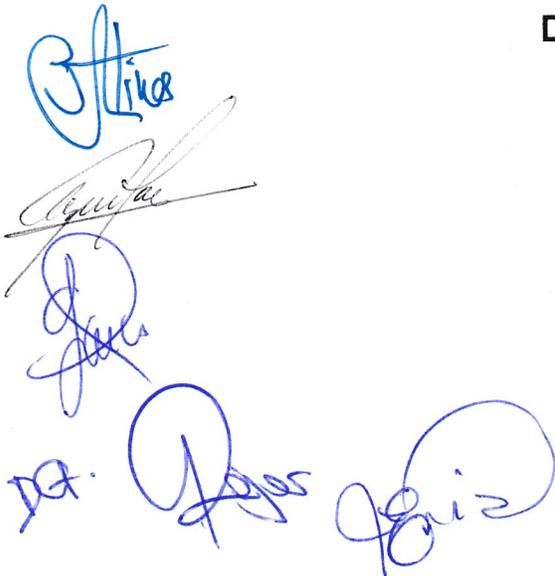


BASES ESPECIFICAS DE COMPETENCIA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS CODICADER NIVEL PRIMARIO 2025

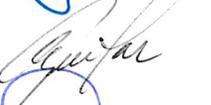
REVISADO POR LA COMISIÓN TÉCNICA DEL CODICADER EN EL
SALVADOR EL 27 Y 28 DE FEBRERO DE 2025 Y APROBADO POR EL
COMITÉ DIRECTIVO DEL CODICADER EN LA REUNIÓN DEL 29 DE MAYO
DE 2025 EN EL SALVADOR.



Handwritten signatures in blue ink, including the name "Oficina" and several other illegible signatures.

Contenido

Contenido	2
AJEDREZ	3
ATLETISMO (Kids Athletics Mixto).....	5
MINI BALONCESTO	31
FUTBOL 7	33
NATACIÓN	36
TENIS DE MESA	38
MINI VOLEIBOL	40
GIMNASIA ARTÍSTICA	42





AJEDREZ

1. PARTICIPACIÓN

<i>FUNCIÓN</i>	<i>MÁXIMO</i>
Atletas género femenino	6
Atletas género masculino	6
Entrenadores (as)	2
Delegado	1
Chaperona	2
Árbitro	1
Total	18

2. EVENTOS CONVOCADOS

<i>EVENTOS</i>	<i>MASCULINO</i>	<i>FEMENINO</i>
1er. Tablero	1	1
2do. Tablero	1	1
3er. Tablero	1	1
4to. Tablero	1	1
5to. Tablero	1	1
6to. Tablero	1	1
Equipo en modalidad Blitz	1	1
Total, de eventos	7	7

3. SISTEMA DE COMPETENCIA CONVENCIONAL (Individual Torneos Masculinos y Femeninos)

- 3.1. Las competencias serán por equipo. Se jugará por equipo con seis tableros.
- 3.2. El equipo que le toque las piezas blancas jugará con éstas en el primero, tercero y quinto tablero.
- 3.3. La cadencia de juego será de 60 minutos más 30 segundos adicionales por jugada para terminar la partida.
- 3.4. El calendario de competencias será establecido por el Coordinador Técnico respectivo del Comité Organizador.
- 3.5. Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. (lo referente al arbitraje).



3.6. Cualquier evento suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad del coordinador técnico respectivo del Comité Organizador su reprogramación.

3.7. Sistema de Competencia serán los siguientes:

3.7.1. Con la participación de 4 países se jugará con el sistema de competencia Round-Robin (todos contra todos) a dos vueltas.

3.7.2. Con la participación de 5 a 6 países se jugará con el sistema de competencia Round-Robin (todos contra todos) a una vuelta.

3.7.3. Con la participación de 7 países, se jugará con el sistema de competencia Suizo a cinco rondas.

4. PARTICIPANTES

4.1. Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años 2013 al 2019.

4.2. Cada país podrá inscribir 6 titulares por género (M-F)

5. SISTEMA DE COMPETENCIA Modalidad Blitz (Masculino y Femenino)

5.1. La competencia se jugará bajo las normas del sistema de todos contra todos con seis tableros y a una vuelta, el sistema de pareo será dado por las tablas internacionales Berger, previo sorteo.

5.2. El equipo que le toque las piezas blancas jugará con estas en el primero, tercero y quinto tablero únicamente.

5.3. La cadencia de juego será de 5 minutos para toda la partida.

5.4. Se utilizará el Reglamento Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. en el aspecto de arbitraje.

5.5. Cualquier evento suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad del coordinador técnico respectivo del Comité Organizador su reprogramación

5.6. Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

6. SISTEMAS DE DESEMPATE:

Los desempates se resolverán de conformidad en el siguiente orden:

- 1) Puntuación.
- 2) Resultado entre ambos o más.
- 3) Número de partidas ganadas con negras.
- 4) Si persiste el empate se declara empatados a los jugadores.

ATLETISMO (Kids Athletics Mixto)

1. DELEGACIÓN

FUNCIÓN	MÁXIMO
Atletas masculinos	5
Atletas femeninas	5
Entrenadores	2
Árbitros	
Delegado	1
Chaperona	2
TOTAL	15

2. SISTEMA DE COMPETENCIA

2.1. La competencia se realizará en cuatro (4) días.

2.2. Pruebas en Competencia:

EVENTOS	FEMENINO	MASCULINO
1	Kids Athletics Mixto	
1	TOTAL DE EVENTOS	

2.3. El calendario de competencias será establecido por el Comité Organizador y se presentará en la reunión técnica.

2.4. Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Atletismo de la WORLD ATHLETIC en lo referente al arbitraje.

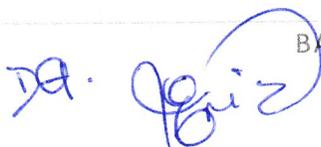
2.5. Cualquier evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador su reprogramación.

2.6. En Kids Athletics deberá inscribir cinco (05) atletas de cada género para un total de diez (10) atletas.

3. PARTICIPANTES

3.1. Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años) Nacidos en los años 2013 al 2019.

3.2. Solamente se competirá en Kids Athletics, por lo que se incluye en el **Anexo No.1** de estas bases la normativa específica.

3.3. Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

ANEXO No.1

REGLAMENTO POR EVENTO CODICADER (Versión 2013):

1. Programa de eventos

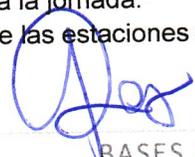
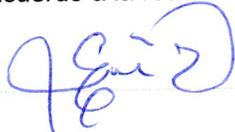
En el programa de “KIDS ATHLETICS– IAAF” los equipos mixtos se conformarán siempre con 5 niñas y 5 niños de todos los países participantes, sin que existan más de dos atletas del mismo país en un mismo equipo.

- Todos los eventos se desarrollan como eventos de equipo. Y cada equipo tendrá designado un color, colores determinados rojo, blanco, amarillo, celeste, azul, verde oscuro y verde claro (colores representan las banderas de los países Centroamericanos). La camiseta de competencia deberá ser proporcionada por el país organizador y adecuada para la práctica del atletismo.
- Todos los niños deben competir dos veces en cada uno de los grupos de eventos (Estaciones). Que así lo requieran.
- 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.
- Se debe designar a una persona por equipo como suplente 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 una rifa que realizara la plantilla de jueces (dicha rifa se realizara en cada estación, no repite el mismo atleta), dicho miembro realizara la actividad que le corresponde al atleta lesionado. En caso de la estación de resistencia el atleta tomara dos pelotas si él ha sido seleccionado y tendrá un listón que identificara su validez. La rifa será dentro de los atletas del mismo género del que se encuentra lesionado.

2. 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:

- Calentamiento general (de 10 a 15 minutos 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 de organizar los grupos de niños que trabajarán juntos en la jornada (5 niños y 5 niñas de diferentes nacionalidades), y a partir de ese momento el asistente de cada grupo deberá acompañar al grupo durante toda la participación de los niños y niñas, esta persona es la encargada de llevarlos de estación en estación, mantendrá el ánimo alto de los niños y niñas en los momentos de espera para la nueva rotación o en el área de recuperación.
- Realización de eventos programados para la jornada.
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.

Los eventos de carrera se realizarán de norte a sur en el sentido contrario de las agujas del reloj.

IMPORTANTE: CUANDO SE DEBA PROGRAMAR UNA ESTACIÓN DE ESPERA O ÁREA DE RECUPERACIÓN E HIDRATACIÓN, LOS ENCARGADOS DE CADA GRUPO DEBERÁ 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 PRACTICA DEPORTIVA.

- 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.
- Los resultados generales deben de estar visibles pocos minutos después de realizados los eventos de la jornada en la pizarra de puntuación.
- 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 país.
- La altura de las vallas será de 40 cm por una base de 20 cm ancho.

