



JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES

“PRESIDENTE EVO”



Nivel Primario - SUCRE 2016



CONVOCATORIA 2016



AJEDREZ



BALONCESTO



FUTBOL



FUTBOL SALA



GINNASIA ARTISTICA



GINNASIA RITMICA



NATACION



VOLEIBOL



ATLETISMO



JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”



 Nivel Primario - SUCRE 2016 



COMITÉ ORGANIZADOR NACIONAL

Evo Morales Ayma

PRESIDENTE DEL ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Juan Ramón Quintana

MINISTRO DE LA PRESIDENCIA

Tito Montaña Rivera

MINISTRO DE DEPORTES

Roberto Aguilar Gómez

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Ariana Campero Nava

MINISTRA DE SALUD

Juan José Quiroz Fernández

VICEMINISTRO DE EDUCACIÓN REGULAR

René Marcelo Ortubé

VICEMINISTERIO DE FORMACIÓN DEPORTIVA

Carla Parada Barba

VICEMINISTERIO DE SALUD Y PROMOCIÓN

Comité de Coordinación Nacional

Nicolás Tórriz

Claudia Ricaldi

Carlos Ardaya

Edwin Sifiani

Miguel Villareal

ÍNDICE

CONVOCATORIA	5
REGLAMENTO GENERAL	12
CAPÍTULO I ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA Y TÉCNICA	14
CAPÍTULO II OBLIGACIONES ADMINISTRATIVAS - TÉCNICAS	16
CAPÍTULO III PENALIDADES Y SANCIONES DISCIPLINARIAS	17
CAPÍTULO IV SISTEMAS Y REGLAS DE LOS CAMPEONATOS	20
CAPÍTULO V DETERMINACIÓN DE CAMPEÓN Y PREMIOS	20
CAPÍTULO VI PRIMERA FASE NORMAS ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS	21
CAPÍTULO VII SEGUNDA FASE: DEPARTAMENTAL NORMAS ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS	26
CAPÍTULO VIII TERCERA FASE: NACIONAL	30
CAPÍTULO IX DE LAS REGLAS DE COMPETICIÓN	33
REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA DEPORTIVA	34
• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE FÚTBOL	34
• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE FÚTBOL SALA	36
• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE BALONCESTO	39
• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL	41
• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE AJEDREZ	43
• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE ATLETISMO	45

• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE NATACIÓN	53
• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE GIMNASIA ARTÍSTICA	54
• REGLAMENTO ESPECÍFICO DE GIMNASIA RÍTMICA	89
CRONOGRAMA	96
GLOSARIO	97

V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO

CONVOCATORIA

La Presidencia del Estado Plurinacional de Bolivia, Ministerio de Deportes, Ministerio de Educación, Ministerio de Salud a través del Viceministerio de Formación Deportiva, Viceministerio de Educación Regular y Viceministerio de Salud y Promoción, convocan a los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**, de 1° a 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional de unidades educativas fiscales, privadas y de convenio, de acuerdo a la Ley N° 343 del 5 de febrero de 2013 en el cual se eleva a rango de Ley el Decreto Supremo N° 0484 del 27 de abril de 2010 a realizarse bajo los siguientes objetivos y bases.

1. OBJETIVOS.

1.1. OBJETIVO GENERAL.

Fomentar la práctica deportiva escolar coadyuvando a la formación integral de niñas y niños, estudiantes del nivel primario, de las unidades educativas fiscales, privadas y de convenio de todo el Estado Plurinacional de Bolivia, mediante los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo”.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Promover a través del deporte integración, solidaridad y respeto entre estudiantes de unidades educativas fiscales, privadas y de convenio para consolidar la nueva Bolivia.
- Masificar la práctica deportiva escolar con fines formativos, para establecer la base deportiva plurinacional, mediante un evento deportivo que integre a los estudiantes de unidades educativas fiscales, privadas y de convenio.
- Contribuir a la detección de talentos deportivos que permitan mejorar y desarrollar el deporte Nacional mediante un evento deportivo nacional.
- Concientizar a estudiantes, madres y padres de familia, profesoras y profesores acerca de la complementariedad entre la educación y el deporte como la mejor manera de formar integralmente a las nuevas generaciones de bolivianas y bolivianos.
- Articular la participación de los diferentes entes deportivos responsables a nivel municipal, departamental y nacional en el proceso de promoción del deporte y la formación de deportistas, como parte de las estrategias plurinacionales de desarrollo social, cultural y económico.
- Generar en los estudiantes participantes la identidad del deportista boliviano.

2. LOS JUEGOS.

Los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO** de unidades educativas fiscales, privadas y de convenio,

de Educación Comunitaria Vocacional se constituyen en el máximo evento deportivo escolar y cultural entre estudiantes de los 9 Departamentos. Tiene como premisa, fortalecer los lazos de amistad, integración, hermandad, solidaridad y respeto de las diferentes costumbres y práctica socioculturales a través del deporte.

3. DESARROLLO DE LOS JUEGOS.

Los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO** de unidades educativas fiscales, privadas y de convenio, tendrán carácter incluyente y participativo, se desarrollarán en las 63 circunscripciones del país. (Son responsables de su realización los Gobiernos Municipales y Departamentales según los Artículos 104, 105 y 410 de la Constitución Política del Estado y de acuerdo a la Ley N° 343 del 5 de febrero de 2013 en el cual se eleva a rango de Ley el Decreto Supremo N° 0484) en las siguientes fases:

- **FASE PREVIA – NIVEL DISTRITAL/MUNICIPAL:** Eliminación de las unidades educativas al interior de su Distrito Educativo o Municipio.
- **PRIMERA FASE – NIVEL CIRCUNSCRIPCIÓN:** Eliminación de las unidades educativas al interior de las 63 circunscripciones.

Son responsables de la organización en la Primera Fase los Gobiernos Municipales a través de las Direcciones Distritales de Educación, Direcciones Municipales de Deporte, Entidades de salud de los municipios, Asociación de Profesores de Educación Física del distrito educativo o circunscripción, representantes de las Organizaciones Sociales y Juntas Educativas.

- **SEGUNDA FASE – NIVEL DEPARTAMENTAL:** Eliminación inter - circunscripciones a nivel departamental.

Para la Segunda Fase son responsables los Gobiernos Departamentales a través de los Servicios Departamentales de Deportes, Direcciones Departamentales de Educación, Servicios Departamentales de Salud y las Asociaciones Departamentales del Deporte Estudiantil en Formación o Asociaciones de Profesores de Educación Física.

- **TERCERA FASE – NIVEL NACIONAL:** Gran Competición Nacional con la participación de las representaciones de los 9 departamentos.

Son responsables de la organización y realización del evento: Ministerio de la Presidencia, Ministerio de Deportes, Ministerio de Educación y Ministerio de Salud.

Los pormenores del proceso clasificatorio estarán considerados en el Reglamento General.

4. ORGANIZACIÓN.

En cada Fase se establecerá un Comité Organizador, una Comisión Técnica, una Comisión de Disciplina Deportiva y otras comisiones necesarias para el eficiente desarrollo de estos juegos.

5. INAUGURACIÓN, DESARROLLO Y CLAUSURA.

Son responsables de la inauguración, desarrollo y clausura de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**, el Comité Nacional Organizador, los Comités Departamentales y de Circunscripciones, además de las comisiones técnicas y comisión de disciplina deportiva, de acuerdo a los niveles de responsabilidad.

6. SEDES DEPORTIVAS Y CRONOGRAMA.

6.1. SEDES DEPORTIVAS.

FASE PREVIA: Se llevarán a cabo en cada Municipio o Distrito Educativo, con la participación de Unidades Educativas que cursen del 1ro al 6to de Educación Primaria Comunitaria Vocacional (esta fase se desarrolla habitualmente en el área rural), en todas las disciplinas deportivas convocadas.

PRIMERA FASE: Se llevará a cabo en cada circunscripción cuyas sedes deben ser definidas por los Gobiernos Municipales en coordinación con las Direcciones Distritales de Educación con la participación de Unidades Educativas que cursen de 1ro a 6to de educación Primaria Comunitaria Vocacional, en todas las disciplinas deportivas convocadas.

SEGUNDA FASE: Se llevará a cabo en cada capital de departamento o municipio designado con los que ocupen el primer lugar de la primera fase en todas las disciplinas deportivas convocadas.

TERCERA FASE: Se llevará a cabo en la ciudad de Sucre departamento de Chuquisaca con los que ocupen el primer lugar en la segunda fase, en todas las disciplinas deportivas convocadas.

6.2. CRONOGRAMA.

Los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO** se realizará de acuerdo al siguiente cronograma:

FASES	FECHAS
Fase Previa	Abril
Primera Fase	Mayo – Junio
Segunda Fase	Julio – Agosto
Tercera Fase	Septiembre

7. PARTICIPANTES.

Podrán participar los estudiantes que cursen entre el 1° y 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional de todas las unidades educativas fiscales, privadas y de convenio desde los 6 hasta los 12 años de edad (nacidos en el año 2004 hasta el 2010).

Es **OBLIGACIÓN** de todas las unidades educativas del Estado Plurinacional de Bolivia participar en los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo”, excepto aquellos sancionados por el Capítulo III del Reglamento General.

8. IMPLEMENTOS DE COMPETICIÓN.

- En la Fase Previa**, será responsabilidad de los Gobiernos Autónomos Municipales facilitar los implementos deportivos de competición como ser balones, redes, balas, jabalinas y otros implementos necesario para el correcto desarrollo de la competición.
- En la Primera Fase de nivel Circunscripción**, será responsabilidad de los Gobiernos Autónomos Municipales anfitriones, facilitar los implementos deportivos de competición como ser balones, redes, balas, jabalinas y otros implementos necesarios para el correcto desarrollo de la competición.

- c) **En la Segunda Fase de nivel departamental**, será responsabilidad de los Gobiernos Autónomos Departamentales, facilitar los implementos deportivos de competición como ser balones, redes, balas, jabalinas y otros implementos necesarios para el correcto desarrollo de la competición.
- d) **En la Tercera Fase de nivel Nacional**, será responsabilidad del Gobierno Departamental Anfitrión, facilitar los implementos deportivos de competición como ser balones, redes, balas, jabalinas y otros implementos necesarios para el correcto desarrollo de la competición.

