FIDES

Fundación para la investigación y desarrollo de la educación especial

MANUAL OFICIAL

Bogotá, Colombia 2019

Apreciados Amigos FIDES:

Reciban un cordial saludo. Después de meses de trabajo estamos listos para recibirlos. Abrimos las puertas para la realización de la "XXIII Olimpiada Especial FIDES - COMPENSAR IBEROAMERICA EN COLOMBIA"– a celebrarse en Bogotá del 2 al 8 de junio de 2.019. Durante estos días, se podrá compartir, disfrutar y admirar el coraje y tenacidad de los deportistas más especiales del continente. Serán ellos los encargados de unir voluntades, enseñar igualdad, inclusión y grandeza.

Los invitamos a leer el presente manual en donde encontrarán lo relacionado con la preparación técnica oficial de sus delegaciones. Les recomendamos que lo implementen en sus entrenamientos y preparativos de viaje.

Con ilusión los esperamos en COMPENSAR, en donde FIDES hace sus sueños realidad.

Diana Angélica Garzón Acero
Directora Técnica Fides
Fundación para la Investigación y el Desarrollo de la Educación Especial, FIDES.
(+5713463043
Av 9 #116 - 20 Consultorio 608 / Bogotá – Colombia
direcciónteccnica@fides.org.co
www.fides.org.co

Contenido

BOGOTA 4
SITIOS DE INTERES 4
HISTORIA DE FIDES 6
DEFINICIÓN DE DISCAPACIDAD 10
CLASIFICACIÓN DE LA DISCAPACIDAD COGNITIVA SEGÚN LA OMS 10
CLASIFICACIÓN DE LA DISCAPACIDAD COGNITIVA Y SUS POSIBLES PARTICIPACIONES EN LAS COMPETENCIAS DE UNA OLIMPIADA FIDES 11
APLICACIÓN DE LAS CLASIFICACIONES PARA EVENTOS FIDES 12
REGLAMENTO GENERAL 12
ASPECTOS DE LA PARTICIPACION: 12
ESTRUCTURA DE LA DELEGACION DEPORTIVA: 15
DOCUMENTOS DE INSCRIPCION: 15
PROCEDIMIENTOS PARA HACER RECLAMOS DE TIPO DEPORTIVO 16
PROCEDIMIENTO PARA HACER RECLAMOS DE TIPO ADMINISTRATIVO 16
CODIGOS DE MODALIDADES DEPORTIVAS 17
DEPORTES 25
ATLETISMO 25
BALONCESTO 29
FUTBOL 31
NATACION 34
TENIS 36
CICLISMO 39
BOLOS 45
PATINAJE 47
GIMNASIA 49
SOFTBOL 53
DEPORTE ECUESTRE 56
TENIS DE MESA 84
ANEXOS DESTREZAS INDIVIDUALES Y EVALUACION DE EQUIPO 84
DESTREZAS SOFTBOL 84
PUNTAJES PRUEBAS PENTATLON ATLETISMO: 95
DESTREZAS DE BALONCESTO 113
DESTREZAS DE FUTBOL 121
REGLAMENTO DE AJEDREZ 128
REGLAMENTO DE DAMAS 133
REGLAMENTO DE PARQUÉS ..... **¡Error! Marcador no definido.**
REGLAMENTO DE DOMINÓ ..... **¡Error! Marcador no definido.**
REGLAMENTO DE PORRAS 144

BOGOTA

Fundada, el 6 de agosto de 1538 por Gonzalo Jiménez de Quesada, es la capital de la Republica de Colombia, desde 1819. Tiene 8.000.000 de habitantes.

Esta enmarcada por cerros al oriente y occidente, limitando una planicie de unos 5.000 km2, con una altura entre los 2.600 a 2.800 metros sobre el nivel del mar, y una temperatura promedio de 14ºC. En su interior se encuentran cuatro valles: Suba, Chia, Tabio – Tenjo y Subachoque, cada uno con su pequeño poblado.

SITIOS DE INTERES

El Centro Histórico

El centro histórico de Bogotá se alza al amparo de los cerros de Monserrate y Guadalupe, que se prolongan en sentido norte – sur formando uno de los atractivos paisajitos más notables de la ciudad.

El Barrio la Candelaria

Lugar de morada de familias fundadoras ahora sede de museos e instituciones educativas y culturales. Entre las construcciones coloniales se encuentra la casa de la moneda, (museo numismático), construida en (1756).
El Camarín del carmen, antigua iglesia del siglo XVII. El instituto caro y cuervo, dedicado a los estudios filosóficos y lingüísticos, el museo del 20 de julio o casa del florero, en el marco de la plaza de Bolívar, dedicado a la independencia de Colombia.

El palacio de San Carlos es otra construcción colonial destacada. La iglesia de san francisco, es el templo más antiguo de la ciudad.

El museo del Oro (en el parque Santander) cuenta con la más rica colección de orfebrería precolombina del continente, más de 23.000 piezas de las distintas culturas aborígenes.

Plaza de Bolívar

Sede de las instituciones mas representativas de la nación y de la ciudad: el Capitolio Nacional, La Alcaldía Mayor de Bogotá, El Palacio de Justicia, La Catedral Primada de Bogota, El Palacio Arzobispal y la Casa de Nariño, sede del poder ejecutivo y residencia del señor presidente de la Republica.

La Ciudad Moderna

Bogotá, ha localizado en muchos puntos de la ciudad los recursos básicos para la vida cotidiana, importantes centros comerciales, institucionales y de servicios.
El centro Internacional concentra las actividades comerciales, financieras y culturales del centro de la ciudad con obras arquitectónicas como las torres del parque de la independencia, el tradicional Hotel Tequendama, la Plaza de Toros de Santamaría, y otras residencias y de entidades financieras.

DATOS PARA TENER EN CUENTA

El Festival Iberoamericano de teatro (Marzo – Abril), la Feria Internacional del Libro, Feria Internacional de Bogotá, Expoartesanias(Diciembre), la exhibición artesanal más representativa del país, Temporada Taurina(Febrero) y Festival de Cine(Octubre).

PLATOS TÍPICOS

En Bogotá se encuentran magníficos restaurantes con especialidades Típicas colombianas y otros de comida Internacional. El plato Bogotano es el Ajiaco Santafereño. Otros platos típicos son: El puchero; La sobrebarriga con papa sudada, la fritanga, la papa criolla y el maíz.

ALREDEDORES DE BOGOTA

La ciudad puede apreciarse desde el cerro de Monserrate, donde se encuentra una ermita visitada por los fieles, cuenta con restaurantes y ventas populares; para el ascenso hay servicio de funicular y teleférico.

En la vía de acceso a la Calera, están los miradores sobre los cuales se divisa toda la ciudad y una zona de restaurantes.

Por la autopista norte se llega a las poblaciones vecinas. A la altura del Puente del Común se toma la vía a Zipaquira, región productora de sal desde tiempos prehistóricos donde se tallo en la roca de las minas una antigua catedral.
Recientemente se inauguro la nueva Catedral de Sal, considerada una de las maravillas del mundo, única en su género. En sus afueras funciona el Museo de la Minería y un centro de información turística.

Otra alternativa es la vía que por el noroccidente (Autopista - Medellín) conduce a Subachoque, tomando el desvió en puente de piedra, en medio de haciendas dedicadas a la agricultura, la siembra de flores y la producción lechera, región fértil y de hermoso paisaje.

XXIII OLIMPIADA ESPECIAL
FIDES - COMPENSAR
"IBEROAMERICA EN COLOMBIA" 2019

El propósito de este documento es el de proporcionar a cada Delegado, Entrenador, Voluntario, y en general a todos los participantes, la información necesaria para el optimo desempeño de los competidores y las delegaciones en las próximos Juegos.

HISTORIA DE FIDES

En 1975 la unión de un grupo de personas interesadas en mejorar la calidad de vida de las personas en situación de Discapacidad Cognitiva, su rehabilitación y aceptación en nuestra sociedad, fue el pilar para crear la FUNDACION PARA LA INVESTIGACION Y EL DESARROLLO DE LA EDUCACION ESPECIAL "FIDES".

Hace 45 años cuando FIDES se fundo nadie se imagino que los programas llegaran a contar con 60.000 atletas de 800 instituciones en todo el territorio nacional.

FIDES es una institución sin ánimo de lucro, de utilidad común, dedicada a desarrollar programas para las personas *en situación de Discapacidad Cognitiva* y sus familias en Colombia, con personería jurídica y debidamente registrada.

FIDES realiza a escala nacional PROYECTOS DE INVESTIGACION, que contribuyen a determinar las necesidades de la población especial. Además, tiene proyectos orientados a la formación de Voluntarios que dan apoyo a sus programas de promoción social o participan activamente para llevarlos a cabo.

Dentro de los logros importantes de FIDES en la actualidad se encuentran:

- Creación de la federación de deportes especiales de Colombia, cuyo reconocimiento fue aprobado por COLDEPORTES en abril de 2005 y cuya intención es seguir promoviendo y masificando la participación de la población especial del país en las diferentes disciplinas deportivas.

- Festivales de arte, cuyo lanzamiento contó también con el apoyo de la caja de compensación familiar compensar. Tuvo en el 2004, la participación de aproximadamente 600 en situación de Discapacidad Cognitiva quienes hicieron su mejor esfuerzo y en compañía de artistas de talla nacional, compartieron y dieron a todos los espectadores lecciones de sensibilidad y expresión, en el centro urbano de recreación. La primera versión de este fraternal evento, contó con la participación de varias delegaciones del país y tubo como anfitriona la ciudad de Santa Marta, Colombia.

- Promoción de la integración social de las en situación de Discapacidad Cognitiva, a través de la inclusión laboral: en el momento se cuenta con varios discapacitados haciendo labores operativas, en algunas empresas de la ciudad con muy buenos resultados. Vale mencionar que la experiencia ha sido por demás enriquecedora especialmente para quienes no son discapacitados.

- Promoción y Gestión, con el apoyo del congreso de la republica, de la creación de una ley específica para la protección de la persona en situación de Discapacidad Cognitiva.

Fides ha dividido el país en 14 regiones cubriendo desde las islas de san Andrés y Providencia hasta las amazonas, y desde el Choco hasta Arauca. En cada uno de los departamentos que conforman estas regiones, FIDES cuenta con personas que de manera voluntaria ayudan a coordinar y organizar las actividades programadas

.

REGION	DEPARTAMENTOS QUE LA CONFORMAN
REGION 1:	**CUNDINAMARCA – BOYACA**
REGION 2:	**SANTANDERES**
REGION 3:	**ATLANTICO, MAGDALENA, GUAJIRA Y CESAR**
REGION 4:	**CORDOBA, SUCRE, BOLIVAR**
REGION 5:	**ANTIOQUIA**
REGION 6:	**CALDAS, RISARALDA, QUINDIO**
REGION 7:	**CAUCA, VALLE, NARIÑO**
REGION 8:	**TOLIMA, HUILA, CAQUETA Y PUTUMAYO**
REGION 9:	**BOGOTA D.C.**
REGION 10:	**SAN ANDRES Y PROVIDENCIA**
REGION 11:	**ARAUCA, CASANARE , GUAINIA Y VICHADA**
REGION 12:	**AMAZONAS Y VAUPES**
REGION 13:	**META, GUAVIARE Y GUAINIA**
REGION 14:	**CHOCO**

Durante los últimos 43 años, FIDES ha creado una serie de programas que benefician tanto a la persona especial como a sus familias y a la comunidad en general. Esto lo logra mediante actividades Recreo-Deportivas, de Salud, Capacitación, Divulgación, Promoción de Legislación orientada a la protección de las personas en situación de Discapacidad Cognitiva. En sus trabajos se involucran todos los sectores sociales que trabajan conjuntamente para un mismo objetivo.

Después de numerosos esfuerzos y con la colaboración de las diferentes comunidades, del sector empresarial y los medios de comunicación, FIDES ha realizado once olimpiadas nacionales y ha participado en seis juegos internacionales. Actualmente este programa reúne a más de 60.000 atletas de todo el país

DATOS GENERALES DE LA XXIII OLIMPIADA ESPECIAL
FIDES – COMPENSAR "IBEROAMERICA EN COLOMBIA"

La XXIII versión de la Olimpiada, se realizará en la ciudad de Bogotá, durante la semana del 2 al 8 de junio de 2019, en las instalaciones del Centro Urbano de Recreación CUR – Compensar (Av. 68 Nº 49 a – 47), la Unidad Deportiva el Salitre. (Calle 63 Nº 68 – 45).

En esta oportunidad participarán:

Deportistas: 2800
Entrenadores700
Voluntarios: 800
Familias: 600

DEPORTES OFICIALES

- Atletismo: pista y campo. (pruebas de alto y bajo logro)
- Natación: pruebas de alto y bajo logro
- Fútbol: 11 x 11 – 5 x 5 - 8 x 8 y sala.
- Baloncesto: 5 x 5 y 3 x 3 – integrados
- Tenis: Destrezas individuales, pruebas de baja habilidad, partidos individuales, partidos dobles, partidos dobles e integrados.
- Ciclismo: pista y carretera. pruebas de alto y bajo logro
- Bolos: torneo individual, pruebas de baja habilidad.
- Patinaje: pistas y relevos, pruebas de baja habilidad.
- Gimnasia: rítmica y artística.
- Equitación: Alto y bajo logro
- Softbol: competencias por equipo, destrezas individuales.

DEPORTES DE DEMOSTRACION

- Capoeira: destrezas individuales
- Tenis de Mesa
- Juegos de Mesa: ajedrez, damas, dominó y parqués.
- Porras

Países Invitados Argentina, Aruba, Brasil, Canadá, Chile, Costa Rica, Curazao, Cuba, Ecuador, España, Guatemala, Honduras, Israel, México, Panamá, Paraguay, Puerto Rico, Perú Uruguay, USA, Venezuela.

"LA CASA"

La historia de la Caja de Compensación Familiar COMPENSAR está estrechamente ligada al tema del bienestar. Sus programas y realizaciones siempre se han dirigido al mejoramiento de la calidad de vida de una población que, encuentra en ellos, una posibilidad a la cual tienen normalmente acceso pocos colombianos.

"Nuestra Caja es una entidad enmarcada en el campo de la seguridad social, cuya finalidad es el ser proveedora de bienestar para empresas, núcleos familiares y personas, con programas que beneficien a la comunidad especialmente a la de bajos ingresos."
Esa es la razón por la cual COMPENSAR actúa de manera consecutiva como anfitrión en esta versión de las competencias iberoamericanas.

También señala la trayectoria de la Caja y su marcada orientación hacia la actividad deportiva y recreativa. El deporte parece estar ligado a la vida de COMPENSAR. Esta preferencia se comprueba en la arquitectura de sus instalaciones, integrada por escenarios de nivel mundial que sorprenden gratamente a quien los visita.
La Olimpiada de este año promete ser la mejor versión en la historia de estas justas. El propósito es que los deportistas especiales de Iberoamérica, puedan competir en excelentes condiciones. Las labores de organización vienen trabajando en todos los detalles para que estas competencias tengan un nivel que supere no solo las versiones anteriores, sino gran parte de los eventos del deporte asociado en el ámbito nacional e internacional.

Más de 4.000 jóvenes deportistas especiales de todo el país y de Iberoamérica estarán compitiendo en 18 deportes, utilizando los escenarios de COMPENSAR y algunos de la Unidad Deportiva El Salitre, apoyados de más de 700 voluntarios. 18.000 personas presenciarán la inauguración y un mágico show de luces y sonido clausurará las competencias.
Natación, Ciclismo, Atletismo, Patinaje, Gimnasia, Tenis, Ecuestre, Bolos, Fútbol, Baloncesto, Sóftbol, Capoeira Tenis de Mesa, Porras y juegos de mesa, son los deportes en los que competirán nuestros deportistas especiales. Sin embargo, la competencia deportiva en esta ocasión es una expresión cuyo carácter humano y social superará el deportivo. Para muy pocos este último tendrá prioridad. Para todos en cambio, el esfuerzo por conseguirlo será lo importante. La hazaña estará presente y se medirá en términos del valor que cada atleta le imprima a su intento.

COMPENSAR se siente honrado por la posibilidad de albergar esas hazañas y de celebrar con estos deportistas colombianos una verdadera fiesta por la vida en donde, con casi total certeza, los principios olímpicos de participación tienen exclusiva y total vigencia.

CONTACTOS:

ALEJANDRO ESCALLON
Presidente FIDES
Tel (57-1). 3463043
presidencia@fides.org.co

DIANA GARZON
Coordinadora Olimpiadas FIDES
Tel (57 – 1). 3463043
direcciontecnica@fides.org.co

CARLOS CALVETE
Coordinador Olimpiadas COMPENSAR
Tel. (57-1) 4280666.

FELIPE GONZALEZ
Coordinador Voluntarios FIDES
Tel (57 – 1). 3463043
planetafides@fides.org.co

PAGINAS WEB
www.fides.org.co
www.compensar.com

“TIPOS DE DISCAPACIDAD COGNITIVA PARA PARTICIPACIÓN EN OLIMPIADAS FIDES”

ÍNDICE

1. Definición de discapacidad
2. Clasificación de la discapacidad cognitiva según la OMS
3. Clasificación de la discapacidad cognitiva y sus posibles participaciones en las competencias de una Olimpiada FIDES.
4. Aplicación de las clasificaciones para eventos FIDES

DESARROLLO DE TEMAS

1. Definición de Discapacidad:

Según la OMS en su Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías (CIDDM), publicada en 1980, una discapacidad "es toda restricción o ausencia (debida a una deficiencia) de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del margen que se considera normal para un ser humano."
En la nueva CIF, discapacidad aparece como término baúl para déficits, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación. Denota los aspectos negativos de la interacción del individuo (con una condición de salud) y sus factores contextuales (factores ambientales y personales).

Según la OMS «Dentro de la experiencia de la salud, una discapacidad es toda restricción o ausencia (debida a una deficiencia) de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del margen que se considera normal para un ser humano.»

2. Clasificación de la discapacidad cognitiva según la OMS

La AAMP clasifica el retraso mental en:
CI entre
LEVE: 50-55 Y 70
MODERADO: 35-40 Y 50-55
GRAVE: 20-25 Y 35-40
PROFUNDO: Inferior a 20-25

CARACTERÍSTICAS GENERALES SOBRE CADA UNO DE LOS NIVELES:

A) LEVE:

•CI entre 50-55 y aprox. 70.
•Incluye a la mayoría de personas afectadas por retraso metal (85%)
•Suelen desarrollar habilidades sociales y de comunicación durante los años preescolares.
•Presentan insuficiencias mínimas en las áreas sensoriomotoras.
•Pueden adquirir conocimientos que les sitúan, aproximadamente, en un 6º curso de primaria.
•Durante la vida adulta poseen habilidades sociales y laborales adecuadas para una autonomía (pueden necesitar supervisión, orientación y asistencia)
•Con los apoyos adecuados pueden vivir satisfactoriamente en la comunidad, o bien, en servicios supervisados.

B) MODERADO:

•CI entre 35-40y 50- 55.
•Constituye alrededor del 10% de la población con discapacidad cognitiva.
•Pueden adquirir habilidades de comunicación durante los primeros años de la niñez.
•Pueden aprovecharse de una formación laboral.
•Con supervisión moderada pueden atender a su propio cuidado personal.

•Pueden beneficiarse de adiestramiento en habilidades sociales y laborales.
•Es improbable que progresen más allá de un 2º de primaria en materias escolares.
•Pueden aprender a trasladarse independientemente por los lugares que le son familiares.
•Durante la adolescencia, sus dificultades para reconocer las convenciones sociales pueden inferir en las relaciones con otros muchachos/as
•En la etapa adulta son capaces de realizar trabajos no cualificados, siempre con supervisión.

c) GRAVE:

•CI entre 20-25 y 35-40
•Incluye el 3, 4% de las personas con discapacidad cognitiva
•Durante los primeros años de la niñez adquieren un lenguaje comunicativo escaso o nulo.
•Durante la edad escolar pueden aprender a hablar.
•Pueden ser adiestrados en habilidades de autonomía personal.
•Seria limitaciones académicas. Pueden dominar ciertas habilidades como el aprendizaje de la lectura global de algunas palabras o cálculo simple.
•En la etapa adulta pueden ser capaces de realizar tareas simples estrechamente supervisadas.
•En su mayoría se adapta bien en la comunidad (hogares protegidos o familias)

d) PROFUNDO:

•CI inferior a 20-25
•Constituyen aproximadamente el 1, 2% de las personas con discapacidad cognitiva.
•La mayoría presentan una enfermedad neurológica identificada.
•Durante los primeros años de niñez presentan considerables alteraciones del funcionamiento sensoriomotor.
•El desarrollo motor, las habilidades para la comunicación y el cuidado personal pueden mejorar si se les somete a un adiestramiento.
•Algunos pueden realizar tareas simples en instituciones protegidas y estrechamente vigiladas.

3. Clasificación de la discapacidad cognitiva y sus posibles participaciones en las competencias de una Olimpiada FIDES.

POR HABILIDAD DEPORTIVA: Los deportistas pueden ser de tres **tipos de habilidad**:

- **Deportistas de BAJO LOGRO O Baja Habilidad**: Aquellos deportistas que tienen un bajo nivel de habilidad deportiva.
-
- **Deportistas de ALTO LOGRO o Alta Habilidad**: aquellos deportistas con un alto nivel de habilidad deportiva.

- **Deportistas INTEGRADOS**. Deportistas que no tienen discapacidad cognitiva, pero que tienen edad y habilidad similar a los deportistas con discapacidad cognitiva. Las modalidades deportivas en las que participan son Futbol x 11, Baloncesto x 5 y Tenis dobles tanto de campo como de mesa.

POR PERFIL: Los deportistas estarán divididos en los siguientes **perfiles** (esta clasificación aplica para la inscripción en el software de FIDES):

- Deportistas de Bajo Logro o Baja Habilidad **Cognitivos**: Aquellos deportistas que tienen un bajo nivel de habilidad deportiva y cuya discapacidad cognitiva es diferente al Síndrome de Down.

- Deportista de Bajo Logro o Baja Habilidad **Síndrome de Down**: Aquellos deportistas que tienen un bajo nivel de habilidad deportiva, y cuyo resultado del examen de cariotipo los clasifica con Diagnostico de Síndrome de Down. (El cariotipo es una prueba que se realiza para identificar anomalías cromosómicas como causa de malformaciones o de enfermedad. Por medio de esta prueba se puede no sólo contar la cantidad de cromosomas sino también detectar cambios cromosómicos estructurales, que puedan indicar cambios genéticos asociados con un aumento en el riesgo de enfermedad. El nombre alternativo es Análisis cromosómico).
  http://www.monografias.com/trabajos13/heren/heren.shtml

- Deportistas de Alto Logro o Alta Habilidad **Cognitivos**: Aquellos deportistas con un alto nivel de habilidad deportiva cuya discapacidad cognitiva es diferente al Síndrome de Down.

- Deportista de Alto Logro o Alta Habilidad con **Síndrome de Down**: Aquellos deportistas con un alto nivel de habilidad deportiva, y cuyo resultado del examen de cariotipo los clasifica con Diagnostico de Síndrome de Down. (El cariotipo es una prueba que se realiza para identificar anomalías cromosómicas como causa de malformaciones o de enfermedad. Por medio de esta prueba se puede no sólo contar la cantidad de cromosomas sino también detectar cambios cromosómicos estructurales, que puedan indicar cambios genéticos asociados con un aumento en el riesgo de enfermedad. El nombre alternativo es Análisis cromosómico).
  http://www.monografias.com/trabajos13/heren/heren.shtml

4. APLICACIÓN DE LAS CLASIFICACIONES PARA EVENTOS FIDES

FIDES trabaja en todos sus campos con los niveles que corresponden a discapacidad cognitiva leve, moderado y grave. Para registrar la participación en casos de Olimpiadas es necesario comparar el nivel de habilidad física del deportista con esta clasificación.

REGLAMENTO GENERAL

1. ASPECTOS DE LA PARTICIPACION:

- ✓ Podrán participar todos los Países invitados y las regiones de Colombia, según cupo asignado por la Organización.
- ✓ Solo podrán participar aquellos deportistas que tengan un mínimo de 8 años, que estén identificados con Discapacidad Cognitiva y/o que tengan significativos problemas de aprendizaje o vocacional y/o que requieran una educación especialmente diseñada dirigida a su retraso cognitivo; no existe límite superior de edad. (Para aclaración de inquietudes sobre clasificaciones de los tipos de discapacidad cognitiva.

- ✓ **Los deportistas pueden ser de tres tipos de habilidad:**
- **Deportistas de BAJO LOGRO O Baja Habilidad**: Aquellos deportistas que tienen un bajo nivel de habilidad deportiva y están en proceso de formación.

- **Deportistas de ALTO LOGRO o Alta Habilidad**: aquellos deportistas con un alto nivel de habilidad deportiva y llevan un proceso entrenamiento constante
- **Deportistas INTEGRADOS**. Deportistas que no tienen discapacidad cognitiva, pero que tienen edad y habilidad similar a los deportistas con discapacidad cognitiva. Las modalidades deportivas en las que participan son Futbol x 11, Baloncesto x 5 y Tenis dobles tanto de campo como de mesa.

✓ **Los deportistas estarán divididos en los siguientes perfiles:**

- **Deportistas de Bajo Logro o Baja Habilidad Cognitivos**
- **Deportistas de Bajo Logro o Baja Habilidad Síndrome de Down**
- **Deportistas de Alto Logro o Alta Habilidad Cognitivos**
- **Deportistas de Alto Logro o Alta Habilidad Síndrome de Down**

✓ Las personas que tengan múltiples discapacidades, pueden participar en la Olimpiada siempre y cuando estas se asocien con alguna de las mencionadas en el punto **b.**

✓ Los Atletas con Síndrome de Down se exponen a la posibilidad de lesiones si participan en actividades que hiperextiendan o flecten radicalmente el cuello o la parte superior de la columna. Estos atletas tienen restricción temporal de participación en actividades como: natación; estilo mariposa, partida con saltos en natación, pentatlón, salto alto, fútbol, equitación y cualquier ejercicio de calentamiento que provoque una presión excesiva de la cabeza y el cuello. La restricción de participación continuará hasta que el médico encargado de dar la autorización de participación, certifique que realizó los exámenes (incluyendo radiografía de extensión y flexión completa del cuello), que determinan que el Atleta no tiene la condición de Inestabilidad Atlantoaxial.

✓ Un Atleta podrá participar en *UN SOLO DEPORTE OFICIAL,* sea este individual o de Conjunto.

✓ Una vez el atleta sea inscrito tendrá derecho a participar, en el caso de deportes individuales así:

- ❖ ***Bajo Rendimiento***: en un máximo de *DOS MODALIDADES* del deporte seleccionado *Y UN RELEVO*.
- ❖ ***Alto Rendimiento***: en un máximo de *TRES MODALIDADES* del deporte seleccionado *Y UN RELEVO*.

✓ En el caso de deportes de conjunto, podrán competir en *UN EVENTO* en equipo y hasta *3 JUGADORES* del equipo en destrezas individuales.

✓ Ninguna Delegación podrá enviar *MAS DE TRES* (3) competidores de un mismo *sexo y categoría* a participar en la misma modalidad deportiva individual.

✓ Un deportista podrá participar en *UN DEPORTE DE DEMOSTRACION*, aun si ha sido inscrito en uno oficial.

✓ **Categorías de participación**:

. Los grupos de edad podrán ser combinados en las siguientes circunstancias:

- En deportes individuales, si hay menos de tres competidores dentro de una categoría, los atletas competirán en el siguiente grupo de edad, con otros de similar registro.
- Las categorías también se combinarán para reducir la variación entre los registros más altos y más bajos dentro de una serie.
- En deportes de equipo, las categorías podrán ser combinados para crear series.
- El atleta deberá inscribirse con la edad que tendrá el día de inicio de competencias.
- La categoría de un equipo se determina por la edad del mayor de sus atletas.

DEPORTES INDIVIDUALES:

CODIGO	DESCRIPCION	EDAD
1	INFANTIL	(8 a 11)
2	JUNIOR	(12 a 15)
3	SENIOR	(16 a 21)
4	MASTER	(22 a 29)
5	SENIOR-MASTER	(30 en adelante)

DEPORTES DE CONJUNTO:

CODIGO	DESCRIPCION	EDAD
6	JUVENIL	(8 a 15)
7	MAYOR	(16 a 21)
8	SUPERIOR	(22 en adelante)

SEXO:

CODIGO	DESCRIPCION
1	MASCULINO
2	FEMENINO

- ✓ Sin excepción, no podrán participar en las pruebas deportivas todos aquellos competidores que no estén debidamente inscritos. Así mismo, el servicio de hospedaje y alimentación, serán únicamente para los miembros de la Delegación Oficial.
- ✓ Los equipos del mismo perfil (Cognitivos y Síndrome de Down). Competirán en equipos del mismo perfil.
- ✓ Un equipo mixto, competirá en la división masculina de esa competencia en equipo.
- ✓ Un equipo mixto en perfil (Down y Cognitivo) quedará clasificado como cognitivo.

SERIES DE COMPETENCIA:

- ✓ Los competidores estarán divididos en series, edad (categoría), sexo y rendimiento deportivo.
- ✓ Una serie consistirá en un mínimo de dos y un máximo de seis competidores o equipos. Si esto no se cumple, se deberá combinar ya sea por sexo, edad o habilidad para alcanzar series equitativas
- ✓ Para la conformación de las series de competencia se tendrá en cuenta el 10% del nivel de habilidad entre el primer y último integrante de la serie. Esto con el fin de asegurar series equitativas. Si durante la competencia un deportista supera su marca en un 10%, este será

eliminado y pasará al último lugar de la serie en la que compite y recibirá el premio correspondiente a dicho puesto.

✓ Si cerrado el sistema de inscripción virtual, solo hay 1 deportistas inscrito en una prueba determinada, esta prueba se realiza, el deportista compite y es premiado con medalla de oro.

2. ESTRUCTURA DE LA DELEGACION DEPORTIVA:

a. Cada Delegación Deportiva estará integrada por competidores especiales, entrenadores, y un delegado oficial. Cualquier otra persona será considerada acompañante y NO formará parte de la delegación oficial ante el Comité Organizador.

b. Cada Delegación Deportiva deberá designar a un Jefe de Delegación, un Entrenador Jefe y un Entrenador Auxiliar para cada deporte.

c. Cada delegación distribuye a su manera la atención de los deportistas. Se sugiere que cada entrenador tenga a su cargo entre 3 - 4 atletas para todos los *Aspectos Logísticos*: alimentación, cuidados personales, suministro de medicamentos, hospedaje, etc.

d. Para una mejor organización en el *Aspecto Deportivo*, cada persona debe tener una función específica, porque en la mayoría de los eventos las pruebas se realizarán simultáneamente en los diferentes deportes, por ejemplo:

- Acompañante del Atleta a zona de registro
- Acompañante de Atletas que no compitan en el día
- Responsable por cada deporte de hacer las protestas

e. Cada entrenador será responsable de su deporte, de registrar a tiempo al atleta en su módulo de competencia, del manejo técnico, de presentar las protestas en el tiempo reglamentario, etc.

f. Todos los integrantes de las delegaciones oficiales deberán asistir a los juegos debidamente uniformados, con el vestuario adecuado para cada una de las pruebas deportivas y dotadas con los implementos necesarios para sus prácticas (balones, cronómetros, testimonios, etc.). Los entrenadores son responsables de que el atleta lleve en su equipaje lo estrictamente necesario: uniformes, ropa de diario, elementos de aseo, medicamentos, documentos.

g. Los Jefes de Delegación y entrenadores deberán asistir a las reuniones programadas para cada uno de ellos por los Organizadores.

h. Diariamente los delegados deberán consultar la programación, horarios, series de competencia, cambios y eventos especiales.

3. DOCUMENTOS DE INSCRIPCION:

Para participar en la Olimpiada, el comité organizador ha determinado que todos los integrantes de la delegación, deben estar registrados en la base de datos de FIDES Para realizar este proceso deben entregar a su coordinador los siguientes documentos:

a. Registro civil de nacimiento o fotocopia de la tarjeta de identidad o cédula de ciudadanía o pasaporte escaneado para subir al sistema.

b. Una foto actual.

c. Los formatos de inscripción que la organización envía previamente según sea el tipo de persona (Entrenador o Atleta): Inscripción de la delegación, del competidor, certificado médico, autorización del padre, inscripción de equipos. El formato del Médico/ Padres debe ser traído en físico al evento para cualquier emergencia.

d. Para Deportistas con Síndrome de Down, adjuntar fotocopia del Rx de la Tercera Vértebra Cervical.

e. Consignación del pago de la Inversión Logística de la delegación *

f. Por razones de organización y dadas las necesidades de elaborar los listados generales, programas específicos, series de competencia y otros el Comité Organizador no aceptará:

- *Documentos incompletos*
- *Documentos fuera de los plazos señalados.*

(*) El Programa Nacional acreditado, puede cobrar derechos a sus Subprogramas (regionales) para cubrir los costos de la inversión logística durante la semana de los juegos. Cada programa tiene la responsabilidad de conseguir el financiamiento suficiente por medio de becas, donaciones, auspicios y proyectos para la recaudación de fondo.

"RECUERDE QUE DE SU PUNTUALIDAD DEPENDE LA NUESTRA"

3. PREMIACION:

a. Todos los competidores serán premiados en las pruebas en las que participen, ya sean individuales o de conjunto, de la siguiente manera:

- Primer puesto — Medalla de oro
- Segundo puesto — Medalla de plata
- Tercer puesto — Medalla de bronce
- Cuarto a sexto puesto — Cinta según puesto
- Pruebas de demostración — Cinta de participación

b. En el caso de un empate, cada atleta o equipo recibirá el mismo premio por el lugar ocupado.
c. Un atleta que es único en su prueba, podrá recibir premio de primer puesto, por su ejecución.
d. Un atleta que no se presenta, no termino, o ha sido descalificado por infracción a las reglas deportivas, podrá recibir una cinta de participación a discreción del Comité de Reglas de la competencia.

4. PROCEDIMIENTOS PARA HACER RECLAMOS DE TIPO DEPORTIVO

a. Todas las situaciones que se presenten, durante el desarrollo de las competencias, y que no estén contempladas en las reglas deportivas oficiales de las Olimpiadas Especiales, ni en los reglamentos específicos, serán resueltas en primera instancia por el Juez General de cada deporte. Existiendo una posibilidad de apelación ante el Comité de reglas del deporte y como último recurso al Comité de reglas de los juegos.
b. La decisión que tome el comité de reglas de los juegos será de carácter final e inapelable.
c. Deberá ser formulada solo por el Entrenador Jefe del deporte y dirigida al Juez del deporte en mención.
d. Por escrito utilizando un formato oficial y a más tardar dentro de un lapso de veinte minutos después de finalizar la prueba deportiva objeto de protesta.
e. En ningún caso se acogerá una protesta si esta no es formulada en forma correcta y dentro del tiempo permitido.

5. PROCEDIMIENTO PARA HACER RECLAMOS DE TIPO ADMINISTRATIVO

a. Los reclamos de tipo administrativo, logístico, sanitario, recreativo, etc. deberán ser planteados solo por el Delegado Oficial, por escrito y dirigida al director de los Juegos.

CODIGOS DE MODALIDADES DEPORTIVAS

SEGÚN NIVEL DE HABILIDAD

Recuerde que un deportista de Bajo logro nivel de habilidad solo podrá competir en pruebas de su mismo nivel de habilidad. Igual sucede con los deportistas de alto logro o nivel de habilidad, solo podrán participar en pruebas de su mismo nivel.

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
CICL	500 Metros Contra Reloj	CL500MCR	T	X		X			X	X	
CICL	1 Kilometro Contra Reloj	CL1KCR	T	X		X			X	X	
CICL	5 Km Contrareloj	CL5KCR	T	X		X	X		X	X	
CICL	10 Kilometros Contra Reloj	CL10KCR	T	X			X		X	X	
CICL	5 Kilometros Carretera	CL5KCRT	T	X		X			X	X	
CICL	10 Kilometros Carretera	CL10KCRT	T	X			X		X	X	
CICL	Ciclismo 15 Km carretera	CL15KCRT	T	X			X		X	X	
CICL	Destrezas Individuales	CIDI	P	X		X		X		X	
CICL	200 mt lanzados	CL200ML	T	X			X		X	X	
CICL	4000 persecución	CL4000PR	T	X			X		X	X	

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
ATL	25 Metros Marcha Asistida	AT25MA	T	X		X			X	X	
ATL	50 Metros Marcha Asistida	AT50MA	T	X		X			X	X	
ATL	25 Metros Caminar	AT25CM	T	X		X			X	X	
ATL	50 Metros Caminar	AT50CM	T	X		X			X	X	
ATL	100 Metros Caminar	AT100CM	T	X			X		X	X	
ATL	400 Metros Caminar	AT400CM	T	X			X		X	X	
ATL	25 Metros Carrera	AT25CR	T	X		X			X	X	
ATL	50 Metros Carrera	AT50CR	T	X		X			X	X	
ATL	100 Metros Carrera	AT100CR	T	X			X		X	X	
ATL	200 Metros Carrera	AT200CR	T	X			X		X	X	
ATL	400 Metros Carrera	AT400CR	T	X			X		X	X	
ATL	800 Metros Carrera	AT800CR	T	X			X		X	X	
ATL	1500 Metros Carrera	AT1500CR	T	X			X		X	X	
ATL	3 Mil Metros Carrera	AT3MILCR	T	X			X		X	X	
ATL	5 Mil Metros Carrera	AT5MILCR	T	X			X		X	X	
ATL	5 Mil Metros Caminata	AT5MILCMT	T	X			X		X	X	
ATL	10 Mil Metros Caminata	AT10MILCMT	T	X			X		X	X	
ATL	400 Metros con Vallas	AT400V	T	X			X		X	X	
ATL	25 Metros Silla de Ruedas	AT25SR	T	X		X			X	X	
ATL	30 Slalom Silla de Ruedas	AT30SSR	T	X		X			X	X	
ATL	Relevos 4 x 100	AT4X100	T		X		X		X	X	
ATL	Relevos 4x400	AT4X400	T		X		X		X	X	
ATL	Lanzamiento Martillo	ATLM	D	X			X		X	X	
ATL	Lanzamiento Javalina	ATLJ	D	X			X		X	X	
ATL	Lanzamiento Disco	ATLD	D	X			X		X	X	
ATL	Triple Salto	AT3SL	D	X			X		X	X	
ATL	Lanzamiento Bala Hombre	ATLBH	D	X			X			X	
ATL	Lanzamiento Bala Mujer	ATLBM	D	X			X		X	X	
ATL	Lanzamiento de Bala Niños	ATLBN	D	X			X		X	X	
ATL	Lanzamiento Bala Silla de Ruedas	ATLBSR	D	X			X		X	X	
ATL	Lanzamiento Pelota Softbol	ATLPS	D	X		X			X	X	
ATL	Lanzamiento Pelota de Tenis	ATLPT	D	X		X			X	X	
ATL	Salto Alto	ATSA	D	X			X		X	X	
ATL	Salto Largo con Impulso	ATSLCI	D	X			X		X	X	
ATL	Salto largo sin Impulso	ATSLSIN	D	X		X			X	X	
ATL	PENTATLON	ATPENT	P	X			X		X	X	

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
NAT	15 Metros Nado sin Ayuda	NT15SA	T	X		X			X	X	
NAT	10 Metros de Nado Asistido	NT10NA	T	X		X			X	X	
NAT	15 Metros caminar Piscina	NT15CM	T	X		X			X	X	
NAT	25 Metros libre	NT25L	T	X		X			X	X	
NAT	25 Metros Espalda	NT25E	T	X		X			X	X	
NAT	25 Metros Mariposa	NT25M	T	X		X			X	X	
NAT	25 Metros Pecho	NT25P	T	X		X			X	X	
NAT	50 Metros Libres	NT50L	T	X		X	X		X	X	
NAT	50 Metros Espalda	NT50E	T	X		X	X		X	X	
NAT	50 Metros Mariposa	NT50M	T	X		X	X		X	X	
NAT	50 Metros Pecho	NT50P	T	X		X	X		X	X	
NAT	100 Metros Libre	NT100L	T	X			X		X	X	
NAT	100 Metros Espalda	NT100E	T	X			X		X	X	
NAT	100 Metros Mariposa	NT100M	T	X			X		X	X	
NAT	100 Metros Pecho	NT100P	T	X			X		X	X	
NAT	200 Metros Libre	NT200L	T	X			X		X	X	
NAT	200 Metros Espalda	NT200E	T	X			X		X	X	
NAT	200 Metrso Pecho	NT200P	T	X			X		X	X	
NAT	200 Metros Mariposa	NT200M	T	X			X		X	X	
NAT	400 Metros Libres	NT400L	T	X			X		X	X	
NAT	100 Combinado Individual	NT100CI	T	X			X		X	X	
NAT	200 Combinado individual	NT200CI	T	X			X		X	X	
NAT	4x25 Libre	NT4X25L	T		X	X	X		X	X	
NAT	Relevos 4x25 Combinados	NT4X25M	T		X	X	X		X	X	
NAT	Relevos 4x50 Libres	NT4X50L	T		X		X		X	X	
NAT	Relevos 4x100 Combinados	NT4X100M	T		X		X		X	X	
NAT	RELEVOS 4X50 COMBINADOS	NT4X50M	T		X		X		X	X	

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
GIM	Rítmica ALTA Nivel 3 Ronda Completa	GRAN3RC	P	X			X	X		X	
GIM	Ritmica ALTA Nivel 3 Cinta	GRAN3CI	P	X			X	X		X	
GIM	Ritmica ALTA Nivel 3 **Balon**	GRAN3B	P	X			X	X		X	
GIM	Ritmica ALTA Nivel 3 **Aro**	GRAN3A	P	X			X	X		X	
GIM	Rítmica ALTA Nivel 3 Cuerda	GRAN3C	P	X			X	X		X	
GIM	Rítmica **Medio** Nivel 2 Ronda Completa	GRMN2RC	P	X		X	X	X		X	
GIM	Rítmica Medio Nivel 2 Cuerda	GRMN2C	P	X		X	X	X		X	
GIM	Rítmica Medio Nivel 2 Aro	GRMN2A	P	X		X	X	X		X	
GIM	Rítmica Medio Nivel 2 Balon	GRMN2B	P	X		X	X	X		X	
GIM	Ritmica Medio Nivel 2 Cinta	GRMN2CI	P	X		X	X	X		X	
GIM	Rítmica BAJA Nivel 1 Ronda Completa	GRBN1RC	P	X		X		X		X	
GIM	Rítmica BAJA Nivel 1 Cinta	GRBN1CI	P	X		X		X		X	
GIM	Rítmica BAJA Nivel 1 Balón	GRBN1B	P	X		X		X		X	
GIM	Rítmica BAJA Nivel 1 Aro	GRBN1A	P	X		X		X		X	
GIM	Rítmica BAJA Nivel 1Manos Libres	GRBN1ML	P	X		X		X		X	
GIM	Ritmica BAJA Nivel A Cinta	GRANACI	P	X		X		X		X	
GIM	Ritmica BAJA Nivel A Aro	GRANAA	P	X		X		X		X	
GIM	RítmicaBAJA Nivel A Cuerda	GRANAC	P	X		X		X		X	
GIM	Ritmica BAJA Nivel A Balon	GRANAB	P	X		X		X		X	
GIM	Rítmica BAJA Nivel A Ronda Completa	GRANARC	P	X		X		X		X	

