:19.03	100 Mariposa	1:21.06
38.13	50 Dorso	37.13
1:23.62	100 Dorso	1:21.36
43.47	50 Pecho	41.38
1:37.24	100 Pecho	1:33.24
3:01.62	200 Combinado Individual	2:59.11

3. BASES DE MINI BALONCESTO

3.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
10	Atletas masculinos
10	Atletas femeninas
04	Entrenadores (as)
01	Chaperona
TOTAL 25	

3.2 PARTICIPANTES

1. Deberán tener la edad establecida para los Juegos **(6 a 12 años)**. Nacidos en los años **2009 al 2013**.

3.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

1. Los partidos se desarrollarán bajo las reglas establecidas en el reglamento internacional de mini baloncesto.
2. La comisión técnica determinará el Sistema de Competencia y Clasificación
3. Para definición de puestos, en caso de empate, se decidirá en base a lo establecido en el reglamento FIBA, entendiéndose que no existirá juego adicional alguno.
4. La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:
 - a. -Equipo Ganador: 2 puntos
 - b. -Equipo Perdedor: 1 punto
 - c. -No presentación: 0 puntos
5. El tiempo de juego será de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos corridos cada uno; con dos minutos de descanso entre los cuartos primero y segundo; entre el tercero y cuarto habrá dos minutos de descanso; y entre el segundo y el tercero se usarán 10 minutos de descanso.
6. Los primeros jugadores participarán en el primer y tercer período; los siguientes 5 jugadores participarán en el segundo y cuarto períodos.
 - a. En caso de lesión de un jugador, el árbitro principal - en presencia de los entrenadores de ambos equipos - seleccionará entre las credenciales de los jugadores que no estén jugando, la fotografía del que sustituirá al lesionado. Dichas credenciales no deben estar visibles.
 - b. Las dimensiones del campo juego y la altura de los aros será la oficial del reglamento FIBA: 3.05 mts. de altura; y se utilizará el balón de dimensión No.5.
7. Hasta donde sea posible, cada equipo debe contar con dos uniformes: uno de color claro y otro de color oscuro, debidamente numerado con dos dígitos como máximo. En caso de ser necesario el C.O.N. presentará petos, los cuales serán sorteados entre los dos equipos.

4. BASES DE FUTBOL 7

4.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
14	Atletas Masculinos
14	Atletas Femeninas
04	Entrenadores (as)
01	Chaperona
TOTAL 33	

4.2 PARTICIPANTES

- Deberán tener la edad establecida para los Juegos (**6 a 12 años**). Nacidos en los años **2009 al 2013**.

4.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

- Deberán tener la edad establecida según el Reglamento General de los Juegos (10 a 12 años).
- El calendario de juegos se hará acorde a la cantidad de equipos participantes.
- La comisión técnica determinará el Sistema de Competencia y Clasificación.
- Para definición de puestos, para los casos de empates en puntos, se procederá con la siguiente secuencia de aplicación:
 - Serie particular
 - Diferencia de goles, entre goles anotados y goles recibidos en toda la competencia
 - De persistir el empate, se irá al equipo que más goles haya anotado durante la ronda regular.
 - De persistir el empate, se irá al equipo que menos goles haya recibido.
 - De persistir el empate, como última instancia, se jugará a la moneda.
- La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:
 - Equipo ganador: 3 puntos
 - Equipo perdedor: 0 punto
 - Partido empatado: 1 punto para cada equipo
 - No presentación: 0 punto
- El tiempo de juego será de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos corridos cada uno. Teniendo entre el primero y el segundo periodo: dos (2) minutos de descanso; entre el segundo y el tercer periodo: 10 minutos; y entre el tercero y cuarto periodos: dos minutos de descanso.
- El balón oficial será el número 4 para nivel primario.
- Los 7 primeros jugadores participarán en el primer y tercer períodos; y los siguientes 7 jugadores, participarán en el segundo y cuarto períodos.
- En caso de lesión de un jugador, el árbitro principal - en presencia de los entrenadores de ambos equipos - seleccionará entre las credenciales de los jugadores que no estén jugando, la fotografía del que sustituirá al lesionado. Dichas credenciales no deben estar visibles.

5. BASES DE MINI VOLEIBOL

5.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
08	Atletas masculinos
08	Atletas femeninas
04	Entrenadores (as)
01	Chaperona
TOTAL 21	

5.2 PARTICIPANTES

- Deberán tener la edad establecida para los Juegos (**6 a 12 años**). Nacidos en los años **2009 al 2013**.

5.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

- Se realizará de acuerdo a la cantidad de equipos participantes.
- La Comisión Técnica determinará el Sistema de Competencia y Clasificación.
- El Calendario de Juegos será establecido por la Comisión Técnica.
- Para la definición del puesto, en caso de empate, se decidirá de acuerdo a lo establecido en el reglamento FIVB; entendiéndose que no existirá juego adicional alguno.
- La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:
 - Equipo ganador: 2 puntos
 - Equipo perdedor: 1 punto
 - No presentación: 0 punto
- Se jugarán dos, de tres sets de 25 puntos y el equipo que gane dos sets ganará el juego.
- En caso de empate a un set por equipo, se jugará un tercer set "Rolling point" de 15 puntos, sin embargo, el set terminará hasta tener una diferencia de dos (2) puntos. Se hará cambio de cancha en el punto número 8.
- Jugarán 4 atletas en el primer set y los restantes 4 atletas en el siguiente set. Si existiera un empate en set ganados (1 a 1), el entrenador de cada equipo notificará al árbitro principal cuáles serán los atletas que jugarán en el tercer set y no podrán ser sustituidos.
- En caso de lesión de un jugador, el árbitro principal - en presencia de los entrenadores de ambos equipos - seleccionará entre las credenciales de los jugadores que no estén jugando, la fotografía del que sustituirá al lesionado. Dichas credenciales no deben estar visibles.
- El atleta que le corresponda, podrá efectuar el servicio en forma libre, con cualquier parte del brazo.
- El saque debe hacerse detrás de la línea final.
- Un jugador no puede tocar la pelota dos veces consecutivas, a excepción de cuando se haga un bloqueo.
- Se tendrá que realizar dos toques de balón de carácter obligatorio y el tercer toque será para trasladar el balón al terreno opuesto.
- La invasión, debajo de la red sobre la línea central, será falta solamente si el jugador que invade interfiere con la jugada o con el jugador contrario.
- El toque de voleo deberá ser a la altura de la frente.
- La cancha debe tener la dimensión de un rectángulo de 16 m de largo por 8m de ancho.
- El balón es esférico de cuero con una circunferencia de 62 – 64 cm. con un peso de 190 a 220 gr.
- La altura de la net debe ser de 2.10 m