3. Distribución de eventos por jornada:

La competencia de “**KIDS ATHLETICS – IAAF** del CODICADER se realizará durante 4 de días, los eventos estarán distribuidos de la siguiente manera:

PRIMER DÍA	SEGUNDO DÍA	TERCER DÍA	CUARTO DÍA
CARRERA EN ESCALERA	RELEVO DE VELOCIDAD / VALLAS	RELEVOS EN CURVAS CON VALLAS	RELEVO DE VELOCIDAD EN CURVAS
SALTO LARGO CON GARROCHA SOBRE ARENA	REBOTE CRUZADO	SALTO TRIPLE EN ÁREA LIMITADA	SALTOS EN SENTADILLA HACIA ADELANTE
LANZAMIENTO HACIA ATRÁS	LANZAMIENTO AL BLANCO SOBRE UNA VARILLA	LANZAMIENTO ROTACIONAL	LANZAMIENTO DE JABALINA PARA NIÑOS Y NIÑAS
RELEVO 10 X 80 METROS EN MARCHA	FÓRMULA 1	RELEVO DE VELOCIDAD / VALLAS EN SLALOM	CARRERA DE RESISTENCIA DE 8 MINUTOS

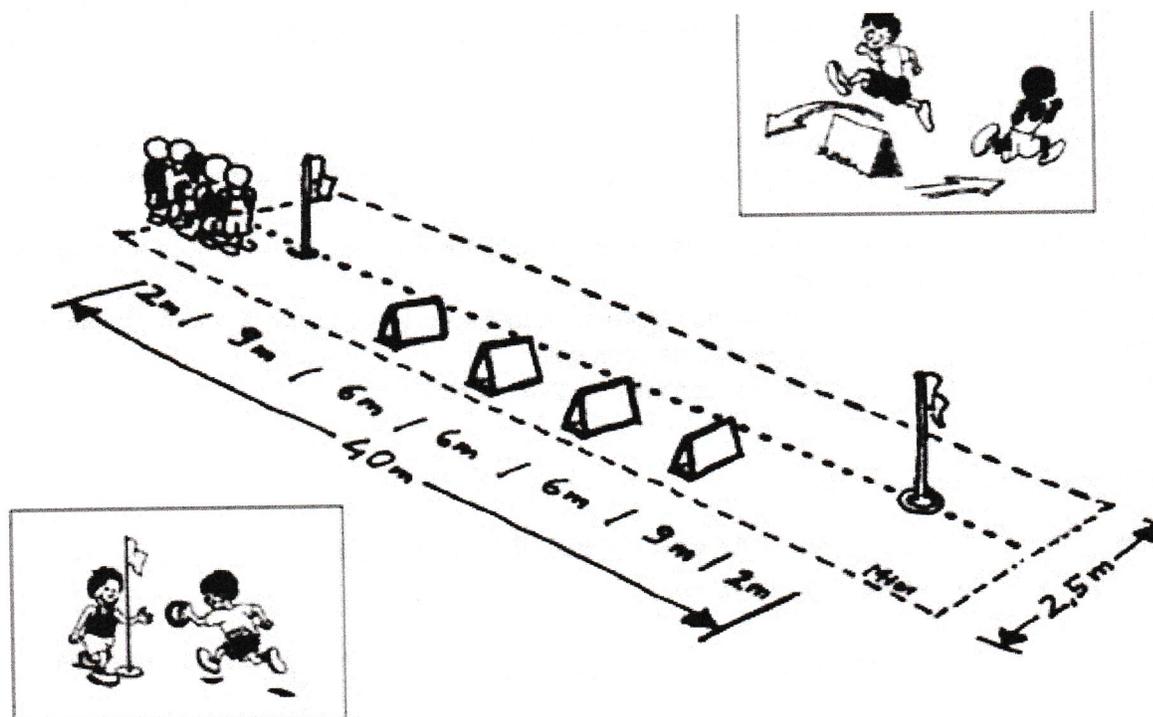
Handwritten signatures in blue ink.

Eventos de Carrera:

1. Relevos de 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 y otra sin vallas. La distancia total a recorrer es de 80 mt. Dividida en dos: La primera distancia es la de vallas 40 metros 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 de velocidad y vallas. El relevo se realiza de tal forma que el traspaso se ejecute con la mano izquierda.

Puntaje

El Rankin 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:

[Handwritten signatures in blue ink]

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

FALTAS:

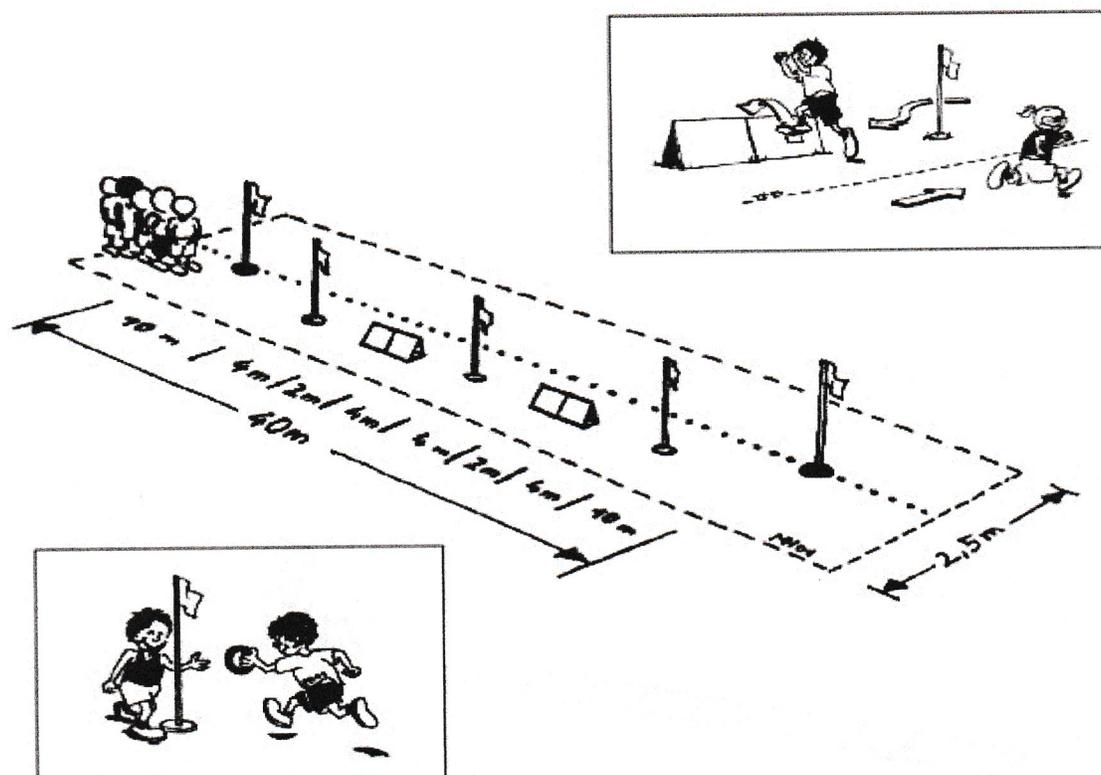
- 1) Girar incorrectamente el cono o antes de llegar al cono (Cono o banderola altura de 1.50 metros)
- 2) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 3) Salir antes de la entrega del testigo.
- 4) Por no entregar en la mano el testigo.

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

2. Relevos de Velocidad / Vallas en slalom

Breve descripción:

Relevos de distancias combinadas de velocidad y slalom.



Procedimiento:

La estación se organiza según se indica en la figura. Se necesitan dos líneas por cada equipo: una con y otra sin vallas. La primera distancia es la de vallas combinadas con los postes de slalom, luego los miembros del equipo corren la distancia de velocidad como un Relevo regular. El evento se completa una vez que cada miembro del equipo haya corrido tanto la distancia llana como la de slalom/vallas. Los participantes transportan un anillo blando (testigo) en la mano izquierda y se la entregan al receptor que la recibe con la misma mano.

Handwritten signatures in blue ink.

Puntaje

El ranking se evalúa de acuerdo al tiempo: siendo el ganador el equipo con 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 demás equipos se acomodan según ese orden de tiempo.

Asistentes

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

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

FALTAS:

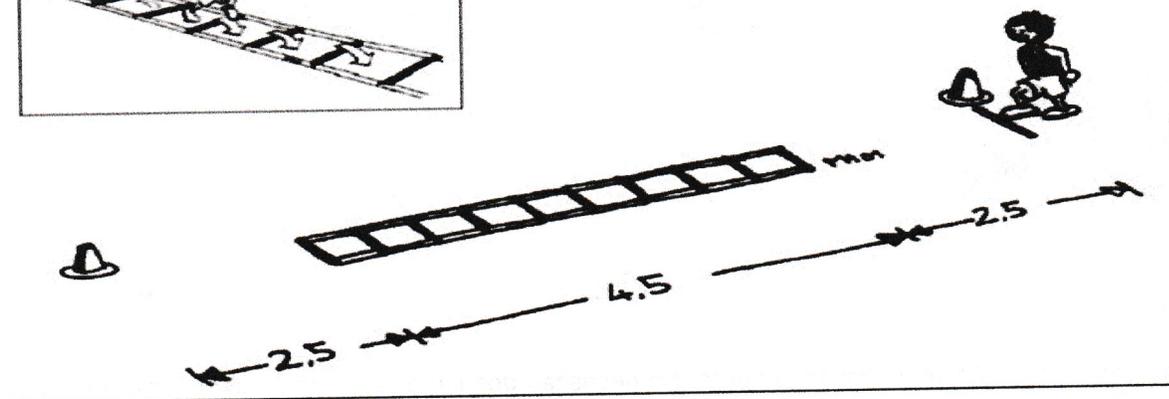
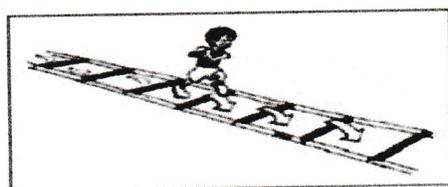
- 1) Girar incorrectamente el cono de retorno.
- 2) Realizar incorrectamente el zigzag.
- 3) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

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

3. Carrera en Escalera

Breve descripción:

Carrera de ida y vuelta sobre una escalera.