9. UNIFORMES DE PRESENTACIÓN Y COMPETICIÓN.

- a) **Para la Fase Previa**, los participantes deberán competir con los uniformes de sus unidades educativas.
- b) **Para la Primera Fase nivel Circunscripción.**
 - **En las circunscripciones que comprenden más de un municipio**, los uniformes de presentación y competición serán otorgados por parte de los Gobiernos Municipales de cada unidad educativa, según su jurisdicción.
 - **En las circunscripciones que pertenezcan a un solo municipio**, los participantes deberán competir con los uniformes de su respectiva Unidad Educativa.
- c) **Para la Segunda Fase nivel Departamental**, los uniformes de presentación y competición, serán otorgados por los Gobiernos Municipales que cuenten con representantes para esta fase según su jurisdicción.

Los gobiernos Departamentales en el marco de sus posibilidades, podrán dotar de uniforme de presentación y competición a las delegaciones que participen de esta fase.

- d) **Para la Tercera Fase nivel Nacional**, los uniformes de presentación y competición, serán otorgados por el Gobierno Nacional.

Los Gobiernos Departamentales en el marco de sus posibilidades, podrán otorgar el uniforme de presentación y competición a sus selecciones representantes en esta fase.

10. REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN.

Los documentos y acciones imprescindibles y de obligatorio cumplimiento son:

- **Paso 1.** Inscribir a los equipos y estudiantes de las unidades educativas, vía internet en el portal informático del Ministerio de Educación puesto a disposición para estos juegos: <http://juegos.minedu.gob.bo>.

En casos extremos, las unidades educativas de los municipios que **NO** cuenten con internet, la inscripción deberá realizarse de manera escrita en la Dirección Distrital de Educación de cada distrito educativo, siendo esta institución la responsable directo de remitir la información de los estudiantes inscritos ante el Ministerio de Educación.

La fecha límite de inscripción es hasta el 30 de abril de la presente gestión, sin este requisito ningún estudiante podrá participar en ninguna de las fases de estos juegos.

- **Paso 2.** Presentar a los Comités Organizadores y Técnicos la planilla oficial de inscripción impresa de la plataforma informática, siendo de responsabilidad del Director Distrital de Educación, la verificación del cumplimiento de todas las unidades educativas. Así mismo a esta documentación se debe adjuntar los siguientes documentos:

- Cédula de identidad del estudiante, original y fotocopia.
- Registro RUDE de cada uno de los estudiantes de las disciplinas deportivas, validado por la Dirección Distrital de Educación a la que corresponda la unidad educativa.

Los estudiantes podrán participar como máximo en dos disciplinas deportivas (una disciplina individual y una de conjunto) tomando en cuenta que si existiera choque de horarios en la programación de los partidos y pruebas, los Comités Organizadores no se hacen responsables.

Se sancionará de manera estricta a quienes alteren nóminas o suplanten estudiantes de acuerdo a Resolución Ministerial N° 555 del 20 de agosto del año 2013 emitido por el Ministerio de Educación.

Las unidades educativas que participen de estos juegos, no podrán modificar la nómina oficial de inscripción a partir del 1 de Mayo de 2016.

11. ACREDITACIÓN PARA LAS COMPETICIONES.

Los documentos imprescindibles de acreditación de los deportistas previo al inicio de la competición son:

- Documento Oficial de Identificación (cédula de identidad o pasaporte).
- Credencial de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** emitida por el comité organizador de la fase correspondiente (si existiese).

Se sancionará de manera estricta a quienes alteren nominas o suplanten estudiantes de acuerdo a la Resolución Ministerial N° 555 del 20 de Agosto del año 2013.

Nota. Excepcionalmente para la fase previa y primera fase en caso de no contar con la credencial, la misma podrá ser sustituida con la presentación del Registro RUDE de cada uno de los estudiantes de las disciplinas deportivas, validado por el Director de la Unidad Educativa y la Dirección Distrital de Educación a la que corresponda.

12. DISCIPLINAS DEPORTIVAS.

Las disciplinas deportivas a disputarse en los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** NIVEL PRIMARIO, serán las siguientes:

N°	DISCIPLINAS DEPORTIVAS	CLASIFICACIÓN DE DISCIPLINA DEPORTIVA	CANTIDAD PRUEBAS	
			NIÑAS	NIÑOS
1	Ajedrez (Ritmo normal individual)	Individual	1	1
	Ajedrez (Ritmo Blitz ambos géneros)		1	
2	Atletismo Mini	Individual	1	
3	Baloncesto	Colectiva	1	1
4	Fútbol	Colectiva	1	1
5	Fútbol Sala	Colectiva	1	1
6	Voleibol	Colectiva	1	1
7	Natación (50 m libre – 50 m espalda)	Individual	2	2
8	Gimnasia artística básica en la prueba de manos libres (suelo) nivel 1, 2 y 3	Individual	3	3
9	Gimnasia rítmica	Individual	1	-
TOTAL DE PRUEBAS			23	

13. PREMIOS.

- **PRIMERA FASE:**

Las Medallas y Diplomas para los 3 primeros puestos serán otorgados por el Gobierno Nacional. Los trofeos y otros incentivos para los 3 primeros puestos serán otorgados por los Gobiernos Municipales.

- **SEGUNDA FASE:**

Las Medallas y Diplomas para los 3 primeros puestos serán otorgados por el Gobierno Nacional. Los trofeos y otros incentivos serán otorgados por los Gobiernos Departamentales.

- **TERCERA FASE:**

Los Trofeos, Medallas y Diplomas para los tres primeros lugares serán otorgados por el Gobierno Nacional.

Los Gobiernos Municipales y Departamentales en las instancias correspondientes podrán prever la entrega de otros premios e incentivos a los ganadores.

Las medallas de premiación serán representativas al material de Oro, Plata y Bronce.

14. HOSPEDAJE, ALIMENTACIÓN Y TRANSPORTE.

- **PRIMERA FASE:** En el área rural (zona dispersa), el hospedaje, alimentación y transporte de las delegaciones participantes serán coordinados por los Gobiernos Municipales que conformen la circunscripción, Organizaciones Sociales y Juntas Educativas a través de las sedes y subsedes correspondientes.

- **SEGUNDA FASE:**

- **Hospedaje.** Será financiado por los Gobiernos Departamentales en coordinación con el Gobierno Municipal Anfitrión.
- **Alimentación.** Será financiado por los Gobiernos Departamentales en coordinación con el Gobierno Municipal Anfitrión.
- **Transporte.**
 - **Intermunicipal:** Los Gobiernos Municipales serán responsables del traslado de sus representantes desde su municipio a la sede del evento (ida y vuelta).
 - **Interno:** Los Gobiernos Departamentales serán los responsables del traslado interno de todos los participantes en la ciudad sede del evento.

- **TERCERA FASE:**

El hospedaje y la alimentación serán financiados por el Gobierno Nacional.

- **Transporte.**

- **Intermunicipal:** Los Gobiernos Municipales serán responsables del traslado de sus representantes desde su municipio a la capital de su departamento (ida y vuelta).
- **Interdepartamental:** El Gobierno Nacional, será responsable del traslado de todos los participantes a la ciudad sede del evento.

- **Interno:** El Gobierno Nacional, será responsable del traslado interno de todos los participantes en la ciudad sede del evento.

15. SEGURIDAD.

Los organizadores en sus respectivas fases, deberán coordinar la seguridad en los escenarios deportivos, recintos de hospedaje y demás instalaciones donde se desarrollen los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” con la Policía boliviana y/o Fuerzas Armadas correspondiente a su región.

16. ATENCIÓN MÉDICA.

Los organizadores en sus respectivas fases, deberán coordinar la atención médica y de primeros auxilios en los escenarios deportivos, recintos de hospedaje y demás instalaciones donde se desarrollen los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo”, con las entidades de salud correspondiente a su región.

17. ARBITRAJE.

Los torneos de competición en sus respectivas fases, desde la fase previa serán controlados y dirigidos por árbitros especialistas en cada disciplina deportiva con preferencia afiliados a una Asociación departamental. Asimismo, los gobiernos municipales y departamentales en sus respectivas fases asumirán el pago de este servicio.

18. DISPOSICIONES GENERALES.

- La gran competición nacional, tercera fase se desarrollará en la ciudad de Sucre departamento de Chuquisaca.
- Los pormenores de la convocatoria a los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO** están considerados y mencionados en:
 - Reglamento General.
 - Reglamento Específico por disciplina deportiva.
 - Glosario de términos
- Al iniciar y finalizar cada encuentro deportivo los deportistas deberán realizar un saludo de forma amistosa, esta acción debe ser de carácter obligatorio para validar el encuentro deportivo, como un acto educativo de caballerosidad y respeto hacia sus compañeros (as) del equipo contrario.
- Los casos no previstos en esta convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador de cada fase de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**.
- Al finalizar este evento deportivo estudiantil, se definirá la sede de la tercera fase nacional para el próximo año.

V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO

REGLAMENTO GENERAL

1. OBJETIVOS.

- Regular la participación deportiva de los estudiantes de todas las unidades educativas del Estado Plurinacional, en las disciplinas deportivas a competir.
- Articular la participación de las diferentes instituciones deportivas, educativas, de salud y sociales responsables a nivel municipal, departamental y nacional en el desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo".
- Promover la creación y el mejoramiento de infraestructura deportiva en todos los municipios y departamentos del Estado Plurinacional de Bolivia y el correcto desarrollo de las competiciones deportivas durante los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo".
- Generar las condiciones de igualdad y equidad para la participación y clasificación de los equipos y deportistas, que serán promovidos a la siguiente fase en los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo".
- Promover en los estudiantes los valores y principios del Estado Plurinacional de Bolivia establecidos en la Constitución Política del Estado.

2. DERECHO DE PARTICIPACIÓN.

En los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO, podrán participar todos los estudiantes que se encuentren cursando entre 1° y 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional de todas las unidades educativas, fiscales, privadas y de convenio suscritas al Subsistema de Educación Regular del Estado Plurinacional de Bolivia.

Es obligación de todas las Unidades Educativas del Estado Plurinacional participar en los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo".

Todos los participantes de los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" deberán sujetarse a lo dispuesto en la convocatoria y los reglamentos establecidos para este evento.