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
GIM	Artistica ALTA Nivel 3 Saltos	GAAN3ST	P	X			X	X		X	
GIM	Artistica ALTA Nivel 3 Suelo	GAAN3S	P	X			X	X		X	
GIM	Artística ALTA Nivel 3 Viga Equilibrio	GAAN3VE	P	X			X	X		X	
GIM	Artistica ALTA Nivel 3 Ronda Completa	GAAN3RC	P	X			X	X		X	
GIM	Artistica MEDIO Nivel 2 Saltos	GAMN2ST	P	X		X	X	X		X	
GIM	Artistica MEDIO Nivel 2 Suelo	GAMN2SU	P	X		X	X	X		X	
GIM	Artística MEDIO Nivel 2 Viga Equilibrio	GAMN2VE	P	X		X	X	X		X	
GIM	Artistica MEDIO Nivel 2 Ronda Completa	GAAN3RC	P	X		X	X	X		X	
GIM	Artística BAJA Nivel 1 Saltos	GABN1ST	P	X		X		X		X	
GIM	Artística BAJA Nivel 1 Suelo	GABN1SU	P	X		X		X		X	
GIM	Artistica BAJA Nivel 1 Viga de Equilibrio	GABN1VE	P	X		X		X		X	
GIM	Artistica BAJA Nivel 1 Ronda Completa	GRAN1RC	P	X			X	X		X	

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
BOL	Ronda de Boliche	BOLR	P	X		X		X		X	
BOL	Bolo Blanco	BOLB	P	X		X		X		X	
BOL	Individual	BOLIND	P	X		X	X	X		X	

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
PAT	Carrera 30 Metros En Linea Recta	PT30LR	T	X		X			X	X	
PAT	30 Metros en Slalom	PT30SL	T	X		X			X	X	
PAT	Carrera 100 Metros en Pista	PT100P	T	X		X	X		X	X	
PAT	Carrera 300 Metros en Pista	PT300P	T	X			X		X	X	
PAT	Carrera de Relevos 2x100 Metros	PT2X100R	T		X	X	X		X	X	
PAT	Carrera de Relevos 2x200 Metros	PT2X200R	T		X		X		X	X	
PAT	Muestra Artística	PTMA	P	X		X	X		X		X

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
TEN	Individual	TNI	P	X		X	X	X		X	
TEN	Dobles	TNDB	P		X	X	X	X		X	
TEN	Destrezas Individuales	TNDI	P	X		X	X	X		X	
TEN	Dobles Deportes Unificados	TNDBUN	P		X	X		X		X	
TEN	Servicio de Precision	TNSP	P	X		X			X	X	
TEN	Rebote de Precision	TNRP	P	X		X			X	X	
TEN	Rebote con Raqueta	TNRR	P	X		X			X	X	
TEN	Lanzamiento de Devolucion	TNLD	P	X		X			X	X	X

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
BAL	3 Equipo	BALX3	P		X	X		X		X	
BAL	5 Equipo	BALX5	P		X	X	X	X		X	
BAL	Deportes Unificado (5 por lado)	BALUN	P		X	X		X		X	
BAL	Destrezas Individuales	BALDI	P	X		X		X		X	
BAL	Conduccion con Velocidad	BALCV	P	X		X			X	X	
BAL	Destrezas de Equipo	BALDE	P	X		X	X	X		X	

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
FUT	5 equipo	FTBX5	P		X	X	X	X		X	
FUT	8 equipo	FTBX8	P		X	X		X		X	
FUT	Deportes Unificados (x11 Jugadores)	FTBUNX11	P		X	X		X		X	
FUT	Destrezas Individuales	FTBDI	P	X		X		X		X	
FUT	11 por lado	FTBX11	P		X	X	X	X		X	
FUT	Salon x 5	FTX5SALA	P		X		X	X		X	
FUT	Destrezas de equipo	FTBDE	P		X	X	X	X		X	

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
ECU	Baja-Caballo sin Movimiento o Ejercicios Varios	EBCSMEV	P	X		X		X		X	X
ECU	BAJA VOULTING - CABALLO AL PASO APOYO LATERAL	EBVCPAL	P	X		X		X		X	X
ECU	BAJA VOULTING CABALLO AL PASO	EBVCAP	P	X		X		X		X	X
ECU	*BAJA ADIESTRAMIENTO O DOMA* NIVEL C: **EJERCICIOS AL PASO**	EBANC	P	X		X		X		X	X
ECU	BAJA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL C	EBRTINC	P	X		X		X		X	X
ECU	BAJA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL C1(con guia y lateral)	EBRTINC1	P			X		X		X	X
ECU	ALTA VOULTING CABALLO AL TROTE	EAVCT	P	X			X	X		X	X
ECU	ALTA VOLTING CABALLO AL GALOPE	EAVCG	P	X			X	X		X	X
ECU	ALTA ADIESTRAMIENTO NIVEL A: **EJERCICIOS AL PASO, TROTE Y GALOPE**	EAANA	P	X			X	X		X	X
ECU	ALTA ADIESTRAMIENTO NIVEL B: **EJERCICIOS AL PASO, TROTE**	EAANB		X			X	X		X	X
ECU	ALTA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL A	EARTINA		X			X	X		X	X
ECU	ALTA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL B	EBRTINB		X			X	X		X	X
ECU	Ecuestre Alta Salto Obstáculo Nivel A (Galope)	**EASONA**		X			X	X		X	X
ECU	Ecuestre Alta Salto Obstáculo Nivel B (trote)	EASONB	P	X			X	X		X	X
ECU	PRUEBAS DE FIGURAS EN EQUIPO ALTA HABILIDAD	EAPFE	P	X			X	X		X	X
ECU	PRUEBAS DE FIGURAS EN EQUIPO ALTA HABILIDAD	EAPFE	P	X			X	X		X	X

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
SOFT	Softbol Tee Ball	STB	P		X	X		X		X	X
SOFT	Torneo Individual de Destrezas	STID	P	X		X		X		X	X
SOFT	Carrera de Base	SCD	P	X		X			X	X	X
SOFT	Batear de Distancia	SBD	D	X		X			X	X	X
SOFT	Destrezas de Softbol en Equipo	SDSE	P	X		X	X	X		X	X
SOFT	COMPETENCIA DE EQUIPO CON LANZAMIENTO LENTO	SELL	P		X	X	X	X		X	X

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
CAP	Destrezas Individuales	CPDM	P	X		X	X	X			X
TNM	TENIS DE MESA INDIVIDUAL	TNMI	P	X		X	X	X			X
TNM	TENIS DE MESA DOBLES	TNMD	P		X	X	X	X			X
TNM	TENIS DE MESA DOBLES MIXTOS	TNMDMX	P		X	X	X	X			X
TNM	TENIS DE MESA DESTREZAS INDIVIDUALES	TNMDI	P	X		X		X			X

ID DEPORTE	MODALIDAD	CÓDIGO	RESULTADO	TIPO PRACTICA DEPORTE		NIVEL HABILIDAD		TIPO PRUEBA		TIPO DE DEPORTE	
				INDIVIDUAL	CONJUNTO	BAJA	ALTA	PRELIMINAR	FINAL	OFICIAL	DEMOSTRACION
AJD	AJEDREZ DEMOSTRACION	AJD	P	X		X	X		X		X
PORR	PORRAS DEMOSTRACION	POD	P		X	X	X		X		X
PQC	PARQUES CONVECIONAL	PQC	P	X		X	X		X		X
PQA	PARQUES ADAPTADO	PQA	P	X		X	X		X		X
DMC	DOMINO CONVECIONAL	DMC	P	X		X	X		X		X
DMA	DOMINO ADAPTADO	DMA	P	X		X	X		X		X
DCH	DAMAS CHINAS	DCH	P	X		X	X		X		X

Deportes

ATLETISMO

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Atletismo Amateur y las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada.

REGLAS DE COMPETENCIA:

CARRERAS:

1. Será obligatorio el uso de zapatos deportivos, ningún atleta podrá correr descalzo.
2. Todos los corredores deberán partir detrás de la línea de partida. Un corredor termina la carrera cuando su torso cruza la línea de meta.
3. Todos los corredores tendrán derecho a dos partidas en falso, debiendo salir correctamente en su tercer intento o de lo contrario será descalificado.
4. Un corredor estará en riesgo de descalificación si interfiere, obstruye o gana ventaja sobre otro corredor o corredores. No se descalificará automáticamente a los atletas por abandonar los carriles asignados, si no obtiene ventaja.
5. Las carreras de 25 y 50 mts, deberán correrse en línea recta, en una pista regular. El pasto del interior deberá usarse solo si es absolutamente necesario y si se usa, se marcarán los carriles.
6. Las carreras de 800mt y 1.500mt: Los corredores correrán en los carriles hasta la primera vuelta y se pasarán al carril uno en la línea marcada después de la primera vuelta.

MARCHA:

1. El atleta debe tener un pie en contacto con el suelo todo el tiempo.
2. El atleta no necesita tener un apoyo recto de pierna mientras compite. El competidor puede ser descalificado sin advertencia previa, cuando la opinión de dos o más Jueces ha ganado una ventaja.

Marcha Asistida: Los atletas deben aportar sus propios implementos para caminar. Los implementos para asistencia pueden consistir de bastones, muletas o andador:

1. El atleta inicia detrás de la línea de salida con un implemento para caminar.
2. El atleta permanece en su carril designado.
3. El atleta no puede recibir ayuda de entrenadores, jueces, etc. Se cronometrará al atleta desde el ruido de la pistola de salida hasta que su torso alcanza el plano perpendicular del borde más cercano de la línea final.

RELEVOS:

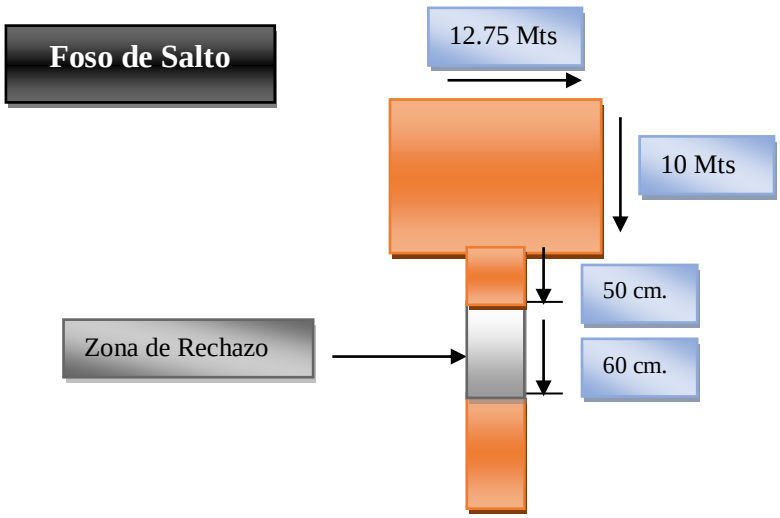
1. El testimonio deberá ser asignado dentro de la zona de transferencia y entrega.
2. El equipo podrá ser descalificado si el testimonio no es entregado correctamente dentro de las zonas permitidas.

SALTO LARGO CON IMPULSO:

1. El atleta deberá ser capaz de saltar por lo menos un metro, que es la distancia mínima entre el tablón de rechazo y el foso de arena.
2. Cada atleta tendrá tres intentos no consecutivos, el mejor de ellos será el registrado.
3. Se medirá la distancia entre la impresión más cercana al área de aterrizaje echa por cualquier parte del cuerpo.
4. Los tres lanzamientos serán medidos con el propósito de definir los empates.

SALTO LARGO SIN IMPULSO: (Solo para Atletas de baja habilidad)

1. Los competidores deberán partir con ambos pies detrás de la línea designada de despegue y sobre el piso.
2. En el despegue, los dedos del competidor deberán estar detrás de la línea de referencia.
3. El competidor deberá usar ambos pies en el despegue, se puede balancear hacia atrás y adelante elevando los talones y dedos alternadamente: pero no podrá levantar ningún pie del suelo.
4. Cuando sea posible se sugiere que esta prueba se conduzca en fosos de arena de salto, la línea de despegue se colocara al final de la pista de carrera de salto largo. Si se utiliza colchoneta, esta deberá ser lo suficientemente grande para incluir las áreas de despegue y caídas y deberá estar fuertemente asegurada a la superficie, para prevenir que se deslice
5. Cada atleta tendrá tres intentos no consecutivos, el mejor de ellos será el registrado.
6. Se medirá la distancia desde la impresión más cercana al área de aterrizaje hecha por cualquier parte del cuerpo, incluyendo los brazos o manos a la línea de despegue.
7. Cuando sea posible, se sugiere que la prueba de salto largo sin impulso se haga en un foso de arena e salto. La línea de despegue se colocará al final de la pista del salto largo con carrera.



SALTO ALTO:

1. La altura mínima de inicio será de 90 cm.
2. El rechazo del salto deberá hacerse en un solo pie, en caso contrario se invalidará el intento.
3. Si durante la competencia un atleta realiza un salto de zambullida hacia delante intencionalmente o un despegue en dos pies, ese atleta dejará de competir y obtendrá el lugar adecuado según su última altura registrada. Si esto ocurre durante el pentatlón, el competidor recibe los puntos de su altura legalmente registrada.
4. Cada atleta tendrá 3 intentos de saltos no consecutivos, el mejor salto será el registrado.

LANZAMIENTO PELOTA DE SOFTBOL Y TENIS: (Solo para Atletas de baja habilidad)

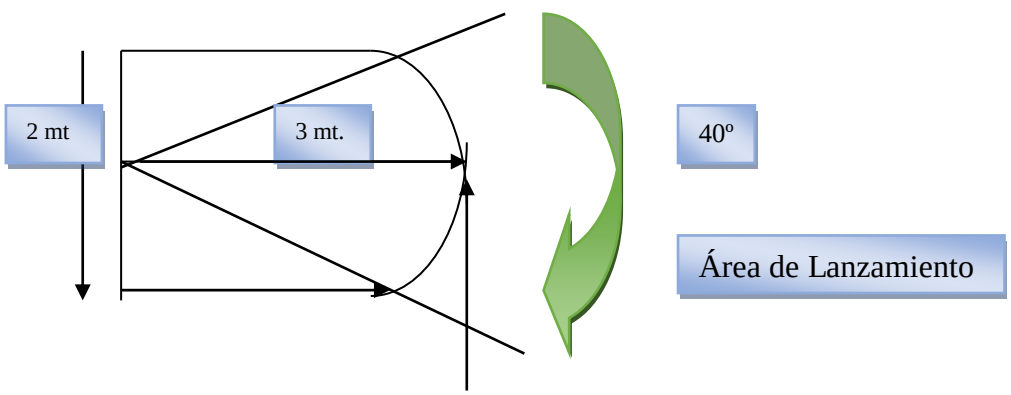
1. Los competidores podrán utilizar cualquier estilo de lanzamiento.
2. Se le permitirá a cada competidor 3 lanzamientos no consecutivos. La medida más larga de los 3 será la usada para determinar el puntaje. Los lanzamientos serán medidos desde el borde interno del arco de la línea de restricción de lanzamiento.
3. Los tres lanzamientos serán medidos con el propósito de definir los empates.

LANZAMIENTO DE BALA:

1. Un lanzamiento legal se deberá hacer dentro del círculo y el atleta, o su silla de ruedas, no podrá tocar el borde superior del tablón de contención, la línea del círculo, o cualquier superficie fuera del círculo. Es legal tocar el interior del tablón de contención.
2. No se permitirá el uso de ninguna ayuda mecánica. Solo por propósitos de protección, la muñeca, la mano, o tantos como dos dedos contiguos se pueden encintar. No podrá haber cinta conectada entre, los dedos y la palma, dedos y el dorso de la mano, muñeca y la palma de la mano, muñeca y el dorso de la mano, dedos y la muñeca y la cara anterior y dorso de la mano entre los dedos.
3. Un lanzamiento legal deberá iniciarse desde el hombro y la bifurcación del cuello con sólo una mano, de modo que durante el intento la bala no caiga bajo el hombro o más allá del plano sagital a través de la articulación de hombro. Un competidor deberá partir de una posición estacionaria dentro del círculo, y deberá salir por la mitad posterior del círculo, al finalizar el lanzamiento.
4. Se declarará un lanzamiento nulo, y no se medirá si, después de entrar al círculo y comenzar el lanzamiento, el competidor comete cualquiera de las siguientes faltas:

a. Usa un método contrario al lanzamiento legal.
b. Hace que la bala caiga en o fuera de las líneas marcadas de las secciones de lanzamiento.
c. Usa cualquier artículo o cinta ilegal en el brazo, muñeca, mano o dedos con que lanza.

5. Cada competidor podrá ejecutar tres lanzamientos no consecutivos. Los tres lanzamientos serán medidos con el propósito de definir los empates.



Medición tomada dentro del arco de la línea de restricción de lanzamiento

REGLAS GENERALES PARA EVENTOS EN SILLA DE RUEDAS:

CARRERAS EN SILLAS DE RUEDAS:

1. Los atletas deben iniciar con todas las ruedas detrás de la línea de salida.
2. Se toma el tiempo para el atleta desde que se dispara la pistola de salida hasta cuando todas las ruedas delanteras (dos o una) de la silla de ruedas llegan a un plano perpendicular del borde más cercano de la línea final.
3. Únicamente los atletas que se mueven usando silla de ruedas pueden participar en los eventos.
4. Los atletas no pueden ser empujados, jalados o de otra forma asistidos durante estos eventos.
5. Los carriles para los eventos de silla de ruedas deben ser de dos carriles normales de ancho.

6. En la **Carrera en Silla de Ruedas 25 Metros**: Cada competidor debe mantenerse en su carril desde el principio hasta el final y no puede interferir, obstruir o impedir el progreso de otro competidor. Las infracciones, a discreción de los jueces, pueden resultar en descalificación.
7. **Slalom en Silla de Ruedas 30 Metros:** Iniciando en la línea de salida, coloque un cono en cada carril a intervalos de 5 metros. Los conos deben colocarse en medio de los carriles. El atleta maniobra su silla en la pista haciéndose a la derecha en el primer obstáculo y hasta la
8. línea final sin obstaculizar a otro atleta en la pista. Botar un marcador/obstáculo constituye una violación, y se evaluará una penalización de tres segundos.

PENTATLON:

1. Los cinco eventos comprometidos, en el pentatlón se conducirán en el siguiente orden:

- 100 Metro Planos
- Salto largo con impulso
- Lanzamiento de Bala
- Salto Alto
- 400 Metros Planos

2. Las pruebas se realizarán en dos días, con las pruebas 1,2 y 3 el primer día y las 4 y 5 el segundo día.
3. Cada prueba tiene un puntaje correspondiente que se encuentra en la sección al final del este reglamento. La suma de los puntajes obtenidos durante las pruebas, dará el puesto ocupado por el atleta en su serie de competencia. (**VER ANEXO**)

BALONCESTO

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Baloncesto Amateur y las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada

REGLAS DE COMPETENCIA:

COMPETENCIA EN EQUIPOS x 5:

1. El entrenador jefe deberá enviar los puntajes de las tres ejecuciones de Destrezas individuales de Baloncesto (rebote, conducción, y lanzamiento de perímetro), por cada jugador de su nómina previa a la competencia. Todos los equipos tendrán una ronda preliminar, donde serán evaluados y organizados en series finales.
2. El puntaje del equipo estará determinado por la suma de los puntajes de los de los siete mejores jugadores y luego se dividirá el total por siete.
3. Los equipos son inicialmente agrupados en series de acuerdo al puntaje anterior, luego se conducirá una ronda clasificatoria para determinar los grupos finales. Se requerirá que cada equipo haga jugar a todos sus integrantes.
4. El equipo estará conformado por un máximo de 8 jugadores de los cuales 5 serán titulares.
5. Un juego consistirá de 4 períodos, cada uno de 6 minutos de duración.
6. Se le permitirá al jugador dar dos pasos más allá de lo que es permitido. Sin embargo, si el jugador anota o se escapa de la defensa como resultado de esos dos pasos, inmediatamente se cobrará infracción por haber ganado ventaja.

BALONCESTO X 3 DE MEDIA CANCHA:

1. El entrenador jefe debe enviar los puntajes de las tres ejecuciones de Destrezas individuales de Baloncesto (pase de precisión, conducción 10 mts y tiro al blanco), por cada jugador de su nómina previa a la competencia.
2. La cancha estará limitada por la línea final bajo el cesto, dos líneas laterales y la línea central de la cancha regular.
3. Un equipo podrá ser hasta de 5 jugadores con tres que comienzan y dos sustitutos.
4. Un partido se jugará 20 minutos -- Todos los goles anotados valdrán 2 puntos.
5. El equipo ganador será -- el equipo con el puntaje más alto después de haber terminado los 20 minutos de juego.

DEPORTES INTEGRADOS® (BALONCESTO x 5):

Competencia entre equipos donde la mitad + 1 de sus atletas tienen discapacidad cognitiva y el resto de los atletas(Partners) no tiene discapacidad cognitiva. Todos los integrantes del equipo deben tener edades similares y el mismo nivel de habilidad.

1. Durante todo el partido deberá haber un mínimo de 3 jugadores con Retardo Mental y 2 sin retardo mental en la cancha.
2. Los entrenadores tomarán medidas adecuadas para prevenir que un solo jugador domine el juego.
3. Los árbitros cobrarán faltas técnicas a cualquier atleta que juegue en forma peligrosa. Una segunda falta técnica, por juego peligroso, dará como resultado su expulsión.
4. Durante un juego ni los partners ni los atletas podrán marcar más del 75 % del total de los puntos. De este modo, en un juego, los atletas y los partners serán un grupo donde cada uno podrá marcar un promedio del 25% total de los puntos.

DESTREZAS INDIVIDUALES: (Ver Anexos)

1. Este evento proporciona oportunidad de competencia para atletas con un bajo nivel de habilidad. No es para atletas que pueden participar en un partido de equipo.
2. 3 pruebas componen el torneo: pase de precisión, conducción 10 mts y tiro al blanco.
3. El puntaje final del atleta es determinado por la suma de los puntajes obtenidos en las tres pruebas.

CONDUCCION DE VELOCIDAD: (Ver Anexos)

1. Este evento proporciona oportunidad de competencia para atletas con un bajo nivel de habilidad. No es para atletas que pueden participar en un partido de equipo.
2. Al igual que las destrezas, esta prueba puede ser elegida para que un atleta de baja habilidad participe en un evento competitivo.

DESTREZAS DE EQUIPO DE BALONCESTO: (Ver Anexos)

1. Esta prueba proporciona significativas oportunidades de competencia para atletas con bajo nivel de habilidad.

EVALUACION DE EJECUCION DE DESTREZAS DE BALONCESTO: (EEDB) (Ver Anexos)

1. Estas pruebas son solo para evaluar a los jugadores / equipo y no son eventos de competencia para medallas y cintas.
2. La evaluación la componen 3 pruebas: rebote, conducción y lanzamiento de perímetro

FUTBOL

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de fútbol y las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada.

REGLAS DE COMPETENCIA:

JUEGO DE 8 POR LADO *:

1. La nómina no podrá exceder de un número de 14 jugadores. Se jugará 8 contra 8.

2. Cada partido tendrá tres tiempos de 15 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos entre tiempos.

3. Para el segundo tiempo se cambiarán hasta **6** jugadores, mientras que para el tercer periodo el técnico dispondrá de la alineación que considere conveniente; esta es una disposición para que todos los deportistas puedan competir. En el primer y segundo tiempo se podrán hacer cambios solo por lesión. Los cambios en el tercer tiempo son ilimitados; los jugadores pueden volver a ingresar bajo la salvedad que no hayan sido excluidos por el árbitro bajo la forma de los cambios obligatorios o suspendidos temporalmente.

4. Equipo que gane el partido recibirá tres (3) puntos. Todo partido tendrá un ganador, en caso de empate se procederá a cobrar tres tiros desde el punto penal; si después de los tres tiros persiste el empate cada equipo cobrará alternadamente un tiro hasta cuando se rompa la igualdad. El equipo que gane en los cobros desde el punto penal, recibirá un (1) adicional o sea obtendrá por el empate dos (2) puntos. Solo podrán cobrar los tiros desde el punto penal, los jugadores que terminaron el último periodo reglamentario de juego.

5. El equipo perdedor no recibe ningún punto.

6. Si en la final hay dos con igual número de puntos, se definirá el ganador de la siguiente manera:
- **6.1** Mayor número de partidos ganados
- **6.2** Mayor número de goles a favor
- **6.3** Mejor diferencia de goles
- **6.4** Menor número de goles en contra
- **6.5** Ganador entre los dos equipos
- **6.6** Mejor puntaje en juego limpio
- **6.7** Por el lanzamiento de una moneda

7. En lugar de la tarjeta amarilla, el árbitro suspenderá por dos minutos al jugador infractor, si no alcanza a cumplir esta sanción en el periodo en que está jugando entonces lo hará en el siguiente.

8. Las tarjetas amarillas no serán acumulables para cambio obligatorio, pues el jugador paga la sanción con la suspensión temporal durante el partido. Los jugadores suspendidos deben ubicarse en el lado opuesto donde se encuentra su banco de suplentes.

9. Cuando un jugador se haga merecedor a la expulsión el árbitro ordenará al técnico un cambio obligatorio. Cuando un jugador sea excluido del partido, por cambio obligatorio podrá jugar el

siguiente encuentro. Si un jugador acumula dos expulsiones quedará automáticamente excluido del torneo.

10. Se tendrá en cuenta la situación de fuera de juego solo en el área de penalti o en la línea imaginaria que corresponda al área de los 16.50 mts.

11. Para la calificación del juego limpio todos los equipos iniciarán con un acumulado de 1.000 puntos.

12. Las infracciones tendrán una reducción de puntos así:
12.1. Suspensión: 10 puntos
12.2. Cambio obligatorio: 30 puntos
12.3. Expulsión de integrantes del cuerpo técnico: 50 puntos
12.4. Mal comportamiento de las barras: 50 puntos

13. El equipo que al final del torneo tenga mayor número de puntos, después de restar los puntos de las infracciones al reglamento, se declarará ganador del juego limpio.

14. El equipo que no justifique su NO presentación a un partido quedará automáticamente excluido del torneo y los equipos que jugaron contra él ganarán los tres puntos sin tener en cuenta los resultados anteriores.

15. Los campos de juego serán en media cancha reglamentaria con arcos de 5 metros por 2 metros, se jugará con un balón reglamentario # 3.

JUEGO DE 5 POR LADO:

Las reglas del juego 5 por lado son las mismas del juego de 11 por lado, excepto por las siguientes modificaciones:

1. El campo de juego será un rectángulo con una dimensión máxima de 50 x 35 mts, y mínima de 40 x 30 mts, el arco será de 4 x 2 mts. Se recomienda jugar sobre una superficie de césped
2. El tamaño de la nómina no podrá exceder a los 10 jugadores.

3. En competencias de bajo logro, se pueden hacer cambios indefinidos, esto permitirá que un jugador pueda entrar de nuevo a jugar. En competencias de alto logro: las sustituciones: los equipos están autorizados para utilizar a todos suplentes inscritos en la nómina. Una vez sustituido un jugador, no podrá retornar al juego.

4. Un equipo deberá tener, durante todo el partido, un mínimo de 3 jugadores en el campo.

5. La duración de los tiempos de juego será de 2 periodos iguales de 15 minutos, con un intervalo de 5 minutos. Se usará un sobre tiempo de 2 periodos cada uno de 5 minutos. Si al finalizar continua el empate, se usarán **los tiros desde el punto penal** igual que en fútbol 11.

FUTBOL 11 x LADO Y FÚTBOL X11 EN DEPORTES INTEGRADOS®:

1. Para Fútbol Integrado: Durante el partido la nómina no podrá excederse de 6 atletas y 5 partners en fútbol x 11 y tres atletas y 2 partners en fútbol x 5.

2. Para Fútbol integrado Los entrenadores tomarán medidas adecuadas para prevenir que un solo jugador domine el juego.

3. Los árbitros cobrarán faltas técnicas a cualquier atleta que juegue en forma peligrosa. Una segunda. falta técnica, por juego peligroso, dará como resultado su expulsión
4. Duración del juego: se podrá ajustar dependiendo del nivel de habilidad del atleta y su condición física general. En todo caso el tiempo mínimo de duración será de dos tiempos de 20 minutos cada uno.

5. Si un juego termina en empate, se jugarán 2 tiempos suplementarios de 7 ½ minutos cada uno. Si al terminarlos aun están empate, se otorgarán 5 **tiros desde el punto penal** alternados a cada equipo. Si al terminar los cinco tiros se mantiene el empate, se continuará con los lanzamientos hasta que uno de ellos falle.

6. Sustituciones: los equipos están autorizados para utilizar a todos suplentes inscritos en la nómina. Una vez sustituido un jugador, no podrá retornar al juego.

DESTREZAS INDIVIDUALES: (Ver Anexos)

1. Este evento proporciona oportunidad de competencia para atletas con un bajo nivel de habilidad. No es para atletas que pueden participar en un partido de equipo.

2. El torneo individual lo componen 3 pruebas: conducción, chutar y correr-chutar. Los competidores realizarán todas las pruebas de una vez, para una ronda de clasificación. Luego, en la ronda final, cada jugador deberá realizar cada prueba 2 veces.

3. El puntaje total de las rondas será sumado para dar el puntaje final.

DESTREZAS DE EQUIPO DE FUTBOL: (Ver Anexos)

1. Las pruebas de evaluación de destrezas de equipo son 3: conducción, control y pase, y chutar. El puntaje individual del jugador deberá ser registrado en los formatos 2 y 5.

2. Esta prueba será utilizada por los organizadores para realizar las rondas clasificatorias y establecer las series finales de competencia.

NATACION

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Natación Amateur y las reglas deportivas oficiales de la olimpiada.

REGLAS DE COMPETENCIA:

TODOS LOS EVENTOS:

1. El árbitro junto con el sub -comité de reglas acuáticas tendrá la autoridad para ajustar reglas basadas en la seguridad y bienestar del atleta. El árbitro podrá intervenir en la competencia para asegurar que las regulaciones adecuadas sean observadas y fallará todas las protestas relativas a la competencia que se está realizando.
2. El árbitro tendrá la discreción de aplicar ciertas modificaciones e interpretaciones a las reglas técnicas actuales, basado en las características físicas. Tales modificaciones no darán ventaja sobre otro atleta.
3. El árbitro tendrá el total control y autoridad sobre todo los jueces, aprobará sus asignaciones, y los instruirá sobre los reglamentos de la olimpiada relacionados con las competencias. Reforzará todas las reglas y decidirá las cuestiones relativas a la conducción del torneo.
4. Pararse en el fondo de la piscina, durante las pruebas de estilo libre y de estilo libre en midley, no descalifica al competidor, siempre y cuando este no camine.
5. Parase sobre el fondo de la piscina en el curso de la carrera es permitido, solo con el propósito de descansar. Caminar, saltar desde el fondo, es motivo de descalificación.
6. Un entrenador o juez podrá guiar solamente con la voz. La ayuda no permite tocar al nadador desde que parte hasta que llega, a excepción de las carreras asistidas donde se podrá ayudar al atleta de cualquier forma necesaria.
7. Los ayudantes de partida podrán ser usados para ayudar a los atletas a mantener sus posiciones en la línea de partida.
8. No se permitirá a ningún competidor usar o vestir ningún implemento o equipo que pueda ayudarlo en velocidad, flotación o resistencia durante una competencia (excepto en la carrera de flotación), tales como guantes especiales, aletas, etc. Se podrá usar anteojos de natación
9. Los nadadores podrán ser ayudados desde el agua según lo soliciten.

PRUEBAS DE RELEVO:

1. Cada equipo estará conformado por 4 nadadores de la misma delegación.
2. Cada uno nadará un cuarto de la distancia del total del relevo. Ninguno podrá nadar más de un tramo en un relevo.
3. Un equipo mixto, competirá como relevo masculino. Un equipo de perfil mixto (down y cognitivo), competirá como cognitivo.
4. Una vez el nadador termine su tramo de relevo, deberá salir de la piscina lo antes posible

PRUEBAS DE CAMINAR Y FLOTACION: *

1. Para eventos de caminar el atleta debe tener al menos un pie tocando el fondo de la piscina durante todo el tiempo.
2. Ningún elemento de flotación es permitido para cualquier carrera que no sean carreras específicas de flotación.

NADO SIN AYUDA: *

1. Los atletas deben nadar la distancia total sin ayuda. (Entrenadores, salvavidas, jueces, y espectadores podrán dar apoyo y dirección a los nadadores, pero desde afuera).

NADO ASISTIDO: *

1. Cada atleta es responsable por tener su propio entrenador / asistente.
2. El asistente podrá tocar, guiar o dirigir al atleta, pero NO PODRA apoyar o asistir con movimientos hacia delante al atleta.
3. El nadador está autorizado para usar un elemento de flotación.
4. El asistente podrá estar en la piscina o en el borde.

(*) Estas pruebas proporcionan oportunidad de competencia a los atletas de bajo nivel de habilidad deportiva y solo podrán participar en dos de estas de un mismo deporte.

TENIS

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Tenis y las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada.

PRUEBAS OFICIALES:

1. Individuales
2. Dobles
3. Dobles Deportes Integrados®
4. Torneo Individual de Destrezas

Las siguientes pruebas proporcionan significativas oportunidades de competencia para atletas con bajo nivel de habilidad.

5. Servicio de Precisión
6. Rebote de Precisión
7. Rebote con Raqueta
8. Lanzamiento de Devolución

REGLAS DE COMPETENCIA:

PARTIDO:

1. Un partido consistirá de un set de 6 juegos(Game) con 9 puntos para definir el empate(Tie-Break).
2. Un set será ganado por el jugador o equipo que gane los 6 games con una diferencia de 2. Si ambos ganan 6 games se jugará la definición del Tie-Break. a 9 puntos
3. Durante el Tie-Break el jugador que alcance 5 puntos, ganará el set y el partido.
4. En los partidos de sencillos en los cuales se permite jugar con control intermedio, el jugador no podrá dejar rebotar la bola dos veces seguidas en su campo sin ejecutar el control o pasarla directamente al otro lado. Excepto esta variación, los partidos tendrán el mismo sistema de juego y puntuación enunciados en los tres puntos anteriores.

TORNEO INDIVIDUAL DE DESTREZAS:

a. Rebote con la raqueta:

El jugador hace un punto por cada vez que usa la raqueta para rebotar la pelota en la cancha. Si el jugador pierde el control de la pelota se le pasará otra y continuará la cuenta. El atleta ejecutará esta destreza durante 30 segundos.

b. Rebote hacia arriba con la raqueta:

El jugador recibe un punto cada vez que, usando la raqueta, hace rebotar la pelota hacia arriba, en un período máximo de 30 segundos. Si el jugador pierde el control de la pelota, se le debe pasar otra y continuar con la cuenta.

c. Volea recta:

El jugador se para a un metro de la red con un instructor ubicado al otro lado de la red actuando como alimentador. El jugador tendrá 5 intentos para golpear una pelota en forma correcta sobre la red. El alimentador, usando un movimiento de lanzamiento desde abajo (ascendente) lanza cada pelota hacia el lado de la volea recta del jugador.

El jugador recibirá 10 puntos por golpear la pelota dentro de la parte posterior de la cancha o entre las líneas de fondo, línea de servicio o líneas laterales de individuales. El jugador recibirá 5 puntos si golpea la pelota dentro del área de servicio.

d. Volea de revés:

Similar a la prueba de volea recta excepto que el alimentador envía las pelotas hacia el lado del revés del jugador. Cada jugador tendrá derecho a 5 intentos.

e. Devolución de fondo de recta:

El jugador se para sobre o detrás de la línea de fondo y la línea de servicio. El alimentador ubicado a medio camino entre la red y la línea de servicio en el mismo lado de la red, con un movimiento ascendente de mano, lanzará la pelota de tal forma que rebote en el suelo antes que llegue al lado de la volea recta del jugador. El jugador tendrá derecho a 5 intentos.

El jugador recibirá 10 puntos por lanzar la pelota dentro de la parte posterior de La cancha o entre la línea de fondo, línea de servicio, líneas laterales de individuales. El atleta recibirá 5 puntos por lanzarla en cualquier área de servicio.

f. Devolución de fondo de revés:

Similar a la anterior excepto que el alimentador lanza la pelota hacia el lado del revés del jugador. El jugador tiene derecho a 5 intentos.

g. Servicio - Ventaja Servicio:

El jugador tendrá 5 intentos para realizar un servicio correcto desde el lado derecho hacia el área de servicio opuesta. Si la pelota cae en el área de servicio correcto recibirá 10 puntos. No se otorgará ningún punto si el jugador comete falta de pie. Una falta de pie ocurre cuando el jugador se para en o sobre la línea de fondo o la extensión imaginaria de la línea de centro o laterales, mientras está ejecutando el servicio.

h. Servicio - Ventaja Afuera:

Igual a la prueba anterior, pero esta vez el servicio se realizará desde el lado izquierdo hacia el área de servicio correcta. El jugador tendrá 5 intentos.

i. Golpes de fondo alternados con Movimientos:

El atleta se ubicará sobre la marca central de servicio o detrás de la línea de fondo. El alimentador, parado a la mitad del camino entre la línea de servicio y la red del mismo lado, realizará lanzamientos alternados a la volea recta y a la volea de revés del jugador. Cada lanzamiento deberá caer en un punto que esté en mitad del camino entre la línea de servicio y la línea de fondo y en mitad del camino entre la marca central de servicios y las líneas laterales de individuales. Al atleta se le permitirá regresar a la marca central antes de lanzar la siguiente pelota. El atleta tendrá 10 puntos.

El atleta recibirá 10 puntos por lanzar la pelota dentro de la parte posterior de la cancha o entre la línea de fondo, línea de servicio y las líneas laterales individuales. El atleta recibirá 5 puntos por lanzar la pelota dentro de cualquier área de servicio.

j. Puntaje final:

El puntaje final del jugador estará determinado por la suma de todos los puntajes alcanzados en las nueve pruebas que conforman el torneo de Destrezas Individuales.

GOLPE DE PRECISION:

a. El jugador tendrá derecho a 10 intentos. Deberá enviar la pelota en cualquier parte dentro de la cancha del adversario en juego individual.
b. El jugador deberá enviar tantas pelotas como le sea posible dentro del campo del adversario.
c. Se asignará un punto por cada envío correcto.

REBOTE DE PRECISION:

a. El jugador deberá rebotar la pelota contra la superficie de la cancha usando su mano. El puntaje es el mayor número de rebotes consecutivos de dos intentos.

REBOTE CON RAQUETA:

a. El jugador hará rebotar una pelota en el aire usando su raqueta, tantas veces como sea posible. Cada atleta tendrá derecho a dos intentos.
b. El mayor número de rebotes entre los dos intentos será considerado como el puntaje de esta prueba.

LANZAMIENTO DE DEVOLUCION:

a. El jugador se parará entre la línea de fondo y la línea de servicio con el instructor ubicado cerca de la red y en el mismo lado actuando como alimentador. Luego, usando un movimiento de lanzamiento desde abajo (ascendente) lanzará la pelota de tal forma que rebote antes que alcance el lado de volea recta del jugador. El jugador deberá golpear la pelota enviándola sobre la red y dentro del campo de juego del adversario. La prueba continuará hasta que el jugador falle al enviar la pelota sobre la red o dentro de los límites del campo contrario. Tendrá derecho a dos intentos.
b. Se otorgará un punto por cada pelota golpeada correctamente y el intento en el cual logre el mayor número de puntos será el registrado.

CICLISMO

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Ciclismo Amateur y las reglas deportivas oficiales de Olimpiadas Especiales.

REGLAS DE COMPETENCIA:

TODOS LOS EVENTOS:

- Una prueba clasificatoria contra-reloj consiste en un ciclista corriendo contra el tiempo.

a. Los competidores deberán salir en intervalos de 30 segundos a 1 minuto, para las pruebas de contra-reloj.
b. El corredor podrá permanecer con sus pies en los pedales en la partida de una prueba clasificatoria.
c. El orden de partida de la prueba clasificatoria debe ser del corredor más rápido en la prueba clasificatoria, al corredor más lento en las preliminares.

2. Una carrera en carretera consiste en una prueba que parte en grupo.
a. Podrán ser de 2 a 8 corredores por división.
b. La partida será por disparo o silbato.
c. La meta estará determinada por la ubicación o el orden en el que cruzan la línea de la meta.
d. Si el circuito es de más de 2.5 Km. de largo, podrá correr más de una serie en el circuito a la vez. Las series podrán salir en intervalos de 1, 2 o 3 minutos.

3. Los competidores podrán llevar su número de inscripción en las caderas (en la derecha si la carrera es hacia la derecha y en la izquierda si la carrera es hacia la izquierda)

4. Antes de la carrera, los ciclistas tendrán la oportunidad de calentar e inspeccionar el circuito.

5. La carrera se declarará terminada cuando la rueda delantera de la bicicleta cruce la línea final.

6. Los atletas que experimenten un problema mecánico podrán cambiar cualquier parte de la bicicleta o la bicicleta entera si es necesario.
7. Existen pruebas que son solo para deportistas de bajo logro, de igual forma existen pruebas para deportistas de alto logro y que deben cumplir con la marca mínima establecida por la Federación de Deporte especial “FEDES”.
8. También hay pruebas para deportistas ya sean de bajo o alto logro. Si son de Alto logro deben cumplir con la marca mínima establecida por la Federación de Deporte especial “FEDES”.
9. Un Ciclista solo podrá seleccionar modalidades de su perfil es decir dos de bajo o dos de alto logro.

200 METROS CONTRA EL RELOJ

Definición
La prueba de 200 metros contra el reloj, es una prueba contra el reloj, de salida lanzada desde la línea de los 200 metros, destinada a seleccionar y clasificar a los participantes para la prueba de velocidad.

Desarrollo de la prueba

- Los corredores toman la salida según el orden determinado por los comisarios.
- El corredor entra en pista en cuanto haya sido sobrepasado por el corredor precedente que ha puesto en marcha el cronometro.
- La distancia a recorrer, incluido el impulso y los 200 metros, queda fijada, según la longitud de la pista, de la siguiente forma:

- Pista de 250 metros o menos: 3,5 vueltas
- Pista de 285,714 metros: 3 vueltas
- Pista de 333,33 metros: 2,5 vueltas (Velódromo Luís Carlos Galán VLCG) Bogotá Colombia.
- Pista de 400 metros o más: 2 vueltas

En caso de ex-aequo, los corredores serán desempatados mediante sorteo.

En caso de accidente, el corredor tomará una nueva salida. Únicamente será permitida una nueva salida.

PERSECUCIÓN INDIVIDUAL

Definición
Dos corredores se enfrentan sobre una distancia determinada. Toman la salida en dos puntos opuestos de la pista. Será declarado vencedor el corredor que alcance al otro corredor o al corredor que registre el mejor tiempo.

Organización de la competición
Las pruebas se disputan sobre las distancias:
- 4 Km. para los hombres. (12 vuelas) VLCG.
- 3 Km. para las mujeres.
- 3 Km. para los hombres juniors.
- 2 Km. para las mujeres juniors.

La competición es organizada en 2 fases:

1) Las series de calificación que designarán los 4 mejores corredores en base a los tiempos realizados.

2) Las finales.
Los corredores que hayan realizado los dos mejores tiempos disputaran la final para la primera y segunda plaza, los otros dos la final para la tercera y cuarta plaza.

Para las series calificativas los comisarios enfrentarán a dos corredores supuestamente de igual valor, evitando enfrentar los dos supuestamente mejores.
En las series calificativas únicamente se tendrán en cuenta los tiempos.
Si un corredor es alcanzado, debe terminar la distancia para registrar su tiempo.
Un corredor doblado no puede tomar la estela de su adversario, ni pasarle, bajo pena de descalificación.

Si con ocasión de una carrera que enfrenta a dos de los cuatro mejores corredores (finales) un corredor alcanza al otro, la carrera se termina en ese momento.

Se considera a un corredor como doblado en el momento en el que el pedalear de la bicicleta de su adversario llega a la altura del pedalear de la suya.

Si un corredor no se presenta en la final su adversario será declarado vencedor.

El corredor ausente en la final para la 1ª y 2ª plaza será clasificado segundo. El ausente en la final para la 3ª y 4ª plaza será clasificado cuarto. Si la imposibilidad de correr no es reconocida el corredor que no se presente será descalificado y su plaza quedará vacante.