6. BASES DE KIDS ATHLETICS

6.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
5	Atletas masculinos
5	Atletas femeninas
02	Entrenadores (as)
01	Chaperona
TOTAL 13	

6.2 PARTICIPANTES

1. Deberán tener la edad establecida para los Juegos (**6 a 12 años**). Nacidos en los años **2009 al 2013**.
2. Todos los participantes deben ser del mismo centro descolar.

6.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

La Competencia se realizará en tres (3) días o según disposición del Comité Organizador.

6.3.1 Pruebas en Competencia:

1. El calendario de competencias será establecido por el Comité Organizador y se presentará en la reunión técnica.
2. Se utilizará el reglamento de JUDEN y el Reglamento Internacional de Atletismo de la I.A.A.F en lo referente al arbitraje.
3. Cualquier evento suspendido por causa mayor, su reprogramación será responsabilidad del técnico respectivo del Comité Organizador.
4. En Kids Athletic se deberán inscribir cinco (05) atletas de cada género para un total de diez (10) atletas.

6.3.2 Programa de eventos

En el programa de “KIDS ATHLETICS” los grupos mixtos se forman siempre con 5 niñas y 5 niños.

1. Todos los eventos se desarrollan como eventos de equipo. Y cada equipo tendrá designado un color, entre los colores determinados: rojo, blanco, amarillo, celeste, azul, verde oscuro y verde claro (colores que representan las banderas de los países Centroamericanos). La camiseta de competencia deberá ser proporcionada por la región educativa organizadora y adecuada para la práctica del atletismo.
2. Todos los niños deben competir dos veces en cada uno de los grupos de eventos (Estaciones), que así lo requieran.
3. La jurisdicción del evento se divide según un esquema fijo, de tal manera que las tres áreas de las diferentes disciplinas de los grupos de eventos de carrera de velocidad, saltos y lanzamientos puedan desarrollarse al mismo tiempo. La carrera de resistencia se desarrolla al final.
4. Se debe designar a una persona por equipo como suplente, para en caso de que un miembro regular del equipo se lesione. Sin embargo, una vez sustituido, el participante no podrá volver al equipo. En caso que un atleta se lesione se designará a un miembro del equipo por medio de un sorteo que realizará la plantilla de jueces (dicho sorteo se realizará en cada estación; y no repite el mismo atleta), dicho miembro realizará la actividad que le correspondía al atleta lesionado. En caso de la estación de resistencia, el atleta tomará dos pelotas - si él ha sido seleccionado - y tendrá un listón que identificará su validez. La rifa será dentro de los atletas del mismo género del que se encuentra lesionado.

6.3.3 Formato de competencia

El formato de competición del programa “KIDS ATHLETICS – IAAF”, propone la siguiente estructura con el fin de favorecer la armonía e integración de los niños participantes:



1. Calentamiento general (de 10 a 15) con actividades atractivas tales como cantos, rondas, etc., utilizando juegos y dinámicas que permitan la entrada en calor de los niños y la identificación con los animadores y jueces participantes. Al finalizar el calentamiento se deben organizar los grupos de niños que trabajarán juntos en la jornada (5 niños y 5 niñas de diferentes regiones educativas), y a partir de ese momento, el asistente de cada grupo deberá acompañar a dicho grupo durante toda la participación de los niños y niñas. Esta persona será la encargada de llevarlos de estación en estación, mantendrá en alto el ánimo de los niños y niñas en los momentos de espera para la nueva rotación o en el área de recuperación.
2. **Realización de eventos programados para la jornada.**
 - 2.1. Se distribuirán de acuerdo a la rotación de las estaciones en el sentido contrario de las agujas del reloj. El circuito de pruebas diario deberá permitir la competencia simultánea de los equipos, para evitar pausas que generen pérdidas de tiempo o ritmo de la competencia.
 - 2.2. Los eventos de carrera se realizarán de norte a sur, en el sentido contrario de las agujas del reloj.
 - 2.3. **IMPORTANTE: CUANDO SE DEBA PROGRAMAR UNA ESTACIÓN DE ESPERA O ÁREA DE RECUPERACIÓN E HIDRATACIÓN, LOS ENCARGADOS DE CADA GRUPO DEBERÁN PROCURAR MANTENER A LOS NIÑOS Y NIÑAS ANIMADOS, CON DESEOS DE INTEGRARSE DE NUEVO A LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS SIN PERDER EL ESTADO ÓPTIMO PARA LA PRÁCTICA DEPORTIVA.**
 - 2.4. Vuelta a la calma grupal, todos los niños y niñas participan del proceso de vuelta a la calma general por medio de actividades lúdicas que hagan que los niños se recuperen del esfuerzo realizado y se diviertan en el proceso.
 - 2.5. Los resultados generales deben de estar visibles pocos minutos después de realizados los eventos de la jornada en la pizarra de puntuación.
 - 2.6. En la última jornada, realizar la premiación general: a todos se les premia por igual. El informe de resultados finales se entregará al delegado de cada región educativa.
 - 2.7. La altura de las vallas será de 40 cm, por una base de 20 cm ancho.