3. DISCIPLINAS DEPORTIVAS.

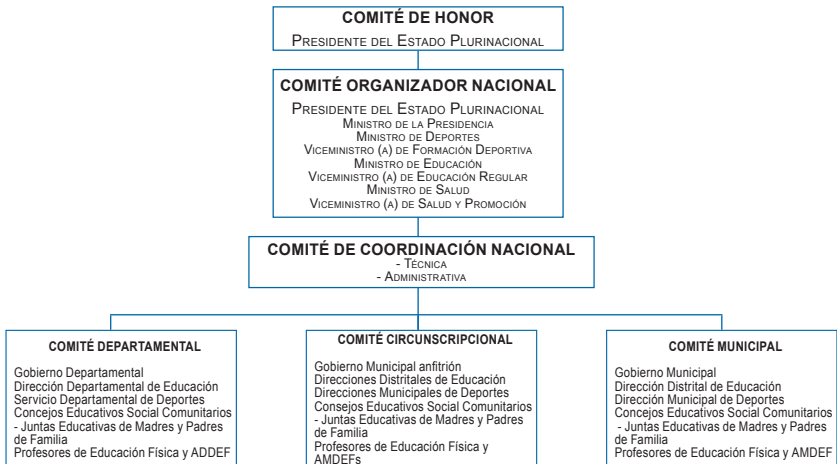
En los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO, las disciplinas deportivas a disputarse serán las siguientes:

Disciplinas Deportivas	Clasificación de Disciplina Deportiva	Categoría
1. Ajedrez	Individual	Niñas y Niños
2. Atletismo Mini	Individual	Niñas y Niños
3. Baloncesto	Colectiva	Niñas y Niños
4. Fútbol	Colectiva	Niñas y Niños
5. Fútbol Sala	Colectiva	Niñas Y Niños
6. Voleibol	Colectiva	Niñas y Niños
7. Natación	Individual	Niñas y Niños
8. Gimnasia artística	Individual	Niñas y Niños
9. Gimnasia rítmica	Individual	Niñas

4. FASES DE LOS JUEGOS.

Los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO, se desarrollarán en tres fases establecidas más una fase previa, conforme al siguiente detalle:

- **FASE PREVIA:** A nivel Municipal o Distrito Educativo (de acuerdo al caso).
- **PRIMERA FASE:** A nivel Circunscripción.
- **SEGUNDA FASE:** A nivel Departamento.
- **TERCERA FASE:** A nivel Nacional.



CAPÍTULO I

ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA Y TÉCNICA

1. COMITÉ ORGANIZADOR.

El Comité Organizador Nacional de los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO, tiene bajo su responsabilidad organizar, controlar y hacer el seguimiento del desarrollo del evento, en todas las Fases, por sí mismo o por intermedio de sus comisiones, que son de su responsabilidad instituir las y designar a sus miembros. Estará conformado de acuerdo a la siguiente estructura:

2. FUNCIONES Y ATRIBUCIONES DEL COMITÉ ORGANIZADOR NACIONAL.

- a) Designar a la Comisión Técnica, Comisión de Disciplina Deportiva y otras comisiones que considere por conveniente para el desarrollo efectivo de los juegos a nivel nacional.
- b) Aplicar y hacer respetar la Convocatoria y los Reglamentos de los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO.
- c) Supervisar la entrega del material deportivo de competición y de premiación en todas las fases de estos Juegos de manera oportuna.
- d) Hacer el control y seguimiento del desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo" en todas las fases.

3. FUNCIONES Y ATRIBUCIONES DEL COMITÉ DE COORDINACIÓN NACIONAL.

El Comité de Coordinación Nacional estará conformado por el Viceministerio de Educación Regular, Viceministerio de Formación Deportiva y Viceministerio de Salud y Promoción. Sus funciones y atribuciones son:

- a) Coordinar la planificación y desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo".
- b) Coordinar la planificación y desarrollo de los actos de inauguración y clausura.
- c) Hacer el seguimiento en las diferentes fases.
- d) Coadyuvar la atención médica y de primeros auxilios.

4. FUNCIONES Y ATRIBUCIONES DE LA COMISIÓN TÉCNICA NACIONAL.

La Comisión Técnica Nacional será designada por el Comité Organizador Nacional. Sus funciones y atribuciones son:

- a) Hacer cumplir el cronograma de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo".
- b) Hacer cumplir la organización, desarrollo, control y seguimiento de las competiciones deportivas en coordinación con los comités a nivel Departamental, Circunscripciones y Municipal.

- c) Sistematizar la información estadística y resultados de las competiciones de manera periódica y oportuna.
- d) Coordinar en la fase nacional con el Comité Organizador Nacional, la verificación y el estado de los campos deportivos, material de competición, jueces y árbitros.

5. CAMPOS DEPORTIVOS, MATERIAL DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE.

- a) **Campos Deportivos:** Los campos deportivos para las competiciones en la primera, segunda y tercera fase, así como para los entrenamientos de las unidades educativas clasificadas, serán facilitados por los Servicios Departamentales de Deporte y los Gobiernos Municipales correspondientes.
- b) **Material para la competición:** El material deportivo para la competición comprendido en balones, balas, discos, redes, etc., para la primera y segunda fase serán provistos por los Gobiernos Municipales y Departamentales respectivamente. Para la tercera fase nacional, será responsabilidad del Gobierno Departamental Anfitrión, facilitar los implementos deportivos de competición.
- c) **Arbitraje jueceo y otros:** El pago por los servicio de arbitraje, jueceo y el servicio de otro personal de apoyo, para las competiciones deportivas será de exclusiva responsabilidad del Gobierno Municipal, Departamental y Nacional, en sus respectivas fases.

CAPÍTULO II

OBLIGACIONES ADMINISTRATIVAS - TÉCNICAS

1. REQUISITOS PARA COMPETIR.

Los requisitos obligatorios para entrar en competición son los siguientes:

a) Inscripción vía internet en el portal informático.

Los delegados acreditados, los directores de unidades educativas o los responsables de la inscripción deberán inscribir a los equipos y deportistas de la unidad educativa en el portal informático del Ministerio de Educación puesto a disposición para este efecto: <http://juegos.minedu.gob.bo> en la disciplina deportiva y pruebas a competir. Los responsables de inscripción tendrán la opción de imprimir sus planillas como constancia de inscripción oficial, para iniciar la fase previa y las siguientes fases, planilla que deberán entregar como requisito indispensable al comité organizador, mismas que llevarán el sello y firma del Director de la Unidad Educativa, profesor responsable y validado con el sello y firma del Director Distrital de Educación.

La remisión de las planillas de inscripción de los estudiantes ante el Comité Organizador son de absoluta responsabilidad del Director de Unidad Educativa y Director Distrital de Educación, como constancia de la inscripción de acuerdo a la fase correspondiente, mismas que llevarán el sello y firma del Director de la Unidad Educativa, profesor responsable y validado con el sello y firma del Director Distrital de Educación.

b) Inscripción en planilla.

Los delegados acreditados para cada disciplina deportiva deberán inscribir a sus equipos y/o deportistas ante el encargado de la mesa de control, en la respectiva planilla con por lo menos media hora de anticipación del partido, como requisito indispensable para jugar.

c) Presentación del documento de identificación oficial.

Cada deportista para su identificación, en presencia de los delegados de las demás representaciones, antes de ingresar a competición, en cualquiera de las disciplinas deportivas, deberá presentar en mesa de control su respectivo documento de identificación oficial (Cédula de Identidad o Pasaporte) y credencial que corresponda a la fase de desarrollo de los juegos. Sin cuyos documentos no podrán competir.

d) En caso de ausencia de la mesa de control, cada jugador deberá identificarse y acreditarse entregando su documento de identificación oficial (cédula de identidad o pasaporte) y credencial correspondiente de la fase de desarrollo de los Juegos, al árbitro o juez que está designado para dirigir la competición, quien deberá retenerlos y entregarlos a la Comisión Técnica para su verificación.

e) Uniforme deportivo.

Los deportistas deberán presentarse a la competición, cualquiera sea la disciplina, con la indumentaria o ropa deportiva que represente a su unidad educativa, municipio o departamento de acuerdo a la fase, camisetas con números reglamentarios, pantalón corto, medias y zapatillas. En la fase nacional

los deportistas están obligados a competir con los uniformes otorgados por el gobierno nacional. El deportista que no lleve el uniforme, no podrá ingresar al campo deportivo a participar en la competición.

f) Obligaciones de presentarse a competir.

Todos los equipos y deportistas acreditados en cada una de las disciplinas deportivas, tienen la obligación de presentarse a competir en el recinto deportivo en el horario que sean asignados por la Comisión Técnica, en cumplimiento de los roles de competición y calendarios programados, sin que pueda alegarse ignorancia o desconocimiento. La inasistencia a la competición dará lugar a las consecuencias técnicas dispuestas en el reglamento específico por disciplina deportiva.

g) Suspensión de competiciones.

Si por causas de fuerza mayor fuese suspendida la realización de uno o más partidos o competiciones de cualquiera de las disciplinas deportivas, la Comisión Técnica procederá a la correspondiente reprogramación; los partidos o competiciones suspendidos deberán realizarse dentro de las 24 horas posteriores a la suspensión. Se consideran causas de fuerza mayor, problemas causados por fenómenos naturales, lluvias, inundaciones, vientos huracanados, conmoción o convulsión social, huelgas, paros de transporte, carencia de material deportivo, pelotas, balones, red y otros imprevistos que sean impedimentos para la realización de la competición.

CAPÍTULO III

PENALIDADES Y SANCIONES DISCIPLINARIAS

1) Tolerancia.

Para los partidos y/o competiciones programadas sólo se tendrá una tolerancia de 10 minutos.

Todos los equipos, y deportistas de las disciplinas deportivas individuales deberán asistir a las competiciones con el uniforme que le corresponda a su Unidad Educativa en la primera fase; para la segunda fase: camiseta de su municipio; para la tercera fase: camiseta de su departamento, los uniformes deberán estar correctamente numerados. En caso de que un equipo no presente la numeración respectiva en su uniforme de competición; en el primer encuentro se le permitirá su participación con el uso de ponchillos obligatoriamente, debiendo el mismo regularizar su uniformidad para el siguiente partido. El equipo infractor de esta normativa a partir del segundo partido será sancionado con el respectivo walk over (ausencia).

2) Walk Over (W.O.) - (ausencia).

El equipo o deportista que no se presente en cancha a la hora fijada para la competición o lo hiciera después de la tolerancia o espera de 10 (diez) minutos de la hora señalada, perderá el encuentro por la aplicación de W.O. (Ausencia) con las consecuencias técnicas dispuestas en el respectivo reglamento.

3) Eliminación por doble W.O. - (ausencia).