En caso de igualdad en la milésima de segundo, el corredor que ha realizado el mejor tiempo en la última vuelta será declarado vencedor**.**

INSTALACIONES

La banda azul se dejará impracticable en los virajes por medio de bandas de goma-espuma (de materia sintética) de una longitud de 50 cm. colocadas cada 5 metros.

En la salida, los dos corredores se situarán en dos puntos diametralmente opuestos de la pista.

El punto de salida situado frente a la tribuna principal será marcado con un disco rojo. El punto de salida situado en el lado opuesto, con uno verde.

En cada punto de llegada se instalará un dispositivo que registre el tiempo de cada corredor y que accionando una luz verde y una luz roja indique el momento de paso del corredor respectivo. (En caso de la no existencia del dispositivo electrónico se utilizarán banderines de los mimos colores y cronometro manual)

Una cuenta vuelta y una campana se instalarán en la línea de llegada de cada corredor.

En la salida, cada corredor será sujetado por un bloque de salida o voluntario.

Desarrollo de las pruebas

La salida se toma en el interior de la pista.

Punto de salida de los corredores:

a) para las series calificativas, los comisarios determinaran el punto de salida de cada corredor.

b) en la final, el corredor que haya realizado el mejor tiempo en la serie calificativa llegará delante de la tribuna principal.

El Estárter detendrá la prueba por medio de un doble disparo de revólver o silbato en el caso de una salida irregular. La carrera volverá a comenzar inmediatamente.

Un corredor que provoque dos falsas salidas en las series clasificatorias es eliminado.
Un corredor que provoque dos falsas salidas en los finales, pierde su final.

Un disparo de revólver o silbato indicará el final de la carrera en el momento en que cada corredor pase su línea de llegada, con la distancia terminada o en el momento en que un corredor alcance al otro.

ACCIDENTES

Series calificativas
En la primera media vuelta, en caso de accidente, la carrera será parada y recomenzada inmediatamente.
Después de la primera media vuelta, la carrera no será parada. Un corredor víctima de un accidente será autorizado a efectuar una nueva tentativa al final de las series calificativas (sólo contra el reloj o contra otro corredor que se encuentre en la misma situación).
Un corredor no puede beneficiarse nada más que de dos salidas.

FINALES

En caso de accidente en la primera media vuelta, la carrera se parará. Recomenzará inmediatamente por los 2 corredores.
Si un accidente tiene lugar antes del último kilómetro (500 metros para las mujeres juniors) la carrera será interrumpida y los corredores partirán de nuevo sobre su posición en un plazo de 5 minutos como máximo:

− El corredor de cabeza sobre la línea de su último paso de media vuelta.
− El otro corredor saldrá retrasado de la línea opuesta, en una distancia calculada por el colegio de comisarios, en base de su retraso al paso de la última media vuelta.
− Los corredores recorrerán la distancia restante, del total de la distancia, en el momento del último paso de media vuelta antes del accidente.
El tiempo final será el obtenido por la suma de los tiempos parciales.
En el último kilómetro (500 metros para las mujeres juniors):
Si el corredor de cabeza se accidenta, el resultado será adquirido y será declarado vencedor. La velocidad media realizada al paso de la última media vuelta permitirá calcular el tiempo que se le atribuya.

En cada manga, incluso en la final, sólo una nueva salida será permitida a continuación de un accidente.

KILÓMETRO Y 500 METROS

Definición
Las pruebas denominadas "kilómetro" y "500 metros" son pruebas contra el reloj, individuales, de salida parada.
En la Copa del mundo y en los Campeonatos del mundo la prueba se disputa sobre 1.000 metros para los hombres y 500 metros para las mujeres.

Organización de la competición

En los campeonatos del mundo, cada participante efectúa su intento estando solo en la pista. La coordinación de ciclismo ha determinado por tiempo que participen dos deportistas al mismo tiempo

El orden de salida es establecido por los comisarios**.**

En los campeonatos del mundo, los 10 primeros corredores del campeonato del mundo del año precedente partirán en último lugar en el orden inverso a su clasificación. El orden de salida de los demás corredores se determina por sorteo.

Las pruebas se corren en final directa.

En caso de igualdad entre los tres mejores tiempos, se entrega una medalla idéntica a cada corredor implicado.

Todos los competidores deben efectuar su tentativa en el transcurso de la misma sesión. Si la prueba no puede terminarse, por ejemplo, a causa de las condiciones atmosféricas, todos ellos deberán volver a correr en una sesión posterior, y no se tendrán en cuenta los tiempos realizados con anterioridad.

DESARROLLO DE LA PRUEBA

La banda azul se dejará impracticable en los virajes con bandas de goma-espuma (de materia sintética) de una longitud de 50 cm. dispuestas cada 5 metros.

En la salida, cada corredor es sujetado por un bloque de salida o voluntario.

La salida se da en la cuerda.

En caso de falsa salida el corredor tomará una nueva salida inmediatamente.

En caso de accidente, el corredor tomará una nueva salida tras un descanso de, aproximadamente 15 minutos.

Un corredor no podrá realizar en total más de dos salidas.

5 y 10 KILOMETROS CARRETERA

Definición
Una carrera en carretera consiste en una prueba que parte en grupo. Podrán ser de 2 hasta 8 corredores por división.

Desarrollo de la prueba

La partida será pos silbato
La meta estará determinada por la ubicación o el orden en el que cruzan la línea de la meta
Si el circuito es de más de 2.5 Km. de largo, podrá correr más de una serie en el circuito a la ve. La serie podrán salir en intervalos de 1,2 o 3 minutos.

Los competidores podrán llevar su número de inscripción en las caderas (en la derecha si la carrera es hacia la derecha y en la izquierda si la carrera es hacia la izquierda)

Antes de la carrera, los ciclistas tendrán la oportunidad de calentar e inspeccionar el circuito.

La carrera se declarará terminada cuando la rueda delantera de la bicicleta cruce la línea final.

Los atletas que experimenten un daño mecánico podrán cambiar cualquier parte de la bicicleta o la bicicleta entera si es necesario.

PRUEBA DESTREZAS INDIVIDUALES:

Se realizará en un terreno plano o en descenso, encontrando obstáculos en el recorrido.

1. **SLALOM SIMPLE** (8 conos o cubos de espuma, ubicados en línea recta con una distancia de 1 mt entre cada uno de ellos), pasar lo más rápido posible entre ellos
2. **EL PASO DEL INDIO** cuya altura máxima se determinará con la altura del sillín del escolar que tenga mayor medida de entrepierna o altura de sillín mas 109 centímetros, pasar por debajo de la vara ubicada a 20 cms arriba del sillín. La vara puede ser como la que se utiliza en el salto alto.
3. **PASO ESTRECHO** se colocarán cajones de espuma o palos de madera parados sobre una base (verticales) separados entre ellos de acuerdo al ancho del manubrio más grande en competencia más 10 centímetros, el deportista deberá pasar entre ellos sin tocarlos.
4. **CÍRCULO** Se marcará un círculo con obstáculos de espuma en donde el deportista deberá entrar sobre su bicicleta, dar una vuelta y salir sin tocar las paredes del círculo marcado.

El ganador será el deportista que recorra la distancia en el menor tiempo posible, y cometa el menor número de faltas.

SON FALTAS:

- ✓ Tocar o tumbar obstáculos.
- ✓ No pasar entre los obstáculos
- ✓ No pasar por el paso del indio o caerse al pasarlo
- ✓ Tumbar la vara del paso del indio
- ✓ Tocar los párales del paso del indio

ES OBLIGATORIO EL USO DEL CASO PROTECTOR.

BOLOS

GENERALIDADES:

BOLOS DE ALTA HABILIDAD

En la preliminar se obtendrá un puntaje para la elaboración de las series y competencias se realizarán en 2 líneas tanto las preliminares como la competencia general.

Todas las pruebas se regirán por las reglas del Congreso Americano de Boliche y las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada.

REGLAS DE COMPETENCIA:

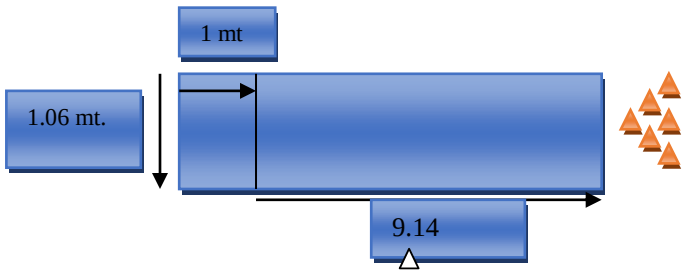
REGLAS GENERALES:

1. Para determinar las divisiones por habilidad se usará un registro basado en un promedio de 15 juegos.
2. En torneo de juegos, el 100% de la diferencia del promedio del atleta desde 200 determinará el puntaje final del atleta o del equipo (*Individual*: 200 menos el promedio del jugador = handicap por juego. (*Equipo*: 800 menos los promedios totales de los jugadores = handicap del equipo por juego).
3. En juegos de liga, el 80% de la diferencia del promedio del jugador de 200 podrá ser usado para determinar el puntaje final del atleta o el equipo (200 menos el promedio del jugador x 0.80 = handicap).
4. Los atletas están obligados a usar camisetas de boliche con cuello, pantalones deportivos para hombres y faldas o pantalones para mujeres.

BOLICHE AL BLANCO: *

BAJA HABILIDAD

1. Equipo:
   - **a.** Palos reglamentarios de Bolos
   - **b.** Bolas de Boliche de 2 libras
   - **c.** Cinta adhesiva
   - **d.** Alfombra



2. Instalación:
   - **a.** Marcar con la cinta adhesiva las líneas de bolos que sean del ancho reglamentario 1.06 mt
   - **b.** La distancia de la línea de falta a los palos debe ser la mitad del largo de la línea reglamentaria de bolos 9.14 mt.
   - **c.** La alfombra se utiliza para que sirva de superficie de deslizamiento. Esta superficie deberá estar extendida en las líneas y el área de servicio.

3. Reglas y puntaje:
   - **a.** Seguir las reglas del congreso Americano de Boliche. A pesar de las modificaciones hechas a las líneas es requisito para el jugador lanzar detrás de la línea de falta. Cualquier infracción de esta línea será penalizada

b. Un lanzamiento será considerado nulo si el bolo cruza totalmente la cinta que define el ancho de la línea.
c. El atleta jugará 5 líneas utilizando el sistema de puntaje regular.

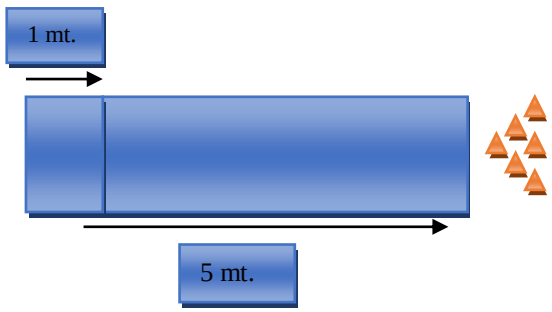
RONDA DE BOLICHE: *

1. Equipo:
a. Un balón plástico de 30 cms. de diámetro.
b. Diez palos plásticos de bolos

2. Instalación:
a. Colocar los palos en la forma tradicional, formación triangular de diez palos.
b. Colocar el palo líder a 5 metros de la línea de ruedo.
c. Marcar una línea de falta, de 1 metro de largo, con una tiza o cinta.

3. Reglas:
a. El atleta tendrá dos rondas y en cada una de ellas dos lanzamientos para derribar el mayor número de palos.
b. Los palos derribados serán sacados entre el primer y el segundo lanzamiento. Todos los palos serán puestos de nuevo, para cada nueva ronda.
c. El atleta podrá sentarse o pararse mientras hace rodar la pelota y deberá estar detrás de la línea de falta, cuando suelte la pelota.
d. El atleta podrá usar una o ambas manos para rodar la pelota.

4. Puntaje:
a. El puntaje del atleta será igual al número de los palos derribados en dos rondas.
b. El atleta recibirá un bono de cinco puntos cuando en el primer lanzamiento de una ronda, derriba todos los palos, y recibirá un bono de dos puntos cuando derriba los restantes palos en el segundo lanzamiento.



PATINAJE

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Patinaje sobre ruedas(FIPR) y las reglas deportivas oficiales de La Olimpiada.

REGLAS DE COMPETENCIA:

PRUEBAS DE VELOCIDAD:

1. Se usará una pista oficial de competencia de 200 mts, pero se podrá usar cualquier tamaño entre los 50 y 100 metros. Una pista de 100 metros requiere de una superficie mínima de patinaje de 20 metros por 50 metros.
2. La pista se debe marcar con 4 pilones o conos de 8 pulgadas (20 cms), con la base cortada de tal forma que ningún borde esté expuesto a la pista de patinaje. Otros marcadores adicionales podrán ser utilizados para demarcar la pista.
3. En todas las pruebas se debe usar un casco, muñequeras, coderas y rodilleras.
4. Las partidas falsas requieren de una partida requieren de una nueva partida.
5. Todas las pruebas son pruebas finales.
6. Aunque la carrera comienza al momento del disparo, los cronometristas activarán sus relojes cuando el primer patinador salga de la línea de control. Ellos detendrán sus cronómetros cuando el patín cruce la línea de meta.
7. La descalificación será la pena de cualquiera de las siguientes infracciones:
   - Bloqueo intencional, golpear, empujar o tropezar con otro patinador
   - Cortar por el lado interno del pilón o cono.
   - Caer en lugar que limite la habilidad de otro corredor para competir
   - Romper un patín de modo que sea imposible continuar tendrá otra oportunidad ya que esto considerado falla técnica o mecánica.
   - .
   - Recibir asistencia física después del disparo de partida.

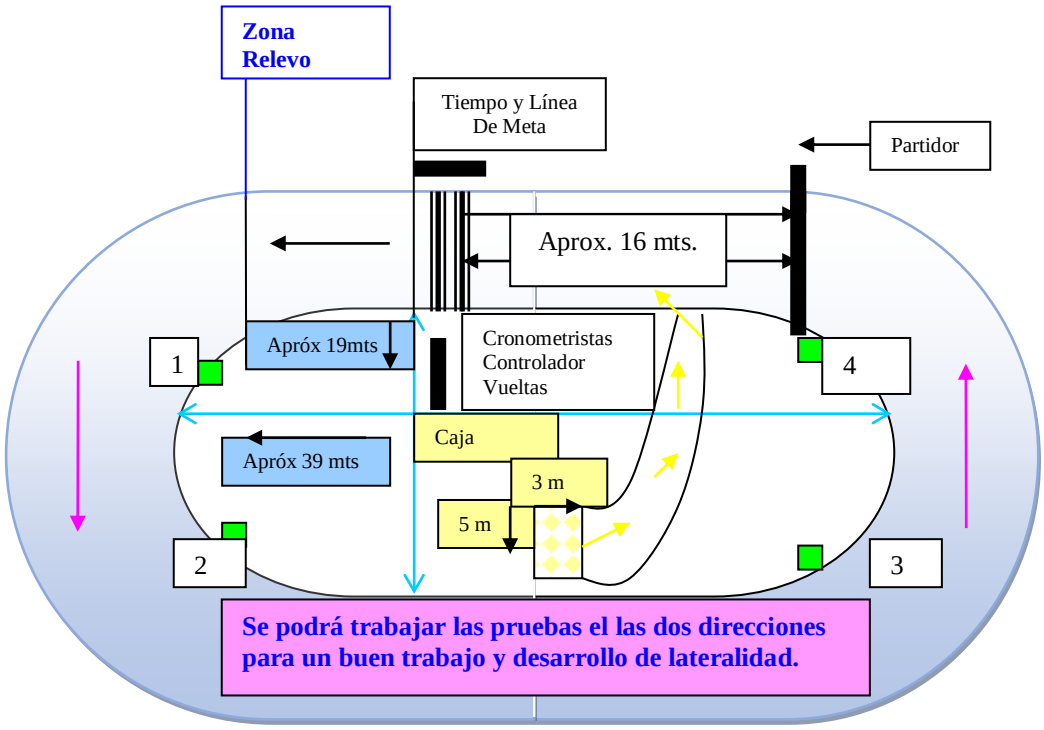
8. Reglas para las carreras de relevos:
   - Existirá un casillero, marcado sobre la superficie de patinaje dentro de la pista y a través de la línea de meta. Este casillero o área deberá ser lo suficientemente grande, para que quepan todos los patinadores que esperan hacer un relevo. Sus dimensiones son generalmente de 5 mts. (16’5”) por 3 mts (9’10.25”).
   - Para los relevos, un integrante comienza en la línea mientras los otros compañeros empiezan en el casillero. Una vez que ha comenzado la carrera, el corredor patina hasta el área legal del relevo, entre los pilones o conos 1 y 4, intentando emparejar la velocidad de su compañero de relevo al momento del cambio. El relevo se hace con un toque de mano.
   - Perder el toque de mano es causal para una descalificación.
   - Los equipos de relevos pueden ser femeninos, masculinos o mixtos.

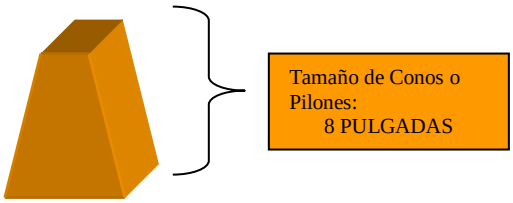
9. Reglas de Carreras de 30 metros en línea recta
   - El curso se establecerá en una línea recta de 30 mts(98’25”) con una línea de partida y otra de meta que midan por lo menos 5 metros de ancho cada uno.
   - Se requiere el uso de cascos para todos los patinadores, las rodilleras y las muñequeras son obligatorias.

- Cada patinador usará un número de identificación de papel, en la espalda.
- Ningún atleta puede recibir ayuda física durante el desarrollo de la carrera pero se permite el uso de andadores u otro elemento de apoyo no mecánico.
- Cualquier patinador que empuje, bloquee o haga tropezar a otro patinador en una forma que dañe la ejecución de su prueba, será descalificado.

10. Reglas de la Carrera de Slalom de 30 mts:

- El curso se establecerá en una línea recta de 30 mts, con una línea de partida y de meta que mida, al menos, 5 metros de ancho cada una.
- Se instalan 5 conos, separados entre sí por una distancia entre 3 y 5metros El primer cono esta a 5 mts de la línea de partida, haciendo un curso total de 30 mts. Desde la partida, los patinadores pasan los conos alternadamente, comenzando ya sea a la izquierda o la derecha.
- Cada patinador será penalizado con un segundo agregado al tiempo final, por cada cono que pierda o pase sobre él con las piernas separadas.





GIMNASIA

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Gimnasia (FIG) o el Cuerpo Rector Nacional (CRN), excepto cuando ellas estén en conflicto con las reglas deportivas oficiales de la olimpiada.

DIVISIONES:

Los deportistas serán inscritos por sus entrenadores según:

1. Su Perfil:

- Down
- Cognitivo

2. La Edad cronológica:

Infantil	8 – 11 años
Junior	12 – 15 años
Senior	16 – 21 años
Master	22 – 29 años
Senior-master	30 en adelante.

3. Su Nivel de Habilidad:

1. Los entrenadores determinarán en qué nivel de competición colocar a sus atletas. Los atletas deberán ser capaces de realizar en forma segura todas las destrezas en ese nivel
2. En una competición de ronda completa los atletas deben competir en el mismo nivel en todas las pruebas.
3. En competencias locales, regionales o nacionales, un gimnasta artístico especializado en una prueba en particular, puede competir en 2 niveles diferentes, con un nivel de diferencia en artístico. En la rítmica, ellos deben estar en el mismo. Nivel.
4. En competición internacional los gimnastas especializados en una prueba en particular deben estar en el mismo nivel todo el tiempo.

- NIVEL 1: Rutinas obligatorias para Gimnastas Principiantes que hasta ahora están en procesos de iniciación deportiva y son de Baja Habilidad Deportiva.

- NIVEL 2: Rutinas obligatorias Intermedias para Gimnastas de Baja Habilidad Deportiva que que ya han logrado realizar las rutinas de nivel 1 y están en el proceso de aprendizaje de los niveles 2 y podrán seleccionar modalidades de los niveles 1 y 2. En este Nivel también pueden Participar Gimnastas que por primera vez van a ser inscritos como deportistas de Alto Logro Deportivo y están en proceso de Aprendizaje de los niveles 3, y participarán seleccionando pruebas de niveles 2 y 3.

- NIVEL 3: Rutinas obligatorias avanzadas para Gimnastas de Alta Habilidad que son capaces de realizar todas las destrezas de los niveles 3. Estos Gimnastas NO podrán participar en niveles 1 y 2 pues de acuerdo al dictamen de los jueces, si esto sucede pueden ser descalificados de la competencia.

DURACIÓN DE LOS ESQUEMAS Y LA MÚSICA

- Teniendo en cuenta el número de elementos para cada nivel, se tendrán en cuenta los siguientes tiempos:
- Nivel 1: 1 minuto
- Nivel 2: 1 minuto 15 segundos
- Nivel 3: 1 minuto 30 segundos-1 minuto 45 segundos – 2 minutos
- En caso de exceder el tiempo límite establecido, será merecedora de una penalización.

MUSICA – GENERALIDADES

- Todos los ejercicios deben ser ejecutados en su totalidad con acompañamiento musical. Se permiten paradas voluntarias muy breves, motivadas por la composición.
- Un ejercicio voluntariamente o accidentalmente ejecutado durante una parte importante o en su Totalidad sin acompañamiento musical no será evaluado. En el caso en que la interrupción sea responsabilidad de la organización, la gimnasta está autorizada a repetir el ejercicio,
- La música puede ser interpretada por uno o varios instrumentos, con la voz utilizada como un instrumento (sin palabras). Todos los instrumentos están autorizados con la condición de que expresen una música con las características necesarias para el acompañamiento de un ejercicio de GR: clara y bien definida en su estructura.
- El ejercicio puede ser acompañado por un músico o bien por una grabación en CD.
- Condiciones a respetar para la grabación: al principio está permitido grabar una señal sonora, pero jamás el nombre de la gimnasta, ni del aparato utilizado; para cada ejercicio debe utilizarse un CD diferente; la grabación debe realizarse al principio del CD; sobre el CD deben figurar: el nombre de la gimnasta y las 3 letras mayúsculas utilizadas por la FIG para designar el país de la gimnasta un

dibujo representando el aparato utilizado la duración de la música el nombre del o de los compositores y de las músicas utilizadas.

- Las características del acompañamiento musical determinan la estructura y el rasgo característico de
- la composición.
-
- La música de un ejercicio de GR debe corresponder al desarrollo del ejercicio y tener un ritmo bien
- marcado, claro y eficaz con el fin de subrayar el ritmo de los movimientos de la gimnasta (movimientos del conjunto).
-
- Es obligatoria una armonía muy estricta entre el carácter y el ritmo de la música y los del ejercicio y de sus movimientos. La música y el movimiento deben tener una concordancia durante todo el ejercicio. Si la música concuerda con el ejercicio solamente al principio y al final del ejercicio, la música se considera "música de fondo".
- La música debe tener una unidad (se permite la modificación/arreglo de una música ya existente) y no debe ser una yuxtaposición de fragmentos musicales diversos sin conexión entre ellos.

GIMNASIA ARTISTICA

PRUEBAS OFICIALES

Pruebas de Varones:

1. Ejercicios en el Suelo
2. Saltos
3. Ronda Completa (combinación de todos los puntajes)

Pruebas de Damas

1. Saltos
2. Viga de Equilibrio
3. Ejercicios en el suelo
4. Ronda Completa (combinación de todos los puntajes)

Los gimnastas hombres y mujeres pueden competir en todos los eventos ofrecidos dentro del mismo nivel (Ronda Completa) o pueden ser Especialistas, compitiendo en uno, dos o más eventos, pero no en todos los eventos.

GIMNASIA RITMICA

PRUEBAS OFICIALES

1. Nivel A (Rutinas Obligatorias Individuales, realizadas sentadas, ambos sexos)

a. Cuerda
b. Aro
c. Balón
d. Cinta

e. Ronda Completa

2. Nivel I ,(Rutinas Obligatorias individuales, aproximadamente 30 segundos de duración, mujeres solamente)

a. Ejercicios Rítmicos en el suelo
b. Aro
c. Baton
d. Cinta
e. Ronda Completa

3. Nivel II (Rutinas **Obligatorias individuales aproximadamente 60 segundos de duracion, mujeres solamente)**

a. Cuerda
b. Aro
c. Balón
d. Cinta
e. Ronda Completa

4. Nivel III (Rutinas obligatorias individuales, aproximadamente 60 - 80 segundos de duración, mujeres solamente)

a. Cuerda
b. Aro
c. Balón
d. Cinta
e. Ronda Completa

LAS RUTINAS OBLIGATORIAS DE GIMNASIA ARTISTICA Y RITMICA SE ENVÍAN EN MANUAL ADJUNTO.

SOFTBOL

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Softbol (FIS) o el Cuerpo Rector Nacional (CRN), excepto cuando ellas estén en conflicto con las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada.

EQUIPO:

- Solo se usarán bates marcados "Softbol Oficial" por el fabricante
- El guante para atrapar podrá ser utilizado solamente por el jugador de primera base y el receptor solamente.
- El receptor debe usar una máscara de protección y un casco de bateador.
- Se usará una pelota de softbol, reglamentaria, predeportivos (caucho) de costura roja de 30 cm.

REGLAS DE COMPETENCIA:

Competencia en Equipo:

1. Los equipos serán divididos:
a. De acuerdo con el puntaje de destrezas de evaluación de equipo
b. A una ronda de clasificación.
2. El campo de juego será conforme a las normas de la FIS. Un juego reglamentario consiste en 7 entradas. El juego será considerado terminado si después de 5 entradas completas de juego, un equipo aventaja a otro por 10 o más carreras. El juego no podrá durar más de 1 ½ hora.
3. La distancia entre la base (home plate) y la base del lanzador (pitcher) podrá ser modificada a una distancia mínima de 12.19 mts de la distancia oficial de 15.24 mts.
4. Cuando bateen, los jugadores deben tomar su posición dentro de las líneas de la caja de bateo.
5. La pelota debe ser lanzada en un movimiento ascendente de mano y deberá viajar en un arco no menor de 1.83 mts y no mayor que 3.66 mts.
6. Cuatro bolas (ball) constituyen una caminata (walk) y tres rectas (strikes) constituyen una eliminación (out). Si el bateador tiene dos rectas y falla en el tercer lanzamiento, será declarado eliminación (out).
7. Una jugada de apelación se define como una jugada en la que el árbitro es incapaz de tomar una decisión final. Solo se podrá hacer una protesta si es aplicable a las reglas. No se considerará ninguna protesta que sea concerniente a una decisión tomada por un árbitro.
8. Si un entrenador toca aun corredor mientras la pelota está aun en un juego, ese corredor será declarado fuera del juego (out).Los entrenadores deben permanecer dentro de los límites de la casilla para entrenadores.

Competencia de Tee Ball:

1. El campo de juego debe estar conforme a las normas de la FIS, con las siguientes modificaciones:
a. Las bases pueden ser modificadas a una distancia de 15.24 mts.

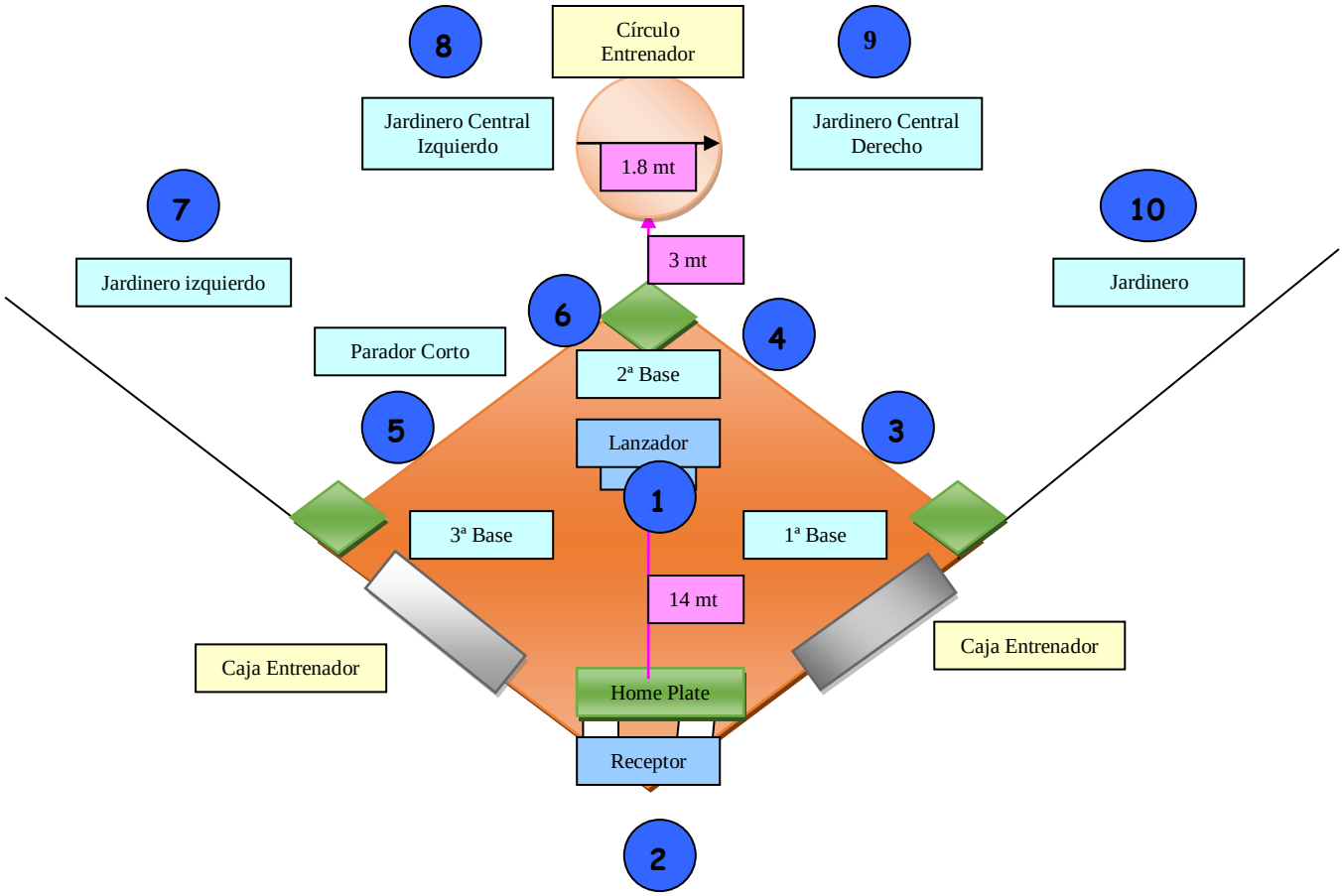
b. La distancia entre la base (home plate) hasta la base del lanzador (pitcher) podrá ser modificada a una distancia de 14 metros.
c. Se marcará una zona neutral en un arco de 14 metros desde la base home. Cualquier pelota bateada que no cruce esta línea será llamada bola nula (foul ball).
d. Un círculo para entrenadores será ubicado a 3 mts detrás de la segunda base y tendrá 1.8 mts. de diámetro. Se permitirá que un entrenador del equipo defensivo permanezca en este círculo mientras su equipo está en el campo.

- Cada equipo debe tener 10 jugadores en las siguientes posiciones para empezar el juego:

* Lanzador : La posición defensiva es en el círculo de lanzador (foso)
* Receptor : La posición defensiva es detrás de la base (home plate)
* Primera Base : La posición defensiva normal
* Segunda Base : La posición defensiva normal
* Tercera Base : La posición defensiva normal
* Parador corto : La posición defensiva normal
* Cuatro jugadores: Fuera del campo deben jugar a un mínimo de 3 mts detrás de los jugadores de base.

- Un soporte de bateo será colocado directamente en la base (Batee – Tee).
- Un entrenador del equipo que batea, ajustará el soporte y el árbitro dirá:" Pelota en juego".
- El bateador ingresará en la caja de bateo y golpeará la pelota.
- Si el bateador no golpea la pelota, el intento será considerado como strike.
- Todos los jugadores defensivos deberán pararse detrás de la zona antes de que se golpee la pelota. Ellos podrán entrar a la zona neutral después de que la pelota ha sido golpeada hacia el campo. Si la pelota es golpeada dentro de la zona neutral y ningún jugador defensivo la toca, será pelota errada (foul ball)
- Si el bateador hace 2 golpes (strikes) y falla en el tercero se declarará fuera al jugador (out).
- El equipo que batea terminará cuando se hayan hecho 3 outs o el orden de bateo se ha completado
- El bateador debe golpear la bola dentro de las líneas de falta y más allá de los 14 metros de la zona neutral para que sea considerada una pelota valida. Si la pelota bateada no deja la zona neutral, y el jugador defensivo no la toca, la pelota será llamada pelota errada (foul ball).
- Un juego reglamentario consistirá en seis entradas. Un límite de tiempo de una hora será obligado para todos los juegos.
- Los árbitros tienen la autoridad para tomar todas las decisiones en el campo de juego. Si se hace una protesta, está deberá ser presentada al comité de reclamos quién tomará la decisión final.
- Después de que la pelota ha sido golpeada dentro del terreno de juego válido y el bateador ha salido de la caja de bateo, el árbitro podrá remover el soporte de la base (home) y colocarlo en un sector fuera del territorio.
- Las substituciones pueden ser hechas en cualquier oportunidad en que se pida tiempo.
- Cualquiera de los jugadores iniciales podrá dejar y reingresar durante el juego. Esto puede ser hecho una sola vez por el jugador, con la precaución de que los jugadores ocuparán el mismo orden de bateo que tenían antes de salir del juego. Un jugador inicial solo podrá reingresar al juego reemplazando al jugador que a su vez lo substituyó. Los substitutos pueden reingresar al juego en la misma forma.
- Dos entrenadores de bases del equipo atacante son permitidos, uno en la caja del entrenador de la primera base y otro en la caja del entrenador de la tercera base. Los entrenadores deben permanecer en estas cajas mientras su equipo esta bateando.
- Uno de los entrenadores de base deberá ajustar el soporte de bateo a la altura apropiada para cada uno de sus bateadores y luego regresar a su lugar.
- Un entrenador del equipo defensivo podrá estar en el campo de juego y permanecer en circulo para entrenadores, detrás de la segunda base. Además, deberá hacer un esfuerzo razonable para evitar ser golpeado por cualquier pelota que sea lanzada en su dirección.

DIAGRAMA CANCHA DE SOFTBOL



DEPORTE ECUESTRE

GENERALIDADES

Las reglas deportivas oficiales de las Olimpiadas Especiales Iberoamericanas FIDES, se han adecuado de acuerdo con las condiciones y habilidades dadas por los deportistas de baja y alta habilidad y con el desarrollo físico exigido para cada prueba. Estas reglas se han diseñado teniendo en cuenta las reglas de La Federación Ecuestre Internacional (FEI).

CLASIFICACIÓN E INSCRIPCIÓN DE LOS JINETES

Todo participante debe inscribirse de acuerdo **con** su perfil (cognitivo o down) y nivel de habilidad (alto o bajo); llenando los **formatos reglamentarios (formatos 1, 2, 3 ,4 y 5)**, donde se solicita la información requerida para la competencia.
Si es necesario brindar alguna información específica del deportista, deberá diligenciarla en el formato No. 2. (**INFORMACIÓN DEL DEPORTISTA).**

En el mismo formato debe indicar la modalidad en la que va a participar, puede seleccionar máximo dos pruebas individuales y/o una de equipo.

REGLAS DE COMPETENCIA

TODAS LAS PRUEBAS:

1. Para determinar los grupos de competición, se realizarán pruebas preliminares el primer día de inicio de las olimpiadas.
2. Durante la competencia cuando un jinete este en pista, no podrán acceder a esta más de un entrenador, ayudantes de la delegación ni otros participantes.
3. En la pista de calentamiento o pre-pista pueden estar cuatro jinetes cuando su turno de competencia no supere una hora, y deben contar con entrenador oficial de la delegación para controlar el buen manejo del uso de la pista cuando hay más de un jinete que realiza ejercicios distintos.
4. La puerta de entrada estará marcada con la palabra Ingreso, Acceso o Entrada.
5. Si ingresa y va llevar la dirección contraria en que van los demás deben trabajar en pista interna y respetar los turnos
6. La música y avisos para el público queda a autorización del director en consenso con los jueces.

INSTALACIONES

Se contará con dos pistas, la primera exclusivamente para la competición (Pista 1) y la segunda dispuesta para el entrenamiento y calentamiento de los jinetes antes de salir a competencia (pre-pista).

PISTAS

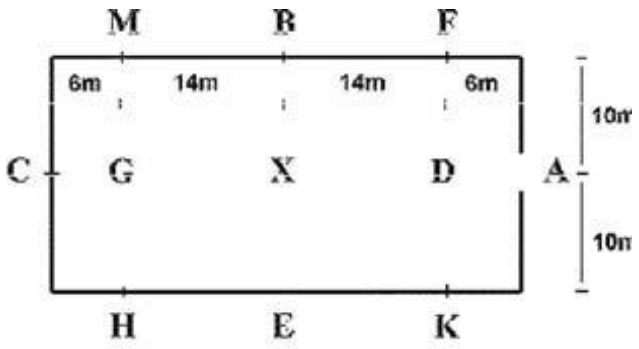
Competición (Pista 1):

- La pista de adiestramiento tendrá 40 m de largo y 20 m de ancho, de arena o de césped, la pista en donde se realizan las pruebas de recorridos de trabajo deberán tener una medida aproximada de 60 m de largo y 30 de ancho.
- Todo el lugar de competición debe estar rodeado por una valla segura perimetral, la cual debe hacerse en madera y se podrá decorar con flores o follajes para mejorar la apariencia, las puertas deben mantenerse cerradas o en su lugar se debe contar con personal de seguridad en todo momento que vigilen el ingreso y egreso de la pista, está debe contar con su debida señalización apta para la competición.
- Las pistas deben estar separadas del público o tribuna al menos 5m. utilizando vallas tipo cuerda o de poste
- Los marcadores (letras) deben estar situadas por el exterior de la pista aprox. 50 cm., estos deben ser cuadrados con letras visibles desde todo ángulo, la altura de ubicación debe ser máximo de un metro con letras negras de 20 cm de altura y en fondo blanco. La ubicación de las letras será tal cual lo indica la gráfica.

Pista de calentamiento o Pre-pista (Pista 2):

- Para el montaje de esta pista se debe tener en cuenta que debe estar ubicada en un lugar exterior al área de competición y tribunas pero no muy lejos de la pista de competición para evitar la tardanza de los jinetes cuando sean llamados.
- Debe ser de las mismas medidas que la pista de competición y contar con los mismos elementos de trabajo y seguridad.

PISTA DE COMPETICION PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO 20M X 40M



Smaii dressage arena
20m x 40m

- La entrada a la pista debe estar ubicada en el marcador "A" y esta debe tener 1 metro a cada lado partiendo de la línea central, se debe tener la suficiente distancia para permitir que los caballos entren en línea recta.
- Los jueces se ubicarán a 5 m. de la pista en dirección opuesta a la entrada, sobre tarima de mínimo un metro de altura.

VESTIMENTA O INDUMENTARIA POR MODALIDAD

- VOULTING
  - ✓ Casco (opcional para estas pruebas)
  - ✓ Calzado deportivo o similar (cómodo para el jinete y cuidando que no lastime al caballo)
  - ✓ Camisa o remera deportiva
  - ✓ Pantalón deportivo o calza

- ADIESTRAMIENTO O DOMA, SALTO, RECORRIDO DE TRABAJO

- ✓ Tenida reglamentaria para competencias de Equitación acorde FEI
- ✓ Obligatorio, Casco de equitación con cinta de ajuste y arnés de tres o cuatro puntos de seguridad
- ✓ Botas de montar
- ✓ Chaqueta de montar corta color rojo, negro o azul oscuro
- ✓ Camisa blanca de manga larga
- ✓ Corbata o corbatín
- ✓ Pantalones de montar blanco

Si existe dificultad en conseguir toda la indumentaria, como mínimo deben presentarse: con el casco de seguridad y botas de montar

EQUIPO PARA CABALLO

Se puede utilizar la silla o montura a la cuál esté acostumbrado el jinete recomendándose para la equitación la silla de montar estilo inglés.

Se permiten vendas o protectores y cintas de colores conservadores. Se prohíben las gamarras.
Queda a consideración del comité organizador la utilización de cualquier equipo especial tanto para el jinete como para el equino, se deberán de presentar con anticipación en la reunión técnica para su control. Queda prohibido en cualquiera de las pruebas y en cualquier nivel que el jinete quede fijo a la montura o arnés poniendo de esta forma en riesgo su seguridad

Cinchón alemán o cinchón de voulting

PUNTUACIÓN

La escala de puntuaciones es la siguiente:

10 Excelente	5 Suficiente
9 Muy buena	4 Insuficiente
8 Buena	3 Bastante mal
7 Bastante bien	2 Mal
6 Satisfactorio	1 Muy mal
0 No realizado	

Cada error en la competencia, haya sonado o no la campana, se penaliza de la manera siguiente:

1. 1er error - 2 puntos
2. 2º error - 4 puntos
3. 3º error -8 puntos
4. 4º error Eliminado

Posibles errores:

Se considera error cuándo:

1. el jinete no realice la ejecución de los ejercicios en el orden y aires determinados,
2. cuando el jinete tumbe un objeto de la pista,
3. cuando no realice la figura o movimientos de forma idónea,
4. cuando se presente tarde en pista,

1. Todo jinete podrá contar con el apoyo de su entrenador en pista cuando el nivel lo permita, o fuera de ella permitiendo su ingreso el jurado de la prueba si el jinete lo necesita.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS BAJA HABILIDAD

TODAS LAS PRUEBAS TENDRAN LA PALABRA BAJA ANTES DE LA PRUEBA PARA DETERMINAR QUE ES DE BAJA HABILIDAD.

1. EJERCICIOS SOBRE EL CABALLO EN EL ALTO (PARADO):

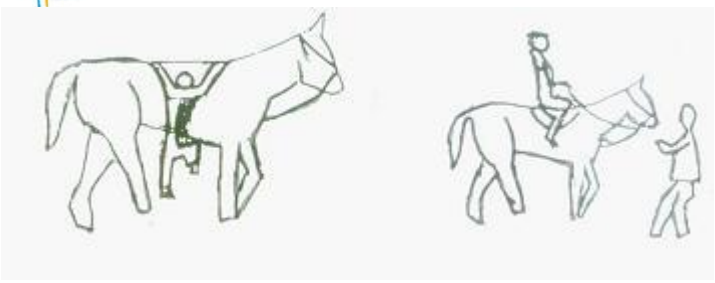
1.1. Baja Equitación Caballo Sin Movimiento Ejercicios Varios (EBCSMEV)

Para esta prueba se podrá contar con la ayuda del instructor y con voluntarios para cada uno de los ejemplares de acuerdo a las condiciones de cada deportista sin proporcionar ayuda física que contribuya a la realización de cualquier ejercicio. Los jinetes deberán usar la indumentaria adecuada.(similar volteo). Los jinetes dispondrán de 3 minutos para realizar al menos dos de las siguiente pruebas . El tiempo comenzara a correr después que el jinete salude al jurado (pie a tierra al costado del caballo de frente al jurado), indicando el final del tiempo con el toque de campana , en donde el jinete deberá saludar nuevamente al jurado montado antes bajar del caballo.

Las pruebas serán:

1.1.1. Ejercicio 1 – Montar y desmontar

El jinete debe montar y desmontar adecuadamente el caballo sin ayuda alguna se tendrá en cuenta tres intentos.
El jinete apoya el pie izquierdo sobre el estribo del lado izquierdo del caballo las manos deben estar sujetando la silla tanto de la parte anterior como de la parte posterior de esta manera impulsará el cuerpo hacia arriba para pasar la pierna al otro lado y quedar sentado tomando las riendas, el tronco en posición recta respecto al caballo, las manos deben estar frente a la silla.