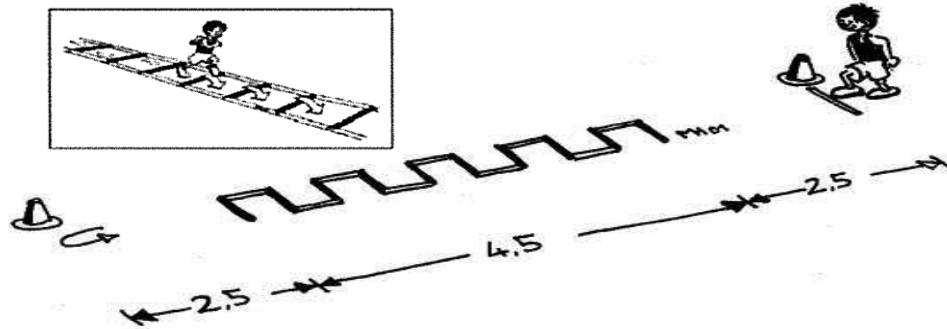
6.3.4 Distribución de eventos por jornada:

El torneo de “KIDS ATHLETICS” se realizará durante tres (3) JORNADAS, los eventos estarán distribuidos de la siguiente manera:

PRIMERA JORNADA	SEGUNDO JORNADA	TERCERA JORNADA
Carrera en escalera	Relevo fórmula 1	Saltos en sentadillas hacia adelante
Salto largo con garrocha	Relevos en curvas con vallas	Relevos de velocidad en curvas
Relevo de velocidad/vallas	Salto triple en área limitada	Lanzamiento de jabalina
Relevo de marcha en 80 metros	Lanzamiento atrás del balón medicinal	Carrera de resistencia de 8 minutos

*Se podrá cambiar la posición de los eventos según la organización.

1. CARRERA EN ESCALERA



Breve descripción:

Carrera de ida y vuelta sobre una escalera.

Procedimiento

Se colocan dos conos marcadores a una distancia de 9,5 m. de separación. Se ubica sobre el suelo una escalera de coordinación a igual distancia de los conos (ver figura). Al comienzo, el participante se para en posición de zancada (salida de parado) con las puntas de los pies sobre la línea de partida que se encuentra a nivel del primer cono. A la orden de salida, el participante corre hacia la escalera, (que debe tener 50 cm de distancia entre escalones) tan rápido como le sea posible y corre hacia el segundo cono. Después de tocar el cono con la mano, el participante gira rápidamente y corre nuevamente de un extremo al otro de la escalera hacia el primer cono. El cronómetro debe detenerse cuando el participante toca este cono (Altura del cono 76 cm).

Si un participante abandona el área de la escalera o salta sobre ella, el asistente que se encuentra junto al siguiente cono señalara la falta. (Un asistente debe estar junto a cada cono). De este modo se penaliza al participante que no ha ejecutado correctamente la tarea.

Indicar que es un tipo de relevo con la utilización de un testigo, y el tiempo se tomará cuando inicie el primer niño hasta que termine el último niño.

Puntaje

Se realizará un solo intento realizado por cada atleta. Ganará el equipo que acumule menor tiempo.

Asistentes

Para una eficiente organización del evento se requerirán dos asistentes con las siguientes obligaciones:

1. Comenzar el evento.
2. Controlar y regular el evento.
3. Tomar el tiempo.
4. Registrar el puntaje en la planilla del evento.

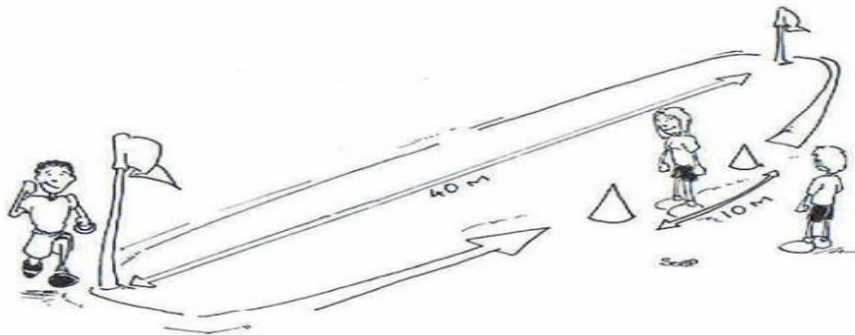
FALTAS:

1. No depositar la argolla al final
2. No pisar uno de los cuadros de escalera
3. Saltarse un cuadro de secuencia de la escalera.
4. Salir antes de la entrega del testigo.
5. No tocar el cono de retorno

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

2. RELEVOS DE VELOCIDAD EN CURVAS

Breve descripción:



Procedimiento

Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con la zona de traspaso y la otra no. Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. El primer participante comienza a correr el trayecto desde el primer cono (altura de 76 cm) de la zona de traspaso hasta el primer poste con banderín, gira a su alrededor para correr la línea recta. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testimonio) a su compañero que corre la misma distancia y le pasa el aro al tercer integrante y así sucesivamente.

El participante que recibe el relevo, comenzará a correr desde la línea la zona de traspaso. El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez completada su distancia.

Puntaje

Se realiza un ranking de acuerdo al tiempo del equipo vencedor. Los restantes equipos se colocan de acuerdo a los tiempos logrados.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes funciones:

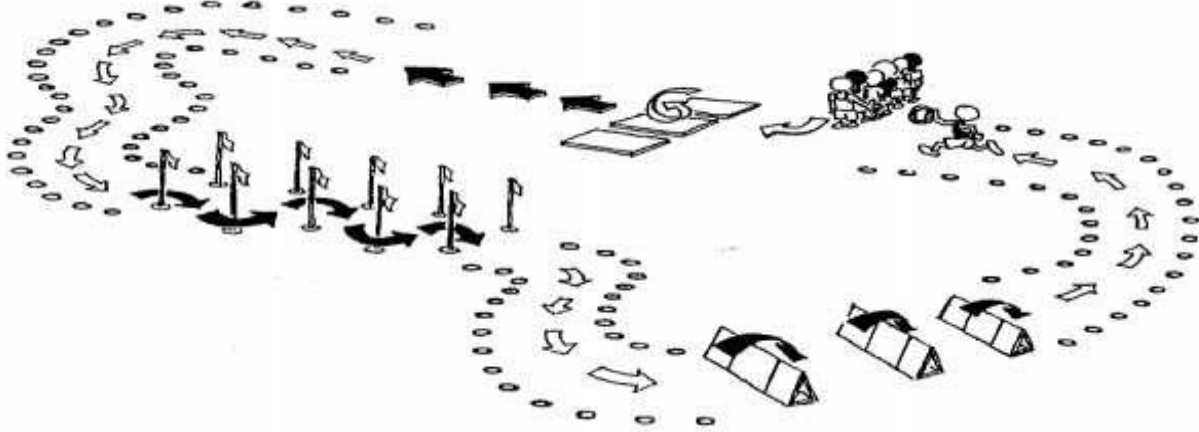
1. Controlar el transcurso regular del evento
2. Tomar el tiempo
3. Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

FALTAS:

1. Girar incorrectamente el cono.
2. Pasar incorrectamente el testigo y fuera de la zona de traspaso.
3. Salir antes de la entrega del testigo.
4. Por no entregar en la mano el testigo.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

3. RELEVO FÓRMULA UNO



Breve descripción:

Relevos combinados de carrera plana, vallas y de velocidad – Slalom.