En las competiciones de las disciplinas deportivas colectivas, los equipos que reincidan en el W.O. (walk-over)-(ausencia), automáticamente quedarán eliminados del campeonato, manteniéndose la respectiva programación.

4) Penalidad por doble W.O. - (ausencia).

El equipo que incurra en el doble W.O. - (ausencia), además de quedar automáticamente eliminado, no podrá competir en la respectiva disciplina deportiva en los próximos Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales.

5) Pérdida por número de cambios.

En las disciplinas deportivas colectivas, el equipo que hubiese efectuado un mayor número de cambios a los establecidos en el Reglamento Específico de la Disciplina Deportiva correspondiente y hubiese ganado, perderá el partido con las consecuencias técnicas dispuestas en el respectivo reglamento internacional de la disciplina deportiva y a falta de este el que determine la Comisión Técnica.

6) Pérdida por no presentar credenciales.

El equipo, en las disciplinas deportivas colectivos y el deportista en las disciplinas deportivas individuales, que participen en las competiciones sin haber presentado el documento de identificación oficial (cédula de identidad o pasaporte) y credencial (si existiera) otorgada por el comité organizador, en mesa de control, perderá el partido o la prueba realizada, con las consecuencias técnicas dispuestas en el Reglamento Específico de cada Disciplina Deportiva.

7) Pérdida por no registro en planilla.

El equipo que haga jugar o participar en la competición a uno o más deportistas NO registrados en planilla, si hubiese ganado perderá el partido o competición, con las consecuencias técnicas dispuestas en el Reglamento Específico de cada Disciplina Deportiva.

8) Pérdida por falta de habilitación.

El equipo que haga jugar o participar a uno o más deportistas que no hubiesen cubierto los requisitos exigidos para su habilitación, si hubiese ganado, perderá el partido con las consecuencias técnicas dispuestas en el Reglamento Específico de cada Disciplina Deportiva.

9) Pérdida por adulteraciones.

Al equipo o deportista que se compruebe la adulteración, suplantación y/o falsificación de documentos de acreditación, perderá el partido o la prueba, con las consecuencias técnicas dispuestas en el Reglamento Específico de cada Disciplina Deportiva. El director de la Unidad Educativa y el profesor responsable del equipo o del deportista serán sujetos a sanciones previo proceso administrativo según normativa legal vigente.

10) Sanción al deportista.

El deportista, relacionado con el caso tipificado en los numerales 8-9 será excluido del campeonato y no podrá participar en los próximos Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo”.

11) Sanción al equipo.

Si un equipo comete las faltas que se refieren los numerales 8 - 9 será excluido del campeonato.

12) Suspensión por tarjeta amarilla.

El deportista que acumule dos (2) tarjetas amarillas en las competencias de las disciplinas deportivas colectivas, queda inhabilitado para jugar el próximo partido. La acumulación de tarjetas se mantiene hasta los partidos finales de cada fase.

13) Suspensión por expulsión.

En las competencias colectivas, el jugador expulsado con tarjeta roja queda inhabilitado para jugar el próximo partido. La suspensión por un mayor número de partidos estará sujeta a la gravedad de la falta o infracción cometida por el jugador, escala que se establece de entre dos partidos hasta la inhabilitación del jugador por el resto del campeonato. Estos casos lo definirá la Comisión de Disciplina Deportiva.

14) Sanción por reiterada expulsión.

El jugador que por segunda vez sea expulsado, si la falta no es grave, será sancionado con dos partidos, en los que no podrá jugar. Si se repite por tercera vez su expulsión, el jugador será excluido por el resto del campeonato.

15) Sanción por agresión a otro deportista.

El deportista que cometa agresión física a un compañero de equipo o a un rival, será sancionado con la expulsión definitiva del campeonato o de las pruebas, no pudiendo ser reemplazado por otro(a) deportista.

16) Sanción por agresión al árbitro y dirigentes.

El deportista que cometa agresión física y/o verbal contra los árbitros, jueces o sus auxiliares, dirigentes, profesores, técnico y auxiliares de equipos, miembros del Comité Organizador, Comisión Técnica, (Nacional, Departamental, Circunscriptorial, Municipal o Distrital) y/o personas del público, previo informe de los árbitros, jueces y/o dirigentes delegados, o encargado de la mesa de control, ante la comisión de disciplina deportiva, será excluido del campeonato y no podrá participar de los próximos Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo".

17) Sanción por conducta de las barras.

La agresión e incitación a la violencia física o verbal proveniente de barras o grupos pertenecientes a la Unidad Educativa contra los deportistas, el árbitro, jueces o auxiliares, dirigentes, profesores, técnicos y auxiliares de equipos, miembros del Comité Organizador Nacional y la Comisión Técnica, y/o personas del público, dará lugar a la pérdida de puntos y exclusión del campeonato.

18) Impugnación.

Toda observación o reclamo por supuestas irregularidades a la convocatoria, reglamento y demás normas establecidas para estos juegos, el delegado deberá hacerla por escrito en la planilla inmediatamente después de la competición y por escrito dirigido a la Comisión de Disciplina Deportiva en el plazo máximo de 2 (dos) horas posteriores al desarrollo del partido o la prueba, con precisión y claridad en lo que se pide, como garantía de la seriedad de la impugnación se deberá cancelar un monto de Bs.- 200,00 (doscientos 00/100 bolivianos). Sólo en caso que la Comisión de Disciplina Deportiva falle a favor la garantía será devuelta.

CAPÍTULO IV

SISTEMAS Y REGLAS DE LOS CAMPEONATOS

1. SISTEMAS Y MODALIDADES DE CAMPEONATOS.

- a) En las disciplinas deportivas de conjunto los campeonatos se realizarán mediante el sistema de avance por series o grupos según el número de equipos participantes, y de acuerdo a lo que establezca la Comisión Técnica del Municipio, Circunscripción o Departamento, sujetos al Reglamento Específico de estos juegos.
- b) En las disciplinas deportivas individuales se consensuará la forma y/o sistema de competición según los reglamentos internacionales y algunas modificaciones específicas para estos Juegos.

2. REGLAMENTOS DEPORTIVOS.

Las competiciones deportivas se regirán de manera general en los Reglamentos Internacionales de cada Disciplina Deportiva y al Reglamento de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” en caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

CAPÍTULO V

DETERMINACIÓN DE CAMPEÓN Y PREMIOS

1. CAMPEÓN.

Se considerará Campeón de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO** en las diferentes fases, a las unidades educativas, Municipios, Circunscripciones y Departamentos que acumulen la mayor cantidad de medallas de Oro, en caso de empate la mayor cantidad de medallas de Plata, persistiendo el empate la mayor cantidad en medallas de Bronce, de la misma forma se determinarán las demás posiciones.

2. PREMIOS.

En las tres fases (circunscripcional, departamental y nacional) se otorgarán premios a los 3 primeros puestos, de la siguiente manera:

Deportes colectivos:

- Primer Lugar: Trofeo, Medallas de Oro y Diplomas.
- Segundo Lugar: Trofeo, Medallas de Plata y Diplomas.
- Tercer Lugar: Trofeo, Medallas de Bronce y Diplomas.

Deportes individuales:

- Primer Lugar: Medalla de Oro y Diploma.

- Segundo Lugar: Medalla de Plata y Diploma.
- Tercer Lugar: Medalla de Bronce y Diploma.

En las tres fases los diplomas y medallas para los tres primeros puestos serán otorgados por el Gobierno Nacional.

Los trofeos y otros incentivos en las dos primeras fases serán otorgados por los Gobiernos Municipales y Departamentales respectivamente.

Los trofeos para la gran competición nacional serán otorgados por el gobierno nacional.

Los Gobiernos Municipales y Departamentales en las instancias correspondientes podrán prever la entrega de otros premios e incentivos a ganadores.

En la tercera fase se otorgará el Trofeo Rotativo al Departamento ganador.

El Departamento que salga campeón 3 veces consecutivas o 10 veces de forma discontinua se quedará de forma permanente con el trofeo rotativo.

CAPÍTULO VI

PRIMERA FASE

CIRCUNSCRIPCIÓN

NORMAS ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS

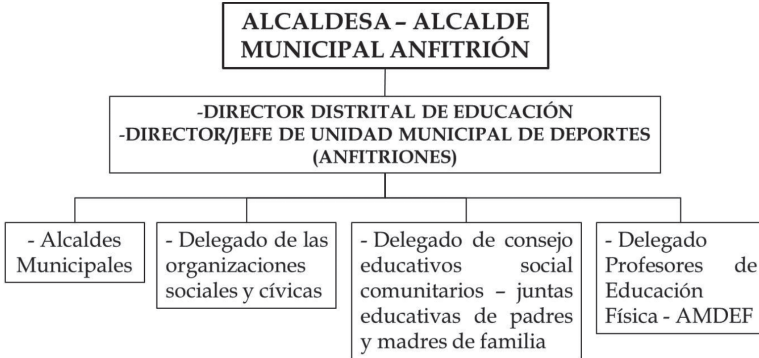
Para la organización y ejecución de la Primera Fase de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**, se establecen las siguientes normas y procedimientos, de cumplimiento obligatorio:

1. COMITÉ ORGANIZADOR.

El Comité Organizador es la instancia organizativa y ejecutora de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” en su respectiva circunscripción, el cual será presidido por el Alcalde del Municipio Anfitrión y estará conformado por los siguientes representantes de instituciones:

- Los Alcaldes Municipales de la circunscripción al que pertenecen.
- Los Directores Distritales de Educación.
- Los Directores Municipales de Deportes o autoridad equivalente.
- Un delegado de las organizaciones sociales y cívicas.
- Un delegado de cada Consejo Educativo Social Comunitario ó Junta Distrital de Educación de padres y madres de familia.
- Un delegado de los Profesores de Educación Física del respectivo Municipio y/o AMDEF.

ORGANIGRAMA COMITÉ ORGANIZADOR POR CIRCUNSCRIPCIÓN



2. ATRIBUCIONES.

Son atribuciones de los comités organizadores en sus jurisdicciones (municipal/ circunscripción), conformar la Comisión Técnica, Comisión de Disciplina Deportiva y demás comisiones necesarias para garantizar el efectivo desarrollo de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**.

3. COMISIÓN DE DISCIPLINA DEPORTIVA.

Es la Comisión encargada de atender y dirimir todos los asuntos controversiales que se presenten por infracciones u omisiones cometidas contra la Convocatoria, Reglamentos y códigos de disciplina deportiva, por deportistas, profesores y otros que estén involucrados en la parte técnico-deportivo de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**.