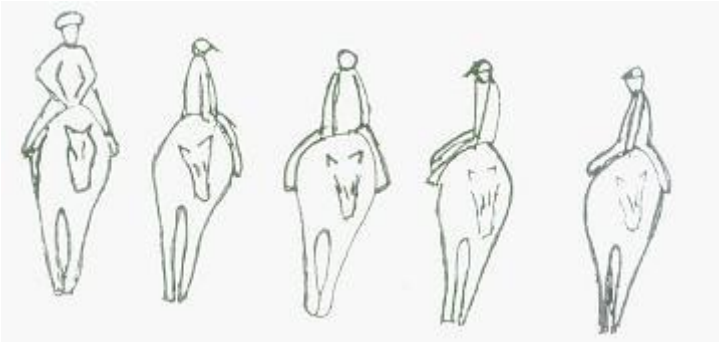


1.1.2 Ejercicio 2 - Equilibrio pararse sobre la montura

El jinete debe montar y colocar la suela de las botas sobre la silla levantando el cuerpo hasta una posición totalmente vertical prolongando los brazos a los costados y perpendicularmente al tronco tendrá tres oportunidades para lograrlo y sostener esta posición por lo menos cinco segundos.

1.1.3. Ejercicio 3 – Rotaciones (giros sobre la montura, también conocido como relojito)

Desde posición sentado el jinete debe realizar paso a paso según las indicaciones del instructor los movimientos de rotación en la silla. Posición inicial vista al frente mano apoyado sobre la parte anterior de la silla sin tomar la rienda, a la cuenta del instructor deberá desplazar la pierna derecha hasta juntarla con la pierna izquierda, el jinete debe continuar sentado en la silla y apoyado lo más cómodo posible con las manos sobre la silla; seguidamente a la voz del instructor se debe hacer lograr la vista posterior al caballo solamente con el desplazamiento de las piernas, apoyo de manos y posición sentado. El ejercicio continúa juntando las piernas por el siguiente costado del caballo y volver a la posición inicial cuando el instructor lo determine. Tendrá tres oportunidades para realizar este ejercicio de forma secuencial y continua.



1.1.4. Ejercicio 4 - **Inclinación adelante**

Partirá de asiento básico inclinando su cabeza y tronco hacia delante de forma que queda tumbado sobre el cuello del caballo tal como lo presenta la imagen**.**

2. PRUEBAS DE LA MODALIDAD DE VOULTING BAJA HABILIDAD

El caballo debe ir a la cuerda en un punto central , su andar al paso y la subida se debe hacer con el caballo quieto y con ayuda. CADA EJERCICIO DEBERÁ SER SOSTENIDO POR UN TIEMPO DE 4 SEGUNDOS. Opcional música para realizar la coreografía (traer un pendrive)

La prueba dará comienzo una vez que el deportista salude al juez antes de subir.

2.1. BAJA-VOULTING CABALLO AL PASO APOYO LATERAL: EBVCPAL*

(Un deportista que se inscriba en esta prueba debe realizar los ejercicios que conforman la prueba de obligatorios y/o coreografía sosteniendo 4 segundos cada ejercicio sin repetirlo, a su lado pueden ir uno o dos laterales)

OBLIGATORIOS
1. Subida con ayuda.
.2. Asiento básico
.3. Molino D
4. Arrodillado con agarre

LIBRES: Deberá elegir 2 de los ejercicios libres detallados en la descripción de ejercicios, los cuales hará al mismo tiempo que los obligatorios.

2.2. BAJA- VOULTING CABALLO AL PASO: EBVCAP*

(Un deportista que se inscriba en esta prueba debe realizar los ejercicios que conforman la prueba de obligatorios y/o coreografía sosteniendo 4 segundos cada ejercicio sin repetirlo. sin contar con apoyo lateral)

.1. Subida con ayuda
.2. Asiento básico
.3. Media bandera
.4. Molino D
.5. Arrodillado

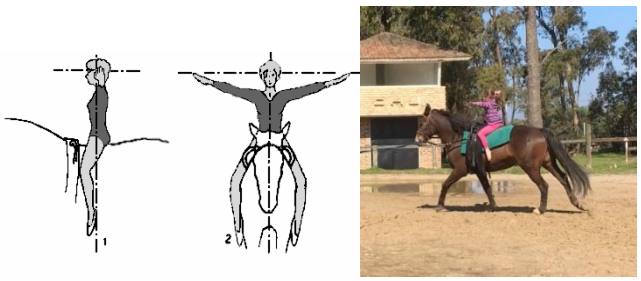
LIBRES: Deberá elegir 2 de los ejercicios libres detallados en la descripción de ejercicios, los cuales hará al mismo tiempo que los obligatorios.

DESCRIPCION DE LOS EJERCICIOS OBLIGATORIOS:

1. Subida con ayuda

Esta debe realizarse por el lado izquierdo del caballo, Deberá el jinete agarrarse de la manija interna o de ambas manijas del chinchón, se impulsará hasta lograr mandar la pierna derecha por encima del lomo hasta el otro lado, con ayuda del instructor.

2. Asiento básico



Sentarse sobre los ísquiones y el pubis, con cadera y hombros paralelos a las espaldas del caballo. Las piernas hacia abajo abrazando el caballo suavemente, y el frente de las rodillas, empeines y puntas de pies forman una línea recta señalando casi enfrente.Se debe poder trazar una línea perpendicular al suelo que pase por las orejas, hombros, cadera y talón del VOLTEADOR.

El torso recto, extender los brazos a los costados en línea recta desde los hombros hasta la punta de los dedos, a la altura de los ojos. Las manos con los dedos cerrados y estirados y las palmas hacia abajo. Los hombros deben permanecer relajados para mantener los brazos quietos. La posición de la cabeza con la mirada hacia adelante.

3. Media bandera

Se inicia desde la posición banco, las rodillas se apoyan a cada lado de la columna del caballo y los pies hacia el exterior de la columna del caballo. los codos deberán estar flexionados. Los muslos y el tronco forman un ángulo de 90° y la pierna externa (derecha) se estira hacia atrás y hacia arriba, manteniendo la cadera paralela a la grupa del caballo, y la pierna de apoyo en contacto permanente con el lomo del caballo, desde la rodilla hasta la punta de pie.

4. Molino D

FASE 1:Desde la posición básica llevar la pierna externa extendida hacia el lado interno, con un movimiento fluido hasta el asiento interno (lateral)

Los dos ísquiones deben estar apoyados sobre el lomo del caballo, piernas juntas y en contacto con el caballo, con caderas y hombros paralelos a la columna de éste y la cabeza en ángulo recto con respecto al eje transversal de los hombros, mirada hacia adentro del círculo. Llevar el brazo que está más próximo a la grupa del caballo, lateralmente, estirado desde el hombro hasta la punta de los dedos, con la mano a la altura de los ojos, dedos cerrados y la palma hacia abajo. Mantener la posición durante 4 segundos. La mano vuelve a la agarradera y la pierna regresa extendida, con un movimiento fluido, a la posición básica.

FASE 2:

Desde la posición básica llevar la pierna interna extendida hacia el lado externo, con un movimiento fluido hasta el asiento externo. Los dos ísquiones deben estar en apoyados sobre el lomo del caballo, piernas juntas y en contacto con el caballo, caderas y hombros paralelos a la columna de este y la cabeza en ángulo recto con respecto al eje transversal de los hombros, mirada hacia afuera del círculo. Llevar el brazo que está más próximo a la grupa del caballo, lateralmente, extendido desde el hombro hasta la punta de los dedos, con la mano a la altura de los ojos, dedos cerrados y la palma hacia abajo. Mantener la posición durante 4 segundos. La mano vuelve a la manija y la pierna regresa extendida con un movimiento fluido a la posición básica.

5. Arrodillado

Se inicia desde la posición básica con un impulso directamente al arrodillado, suavemente por detrás del cinchuelo, colocando las piernas desde las rodillas hasta los pies paralelas a la columna del caballo, manteniéndolas en contacto permanente con el lomo del caballo.

Los pies deben estar separados y en línea con las rodillas. Con la mirada siempre adelante, extender los brazos a los costados en línea recta, desde los hombros hasta la punta de los dedos, a la altura de los ojos, las palmas hacia abajo.

Las manos con los dedos cerrados y extendidos. Los hombros deben permanecer relajados para mantener los brazos quietos. Levantar la cadera hasta que los muslos queden un poco por detrás de la vertical.

3. PRUEBAS DE LA MODALIDAD DE ADIESTRAMIENTO O DOMA CLÁSICA BAJA HABILIDAD

En la prueba de adiestramiento o doma clásica el participante deberá conducir su caballo al Paso realizando diferentes figuras en el picadero de 20x40 acorde a un recorrido preestablecido, dictado por su entrenador.

BAJA ADIESTRAMIENTO O DOMA **NIVEL C**: EJERCICIOS AL PASO: **EBANC**

PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO NIVEL C

(PICADERO 20X40)-(Paso)

	Prueba	Ideas Directivas	Pts.	Coef.	Total	Observaciones
1.A X	Entrar al paso. Hacer alto. Saludar Seguir al paso					
2. C	Girar a la derecha Continuo al paso por las tablas					
3. B	Circulo de 20m al paso a la derecha y continuo por las tablas					
4. A	Hacer un alto por cinco segundos y seguir al paso					
5. KXM	Cambio de mano por la diagonal					
6. C	Hacer un alto por cinco segundos y seguir al paso					
7. E	Circulo de 20m al paso a la izquierda y continuo por las tablas					
8. A X	Tomo la línea media del Picadero Alto .Saludo Salir del picadero por A					

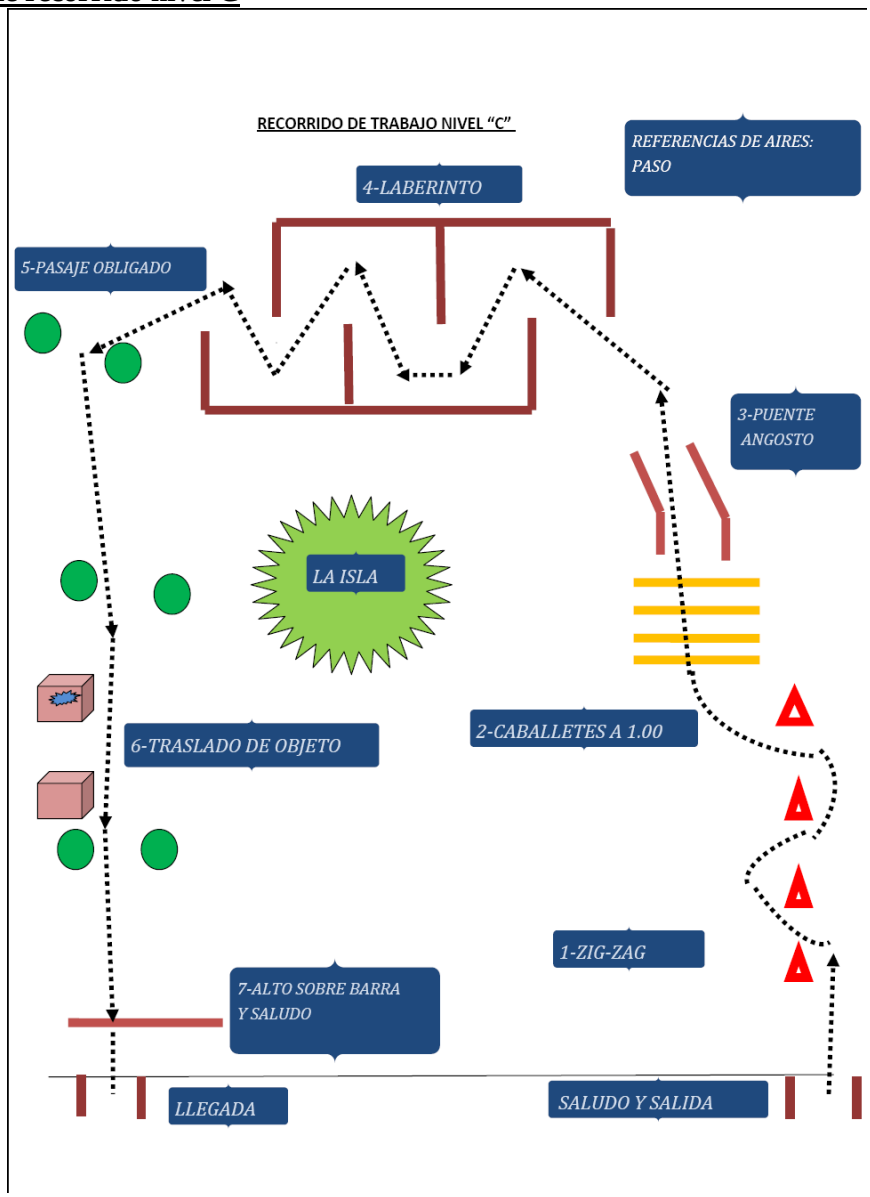
4. RECORRIDOS DE TRABAJO INDIVIDUAL:

Los recorridos de trabajo serán habilitados para su recorrido a pie dos horas antes de iniciar la competencia

Los atletas deberán realizar los recorridos de forma individual y los instructores deberán permanecer fuera del circuito

4.1 BAJA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL C: EBRTINC (sin guía y sin lateral dentro del recorrido)

Ejemplo de recorrido nivel C



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS ALTA HABILIDAD

TODAS LAS PRUEBAS TENDRÁN LA PALABRA ALTA ANTES DE LA PRUEBA PARA DETERMINAR QUE ES DE ALTA HABILIDAD.

1. PRUEBAS DE LA MODALIDAD DE VOULTING ALTA HABILIDAD

1.1. **ALTA VOULTING CABALLO AL TROTE: EAVCT** (Un deportista que se inscriba en esta prueba debe realizar los ejercicios obligatorios que conforman la prueba de trote y/o coreografía de 5 ejercicios al paso. Cada ejercicio deberá ser sostenido por un tiempo de 4 segundos.
El caballo debe ir a la cuerda en un punto central, su andar al trote y la subida se debe hacer con el caballo quieto o al paso. Opcional música para realizar la coreografía (traerla en un pendrive).
La prueba dará comienzo una vez que el deportista salude al juez antes de subir.

OBLIGATORIOS

1.1.1. Subir con el caballo al paso, inmediatamente pasar al trote
1.1.2. Asiento básico
1.1.3. Media bandera
1.1.4. Molino D
1.1.5. Arrodillado

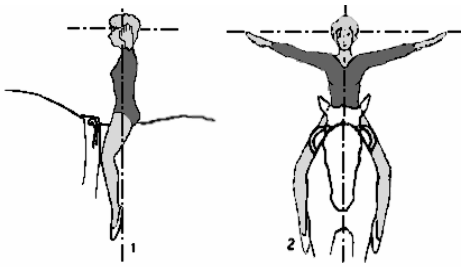
LIBRES: Deberá elegir 2 de los ejercicios libres detallados en la descripción de ejercicios, los cuales hará al mismo tiempo que los obligatorios.

DESCRIPCION DE LOS EJERCICIOS

1.1.1. Subir con el caballo al paso, inmediatamente pasar al trote

Esta debe realizarse por el lado izquierdo del caballo, para la categoría de alto logro la subida tendrá puntuación. Deberá el jinete apoyarse con la mano izquierda en la cruz del caballo o en la grapa de la cincha, la mano derecha deberá ir agarrada a la cincha en la grapa contraria o apoyada sobre el lomo, se impulsará hasta lograr mandar la pierna derecha por encima del lomo hasta el otro lado, si utiliza ayuda lo impulsaran hasta conseguir pasar la pierna derecha al otro lado.

1.1.2. Asiento básico



Sentarse sobre los ísquiones y el pubis, con cadera y hombros paralelos a las espaldas del caballo. Las piernas hacia abajo abrazando el caballo suavemente, y el frente de las rodillas, empeines y puntas de pies forman una línea recta señalando casi enfrente.Se debe poder trazar una línea perpendicular al suelo que pase por las orejas, hombros, cadera y talón del VOLTEADOR.

El torso recto, extender los brazos a los costados en línea recta desde los hombros hasta la punta de los dedos, a la altura de los ojos. Las manos con los dedos cerrados y estirados y las palmas hacia abajo. Los hombros deben permanecer relajados para mantener los brazos quietos. La posición de la cabeza con la mirada hacia adelante.

1.1.3. Media bandera

Se inicia desde la posición banco, las rodillas se apoyan a cada lado de la columna del caballo y los pies hacia el exterior de la columna del caballo. los codos deberán estar flexionados. Los muslos y el tronco forman un ángulo de 90° y la pierna externa (derecha) se estira hacia atrás y hacia arriba, manteniendo la cadera paralela a la grupa del caballo, y la pierna de apoyo en contacto permanente con el lomo del caballo, desde la rodilla hasta la punta de pie.

1.1.4. Molino D:

FASE 1:Desde la posición básica llevar la pierna externa extendida hacia el lado interno, con un movimiento fluido hasta el asiento interno (lateral)

Los dos ísquiones deben estar apoyados sobre el lomo del caballo, piernas juntas y en contacto con el caballo, con caderas y hombros paralelos a la columna de éste y la cabeza en ángulo recto con respecto al eje transversal de los hombros, mirada hacia adentro del círculo. Llevar el brazo que está más próximo a la grupa del caballo, lateralmente, estirado desde el hombro hasta la punta

de los dedos, con la mano a la altura de los ojos, dedos cerrados y la palma hacia abajo. Mantener la posición durante 4 segundos. La mano vuelve a la agarradera y la pierna regresa extendida, con un movimiento fluido, a la posición básica.

FASE 2:

Desde la posición básica llevar la pierna interna extendida hacia el lado externo, con un movimiento fluido hasta el asiento externo. Los dos ísquiones deben estar en apoyados sobre el lomo del caballo, piernas juntas y en contacto con el caballo, caderas y hombros paralelos a la columna de este y la cabeza en ángulo recto con respecto al eje transversal de los hombros, mirada hacia afuera del círculo. Llevar el brazo que está más próximo a la grupa del caballo, lateralmente, extendido desde el hombro hasta la punta de los dedos, con la mano a la altura de los ojos, dedos cerrados y la palma hacia abajo. Mantener la posición durante 4 segundos. La mano vuelve a la manija y la pierna regresa extendida con un movimiento fluido a la posición básica.

1.1.5. **Arrodillado**

Se inicia desde la posición básica con un impulso directamente al arrodillado, suavemente por detrás del cinchuelo, colocando las piernas desde las rodillas hasta los pies paralelas a la columna del caballo, manteniéndolas en contacto permanente con el lomo del caballo.

Los pies deben estar separados y en línea con las rodillas. Con la mirada siempre adelante, extender los brazos a los costados en línea recta, desde los hombros hasta la punta de los dedos, a la altura de los ojos, las palmas hacia abajo.

Las manos con los dedos cerrados y extendidos. Los hombros deben permanecer relajados para mantener los brazos quietos. Levantar la cadera hasta que los muslos queden un poco por detrás de la vertical.

1.1.6. Plancha

Partiendo de la figura de arrodillado, manos sujetas a las manijas, colocar el peso sobre las manos, desplazar ambas piernas hacia atrás, de manera que queden extendidas y paralelas, sobre la grupa del caballo. Los empeines deben estar colocados a cada lado de la columna del caballo.

La cabeza permanece colocada en la misma línea de la columna vertebral del volteador. El eje longitudinal del cuerpo, de cabeza a punta de pies, forma una línea recta.

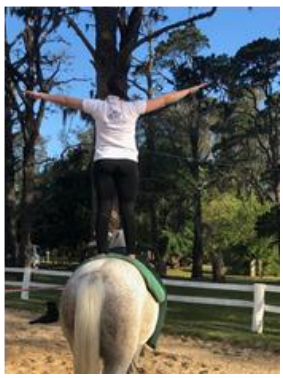
DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS LIBRES

1. Príncipe: Partiendo desde el arrodillado, apoyar un pie en el mandil, una mano hacia adelante.

2. Arrodillado agarrándose con una pierna estirada hacia afuera

3. Parado con una mano como avión:

4. Parado completo:



5. Paloma: Parado agarrándose de ambas manijas, estirando una pierna hacia atrás y arriba:

6. Arrodillado de costado con pierna estirada hacia la grupa:

ENTRADA A LA PISTA Y SALUDO

EN TODAS LAS PRUEBAS CADA DEPORTISTA DEBERÁ SALUDAR AL JUEZ, AL INGRESAR Y SALIR DE LA PISTA. SE DEBE ENTRAR DIRECTAMENTE AL CENTRO DEL CÍRCULO EN UNA LÍNEA RECTA, DE FRENTE AL JUEZ PARA EJECUTAR EL SALUDO.

2 PRUEBAS DE ADIESTRAMIENTO INDIVIDUAL:
Se adjuntan las tablas acordes a cada nivel anexos, las lecciones serán dictadas por su instructor referente

2.1. ALTA ADIESTRAMIENTO NIVEL A: EJERCICIOS AL PASO, TROTE Y GALOPE: **EAANA**

PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO NIVEL A

(PICADERO 20X40)-(Paso – Trote- Galope)

	Prueba	Ideas Directivas	Pts.	Coef.	Total	Observaciones
1. A X	Entrar al trote de trabajo. Hacer alto. Saludar Seguir al trote de trabajo					
2. C M-F	Girar a la derecha Continuo al trote por las tablas					
3. A	Circulo de 20m al trote y continuo al trote por las tablas					
4. K-H	Continuo al trote					
5. MXK	Cambio de mano por la diagonal al trote					
6. A	Circulo de 20m al trote y continuo al trote por las tablas					
7. B-	Caer al Paso					
8. M	Hacer un alto de tres segundos y continuar al paso					
9. C HEK	Partir al trote Trote de trabajo					
10. Entre K-A	Partir al galope a mano izquierda y continuo galopando por las tablas una vuelta al picadero al llegar nuevamente a K trote					
11. FXH	Cambio de mano por la diagonal al trote					
12. Entre M-C	Partir al galope a mano derecha y continuo galopando por las tablas una vuelta al picadero al llegar nuevamente a M trote					
13. MBF	Continuo al trote de trabajo por las tablas					
14. A X	Tomo la línea media del Picadero al tote Alto .Saludo Salir del picadero por A					

*Cuando especifica trote puede ser levantado o sentado

2.2. ALTA ADIESTRAMIENTO NIVEL B: EJERCICIOS AL PASO, TROTE : **EAANB**

PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO NIVEL B

(PICADERO 20X40)(Paso – Trote)

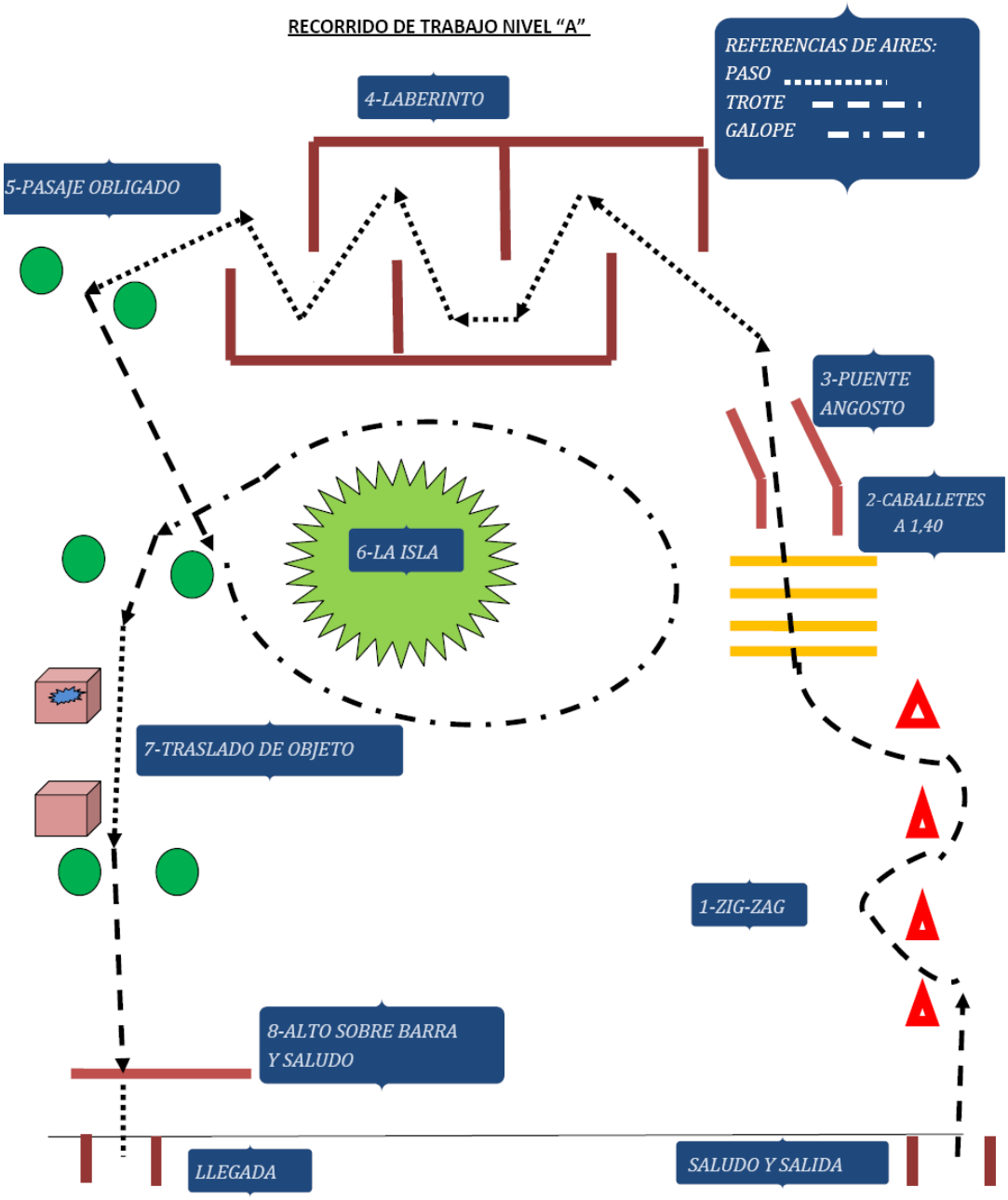
	Prueba	Pts.	Coef.	Total	Observaciones
1. A X	Entrar al trote de trabajo. Hacer alto. Saludar Seguir al trote de trabajo				
1. C M-F	Girar a la derecha Continuo al trote por las tablas				
2. A	Circulo de 20m al trote y continuo al trote por las tablas				
3. K-H	Continuo al trote				
4. MXK	Cambio de mano por la diagonal al trote				
5. A	Circulo de 20m al trote y continuo al trote por las tablas				
6. B-	Caer al Paso				
7. C	Hacer un alto de tres segundos y continuar al paso				
8. H	Partir al trote Trote de trabajo				
9. E F-A-K	Girar hacia la izquierda y en B girar a la derecha y continuo al trote por las tablas				
10. E	Girar hacia la derecha y en B girar a la izquierda y continuo al trote por las tablas				
11. C	Paso con rienda libre hasta E retomo contacto				
12. E	Trote de trabajo				
13. A X	Tomo la línea media del Picadero al tote Alto .Saludo Salir del picadero por A				

Cuando especifica trote puede ser levantado o sentado

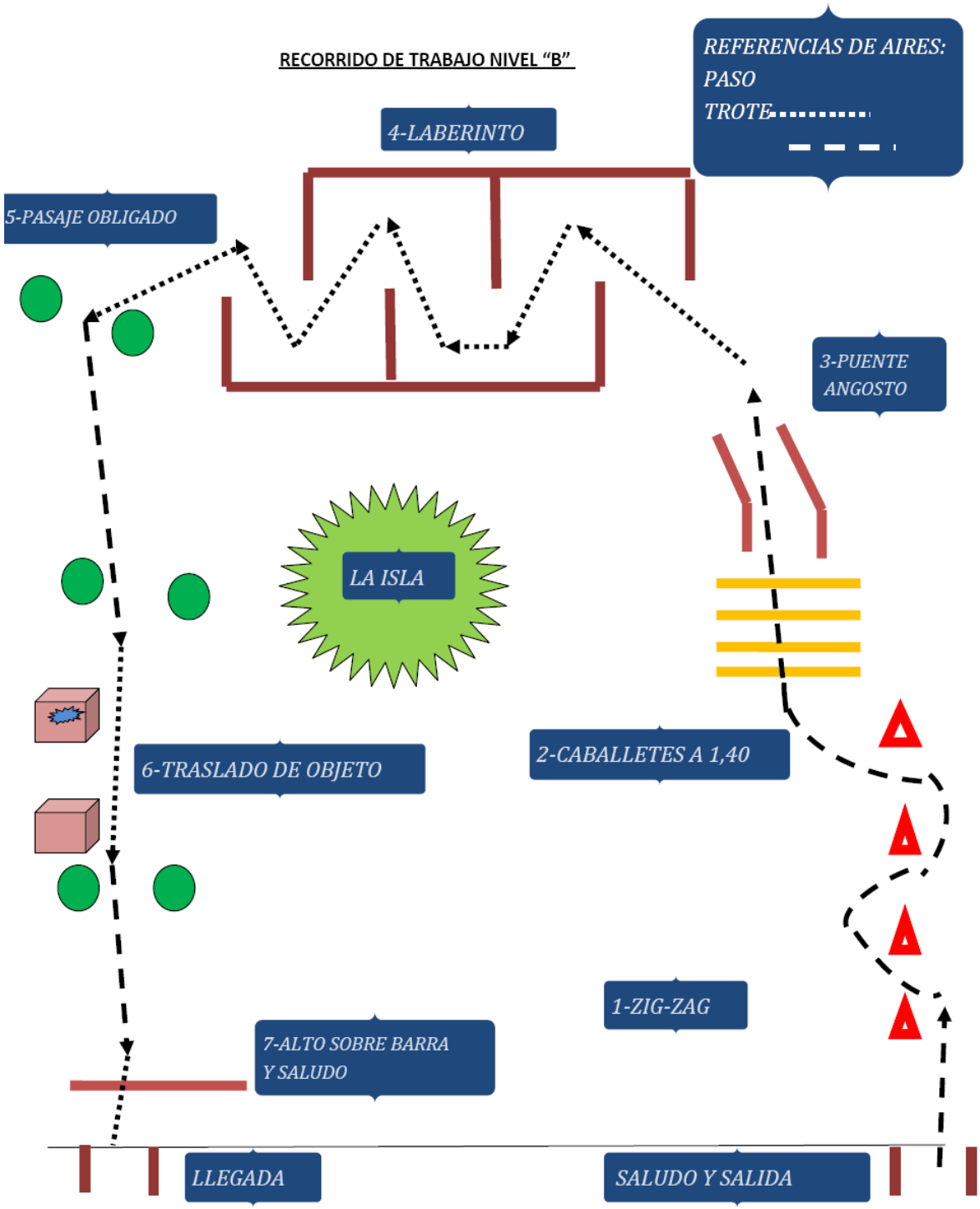
3. RECORRIDOS DE TRABAJO INDIVIDUAL:

Los recorridos de trabajo serán habilitados para su recorrido a pie dos horas antes de iniciar la competencia. Los atletas deberán realizar los recorridos de forma individual y los instructores deberán permanecer fuera del circuito**.**

3.1 ALTA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL A: EARTINA



3.2 ALTA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL B: EARTINB



4. SALTOS DE OBSTACULOS:

Los jinetes para esta prueba realizaran un solo recorrido y su puntaje se otorgará de acuerdo al desempeño realizado en el por ende deberá en lo posible no cometer ningún error, al finalizar los jueces deliberaran entre todos los jinetes quien cumple con el mejor desempeño.

RECORRIDOS (EN EL ESPACIO DE 60 X20 SE PUEDE REALIZAR LOS RECORRIDOS DE OBSTACULOS PERO SI HAY POSIBILIDADES SE PUEDE USAR UN ESPACIO UN POCO MAS GRANDE .PARA LOS RECORRIDOS SE UTILIZA LA NUMERACION DE LOS OBSTACULOS Y LO DEBERAN REALIZAR DE MEMORIA

EL RECORRIDO DE SALTO SERA HABILITADO PARA SU RECORRIDO A PIE DOS HORAS ANTES DE INICIAR LA COMPETENCIA

4.1 NIVEL A: **EASONA: Ecuestre Alta Salto Obstáculo Nivel A** Recorrido de Salto al GALOPE sobre crucetas, verticales y pequeños espesores (máximo 8 obstáculos)

4.2 NIVEL 2: **EASONB: Ecuestre Alta Salto Obstáculo Nivel B** Recorrido de Salto al TROTE sobre crucetas (máximo 8 obstáculos)

5. PRUEBAS DE FIGURAS EN EQUIPO ALTA HABILIDAD: (EAPFE)

Para esta prueba deberán participar tres jinetes quienes deben presentar uniforme de equitación y se tendrá a disposición un voluntario por cada participante de equipo.
El recorrido podrá ser leído por un instructor que se encontrara fuera de la pista.
El equipo deberá realizar la lección de adiestramiento Nivel C al paso en forma conjunta, respetando las distancias de seguridad entre los equinos.

PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO NIVEL C

(PICADERO 20X40)-(Paso)

	Prueba	Ideas Directivas	Pts.	Coef.	Total	Observaciones
1.A X	Entrar al paso. Hacer alto. Saludar Seguir al paso					
2. C	Girar a la derecha Continuo al paso por las tablas					
3. B	Circulo de 20m al paso a la derecha y continuo por las tablas					
4. A	Hacer un alto por cinco segundos y seguir al paso					
5. KXM	Cambio de mano por la diagonal					
6. C	Hacer un alto por cinco segundos y seguir al paso					
7. E	Circulo de 20m al paso a la izquierda y continuo por las tablas					
8. A X	Tomo la línea media del Picadero Alto .Saludo Salir del picadero por A					

TENIS DE MESA

GENERALIDADES:

Todas las pruebas se regirán por las reglas de la Federación Internacional de Tenis de Mesa y las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada.

PRUEBAS OFICIALES:

A. Individuales
B. Dobles
C. Dobles Mixtos
D. Torneo Individual de Destrezas

Las Siguientes pruebas proporcionan significativa oportunidad de competencia a deportistas con un bajo nivel de habilidad.

E. Servicio al Blanco
F. Rebote en la Raqueta
G. Devolución del Lanzamiento.

A. INSTALACIONES Y EQUIPOS

1. LA MESA:

a. La mesa deberá ser rectangular, 274cm de longitud 152,5 cm. de ancho, deberá estar apoyada de tal manera que su superficie superior denominada ´´ superficie de juego ´´ este en un plano horizontal y a 76 cm., sobre el suelo.

b. Podrá estar hecha de cualquier tipo de material y que permita un rebote uniforme no menor de 22cm y no mayor de 25 cm. cuando una pelota regular se deje caer sobre la superficie desde una altura de30,5 cm. una línea blanca de 2 cm. de ancho demarcara los bordes de la superficie de juego de la mesa. Las líneas de los extremos serán llamadas ´´ líneas de fondo ´´ y las de los lados ´´ líneas laterales.

c. Para el juego de dobles, la superficie de juego será dividida en mitades por medio de una línea blanca de 3 Mm. de ancho trazada en el centro de la mesa y paralela a las líneas laterales. Dicha línea se conoce como la ´´ línea de centro ´´.

d. La superficie de juego será incluyendo los bordes superiores de la mesa, pero NO los costados de la mesa bajo los bordes superiores.

2. LA RED:

a. La superficie de juegos estará dividida en dos campos de igual tamaño por medio de una red vertical que corre paralela a las líneas de fondo.

b. Los extremos de la red deberán tener una cuerda, la que estará un soporte recto de 15,25 CMS de altura cada uno.

c. La red, junto con su sistema de suspensión tendrá 183 cm. De largo y su borde superior en toda su longitud deberá estar a una altura de 15,25 CMS sobre la superficie de juego. El borde inferior de la red – también en toda su longitud - deberá estar adosado a la superficie de juego y los extremos de la red deberán estar muy cercanos a los soportes de apoyo.

3. LA PELOTA:

a. La pelota deberá ser esférica, con un diámetro de 38 Mm.
b. La pelota deberá pesar 2,5 gramos.
c. La pelota podrá ser hecha de celuloide u otro material plástico similar y podrá ser de color blanco o amarillo y tono mate (no brillante)

4. LA RAQUETA:

a. La raqueta podrá ser de cualquier tamaño, forma y peso

b. La hoja podrá ser de madera, continua, de grosor uniforme, plana y rígida.

c. Al menos un 85% del grosor de la hoja deberá ser de madera natural.

d. Una lamina de material fibroso tal como fibra de carbón, de vidrio o de papel comprimido puede estar colocado en tres hojas pero no deberá ser mas gruesa del 7,5% del grosor total de la raqueta o de 0.35 Mm. que es el grosor mas pequeño.

e. Una de las cara de la raqueta, usada para golpear la pelota estará cubierta ya sea por una lamina de goma (caucho) con granillos externos con un grosor total incluyendo el adhesivo no mayor de 2 Mm. (1/16) o una lamina de goma intercalada con granillos externos e internos con un grosor no mayor de 4mm. (3/16), incluyendo el adhesivo.

B. REGLAS DE COMPETENCIA:

1. Reglas básicas para individuales y dobles:

1.1. Un Juego:
1.1.1. Un juego será ganado por el jugador o pareja que primero haga 21 puntos a menos que ambos jugadores o ambas parejas hayan hecho 20 puntos. En este caso el ganador será el jugador o pareja que primero haga dos puntos más que el otro jugador o pareja.

1.2. Un partido
1.2.1. Un partido consistirá en el mejor de tres juegos o en el mejor de cinco juegos.

1.3. La elección del lado y de servicio:

1.3.1. La elección del lado y del derecho a servir o recibir primero en un partido deberá ser decidida por medio de lanzamiento de una moneda

1.3.2. El Ganador de lanzamiento de la moneda tiene la opción para hacer una de Las siguientes cosas:

1.3.2.1. Elegir servir o recibir primero y el oponente tendrá derecho a elegir lado.

1.3.2.2. Elegir un lado y el oponente tendrá derecho a elegir servir o recibir primero.

1.3.2.3. Requerir que el oponente haga la primera elección.

1.3.2.4. En dobles, la pareja que tiene derecho a servir primero decidirá que compañero lo hará.

1.3.2.4.1. En el primer juego del partido, la pareja opositora podrá decidir que compañero recibirá en primer lugar.

1.3.2.4.2. En los juegos siguientes de un partido la pareja que esta sirviendo elegirá su primer servidor y su primer receptor estableciéndose entonces automáticamente a quien le corresponderá servir y recibir durante el resto del partido.

1.4. El cambio de lados.

1.5. El jugador o pareja que comienza aun lado en un juego deberá cambiar de lado en el juego siguiente y así sucesivamente hasta el término del partido.

1.6. En el posible último juego de un partido, los jugadores o las parejas deberán cambiar de lados cuando un jugador o pareja haya hecho 10 puntos.

1.7. El orden del juego:

1.8. En individuales, el servidor deberá primero hacer un servicio correcto, el receptor una correcta devolución y luego, alternadamente tanto el servidor como el receptor deberán hacer devoluciones correctas.

1.9. Endobles, el servidor deberá primero hacer un servicio correpto, el receptor una devolución correcta, luego el compañero del servidor deberá hacer una devolución correcta y el compañero del receptor deberá también hacer una devolución correcta

y entonces, cada jugador alternadamente y en esa secuencia deberá hacer devoluciones correctas.

1.9.1. El cambio del servicio: En individuales, el receptor cambiara a ser servidor cada 5 puntos y así
1.9.2.
1.9.3. hasta que el juego termine o el puntaje sea de 20-20.

1.10. En dobles:

1.11. Los primeros 5 servicios deben ser realizados por el compañero que ha sido elegido de la pareja que tiene el derecho a servir, y debe ser recibido por el jugador apropiado de la pareja opositora.

1.12. Los segundos cinco servicios deberán ser hechos por el receptor en los primeros cinco servicios y deberán ser recibidos por el compañero de quien hizo de primer servidor.

1.13. Los terceros cinco servicios deberán ser realizados por el compañero del primer servidor y deberán ser recibidos por el compañero del primer receptor.
1.14. los cuartos cinco servicios deberán, ser hechos por el compañero del primer receptor y deberán ser recibidos por el primer servidor.

1.15. los quintos cinco servicios deberán ser realizados y recibidos igual como en los primeros cinco servicios, y así hasta que termine el juego o se llegue a un puntaje de 20-20.

1.16. En cada juego de un partido de dobles, el orden inicial de recepción será el opuesto al que se uso en el juego precedente.

1.17. A partir de un puntaje 20-20, la secuencia de servicios y recepción será la misma, pero cada jugador realizara solo un servicio, en turno, hasta el término del juego.

1.18. El jugador o pareja que sirve primero en un juego deberá recibir primero en el siguiente juego y así, alternadamente, hasta el término del partido.

Servicio, Recepción o lados fuera de orden.

1. Si, por error, los jugadores no han cambiado de lado cuando se debía hacer, el juego será interrumpido tan pronto como el error sea descubierto y los jugadores deberán cambiar de lado.

2. Si por error, un jugador sirve o recibe fuera de su orden, el juego deberá ser interrumpido y se reanudara con ese jugador sirviendo o recibiendo según le corresponda de acuerdo a la secuencia establecida al inicio del partido.

3. En cualquier circunstancia, todos los puntos que se hallan hecho antes de Descubrir el error será considerado validos.

Un servicio correcto:

1. El servicio debe comenzar con la pelota descansando sobre la palma de la mano, que deberá estar inmóvil y abierta, con los dedos juntos y el pulgar separado.

2. La mano libre y de la raqueta deberán estar sobre la superficie de juego desde el ultimo instante ñeque la pelota esta inmóvil sobre la mano y hasta que la pelota es golpeada en el servicio.

3. Entonces el servidor deberá, lanzar la pelota hacia arriba, con un movimiento de mano solamente y sin impartirle ningún efecto, de tal forma que se eleve de la mano dentro de los 45 grados a la vertical.

4. A medida que la pelota desciende desde lo alto desde su trayectoria, el servidor deberá golpearla de tal forma que primero toque su campo de juego y luego pase directamente sobre la red o sus soportes y toque el campo del receptor.

5. En dobles, los puntos de contacto de la pelota con la superficie de juego deberá ser el medio campo derecho del servidor ola línea central.

6. si, en un intento de servicio, el jugador falla en golpear la pelota mientras esta en juego, pierde un punto.

7. Cuando la pelota es golpeada en servicio, esto podrá ser detrás déla línea final del campo de juego del servidor o en una extensión imaginaria, pero no mas atrás que las partes del cuerpo del servidor o sea, brazo, pierna o cabeza, que es lo mas alejado de la red.

8. Cuando exista una falla clara para cumplir con los requisitos para un correcto servicio no se dará ningún aviso y se marcara un punto contra el servidor.

a. Excepto cuado se disponga de un arbitro asistente, el arbitro podrá, en la primera oportunidad en un partido en que tenga la duda acerca de la corrección de un

servicio, interrumpir el juego y advertir al servidor sin castigarlo con un punto. En cualquier otra ocasión subsecuente del mismo partido y en la cual el servicio del mismo jugador es objeto de duda en su corrección, sea por la misma o por otra razón, no se le concederá el beneficio de la duda y perderá un punto.

b. La estricta observancia al método anteriormente descrito de servicio podrá ser evitada cuando el árbitro, ANTES del comienzo del juego, es notificado de la necesidad de flexibilizar el servicio debido a una incapacidad física del jugador (es).

Una devolución correcta:

1. La pelota, estando en juego (servida o devuelta) será golpeada de tal forma que pase directamente sobre la red o sus soportes y toque el campo de juego del oponente.