Procedimiento

La distancia es de 80m y está dividida en áreas para la carrera de velocidad plana 30 metros, 15 para el zigzag, 15 planos para llegar a las vallas 12 metros y 8 lisos. La carrera de vallas (6 metros de distancia entre cada valla) y la de slalom alrededor de postes (slalom entre cada poste van 3 metros) (ver figura).

Se utiliza un aro blando como testimonio de relevos. Cada participante debe comenzar con una vuelta (rol) adelante sobre la colchoneta.

El “Fórmula Uno” es un evento de equipo en el cual cada miembro del equipo debe completar una vuelta.

Puntaje

El Ranking se evalúa según el tiempo: el equipo ganador es el que posee menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los siguientes equipos se clasifican según el orden de tiempo.

Asistentes

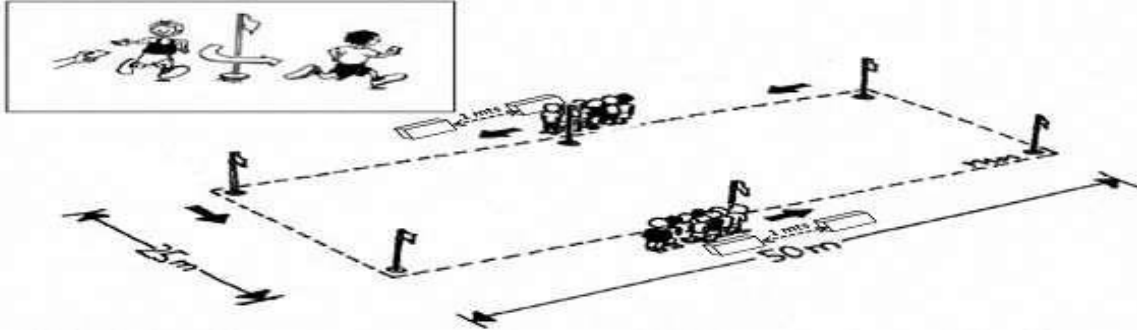
Serán necesarios al menos dos asistentes para cada área (vallas, slalom) para instalar adecuadamente el equipamiento. Además de los asistentes de equipos, serán necesarios dos ayudantes para actuar como jueces en las zonas de traspaso. Una persona debe cumplir la función de largador. Finalmente, existe la necesidad de contar con la mayor cantidad de cronometradores como equipos participantes en el evento. Los cronometradores también son responsables de registrar los puntajes en las planillas del evento.

Faltas:

1. Realizar incorrectamente la vuelta adelante.
2. Realizar incorrectamente el zig zag
3. No pasar correctamente o evadir el paso de las vallas.
4. Salir antes de la entrega del testigo.
5. Obstruir, golpear o empujar a un integrante del equipo contrario.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

4. CARRERA DE RESISTENCIA DE 8 MINUTOS



Breve descripción:

Carrera de ocho minutos en un circuito de unos 150 m.

Procedimiento:

Cada equipo tiene que correr alrededor de un circuito de 150 m (ver figura) desde un punto de partida determinado. Cada miembro de equipo intenta correr alrededor del circuito cuantas veces le sea posible en 8 minutos. La orden de partida es para todos los equipos a la vez (silbato o disparo, etc.).

Cada miembro del equipo comienza con una (pelota, trozo de papel, corcho o algo similar) que tiene que depositar luego de completar una vuelta al circuito, y antes de comenzar nuevamente, toma una nueva pelota o similar, y así sucesivamente.

Después de 7 minutos se anuncia el último minuto con otro silbato o disparo. Después de los 8 minutos se indica la finalización de la carrera con una señal final.

Puntaje

Después de finalizar, se cuentan todas las pelotas depositadas. Las pelotas que los niños o niñas no lograron depositar en la caja al finalizar el tiempo reglamentario no cuentan en la sumatoria final.

Asistentes

Para una organización eficiente del evento se requiere de, al menos, dos asistentes por equipo. Son responsables de designar la línea de comienzo y la de finalización, también de manipular, juntar y contar las pelotas u objetos. Además, se requiere de un largador responsable de controlar el tiempo y de dar las otras señales (último minuto y señal final).

FALTAS:

1. Girar incorrectamente los conos del cuadro.
2. Golpear, empujar, obstruir a un integrante del equipo contrario
3. Cada integrante deberá llevar una pelota por cada vuelta realiza. Si un integrante realiza recorrido sin llevar una pelota no existirá sanción ni aumentará el número de pelotas acumuladas.
4. Si no deposita la pelota en recipiente (caja) no cuenta.

Sanción: Se restará una pelota del total acumulado por equipo, por cada falta cometida.

5. RELEVO EN CURVAS DE VELOCIDAD CON VALLAS



Breve descripción:

Relevos combinados de velocidad y vallas con curvas.

Procedimiento:

Son necesarias dos líneas o carriles para cada equipo: una para el traspaso de velocidad y la segunda para el segundo traspaso de vallas.

Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. El primer participante comienza a correr el trayecto llano hasta el primer cono con banderín, gira a su alrededor para regresar en dirección a su equipo. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testimonio) a su compañero que corre su trayecto y le pasa el aro al tercer integrante y así, sucesivamente.

El participante que recibe el relevo comenzará a correr desde la zona de traspaso. El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez finalizado su trayecto.