Procedimiento

[Handwritten signatures in blue ink]

[Handwritten signature in blue ink]

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, (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 señalará 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 que acumule menor tiempo.

Asistentes

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

- Comenzar el evento.
- Controlar y regular el evento.
- Tomar el tiempo.
- 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

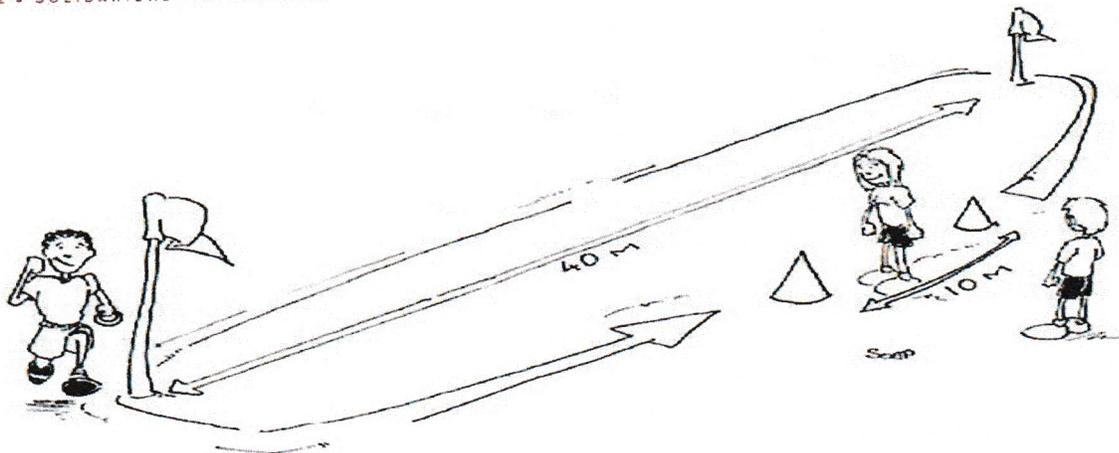
Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

4. Fórmula en Curvas: Relevos de Velocidad

Breve descripción:

Relevos de velocidad 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. 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:

- Controlar el regular transcurso del evento
- Tomar el tiempo
- 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.

5. 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.

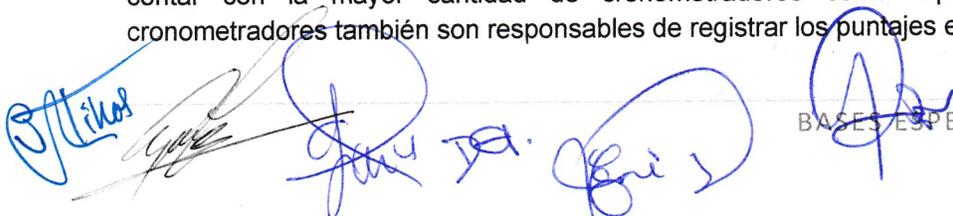
El "Fórmula Uno" es un evento de equipo en el cual cada miembro del equipo debe completar una vuelta.

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.



Sección de firmas manuscritas en azul.

FALTAS:

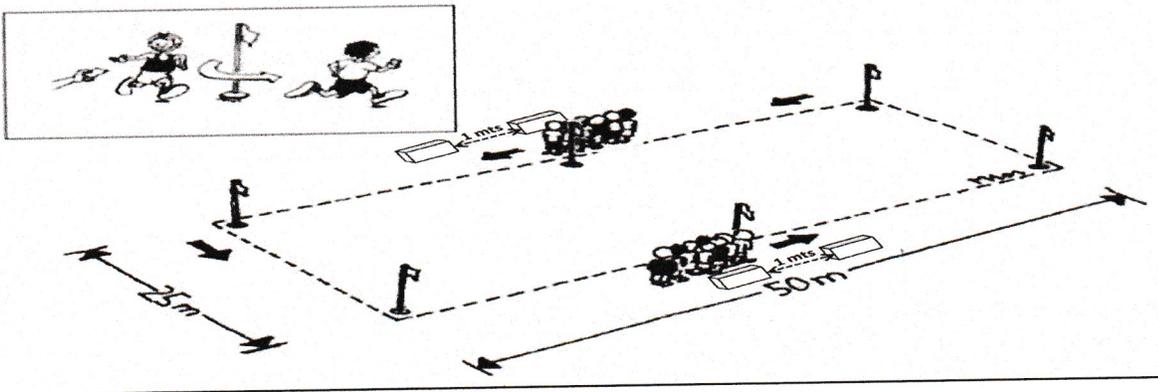
- 1) Realizar incorrectamente la vuelta adelante.
- 2) Realizar incorrectamente el zig zag
- 3) No pasar correctamente o evadir el paso de las vallas.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) Obstruir, golpear o empujar a un integrante del equipo contrario.

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

6. Carrera de “Resistencia de 8’

Breve descripción:

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



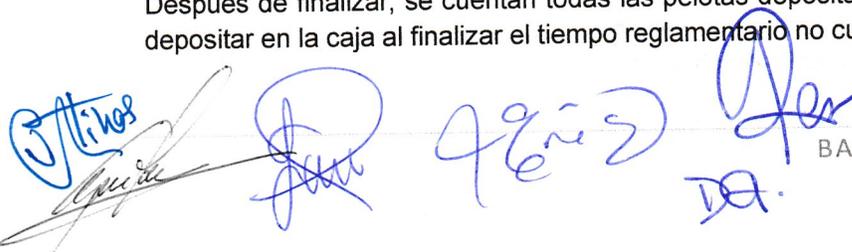
Procedimiento:

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:

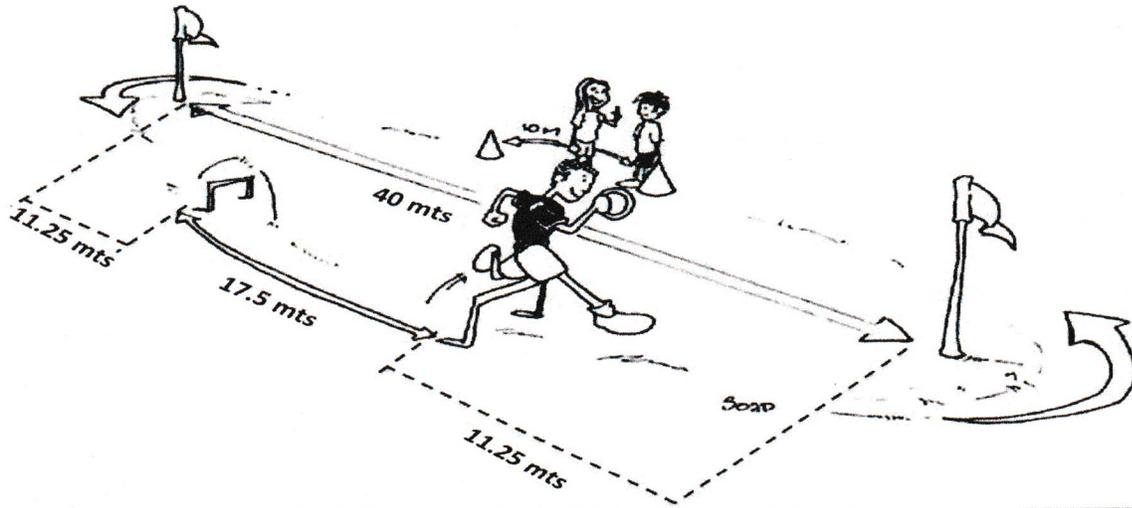
- 1) Girar incorrectamente los conos del cuadro.
- 2) Golpear, empujar, obstruir a un integrante del equipo contrario
- 3) Cada integrante deberá llevar una pelota por cada vuelta realiza. Si un integrante realiza recorrido sin llevar una pelota no existirá sanción ni aumentará el número de pelotas acumuladas.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

7. “Fórmula en Curvas”: Velocidad y 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.