2. Si la pelota, habiendo sido servida o devuelta en juego, regresa con su propio impulso sobre la red podrá ser golpeada de tal forma que toque el campo del oponente.

3. Si la pelota, al pasar sobre o alrededor de la red, toca la red o sus soportes, será considerada como una correcta revolución.

Pelota en juego:

1. La pelota esta en juego desde el último momento en que esta estacionara antes de ser proyectada en servicio y hasta que ella toque cualquier parte de la superficie de juego, la red y sus soportes, la raqueta sostenida en la mano o la mano de la raqueta bajo la muñeca o si el movimiento es calificado ya sea como una interrupción (Let.) o como un punto.

Una interrupción (Let.)

1. Una pelota en juego es ´´interunpida´´ (Let) y no se marcara punto en las siguientes circunstancias:

a. Si la pelota ya servida, al pasar sobre o alrededor de la red, toca sus soportes, siempre que el servicio sea correcto o sea respondido por el receptor o su pareja.

b. Si el servicio es ejecutado cuando, en opinión del árbitro, el receptor o su pareja no están listos, siempre que ni el receptor ni su pareja intenten golpear la pelota.

c. Si, en opinión del árbitro, la falla es hacer un buen servicio o una buena devolución o respetar algunas de las reglas es debido a interferencias externas al control de los jugadores.

d. Si interrumpido para hacer una corrección del orden de juego o de lados.

e. Si es interrumpido para advertir a un jugador por un servicio de dudosa corrección.
f. Si las condiciones de juego son alteradas en tal forma que, en opinión del árbitro, son susceptibles de afectar el movimiento de la pelota en juego.

Perdida de un punto.

1. A menos que la pelota en juego sea ´´interrumpida´´ , un jugador perderá un punto en las siguientes situaciones:

a. si falla en hacer un buen servicio.

b. Si falla en hacer una buena devolución

c. Si detiene la pelota.

d. Si golpea la pelota teniendo una raqueta con superficie no reglamentaria.

e. Si teniendo algo que vista o transporte, mueve la superficie de juego mientras la pelota esta en juego.

f. Si su mano libre toca la superficie de juego mientras la pelota esta en juego.

g. Si, teniendo algo que vista o transporte toca la red o sus soportes mientras la pelota esta en juego.

h. En dobles si, cuando esta sirviendo el (ella) o su pareja golpean el suelo con sus pies.

i. En dobles si golpean la pelota sin seguir el orden adecuado, excepto cuando haya existido un legítimo error en el orden de juego.

2. Destrezas Individuales:

a. Rebote con la mano.

1. El jugador usa una o ambas manos para hacer rebotes con la pelota sobre la mesa, por un periodo de 30 segundos. El jugador puede tomar o palmotear la pelota y se le asignara un punto cada vez que la pelota toque su(s) mano(s). Si perdiera el control de la pelota, se le deberá dar otra pelota y continuar con la cuenta.

b. Rebotes con la raqueta:

1. El jugador recibe un punto por cada vez que, usando la raqueta, golpee la pelota en el aire hacia arriba, durante 30 segundos. Si perdiera el control de la pelota, se le deberá pasar otra pelota y seguir con la cuenta.

C. Volea recta:

1. El jugador se para un lado de la mesa con otro jugador (alimentador) en el lado opuesto. Usando un total de cinco pelotas, el alimentador lanza de una en una las pelotas hacia el lado del la devolución derecha el jugador. El jugador recibirá un punto por golpear la pelota y devolverla al lado de la mesa del alimentador. La pelota debe golpear la mesa para ser considerada como buena. El jugador recibe cinco puntos por golpear la pelota dentro de cualquier campo de servicio.

Volea de revés:

1. Igual a la anterior excepto que esta vez el alimentador lanza las pelotas para que el jugador las devuelva con una volea de revés.

Servicio:

1. El jugador sirve cinco pelotas desde el lado derecho de la mesa y cinco desde el lado izquierdo la pelota que llegue a la esquina correcta de servicio será considerada buena y recibirá un punto.

Puntaje final.

1. El puntaje final del jugador esta determinado por la suma de los puntajes logrados en las cinco pruebas que forman el torneo individuadle Destrezas: Las siguientes pruebas proporcionan una significativa oportunidad de competición a los atletas con bajo nivel de habilidad.

Servicio de precisión:

a. El jugador debe servir cinco pelotas desde el lado derecho y cinco pelotas desde el lado izquierdo de la mesa la pelota que toque el campo correcto de servicio recibe un punto.

Rebote con raqueta:

a. Usando la raqueta, el jugador intenta golpear la pelota hacia arriba en el aire tantas beses como le sea posible durante un tiempo máximo de 30 segundos.

b. Si el jugador pierde el control de la pelota, el juez podrá pasarle otra y continuar con la cuenta.

c. El jugador tiene derecho a dos intentos de 30 segundos. El mejor puntaje de cualquiera de los dos intentos será el que registre.

Lanzamiento de devolución:

a. El jugador se para a un lado de la mesa y, el juez, quien hará de ´´alimentador´´ se para en el lado opuesto.

b. El alimentador lanza la pelota hacia el lado de la volea recta del atleta.

c. Se asigna un punto al jugador si devuelve correctamente la pelota hacia el lado del alimentador. La pelota debe golpear la mesa en orden a asignar un punto. Si la pelota golpea la red y cae en el lado del alimentador también se asignara el punto; ahora, si la pelota cae hacia atrás en el campo de juego del jugador, no se asignara un punto.

d. El jugador recibirá 5 puntos por devolver la pelota en cualquier área de servicio .En este caso, el jugador no recibe el punto adicional con el que usualmente se premia cuando la pelota devuelta golpea en lado de la mesa del alimentador.

e. El jugador intentara devolver un total de 5 pelotas.

f. El puntaje máximo que se puede alcanzar es de 25 puntos.

ANEXOS DESTREZAS INDIVIDUALES

SOFTBOL

I. Torneo Individual de Destrezas de Softbol:

a. El Torneo Individual de Destrezas es una competición diseñada para atletas con bajo Nivel de habilidad. No es para atletas que ya pueden jugar el juego.

b. El Torneo Individual de Destrezas comprende cuatro pruebas: Carrera de Base, Lanzamiento de Distancia, Lanzamiento de Campo y Batear.

c. El puntaje final del atleta es determinado por la suma de los puntajes obtenidos en cada una de las 4 pruebas.

d. Los atletas serán predivididos de acuerdo a sus puntajes totales de estas 4 pruebas.

e. Cada prueba está diagramada con un número y ubicación sugerido de voluntarios para Administrarla. Se sugiere también que los mismos voluntarios permanezcan en una prueba durante la competición de moso que se proporcione continuidad.

1. Carrera de Base

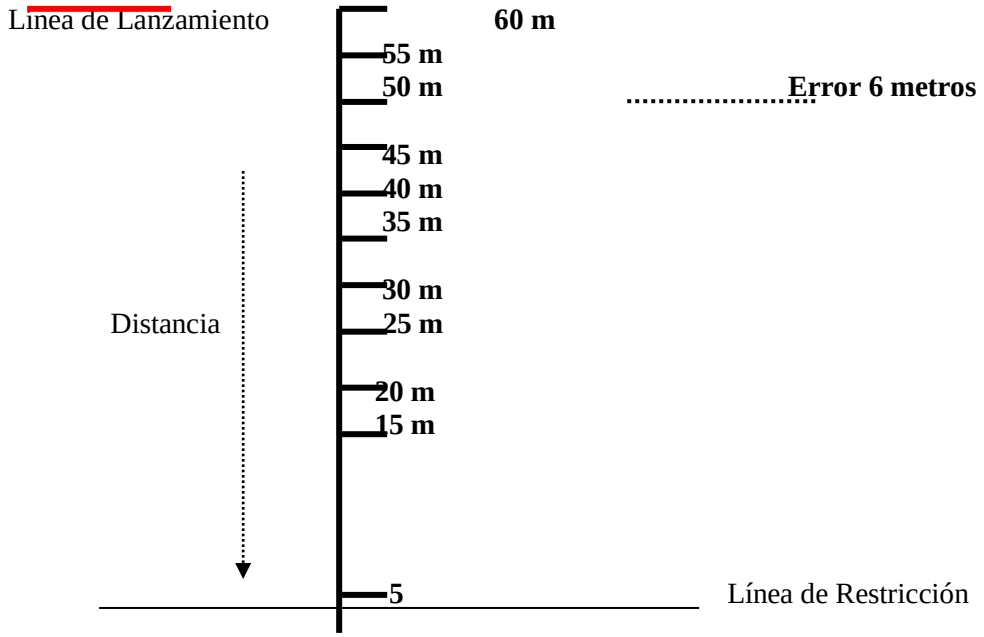
a. Equipo – Tres bases, plato (home), cronómetro.

b. Propósito – Medir la habilidad del atleta para correr a la base.

c. Descripción – Se instalan las bases como un diamante de Béisbol y ubicadas a 19.81 metros (65") entre sí. El jugador debe partir desde el plato (home) y correr hacia las bases lo más rápido posible, tocando a su paso cada una de ellas.

d. Puntaje – El tiempo comienza cuando el jugador deja el plato (home) y termina cuando toca nuevamente el plato (home) después de haber dado una vuelta a las bases. El tiempo consumido en segundos se resta a 60 para determinar el puntaje. Se penalizará con 5 puntos por cada base que se salte o toquen en orden equivocado. El mejor puntaje de dos intentos es el registrado.

2. Lanzamiento de distancia



a. Equipo – Campo reglamento, 2 cintas de medir, pelotas de sotfbol, 2 conos pequeños o estacas marcadoras

b. Propósito – Medir la habilidad del atleta para el lanzamiento de distancia y precisión.

c. Descripción – El jugador parado de frente detrás de la línea de restricción, camina atrás lo suficiente para tomar uno o dos pasos para preparar el lanzamiento. El jugador tiene dos intentos para lanzar la pelota de softbol lo mas lejos y recto posible hacia la línea de lanzamiento, permaneciendo sobre la línea de restricción Entrenadores, asistentes, y otros jugadores que esperan deben ubicarse en el campo para indicar, usando un cono o estaca de marcación, el punto donde cada pelota toca primero el suelo. El mejor de los dos lanzamientos es medido y registrado como el puntaje del atleta. Si un jugador se para en o sobre la línea antes de soltar la pelota, el lanzamiento debe ser repetido. Habrá un máximo de dos repeticiones.

d. Puntaje – El puntaje neto de lanzamiento es igual a la distancia de lanzamiento, medido en un punto desde la línea de lanzamiento trazando una perpendicular hacia el punto donde cayo la pelota, menos la distancia de error – que es el número de metros que la pelota cayó fuera del blanco, alejado de la línea de lanzamiento. El puntaje del jugador es el mejor de los dos intentos. Ambos puntajes de error y distancia son medidos al metro más cercano. Por ej. Si una pelota aterriza (perpendicular a) en el punto 50 metros de la cinta métrica, pero está 6 metros fuera hacia un lado, el puntaje del jugador es de 44 puntos. (Distancia lanzada (50) menos el número de metros alejados fuera del blanco (6) resulta en el puntaje final de 44 metros) El puntaje del atleta es 1 punto por metro, por ej. 44 metros = 44 puntos. Si hay marcas entre los metros, el puntaje será aproximado hacia abajo, por ej. 44.73 = 44 puntos.

Lanzamiento de Campo

a. Equipo: pelotas de softbol de 30 cm. (12’), cinta métrica, tiza/línea, conos
b. Propósito: medir la habilidad del atleta para el lanzamiento del campo.
c. Descripción: El atleta se parará entre, y detrás de los dos conos. El juez debe lanzar la pelota sobre el piso hacia el atleta, entre los conos. El lanzamiento al atleta debe golpear el suelo antes de lamarca de tiza de 6.10 metros (20’). El atleta puede moverse agresivamente hacia la pelota. Si la pelota lanzada está fuera de los conos, el lanzamiento debe ser repetido. Cada atleta tiene 5 lanzamientos de campo por intento. Cada atleta recibe 2 intentos.
d. Puntaje: El atleta recibe 5 puntos por un lanzamiento de campo claro de la pelota (sea que lo atrape con guante o contra su cuerpo, pero fuera del suelo); 2 puntos por una pelota que ha sido bloqueada; 0 puntos por un intento perdido, para un puntaje mínimo de 50.

DIAGRAMA 1 – LANZAMIENTO DE CAMPO

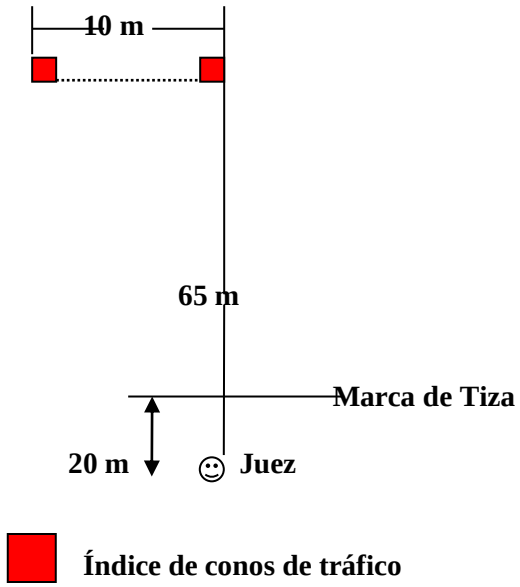
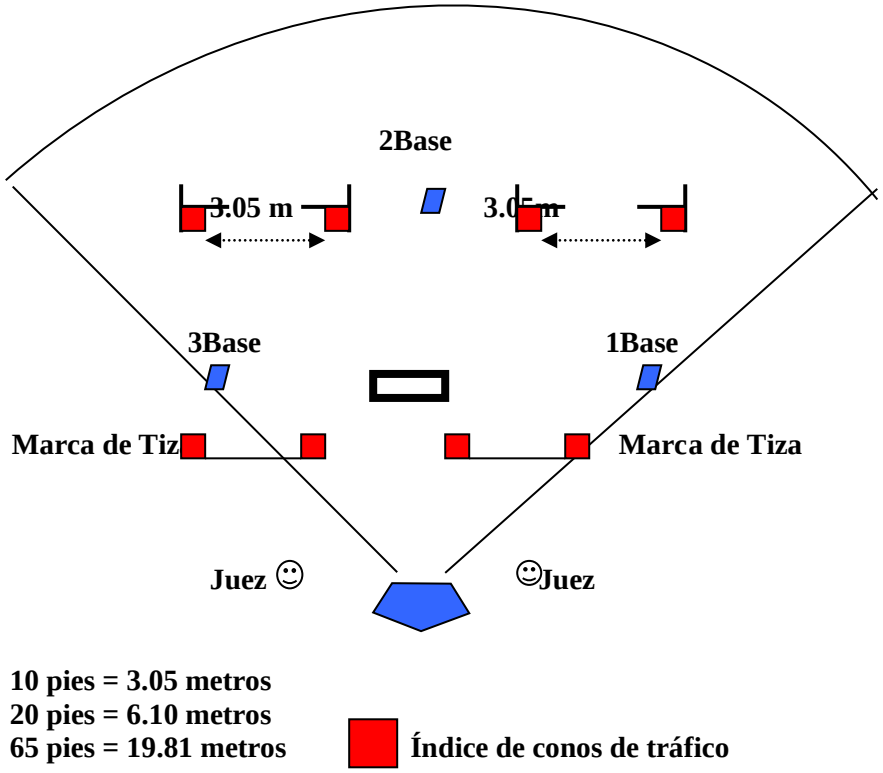


DIAGRAMA 2 - LANZAMIENTO DE CAMPO



10 pies = 3.05 metros
20 pies = 6.10 metros
65 pies = 19.81 metros

Índice de conos de tráfico

4. Batear

a. Equipo- Soporte de Bateo, una pelota de softbol, de vuelo restringido, Reglamentaria, de costura roja de 30 cm (11 ¾'), bate, cinta métrica, y tiza.

b. Propósito – Medir la habilidad del atleta para batear a distancia cuando golpea desde un soporte de bateo.

c. Descripción – Parado dentro de la zona de bateo reglamentaria (por ej. 2.31 metros (7'7") por 99 (3'3")), el atleta debe solpear la pelota que está en el soporte. El atleta recibe tres intentos.

d. Puntaje – La distancia del lanzamiento más largo determinará el puntaje final del atleta. La distancia del lanzamiento es medida desde el soporte de bateo hasta el punto donde la pelota toca por primera vez el suelo. La distancia es medida hacia el metro más cercano. Por ej. 1 metro = 1 punto, 46 metros = 46 puntos. Si el puntaje cae entre menos, el puntaje debe ser aproximado hacia abajo por ej. 46.73 = 46 puntos.

EL <u>PUNTAJE FINAL</u> DEL JUGADOR ESTA DETERMINADO POR LA SUMA DE TODOS LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN CADA UNA DE LAS CUATRO PRUEBAS QUE COMPRENDE ELTORNEO INDICIDUAL DE DESTREZAS.

II. Otras pruebas de Baja Habilidad de Softbol:

1. Carrera de Base:

La carrera de base es una prueba individual para atletas con un nivel de habilidad tan bajo que los limita de participar en otras competiciones de softbol.

a. Equipo – cuatro bases o marcas, silbato, cronómetro, cinta médica, tiza.
b. Instalar:
  1. Colocar las bases en un cuadrado, con una distancia de 5 metros (16'5") entre cada base.
  2. Numerar las bases del 1 al 4 usando cinta adhesiva
  3. Marcar una línea recta entre cada base usando tiza.
c. Reglas:
  1. El atleta comienza la carrera parado en la base #4
  2. El atleta comienza la carrera al sonido del silbato
  3. El atleta debe tocar cada base en el orden adecuado, es decir, base 1,2,3 y
d. Puntaje:
  1. El atleta es cronometrado desde el silbato de partida hasta cuando se detiene en la base #4 para completar la carrera
  2. Una penalización de cinco segundos se asignará en cada ocasión que un atleta falle en tocar una base o falla en tocar una base en el orden apropiado

2. <u>Bateo de Distancia:</u>

Bateo de distancia es una prueba individual para atletas con un nivel de habilidad tan bajo que los limita de participar en otras competiciones de softbol.

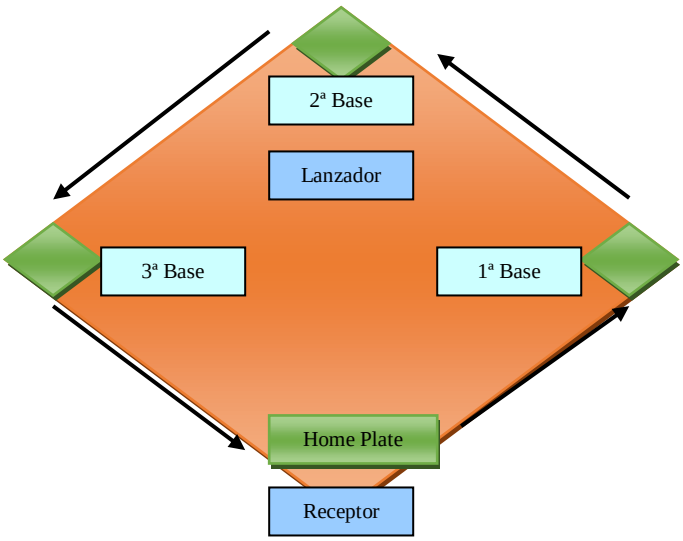
a. Equipo:
  1. Pelota de recreación de 30cm (11 ¾"), soporte de pelota de recreación, tiza, cinta métrica.
b. Instalar:
  1. Marcar con tiza un cuadrado de 2 metros (6'6 ¾") por 2 metros como área de bateo.
  2. Instalar el soporte de bateo exactamente en medio del cuadrado.
c. Reglas:
  1. La pelota es colocada sobre el soporte, por un juez antes de cada intento
  2. El soporte es ajustado en su altura de tal forma que la pelota está a nivel con la cintura del atleta.
  3. El atleta tiene derecho a tres bateos no-consecutivos para golpear la pelota.
d. Puntaje:
  1. La distancia de cada golpe es medida desde el punto donde la pelota toca por primera vez el suelo hasta la base del soporte.
  2. El puntaje final del atleta es la distancia acumulada de sus "golpes".
  3. Se medirá en metros. 1 metro = 1 punto, se aproxima hacia abajo al

metro más cercano.

III. Destrezas de Evaluación del Equipo de Softbol:

Los puntajes individuales de cada una de las siguientes pruebas de destrezas son enviados al Comité Organizador de la Competición por todos los equipos que integran la competición de softbol de Olimpiadas Especiales. Estas pruebas se han diseñado para ayudar al Comité de Competición a tener una idea preliminar del nivel de habilidad de los equipos que integran el torneo. Esto permite al Comité ubicar equipos en divisiones preliminares para una evaluación en el lugar. Cuando hay un gran número de equipos dentro de una competición y poco tiempo para las evaluaciones en el lugar, estas pruebas pueden ser críticas para el éxito del torneo. Estas pruebas van a ser usadas como un medio para mejorar, no en reemplazo de, una observación y evaluación en el lugar.

1. Prueba # 1 Carrera de Base:



INSTALAR

Campo de softbol reglamentario
Tres bases, plato (home), cronómetro

PRUEBA

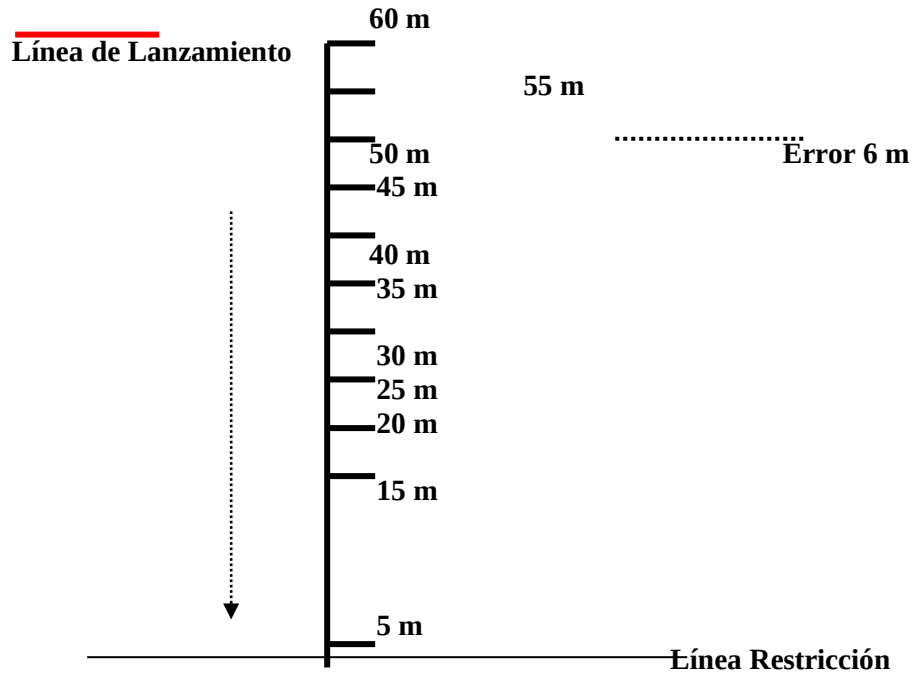
Las bases se instalan como un diamante de béisbol y ubicadas a 19.81 metros (65') separadas entre sí.

El atleta es instruido para partir del plato (home) y correr alrededor de las bases lo más rápido que sea posible, tocando en su carrera cada base.

PUNTAJE

El tiempo comienza cuando el atleta deja el plato (home)
El tiempo se detiene cuando el atleta toca el plato (home) después de pasar por las bases.
El tiempo consumido en segundos es resta de 50 para determinar el puntaje.
Una penalización de 5 segundos se dará por cada base que sea saltada o tocada en un orden inadecuado.
El mejor puntaje de dos intentos es registrado.
No se les pedirá a los atletas hacer los dos intentos consecutivamente.

2. Prueba #2 Lanzamiento de Distancia



INSTALAR
Un campo al aire libre o un campo de césped que se pueda marcar.
2 cintas de medir, pelotas de softbol, 2 conos pequeños o estacas marcadoras.

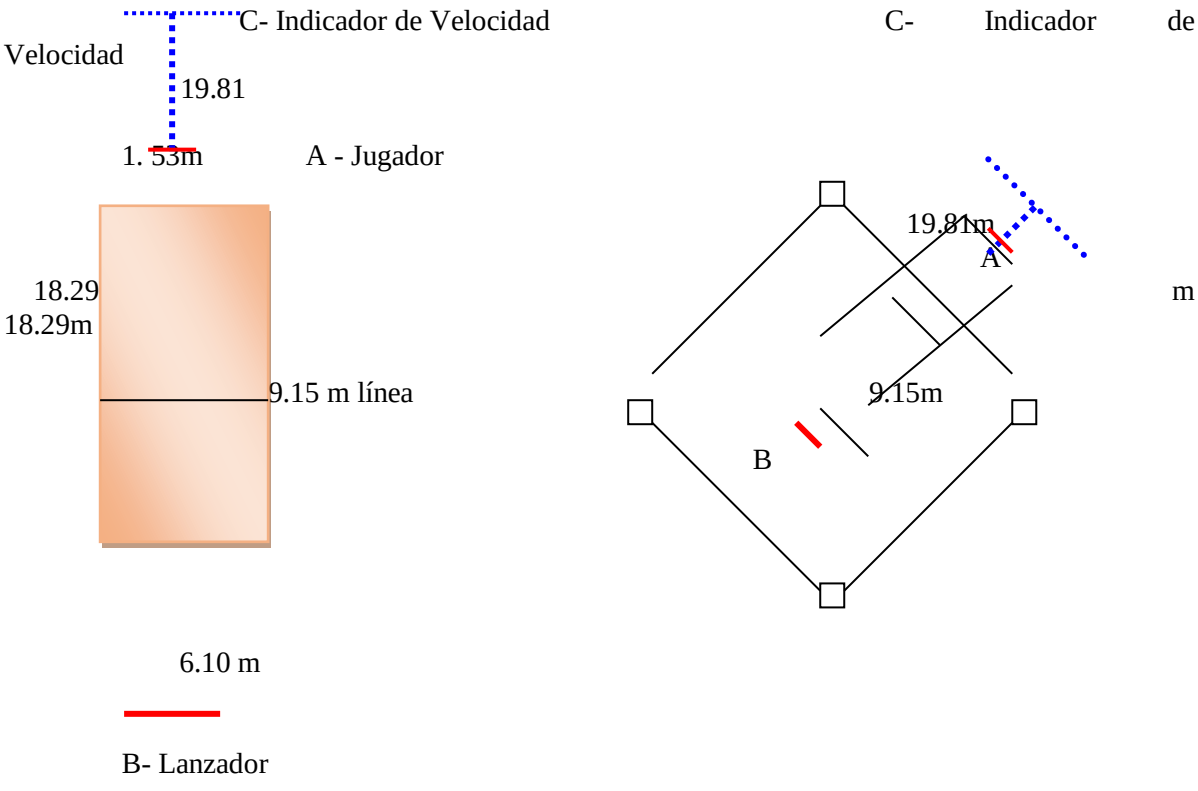
PRUEBA
El jugador parado de frente detrás de la línea de restricción camina atrás lo suficiente para tomar uno o dos pasos para prepara el lanzamiento.
El jugador tiene dos intentos para lanzar la pelota de softbol lo más lejos y recto posible bajo la línea de lanzamiento, sin pararse sobre la línea de restricción.
Entrenadores, asistentes u otros jugadores que esperan deben ubicarse en el campo para indicar, usando un cono o estaca de marcación, el punto donde cada pelota toca primero el suelo.
El mejor de los dos lanzamientos es medido y registrado como el puntaje del atleta.

Si un jugador permanece en o sobre la línea antes de soltar la pelota, el lanzamiento debe ser repetido.Habrá un máximo de dos repeticiones.

PUNTAJE

El puntaje neto de lanzamiento es igual a la distancia de lanzamiento, medido en un punto en que trazando una perpendicular la línea de lanzamiento se une en línea recta con el punto donde la pelota aterrizó, menos la distancia de error el número de metros que la pelota cayó fuera del blanco alejada de la línea de lanzamiento.
El puntaje del jugador es el mejor de los dos lanzamientos.
Ambos puntajes de error y distancia son medidos al metro más cercano.
Ejemplo de puntaje:
Si una pelota aterriza (perpendicular a) en el punto 50 metros de la cinta métrica, pero está 6 metros fuera hacia un lado, el puntaje del jugador es de 44 puntos.(Distancia de lanzamiento (50) menos el número de metros fuera del blanco (6) resulta en el puntaje final de 44 mts).
El puntaje del atleta es 1 punto por metro, por ej. 44 metros = 44 puntos. Si hay puntajes entre metros, el puntaje será aproximado hacia abajo, por ej. 44.73 = 44 puntos.

1. **<u>Prueba #3 Lanzamiento de Campo:</u>**



INSTALAR:

Cancha interior reglamentaria o campo con césped corto en el cual se pueda marcar con tiza o se puedan ubicar conos.

Pelotas de softbol, guantes de campo, cinta métrica.

PRUEBA

El jugador empieza parado en una posición listo (A) detrás de la línea de restricción a 1.53 Metros (5’).

Un lanzador se para detrás de la línea de lanzamiento y lanza 2 pelotas de prácticas y 6 pelotas de prueba por cada jugador.

Cada lanzamiento debe golpear el césped antes de la marca de la tiza 9.15 metros (30’) y debe permanecer dentro de las líneas laterales marcadas por las banderas.

El lanzamiento debe ser hecho con el brazo al lado, con suficiente velocidad para que no sea tocado hasta la línea C- la distancia del indicador de velocidad detrás de la línea final.

La distancia indicada detrás de la línea final es marcada por un cono u objeto similar.

De las 6 pruebas clasificatorias, dos pelotas serán lanzadas directamente al jugador, 2 a la derecha , y 2 al lado izquierdo del jugador.

El jugador intenta lanzar al campo cada pelota limpiamente, por ej, un movimiento no deseado o pérdida temporal de control, y lo devuelve al lanzador.

En cada prueba el jugador empieza detrás de la línea de restricción, 1.53 metros (5’),pero debe moverse delante de la línea delantera 18.29 metros (60”) para aproximar la pasto en orden a obtener el máximo de puntos.

Cualquier lanzamiento no hecho como se especifica debe ser repetido. (nota: es importante que periódicamente chequeen la velocidad del lanzamiento para instruir ocasionalmente al jugador de que la pelota no sea tocada. Los lanzamientos deben llegar al marcador de velocidad.).

PUNTAJE

Cada pelota limpiamente lanzada en frente de la línea final 18.29 metros (60’) recibe 5 puntos.

Una pelota que es curva, pero detenida pasando al jugador recibe 4 puntos.

Las pelotas lanzadas detrás de la línea de 18.29 metros (69’) reciben 3 puntos por pelotas limpias y 2 puntos por pelotas curvas.

Se considera que las pelotas han sido lanzadas al campo frente a la línea final de 18.29mcuando al menos el guante del jugador y la pelota están claramente al frente de la línea.

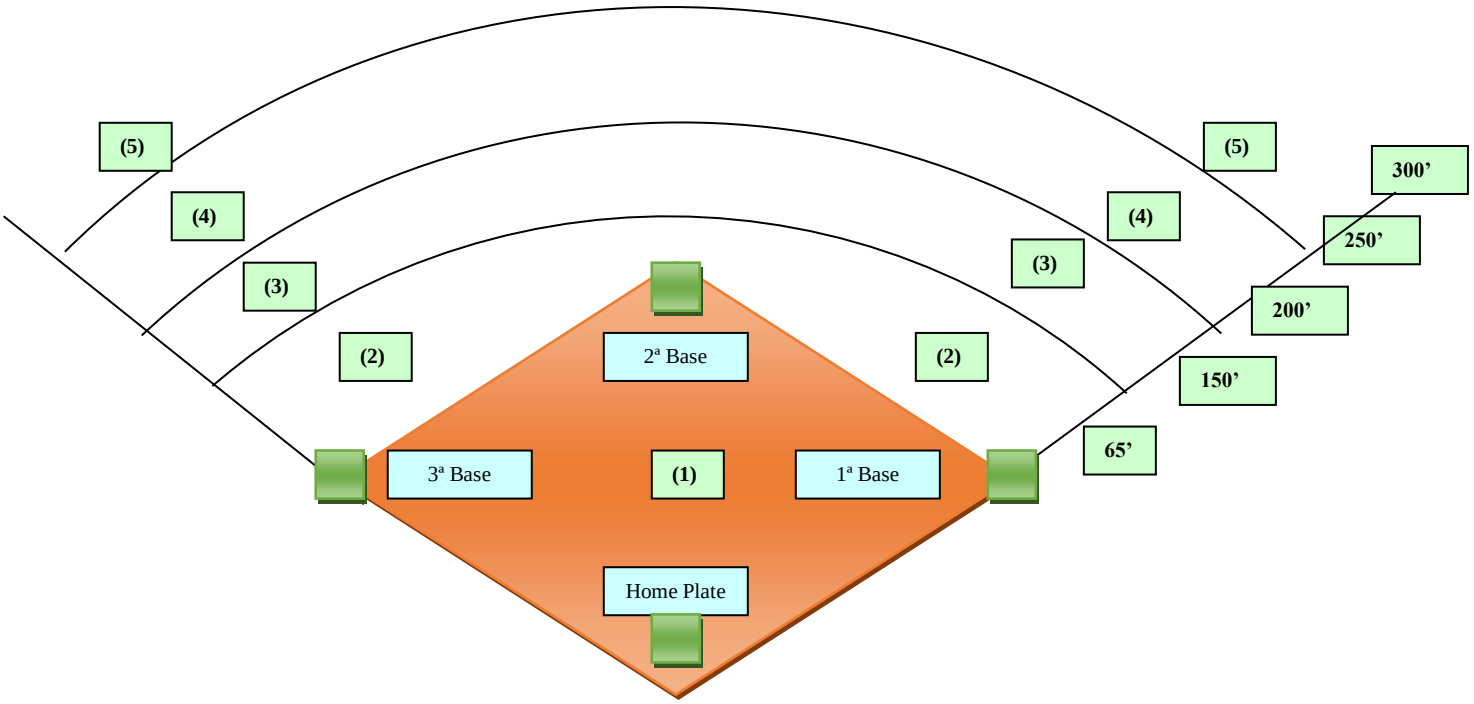
Cualquier pelota que sea completamente perdida, o tocada pero logra pasar al jugador, no tendrá puntaje.

El puntaje es la suma de las 6 pruebas.

Se recomienda que el anotador de puntaje esté parado al lado fuera del área marcada a la par de la línea final de los 18.29 metros (60’).

El puntaje máximo es 30 puntos.

4. PRUEBA #4 BATEO:



INSTALAR

Campo de softbol reglamentario, 12 conos, pelotas de softbol, bates, cinta métrica.

PRUEBA

El bateador asume una posición normal de bateo en un plato (home)
Desde el montículo de lanzamiento un entrenador lanzará cinco lanzamientos para que El bateador intente golpear tan fuerte y lejos como sea posible.
Estos lanzamientos estarán dentro de un arco reglamentario (6') –(12').
Solamente 5 oscilaciones son permitidas a cada bateador.

PUNTAJE

La distancia del lanzamiento más largo determinará el puntaje final del atleta. La distancia del lanzamiento es medida desde el soporte de bateo hasta el punto donde la pelota toca por primera vez el suelo. La distancia es medida hacia el metro más cercano. Por ej. 1 metro = 1 punto, 46 metros = 46 puntos. Si el puntaje cae entre metros, el puntaje debe ser redondeado hacia abajo por ej. 46.73 = 46 puntos

ANEXO : PUNTAJES PRUEBAS PENTATLON ATLETISMO:

PRIMER EVENTO 100 MTS PLANOS:
Score: tiempo realizado en segundos y centésimas
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
10.24	1200	10.69	1077	11.14	964	11.59	859
10.25	1197	10.70	1074	11.15	961	11.60	857
10.26	1194	10.71	1072	11.16	959	11.61	855
10.27	1191	10.72	1069	11.17	956	11.62	853
10.28	1188	10.73	1067	11.18	954	11.63	851
10.29	1186	10.74	1064	11.19	952	11.64	848
10.30	1183	10.75	1061	11.20	949	11.65	846
10.31	1180	10.76	1059	11.21	947	11.66	844
10.32	1177	10.77	1056	11.22	944	11.67	842
10.33	1174	10.78	1054	11.23	942	11.68	840
10.34	1172	10.79	1051	11.24	940	11.69	838
10.35	1169	10.80	1048	11.25	937	11.70	835
10.36	1166	10.81	1046	11.26	935	11.71	833
10.37	1163	10.82	1043	11.27	933	11.72	831
10.38	1160	10.83	1041	11.28	930	11.73	829
10.39	1158	10.84	1038	11.29	928	11.74	827
10.40	1155	10.85	1036	11.30	926	11.75	825
10.41	1152	10.86	1033	11.31	923	11.76	823
10.42	1149	10.87	1031	11.32	921	11.77	820
10.43	1147	10.88	1028	11.33	919	11.78	818
10.44	1144	10.89	1025	11.34	916	11.79	816
10.45	1141	10.90	1023	11.35	914	11.80	814
10.46	1138	10.91	1020	11.36	912	11.81	812
10.47	1136	10.92	1018	11.37	909	11.82	810
10.48	1133	10.93	1015	11.38	907	11.83	808
10.49	1130	10.94	1013	11.39	905	11.84	806
10.50	1128	10.95	1010	11.40	902	11.85	804
10.51	1125	10.96	1008	11.41	900	11.86	801
10.52	1122	10.97	1005	11.42	898	11.87	799
10.53	1120	10.98	1003	11.43	895	11.88	797
10.54	1117	10.99	1000	11.44	893	11.89	795
10.55	1114	11.00	998	11.45	891	11.90	793
10.56	1111	11.01	995	11.46	889	11.91	791
10.57	1109	11.02	993	11.47	886	11.92	789
10.58	1106	11.03	990	11.48	884	11.93	787
10.59	1103	11.04	988	11.49	882	11.94	785
10.60	1101	11.05	986	11.50	880	11.95	783
10.61	1098	11.06	983	11.51	877	11.96	781
10.62	1095	11.07	981	11.52	875	11.97	779
10.63	1093	11.08	978	11.53	873	11.98	777
10.64	1090	11.09	976	11.54	871	11.99	775
10.65	1087	11.10	973	11.55	868	12.00	773
10.66	1085	11.11	971	11.56	866	12.01	771
10.67	1082	11.12	968	11.57	864	12.02	769
10.68	1080	11.13	966	11.58	862	12.03	767

PRIMER EVENTO 100 MTS PLANOS:
Score: tiempo realizado en segundos y centésimas
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
12.04	765	12.49	679	12.94	603	13.39	536
12.05	763	12.50	677	12.95	601	13.40	534
12.06	761	12.51	675	12.96	600	13.41	533
12.07	759	12.52	674	12.97	598	13.42	532
12.08	757	12.53	672	12.98	596	13.43	530
12.09	755	12.54	670	12.99	595	13.44	529
12.10	753	12.55	668	13.00	593	13.45	527
12.11	751	12.56	667	13.01	592	13.46	526
12.12	749	12.57	665	13.02	590	13.47	525
12.13	747	12.58	663	13.03	589	13.48	523
12.14	745	12.59	661	13.04	587	13.49	522
12.15	743	12.60	660	13.05	585	13.50	521
12.16	741	12.61	658	13.06	584	13.51	519
12.17	739	12.62	656	13.07	582	13.52	518
12.18	737	12.63	654	13.08	581	13.53	517
12.19	735	12.64	653	13.09	579	13.54	515
12.20	733	12.65	651	13.10	578	13.55	514
12.21	731	12.66	649	13.11	576	13.56	513
12.22	729	12.67	647	13.12	575	13.57	511
12.23	727	12.68	646	13.13	573	13.58	510
12.24	725	12.69	644	13.14	572	13.59	509
12.25	724	12.70	642	13.15	570	13.60	508
12.26	722	12.71	641	13.16	569	13.61	506
12.27	720	12.72	639	13.17	567	13.62	505
12.28	718	12.73	637	13.18	566	13.63	504
12.29	716	12.74	635	13.19	564	13.64	502
12.30	714	12.75	634	13.20	563	13.65	501
12.31	712	12.76	632	13.21	561	13.66	500
12.32	710	12.77	630	13.22	560	13.67	499
12.33	708	12.78	629	13.23	558	13.68	497
12.34	707	12.79	627	13.24	557	13.69	496
12.35	705	12.80	625	13.25	556	13.70	495
12.36	703	12.81	624	13.26	554	13.71	494
12.37	701	12.82	622	13.27	553	13.72	492
12.38	699	12.83	621	13.28	551	13.73	491
12.39	697	12.84	619	13.29	550	13.74	490
12.40	695	12.85	617	13.30	548	13.75	489
12.41	694	12.86	616	13.31	547	13.76	487
12.42	692	12.87	614	13.32	545	13.77	486
12.43	690	12.88	612	13.33	544	13.78	485
12.44	688	12.89	611	13.34	543	13.79	484
12.45	686	12.90	609	13.35	541	13.80	483
12.46	684	12.91	608	13.36	540	13.81	481
12.47	683	12.92	606	13.37	538	13.82	480
12.48	681	12.93	604	13.38	537	13.83	479

PRIMER EVENTO 100 MTS PLANOS:

Score: tiempo realizado en segundos y centésimas

Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
13.84	478	14.73	431	15.91	386	17.17	341
13.85	477	14.75	430	15.94	385	17.20	340
13.86	475	14.78	429	15.97	384	17.23	339
13.87	474	14.80	428	15.99	383	17.26	338
13.88	473	14.83	427	16.02	382	17.28	337
13.89	472	14.85	426	16.05	381	17.31	336
13.90	471	14.88	425	16.08	380	17.34	335
13.91	470	14.91	424	16.10	379	17.37	334
13.92	469	14.93	423	16.13	378	17.40	333
13.93	467	14.96	422	16.16	377	17.43	332
13.94	466	14.98	421	16.18	376	17.46	331
13.95	465	15.01	420	16.21	375	17.49	330
13.96	464	15.04	419	16.24	374	17.52	329
13.97	463	15.06	418	16.27	373	17.55	328
13.98	462	15.09	417	16.29	372	17.58	327
13.99	461	15.11	416	16.32	371	17.61	326
14.00	460	15.14	415	16.35	370	17.64	325
14.02	459	15.17	414	16.38	369	17.67	324
14.04	458	15.19	413	16.41	368	17.69	323
14.07	457	15.22	412	16.43	367	17.72	322
14.09	456	15.25	411	16.46	366	17.75	321
14.12	455	15.27	410	16.49	365	17.78	320
14.14	454	15.30	409	16.52	364	17.81	319
14.17	453	15.32	408	16.54	363	17.84	318
14.19	452	15.35	407	16.57	362	17.87	317
14.22	451	15.38	406	16.60	361	17.90	316
14.24	450	15.40	405	16.63	360	17.93	315
14.27	449	15.43	404	16.66	359	17.96	314
14.29	448	15.46	403	16.68	358	17.99	313
14.32	447	15.48	402	16.71	357	18.02	312
14.35	446	15.51	401	16.74	356	18.05	311
14.37	445	15.54	400	16.77	355	18.08	310
14.40	444	15.56	399	16.80	354	18.11	309
14.42	443	15.59	398	16.83	353	18.14	308
14.45	442	15.62	397	16.85	352	18.17	307
14.47	441	15.64	396	16.88	351	18.21	306
14.50	440	15.67	395	16.91	350	18.24	305
14.52	439	15.70	394	16.94	349	18.27	304
14.55	438	15.72	393	16.97	348	18.30	303
14.57	437	15.75	392	17.00	347	18.33	302
14.60	436	15.78	391	17.03	346	18.36	301
14.62	435	15.80	390	17.05	345	18.39	300
14.65	434	15.83	389	17.08	344	18.42	299
14.68	433	15.86	388	17.11	343	18.45	298
14.70	432	15.88	387	17.14	342	18.48	297