Puntaje

Se realiza un “ranking” de acuerdo al menor tiempo registrado. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los restantes equipos se colocan de acuerdo a los tiempos logrados.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes funciones:

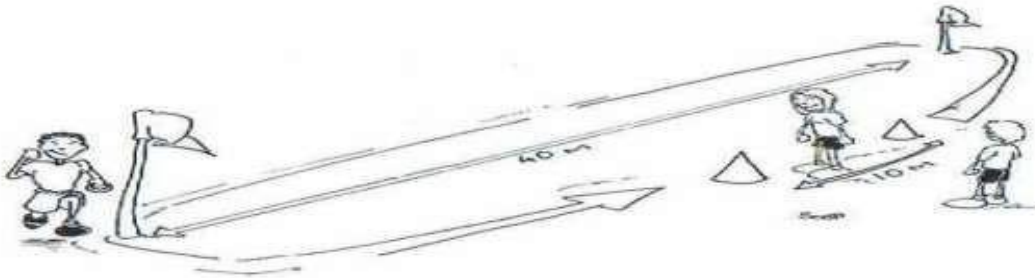
1. Controlar el regular transcurso del evento.
2. Tomar el tiempo.
3. Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

FALTAS:

1. No girar correctamente el cono.
2. Realizar la entrega del testigo fuera del área de cambio.
3. No pasar correctamente o evadir el paso de la valla.
4. Salir antes de la entrega del testigo.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

6. RELEVOS DE MARCHA EN 80 METROS



Breve Descripción:

Relevos de marcha con curvas

Procedimiento

Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con la zona de traspaso y la otra no.

Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. En cada zona de giro (banderín) se debe colocar una rotonda que permita que se realice un giro amplio para que favorezca el giro sin afectar la técnica ni la velocidad del marchista.

El primer participante comienza a marchar el trayecto hasta el primer poste con banderín, gira a su alrededor para marchar la línea recta. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testigo) a su compañero que marcha la misma distancia y le pasa el aro al tercer integrante y así, sucesivamente.

El participante que recibe el relevo comenzará a marchar desde la zona de traspaso. El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez completada su distancia.

Puntaje

Se realiza un “ranking” de acuerdo al menor tiempo registrado. Los restantes equipos se colocan de acuerdo a los tiempos logrados.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes funciones:

1. Controlar el transcurso regular del evento.
2. Tomar el tiempo.
3. Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

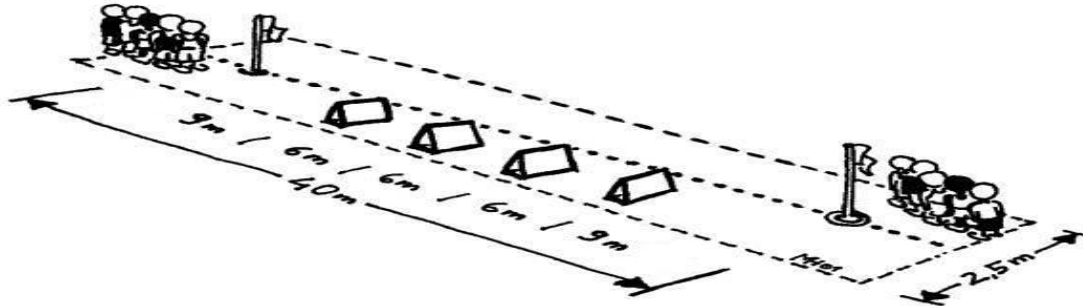
Faltas

- 1.No mantener la técnica adecuada de la marcha atlética (Talón, pierna en extensión y empuje con la punta) así como el doble apoyo.
2. No girar correctamente en la zona de giro y cambiar la técnica de marcha (Talón, pierna en extensión y empuje con la punta).
- 3.Realizar la entrega del testigo fuera del área de cambio.
- 4.Salir antes de la entrega del testigo.
- 5.No mantener el contacto con uno de los pies durante la marcha.

6. Correr en lugar de marchar.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

1. RELEVO VELOCIDAD / VALLAS



Breve Descripción:

Relevo combinado de carrera de velocidad y vallas

Procedimiento

El equipamiento se instala como se observa en la figura. Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con vallas y otra sin vallas. La distancia total a recorrer es de 80 m, dividida en dos:

La primera distancia es los 40 metros con vallas y, luego, los miembros del equipo corren la distancia de velocidad 40 metros de retorno, como una prueba regular de relevos. El evento se completa cuando todos los miembros del equipo han cubierto ambas distancias, la con vallas y de velocidad. El relevo se realizará de tal forma que el traspaso se ejecute con la mano izquierda.

Puntaje

El “ranking” se evalúa según el tiempo: el equipo ganador es el que posee menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta; posteriormente, deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los siguientes equipos se clasifican según el orden de tiempo.

Asistentes

Para una organización eficiente, se requiere de un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes obligaciones:

- Controlar el curso regular del evento.
- Tomar el tiempo.
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

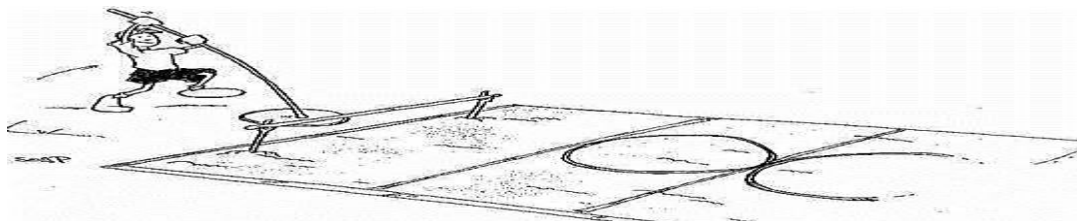
Faltas

- 1) Girar incorrectamente el cono o antes de llegar al cono (Cono o banderola, altura de 1.50 metros)
- 2) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 3) Salir antes de la entrega del testigo.
- 4) Por no entregar en la mano el testigo.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

Eventos de Saltos:

1. SALTO LARGO CON GARROCHA



Breve descripción

Salto en búsqueda de distancia sobre un obstáculo utilizando una garrocha, para caer en un cajón de arena.