[Handwritten signatures in blue ink]

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:

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

FALTAS:

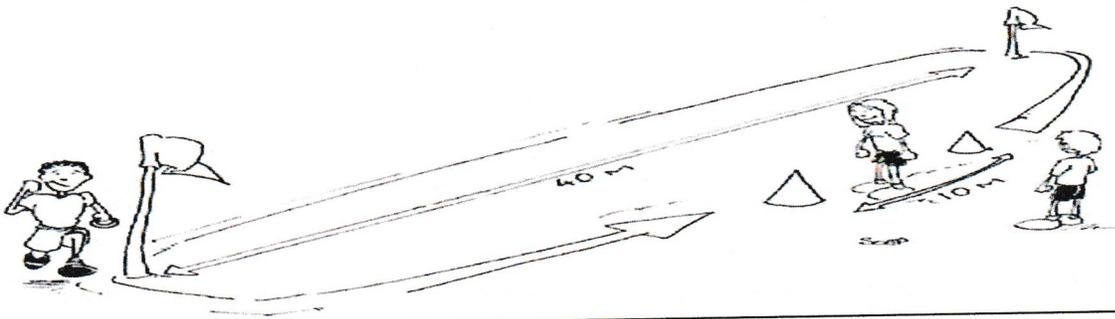
- 1) No girar correctamente el cono
- 2) Realizar la entrega del testigo fuera del área de cambio.
- 3) No pasar correctamente o evadir el paso de la valla,
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

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

8. “Fórmula en Curvas”: Relevos de 10 X 80 Marcha

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

[Firmas manuscritas]

banderín, gira a su alrededor para marcha 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:

- *Controlar el regular transcurso del evento*
- *Tomar el tiempo*
- *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 uno de los pies durante la marcha.
- 6) Correr en lugar de marchar.

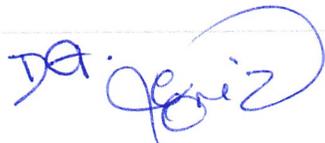
Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

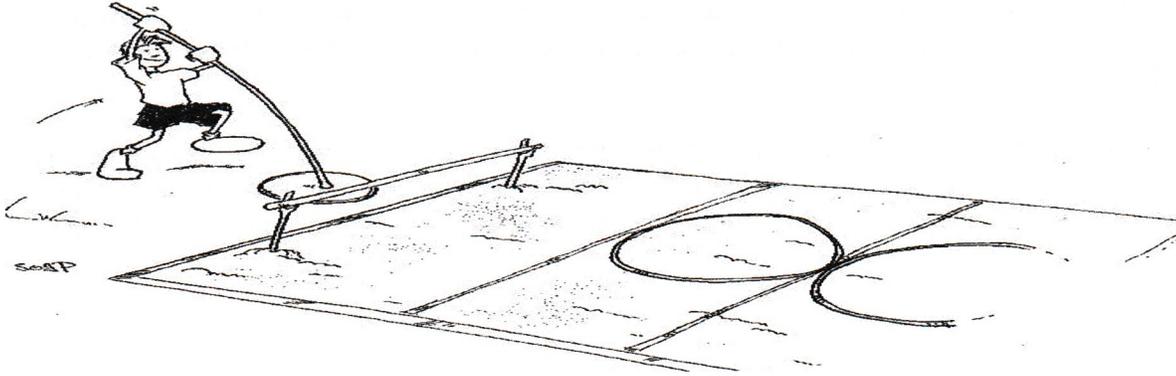
Eventos de Saltos:

1. Salto en Largo con Garrocha sobre Arena

Breve descripción:

Salto en búsqueda de distancia sobre un obstáculo utilizando una garrocha, cayendo 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 despegando 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 1 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.

Equipamento:

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

Par DA

Alfonso
[Signature]

Asistentes:

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

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

FALTAS:

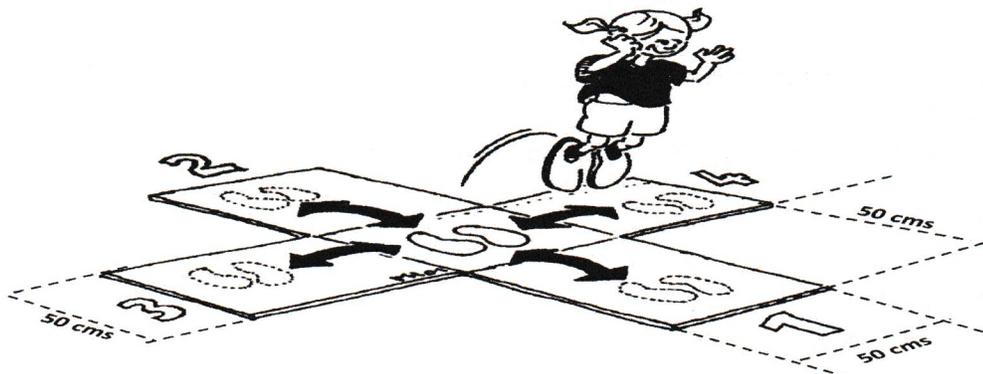
1. Correr más de lo permitido de área de aproximación (10metros)
2. Hacer contacto con un pie fuera de área de puntuación.
3. Caer fuera del área de puntuación el salto será nulo.
4. Utilizar de forma incorrecta la pértiga, el salto será nulo.
5. Soltar la pértiga con la mano de impulso (mano ms alta) será nulo.

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

2. Rebotes Cruzados

Breve descripción:

Salto en dos pies con cambio de dirección



Procedimiento

Desde el centro de la cruz de salto, el participante salta hacia delante al número uno, retorna al centro al número cero, hacia atrás al número 2 retorno al centro número cero y hacia los costados primero hacia la derecha número 3 regreso hacia el centro número cero y luego a la izquierda número cuatro retornando al centro número cero y eso se considerará un ciclo. Específicamente, el punto de partida es el centro de la cruz hacia delante; luego hacia atrás hacia el centro; luego hacia la derecha y nuevamente hacia el centro; luego hacia la izquierda y nuevamente hacia el centro; y finalmente, hacia atrás nuevamente hacia el centro.

Puntaje

[Handwritten signatures in blue ink]

Cada miembro de equipo tiene **dos intentos de 15 segundos** de tiempo en los que debe llevar a cabo tantos rebotes en dos pies como le sea posible. Cada cuadro (frente, centro, atrás, ambos lados). Se anotará un punto por cada ciclo de saltos completados (frente, centro, atrás, ambos lados). Luego de los dos intentos se considera el de mejor puntaje.

Asistentes:

Para este evento se requiere de un asistente por equipo con las siguientes obligaciones:

- ✓ Dar la orden de comienzo
- ✓ Controlar y regular el procedimiento
- ✓ Controlar el tiempo y contar el número de rebotes
- ✓ Registrar el puntaje en la tarjeta del evento

Equipamiento:

Para cada equipo se requerirá el siguiente equipamiento:

- ✓ 1 cruz de salto (baldosas de alfombra o similares)
- ✓ 1 cronómetro
- ✓ 1 tarjeta de evento

FALTAS:

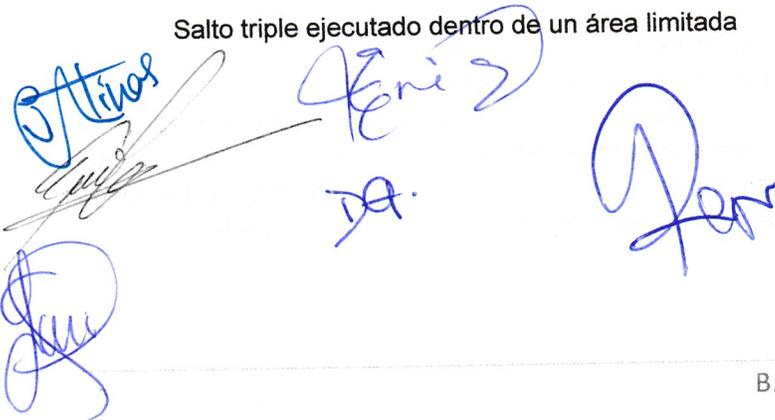
- 1) No realizar el orden correcto de los números en los rebotes.
- 2) No hacer con ambos pies en rebote.
- 3) Hacer contacto con un pie o ambos fuera de área de contacto (la cruz)
- 4) Salir antes de la señal de salida.
- 5) Si no realiza el orden de los rebotes correspondientes el ciclo no será contabilizado.

Sanción: No se contará el ciclo de rebotes

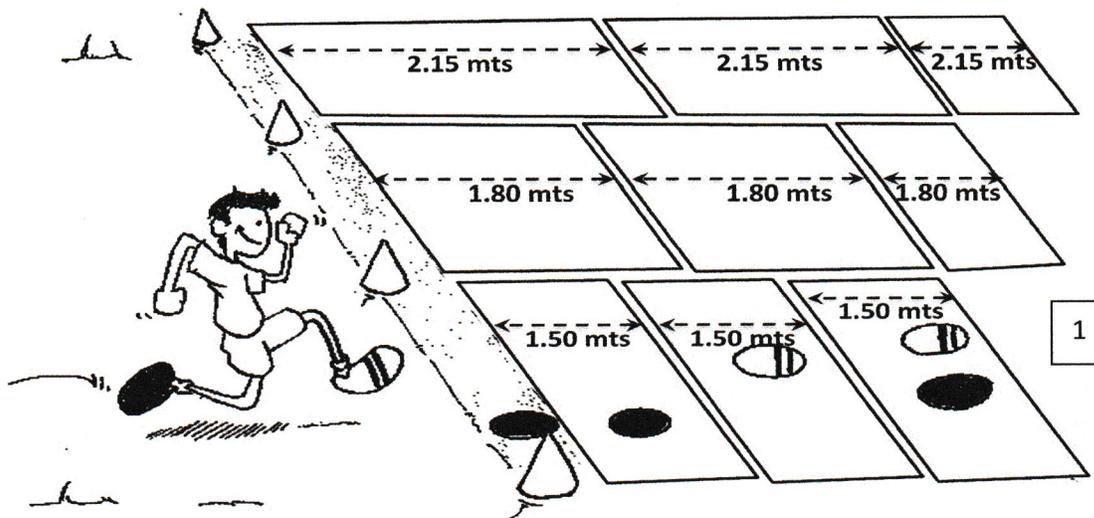
1. Salto Triple en Área Limitada

Breve descripción:

Salto triple ejecutado dentro de un área limitada



Handwritten signatures in blue ink, including the word "Otros" and various initials and names.