SEGUNDO EVENTO SALTO LARGO CON IMPULSO:

Score: tiempo realizado en metros y centímetros

Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
8.10	1200	7.63	1083	7.16	973	6.69	868
8.09	1197	7.62	1081	7.15	971	6.68	866
8.08	1194	7.61	1079	7.14	968	6.67	864
8.07	1192	7.60	1076	7.13	966	6.66	861
8.06	1189	7.59	1074	7.12	964	6.65	859
8.05	1187	7.58	1071	7.11	961	6.64	857
8.04	1184	7.57	1069	7.10	959	6.63	855
8.03	1182	7.56	1067	7.09	957	6.62	853
8.02	1179	7.55	1064	7.08	955	6.61	851
8.01	1177	7.54	1062	7.07	952	6.60	848
8.00	1174	7.53	1059	7.06	950	6.59	846
7.99	1172	7.52	1057	7.05	948	6.58	844
7.98	1169	7.51	1055	7.04	946	6.57	842
7.97	1167	7.50	1052	7.03	943	6.56	840
7.96	1164	7.49	1050	7.02	941	6.55	838
7.95	1162	7.48	1048	7.01	939	6.54	836
7.94	1159	7.47	1045	7.00	937	6.53	833
7.93	1157	7.46	1043	6.99	934	6.52	831
7.92	1154	7.45	1040	6.98	932	6.51	829
7.91	1152	7.44	1038	6.97	930	6.50	827
7.90	1149	7.43	1036	6.96	928	6.49	825
7.89	1147	7.42	1033	6.95	925	6.48	823
7.88	1145	7.41	1031	6.94	923	6.47	821
7.87	1142	7.40	1029	6.93	921	6.46	819
7.86	1140	7.39	1026	6.92	919	6.45	816
7.85	1137	7.38	1024	6.91	916	6.44	814
7.84	1135	7.37	1022	6.90	914	6.43	812
7.83	1132	7.36	1019	6.89	912	6.42	810
7.82	1130	7.35	1017	6.88	910	6.41	808
7.81	1127	7.34	1015	6.87	907	6.40	806
7.80	1125	7.33	1012	6.86	905	6.39	804
7.79	1122	7.32	1010	6.85	903	6.38	802
7.78	1120	7.31	1008	6.84	901	6.37	800
7.77	1117	7.30	1005	6.83	899	6.36	797
7.76	1115	7.29	1003	6.82	896	6.35	795
7.75	1113	7.28	1001	6.81	894	6.34	793
7.74	1110	7.27	998	6.80	892	6.33	791
7.73	1108	7.26	996	6.79	890	6.32	789
7.72	1105	7.25	994	6.78	888	6.31	787
7.71	1103	7.24	991	6.77	885	6.30	785
7.70	1100	7.23	989	6.76	883	6.29	783
7.69	1098	7.22	987	6.75	881	6.28	781
7.68	1096	7.21	984	6.74	879	6.27	779
7.67	1093	7.20	982	6.73	877	6.26	777
7.66	1091	7.19	980	6.72	874	6.25	775
7.65	1088	7.18	978	6.71	872	6.24	773
7.64	1086	7.17	975	6.70	870	6.23	770

SEGUNDO EVENTO SALTO LARGO CON IMPULSO:

Score: tiempo realizado en metros y centímetros

Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
6.22	768	5.75	674	5.28	586	4.81	503
6.21	766	5.74	673	5.27	584	4.80	501
6.20	764	5.73	671	5.26	582	4.79	500
6.19	762	5.72	669	5.25	581	4.78	498
6.18	760	5.71	667	5.24	579	4.77	496
6.17	758	5.70	665	5.23	577	4.76	495
6.16	756	5.69	663	5.22	575	4.75	493
6.15	754	5.68	661	5.21	573	4.74	491
6.14	752	5.67	659	5.20	572	4.73	490
6.13	750	5.66	657	5.19	570	4.72	488
6.12	748	5.65	655	5.18	568	4.71	486
6.11	746	5.64	653	5.17	566	4.70	484
6.10	744	5.63	651	5.16	564	4.69	483
6.09	742	5.62	649	5.15	563	4.68	481
6.08	740	5.61	648	5.14	561	4.67	479
6.07	738	5.60	646	5.13	559	4.66	478
6.06	736	5.59	644	5.12	557	4.65	476
6.05	734	5.58	642	5.11	555	4.64	474
6.04	732	5.57	640	5.10	554	4.63	473
6.03	730	5.56	638	5.09	552	4.62	471
6.02	728	5.55	636	5.08	550	4.61	469
6.01	726	5.54	634	5.07	548	4.60	468
6.00	724	5.53	632	5.06	547	4.59	466
5.99	722	5.52	630	5.05	545	4.58	465
5.98	720	5.51	629	5.04	543	4.57	463
5.97	718	5.50	627	5.03	541	4.56	461
5.96	716	5.49	625	5.02	539	4.55	460
5.95	714	5.48	623	5.01	538	4.54	458
5.94	712	5.47	621	5.00	536	4.53	456
5.93	710	5.46	619	4.99	534	4.52	455
5.92	708	5.45	617	4.98	532	4.51	453
5.91	706	5.44	615	4.97	531	4.50	451
5.90	704	5.43	614	4.96	529	4.49	450
5.89	702	5.42	612	4.95	527	4.48	448
5.88	700	5.41	610	4.94	525	4.47	447
5.87	698	5.40	608	4.93	524	4.46	445
5.86	696	5.39	606	4.92	522	4.45	443
5.85	694	5.38	604	4.91	520	4.44	442
5.84	692	5.37	603	4.90	519	4.43	440
5.83	690	5.36	601	4.89	517	4.42	438
5.82	688	5.35	599	4.88	515	4.41	437
5.81	686	5.34	597	4.87	513	4.40	435
5.80	684	5.33	595	4.86	512	4.39	434
5.79	682	5.32	593	4.85	510	4.38	432
5.78	680	5.31	591	4.84	508	4.37	430
5.77	678	5.30	590	4.83	507	4.36	429
5.76	676	5.29	588	4.82	505	4.35	427

SEGUNDO EVENTO SALTO LARGO CON IMPULSO:
Score: tiempo realizado en metros y centímetros
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
4.34	426	3.87	354	3.40	288	2.93	227
4.33	424	3.86	352	3.39	286	2.92	225
4.32	423	3.85	351	3.38	285	2.91	224
4.31	421	3.84	349	3.37	283	2.90	223
4.30	419	3.83	348	3.36	282	2.89	222
4.29	418	3.82	347	3.35	281	2.88	221
4.28	416	3.81	345	3.34	279	2.87	219
4.27	415	3.80	344	3.33	278	2.86	218
4.26	413	3.79	342	3.32	277	2.85	217
4.25	412	3.78	341	3.31	275	2.84	216
4.24	410	3.77	339	3.30	274	2.83	215
4.23	408	3.76	338	3.29	273	2.82	213
4.22	407	3.75	336	3.28	271	2.81	212
4.21	405	3.74	335	3.27	270	2.80	211
4.20	404	3.73	334	3.26	269	2.79	210
4.19	402	3.72	332	3.25	268	2.78	208
4.18	401	3.71	331	3.24	266	2.77	207
4.17	399	3.70	329	3.23	265	2.76	206
4.16	398	3.69	328	3.22	264	2.75	205
4.15	396	3.68	326	3.21	262	2.74	204
4.14	394	3.67	325	3.20	261	2.73	203
4.13	393	3.66	324	3.19	260	2.72	201
4.12	391	3.65	322	3.18	258	2.71	200
4.11	390	3.64	321	3.17	257	2.70	199
4.10	388	3.63	319	3.16	256	2.69	198
4.09	387	3.62	318	3.15	254	2.68	197
4.08	385	3.61	316	3.14	253	2.67	195
4.07	384	3.60	315	3.13	252	2.66	194
4.06	382	3.59	314	3.12	251	2.65	193
4.05	381	3.58	312	3.11	249	2.64	192
4.04	379	3.57	311	3.10	248	2.63	191
4.03	378	3.56	309	3.09	247	2.62	190
4.02	376	3.55	308	3.08	246	2.61	188
4.01	375	3.54	307	3.07	244	2.60	187
4.00	373	3.53	305	3.06	243	2.59	186
3.99	372	3.52	304	3.05	242	2.58	185
3.98	370	3.51	303	3.04	240	2.57	184
3.97	369	3.50	301	3.03	239	2.56	183
3.96	367	3.49	300	3.02	238	2.55	182
3.95	366	3.48	298	3.01	237	2.54	180
3.94	364	3.47	297	3.00	235	2.53	179
3.93	363	3.46	296	2.99	234	2.52	178
3.92	361	3.45	294	2.98	233	2.51	177
3.91	360	3.44	293	2.97	232	2.50	176
3.90	358	3.43	292	2.96	230	2.49	175
3.89	357	3.42	290	2.95	229	2.48	174
3.88	355	3.41	289	2.94	228	2.47	173

SEGUNDO EVENTO SALTO LARGO CON IMPULSO:
Score: tiempo realizado en metros y centímetros
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
2.46	171	1.99	122	1.49	75	0.90	28
2.45	170	1.98	121	1.48	74	0.89	27
2.44	169	1.97	120	1.47	73	0.88	26
2.43	168	1.96	119	1.46	72	0.86	25
2.42	167	1.95	118	1.45	71	0.85	24
2.41	166	1.94	117	1.43	70	0.83	23
2.40	165	1.93	116	1.42	69	0.82	22
2.39	164	1.92	115	1.41	68	0.81	21
2.38	163	1.91	114	1.40	67	0.79	20
2.37	161	1.90	113	1.39	66	0.78	19
2.36	160	1.89	112	1.37	65	0.76	18
2.35	159	1.88	111	1.36	64	0.75	17
2.34	158	1.87	110	1.35	63	0.73	16
2.33	157	1.86	109	1.34	62	0.72	15
2.32	156	1.85	108	1.33	61	0.70	14
2.31	155	1.84	107	1.31	60	0.69	13
2.30	154	1.83	106	1.30	59	0.67	12
2.29	153	1.82	105	1.29	58	0.66	11
2.28	152	1.81	104	1.28	57	0.64	10
2.27	151	1.80	103	1.27	56	0.63	9
2.26	150	1.79	102	1.25	55	0.61	8
2.25	149	1.78	101	1.24	54	0.60	7
2.24	147	1.77	100	1.23	53	0.58	6
2.23	146	1.76	99	1.22	52	0.57	5
2.22	145	1.75	98	1.20	51	0.55	4
2.21	144	1.73	97	1.19	50	0.54	3
2.20	143	1.72	96	1.18	49	0.52	2
2.19	142	1.71	95	1.17	48	0.50	1
2.18	141	1.70	94	1.15	47	0.49	0
2.17	140	1.69	93	1.14	46		
2.16	139	1.68	92	1.13	45		
2.15	138	1.67	91	1.12	44		
2.14	137	1.66	90	1.10	43		
2.13	136	1.65	89	1.09	42		
2.12	135	1.64	88	1.08	41		
2.11	134	1.63	87	1.06	40		
2.10	133	1.61	86	1.05	39		
2.09	132	1.60	85	1.04	38		
2.08	131	1.59	84	1.03	37		
2.07	130	1.58	83	1.01	36		
2.06	129	1.57	82	1.00	35		
2.05	128	1.56	81	0.99	34		
2.04	127	1.55	80	0.97	33		
2.03	126	1.54	79	0.96	32		
2.02	125	1.53	78	0.94	31		
2.01	124	1.51	77	0.93	30		
2.00	123	1.50	76	0.92	29		

TERCER EVENTO LANZAMIENTO DE BALA:
Score: tiempo realizado en metros y centímetros
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
14.78	824	14.05	777	13.31	730	12.57	683
14.77	823	14.04	776	13.30	729	12.55	682
14.75	822	14.02	775	13.28	728	12.54	681
14.74	821	14.01	774	13.27	727	12.52	680
14.72	820	13.99	773	13.25	726	12.50	679
14.71	819	13.97	772	13.23	725	12.49	678
14.69	818	13.96	771	13.22	724	12.47	677
14.68	817	13.94	770	13.20	723	12.46	676
14.66	816	13.93	769	13.19	722	12.44	675
14.64	815	13.91	768	13.17	721	12.42	674
14.63	814	13.90	767	13.16	720	12.41	673
14.61	813	13.88	766	13.14	719	12.39	672
14.60	812	13.86	765	13.12	718	12.38	671
14.58	811	13.85	764	13.11	717	12.36	670
14.57	810	13.83	763	13.09	716	12.34	669
14.55	809	13.82	762	13.08	715	12.33	668
14.54	808	13.80	761	13.06	714	12.31	667
14.52	807	13.79	760	13.04	713	12.30	666
14.50	806	13.77	759	13.03	712	12.28	665
14.49	805	13.75	758	13.01	711	12.26	664
14.47	804	13.74	757	13.00	710	12.25	663
14.46	803	13.72	756	12.98	709	12.23	662
14.44	802	13.71	755	12.97	708	12.22	661
14.43	801	13.69	754	12.95	707	12.20	660
14.41	800	13.68	753	12.93	706	12.18	659
14.40	799	13.66	752	12.92	705	12.17	658
14.38	798	13.64	751	12.90	704	12.15	657
14.36	797	13.63	750	12.89	703	12.14	656
14.35	796	13.61	749	12.87	702	12.12	655
14.33	795	13.60	748	12.85	701	12.10	654
14.32	794	13.58	747	12.84	700	12.09	653
14.30	793	13.57	746	12.82	699	12.07	652
14.29	792	13.55	745	12.81	698	12.06	651
14.27	791	13.53	744	12.79	697	12.04	650
14.26	790	13.52	743	12.77	696	12.02	649
14.24	789	13.50	742	12.76	695	12.01	648
14.22	788	13.49	741	12.74	694	11.99	647
14.21	787	13.47	740	12.73	693	11.97	646
14.19	786	13.46	739	12.71	692	11.96	645
14.18	785	13.44	738	12.69	691	11.94	644
14.16	784	13.42	737	12.68	690	11.93	643
14.15	783	13.41	736	12.66	689	11.91	642
14.13	782	13.39	735	12.65	688	11.89	641
14.11	781	13.38	734	12.63	687	11.88	640
14.10	780	13.36	733	12.62	686	11.86	639
14.08	779	13.34	732	12.60	685	11.85	638
14.07	778	13.33	731	12.58	684	11.83	637

TERCER EVENTO LANZAMIENTO DE BALA:

Score: tiempo realizado en metros y centímetros

Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
11.81	636	11.05	589	10.28	542	9.51	495
11.80	635	11.04	588	10.27	541	9.49	494
11.78	634	11.02	587	10.25	540	9.47	493
11.77	633	11.00	586	10.23	539	9.46	492
11.75	632	10.99	585	10.22	538	9.44	491
11.73	631	10.97	584	10.20	537	9.42	490
11.72	630	10.95	583	10.18	536	9.41	489
11.70	629	10.94	582	10.17	535	9.39	488
11.68	628	10.92	581	10.15	534	9.37	487
11.67	627	10.91	580	10.14	533	9.36	486
11.65	626	10.89	579	10.12	532	9.34	485
11.64	625	10.87	578	10.10	531	9.32	484
11.62	624	10.86	577	10.09	530	9.31	483
11.60	623	10.84	576	10.07	529	9.29	482
11.59	622	10.82	575	10.05	528	9.27	481
11.57	621	10.81	574	10.04	527	9.26	480
11.56	620	10.79	573	10.02	526	9.24	479
11.54	619	10.78	572	10.00	525	9.22	478
11.52	618	10.76	571	9.99	524	9.21	477
11.51	617	10.74	570	9.97	523	9.19	476
11.49	616	10.73	569	9.95	522	9.17	475
11.47	615	10.71	568	9.94	521	9.16	474
11.46	614	10.69	567	9.92	520	9.14	473
11.44	613	10.68	566	9.90	519	9.12	472
11.43	612	10.66	565	9.89	518	9.11	471
11.41	611	10.64	564	9.87	517	9.09	470
11.39	610	10.63	563	9.85	516	9.07	469
11.38	609	10.61	562	9.84	515	9.06	468
11.36	608	10.60	561	9.82	514	9.04	467
11.35	607	10.58	560	9.80	513	9.02	466
11.33	606	10.56	559	9.79	512	9.01	465
11.31	605	10.55	558	9.77	511	8.99	464
11.30	604	10.53	557	9.76	510	8.97	463
11.28	603	10.51	556	9.74	509	8.96	462
11.26	602	10.50	555	9.72	508	8.94	461
11.25	601	10.48	554	9.71	507	8.92	460
11.23	600	10.46	553	9.69	506	8.91	459
11.22	599	10.45	552	9.67	505	8.89	458
11.20	598	10.43	551	9.66	504	8.87	457
11.18	597	10.42	550	9.64	503	8.85	456
11.17	596	10.40	549	9.62	502	8.84	455
11.15	595	10.38	548	9.61	501	8.82	454
11.13	594	10.37	547	9.59	500	8.80	453
11.12	593	10.35	546	9.57	499	8.79	452
11.10	592	10.33	545	9.56	498	8.77	451
11.09	591	10.32	544	9.54	497	8.75	450
11.07	590	10.30	543	9.52	496	8.74	449

TERCER EVENTO LANZAMIENTO DE BALA:
Score: tiempo realizado en metros y centímetros
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
8.72	448	7.93	401	7.12	354	6.31	307
8.70	447	7.91	400	7.10	353	6.29	306
8.69	446	7.89	399	7.09	352	6.27	305
8.67	445	7.87	398	7.07	351	6.26	304
8.65	444	7.86	397	7.05	350	6.24	303
8.64	443	7.84	396	7.04	349	6.22	302
8.62	442	7.82	395	7.02	348	6.20	301
8.60	441	7.81	394	7.00	347	6.19	300
8.59	440	7.79	393	6.98	346	6.17	299
8.57	439	7.77	392	6.97	345	6.15	298
8.55	438	7.76	391	6.95	344	6.13	297
8.54	437	7.74	390	6.93	343	6.12	296
8.52	436	7.72	389	6.92	342	6.10	295
8.50	435	7.70	388	6.90	341	6.08	294
8.48	434	7.69	387	6.88	340	6.06	293
8.47	433	7.67	386	6.86	339	6.05	292
8.45	432	7.65	385	6.85	338	6.03	291
8.43	431	7.64	384	6.83	337	6.01	290
8.42	430	7.62	383	6.81	336	5.99	289
8.40	429	7.60	382	6.79	335	5.98	288
8.38	428	7.58	381	6.78	334	5.96	287
8.37	427	7.57	380	6.76	333	5.94	286
8.35	426	7.55	379	6.74	332	5.93	285
8.33	425	7.53	378	6.73	331	5.91	284
8.32	424	7.52	377	6.71	330	5.89	283
8.30	423	7.50	376	6.69	329	5.87	282
8.28	422	7.48	375	6.67	328	5.85	281
8.26	421	7.47	374	6.66	327	5.84	280
8.25	420	7.45	373	6.64	326	5.82	279
8.23	419	7.43	372	6.62	325	5.80	278
8.21	418	7.41	371	6.60	324	5.78	277
8.20	417	7.40	370	6.59	323	5.77	276
8.18	416	7.38	369	6.57	322	5.75	275
8.16	415	7.36	368	6.55	321	5.73	274
8.15	414	7.35	367	6.53	320	5.71	273
8.13	413	7.33	366	6.52	319	5.70	272
8.11	412	7.31	365	6.50	318	5.68	271
8.10	411	7.29	364	6.48	317	5.66	270
8.08	410	7.28	363	6.47	316	5.64	269
8.06	409	7.26	362	6.45	315	5.63	268
8.04	408	7.24	361	6.43	314	5.61	267
8.03	407	7.23	360	6.41	313	5.59	266
8.01	406	7.21	359	6.40	312	5.57	265
7.99	405	7.19	358	6.38	311	5.56	264
7.98	404	7.17	357	6.36	310	5.54	263
7.96	403	7.16	356	6.34	309	5.52	262
7.94	402	7.14	355	6.33	308	5.50	261

TERCER EVENTO LANZAMIENTO DE BALA:
Score: tiempo realizado en metros y centímetros
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
5.49	260	4.65	213	3.81	166	2.96	119
5.47	259	4.64	212	3.79	165	2.94	118
5.45	258	4.62	211	3.77	164	2.92	117
5.43	257	4.60	210	3.76	163	2.90	116
5.42	256	4.58	209	3.74	162	2.88	115
5.40	255	4.56	208	3.72	161	2.86	114
5.38	254	4.55	207	3.70	160	2.85	113
5.36	253	4.53	206	3.68	159	2.83	112
5.35	252	4.51	205	3.67	158	2.81	111
5.33	251	4.49	204	3.65	157	2.79	110
5.31	250	4.47	203	3.63	156	2.77	109
5.29	249	4.46	202	3.61	155	2.75	108
5.27	248	4.44	201	3.59	154	2.74	107
5.26	247	4.42	200	3.57	153	2.72	106
5.24	246	4.40	199	3.56	152	2.70	105
5.22	245	4.39	198	3.54	151	2.68	104
5.20	244	4.37	197	3.52	150	2.66	103
5.19	243	4.35	196	3.50	149	2.64	102
5.17	242	4.33	195	3.48	148	2.63	101
5.15	241	4.31	194	3.47	147	2.61	100
5.13	240	4.30	193	3.45	146	2.59	99
5.12	239	4.28	192	3.43	145	2.57	98
5.10	238	4.26	191	3.41	144	2.55	97
5.08	237	4.24	190	3.39	143	2.53	96
5.06	236	4.22	189	3.38	142	2.52	95
5.04	235	4.21	188	3.36	141	2.50	94
5.03	234	4.19	187	3.34	140	2.48	93
5.01	233	4.17	186	3.32	139	2.46	92
4.99	232	4.15	185	3.30	138	2.44	91
4.97	231	4.13	184	3.28	137	2.42	90
4.96	230	4.12	183	3.27	136	2.40	89
4.94	229	4.10	182	3.25	135	2.39	88
4.92	228	4.08	181	3.23	134	2.37	87
4.90	227	4.06	180	3.21	133	2.35	86
4.88	226	4.04	179	3.19	132	2.33	85
4.87	225	4.03	178	3.17	131	2.31	84
4.85	224	4.01	177	3.16	130	2.29	83
4.83	223	3.99	176	3.14	129	2.28	82
4.81	222	3.97	175	3.12	128	2.26	81
4.80	221	3.95	174	3.10	127	2.24	80
4.78	220	3.94	173	3.08	126	2.22	79
4.76	219	3.92	172	3.07	125	2.20	78
4.74	218	3.90	171	3.05	124	2.18	77
4.72	217	3.88	170	3.03	123	2.16	76
4.71	216	3.86	169	3.01	122	2.15	75
4.69	215	3.85	168	2.99	121	2.13	74
4.67	214	3.83	167	2.97	120	2.11	73

CUARTO EVENTO SALTO ALTO:

Score: tiempo realizado en metros y centímetros

Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
2.29	1200	1.82	799	1.35	438
2.28	1191	1.81	791	1.34	430
2.27	1182	1.80	783	1.33	423
2.26	1173	1.79	775	1.32	416
2.25	1164	1.78	767	1.31	409
2.24	1155	1.77	759	1.30	401
2.23	1146	1.76	751	1.29	394
2.22	1138	1.75	743	1.28	387
2.21	1129	1.74	735	1.27	380
2.20	1120	1.73	727	1.26	373
2.19	1111	1.72	719	1.25	366
2.18	1102	1.71	711	1.24	359
2.17	1094	1.70	703	1.23	351
2.16	1085	1.69	695	1.22	344
2.15	1076	1.68	688	1.21	337
2.14	1068	1.67	680	1.20	330
2.13	1059	1.66	672	1.19	323
2.12	1050	1.65	664	1.18	316
2.11	1042	1.64	656	1.17	309
2.10	1033	1.63	649	1.16	302
2.09	1025	1.62	641	1.15	295
2.08	1016	1.61	633	1.14	288
2.07	1007	1.60	625	1.13	282
2.06	999	1.59	618	1.12	275
2.05	990	1.58	610	1.11	268
2.04	982	1.57	602	1.10	261
2.03	973	1.56	595	1.09	254
2.02	965	1.55	587	1.08	247
2.01	957	1.54	579	1.07	240
2.00	948	1.53	572	1.06	234
1.99	940	1.52	564	1.05	227
1.98	931	1.51	556	1.04	220
1.97	923	1.50	549	1.03	213
1.96	915	1.49	541	1.02	207
1.95	906	1.48	534	1.01	200
1.94	898	1.47	526	1.00	193
1.93	890	1.46	519	0.99	187
1.92	881	1.45	511	0.98	180
1.91	873	1.44	504	0.97	173
1.90	865	1.43	497	0.96	167
1.89	857	1.42	489	0.95	160
1.88	848	1.41	482	0.94	153
1.87	840	1.40	474	0.93	147
1.86	832	1.39	467	0.92	140
1.85	824	1.38	460	0.91	134
1.84	816	1.37	452	0.90	127
1.83	808	1.36	445		

QUINTO EVENTO 400 MTS PLANOS:

Score: tiempo realizado en segundos y centésimas

Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
45.40	1200	46.29	1153	47.22	1106	48.16	1059
45.41	1199	46.31	1152	47.23	1105	48.18	1058
45.43	1198	46.33	1151	47.25	1104	48.20	1057
45.45	1197	46.35	1150	47.27	1103	48.22	1056
45.47	1196	46.37	1149	47.29	1102	48.24	1055
45.49	1195	46.39	1148	47.31	1101	48.26	1054
45.51	1194	46.41	1147	47.33	1100	48.28	1053
45.53	1193	46.43	1146	47.35	1099	48.30	1052
45.55	1192	46.45	1145	47.37	1098	48.32	1051
45.57	1191	46.47	1144	47.39	1097	48.34	1050
45.58	1190	46.49	1143	47.41	1096	48.36	1049
45.60	1189	46.51	1142	47.43	1095	48.38	1048
45.62	1188	46.53	1141	47.45	1094	48.40	1047
45.64	1187	46.55	1140	47.47	1093	48.42	1046
45.66	1186	46.57	1139	47.49	1092	48.44	1045
45.68	1185	46.59	1138	47.51	1091	48.46	1044
45.70	1184	46.61	1137	47.53	1090	48.49	1043
45.72	1183	46.62	1136	47.55	1089	48.51	1042
45.74	1182	46.64	1135	47.57	1088	48.53	1041
45.76	1181	46.66	1134	47.59	1087	48.55	1040
45.78	1180	46.68	1133	47.61	1086	48.57	1039
45.79	1179	46.70	1132	47.63	1085	48.59	1038
45.81	1178	46.72	1131	47.65	1084	48.61	1037
45.83	1177	46.74	1130	47.67	1083	48.63	1036
45.85	1176	46.76	1129	47.69	1082	48.65	1035
45.87	1175	46.78	1128	47.71	1081	48.67	1034
45.89	1174	46.80	1127	47.73	1080	48.69	1033
45.91	1173	46.82	1126	47.75	1079	48.71	1032
45.93	1172	46.84	1125	47.77	1078	48.73	1031
45.95	1171	46.86	1124	47.79	1077	48.75	1030
45.97	1170	46.88	1123	47.81	1076	48.77	1029
45.99	1169	46.90	1122	47.83	1075	48.79	1028
46.01	1168	46.92	1121	47.85	1074	48.81	1027
46.02	1167	46.94	1120	47.87	1073	48.84	1026
46.04	1166	46.96	1119	47.90	1072	48.86	1025
46.06	1165	46.98	1118	47.92	1071	48.88	1024
46.08	1164	47.00	1117	47.94	1070	48.90	1023
46.10	1163	47.02	1116	47.96	1069	48.92	1022
46.12	1162	47.04	1115	47.98	1068	48.94	1021
46.14	1161	47.06	1114	48.00	1067	48.96	1020
46.16	1160	47.08	1113	48.02	1066	48.98	1019
46.18	1159	47.10	1112	48.04	1065	49.00	1018
46.20	1158	47.12	1111	48.06	1064	49.02	1017
46.22	1157	47.14	1110	48.08	1063	49.04	1016
46.24	1156	47.16	1109	48.10	1062	49.06	1015
46.26	1155	47.18	1108	48.12	1061	49.08	1014
46.28	1154	47.20	1107	48.14	1060	49.11	1013

QUINTO EVENTO 400 MTS PLANOS:
Score: tiempo realizado en segundos y centésimas
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
49.13	1012	50.12	965	51.14	918	52.20	871
49.15	1011	50.14	964	51.17	917	52.22	870
49.17	1010	50.16	963	51.19	916	52.24	869
49.19	1009	50.19	962	51.21	915	52.27	868
49.21	1008	50.21	961	51.23	914	52.29	867
49.23	1007	50.23	960	51.25	913	52.31	866
49.25	1006	50.25	959	51.28	912	52.34	865
49.27	1005	50.27	958	51.30	911	52.36	864
49.29	1004	50.29	957	51.32	910	52.38	863
49.31	1003	50.31	956	51.34	909	52.40	862
49.34	1002	50.34	955	51.37	908	52.43	861
49.36	1001	50.36	954	51.39	907	52.45	860
49.38	1000	50.38	953	51.41	906	52.47	859
49.40	999	50.40	952	51.43	905	52.50	858
49.42	998	50.42	951	51.45	904	52.52	857
49.44	997	50.44	950	51.48	903	52.54	856
49.46	996	50.47	949	51.50	902	52.57	855
49.48	995	50.49	948	51.52	901	52.59	854
49.50	994	50.51	947	51.54	900	52.61	853
49.52	993	50.53	946	51.57	899	52.64	852
49.55	992	50.55	945	51.59	898	52.66	851
49.57	991	50.57	944	51.61	897	52.68	850
49.59	990	50.60	943	51.63	896	52.70	849
49.61	989	50.62	942	51.66	895	52.73	848
49.63	988	50.64	941	51.68	894	52.75	847
49.65	987	50.66	940	51.70	893	52.77	846
49.67	986	50.68	939	51.72	892	52.80	845
49.69	985	50.70	938	51.75	891	52.82	844
49.72	984	50.73	937	51.77	890	52.84	843
49.74	983	50.75	936	51.79	889	52.87	842
49.76	982	50.77	935	51.81	888	52.89	841
49.78	981	50.79	934	51.84	887	52.91	840
49.80	980	50.81	933	51.86	886	52.94	839
49.82	979	50.84	932	51.88	885	52.96	838
49.84	978	50.86	931	51.90	884	52.98	837
49.86	977	50.88	930	51.93	883	53.01	836
49.89	976	50.90	929	51.95	882	53.03	835
49.91	975	50.92	928	51.97	881	53.05	834
49.93	974	50.95	927	51.99	880	53.08	833
49.95	973	50.97	926	52.02	879	53.10	832
49.97	972	50.99	925	52.04	878	53.12	831
49.99	971	51.01	924	52.06	877	53.15	830
50.01	970	51.03	923	52.09	876	53.17	829
50.04	969	51.06	922	52.11	875	53.19	828
50.06	968	51.08	921	52.13	874	53.22	827
50.08	967	51.10	920	52.15	873	53.24	826
50.10	966	51.12	919	52.18	872	53.27	825

QUINTO EVENTO 400 MTS PLANOS:
Score: tiempo realizado en segundos y centésimas
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
53.29	824	54.42	777	55.59	730	56.81	683
53.31	823	54.44	776	55.61	729	56.83	682
53.34	822	54.47	775	55.64	728	56.86	681
53.36	821	54.49	774	55.66	727	56.89	680
53.38	820	54.51	773	55.69	726	56.91	679
53.41	819	54.54	772	55.71	725	56.94	678
53.43	818	54.56	771	55.74	724	56.97	677
53.45	817	54.59	770	55.77	723	56.99	676
53.48	816	54.61	769	55.79	722	57.02	675
53.50	815	54.64	768	55.82	721	57.05	674
53.53	814	54.66	767	55.84	720	57.07	673
53.55	813	54.69	766	55.87	719	57.10	672
53.57	812	54.71	765	55.89	718	57.13	671
53.60	811	54.74	764	55.92	717	57.15	670
53.62	810	54.76	763	55.95	716	57.18	669
53.64	809	54.79	762	55.97	715	57.21	668
53.67	808	54.81	761	56.00	714	57.23	667
53.69	807	54.84	760	56.02	713	57.26	666
53.72	806	54.86	759	56.05	712	57.29	665
53.74	805	54.88	758	56.07	711	57.31	664
53.76	804	54.91	757	56.10	710	57.34	663
53.79	803	54.93	756	56.13	709	57.37	662
53.81	802	54.96	755	56.15	708	57.39	661
53.84	801	54.98	754	56.18	707	57.42	660
53.86	800	55.01	753	56.20	706	57.45	659
53.88	799	55.03	752	56.23	705	57.48	658
53.91	798	55.06	751	56.26	704	57.50	657
53.93	797	55.08	750	56.28	703	57.53	656
53.96	796	55.11	749	56.31	702	57.56	655
53.98	795	55.13	748	56.33	701	57.58	654
54.00	794	55.16	747	56.36	700	57.61	653
54.03	793	55.18	746	56.39	699	57.64	652
54.05	792	55.21	745	56.41	698	57.67	651
54.08	791	55.23	744	56.44	697	57.69	650
54.10	790	55.26	743	56.46	696	57.72	649
54.12	789	55.28	742	56.49	695	57.75	648
54.15	788	55.31	741	56.52	694	57.78	647
54.17	787	55.33	740	56.54	693	57.80	646
54.20	786	55.36	739	56.57	692	57.83	645
54.22	785	55.38	738	56.60	691	57.86	644
54.25	784	55.41	737	56.62	690	57.89	643
54.27	783	55.44	736	56.65	689	57.91	642
54.29	782	55.46	735	56.67	688	57.94	641
54.32	781	55.49	734	56.70	687	57.97	640
54.34	780	55.51	733	56.73	686	58.00	639
54.37	779	55.54	732	56.75	685	58.02	638
54.39	778	55.56	731	56.78	684	58.05	637

QUINTO EVENTO 400 MTS PLANOS:
Score: tiempo realizado en segundos y centésimas
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
58.08	636	59.41	589	60.82	542	62.32	495
58.11	635	59.44	588	60.85	541	62.35	494
58.13	634	59.47	587	60.88	540	62.38	493
58.16	633	59.50	586	60.92	539	62.42	492
58.19	632	59.53	585	60.95	538	62.45	491
58.22	631	59.56	584	60.98	537	62.48	490
58.25	630	59.59	583	61.01	536	62.52	489
58.27	629	59.62	582	61.04	535	62.55	488
58.30	628	59.65	581	61.07	534	62.58	487
58.33	627	59.68	580	61.10	533	62.61	486
58.36	626	59.71	579	61.13	532	62.65	485
58.39	625	59.74	578	61.16	531	62.68	484
58.41	624	59.77	577	61.20	530	62.71	483
58.44	623	59.80	576	61.23	529	62.75	482
58.47	622	59.83	575	61.26	528	62.78	481
58.50	621	59.86	574	61.29	527	62.81	480
58.53	620	59.89	573	61.32	526	62.85	479
58.55	619	59.92	572	61.35	525	62.88	478
58.58	618	59.94	571	61.38	524	62.92	477
58.61	617	59.97	570	61.42	523	62.95	476
58.64	616	60.00	569	61.45	522	62.98	475
58.67	615	60.03	568	61.48	521	63.02	474
58.70	614	60.06	567	61.51	520	63.05	473
58.72	613	60.09	566	61.54	519	63.08	472
58.75	612	60.12	565	61.57	518	63.12	471
58.78	611	60.15	564	61.61	517	63.15	470
58.81	610	60.18	563	61.64	516	63.19	469
58.84	609	60.21	562	61.67	515	63.22	468
58.87	608	60.24	561	61.70	514	63.26	467
58.90	607	60.27	560	61.73	513	63.29	466
58.92	606	60.30	559	61.77	512	63.32	465
58.95	605	60.33	558	61.80	511	63.36	464
58.98	604	60.37	557	61.83	510	63.39	463
59.01	603	60.40	556	61.86	509	63.43	462
59.04	602	60.43	555	61.89	508	63.46	461
59.07	601	60.46	554	61.93	507	63.50	460
59.10	600	60.49	553	61.96	506	63.53	459
59.13	599	60.52	552	61.99	505	63.57	458
59.15	598	60.55	551	62.02	504	63.60	457
59.18	597	60.58	550	62.06	503	63.64	456
59.21	596	60.61	549	62.09	502	63.67	455
59.24	595	60.64	548	62.12	501	63.70	454
59.27	594	60.67	547	62.15	500	63.74	453
59.30	593	60.70	546	62.19	499	63.77	452
59.33	592	60.73	545	62.22	498	63.81	451
59.36	591	60.76	544	62.25	497	63.84	450
59.39	590	60.79	543	62.28	496	63.88	449

QUINTO EVENTO 400 MTS PLANOS:
Score: tiempo realizado en segundos y centésimas
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
63.92	448	65.64	401	67.54	354	69.66	307
63.95	447	65.68	400	67.58	353	69.71	306
63.99	446	65.72	399	67.62	352	69.75	305
64.02	445	65.76	398	67.66	351	69.80	304
64.06	444	65.80	397	67.71	350	69.85	303
64.09	443	65.84	396	67.75	349	69.90	302
64.13	442	65.87	395	67.79	348	69.95	301
64.16	441	65.91	394	67.84	347	70.00	300
64.20	440	65.95	393	67.88	346	70.20	299
64.24	439	65.99	392	67.92	345	70.40	298
64.27	438	66.03	391	67.97	344	70.60	297
64.31	437	66.07	390	68.01	343	70.80	296
64.34	436	66.11	389	68.05	342	71.00	295
64.38	435	66.15	388	68.10	341	71.20	294
64.41	434	66.19	387	68.14	340	71.40	293
64.45	433	66.23	386	68.18	339	71.61	292
64.49	432	66.27	385	68.23	338	71.81	291
64.52	431	66.31	384	68.27	337	72.01	290
64.56	430	66.35	383	68.32	336	72.21	289
64.60	429	66.39	382	68.36	335	72.42	288
64.63	428	66.43	381	68.41	334	72.62	287
64.67	427	66.47	380	68.45	333	72.83	286
64.71	426	66.51	379	68.50	332	73.03	285
64.74	425	66.55	378	68.54	331	73.23	284
64.78	424	66.59	377	68.59	330	73.44	283
64.82	423	66.63	376	68.63	329	73.64	282
64.85	422	66.67	375	68.68	328	73.85	281
64.89	421	66.71	374	68.72	327	74.06	280
64.93	420	66.75	373	68.77	326	74.26	279
64.96	419	66.79	372	68.81	325	74.47	278
65.00	418	66.83	371	68.86	324	74.68	277
65.04	417	66.87	370	68.90	323	74.89	276
65.08	416	66.91	369	68.95	322	75.09	275
65.11	415	66.95	368	69.00	321	75.30	274
65.15	414	66.99	367	69.04	320	75.51	273
65.19	413	67.03	366	69.09	319	75.72	272
65.23	412	67.08	365	69.14	318	75.93	271
65.26	411	67.12	364	69.18	317	76.14	270
65.30	410	67.16	363	69.23	316	76.35	269
65.34	409	67.20	362	69.28	315	76.56	268
65.38	408	67.24	361	69.32	314	76.77	267
65.41	407	67.28	360	69.37	313	76.98	266
65.45	406	67.33	359	69.42	312	77.19	265
65.49	405	67.37	358	69.47	311	77.41	264
65.53	404	67.41	357	69.51	310	77.62	263
65.57	403	67.45	356	69.56	309	77.83	262
65.60	402	67.49	355	69.61	308	78.05	261

QUINTO EVENTO 400 MTS PLANOS:
Score: tiempo realizado en segundos y centésimas
Points: los puntos que corresponden a la marca realizada.

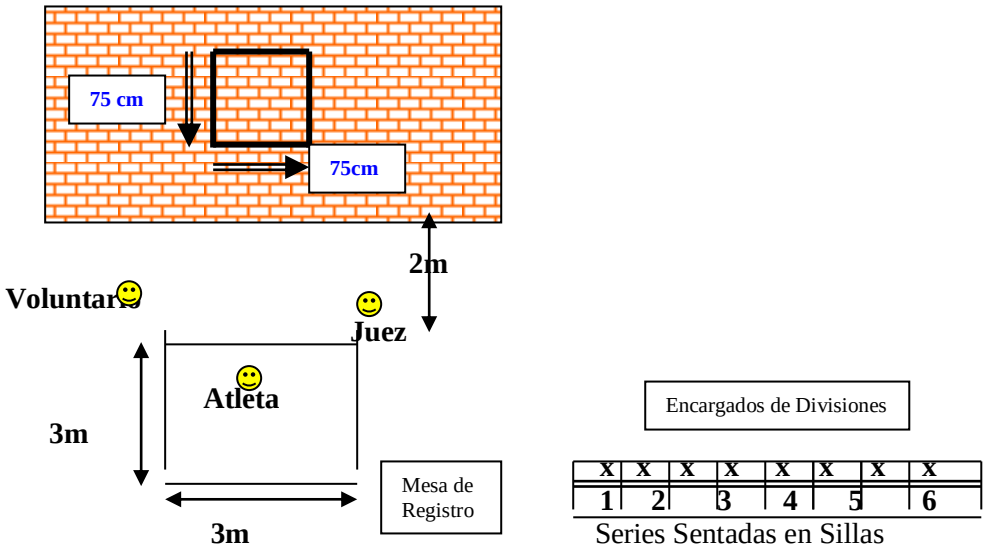
SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS	SCORE	POINTS
78.26	260	88.82	213	100.62	166	114.24	119
78.47	259	89.06	212	100.89	165	114.56	118
78.69	258	89.30	211	101.16	164	114.88	117
78.90	257	89.54	210	101.43	163	115.19	116
79.12	256	89.77	209	101.70	162	115.51	115
79.34	255	90.01	208	101.97	161	115.84	114
79.55	254	90.25	207	102.25	160	116.16	113
79.77	253	90.49	206	102.52	159	116.48	112
79.99	252	90.73	205	102.79	158	116.81	111
80.20	251	90.97	204	103.07	157	117.14	110
80.42	250	91.22	203	103.34	156	117.47	109
80.64	249	91.46	202	103.62	155	117.80	108
80.86	248	91.70	201	103.90	154	118.13	107
81.08	247	91.95	200	104.17	153	118.46	106
81.30	246	92.19	199	104.45	152	118.80	105
81.52	245	92.43	198	104.73	151	119.13	104
81.74	244	92.68	197	105.02	150	119.47	103
81.96	243	92.93	196	105.30	149	119.81	102
82.18	242	93.17	195	105.58	148	120.15	101
82.41	241	93.42	194	105.86	147	120.50	100
82.63	240	93.67	193	106.15	146	120.84	99
82.85	239	93.92	192	106.43	145	121.19	98
83.07	238	94.17	191	106.72	144	121.54	97
83.30	237	94.42	190	107.01	143	121.89	96
83.52	236	94.67	189	107.30	142	122.24	95
83.75	235	94.92	188	107.59	141	122.59	94
83.97	234	95.17	187	107.88	140	122.95	93
84.20	233	95.42	186	108.17	139	123.31	92
84.43	232	95.68	185	108.46	138	123.67	91
84.65	231	95.93	184	108.76	137	124.03	90
84.88	230	96.18	183	109.05	136	124.39	89
85.11	229	96.44	182	109.35	135	124.76	88
85.34	228	96.70	181	109.64	134	125.12	87
85.57	227	96.95	180	109.94	133	125.49	86
85.79	226	97.21	179	110.24	132	125.87	85
86.02	225	97.47	178	110.54	131	126.24	84
86.25	224	97.73	177	110.84	130	126.62	83
86.49	223	97.99	176	111.15	129	126.99	82
86.72	222	98.25	175	111.45	128	127.38	81
86.95	221	98.51	174	111.76	127	127.76	80
87.18	220	98.77	173	112.06	126	128.14	79
87.41	219	99.03	172	112.37	125	128.53	78
87.65	218	99.30	171	112.68	124	128.92	77
87.88	217	99.56	170	112.99	123	129.31	76
88.12	216	99.83	169	113.30	122	129.71	75
88.35	215	100.09	168	113.61	121	130.11	74
88.59	214	100.36	167	113.93	120	130.51	73

BALONCESTO

I. TORNEO INDIVIDUAL DE DESTREZAS

Estas pruebas son una opción de participación para los 3 deportistas de más bajo logro del equipo. Es decir, pueden inscribirlos en Balx 5 y destrezas individuales o en Balx3 y destrezas individuales.
El deportista que sea inscrito en esta prueba debe realizar los tres eventos tal como se describe, y en cada uno obtener un puntaje. Al final son sumados los puntajes de los 3 eventos y el total de los puntos obtenidos, será la marca con la que se registran en el sistema virtual.