Procedimiento

Desde un área de aproximación de 10 metros como máximo (marcas obligatorias: un cono, una cinta elástica), el participante corre en dirección a una banda circular/banda/colchoneta colocada a 75 cm delante en el cajón de caída. El despegue se debe realizar arrancando con un solo pie (saltadores diestros – con un impulso del pie izquierdo – sostener la garrocha con su mano derecha arriba en el caso de saltador derecho, el saltador izquierdo debe colocar la mano izquierda arriba). El participante clava la garrocha cerca de la línea de despegue, se “monta” a la misma.

Luego debe caer dentro de la fosa del área de aterrizaje. La altura del obstáculo no debe sobrepasar los 40 cm. La puntuación será igual al objetivo en que caiga el niño o niña, el primer objetivo estará ubicado a 01 metro dentro del área de aterrizaje; el segundo, a 2 metros; el tercero, a 3 metros y el cuarto, a 4 metros. El participante debe caer con los dos pies (para evitar riesgos de lesión). La garrocha se debe tomar con ambas manos como en el dibujo hasta que la caída esté completa. Finalmente, está prohibido cambiar la toma de la garrocha durante el salto.

Puntaje

Cada participante tiene **dos intentos**, si cae dentro de #1, se le asigna 1 punto; si la caída se produce dentro del objetivo #2, se le otorgan 2 puntos y así sucesivamente (objetivo #3 = 3 puntos, objetivo #4 = 4 puntos). Cuando toca el borde de una línea/colchoneta al caer, el salto se considera “exitoso”, si luego de caer, ambas piernas están dentro de la cubierta/área de caída, se otorga un punto adicional. Si ambos pies en los dos intentos caen afuera del objetivo de caída recibirá otra oportunidad. Si se toca el obstáculo o valla con los pies al saltar, se reduce un punto.

Equipamiento

- 2 pértigas
- 5 aros plásticos
- 5 llantas o gomas
- 1 fosa de arena

Asistentes

Para organizar este evento se requiere un asistente que desempeñará las siguientes tareas:

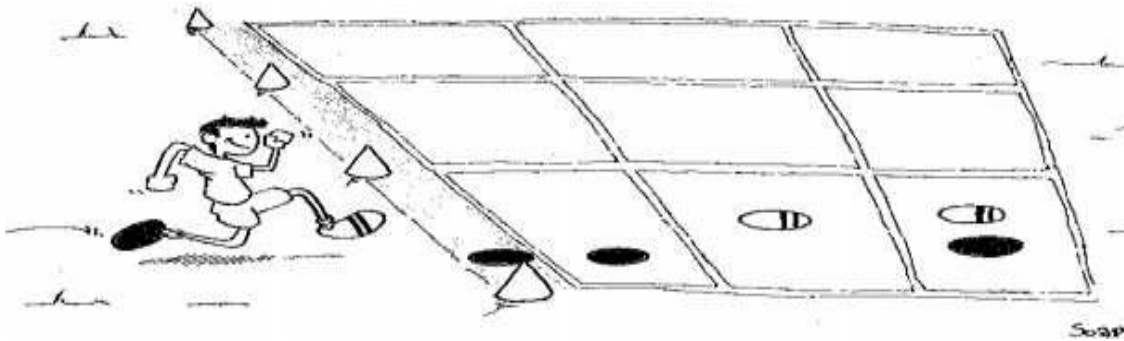
- Controlar la altura y amplitud del agarre.
- Controlar el aterrizaje correcto.
- Anotar las puntuaciones en la tarjeta del evento

Faltas

1. Correr más de lo permitido del área de aproximación (10 metros)
2. Hacer contacto con un pie fuera de área de puntuación.

3. Al caer fuera del área de puntuación, el salto será nulo.
 4. Por utilizar de forma incorrecta la pértiga, el salto será nulo.
 5. Por soltar la pértiga con la mano de impulso (mano más alta), el salto será nulo.
- Sanción:** Se restará un punto por cada falta cometida al puntaje final del equipo.

2. SALTO TRIPLE EN ÁREA LIMITADA



Breve descripción:

Salto triple ejecutado dentro de un área limitada.

La grilla se puede remplazar por aros: El puntaje se mide desde el centro de cada área delimitada o desde el centro de cada aro.

Procedimiento

El atleta selecciona un área de Salto Triple adaptada a su nivel. Luego de tomar una carrera de aproximación de 5m como máximo, completa un rebote, un paso y un salto (“hop”, “step”, “jump”). Se considerará el mejor de dos intentos. Se registra cada intento y se anota el mejor de los **dos saltos**, luego se suman para obtener el total del equipo. Se puede completar en cualquiera de las líneas seleccionadas.

Puntaje

Las zonas de salto otorgan el siguiente puntaje (tabla de puntaje):

- a. 1,50m=1 punto,
- b. 1,80m=2 puntos,
- c. 2,15m=3 puntos.

El “ranking” se basa en los resultados: el equipo ganador será aquel con el mejor puntaje total.

Asistentes

Para una eficiente organización de este evento se requiere de un asistente quien tiene las siguientes obligaciones:

1. Dar inicio al evento.
2. Tomar nota de los resultados.
3. Otorgar el puntaje y registrarlo en la planilla del evento.

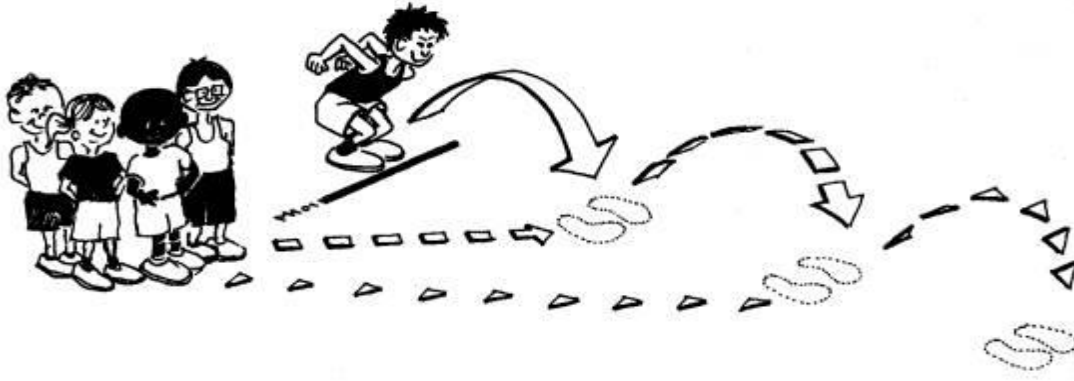
Faltas

1. Correr más de lo permitido de área de aproximación (5 metros)
2. Pisar dentro del área de despegue.
3. No realizar correctamente la secuencia de paso correspondiente que establece la técnica de salto.