La Comisión de Disciplina Deportiva deberá sesionar de manera permanente durante el desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” Estará constituido por los siguientes miembros:

- Un representante designado de las Direcciones Municipales de Deportes que corresponda a la circunscripción.
- Un representante designado de las Direcciones Distritales de Educación que corresponda a la circunscripción.
- Un representante de los Profesores de Educación Física de la circunscripción.

3.1 PROCEDIMIENTO DE IMPUGNACIÓN.

Se procederá bajo los siguientes pasos:

- **Paso 1.** Presentar por escrito la impugnación ante la Comisión de Disciplina Deportiva, con las pruebas necesarias haciendo conocer con claridad lo que se pide en el plazo máximo de dos horas posteriores al desarrollo del partido o prueba, como garantía de la seriedad de la impugnación se deberá cancelar un monto de Bs.- 200,00 (doscientos 00/100 bolivianos). Sólo en caso que la Comisión de Disciplina Deportiva falle a favor la garantía será devuelta.

- **Pasó 2.** La Comisión de Disciplina Deportiva una vez recepcionada la impugnación analizará y deliberará el caso presentado de acuerdo a las normas establecidas para estos juegos.
- **Pasó 3.** La Comisión de Disciplina Deportiva expedirá las resoluciones en un término máximo de 2 horas a partir de la presentación de la impugnación.
- **Pasó 4.** La resolución emitida por la Comisión de Disciplina Deportiva será de inmediata aplicación.

4. PARTICIPANTES.

Podrán participar las/los estudiantes regulares que cursen entre 1° y 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional tomando en cuenta los siguientes detalles de participación:

- Las edades de participación son; 6 a 12 años de edad.
- Cada Unidad Educativa podrá participar en todas las disciplinas deportivas tanto en niñas como en niños de acuerdo a las disciplinas deportivas establecidas en la convocatoria, excepción de gimnasia rítmica que sólo se competirá en niñas.
- Cada estudiante podrá participar como máximo en dos disciplinas deportivas (una disciplina individual y una de conjunto) tomando en cuenta que se hubiera choque de horarios en la programación de los partidos y pruebas los Comités Organizadores no se hacen responsables.
- Los equipos y deportistas que clasifiquen para la segunda fase deberán mantener el equipo con sus mismos deportistas de la Unidad Educativa.

5. REFUERZOS.

Esta estrictamente prohibido reforzar los equipos de las unidades educativas y reemplazar deportistas en las disciplinas individuales.

6. INSCRIPCIÓN Y ACREDITACIÓN.

- a) Para la primera fase, la inscripción y acreditación se realizará ante el Comité Organizador correspondiente con el formulario facilitado por el portal informático: <http://juegos.minedu.gob.bo> (siendo imprescindible la inscripción en el portal informático desde la Fase previa, y de responsabilidad del Director(a) de la Unidad Educativa y Director(a) Distrital de Educación, remitir la información de los estudiantes inscritos al Ministerio de Educación hasta el 30 de abril de 2016). No se aceptan estudiantes de traspaso posterior al 30 de abril de 2016, que no esten registrados en el sistema del ministerio de educacion en su nueva Unidad Educativa..
- b) El registro, inscripción y participación de las unidades educativas es **gratuito** y se efectuará a partir de la presentación pública de la convocatoria.
- c) A la vez, la inscripción ante el Comité Organizador deberá ser solicitada por escrito, por el Director de la Unidad Educativa, con los siguientes requisitos:
 - Planilla colectiva con especificación de la disciplina deportiva en que tomará parte cada uno, por equipo o por disciplina individual, establecidos en la Convocatoria y los Reglamentos, con firma del Director y sello institucional.

- Una fotocopia de cédula identidad de cada estudiante.
- Una fotocopia de RUDE del estudiante, con firma del Director de la Unidad Educativa, del Director Distrital de Educación y sello institucional.
- Una fotografía actualizada del estudiante, tamaño carnet (si lo requiere).
- Ficha Médica (llenada por un médico acreditado que certifique el buen estado de salud del deportista apto para la práctica de la disciplina deportiva), la ficha médica será individual con firma, sello y registro médico.

La presentación de los documentos requeridos, es de carácter obligatorio.

- d) La relación nominal de los equipos ganadores, no deberán contar con modificaciones, salvo por problemas de salud en un máximo de 2 estudiantes de la misma Unidad Educativa y entre los grados escolares especificados y las edades correspondientes, para los deportes individuales no puede haber cambio o relevo de un deportista por otro, siendo el ganador de la Primera Fase quien clasifica para la Segunda Fase y este a la Tercera Fase nacional. Excepto en la disciplina deportiva del mini atletismo, donde solo en caso de lesión o enfermedad (adecuadamente justificada) podrán reemplazar con otro niño de la misma unidad educativa, en una cantidad máxima de dos niñas y dos niños (niña por niña y niño por niño), durante todo el desarrollo de los juegos y en todas sus fases.
- e) Para el cambio por motivos de enfermedad en las disciplinas de conjunto y pruebas de conjunto (relevos) se deberán realizar de forma escrita al Ministerio de Educación, con la documentación de respaldo.
- f) Cada Unidad Educativa solo podrá acreditar un equipo en cada disciplina deportiva, tanto en niñas y niños.
- g) La Unidad Educativa registrada, deberá pertenecer a la jurisdicción de la circunscripción.
- h) Las unidades educativas que registren estudiantes deportistas que no pertenecieran a ese centro educativo, serán descalificadas automáticamente.
- i) Se sancionará de manera estricta a quienes alteren nóminas o suplanten estudiantes.

7. RESPONSABILIDAD SOBRE AUTENTICIDAD DE DOCUMENTOS.

Son responsables de la autenticidad de los documentos (lista de estudiantes, cédula de identidad, pasaporte, credencial de los juegos, RUDE y otros) que sean presentados en la inscripción y acreditación de los deportistas, los Directores de Unidades Educativas, Directores Distritales, Directores Departamentales de Educación, Profesores de Educación Física y/o técnico o entrenador, en el nivel correspondiente de cada fase.

El Ministerio de Educación, Unidad de Planificación y los responsables del Sistema de Información Educativa (SIE) y de Registro Único de Estudiantes (RUDE) verificarán de manera permanente la validez de los datos.

8. DELEGADOS Y REUNIONES DE DELEGADOS.

8.1 DELEGADOS

Para la primera fase, cada Unidad Educativa, deberá acreditar ante la Comisión Técni-

ca de su Circunscripción, uno a dos delegados (una autoridad educativa y una autoridad deportiva), con la suficiente autoridad para representar a su delegación, intervenir y dirimir en asuntos que tienen que ver con una buena administración de los Juegos y casos de aplicación de los Reglamentos

8.2 REUNIONES.

- a) **Reunión Organizativa.**- Los Comités Organizadores y las comisiones técnicas (Municipal/Circunscripción) determinarán fecha previa a la realización del inicio de sus competiciones una reunión para aprobar los sistemas y roles de competición de cada disciplina deportiva.
- b) **Reuniones Informativas.**- Para la Primera Fase de los juegos se convocará a reuniones informativas a los delegados, los profesores y/o entrenadores, antes del desarrollo del evento y según requerimientos, para poner en conocimiento el sistema de competición, programación, aclaración a dudas del reglamento ya establecido y de las decisiones adaptadas por la comisión técnica, tomando en cuenta que la convocatoria y reglamentos no pueden ser modificados.

Obligación de Informarse.- Los profesores o delegados de las unidades educativas registradas, tienen la obligación de conocer la convocatoria y reglamento de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**, así como estar al tanto diario y/o regularmente de los programas de competición, requiriendo información a través de la Comisión Técnica. El equipo o deportista que sea penalizado con W.O., no podrá alegar desconocimiento del programa de competición.

9. Obligación de informar.- Los Comités Organizadores en su jurisdicción tienen la obligación de informar al correo: juegospluris2016@mindeportes.gob.bo y a la página web: <http://juegos.minedu.gob.bo> los siguientes datos:

- Cantidad de unidades educativas participantes por dependencia (fiscal, privado y de convenio).
- Cantidad de Estudiantes participantes, inscritos, por disciplina deportiva.
- Resultados de los encuentros deportivos con toda la información precisa.
- Informe final técnico de los juegos con los ganadores, clasificados para la siguiente fase.
- Deportistas destacados con bastante notoriedad.

10. ARBITRAJE.

En la primera fase de los juegos, el costo en el servicio de arbitraje y jueceo de las disciplinas deportiva a disputarse será de responsabilidad de los municipios sede del evento, pudiendo coordinar el control de la pruebas con las Asociaciones Deportivas Municipales y/o Departamentales.

CAPÍTULO VII

SEGUNDA FASE

DEPARTAMENTAL

NORMAS ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS

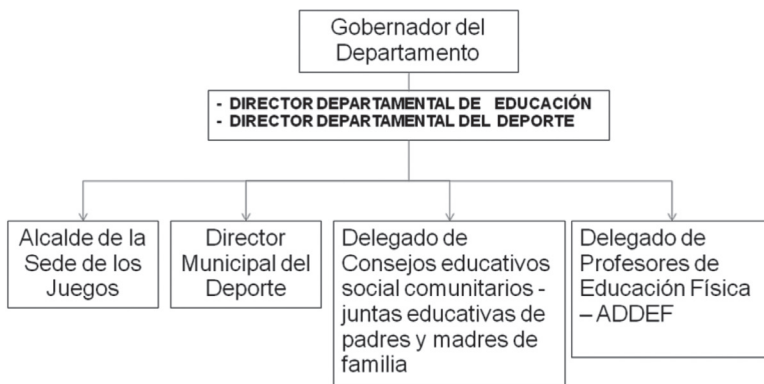
1. COMITÉ ORGANIZADOR.

En cada Departamento, se establecerá un Comité Organizador presidido por el Gobernador del Departamento.

El Comité Organizador Departamental es la instancia organizativa y ejecutora de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO** en su respectivo departamento y está conformado por los siguientes representantes de instituciones.

1. Gobernador de Departamento.
2. Director Departamental de Educación.
3. Director del Servicio Departamental de Deportes.
4. Alcalde perteneciente a la sede donde se desarrolla la fase del evento.
5. Director Municipal de deportes de la sede donde se desarrolla la fase del evento.
6. Un delegado o Junta Departamental de madres y padres de familia o Consejo Educativo Social Comunitario.
7. Un delegado elegido de los Profesores de Educación Física del Departamento – ADDEF.