1. <u>Prueba No 1: Pase de Precisión:</u>



1. PROPÓSITO

Permite medir la destreza de un atleta en pases de baloncesto.

2. EQUIPO

Dos balones de baloncesto (para mujeres de divisiones de competiciones júnior un balón pequeño (72.4 cms. De circunferencia y entre 510-567 gramos de peso) podrán ser usados como una alternativa; tiza o cinta adhesiva, pared plana y cinta de medir.

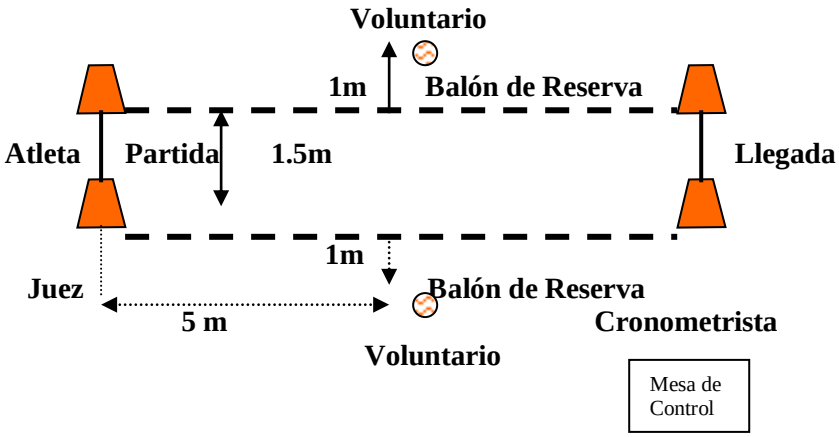
3. DESCRIPCION

Marcar un cuadrado de 1 metro (3.31/2”) en un muro usando tiza o cinta.
La línea de abajo del cuadrado deberá estar a 1 metro (3.31/2) del suelo.
Marcar un cuadrado en el suelo de 3 metros (9’9”) y a 2.4 metros (7’) del muro.
El atleta debe pararse dentro del cuadrado.
Las ruedas delanteras de un atleta en silla de ruedas no pueden pasar sobre la línea.
Se le dan 5 intentos al atleta.

4. PUNTAJE

El atleta recibe 3 puntos por golpear la pared dentro del cuadrado.
El atleta recibe 2 puntos por golpear las líneas del cuadrado.
El atleta recibe 1 punto por golpear la pared pero no en o en cualquier parte del cuadrado.
El atleta recibe 1 punto por coger el balón en el aire o después de uno o más rebotes.
El atleta recibe 0 puntos si el balón rebota antes de golpear la pared.
El puntaje del atleta será la suma de los puntos de los 5 pases.

2. Prueba No 2: Conducción 10 Metros:



Encargados de Series

x	x	x	x	x	x	x	x
1	2		3	4	5		6

Series sentadas en sillas

Tabla Conversión		
Segundos		Puntos
0	-	2 30
2.1	–	3 28
3.1	–	4 26
4.1	–	5 24
5.1	–	6 22
6.1	–	7 20
7.1	–	8 18
8.1	–	9 16
9.1	–	10 14
10.1	-	12 12
12.1	–	14 10
14.1	–	16 8
16.1	–	18 6
18.1	–	20 4
20.1	–	22 2
22.1	y	más 1

1. PROPOSITO

Para medir la velocidad y destreza con la cual el atleta puede conducir un balón de baloncesto.

2. EQUIPO

Tres balones de baloncesto (se pueden usar como una alternativa en las competiciones de las divisiones de damas y júnior un balón más pequeño (72.4 cms. De circunferencia (28 ½ pulgadas) y entre 510-567 gramos (18-20 onzas) de peso), cronómetro, 4 conos de tránsito, cinta adhesiva o tiza y cinta de medir.

3. DESCRIPCION

El atleta empieza detrás de la línea de partida y entre los conos.
El atleta empieza conduciendo y moviendo cuando el juez lo indica.
El atleta conduce al balón con una mano durante 10 metros (32'9 ¾").

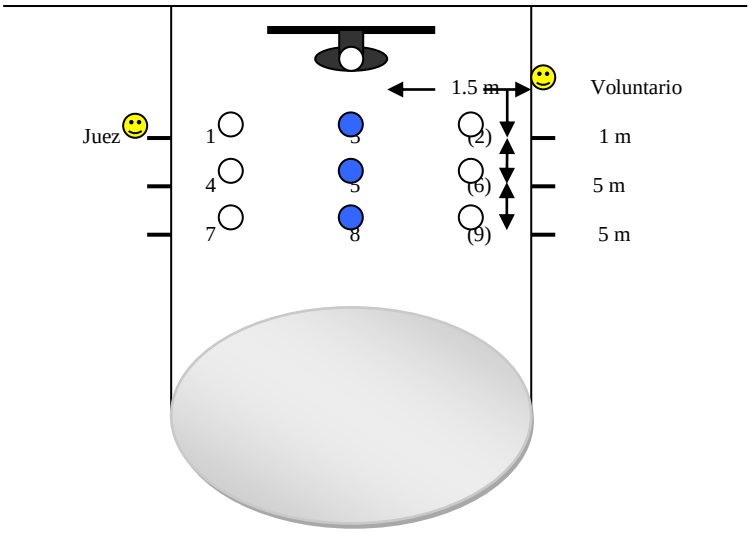
Un atleta en silla de ruedas debe hacer alternadamente 2 empujes de la silla seguido por 2 conducciones para contar como una conducción legal.
El atleta debe cruzar la línea de meta entre los conos y levantar el balón deteniendo la conducción.
Si un atleta pierde el control del balón, el reloj continua corriendo. El atleta puede recobrar el balón. Sin embargo si el balón va más allá de la línea de 1.5 metros el atleta puede, ya sea, coger otro balón o recuperar el balón alejado para continuar la prueba.

4. PUNTAJE

El atleta será cronometrado desde la señal "vamos" (go) hasta cuando cruce la línea de meta entre los conos y tome el balón para detener la conducción.
Una falta de 1 segundo se agregará cada vez que el atleta conduzca ilegalmente (por ejemplo, conducción de 2 manos, llevar el balón, etc.).
El atleta recibirá 2 intentos.

Cada intento es registrado agregándole los puntos de infracción al tiempo consumido y convirtiendo el total a puntos basados en la Tabla de Conversión.
El puntaje del atleta para el evento es el mejor de los dos intentos convertidos en puntos.
(En caso de un empate, el tiempo actual será usado para diferenciar el lugar).

3. <u>Prueba No 3: Tiro al Blanco:</u>



Encargados de Divisiones

X	X	X	X	X	X	X	X
1	2	3	4	5	6	7	8

Mesa de Control

Series sentadas en sillas

1. PROPOSITO

Medir la destreza de un atleta para lanzar un balón de baloncesto.

1. EQUIPO

Dos balones de baloncesto (para competiciones de mujeres y júnior se podrá usar como alternativa un balón más pequeño (72.4 cms. De circunferencia [28 ½ pulgadas] y entre 510-567 gramos [18-20 onzas] de peso), cinta adhesiva o tiza, cinta métrica y tablero con cesto reglamentario de 3.05 metros

(10 pies) (para competiciones de divisiones júnior se puede usar como alternativa un aro a 2.44 metros de altura (8 pies).

4. DESCRIPCION

Marcar **9** puntos en el suelo. Comience cada medición desde un punto en el suelo bajo el frente del aro. Los puntos son marcados como sigue:
#1, #3y #2 = 1.5 metros (4'11") a la izquierda y derecha más 1 metro (3'3 ½") fuera.
#4, #5 y #6 = 1.5 metros (4'11") a la izquierda y derecha más 1.5 metros (4'11") fuera.
#7, #8 y #9 = 1.5 metros (4'11") a la izquierda y derecha más 2 metros (6'6 3 1/4") fuera.
El atleta intenta dos goles de campo desde cada uno de los 6 puntos. Los intentos son hechos en los puntos #2, #4 y #6 y luego en los puntos #1, #3 y #5.
Los tiros #3, #5, #8, se realizaran de forma vertical al aro.

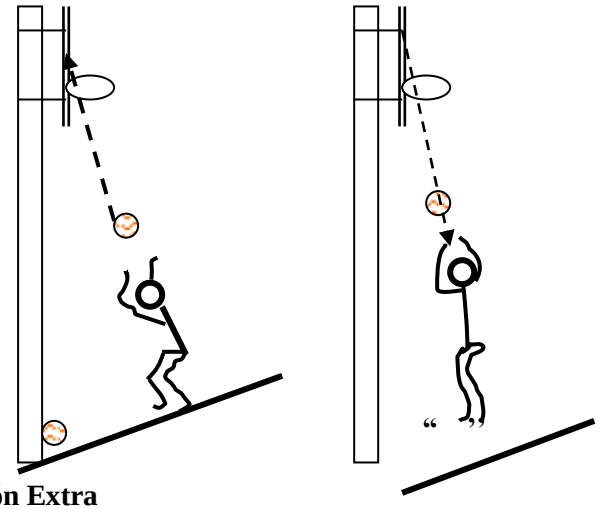
5. PUNTAJE

Por cada gol hecho de los puntos **#1, #3 y #2**, se asignan 2 puntos.
Por cada gol hecho de los puntos **#4. #5 y #6,** se asignan 3 puntos.
Por cada gol hecho de los puntos **#7, #8 y #9,** se asignan 4 puntos
Por cada intento de gol en el cual el balón no pasa a través del cesto, pero golpea ya sea el tablero y/o el aro, se dará un punto.
El puntaje del atleta será la suma de los puntos de los 12 tiros.
El puntaje final del atleta para el Torneo Individual de Destrezas es determinado por la suma de los puntajes obtenidos en cada una de las 3 pruebas.

II. EVALUACION DE DESTREZAS DE EQUIPO DE BALONCESTO :

- Estas pruebas están diseñadas para ayudar al comité de competición a tener una idea preliminar del nivel de habilidad de los equipos inscritos en el torneo. También sirve al comité para ubicar a los equipos en las divisiones preliminares para la evaluación en el lugar. Cuando hay un gran número de equipos inscritos en una competición y poco tiempo para hacer las evaluaciones en el lugar, estas pruebas pueden ser críticas para el éxito del torneo
- Estas 3 Pruebas deben ser aplicadas a todos los integrantes del equipo del fútbol.
- Cada jugador obtendrá un puntaje total de la sumatoria de los puntos obtenidos en sus 3 pruebas, los cuales serán registrados en el formato 5 de equipos.
- Una vez se tenga el total de puntos de cada jugador, se realizará una sumatoria de los totales de todos los integrantes del equipo y se dividirá por el número de integrantes del equipo.
- Ese resultado será el Promedio del equipo con el que deben hacer la inscripción en el sistema virtual.

1. **El Rebote :**



Balón Extra
debajo del cesto

INSTALAR

Un cesto y dos balones de baloncesto – 1 que el atleta tiene inicialmente, otro que se le entrega al atleta en caso que el balón rebote lejos.

PRUEBA

Tiempo: 2 intentos de 30 segundos cada uno.
Un jugador se para al frente del tablero ya sea a la derecha o a la izquierda del aro.
El jugador pasa el balón contra el tablero.
Mientras el balón rebota del tablero, el jugador salta en el aire y lo coge.
El balón debe ser cogido en el aire mientras el atleta está también en el aire.
El jugador puede volver el balón al tablero mientras está en el aire, o puede volver al suelo con el antes de regresarlo al tablero.
Un atleta puede completar tantos rebotes como se describe arriba en cada uno de los dos intentos de 30 segundos.
Si el balón rebota fuera, el reloj continua corriendo.
Un jugador puede recobrar el balón perdido o tomar el balón de repuesto para continuar el intento. Este balón de repuesto está ubicado directamente bajo el arco en la línea final y fuera de juego.

PUNTAJE

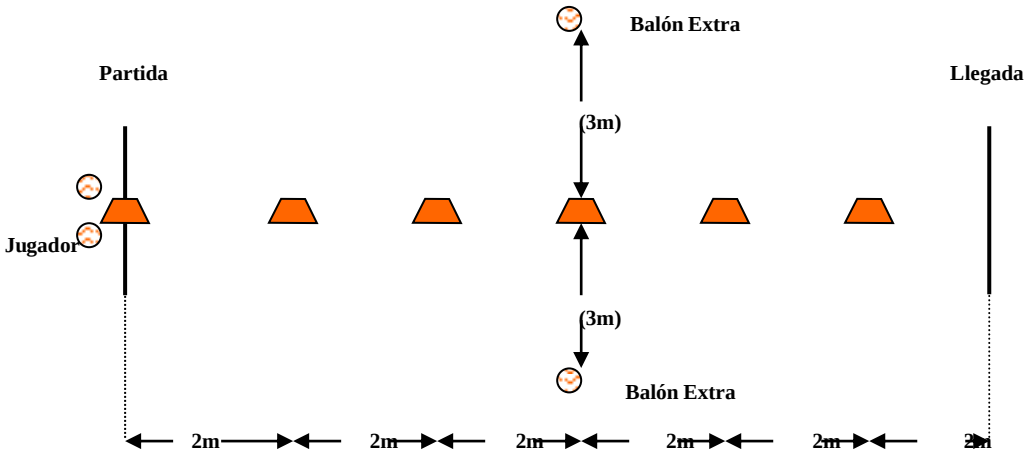
Se otorgará un punto cada vez que el jugador coja el balón que rebota del tablero y mientras el jugador está en el aire.
Se usará el mejor puntaje de los dos intentos.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios administran las pruebas y no interfieren con ningún jugador que está ejecutando la prueba.

El voluntario A instruirá al grupo para hacer esta prueba en particular mientras el voluntario B demuestra la prueba actual. El voluntario A le dará un balón de baloncesto al jugador que hará la prueba, preguntándole si está listo, y luego dirá "listos, ya" (ready, go) y contará cuantos rebotes hace el jugador en 30 segundos. El voluntario B quien está de píe detrás del balón extra entregará y reemplazará el balón cuando este esté fuera de juego. El voluntario C cronometrará y registrará el puntaje del atleta. Cada voluntario está para administrar la prueba y manejar su área solamente

2. Conducción – EEDB



INSTALAR

Un área de la cancha de baloncesto (preferiblemente a lo largo de la línea lateral o bajo de la línea del centro) 6 conos, cinta adhesiva y 4 balones de baloncesto – 1 que el atleta tiene al inicio, 2 que están de reserva en caso que el balón rebote de lejos y 1 más para continuar la prueba.

PRUEBA

Tiempo: 1 intento de 60 segundos

Un jugador es instruido para conducir el balón mientras pasa alternadamente a la derecha y a la izquierda de los 6 obstáculos ubicados en una línea con 2 metros (6'6 ¾") de separación, en un circulo de 12 metros. El jugador puede empezar a la derecha o la izquierda del primer obstáculo pero debe pasar cada obstáculo alternadamente. Cuando pasa el último obstáculo y alcanza la línea de LLEGADA el jugador coloca el balón en el piso, corre a la PARTIDA por el próximo balón y repite el slalom. El jugador continua hasta que los 60 segundos han terminado. Si el jugador pierde el control del balón, el reloj continúa corriendo. El jugador recobra el balón o coje el de repuesto más cercano y puede reingresar en cualquier punto dentro del circuito.

PUNTAJE

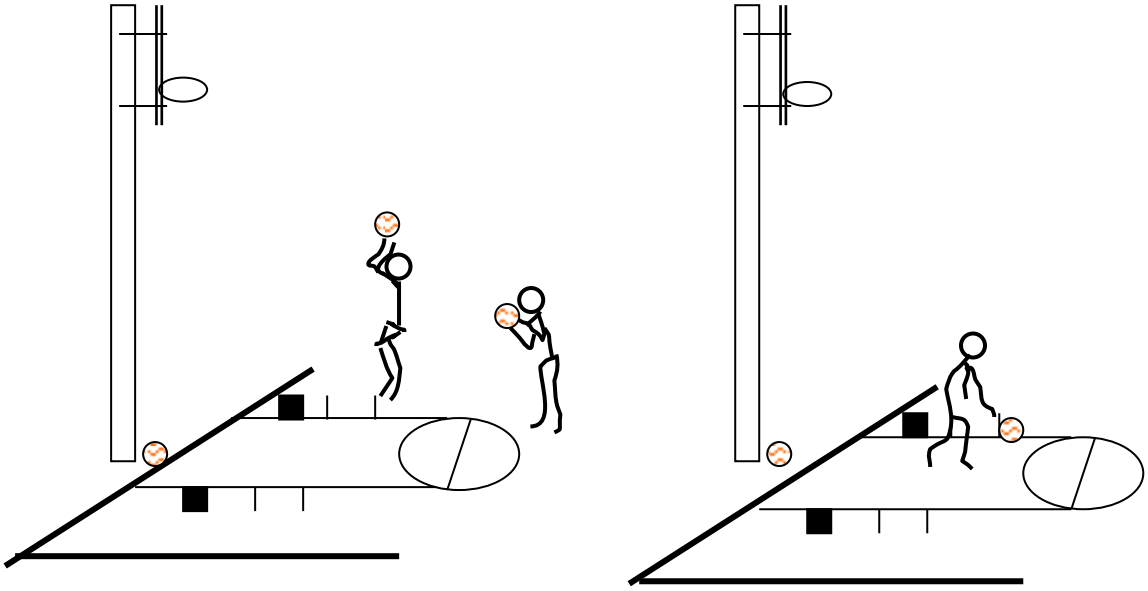
Se anota un punto cada vez que se cruce el punto medio entre 2 obstáculos (por ejemplo, si el jugador conduce el balón satisfactoriamente desde la línea de partida, ondula dentro y fuera a través de los obstáculos del circuito una vez, y deja el balón en el piso en la línea de meta, se le otorgará un puntaje de 5. El jugador debe usar conducciones legales y debe tener el control del balón durante el espacio entre un punto medio y hasta el próximo punto medio para recibir el punto por pasar

exitosamente el cono). El puntaje del jugador son cuántos conos (puntos medios) pasa exitosamente en 60 segundo

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios administran las pruebas y no interfieren a ningún jugador que está ejecutando la prueba.
El voluntario A instruirá al grupo para hacer esta prueba en particular mientras el voluntario B demuestra la prueba actual. El voluntario A le dará un balón de baloncesto al jugador que hará la prueba, preguntándole si está listo, y luego dirá "listos, ya" (ready, go) y contará cuantos conos pasa el jugador en 60 segundos. Los voluntarios B y C quienes están de pie detrás del balón extra recuperarán y reemplazarán el balón cuando este sale fuera de juego. El voluntario D cronometrará y registrará el puntaje del atleta. Cada voluntario está para administrar la prueba y manejar su área solamente.

3. LANZAMIENTO DE PERIMETRO



INSTALAR

Un cesto, la línea oficial de lanzamiento libre del CRN, cinta adhesiva y 2 balones de baloncesto – 1 que tiene el atleta inicialmente, y otro que está de reserva en caso de que el balón rebote lejos.

PRUEBA

Tiempo: Un intento de 2 minutos

Un jugador se para en la unión de la línea de lanzamiento libre y el callejón de tiro libre, ya sea a la izquierda o a la derecha.

El jugador conduce hacia el cesto e intenta un gol de campo de su elección fuera del arco a 2.75 metros (9'). Este intento debe hacerse desde cualquier lugar fuera del arco de 2.75 metros marcados por una línea discontinua. (Este arco intercepta con el círculo de restricción del lanzamiento libre).
El jugador luego rebota el balón (hace o pierde el lanzamiento) y conduce a cualquier lugar fuera del arco antes de intentar otro gol de campo.
El jugador puede hacer tantos goles de campo como se describe arriba en una ronda de 2 minutos.

PUNTAJE

Se le otorgarán 2 puntos por cada gol de campo hecho dentro de la ronda de 2 minutos.

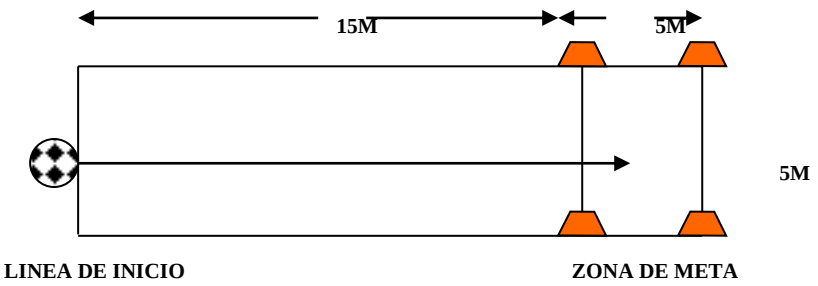
ORGANIZACIÓN

Los voluntarios administran las pruebas y no interfieren a ningún jugador que está ejecutando la prueba. El voluntario A instruirá al grupo para hacer esta prueba en particular mientras el voluntario B de muestra la prueba actual. El voluntario A le dará un balón de baloncesto al jugador que hará la prueba, preguntándole si está listo, y luego dirá "listos, ya" (ready, go) y contará cuantos goles de campo hace el jugador en 2 minutos. El voluntario B quien está de pie detrás del balón extra recuperará y reemplazará el balón cuando este sale fuera de juego. El voluntario C cronometrará y registrará el puntaje del atleta. Cada voluntario está para administrar la prueba y manejar su área solamente.

FUTBOL

I. Torneo Individual de Destrezas:
Estas pruebas son una opción de participación para los 3 deportistas de mas bajo logro del equipo. Es decir, pueden inscribirlos en Fut x 5 y destrezas individuales o en Futx8 y destrezas individuales.
El deportista que sea inscrito en esta prueba debe realizar los tres eventos tal como se describe, y en cada uno obtener un puntaje. Al final son sumados los puntajes de los 3 eventos y el total de los puntos obtenidos, será la marca con la que se registran en el sistema virtual.

1. **Evento #1: Conducción:**



1. EQUIPO

Balón #5/#4, cinta o tiza, 4 conos de tránsito grandes para marcar la zona de meta.

2. DESCRIPCION

El jugador conduce desde la línea de partida a la zona de meta, permaneciendo dentro de la línea marcada.
La zona de meta debe estar marcada con conos así como también con tiza. El reloj se detiene cuando ambos, el jugador y el balón se detienen dentro de la zona de meta. Si el jugador sobrepasa la zona de meta, debe volver hacia atrás a la meta.

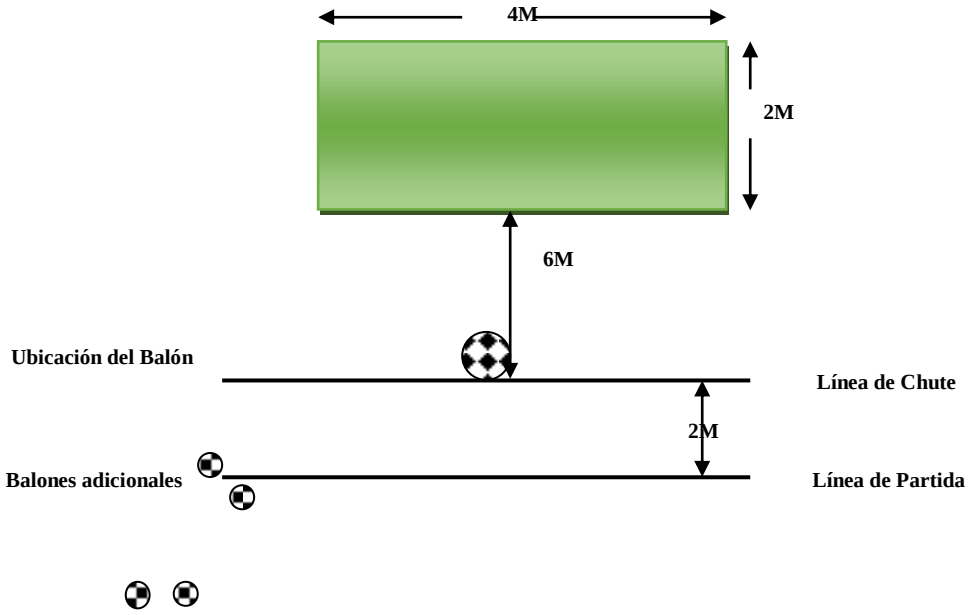
3. PUNTAJE

El tiempo (en segundos) consumido mientras el jugador está conduciendo es convertido a puntos usando la escala de abajo. Una resta de 5 puntos es hecha por cada vez que el balón corre sobre las líneas laterales de la línea o si un jugador toca el balón con sus manos (nota: si el balón corre sobre la línea lateral, el árbitro inmediatamente ubicará otro balón en el centro de la línea opuesta al punto en donde el balón salió fuera).

Tabla de conversión de puntaje

Tiempo de conducción (segundos)	**Puntaje**	**Tiempo de conducción (segundos)**	**Puntaje**
5 – 10	60 puntos	36 – 40	30 puntos
11 – 15	55 puntos	41 – 45	25 puntos
16 – 20	50 puntos	46 – 50	20 puntos
21 – 25	45 puntos	51 – 55	15 puntos
26 – 30	40 puntos	55 ó más	10 puntos
31 – 35	35 puntos		

2. Prueba #2: chutar:



1. EQUIPO

Cinco balones #5 o #4, cinta o tiza, arco con red de 5 por lado de 4 metros x 2 metros.

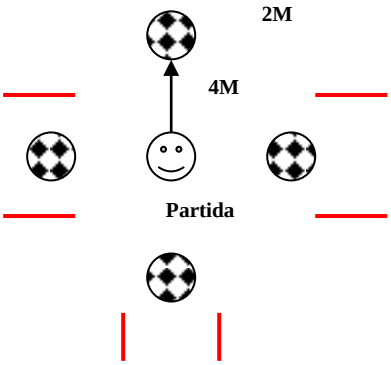
2. DESCRPCION

El jugador empieza en la línea de partida y camina o corre para chutar el balón dentro del arco desde una distancia de 6 metros. El jugador regresa a la línea. El colocador de balones (juez) ubica al siguiente balón para ser chutado, el jugador repite. Total de 5 lanzamientos.

3. PUNTAJE

Cada gol anotado correctamente son 10 puntos

3. Prueba #3: correr y chutar:



1. EQUIPO

Cuatro balones #5/#4. Ubicación como en el dibujo. Se debe marcar un punto central de partida. Una puerta de 2 metros de ancho (conos o banderas) instalada a 2 metros delante de cada balón.

2. DESCRIPCION

El jugador empieza en la marca de partida. El/ella corre hacia cualquier balón y lo chuta para pasarlo a través de las puertas. Cada atleta chuta el balón una sola vez. El jugador luego corre y chuta otro balón hacia otra puerta. Cuando el jugador lanza el último balón, se para el reloj.

3. PUNTAJE

El tiempo total (en segundos) consumido desde que el jugador empieza hasta cuando el jugador chuta el último balón, es registrado y convertido a puntos usando la Tabla de Conversión de abajo. Una bonificación de 5 puntos es sumada por cada balón chutado exitosamente a través de las puertas.

Tabla de conversión de puntaje
Tiempo de conversión-puntaje
(segundos)

11 – 15.....50 puntos
18 – 20.....45 puntos
21 – 25.....40 puntos
26 – 30.....35 puntos
31 – 35.....30 puntos
36 – 40.....25 puntos
41 – 45.....20 puntos
46 – 50.....15 puntos
51 – 55.....10 puntos
55 o más.....05 puntos

II. PRUEBAS DE DESTREZAS DE EVALUACION DEL EQUIPO DE FUTBOL

- Estas pruebas están diseñadas para ayudar al comité de competición a tener una idea preliminar del nivel de habilidad de los equipos inscritos en el torneo. También sirve al comité para ubicar a los equipos en las divisiones preliminares para la evaluación en el lugar. Cuando hay un gran número de equipos inscritos en una competición y poco tiempo para hacer las evaluaciones en el lugar, estas pruebas pueden ser críticas para el éxito del torneo
- Estas 3 Pruebas deben ser aplicadas a todos los integrantes del equipo del fútbol.
- Cada jugador obtendrá un puntaje total de la sumatoria de los puntos obtenidos en sus 3 pruebas, los cuales serán registrados en el formato 5 de equipos.
- Una vez se tenga el total de puntos de cada jugador, se realizará una sumatoria de los totales de todos los integrantes del equipo y se dividirá por el número de integrantes del equipo.
- Ese resultado será el Promedio del equipo con el que deben hacer la inscripción en el sistema virtual.

FORMATO No. 5
EQUIPOS Y/O RELEVOS

Region

1. Información del Equipo País: _____ Ciudad: _____

Institución

Entrenador _____ Teléfono _____ (Con Indicativo)

Correo Electrónico _____ Whatsapp _____ (Con Indicativo)

2. Información del Deporte

Deporte _____

Código de la Modalidad _____ Nombre de la Modalidad _____

Categoria: Juvenil(8 a 15) ☐ Mayor(16 a 21) ☐ Superior(22 en adelante) ■ → **La categoria se determina por la edad del mayor competidor del equipo.**

3. Información de los Deportistas:

***PERFIL:** **C**: Cognitivo **D**: Down **I**: Integrado (Seleccione y escriba la letra en el recuadro)

No	NOMBRE Y APELLIDO	Perfil*	Edad	Marca / Puntaje			Total
				A	B	C	
1	PEDRO HERNANDEZ	C	20	25	30	45	120
2	MANUAL FORERO	C	23	30	25	30	108
3	JUAN MANUEL LOPEZ	D	26	40	35	20	121
4	JULIAN GARCIA	D	20	20	15	30	85
5	LEOPOLDO GONZALEZ	C	28	40	35	50	153
6	RAFAEL GARCIA	C	30	15	20	30	95
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

PUNTAJE OBTENIDO POR EL DEPORTISTA EN CADA UNA DE LAS PRUEBAS.

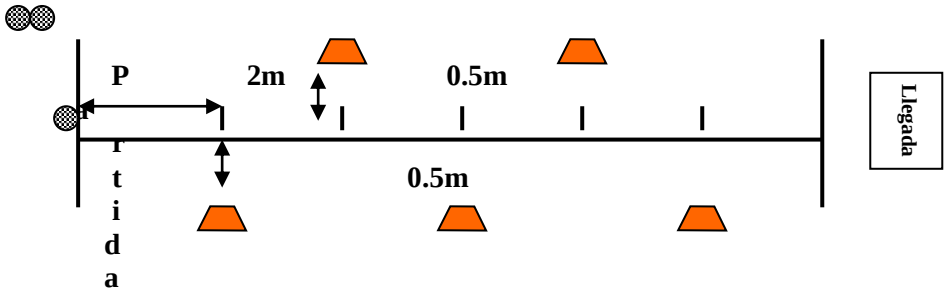
PUNTAJE TOTAL OBTENIDO DE LA SUMA DE LAS TRES PRUEBAS REALIZADAS POR EL DEPORTISTA

El promedio del equipo se obtiene de sumar el total de los puntos de cada deportista y diviviendolo en el número de deportistas que conforman el equipo.

Promedio del Equipo 114

NOTA: A,B,C Y D Corresponden a cada una de las pruebas de destrezas de evaluación de equipo o a la marca individual de un deportista en su tramo de relevo.

1. <u>Prueba # 1 – Conducción:</u>



INSTALAR

Conducción 12 metros slalom: 5 conos (mínimo 18" de alto), separados por 2 metros, ubicados a 0.5 metros de la línea central. 3 a 5 balones en la línea de partida.

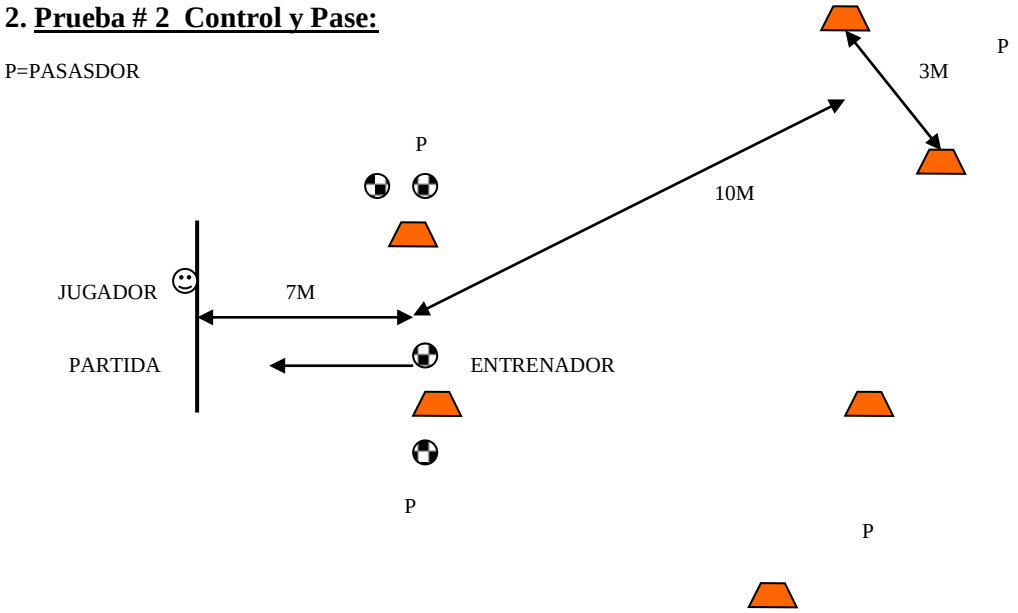
PRUEBA

- Tiempo: 1 minuto.
- El jugador conduce a través del slalom tan rápido como sea posible, alrededor de todos los conos.
- El jugador deja el balón sobre la línea de meta (el balón debe quedar detenido) y vuelve atrás a la partida.
- Si hay tiempo disponible, el jugador empieza con el segundo balón y repite.
- El jugador continúa repitiendo hasta que ha terminado 1 minuto.
- Un silbato sonará cuando el minuto haya terminado para indicar que la prueba ha terminado.

PUNTAJE

Los jugadores anotan 5 puntos por cada cono pasado (por Fuera) (por ej. 25 puntos por cada carrera exitosa).
Los conos que son derribados no cuentan.

2. Prueba # 2 Control y Pase:



INSTALAR

Dos conos forman una "puerta de pase" de 5 metros de ancho, a 7 metros de la línea de partida.
Dos blancos de puertas de pase (conos y bandera de 1 metro si es posible) como se muestra en el dibujo.
4 – 8 pelotas de fútbol. (si no hay balones disponibles, use 4 balones, pero que tengan un eficiente sistema de devolución para regresar los balones al entrenador).

PRUEBA

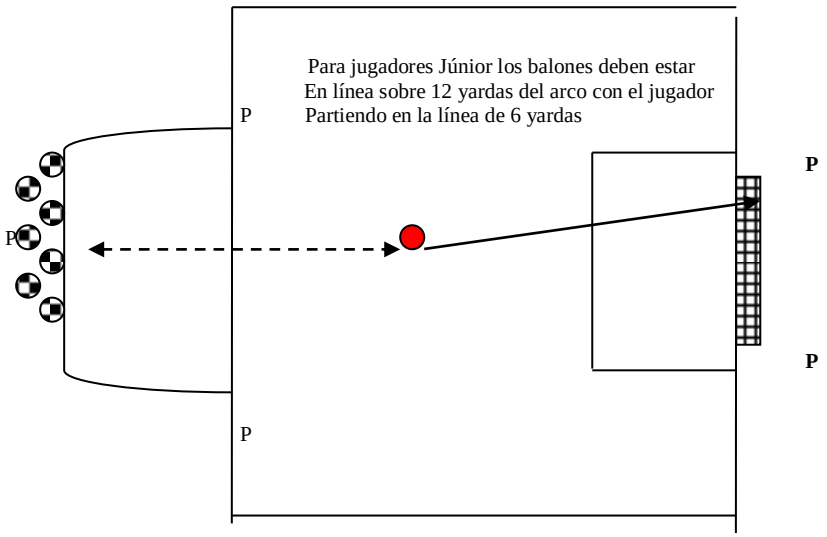
- Tiempo: 1 minuto
- El entrenador rueda el balón a paso moderado al jugador que espera
- El jugador puede esperar en la línea o moverse hacia el balón una vez que ha rodado
- El jugador controla el balón y conduce a través de la puerta de pase
- El entrenador alternadamente llama y da indicaciones físicas como "izquierda" o "derecha" para designar el blanco
- Balón 1: derecha / balón 2: izquierda / balón 3: derecha, etc.
- Los jugadores pueden conducir tan cerca como ellos quieran antes de pasar el balón **a** través del blanco
- El entrenador rodará el próximo balón tan pronto como el jugador regrese a la línea de partida
- Al minuto, sonará un silbato lo que significa que la prueba ha terminado

PUNTAJE

Los jugadores anotan 10 puntos por cada pase exitoso a través del blanco.
Se contará al balón que toca el cono y pasa a través de la puerta.

3. Prueba # 3 – Chutar:

P=PARADOR



INSTALAR

Área de penal y arco de tamaño normal, con red, en un campo reglamentario.
4 – 8 balones en la punta del arco de penales. (Si no hay balones disponibles, la prueba debe correrse con 4 – 5 balones con un buen sistema de recuperación y retorno.

PRUEBA

- El jugado empieza en el punto de penal. Corre al primer balón. Recoge el balón. Conduce dentro del área de penal y chuta. Intenta chutar el balón en el aire dentro del arco.
- Los jugadores pueden chutar desde cualquier distancia que ellos elijan una vez que están dentro del área de penal.
- Tan pronto como el jugador ha chutado, regresa y repite con otro balón.
- Un silbato sonará después de 1 minuto indicando que la prueba ha terminado.

PUNTAJE

Puntaje de los jugadores
- 10 puntos por cada chute hecho desde el pie al arco en el aire.
- 5 puntos por cada chute que toca el suelo antes de entrar al arco.
-

REGLAMENTOS JUEGOS DE MESA

AJEDREZ

Reglamento básico adaptado para los eventos realizados por FIDES. Tomado de la Federación Colombiana de Ajedrez (Fecodaz).

TABLERO

Un tablero de ajedrez es un cuadrado compuesto por 64 cuadros o casillas. Cada lado del tablero tiene, por lo tanto, ocho casillas (8 x 8 = 64).La mitad de las casillas son blancas, y la otra mitad, negras, y están dispuestas alternativamente, de modo que cada casilla blanca está rodeada por cuatro casillas negras, con las que comparte sus lados, y a la inversa, las casillas negras tienen casillas blancas por vecinas. Así, las casillas del mismo color pueden tener los vértices comunes, pero nunca los lados. El tablero de ajedrez se coloca con una casilla blanca en la esquina derecha de la fila más cercana a cada jugador, y las piezas se exponen como se muestra en el diagrama, con cada reina en su propio color.

MOVIMIENTOS

Cada jugador tendrá 50 movimientos como máximo para la partida. Los jugadores mueven alternativamente una pieza cada vez. Las piezas se mueven ya sea a una casilla libre, o una ocupada por una pieza del oponente, que es capturada (ganada) y retirada del tablero.

Las blancas mueven siempre en primer lugar.

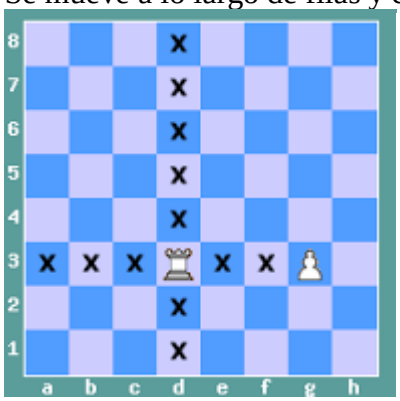
MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

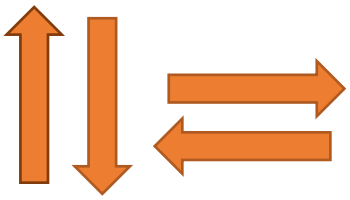
Las piezas se dividen, por convención, en blancas y negras. A los jugadores se les conoce como “Blanco “y” Negro “, y cada uno comienza el juego con dieciséis piezas de su color. Estos consisten en un rey, una reina, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. Cada pieza de ajedrez tiene su propio estilo de movimiento. Las X marcan las casillas en

donde la pieza se puede mover si no hay otras piezas (incluida una pieza propia) que se interpongan en su camino.

TORRE

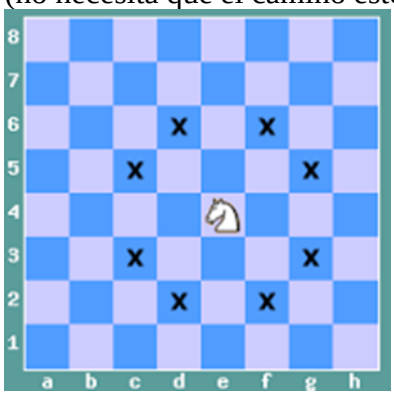
Se mueve a lo largo de filas y columnas, así:

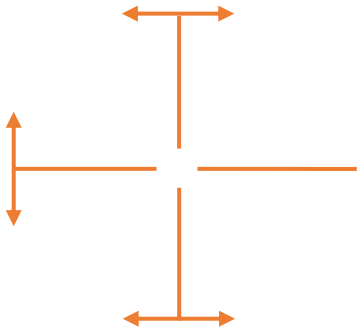




CABALLO

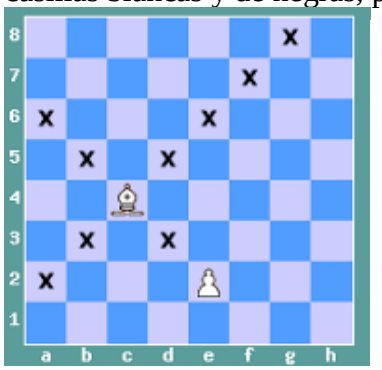
Se mueve avanzando dos y uno de lado. Es la única pieza que puede saltar sobre las demás (no necesita que el camino esté despejado), así:

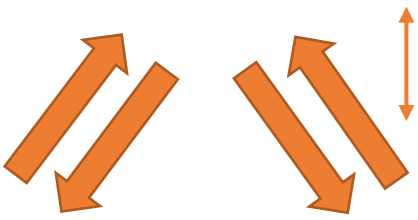




ALFIL

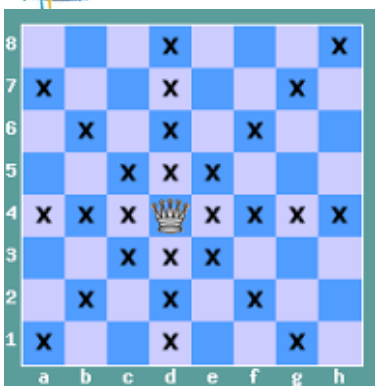
Se mueve por las diagonales. Nunca cambia de color y por eso solemos hablar de alfil de casillas blancas y de negras, puesto que tenemos uno en cada color, así:

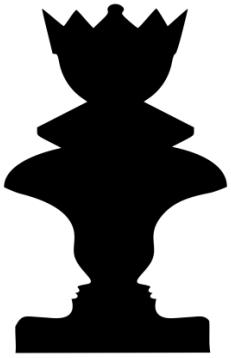


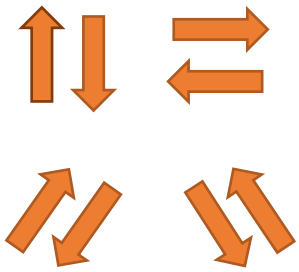


DAMA.