(“hop”, “step”, salto)

Sanción: Se restará un punto por cada falta cometida al puntaje final del equipo.

3. SALTO EN SENTADILLAS HACIA ADELANTE



Breve descripción:

Salto en dos pies hacia adelante desde posición de sentadillas.

Procedimiento

Desde una línea de salida, los participantes realizan un “salto de rana” (salto en dos pies en sentadillas hacia adelante). El primer participante del equipo se para con la punta de los dedos de los pies detrás de la línea de salida. Realiza una sentadilla y salta lo más lejos posible hacia adelante, cayendo sobre ambos pies. Si un participante cae hacia atrás, se marca, por ejemplo, el punto de caída de su mano. Y desde esta última marca se realiza la medición de su salto.

El evento se completa cuando el último miembro del equipo ha saltado.

El procedimiento completo se repite una segunda vez (segundo intento).

Puntaje

Se medirán ambos saltos y se anotará la mejor marca. La distancia total de todos los saltos es el resultado del equipo. El puntaje del equipo se basa en el mejor resultado de los dos intentos. La medición se registra en metros y centímetros.

Asistentes

Para este evento se requiere un asistente por equipo, quien tendrá las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento (línea de partida, caída).
- Medir la distancia total de cada intento.
- Registrar el puntaje en la planilla del evento.

Faltas

1. Tomar impulso antes de realizar el salto.

2. Pisar el área de caída antes de saltar.

Sanción: El salto será nulo.

Eventos De Lanzamientos:

1. LANZAMIENTO DE LA JABALINA



Breve descripción:

Lanzamientos de la jabalina para niños con un brazo

Procedimiento

El lanzamiento de la jabalina para niños se realiza desde un área de aproximación de 5m. Luego de una breve carrera de aproximación, el participante lanza la jabalina hacia la zona de lanzamiento desde la línea límite. Cada participante tiene oportunidad de **dos intentos**.

Nota sobre seguridad:

Ya que la seguridad es vital en la competencia de lanzamiento de la jabalina para niños, solo se permite la presencia de los asistentes en la zona de caída. Está estrictamente prohibido lanzar la jabalina nuevamente hacia la línea límite.

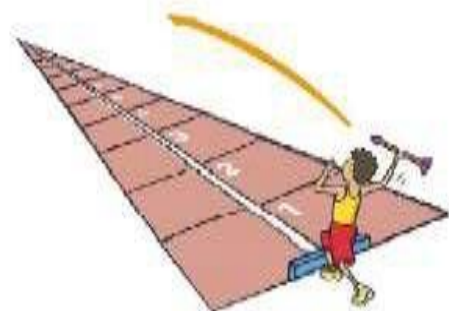
Puntaje

Cada lanzamiento se mide a 90° (ángulo recto) de la línea límite y se registra a intervalos de 25 cm (tomándose el número mayor cuando la caída se da entre líneas). El mejor de los **dos intentos** de cada miembro del equipo se considera para el puntaje final del grupo. Si un lanzador no acierta la zona de objetivo (cerca, arriba o abajo) o pisa más allá la línea límite, tiene un lanzamiento extra para lograr puntaje.

Asistentes

Este evento requiere dos asistentes por equipo con las siguientes obligaciones:

1. Controlar y regular el procedimiento.
2. Evaluar la distancia de caída de la jabalina (medición a 90° de la línea límite).
3. Llevar la jabalina nuevamente a la línea límite.
4. Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

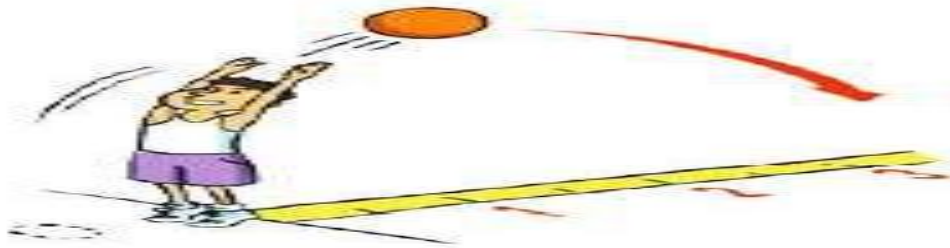


FALTAS:

1. Tomar impulso fuera del área de aproximación.
2. Pisar la zona de lanzamiento
3. Tomar con ambas manos la jabalina y lanzar.

Sanción: el lanzamiento será nulo

2. LANZAMIENTO HACIA ATRÁS DEL BALÓN



Breve descripción:

Lanzamiento hacia atrás a distancia con pelota medicinal (1 kg)

Procedimiento:

El participante se para con piernas paralelas, talones sobre la línea límite y de espaldas a la dirección del lanzamiento. Se sostiene la pelota abajo, frente al cuerpo con ambas manos y brazos estirados. El participante se pone en cuclillas (para tensar los músculos del muslo) y rápidamente extiende las piernas, luego los brazos para lanzar la pelota hacia atrás sobre la cabeza a máxima distancia en el área de caída. Después del lanzamiento el participante puede pisar la línea límite (es decir, pisar hacia atrás). Cada participante tiene dos intentos.

Puntaje:

La medición se registra a intervalos de 20 cm, considerándose el número mayor cuando la caída es entre intervalos. La medición siempre se realiza a 90° (ángulo recto) de la línea límite. El mejor de los dos intentos de cada miembro del equipo es el que se considera para el puntaje final del equipo.