ORGANIGRAMA COMITÉ ORGANIZADOR DEPARTAMENTAL



1.1. ATRIBUCIONES.

Son atribuciones de los comités organizadores en su jurisdicción (Departamental),

conformar la Comisión Técnica, Comisión de Disciplina Deportiva y demás comisiones necesarias para garantizar el efectivo desarrollo de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**.

2. COMISIÓN DE DISCIPLINA DEPORTIVA.

Es la encargada de atender y dirimir todos los asuntos controversiales que se presenten por infracciones u omisiones cometidas contra la Convocatoria, Reglamentos y código de disciplina deportiva, por deportistas, dirigentes profesores, técnicos, miembros de comisiones y otros que estén involucrados en la organización de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo”.

La Comisión deberá sesionar de manera permanente durante el desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo”.

Estará constituido por los siguientes miembros:

- Un representante designado de la Dirección Departamental de Educación.
- Un representante del Servicio Departamental del Deporte.
- Un representante de los Profesores de Educación Física (ADDEF).

2.1 PROCEDIMIENTO DE IMPUGNACIÓN.

Se procederá bajo los siguientes pasos:

- **Paso 1.** Presentar por escrito la impugnación ante la Comisión de Disciplina Deportiva, con las pruebas necesarias haciendo conocer con claridad lo que se pide en el plazo máximo de 2 (dos) horas posteriores al desarrollo del partido o prueba, como garantía de la seriedad de la impugnación se deberá cancelar un monto de Bs.- 200,00 (doscientos 00/100 bolivianos). Sólo en caso que la Comisión de Disciplina Deportiva falle a favor la garantía será devuelta.
- **Paso 2.** La Comisión de Disciplina Deportiva una vez recepcionada la impugnación analizará y deliberará el caso presentado de acuerdo a las normas establecidas para estos juegos.
- **Paso 3.** La Comisión de Disciplina Deportiva expedirá las resoluciones en un término máximo de 2 horas a partir de la presentación de la impugnación.
- **Paso 4.** La resolución emitida por la Comisión de Disciplina Deportiva será de inmediata aplicación.

3. INSCRIPCIÓN Y ACREDITACIÓN.

- a) Todos los participantes deberán cumplir con los requerimientos de inscripción solicitados por el Comité Organizador Nacional, el Comité de Coordinación Nacional, Comités Organizadores en su fase correspondiente, y las normas establecidas para la misma durante el desarrollo de las diferentes Fases.
- b) El registro, inscripción y participación de los clasificados a la Segunda Fase es automática a partir de los informes técnicos y resultados presentados por el Comité Organizador de la Primera Fase – Circunscripción (con firma del Director Distrital de Educación sede del evento y sello institucional, además de la firma de la Comisión Técnica), remitidas al Comité Organizador Departamental entre las fechas establecidas en la Convocatoria.

REGLAMENTO GENERAL

V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO

- c) Las Direcciones Departamentales de Educación de los nueve departamentos deberán enviar un informe técnico y los resultados obtenidos en la Primera Fase - Circunscripción al Ministerio de Deportes y al Ministerio de Educación.
- d) La Dirección Departamental de Educación y el Servicio Departamental del Deporte verificará y acreditará a las delegaciones de cada circunscripción, junto a la siguiente documentación:
 - Ficha Médica (llenada por un médico acreditado que certifique el buen estado de salud del deportista apto para la práctica de la disciplina deportiva), la ficha médica será individual con firma, sello y registro médico.
 - Una fotocopia de cédula identidad o pasaporte de cada estudiante - deportista.
 - Una fotocopia de RUDE del estudiante, con firma del Directo Distrital de Educación y sello institucional.
 - Una fotografía actualizada, tamaño carnet para la credencial.

La presentación de los documentos requeridos, es de carácter obligatorio.

- e) En la segunda fase el Servicio Departamental del Deporte y la Dirección Departamental de Educación dotarán de las correspondientes credenciales, sin cuyo requisito el estudiante – deportista no podrá participar de las competencias.
- f) No se aceptarán los remplazos en las disciplinas individuales como tampoco los trasposos de los mismos. Excepto en la disciplina de mini atletismo, donde solo en caso de lesion o enfermedad (adecuadamente justificada) podrán reemplazar con otro niño de la misma Unidad Educativa, en una cantidad maxima de dos niñas y dos niños (niña por niña y niño por niño), durante todo el desarrollo de los juegos en todas sus fases. El equipo que se refuerce con estudiantes de otra unidad educativa, así quieran justificar con la transferencia correspondiente, serán eliminados del campeonato.
- g) Se sancionará de manera estricta a quienes alteren nóminas o suplanten estudiantes.

4. REFUERZOS.

Esta estrictamente prohibido reforzar los equipos de las unidades educativas y reemplazar deportistas en las disciplinas individuales que hayan sido clasificados en la primera fase.

5. PARTICIPANTES.

Participarán en la Segunda Fase de los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO, los equipos y deportistas, damas y varones que hubiesen clasificado en el Primer Lugar desde la fase previa y/o primera fase de los juegos y que cursen entre el 1° y 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional.

6. DELEGADOS Y REUNIONES TÉCNICAS.

6.1 DELEGADOS.

Para la Segunda Fase, Nivel Departamental, cada Circunscripción deberá acreditar ante la Comisión Técnica de su Departamento, dos delegados (una autoridad educativa y una autoridad deportiva), con la suficiente autoridad para que en representación de su Circunscripción pueda intervenir y dirimir en asuntos que tienen que ver con una buena administración de los Juegos y casos de aplicación de los Reglamentos.

Asimismo para la segunda fase las delegaciones deberán acreditar:

- Un Presidente de Misión.
- Dos Jefes de Misión (una autoridad educativa y una autoridad deportiva).
- Un Médico (Profesional).

6.2 REUNIONES TÉCNICAS.

- a) Reunión Organizativa.-** Los Comités Organizadores determinarán una fecha previa a la realización del inicio de sus competiciones una reunión para aprobar los sistemas y roles de las competiciones de cada disciplina deportiva.
- b) Reuniones Informativas.-** En la Segunda Fase de los juegos, se convocará a reuniones informativas a los delegados, profesores y/o entrenadores, antes del desarrollo del evento y según requerimientos, para poner en conocimiento el sistema de competición, programación, aclaración de dudas del reglamento ya establecido y de las decisiones adoptadas por la comisión técnica, tomando en cuenta que la convocatoria y reglamentos de los juegos no pueden ser modificados.

Obligación de Informarse.- Los profesores o delegados de las unidades educativas registradas, tienen la obligación de conocer previo al evento deportivo, diaria y/o regularmente los programas de competición, requiriendo información a través de la Comisión Técnica. El equipo o deportista que sea penalizado con W.O. (ausencia), no podrá alegar desconocimiento del programa de competición.

7. OBLIGACIÓN DE INFORMAR.

Los Comités Organizadores en su jurisdicción tiene la obligación de informar al correo electrónico: juegospluris2016@mindeportes.gob.bo y al sitio web <http://juegos.minedu.gob.bo>, lo siguiente:

- Cantidad de unidades educativas participantes por dependencia (fiscal, privado y de convenio).
- Cantidad de Estudiantes participantes, inscritos, por disciplina deportiva.
- Resultados de los encuentros deportivos con toda la información precisa.
- Informe final de los juegos con los ganadores, clasificados para la siguiente fase.

8. ARBITRAJE.

Para la Segunda Fase, el Gobierno Departamental se hará cargo del pago de servicio de arbitraje y jueceo para las competición deportivas; pudiendo coordinar el control de los partidos y pruebas, con las asociaciones deportivas departamentales.

CAPÍTULO VIII

TERCERA FASE NACIONAL

1. ORGANIZACIÓN Y RESPONSABILIDADES.

Es responsabilidad de la realización de la Fase Nacional de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**, el Comité Organizador Nacional, en concordancia con los términos establecidos en la presente Convocatoria.

Participarán los deportistas que se hubiesen ubicado en el **primer lugar**, tanto en las disciplinas deportivas individuales como colectivas, de acuerdo a la convocatoria, tanto en niñas como en niños y que estén cursando entre el 1° y 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional habiendo clasificado desde la fase previa y primera fase respectivamente.

Cualquier otro aspecto de carácter técnico y administrativo no contemplado en la Convocatoria y los Reglamentos, será considerado por el Comité Organizador Nacional y sus Resoluciones serán de inmediata aplicación.

2. COMISIÓN DE DISCIPLINA DEPORTIVA.

La Comisión de Disciplina Deportiva es la encargada de atender y dirimir todos los asuntos controversiales que se presenten por infracciones u omisiones cometidas contra la Convocatoria, Reglamentos y códigos de disciplina deportiva, por deportistas, profesores y otros que estén involucrados en la parte técnico-deportivo de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**.

La Comisión de Disciplina Deportiva deberá sesionar de manera permanente durante el desarrollo de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO** y estará constituido por los siguientes miembros.

- Un representante designado del Ministerio de Educación.
- Un representante designado del Ministerio de Deportes.
- Un representante designado del Comité de Coordinación Nacional.

3. PROCEDIMIENTO DE IMPUGNACIÓN.

Se procederá bajo los siguientes pasos:

- **Paso 1.** Presentar por escrito la impugnación ante el Comisión de Disciplina Deportiva, con las pruebas necesarias haciendo conocer con claridad lo que se pide, en el plazo máximo de dos horas posteriores a la realización del partido o prueba y como garantía de la seriedad de la impugnación se deberá cancelar un monto de Bs.- 200,00 (Doscientos 00/100 bolivianos). Solo en caso que la Comisión de Disciplina Deportiva falle a favor la garantía será devuelta.
- **Paso 2.** La Comisión de Disciplina Deportiva una vez recepcionada la impugnación analizará y deliberará el caso presentado de acuerdo a las normas establecidas para estos juegos.

- **Paso 3.** La Comisión de Disciplina Deportiva expedirá las resoluciones en un término máximo de 2 horas a partir de la presentación de la impugnación.
- **Paso 4.** La resolución emitida por la Comisión de Disciplina Deportiva será inapelable y de inmediata aplicación.

4. PARTICIPANTES.

Participarán en la Tercera Fase de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO**, los equipos y deportistas, niñas y niños que hubiesen clasificado en el primer lugar desde la fase Previa, Primera y Segunda Fase de los Juegos y que cursen entre 1° y 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional.