La grilla se puede reemplazar 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 de máximo, completa un rebote, un paso y un salto (hop, step, jump). Se considera 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): 1,50m=1 punto, 1,80m=2 puntos, 2,15m=3 puntos. El ranking se basa en los resultados: el equipo ganador será aquél con el mejor puntaje total.

Asistentes

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

- Comenzar el evento.
- Tomar nota de los resultados.
- Otorgar el puntaje y registrarlo en la planilla del evento.

FALTAS:

- 1) Correr más de lo permitido de área de aproximación (5metros)
- 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.

4. Salto en Sentadillas Hacia Adelante

(Handwritten signatures in blue ink)

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 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 ej., 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 medirá 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 con 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.

[Firmas manuscritas en azul]

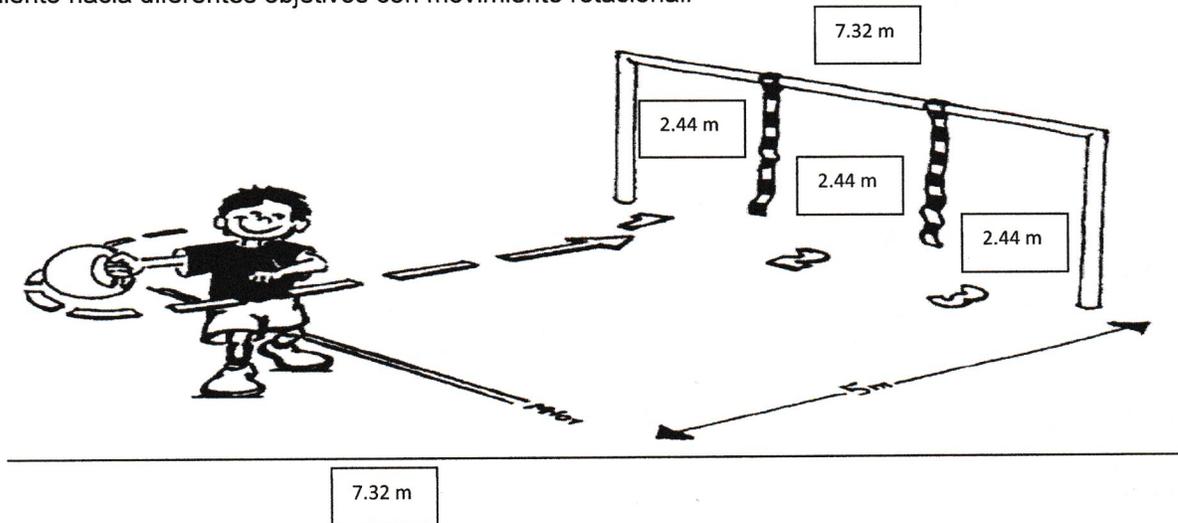
Sanción: El salto será nulo.

Eventos de Lanzamiento:

1. Lanzamiento Rotacional

Breve descripción:

Lanzamiento hacia diferentes objetivos con movimiento rotacional.



Procedimiento

El área completa entre dos postes (o entre postes de arco de fútbol) se divide en tres zonas de igual medida: zona izquierda, central y derecha. Desde una posición lateral de parado 5m frente a la zona central, el participante lanza una pelota (1kg) (u objeto similar) de lado con brazo completamente extendido, hacia la red o postes de arco de fútbol (de modo similar al lanzamiento del disco o voleo de lado de una raqueta de tenis). Cada participante tiene dos intentos para lanzar el objeto a través de la zona que mejor corresponda a su brazo de lanzamiento (por ejemplo: un lanzador zurdo intentará lanzar el objeto hacia la zona izquierda).

Puntaje

Si el participante diestro lanza el objeto a través de la zona derecha, se consideran tres puntos; dos puntos si el lanzamiento es a través de la zona central y uno si es en la izquierda. Si se acierta sobre el borde de una zona, se considera el mayor puntaje. Para los lanzadores zurdos el puntaje se considera en la secuencia opuesta. El mejor de los **dos intentos** de cada miembro del equipo es el que se considera para el puntaje final del equipo. 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:

Para este evento se requieren dos asistentes con las siguientes obligaciones:

- ✓ Controlar y regular el procedimiento



- ✓ Llevar nuevamente el equipamiento de lanzamiento a la línea límite
- ✓ Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento

Equipamiento:

Para este evento se requerirá del siguiente equipamiento:

- ✓ 2 pelotas medicinales (discos para niños)
- ✓ 2 postes con travesaño/arco de fútbol
- ✓ 1 red
- ✓ 1 tarjeta de evento por equipo

FALTAS:

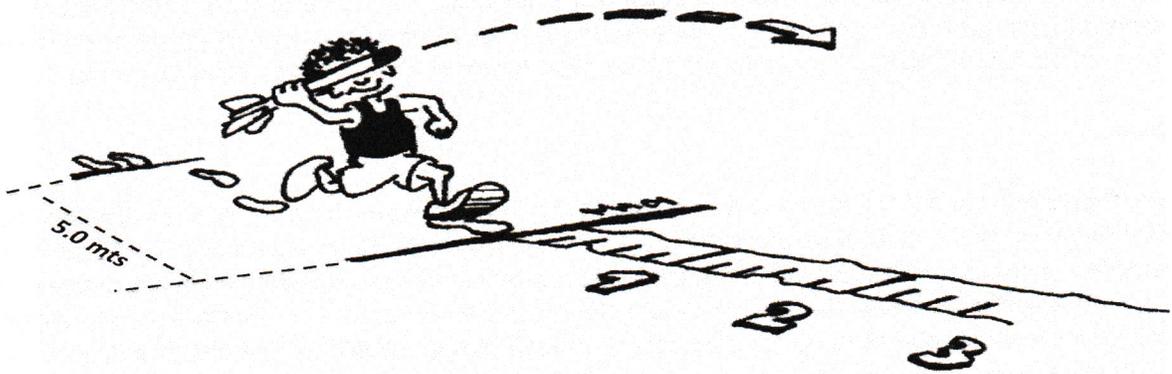
- 1) Tomar impulso antes del lanzamiento, con moviendo de pie.
- 2) Pisar la zona de lanzamiento
- 3) Tomar con ambas manos el balón en el momento de la ejecución del lanzamiento.
- 4) Lanzamiento que no pasa por el área de puntaje no acumula puntos.
- 5) Lanzamiento de boliche no está permitido

Sanción: Se restará un punto por cada falta del total acumulado por el equipo.

2. 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 **dos intentos**.

[Firmas manuscritas]

Nota sobre Seguridad:

Ya que la seguridad es vital en la competencia de lanzamiento de la jabalina para niños, sólo 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 equipo. 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:

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

FALTAS:

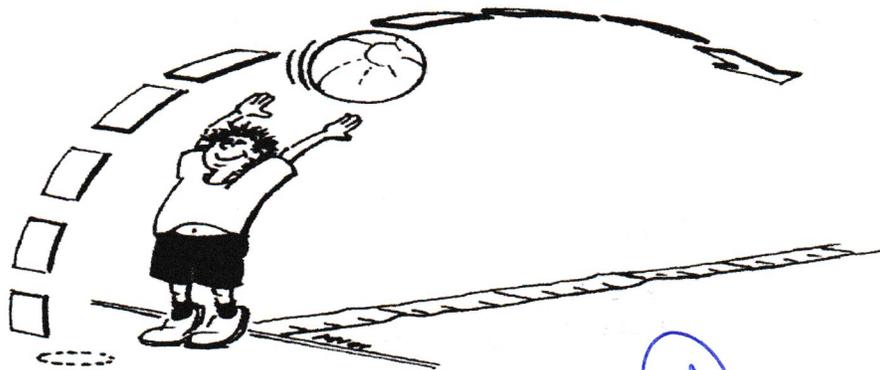
- 1) Tomar impulso fuera del área de aproximación.
- 2) Pisar la zona de lanzamiento
- 3) Tomar con ambas manos la jabalina y lanzar.

Sanción: el lanzamiento será nulo

3. Lanzamiento Hacia Atrás

Breve descripción:

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



Alfonso
DA. JENIS

Ar

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 con las siguientes obligaciones:

- ✓ Controlar y regular el procedimiento
- ✓ Evaluar la distancia de caída de la pelota (medición a 90° de la línea límite)
- ✓ Llevar o hacer rodar la pelota hacia la línea límite
- ✓ 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.