Asistentes:

Este evento requiere dos asistentes por equipo quienes tendrán las siguientes obligaciones:

1. Controlar y regular el procedimiento
2. Evaluar la distancia de caída de la pelota (medición a 90° de la línea límite).
3. Llevar o hacer rodar la pelota hacia la línea límite.
4. Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

Equipamiento:

Para este evento se requerirá el siguiente equipamiento:

- 2 pelotas medicinales (1 kg)
- Una cinta de medición o rodillo de medición pre-calibrado
- 1 tarjeta de evento

FALTAS:



1. Tomar impulso antes del lanzamiento, con uno o varios pasos.
2. Lanzar con un brazo.
3. Lanzar girando el tronco.

Sanción: El lanzamiento será nulo.

6.3.5 PUNTAJE DE LOS EVENTOS:

6.3.5.1 Puntaje de los Eventos de Carrera

En los eventos de carrera el tiempo corresponde al resultado individual de la mejor ejecución del niño o niña registrado. En los eventos individuales, se registra el tiempo y se lo suma para el resultado del equipo.

6.3.5.2 Puntaje de los Eventos de Campo

En los eventos de saltos y de lanzamientos, cada participante debe competir en todas las disciplinas con el correspondiente número de intentos. La suma total del mejor desempeño personal de cada miembro del equipo es el resultado del equipo en estos eventos. El registro y puntaje de resultados se realiza en la tarjeta del evento.

6.3.6 Medición de los Eventos de Campo

En el “KIDS ATHLETICS”, se utiliza el procedimiento de medición. (lectura directa por medio de cinta extendida sobre el suelo). La distancia siempre se mide a 90° (ángulo recto) desde la línea límite al punto de caída del objeto (pelota, jabalina, etc.). Cuando un objeto cae entre los incrementos de mediciones, al participante se le acredita el número mayor.

6.3.7 Conformación de los equipos

Los equipos estarán conformados de la siguiente manera:

- Equipo mixto: 5 niños y 5 niñas

6.3.8 Resultado Final

Se utiliza una “**Pizarra de puntuación**” para tener un registro rápido y general del puntaje. Se puede usar cualquier material como tablero que indique el puntaje de los equipos en todos los eventos. Inmediatamente después del transcurso de un evento, se recolectan los registros del evento de cada estación para que los asistentes realicen los cálculos y se los envíen a los asistentes del tablero para su recopilación. Tan pronto como todos los equipos hayan pasado por un evento y se hayan cargado los resultados en el tablero, se determina el “ranking” de equipos en ese evento. Luego se exhiben en forma clara todos los puntajes.

Una vez finalizada la competencia, solo se suman los puntajes de cada equipo, indicando la posición general de los mismos de acuerdo con los puntajes generales.

1. El ganador será el equipo con el puntaje más alto.
2. Si en los resultados quedaran empatados en una de las pruebas se otorgará la misma cantidad de puntos, correspondientes al lugar que obtuvieron.
3. Si en los resultados finales quedaran empatados en lugares, ganará quien obtuvo mayores primeros lugares y así sucesivamente.
4. Si persistiera el empate, se decidirá quien efectuó el mejor tiempo en la prueba de fórmula uno.
5. Esta tabulación abierta y el cálculo de resultados componen un proceso de evaluación visible y transparente para todos. Todos los involucrados pueden mantenerse actualizados sobre el progreso de

los equipos, observando las posiciones actuales en el tablero durante el transcurso del evento.

6.3.9 Tablero de Resultados

El tablero de resultados debe estar ubicado de manera visible a todos los participantes, en todos los lugares de la jurisdicción del evento.

7. BASES DE GIMNASIA ARTÍSTICA

7.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
03	Atletas masculinos
03	Atletas femeninas
02	Entrenadores (as)
01	Chaperona
TOTAL 9	

7.2 PARTICIPANTES

- Deberán tener la edad establecida para los Juegos (**6 a 12 años**). Nacidos en los años **2009 al 2013**.

7.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

La comisión técnica determinará el Sistema de Competencia y Clasificación

- Se utilizará el Reglamento Internacional de CODICADER y los niveles de USAG

7.4 EVENTOS CONVOCADOS

Los Niveles y Categorías de Gimnasia Artística de acuerdo a cantidad de atletas inscritos usarán el reglamento de la USAG y de acuerdo a los parámetros de la UPAG y FIG, respectivamente., Los atletas participarán en los 6 aparatos reglamentarios.

Nivel 3	6-7, 8-9,10-11, 12+
Nivel 4	6-8, 9 -10, 11-12, 13+
Nivel 5	7-8, 9-10, 11- 12, 13+

Gimnasia Artística Femenina	Nivel	Eventos	Competencia
	3, 4 y 5	PISO	1 por nivel
	3, 4 y 5	SALTO	1 por nivel
	3, 4 y 5	BARRAS ASIMETRICAS	1 por nivel
	3, 4 y 5	VIGA	1 por nivel

Nivel 4	6-7, 8-9,10-11, 12+
Nivel 5	7-9, 10-11, 12+

Gimnasia Artística Masculina	Nivel	Eventos	Competencia
	4 y 5	PISO	1 por nivel
	4 y 5	SALTO	1 por nivel
	4 y 5	BARRA FINA	1 por nivel
	4 y 5	CABALLO CON ARZONES	1 por nivel
	4 y 5	ANILLAS	1 por nivel

8. BASES DE TENIS DE MESA

8.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
04	Atletas masculinos
04	Atletas femeninas
02	Entrenadores (as)
01	Chaperona
TOTAL	11

8.2 PARTICIPANTES

- Deberán tener la edad establecida para los Juegos **(6 a 12 años)**. Nacidos en los años **2009 al 2013**.

8.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

- Eventos de Dobles (M y F) y Mixtos
- Se Jugará bajo el sistema de eliminación simple, todos los partidos se jugarán al mejor de 5 Juegos.
- Evento de Individuales.
- Se integrarán grupos jugando “uno contra todos” y una ronda final de eliminación simple.
- EVENTOS
 - Dobles Mixto
 - Dobles Masculino
 - Dobles Femenino
 - Individual Masculino
 - Individual Femenino
- El Calendario de Competencias será el que establezca la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.
- Las competencias se regirán, en todo, por lo establecido en El Reglamento General de los Juegos JUDEN y de la Federación Internacional de Tenis de Mesa I.T.T.F.