5. REFUERZOS.

Esta estrictamente prohibido reforzar los equipos en los disciplinas deportivas de conjunto y reemplazar deportistas en las disciplinas deportivas individuales. Excepto en la disciplina deportiva de Mini atletismo, donde solo en caso de lesion o enfermedad (adecuadamente justificada), podran reemplazar con otro niño de la misma Unidad Educativa, en una cantidad maxima de dos niñas y dos niños (niña por niña y niño por niño), durante el desarrollo de los juegos y en todas sus fases.

6. INSCRIPCIÓN Y ACREDITACIÓN.

- a) Todos los participantes deberán cumplir con los requerimientos de inscripción solicitados por el Comité Organizador Nacional, Comité de Coordinación Nacional y normas establecidas para la misma durante el desarrollo de esta Fase.
- b) El registro, inscripción y participación de los clasificados a la Tercera Fase es automático a partir de los informes técnicos y resultados presentados por el Comité Organizador de la Segunda Fase – Departamental (con firma y sello del Director Departamental de Educación, Director Departamental de Deportes o Comisión Técnica y sellos institucionales), remitidas a la Comisión Técnica Nacional entre las fechas establecidas en la Convocatoria.
- c) El Comité Organizador Nacional verificará y acreditará a las delegaciones de cada departamento, junto a la siguiente documentación:
 - Ficha Médica (llenada por un médico acreditado que certifique el buen estado de salud del deportista apto para la práctica de la disciplina deportiva), la ficha médica será individual con firma, sello y registro médico.
 - Una fotocopia de cédula identidad de cada estudiante - deportista.
 - Una fotocopia de RUDE del estudiante con firma y sello del director/a de la Unidad Educativa y del Director Departamental de Educacion.
 - Una fotografía actualizada (formato digital), tamaño carnet para la credencial.
- d) La presentación de los documentos requeridos es de carácter obligatorio.
- e) En la tercera fase el Comité Organizador Nacional dotará de las correspondientes credenciales, sin cuyo requisito el estudiante – deportista no podrá participar de las competiciones.

- f) No se aceptarán los remplazos en las disciplinas deportivas individuales como tampoco el traspaso de los mismos. Excepto en la disciplina deportiva del mini atletismo, donde solo en caso de lesión o enfermedad (adecuadamente justificada), podrán reemplazar con otro niño de la misma Unidad educativa (niña por niña y niño por niño) durante el desarrollo de los juegos en todas sus fases. El equipo que se refuerce con estudiantes de otra unidad educativa, así quieran justificar con la transferencia correspondiente, serán eliminados del campeonato.
- g) Se sancionará de manera estricta a quienes alteren nóminas o suplanten estudiantes.

7. RESPONSABILIDAD SOBRE AUTENTICIDAD DE DOCUMENTOS.

Son responsables de la autenticidad de los documentos (lista de estudiantes, cédula de identidad, pasaporte, credencial de los juegos, RUDE y otros) que sean presentados en la inscripción y acreditación de los deportistas, los Directores de Unidades Educativas, Directores Distritales, Directores Departamentales de Educación, Profesores de Educación Física y/o técnico o entrenador, en el nivel correspondiente.

El Ministerio de Educación, Unidad de Planificación y los responsables del Sistema de Información Educativa (SIE) y de Registro Único de Estudiantes (RUDE) verificarán de manera permanente la validez de los datos.

8. REUNIONES.

- a) **Reunión Organizativa.**- El Comité Organizador y la Comisión Técnica Nacional determinarán una fecha previa a la realización del inicio de las competencias una reunión para dar a conocer los sistemas y roles de competición de cada disciplina deportiva.
- b) **Reuniones Informativas.**- Para la Tercera Fase de los juegos, se convocará a reuniones informativas a las y los delegados y profesores y/o entrenadores, antes del desarrollo del evento y según requerimientos, para poner en conocimiento, sistemas de competición, programación, aclaraciones a dudas del reglamento ya establecido, y las decisiones adoptadas por la Comisión Técnica, tomando en cuenta que la convocatoria y reglamentos no pueden ser modificados.

Obligación de Informarse.- Los profesores o delegados de las unidades educativas registradas, tienen la obligación de conocer la Convocatoria y Reglamentos de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo", así como estar al tanto a diario y/o regularmente de los programas de competición, requiriendo información a través de la Comisión Técnica. El equipo o deportista que sea penalizado con W.O. (Ausencia), no podrá alegar desconocimiento del programa de competición.

CAPÍTULO IX

DE LAS REGLAS DE COMPETICIÓN

1. REGLAS Y REGLAMENTOS.

Los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO, se realizarán conforme a la Reglas y Normas establecidas en la respectiva Convocatoria emitida por el Comité Organizador Nacional.

2. DE LOS REFUERZOS.

Esta estrictamente prohibido reforzar los equipos de las unidades educativas y reemplazar deportistas en las disciplinas individuales que hayan sido clasificados en la primera y segunda fase respectivamente.

3. CONTROL.

El Ministerio de Educación, a través del Viceministerio de Educación Regular, la Dirección de Planificación y el Sistema Informático Educativo (SIE) son los encargados de controlar los reemplazos de los estudiantes deportistas a partir de la Fase Previa.

V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO

REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA DEPORTIVA

REGLAMENTO ESPECÍFICO DEL FUTBOL

La Disciplina Deportiva del Fútbol para los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se registrará de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA) y bajo el reglamento específico para estos juegos. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

1. PARTICIPANTES

- Participan equipos de niñas y niños de 1ro. a 6to. de Primaria Comunitaria Vocacional.
- Cada Unidad Educativa podrá participar con 16 deportistas niñas y 16 deportistas niños.
- Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados plenamente en la planilla de juego.
- Las personas autorizadas a representar a su equipo en un partido son:
 - El delegado de mesa, que deberá permanecer en la mesa de control.
 - El técnico y su ayudante, que deberán permanecer dentro de los límites del área técnica establecida a esos efectos.

2. EL ÁREA DE JUEGO

El área de juego establecida para esta Disciplina de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se caracterizará por ser un escenario con las siguientes mediciones:

Longitud:

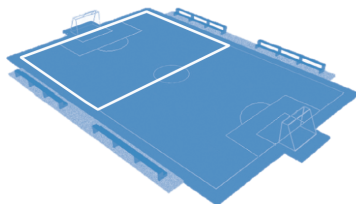
Mínima 50 m

Máxima 70 m

Anchura:

Mínima 40 m

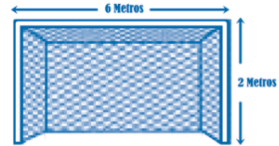
Máxima 55 m



Se tomará como referencia la media cancha de un escenario con medida estándar.

3. LOS ARCOS

La distancia entre los postes será de 6 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros. Los postes y El travesaño deberán ser de color blanco en su totalidad.



4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Una camiseta que deberá tener un número identificatorio.
- Pantalones cortos.
- Medias largas por debajo de la rodilla.
- Canilleras / espinilleras.
- Calzado deportivo, que no posea punteras reforzadas ni tener ningún elemento que pueda lesionar. Los tapones pueden ser cambiables, pero no pueden ser metálicos.

5. EL BALÓN

En la disciplina deportiva de Fútbol para los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se utilizará el balón N° 5, el cual tendrá una circunferencia de 68 cm, con un peso no superior a los 410 gramos ni inferior a los 290 gramos; caso contrario se podrá jugar con el balón estándar (liviano).



6. FORMA DE COMPETICIÓN

Se jugará dos tiempos de 25 minutos con un intervalo de 10 minutos de descanso entre cada tiempo.

En cada tiempo se podrá disponer de 2 minutos para que los jugadores reciban hidratación e instrucciones, disposición que estará sujeta cuando el árbitro lo disponga o bajo previo acuerdo de ambos técnicos.

Para iniciar el partido, cada equipo deberá presentar oficialmente 11 jugadores obligatoriamente, los mismos que deberán estar correctamente uniformados.

Durante el partido se autorizarán hasta 5 cambios, incluyendo el arquero.

En los partidos finales y/o decisivos en caso de concluir el partido en empate, éste se definirá mediante un alargue de dos tiempos adicionales de 10 minutos por lado, y si continuase el partido empatado, éste se definirá mediante lanzamientos penales.

7. MODALIDAD DE JUEGO

La modalidad para el desarrollo del evento será por grupos, estableciéndose que para el proceso de clasificación a las semifinales, en caso de que existan dos o más equipos con igualdad de puntos, se definirá de acuerdo a las siguientes resoluciones:

- Mejor diferencia entre los goles marcados y recibidos durante el tiempo de juego reglamentario más el tiempo adicional (se restará los goles recibidos a los goles marcados).

- La mayor cantidad de goles marcados.
- Fair Play (menor cantidad de tarjetas rojas y amarillas).
- Sorteó.

8. DE LA PUNTUACIÓN

Ganador.	3 puntos
Empate.	1 punto
Perdedor.	0 puntos

9. EL WALK OVER (AUSENCIA)

Se declara Walk Over (ausencia) tras haber concluido los 10 minutos del tiempo de espera de la hora programada de los partidos. Posteriormente, al suscitarse un Walk Over (ausencia) se anotará en planilla un resultado final de 3 tantos a 0, otorgándole el valor de los goles al equipo que haya estado presente en cancha.

10. TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

Con el objetivo de promover el juego limpio, el jugador que acumule 2 tarjetas amarillas será sancionado con un partido de suspensión.

El jugador que sea sancionado con tarjeta roja por acumulación de dos tarjetas amarillas en el mismo partido, será expulsado del juego, no pudiendo jugar el siguiente partido.

El jugador que sea sancionado con tarjeta roja directa, será penalizado con un partido de suspensión.

Cada fase se considerará como un torneo nuevo; por tanto, las tarjetas amarillas y rojas serán acumulativas desde el inicio hasta el final (no se borrarán en la semifinal y final).

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE FÚTBOL SALA

La disciplina deportiva de Fútbol Sala para los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional, se regirá de acuerdo al Reglamento Internacional de Fútbol Sala (FIFA) y bajo el reglamento específico para estos juegos. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

- Participan equipos de niñas y niños de 1º a 6º de Primaria Comunitaria Vocacional.
- Cada Unidad Educativa podrá participar con 10 deportistas niñas y 10 deportistas niños.
- Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados plenamente en la planilla de juego.
- Las personas autorizadas a representar a su equipo en un partido son:

Largo:

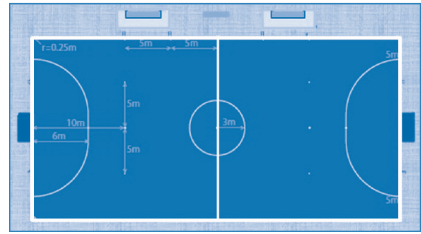
40 metros máx.