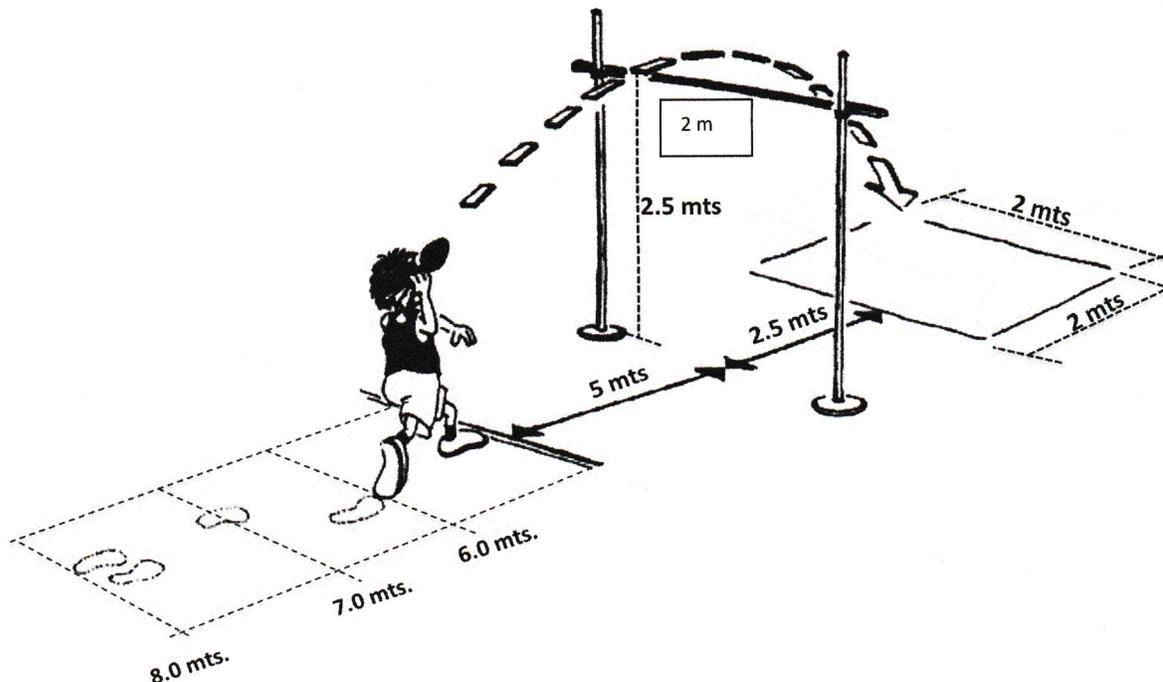
Sanción: El lanzamiento será nulo.

4. Lanzamiento al Blanco Sobre una Varilla

Breve descripción:

Lanzamiento al blanco con un brazo





Procedimiento

El lanzamiento al blanco se realiza con una carrera de aproximación de 5m. Se ubica una varilla a unos 2,5m de altura; el área de blanco sobre el suelo a una distancia de 2,5m de la varilla. El objeto elegido se lanza sobre la varilla. El participante lanza desde una distancia seleccionada. Es necesario marcar cuatro líneas: a 5m, 6m, 7m u 8m de distancia de la varilla. Cada participante tiene dos intentos para dar al blanco con el objeto lanzado. En cada intento, el participante puede elegir lanzar desde cualquiera de las cuatro líneas, potencialmente, a mayor distancia mayor es el puntaje.

Puntaje

Dar en la zona del blanco – o al menos sobre sus bordes, se considera como un intento válido. Los puntos se registran por cada acierto (lanzamientos desde los 5 m = 2 puntos, 6 m = 3 puntos, 7 m = 4 puntos, 8 m = 5 puntos). Si el objeto se lanza sobre la varilla, pero no acierta al blanco, se considera 1 punto. Cada participante tiene **dos intentos**, la suma de éstos se considera para el puntaje total del equipo.

Asistentes

Para organizar este evento se requiere un asistente con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento del evento (distancia de lanzamiento y aciertos).
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

FALTAS:

- 1) Tomar impulso fuera del área de aproximación.
- 2) Pisar la línea y dentro de la zona de lanzamiento.
- 3) Tomar ambas manos el implemento y lanzar.
- 4) Por pasar debajo de varilla el implemento lanzado.

[Firmas manuscritas]

[Firma manuscrita]

Sanción: El lanzamiento será nulo

4. Puntaje de los Eventos

4.1 Sistema de Puntaje

Uno de los principales objetivos del “KIDS ATHLETICS – IAAF” es que los eventos no requieran de un gran número de oficiales. En los eventos de carrera se controla el tiempo de manera individual (por medio de cronometraje de laps). En los eventos de saltos y lanzamientos la suma total de los resultados de cada miembro de equipo se considera para el puntaje final del equipo.

Tanto el puntaje como el registro de resultados deben ser fáciles de entender, simples de calcular y deben anunciarse lo más rápidamente posible. El puntaje es lo suficientemente simple como para estar expuesto minutos después de la finalización de cada evento.

En resumen, el esquema de puntaje está basado en los siguientes principios:

- El máximo puntaje general por prueba depende del número de equipos que compiten. Por ejemplo, con 7 equipos participantes, el mejor equipo obtiene 7 puntos, el segundo obtiene 6 puntos, el tercero 5 puntos y así sucesivamente hasta llegar al último equipo que logra 1 punto.
- Inmediatamente luego de la finalización de un evento en particular, el resultado total se transfiere y exhibe en el tablero de resultados.
- Si dos o más equipos obtienen el mismo resultado en una prueba, los equipos obtienen el puntaje correspondiente a ese puesto. El siguiente equipo con menor puntaje se ubica en el lugar siguiente a los equipos empatados.
- El ganador del evento es el equipo que obtenga el máximo puntaje al final de todos los eventos.

Puntaje de los Eventos de Carrera

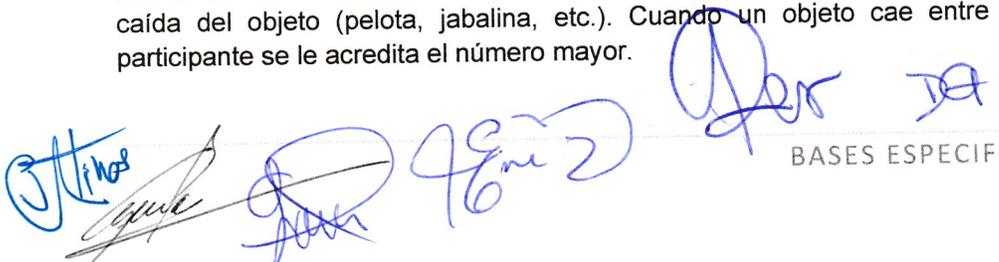
En los eventos de carrera el tiempo corresponde al resultado individual de la mejor ejecución del niño o niña registrado. En los eventos individuales, se registra el tiempo y se lo suma para el resultado del equipo.

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.

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.



Conformación de los equipos

Los equipos estarán conformados de la siguiente manera:

- Equipo mixto: 10 niños y 10 niñas

Resultado Final

Se utiliza una “**PIZARRA DE PUNTUACION**” 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 lo 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.

- El ganador será el equipo con el puntaje más alto.
- Si en los resultados quedaran empatados en una de las pruebas se otorgará la misma cantidad de puntos, correspondientes al lugar que obtuvieron.
- Si en los resultados finales quedaran empatados en lugares se ganará quien obtuvo mayores primeros lugares y así sucesivamente.
- Si persistiera el empate se decidirá quién efectuó el mejor tiempo en la prueba de fórmula uno.
- 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.

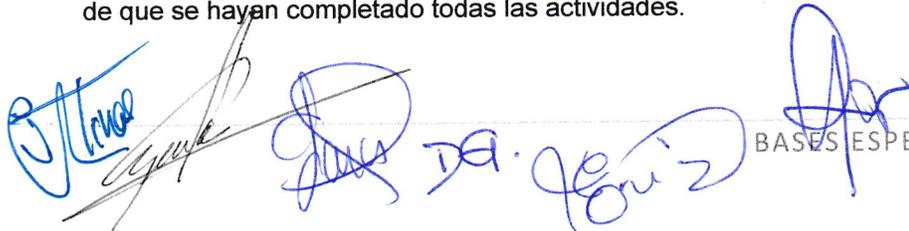
5.2 Tablero de Resultados

El tablero de resultados es un componente importante del programa de “**KIDS ATHLETICS – IAAF**”, ya que mantiene y cautiva el interés de los niños y de sus allegados. Del mismo modo que con los paneles electrónicos de las competencias formales de pista y de campo, en este programa también es importante que los resultados se transfieran en forma rápida y de manera justa y transparente.

El tablero de resultados debe estar ubicado de manera visible a todos los participantes en todos los lugares de la jurisdicción del evento. Esto otorga a los participantes y espectadores la posibilidad de comparar constantemente los resultados de los equipos mientras se desarrolla el evento, de esta manera se incrementa el incentivo para competir (o alentar) con entusiasmo en las pruebas restantes.