Se puede mover cualquier número de casillas en línea recta, tanto de manera horizontal como vertical o diagonal, así:

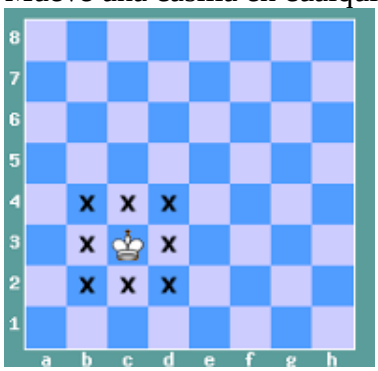


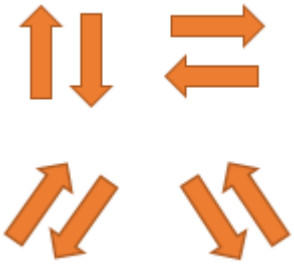




REY

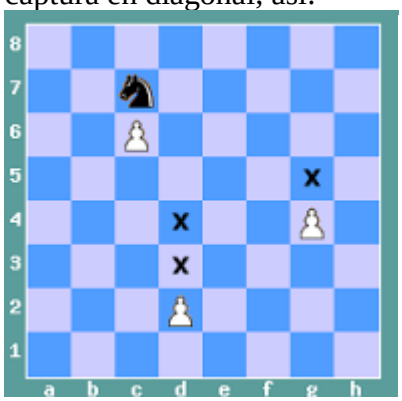
Mueve una casilla en cualquier dirección. La casilla de destino no debe estar amenazada, así:

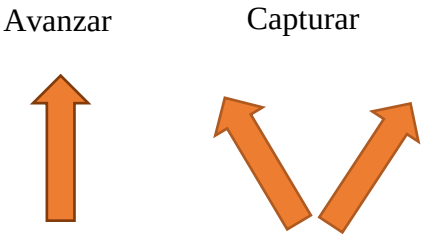




PEÓN

Avanza una casilla verticalmente por la columna en la que se encuentra (sin poder retroceder) salvo desde su posición inicial, en la que puede avanzar una o dos. Solamente captura en diagonal, así:





JAQUE

Cuando un rey está bajo ataque inmediato por una o varias de las piezas del oponente. Las únicas respuestas permitidas a un jaque son:

- Capturar la pieza que da jaque.
- Interponer una pieza entre la pieza que da jaque y el rey.
- Mover el rey a una casilla donde no se encuentra bajo ataque.

JAQUE MATE

Ocurre cuando un movimiento coloca al rey del oponente en jaque, y no hay respuesta legal para que el rey evite ser capturado.

FIN DE JUEGO

- Cuando se da jaque mate al adversario antes de los 50 movimientos.
- Cuando se acaba el número establecido de movimientos para la partida (50 cada jugador), en este caso, se procede a realizar el conteo del valor de las fichas que se han ganado del jugador oponente, de acuerdo al resultado, se determina el ganador (quien sume mayor cantidad de puntos) o empate (tablas) sea el caso.
- La partida no tiene que terminar en jaque mate. Cualquier jugador puede renunciar si la situación parece desesperada.
- Los juegos también pueden terminar en un empate (tablas).

LAS TABLAS

No siempre la partida termina en mate, es decir, con la victoria de uno de los jugadores. A veces ninguno de los dos tiene posibilidad de ganar, y se produce entonces el empate, que en ajedrez recibe el nombre de tablas. Un empate puede ocurrir en las siguientes situaciones:

- Tablas de común acuerdo.
- Imposibilidad de dar jaque mate en el número establecido de movimientos (50 cada jugador), y que, al realizar el conteo del valor de las fichas ganadas del oponente, se presente una igualdad.

EL VALOR DE LAS PIEZAS

Una dama se considera superior a una torre, que a su vez suele tener un valor superior a alfil o caballo. La siguiente escala de valores muestra el valor de cada una de las piezas:

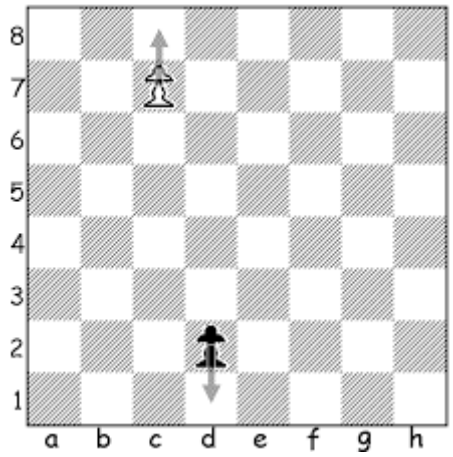
- Peón 1 punto
- Alfil 3 puntos

- Caballo 3 puntos
- Torre 5 puntos
- Dama 9 puntos

LA PROMOCIÓN DEL PEÓN

Se llama promoción del peón cuando este llega a la fila opuesta desde donde parte, para el peón blanco será la octava y para el peón negro será la fila 1.

Cuando un peón alcanza el otro lado del tablero promociona. Esto significa que el jugador puede elegir una dama, una torre, un caballo o un alfil (de su propio color), y pone esa pieza en lugar que ocupaba el peón.



}

DAMAS (DM)

Generalidades:

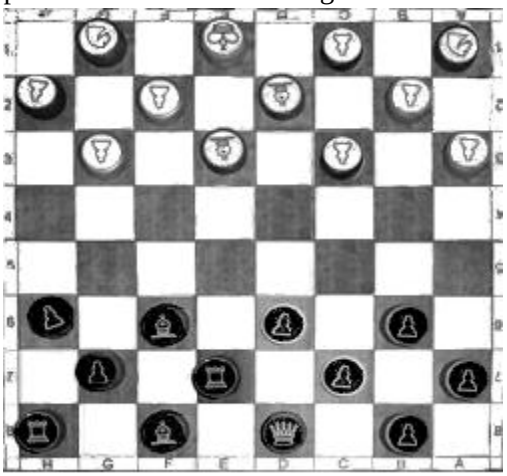
Todas las pruebas se regirán por las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada.

REGLAS DE LA COMPETENCIA

…….

Sistema de juego:

1. Se jugará individual
2. El tablero va igual al de Ajedrez, con una casilla blanca del lado derecho del jugador.
3. Al principio recibe cada jugador 12 fichas de un color, llamadas peones, las cuales posiciona en las casillas negras las cuales se ubicarán de la siguiente manera



4. Comienzan el jugador con las fichas las blancas.
5. Todos los movimientos son en diagonal, no de manera ortogonal.
6. Cada peón puede mover una casilla en diagonal hacia adelante, nunca hacia atrás, se realiza un movimiento por turno.
7. No se puede ocupar la casilla ocupada por otra pieza.
8. Todo peón que llega al extremo opuesto del tablero se corona Dama con una pieza del mismo color que se le coloca encima.
9. A la siguiente jugada la Dama puede mover hacia adelante y hacia atrás hacia las cuatro direcciones en diagonal, una o varias casillas, no puede saltar una pieza propia ni dos piezas juntas.
10. Cuando un peón propio tiene (en diagonal) como vecina a una figura contraria e inmediatamente detrás de ella hay una casilla vacía se la come saltando por encima de ella hacia la casilla vacía inmediatamente detrás.
11. Si una vez realizado el salto hay otra figura contraria en la misma situación prosigue el salto y así sucesivamente hasta terminar con todos los saltos posibles (salto múltiple).
12. Los peones solo pueden saltar en diagonal, hacia adelante, no hacia atrás.
13. Todas las figuras contrarias saltadas se retiran del tablero en el mismo turno del salto, después del cual pasa el turno al contrario.
14. Las damas comen igual que los peones, con las siguientes diferencias:
    a. Pueden comer hacia las cuatro direcciones diagonales (hacia adelante y hacia atrás)
    b. La distancia entre la dama y la primera figura contraria que será saltada puede ser de varios casillas, no precisa ser vecina.

c. Cuando la dama realiza un salto múltiple, entre las figuras saltadas debe haber siempre una casilla libre, pudiendo terminar el salto en cualquier casilla libre entre la última figura saltada y el primer obstáculo en la línea del último salto.
d. Las damas pueden ser comidas igual que cualquier peón.

15. Hay obligación de comer y elegir la opción que come a más damas o en su ausencia, a más peones.

16. La figura que no come o no realiza los saltos más ventajosos puede ser soplada en el siguiente turno por el jugador contrario, el cual retira del tablero la figura y mueve una propia.

17. Cuando se evalúan las ventajas de los saltos, se considera ventajoso:
a. Comer dos peones antes que uno solo
b. Comer dos damas antes que una sola
c. Comer una Dama antes que a varios peones.
d. Si hay una dama que puede comer y se come con un peón, la dama puede ser soplada.

18. Se gana cuando:
a. El contrario se queda sin figuras
b. Si el contrario no puede mover
c. Si el oponente abandona.

19. Se empata si con las reducidas figuras en un tablero no se puede resolver la partida.

PARQUES (PRQ)

Generalidades:

Todas las pruebas se regirán por las reglas deportivas oficiales de la Olimpiada. El presente reglamento se dividirá en Alta y Baja Habilidad.

Terminología:

a. Casa: Es como se denominará a las tradicionalmente llamadas "cárceles"
b. Cielo: Es como se denominará al punto final al que deben llegar todas las fichas de los jugadores.
c. Presada: Se le denominará a los PARES en Alta habilidad y al número 6 en el dado en Baja habilidad.
d. Coronar: Llegar al cielo con las fichas

PARQUES ALTA HABILIDAD (PRQA)

Instalaciones y equipos:

1. **El tablero**
   a. El tablero de juego deberá ser cuadrado con unas dimensiones de 40 cm por cada lado.
   b. El tablero podrá estar hecho de cualquier tipo de material.
   c. El tablero deberá disponer de cuatro (4) a seis (6) puestos.
   d. Deberá apoyarse en una mesa de altura ergonómica (aprox. 70 cm de altura)
2. **Fichas**
   a. La fichas deberán tener una altura de 5 cm
   b. Las fichas podrán ser de cualquier material
   c. Las fichas serán de los colores tradicionales: verde, amarillo, azul, rojo, naranja o morado.
3. **Dado**

a. Por partida se usarán dos (2) dados convencionales enumerados del uno (1) al seis (6)
b. Los dados tendrán 3 cm de lado.
c. Los dados podrán ser de cualquier material

REGLAS DE LA COMPETENCIA

…….

Sistema de juego:

20. Se jugará individual
21. Se jugarán con dos dados
22. Cuando en ambos dados sale el mismo número, 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 y 6-6, se denominará PAR y, según este reglamento, es la presada.
23. El tablero tendrá de 4 a 6 puestos donde mínimo competirán dos jugadores
24. Cada jugador contará con tres fichas en total.
25. Siempre se avanza hacia la derecha del tablero de juego.
26. Cada partida tendrá una duración máxima de 60 minutos
27. En caso de finalizado el tiempo y ningún jugador corone sus 3 fichas se tendrá en cuenta los siguientes ítems de desempate:
   a. Gana quien tenga el menor número de fichas en la mesa
   b. Si el empate continua, se tiene en cuenta la ficha más próxima al cielo
   c. Por último, se dará un lanzamiento adicional, quien saque el mayor número es el ganador de la partida
28. Cada participante debe mover sus propias fichas y lanzar sus propios dados.
29. Si algún dado cae en el borde del tablero, fuera del tablero, encima de una ficha, ladeado o en cualquier situación que impida ver claramente el número, se repite el lanzamiento de dados.
30. No se podrán lanzar los dados hasta que el participante anterior haya terminado su jugada
31. Cada jugador deberá correr el número exacto que indiquen los dados, a excepción, de un lanzamiento cuando se esté subiendo la escalera hacia el cielo en cuyo caso deberá conseguir el número exacto para poder mover, de lo contrario perderá su turno. Esto se repetirá la cantidad de veces necesaria hasta que el jugador consiga un número igual o menor al que necesita para moverse y llegar al cielo.
32. Si el jugador está a 6 o menos casillas de llegar al cielo con su última ficha, deberá lanzar solo un dado.
33. Si tiene al menos una dos fichas en juego, deberá seguir lanzando los dos dados y mover como estos indiquen, sin embargo, si existe impedimento de mover el número exacto de los dados por estar en la casa o demasiado cerca al cielo, se perderá el lanzamiento sin opción a repetirlo.

Competencia:

34. El sorteo de la salida se hará así: cada jugador tendrá derecho a un lanzamiento de un dado, quien logre el número más alto, saca primero. De ahí en adelante sacan los jugadores, en orden, por el lado derecho del primero
35. Al inicio del juego y cada vez que el jugador tenga todas sus fichas en su respectiva casa, tendrá derecho a lanzar los dados tres veces consecutivas como máximo con el fin de intentar conseguir un PAR. Cuando lo consiga podrá sacar tantas fichas de la casa como sea posible.

36. El PAR permite lanzar nuevamente los dados e ir avanzado. Si consigue tres PARES seguidos, el jugador podrá sacar una ficha (la que desee) al cielo.

37. Si el jugador usa un PAR para sacar fichas de la casa, este no cuenta como parte de los tres consecutivos para sacar ficha al cielo, es decir, en caso que el primer PAR se use para sacar fichas de la casa, deberá sacar cuatro PARES seguidos para conseguir sacar la ficha al cielo.

38. En cualquier caso en que se consigan PARES seguidos, se moverá la ficha sin contar los puntos obtenidos en el último PAR, en cuyo caso se sacará una ficha al cielo

39. Siempre podrá mover el total de puntos obtenidos con la sumatoria de ambos dados o el valor independiente de cada uno, respetando el valor exacto de los mismos.

40. Siempre habrá el siguiente orden de prioridades en los lanzamientos:

A. Sacar fichas de la casa es obligatorio cuando exista la posibilidad.

B. Si no tiene fichas en la casa y tiene posibilidad de comer una ficha oponente, es obligatorio hacerlo.

   a. Si hay varias posibilidades de comer fichas de uno o más oponentes, se debe comer la primer ficha que se encuentre hacia la derecha partiendo desde el punto de salida.

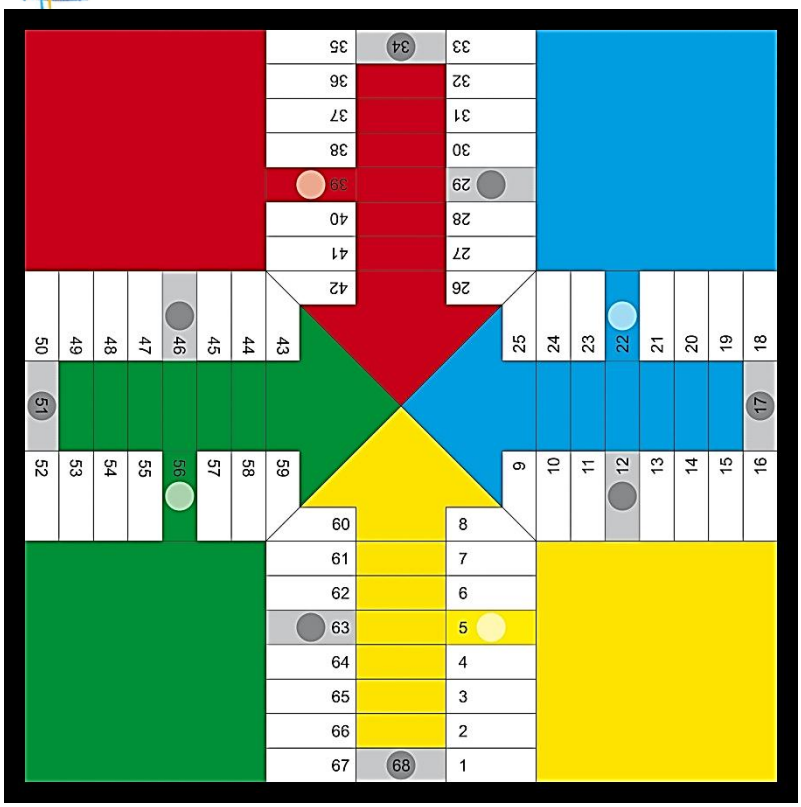
C. Si no tiene fichas en la casa y no hay opción de comer una ficha oponente, el jugador podrá mover libremente la ficha que desee.

41. Cuando al contar con una ficha se llega a la casilla ocupada por otra ficha de distinto color, siendo la ficha de un adversario, es obligatorio comerla. De no hacerlo, la ficha que tenía la posibilidad de comer, debe ir a su respectiva casa.

42. Si un jugador pone en juego una ficha que estaba en la casa gracias a un PAR y hay fichas oponentes en la casilla de salida correspondiente a su color, podrá enviarlas a todas a sus respectivas casas. Esta es la única forma de comer fichas cuando estén en casillas de "salida".

43. Ninguna ficha podrá comer o ser comida cuando esté en casillas de "seguro".

44. Cualquier jugador en la mesa podrá avisar al juez sobre cualquier jugada dudosa o mal ejecutada (correr la ficha incorrectamente, no comer ficha existiendo la posibilidad, no salir de la casa teniendo la opción, etc.) en cuyo caso se deberá repetir el lanzamiento. Si la falta se repite, el juez determinará enviar la ficha implicada en la jugada a su respectiva casa sin derecho a excepción.



Ejemplo de tablero de 4 puestos para PRQA

PARQUES BAJA HABILIDAD (PRQB)

Se presentan aquí las variaciones al reglamento anterior adaptado al **Parques Baja Habilidad**

Instalaciones y equipos:

1. **El tablero**
   - **a.** El tablero deberá disponer de cuatro (4) puestos.
2. **Fichas**
   - **a.** Las fichas serán de los colores tradicionales: verde, amarillo, azul y rojo.
3. **Dado**
   - **d.** Por partida se usará un (1) dado convencional enumerado del uno (1) al seis (6)

REGLAS DE LA COMPETENCIA

…….

Sistema de juego:

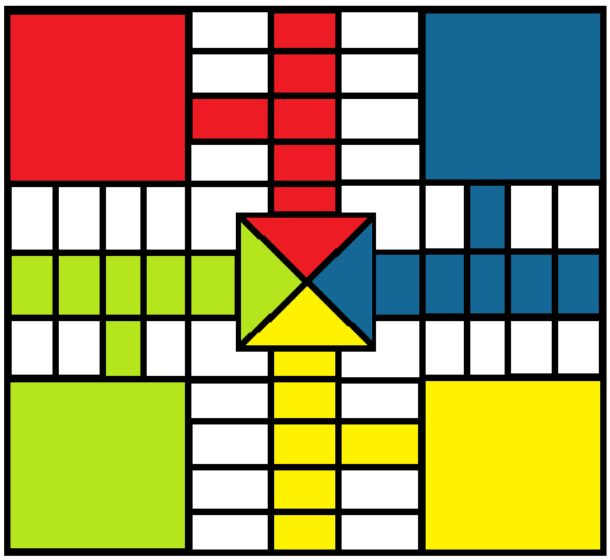
1. Solo se jugará con un dado
2. El número "6", según este reglamento, es la presada.
3. El tablero tendrá 4 puestos donde mínimo competirán dos jugadores
4. El tablero tendrá un total de 40 casillas más las 4 casillas correspondientes a la escalera al cielo de cada jugador.

Competencia:

5. Al inicio del juego y cada vez que el jugador tenga todas sus fichas en su respectiva casa, tendrá derecho a lanzar el dado tres veces consecutivas como máximo con el fin de

intentar conseguir el número 6. Cuando lo consiga podrá sacar tantas fichas de la casa como sea posible.

6. El numero 6 permite lanzar nuevamente el dado e ir avanzado. Si consigue tres veces seguidas el número 6, el jugador podrá sacar una ficha (la que desee) al cielo.
7. Si el jugador usa el número 6 para sacar fichas de la casa, este no cuenta como parte de los tres consecutivos para sacar ficha al cielo, es decir, en caso que el primer "6" se use para sacar fichas de la casa, deberá sacar cuatro "6" seguidos para conseguir sacar la ficha al cielo.
8. En cualquier caso en que se consigan "6" seguidos, se moverá la ficha sin contar los últimos 6 puntos, en cuyo caso se sacará una ficha al cielo
9. Si un jugador pone en juego una ficha que estaba en la casa gracias a un "6" y hay fichas oponentes en la casilla de salida correspondiente a su color, podrá enviarlas a todas a sus respectivas casas. Esta es la única forma de comer fichas cuando estén en casillas de "salida".



Ejemplo de tablero de 4 puestos para PRQB

DOMINÓ

ARTICULO 1.- **PARTE TECNICA**

PARRAGRAFO 1.- En caso de tener una totalidad de participantes se organizaran 5 grupos de 4 equipos cada uno, ubicado los equipos en cada grupo por sorteo, los cuales jugaran todos contra todos, clasificaran los mejores de cada grupo y los tres mejores segundos. Clasifican ocho equipos en total y se sortearan los encuentros para hacer eliminación directa, por lo que los cuatro clasificados disputarán cruzados, los perdedores disputaran medalla de bronce y los ganadores medalla de oro y plata.

PARRAGRAFO 2.- Se disputará un juego de tres partidas para cada confrontación, y gana el juego aquel jugador que primero gane dos de tres partidas. Se sortea quien inicia la primera partida mediante una selección de una ficha por cada jugador, el que obtenga la ficha de mayor puntaje será acreedor al inicio de cada partida. Para las dos partidas siguientes quien gana la anterior será quien gana la mano y por consiguiente gana el derecho de iniciar la partida.

PARRAGRAFO 3.- En cada partida ganara el primero que termine de jugar sus fichas. En caso de que le juego sea cerrado ganara aquella pareja que al sumar sus fichas haga el menor número de puntos.
PARRAGRAFO 4.- ARTÍCULO 4.- Para determinar la clasificación de los diferentes jugadores tanto en la fase eliminatoria como en la fase final, se sumarán los puntos así:
¬ Tres (3) puntos por juego ganado.
¬ Un (1) punto por juego perdido.
¬ Cero (0) puntos por no presentación.

PARRAGRAFO 5.- Los deportistas deberán presentarse quince (15) min antes de la hora programada para el respectivo juego. Los partidos deberán iniciarse a la hora programada. No hay tiempo de espera. Todos los participantes están en la obligación de conocer el presente reglamento.
PARRAGRAFO 6.- El comité organizador conformara un jurado calificador quienes juzgaran cada ronda de competencia y reportaran el informe final para dirimir los lugares que ocupo cada participantes y los puntos obtenidos para efectos de contabilizarlos en la puntuación general.
PARRAGRAFO 7.- Los aspectos no previstos en este reglamento, serán resueltos por la coordinación general de los juegos en cuanto a la parte administrativa, en cuanto a la parte técnica será resuelto por el director técnico en el campo de juego o la comisión Disciplinaria de los Juegos.
Reglamento adaptado de:
Reglamento distrital de domino IDRD (2015)

ARTÍCULO 2.- **EL JUEGO**
PARRAGRAFO 1.- El dominó es un deporte que se practica con veintiocho fichas rectangulares, generalmente blancas por ambas caras, en una de ellas es dividida por una línea que define dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de uno a seis puntos o no lleva ninguno. Dichas fichas pueden ser utilizadas de muy diversas maneras, y por un número variable de jugadores, dando lugar a las distintas modalidades del juego, por parejas, chamelo, garrafina, venenoso, etc.

PARRAGRAFO 2.- En adelante llamaremos a este deporte "Dominó", y las piezas utilizadas, "Fichas". En cada partida los jugadores se sentarán cada uno enfrente de otro, en torno a una mesa. Una mano se considera finalizada en el instante que se coloca la última ficha, bien para dominar, bien para cerrar.
PARRAGRAFO 3.- Todos los elementos empleados en este deporte, locales, mesas, sillas, etc., deberían ser suficientemente adecuados y amplios que permitan el correcto desenvolvimiento del juego.
PARRAGRAFO 4.- Las mesas de juego deberán tener su superficie completamente lisa, que puede ser su propio tablero o un tablero superpuesto. En cualquiera de los casos deberá tener la superficie rígida y deslizante, que permita remover las fichas con facilidad. La estabilidad de la mesa es un elemento esencial para la práctica del juego, por ello, estará perfectamente asentada. 6 Su forma será cuadrada, con un mínimo de 70 centímetros de lado y máximo de 1,00 metro, o circular, de diámetro comprendido entre 80 y 110 centímetros, y la altura permitirá un cómodo desenvolvimiento de las partidas. La zona de juego tendrá marcado un punto en su centro geométrico, donde se colocará la ficha de salida, y podrá disponer de líneas orientativas para la correcta formación del carro.
PARRAGRAFO 5.- Una vez asignada la mesa donde se disputará una partida de Dominó, Antes de tomar asiento los jugadores, se determinará la posición en la mesa de cada uno de ellos, así como al que le corresponderá realizar la primera salida. Para esto se procederá en la siguiente forma:
5.1. En primer lugar, se voltearán y revolverán todas las fichas.
5.2. Seguidamente cada uno de los jugadores, a modo de sorteo levantará una ficha, escogida al azar. El resultado de este sorteo determina no solamente al jugador que realizará la salida, que será el que haya extraído la ficha de puntuación más alta, sino también el orden de colocación de los jugadores en la mesa. En caso de empate en el valor de la ficha extraída, ganará la salida y posición aquél que obtenga la ficha de palo superior. Ejemplo: entre el 3-3 (suma 6) y el 4-2 (suma 6) gana el 4-2. En

una jugada determinada se denominará jugador número 1, al jugador que gane la salida en el sorteo, y jugador número 2 al contrario situado al frente.
PARRAGRAFO 6.- Para efectuar la salida se procederá del siguiente modo:
6.1. En primer lugar, se voltearán todas las fichas, quedando éstas boca abajo.
6.2. Seguidamente el delegado de mesa (miembro de la dirección técnica FIDES) revolverá las fichas.
6.3. Acto seguido, se procederá a la designación de las siete fichas por cada jugador, Cuando todos los jugadores dispongan de sus siete fichas, las levantarán, a ser posible, en una única acción o de una en una.
6.4. A continuación, el jugador número 1 colocará la ficha de salida en el centro aproximado de la mesa, que estará debidamente señalizado, boca arriba, en disposición de jugar. Dicha ficha de salida se colocará en forma tal que, por tratarse de un doble, se pondrá en sentido transversal a la posición del jugador; tratándose de ficha de dos valores, se colocará siempre mirando el lado de mayor valor hacia el jugador número 2. Una vez colocada la ficha en el centro de la mesa, ningún jugador podrá desplazarla de ese lugar.
6.5. Colocada la ficha de salida en el centro de la mesa, el jugador número 2 colocará su ficha o pasará según proceda. Las fichas, en su integridad, una vez levantadas quedarán en posición vertical o horizontal según convenga. Y solo en casos excepcionales, los árbitros o delegados le indicaran al jugador tocarlas.
6.7. Las fichas no se tocan, excepto para jugarlas.
6.8. Tanto a la salida como al efectuar jugada, las fichas se colocarán sobre la mesa en forma suave y uniforme, se permite el uso del atril para el soporte de las fichas. Dicho atril se ajustará a las dimensiones siguientes en cuanto a la plataforma donde se depositarán las fichas. Cada atril dispondrá de 7 cajoneras con separadores de 2 mm., incluidos los extremos. Sus dimensiones totales serán 190 x 35 mm, que permitirá al resto de jugadores, con una simple mirada, conocer el número de fichas pendientes de jugar.
PARRAGRAFO 7.- Las fichas jugadas ocuparán una determinada posición sobre el tablero, carro. Partiendo de la ficha de salida, colocada en el centro geométrico de la mesa, previamente marcado, el carro avanzará en ambas direcciones en línea recta hasta TRES FICHAS colocadas. Los DOBLES NO CUENTAN. La siguiente ficha debe quebrar dicha línea recta formando un ángulo de 90º y en el sentido contrario a las agujas del reloj, la parte larga de la última ficha del carro contactará con la parte estrecha de la ficha que quiebra, excepto cuando sea un doble. De igual manera el carro avanzará hasta TRES FICHAS colocadas, SIN CONTAR LOS DOBLES. La siguiente ficha quebrará dicha línea recta según la explicación anterior. Esta nueva línea, paralela al carro, tendrá un mínimo de 8 fichas antes de proceder a un nuevo quiebro.
PARRAGRAFO 8.- Cuando ambos extremos del carro sean de igual “palo” el jugador al que corresponda jugar, lo hará OBLIGATORIAMENTE por la derecha según su posición, pero si el carro está alineado con el jugador, éste la colocará por su lado más cercano. (El delegado de la dirección técnica FIDES, promoverá su debida ejecución).
En caso de competición, cualquier vulneración de lo que se señala en este artículo deberá tener reflejo en el Acta del Encuentro.
PARRAGRAFO 9.- AI finalizar cada mano, no se podrá realizar, entre ellos, ningún comentario de la jugada o de los contrarios.
PARRAGRAFO 10.- Si algún jugador, cuando le corresponda efectuar una jugada, toca a alguna de sus fichas, estará obligado a jugarla si ésta tiene cabida, aunque no la haya levantado totalmente. Si no tiene cabida, lo indicará y la jugará cuando lo considere oportuno.
PARRAGRAFO 11.- Si en una determinada jugada solamente se posee una ficha para jugar, es decir, únicamente una ficha que tenga cabida en la jugada, el jugador está obligado a colocarla sobre la mesa con prontitud.
PARRAGRAFO 12.- En ningún caso podrá utilizarse la pensada como pérdida de tiempo, especialmente en partidas con horario limitado, o como argucia para ganar a los oponentes. Si existieran indicios claros de esta práctica puede reclamarse la presencia del árbitro que deberá tomar la decisión adecuada.

PARRAGRAFO 13.- En competición, durante el desarrollo de una partida, no podrá ningún jugador interrumpirla por necesidades fisiológicas u otra causa, salvo autorización expresa del Árbitro o delegado de comisión técnica, se dejará constancia, con carácter obligatorio, en el acta del encuentro. Un jugador no podrá abandonar un torneo sin causa justificable y sin avisar a la Mesa de Control o al Juez-Árbitro.
PARRAGRAFO 14.- con antelación al comienzo de una jugada o durante su desarrollo, a alguno de los jugadores se le cae una o varias fichas, se obrará conforme a los siguientes criterios:
14.1. Si la ficha se vuelve sobre su cara en el momento de revolver, se volteará y unida al resto de ellas, se revolverá nuevamente.
14.2. Si la ficha se cae antes del comienzo de la jugada, pero ya los jugadores están en posesión de sus siete fichas, será la pareja contraria la que decidirá, en ese momento, sobre la necesidad de volver a revolver todas, con pérdida de la mano si la salida le corresponde a la pareja infractora.
14.3. Si la caída tiene lugar una vez se haya producido la salida, es decir, durante el desarrollo de la jugada, también será la pareja contraria la que decida, en ese momento, sobre la reanudación de la jugada realizada hasta el momento, o su anulación, con pérdida de la mano si la salida la efectuó la pareja infractora.
14.4. En competición, en el caso de que una misma pareja incurra en errores de este tipo por más de dos veces en una misma partida, se tomará nota de ello en el Acta del Encuentro, haciéndose constar si se trata de la segunda, tercera o más veces que se produce la misma circunstancia.
PARRAGRAFO 15.- Toda infracción producida durante el desarrollo de una mano será penalizada, a petición de la pareja no infractora, con la reanudación desde el momento de la infracción corrigiendo ésta o con la anulación de la misma en cuyo caso pasara mano si la salida la efectuó la pareja infractora.
PARRAGRAFO 16.- Salvo por circunstancia excepcional imprevisible, no podrá interrumpirse una partida, ni tampoco suspenderse. Si se produce algún hecho no recogido en este Reglamento, se consignará en el Acta del Encuentro, pero la partida correspondiente deberá reanudarse a partir de dicha circunstancia. La nulidad o validez de la jugada que dio origen a la suspensión o interrupción, lo decidirá el órgano competente de la competición de que se trate, quién podrá ordenar la repetición de la jugada o partida, cuando a su juicio las circunstancias del caso hayan podido tergiversar el resultado producido. Si así lo apreciare el órgano federativo competente o en su caso, de la organización de la competición, podrán dar validez al resultado que presente una partida en el momento de la suspensión, u ordenar la reanudación de la misma. También podrá declarar ganador de una partida al jugador que mayor número de puntos tenga a favor presente en el momento de la suspensión. En caso de interrupción de una partida por ausencia inexcusable de la misma por parte de un jugador, por causa justificada, el Juez-Árbitro, podrá permitir la sustitución de ese jugador por cualquiera de los suplentes, si los hubiere. No podrá procederse a la sustitución en el caso de abandono, declarándose perdedor de la partida al jugador que la abandonó; se sumarán tantos puntos o tantos, mientras que el jugador perdedor quedará con la puntuación acumulada que presente en el momento de la suspensión. De producirse suspensión de una partida por abandonarla un determinado jugador, se declarará ganador de la partida al jugador contrario, aunque ésta presente menor número de puntos o tantos a su favor.
PARRAGRAFO 17.- Una vez iniciado el juego, el jugador en sentido inverso a las agujas del reloj, jugador a la derecha del salidor, colocará una ficha a su elección dentro de sus posibilidades siempre que case con uno de los extremos en juego, es decir sea del mismo palo. En caso de no tener posibilidad de colocar ficha lo hará saber al resto de jugadores mediante la palabra: “paso”. No se permitirá el pase teniendo opción de juego, es decir si al menos el jugador tiene una ficha que case en uno de los extremos sea conveniente o no para su juego, por lo que si se advierte dicha circunstancia, la partida se anulará o será penalizado con la puntuación convenida en su contra. Jugada una ficha por el jugador o bien si ha habido pase, será el turno del jugador siguiente en el orden ya advertido, así hasta que se produzca una de las siguiente circunstancias, que dan fin al juego de dominó:
17.1. Un jugador domina la partida, es decir, se queda sin fichas por jugar al gastar sus siete fichas en juego. En este caso el juego es ganado por el jugador.

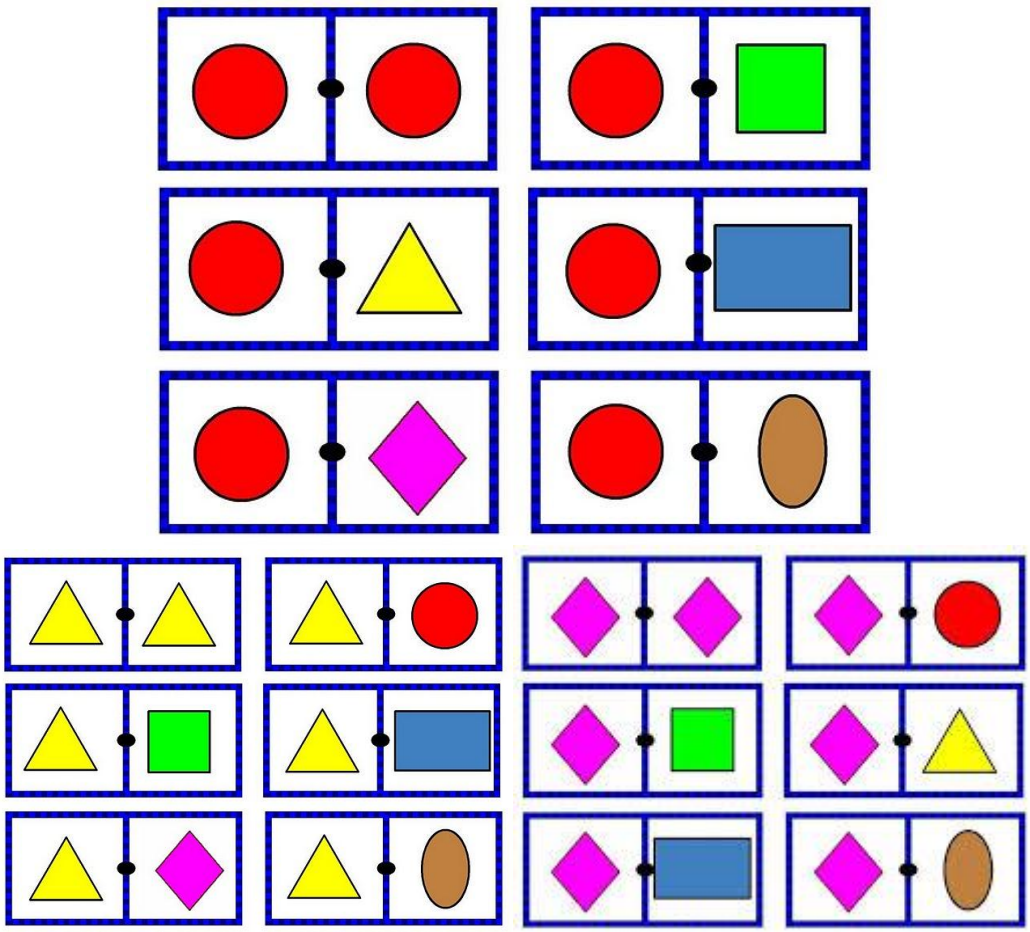
17.2. Restando fichas a los jugadores se imposibilita la continuidad de la partida al estar jugadas las siete fichas de un palo y figurar ambas en los extremos (el juego entra en una ronda de pases sin fin, pues aun teniendo todos los jugadores fichas no pueden jugar ninguna). En esta situación de cierre o "tranque" se contarán los puntos de ambos jugador por separado, siendo vencedor aquel jugador con menor puntuación. En caso de empate, ningún jugador vencerá, corriendo el turno de salida al siguiente jugador para una siguiente partida. Solo en este caso.

Reglamento adaptado de:
Reglamento del juego y competiciones, federación española de dominó (2007)

ADAPTACION AL JUEGO PARA JUGADORES CON NIVEL DE DISCAPACIDAD DE BAJO LOGRO

Para permitir una fácil familiarización del juego a aquellas personas con el nivel de discapacidad de bajo logro, se ha generado una adaptación al juego que explicaremos a continuación:

En este caso los números de las fichas fueron reemplazados por figuras geométricas (cuadrado, circulo, rectángulo, triangulo, rombo, ovalo) con colores específicos, esto permitirá al jugador tener una fácil relación de figuras y colores al tomar su decisión.
Enseguida enseñamos un ejemplo de las fichas que constituirán el domino:



ARTICULO 1. **REGLAMENTO ESPECÍFICO DE JUEGO:**

PARRAGRAFO 1.- **La mayoría de normativas estarán relacionadas al juego de domino básico (fichas con puntos)**, así que en este caso por tratarse de un juego de motivar la participación, con el

acompañamiento de los entrenadores y el delegado de mesa podrán conciliar las decisiones a medida que trascurra el juego.
Las únicas reglas de excepción son las siguientes:
PARRAGRAFO 2.- La salida estará determinada por el poseedor de la ficha doble de círculos (color rojo), si ninguno la tuviese el jugador número uno tendra la primera jugada.
PARRAGRAFO 3.- Restando fichas a los jugadores se imposibilita la continuidad de la partida al estar jugadas las siete fichas de un palo y figurar ambas en los extremos (el juego entra en una ronda de pases sin fin, pues aun teniendo todos los jugadores fichas no pueden jugar ninguna). En esta situación de cierre o "tranque" se contarán los puntos de ambos jugadores por separado, siendo vencedor aquel jugador con menor puntuación. En caso de empate, ningún jugador vencerá, corriendo el turno de salida al siguiente jugador para una siguiente partida. Solo en este caso.

Circulo:	1punto
Triangulo:	2puntos
Cuadrado:	3puntos
Rectángulo:	4puntos
Rombo:	5puntos
Ovalo:	6puntos

Reglamento adaptado por:
Dirección técnica FIDES

Reglas de Participación Porras

FIDES informa a los equipos interesados en participar en el Torneo de Porras FIDES, que el Reglamento General establecido para el Festival, es tomado del Reglamento que el Instituto Distrital de Recreación y Deporte — IDRD, establece para el Festival de Porras en Bogotá, con el objeto de promover una práctica más organizada, segura y cercana a la actividad del porrismo.

1. Número de integrantes: Por Equipo mínimo 12 y máximo 36

2. **Tiempo de Rutina:**Será de máximo 6 minutos, distribuidos de la siguiente manera: montaje 1 minuto 30 segundos y la presentación de 4 minutos 30 segundos, dirigida por 2 profesionales fuera de la peana.

3. Animación o porra:
La animación debe ser presentada en un solo bloque y esta no puede exceder de 30 segundos, debe ser orientada por un integrante del equipo que puede utilizar megáfono y los demás integrantes podrán hacer uso de UNO (1) de los siguientes elementos (banderas, carteles, pompones, megáfonos, telas, aros y bastones). La música puede utilizarse de fondo durante la animación y no afectará en el puntaje de juzgamiento. No puede ser pregrabada sobre la pista musical y debe ser en idioma español.

4. Música:
Los equipos pueden usar ilimitado número de canciones en sus rutinas, el formato en el cual se debe presentar es CD (Único formato); la calidad de la grabación es responsabilidad del grupo participante (volumen, efectos, cortes). La presentación del equipo dará inicio con el primer sonido musical, luego de terminado el segmento de animación, autorizado por su entrenador.

5. Criterios de Juzgamiento: Se hará de la siguiente forma:

- Acrobacia: Pirámides y grupo acrobático 20 Puntos
- Partner 10 Puntos
- Saltos 10 Puntos
- Baile 10 Puntos
- Animación 10 Puntos
- Rutina 20 puntos
- Gimnasia 20 Puntos

Se permiten elementos básicos como: rollos, rondó, media luna, pasos por encima y por debajo de los compañeros y demás ejercicios básicos.
5.1. Acrobacia:
Se entiende por pirámides y grupos acrobáticos.
Todos los elementos deben estar al nivel del pecho o menor.

Una persona no puede tener el soporte completo de otra persona ya sea encima o en sus manos. Todo el tipo de acrobacias que se realicen deben tener al menos 3 personas como bases.
Ningún tipo de lanzamientos es permitido, es decir que una persona no puede ser lanzada al aire intencionalmente y ser soltada por sus bases o personas de apoyo.
Una persona no puede pasar por debajo o encima de algún tipo de acrobacia.
5.2. Gimnasia:
Ninguna persona puede hacer gimnasia por encima de otra persona o acrobacia, solamente puede saltar.
Toda gimnasia debe originarse y terminarse en la superficie de presentación, así mismo deben mantener contacto con la misma.
Rollos adelante atrás, media luna, round off están permitidos.
No se permiten flic flaca ni mortales.

6. Normas de seguridad:
6.1. Durante la presentación no puede estar el profesor o guía en la peana, pero si pueden estar fuera de ella guiando la presentación de los deportistas, ya sea con gestos, movimientos o sonidos
6.2. La goma de mascar o alimentos durante la presentación no está permitida. 6.3. El uso de joyería está prohibido.
6.4. Las banderas, carteles, pompones, megáfonos, telas, aros, bastones, son los únicos "accesorios 1 objetos de utilería' permitidos. Estos accesorios no se pueden usar individualmente o en conjunto mientras se realiza algún tipo de habilidad acrobática ylo gimnástica.
Todos los accesorios deben usarse de manera segura y deben ser de materiales que no atenten contra la seguridad de los deportistas.
6.5. Al terminar la rutina el equipo debe entregar la peana libre de cualquier elemento que hayan utilizado.

7. REQUISITOS DE LOS PARTICIPANTES:
7.1. El deportista inscrito deberá tener mínimo 8 años al momento de la presentación.
7.2. No podrá participar el deportista que no esté activo en su servicio de salud (eps, Sisbén o medicina prepagada).
.

FIDES

Es Colombia !!