5.6 Ceremonia de Premiación

La ceremonia de premiación es una “**OBLIGACIÓN**” necesaria para cualquier competición del “**KIDS ATHLETICS – IAAF**”. Los niños tienen una apreciación especial por el reconocimiento de sus desempeños. Para un efecto positivo máximo, la ceremonia debe realizarse inmediatamente, no más de dos horas después de que se hayan completado todas las actividades.



Cada equipo y cada niño deben dejar la competición sabiendo el resultado final y entendiendo de qué forma el esfuerzo individual contribuyó a ese resultado. En la ceremonia de premiación, el “Organizador del Evento” tiene la oportunidad de presentar por sus nombres a todos los asistentes quienes contribuyeron al éxito del evento. Más aún, tiene la oportunidad de honrar los desempeños excepcionales tanto de equipos como de atletas individuales. De este modo, aún aquellos participantes no exitosos pueden sentirse satisfechos.

En síntesis, la ceremonia de premiación es un modo maravilloso de enfatizar el valor educativo de los eventos del “KIDS ATHLETICS –IAAF” y para motivar a los niños a que permanezcan activos.

Alfonso
Alfonso
Alfonso Dr.
Alfonso

Alfonso

MINI BALONCESTO

1. DELEGACIÓN

FUNCIÓN	MÁXIMO
Atletas género masculino	10
Atletas género femenino	10
Entrenadores (as)	4
Delegado	1
Chaperona	2
Árbitro (Preferiblemente uno de cada género)	2
Total	29

Se permitirá dos (2) refuerzos por genero sin pasarse del máximo de inscripción.

2. SISTEMA DE COMPETENCIA

2.1. Con 3 tres equipos se jugará: a una vuelta todos contra todos, semifinal 2 vs 3 y final 1 vs ganador de semifinal.

2.2. Con cuatro 4 se jugará: una vuelta todos contra todos. Semifinal 1 vs 4 y 2 vs 3, y perdedores por el tercer lugar y los ganadores la final.

2.3. Con 5 equipos se jugará todos contra todos a una sola vuelta.

2.4. De seis (6) a siete (7) equipos se formarán dos grupos. Jugarán una primera ronda todos contra todos en su grupo. En la segunda ronda el primer lugar del grupo A se enfrentará al primero del grupo B y el segundo del grupo B se enfrentará al segundo del Grupo A, el tercero del grupo A se enfrentará al tercero del grupo B.

2.5. El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.

2.6. 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.

La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:

- Equipo ganador: 2 puntos
- Equipo perdedor: 1 punto
- Partido empatado: 1 punto cada equipo
- No presentación: 0 puntos

2.7. El tiempo de juego será de cuatro (4) periodos de doce (12) minutos corridos cada uno, con dos minutos de descanso entre los cuartos primero y segundo; entre el tercero y cuarto dos minutos y entre el segundo y el tercero 10 minutos de descanso. Los 5 primeros jugadores participarán en el primer y tercer período, los siguientes 5 jugadores participarán en el segundo y cuarto períodos; en caso de lesión el árbitro principal en presencia de los entrenadores de ambos equipos, seleccionará de las credenciales las cuales estarán de

3 Lines

[Signature]

[Signature]

DA

[Signature]

[Signature]

forma no visible las fotografías de los jugadores que no están jugando, al que sustituirá al lesionado.

- 2.8. Las dimensiones del campo juego y la altura de los aros será la oficial del reglamento FIBA 3.05 mt se utilizará el balón de dimensión No. 5.
- 2.9. Cada equipo debe contar con dos uniformes, uno claro y otro de color oscuro debidamente numerado con dos dígitos máximo

3. PARTICIPANTES

- 3.1. Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años 2013 al 2019.

Stinos
[Signature]
[Signature]
[Signature]
[Signature]

FUTBOL 7

1. DELEGACION

FUNCIÓN	MÁXIMO
Atletas género masculino	14
Atletas género femenino	14
Entrenadores (as)	4
Delegado	1
Chaperona	2
Árbitro (Preferible un por genero)	2
Total	37

Se permitirá dos (2) refuerzos por genero sin pasarse del máximo de inscripción.

2. EVENTOS CONVOCADOS

EVENTOS CONVOCADOS			
FUTBOL	MASCULINOS	FEMENINOS	TOTALES
Equipos	1	1	2
TOTAL	1	1	2

3. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 3.1. Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2013 a 2019.
- 3.2. Con 3 tres equipos se jugará: a una vuelta todos contra todos, semifinal 2 vs 3 y final 1 vs ganador de semifinal.
- 3.3. Con cuatro 4 se jugará: una vuelta todos contra todos. Semifinal 1 vs 4 y 2 vs 3, y perdedores por el tercer lugar y los ganadores la final.
- 3.4. Con 5 equipos se jugará todos contra todos a una sola vuelta.
- 3.5. De seis (6) a siete (7) equipos se formarán dos grupos. Jugarán una primera ronda todos contra todos en su grupo. En la segunda ronda el primer lugar del grupo A se enfrentará al primero del grupo B y el segundo del grupo B se enfrentará al segundo del Grupo A, el tercero del grupo A se enfrentará al tercero del grupo B.
- 3.6. El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 3.7. Para definición de puestos en casos de empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:

- Serie particular
- Diferencia de goles entre goles anotados y goles recibidos en toda la competencia

J. Torres
[Signature]
[Signature]
[Signature]

- Diferencia de goles entre goles anotados y goles recibidos entre los equipos empatados

3.8. La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:

- Equipo ganador: 3 puntos
- Equipo perdedor: 0 puntos
- Partido empatado: 1 punto cada equipo
- No presentación: 0 puntos

3.9. El tiempo de juego será de cuatro (4) periodos de doce (12) minutos corridos cada uno. Teniendo dos (2) minutos de descanso entre cada cuarto y diez (10) minutos al medio tiempo. El balón oficial será el numero 4 para nivel primario. Los 7 primeros jugadores participarán en el primer y tercer período, los siguientes 7 jugadores participarán en el segundo y cuarto períodos; en caso de lesión, el árbitro principal en presencia de los entrenadores de ambos equipos, seleccionará de las credenciales las cuales estarán de forma no visible las fotografías de los jugadores que no están jugando, al que sustituirá al lesionado.

4. DIMENSIONES DE LAS CANCHAS

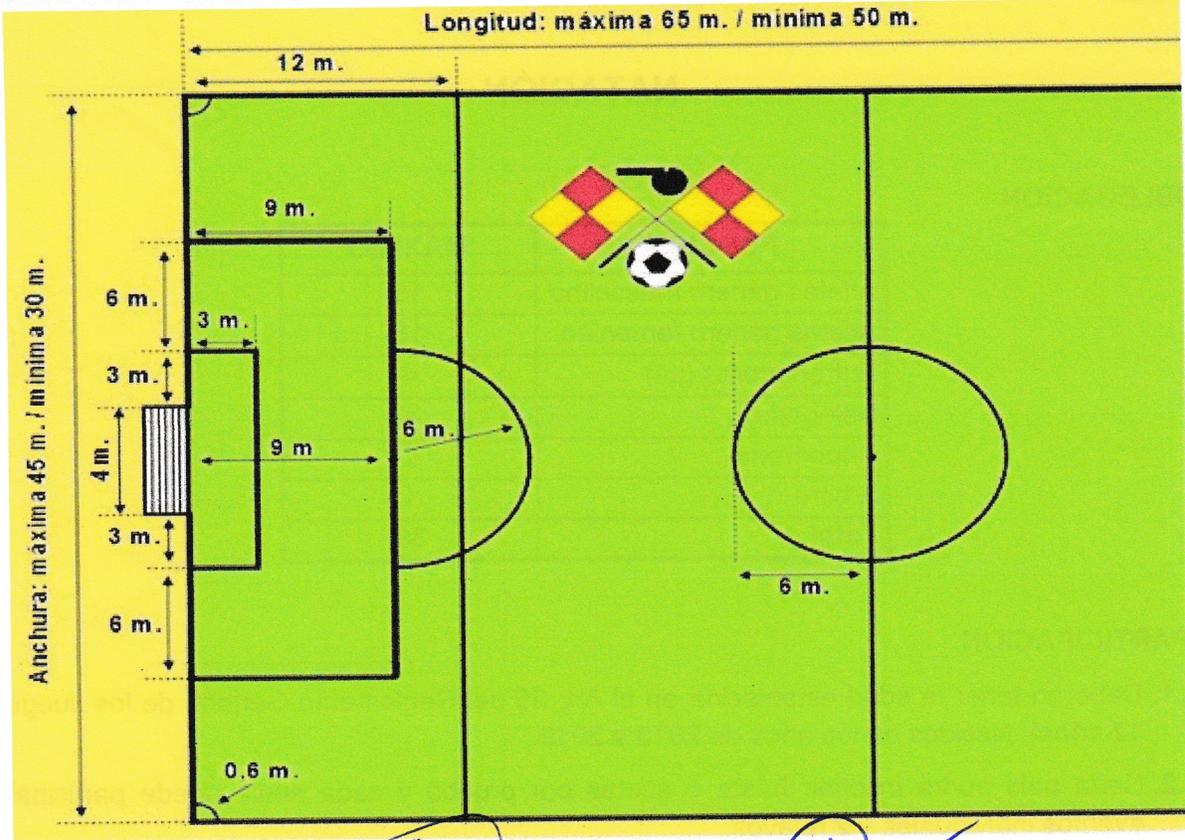
Dimensiones Campo de Juego	
Largo	50 - 65 metros
Ancho	30 - 45 metros
Dimensiones de las Porterías	
Alto	2 metros
Ancho	4 metros

Las líneas que delimitan las diferentes áreas deben estar fijadas en el terreno de juego

CAMPO DE JUEGO DE FÚTBOL 7

DIAGRAMA DE MEDIDAS

Stivios
[Handwritten signatures and initials]



Oficina
Dr. J. J. J.
[Signature]

[Signature]

NATACIÓN

1. DELEGACION

FUNCIÓN	MÁXIMO
Atletas género masculino	15
Atletas género femenino	15
Entrenadores (as)	4
Delegado	1
Chaperona	2
Árbitro	1
Total	38

2. PARTICIPACION

2.1. Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2013 a 2019.

2.2. Cada país podrá inscribir hasta 5 atletas por prueba y cada atleta puede participar en 3 eventos individuales y 2 relevos.

3. EVENTOS CONVOCADOS

EVENTOS	FEMENINO	MASCULINO
2	50 metros libre	50 metros libre
2	100 metros libre	100 metros libre
2	200 metros libre	200 metros libre
2	400 metros libre	400 metros libre
2	4x50 Relevos libre	4x50 Relevos libre
2	4x50 Relevos Combinado	4x50 Relevos Combinado
1	4x50 Relevos combinado Mixto	4x50 Relevos combinado Mixto
2	50 metros dorso	50 metros dorso
2	100 metros dorso	100 metros dorso
2	200 metros dorso	200 metros dorso
2	50 metros pecho	50 metros pecho
2	100 metros pecho	100 metros pecho
2	200 metros pecho	200 metros pecho
2	50 metros mariposa	50 metros mariposa
2	100 metros mariposa	100 metros mariposa
2	200 metros mariposa	200 metros mariposa

[Handwritten signatures in blue ink]

2

200m combinado individual

200m combinado individual

4. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 4.1. Las pruebas se realizarán en cuatro (4) días de competencia, las pruebas se nadarán finales contra reloj.
- 4.2. Se utilizará el sistema electrónico o en su defecto el cronometraje manual, cualquier evento suspendido por causa mayor, se comunicará a los delegados involucrados en el evento, para su reprogramación. En las inscripciones se deberán incluir los tiempos del evento para elaborar la siembra de los hits.

Offices

[Handwritten signatures]

[Handwritten signature]

TENIS DE MESA

1. DELEGACION

FUNCIÓN	MAXIMO
Atletas Masculinos	4
Atletas Femeninas	4
Entrenadores	2
Delegado	1
Arbitros	1
Chaperona	2
Total	14

2. PARTICIPANTES

Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2013 a 2019.

3. SISTEMA DE COMPETENCIAS

3.1. Eventos de Dobles (M y F) y Mixtos

3.2. Se Jugará bajo el sistema de eliminación simple, todos los partidos se jugarán al mejor de 5 Juegos.

3.3. Evento de Individuales.

3.4. Se integrarán grupos jugando "uno contra todos" y una ronda final de eliminación simple, en la primera ronda los partidos se jugarán al mejor de 5 juegos y en la segunda ronda los partidos se jugarán al mejor de 7 juegos.

3.5. La pelota deberá ser tres estrellas de acuerdo con el reglamento ITTF vigente al 31 de diciembre del año anterior. Los uniformes (2) no podrán ser de color de la pelota oficial.

4. EVENTOS

- Dobles Mixto
- Dobles Masculino
- Dobles Femenino
- Individual Masculino
- Individual Femenino

5. El Calendario de Competencias será el que establezca el Coordinador Técnico respectiva del Comité Organizador.

6. Las competencias se regirán en un todo por lo establecido en El Reglamento General de los Juegos CODICADER y de la Federación Internacional de Tenis de Mesa I.T.T.F.

Alfina

Joni S

[Handwritten signatures]

MINI VOLEIBOL

1. DELEGACIÓN.

FUNCION	MÁXIMO
Atletas género masculino	8
Atletas género femenino	8
Entrenadores (as)	4
Delegado	1
Chaperona	2
Árbitro (Preferiblemente uno de cada género)	2
Total	25

2. PARTICIPANTES

Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años).
Nacidos en los años de 2013 a 2019.

3. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 3.1. Con 3 tres equipos se jugará: a una vuelta todos contra todos, semifinal 2 vs 3 y final 1 vs ganador de semifinal.
- 3.2. Con cuatro 4 se jugará: una vuelta todos contra todos. Semifinal 1 vs 4 y 2 vs 3, y perdedores por el tercer lugar y los ganadores la final.
- 3.3. Con 5 equipos se jugará todos contra todos a una sola vuelta.
- 3.4. De seis (6) a siete (7) equipos se formarán dos grupos. Jugarán una primera ronda todos contra todos en su grupo. En la segunda ronda el primer lugar del grupo A se enfrentará al primero del grupo B y el segundo del grupo B se enfrentará al segundo del Grupo A, el tercero del grupo A se enfrentará al tercero del grupo B.
- 3.5. El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 3.6. Para definición del puesto en caso de empate, se decidirá en base a lo establecido en el reglamento FIVB, entendiéndose que no existirá juego adicional alguno.
- 3.7. La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:
 - Equipo ganador: 2 puntos
 - Equipo perdedor: 1 punto
 - No presentación: 0 puntos
- 3.8. Se jugarán dos de tres sets de 25 puntos, el equipo que gane dos sets ganará el juego.

Alina
Juan
Jeniz
Der

- 3.9. En caso de empate se jugará el tercer set a 15 puntos, sin embargo, el set terminará hasta tener una diferencia de dos (2) puntos. Pero se hará cambio de cancha en el 8° punto.
- 3.10. 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 el árbitro principal cuáles serán los atletas que jugarán el tercer set; en caso de lesión el árbitro principal en presencia de los entrenadores de ambos equipos, seleccionará de las credenciales las cuales estarán de forma no visible las fotografías de los jugadores que no están jugando, al que sustituirá al lesionado.
- 3.11. El atleta efectuará el servicio en forma libre con cualquier parte del brazo.
- 3.12. El saque se efectuará detrás de la línea final.
- 3.13. Un jugador no puede tocar la pelota dos veces consecutivas, a excepción cuando se haga un bloqueo.
- 3.14. Se tendrá que realizar dos toques de balón de carácter obligatorio y el tercer toque será para trasladar el balón al terreno opuesto.
- 3.15. 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.
- 3.16. El toque de voleo deberá ser a la altura de la frente.
- 3.17. La cancha es un rectángulo de 16 mts. de largo por 8 de ancho.
- 3.18. El balón es esférico de cuero con una circunferencia de 62 – 64 cm. con un peso de 190 a 220 gr.
- 3.19. Cada equipo debe contar con dos uniformes, uno claro y otro de color oscuro.
- 3.20. Altura del net 2.10 mts.

Otilias
que
DA.
Javier
DA.

GIMNASIA ARTÍSTICA

1. DELEGACIÓN

FUNCIÓN	PERSONAS	
	MIN.	MAX.
Gimnastas género femenino	3	9
Gimnastas género masculino	3	6
Entrenador Gimnasia Femenina	1	1
Entrenador de Gimnasia Masculina	1	1
Árbitro	1	2
Delegado	1	1
Chaperona	1	2
TOTAL	11	22

2. EVENTOS CONVOCADOS

	Nivel	Eventos	Competencia
	Gimnasia Artística femenina	3 - 4 y 5	PISO
SALTO			Individual y por equipo
(6-12 años)		BARRA ASIMÉTRICAS	Individual y por equipo
		VIGA	Individual y por equipo

	Nivel	Eventos	Competencia
	Gimnasia Artística masculina	3 - 4 - 5 (6-12 años)	PISO
SALTO			Individual y por equipo
BARRA FIJA			Individual y por equipo
CABALLO CON ARZONES			Individual y por equipo
ANILLAS			Individual y por equipo
BARRAS PARALELAS			

3. PARTICIPANTES

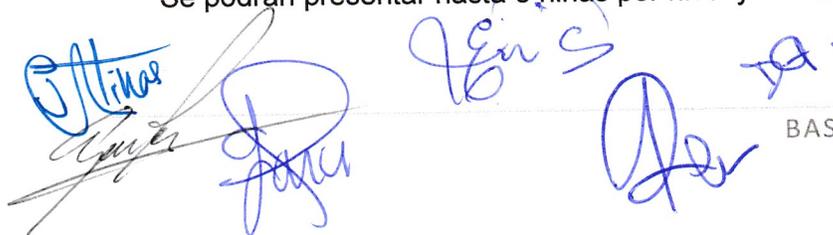
Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2013 a 2019.

Femenino y Masculino nivel 3, 7-8 años

Femenino y Masculino nivel 4, 9-10 años

Femenino y Masculino nivel 5, 11-12 años

Se podrán presentar hasta 3 niñas por nivel y 2 niños por nivel.



4. SISTEMA DE COMPETENCIA

El evento se regirá por el Reglamento General de los Juegos y USAG.

5. **Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento**

León

Oltinas

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