28 metros mín.

Ancho:

20 metros máx.

16 metros mín.



- El delegado de mesa, que deberá permanecer en la mesa de control.
- El técnico y su ayudante, que deberán permanecer dentro de los límites del área técnica establecida a esos efectos.

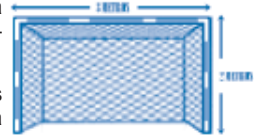
EL ÁREA DE JUEGO

Las dimensiones son las del terreno oficial de Fútbol Sala de tamaño estándar.

LA PORTERÍA

La portería se sitúa en el centro de la línea de fondo (o línea de portería) y debe estar sólidamente fijada. Sus medidas interiores son de 2 m de alto y 3 m de ancho.

Los postes están sólidamente sujetos al larguero y sus aristas posteriores estarán alineadas con el lado posterior de la línea de portería. Los postes y el travesaño deben estar contruidos con el mismo material.



EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Los jugadores deben estar correctamente uniformados. Cada equipo presentará para su aprobación un uniforme oficial y otro alternativo.

- Las camisetas oficiales estarán adecuadamente numeradas del N° 1 al N° 18. El árbitro no permitirá el ingreso del jugador cuya numeración se repita; las camisetas deberán tener mangas.
- Es obligatorio el contraste entre el color del número y el color de la camiseta.
- La camiseta, pantalón y medias serán las que corresponden al uniforme oficial del equipo por el que juegan.
- El guardameta podrá utilizar pantalones largos y vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.
- El capitán del equipo deberá presentarse obligatoriamente en la superficie de juego con su distintivo de capitán en el brazo.
- El uso de calzado de fútbol permitido son las zapatillas de lona o cuero blando con suela de goma u otro material similar de color claro y planta liza.
- El uso de canilleras es obligatorio, las que deberán ser de material apropiado que proporcione un grado razonable de protección.

EL BALÓN

El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, piel o material sintético.



La circunferencia será de 53 cm a 55 cm de diámetro y su peso oscilará de 320 a 350 gr. El balón a utilizar será el N° 4.

Para comprobar su peso, se deberá dejar caer el balón desde una altura de 2 m, el cual no deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote. En todos los encuentros se deberá disponer de dos balones para poder cubrir cualquier situación impredecible.

FORMA DE COMPETICIÓN

Se jugará dos tiempos de 15 minutos con un intervalo de 10 minutos de descanso entre tiempos.



DE LA MODALIDAD

La modalidad para el desarrollo del evento será por grupos, estableciéndose que para el proceso de clasificación a las semifinales, en caso de que existan dos o más equipos con igualdad de puntos, se definirá de acuerdo a las siguientes resoluciones:

- Mejor diferencia entre los goles marcados y recibidos durante el tiempo de juego reglamentario más el tiempo adicional (se restará los goles recibidos a los goles marcados).
- La mayor cantidad de goles marcados.
- Fair Play (menor cantidad de tarjetas amarillas y rojas).
- Sorteo.

DE LA PUNTUACIÓN

El puntaje que se otorgará es el siguiente:

- Dos puntos para el equipo ganador.
- Un punto en caso de empate.
- Cero puntos al equipo perdedor.

EL WALK OVER (AUSENCIA)

Se declara Walk Over tras haber concluido el tiempo de espera, 10 minutos luego de la hora programada para el inicio de los partidos. El Walk Over (ausencia) se anotará en planilla con el resultado final de 3 tantos a 0, otorgándosele el valor de los goles al equipo que haya estado presente en cancha.

TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

Con el objetivo de promover el juego limpio, el jugador que acumule 2 tarjetas amarillas será sancionado con un partido de suspensión.

El jugador que sea sancionado con tarjeta roja por la acumulación de dos tarjetas amarillas en el mismo partido, será expulsado del juego, no pudiendo jugar el siguiente partido.

El jugador que sea sancionado con tarjeta roja directa, será penalizado con un partido de suspensión.

Cada fase se considerara como un torneo nuevo; por tanto, las tarjetas amarillas y rojas seran acumulativas desde el inicio hasta el final en la respectiva fase (no se borrarán en la semifinal y final).

REGLAMENTOS ESPECÍFICO DEL BALONCESTO

La disciplina deportiva del Baloncesto para los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se regirá de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA) y bajo el reglamento específico para estos juegos. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

1. PARTICIPANTES

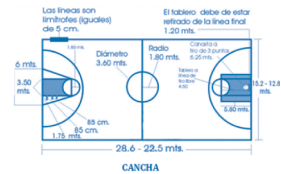
- Participan equipos de niñas y niños de 1° a 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional.
- Cada Unidad Educativa podrá participar con 12 deportistas niñas y 12 deportistas niños.
- Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados plenamente en la planilla de juego.
- Las personas autorizadas a representar a su equipo en un partido son:
 - El delegado de mesa, que deberá permanecer en la mesa de control.
 - El técnico y su ayudante, que deberán permanecer dentro de los límites del área técnica establecida a esos efectos.

2. EL ÁREA DE JUEGO

El área de juego establecido para el baloncesto tiene una medida estándar de 28 x 15 metros (medida estándar). De no contar con el área establecida, proponemos las siguientes variantes del área de juego en dependencia de las posibilidades de los anfitriones:

Cancha de: 26 X 14 metros **Cancha de:** 24 X 13 metros

Ante todas las alternativas, es imprescindible marcar una línea de tiro libre que se encuentre a una distancia de 4 metros del tablero.



3. LOS TABLEROS

La altura de los tableros para esta disciplina deportiva tendrá medida estándar, situándose el aro a una distancia de 3,05 metros con relación al piso, siendo esta medida para niñas y niños.

Los soportes inferiores del tablero deberán estar recubiertos de protectores para evitar posibles lesiones durante el desarrollo del juego.



4. EL BALÓN

En el baloncesto el balón que se utilizará será el N° 5 con las siguientes características:

Circunferencia: 69 a 70 cm. **Peso:** 450 a 500 gramos



5. FORMA DE COMPETICIÓN

Se jugará cuatro cuartos de 10 minutos cada uno.

Los intervalos de descanso serán:

- Dos minutos entre el 1^{er} y 2do cuarto.
- Diez minutos entre el 2^{do} y 3er cuarto.
- Dos minutos entre el 3^{er} y 4to cuarto.



6. DE LA MODALIDAD

La modalidad para el desarrollo del evento será por grupos, estableciéndose que para el proceso de clasificación a las semifinales, en caso de que existan dos o más equipos con igualdad de tantos se definirá de acuerdo a las siguientes resoluciones:

- Punto promedio (división entre cestos a favor y cestos en contra).
- Mayor cantidad de cestos a favor.
- Menor cantidad de cestos en contra.

7. DE LAS SUSTITUCIONES

Todos los jugadores tienen derecho a participar en dos periodos como máximo. Todos los jugadores deben estar sentados en el banco como sustitutos por los dos periodos restantes, excepto cuando sea necesario ingresar para reemplazar a un jugador que se lesiona, lo descalifican o haya cometido cinco faltas personales o técnicas.

Todos los jugadores deben jugar como mínimo un cuarto de 10 minutos completo periodo en el cual no pueden ser sustituidos, a menos que se detecte una lesión, lo descalifiquen o cometa su quinta falta personal.

Todo jugador que haya sido descalificado o haya cometido su quinta falta personal o técnica, no puede reingresar a jugar en ningún momento de ese partido, pero puede permanecer en el banco de suplentes hasta la finalización del juego.

Un jugador que se lesiona y es atendido debe ser sustituido. Si el jugador que sale lesionado se recupera durante el mismo cuarto en el cual la lesión sucedió, debe reingresar al juego en reemplazo del jugador que lo sustituyó anteriormente y completar jugando en el cuarto que le corresponde.

Un jugador sustituido por lesión y que no se recupera para reingresar en el mismo cuarto, podrá participar en cualquier periodo con excepción del cuarto cuarto, siempre y cuando no afecte la participación obligatoria de un compañero.

Aun bajo estas circunstancias especiales, un jugador debe permanecer como sustituto por un periodo completo.

Defensa hombre a hombre

En Mini-Baloncesto, la defensa de zona está prohibida. El equipo que no cumpla con esta disposición, su monitor debe ser sancionado con una falta técnica.

8. EL VALOR DE LA CANASTA

A cada anotación se le asignará el siguiente valor:

Desde el campo	2 puntos
Desde Tiro Libre	1 punto

En el Baloncesto para los V Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” de Educación Primaria Comunitaria Vocacional, no habrá asignación de tres puntos, por lo tanto no existirá la línea ni zona de tres puntos.

Es imprescindible dar a conocer que si existiera igualdad en tantos al finalizar el cuarto N° 4, el encuentro podrá extenderse 5 min. para evitar el empate.

9. DE LA PUNTUACIÓN

- Dos puntos por partido ganado
- Un punto por partido perdido
- Cero puntos al no presentarse al partido

10. EL WALK OVER (AUSENCIA)

Se declara Walk Over tras haber concluido el tiempo de espera, 10 minutos luego de la hora programada para el inicio de los partidos. El Walk Over (ausencia) se anotará en planilla con el resultado final de 20 tantos a 0, otorgándosele el valor de los tantos al equipo que haya estado presente en cancha.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL

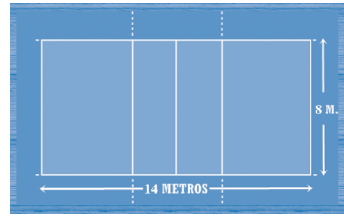
La disciplina deportiva de Voleibol de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se regirá de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) y bajo el reglamento específico para estos juegos. En caso de existir contradicción entre ambas, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

- Participan equipos de niñas y niños de 1° a 6° de Primaria Comunitaria Vocacional.
- Cada Unidad Educativa podrá participar con 10 deportistas niñas y 10 deportistas niños.
- Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados plenamente en la planilla de juego.
- Las personas autorizadas a representar a su equipo en un partido son:
 - El delegado de mesa, que deberá permanecer en la mesa de control.
 - El técnico y su ayudante, que deberán permanecer dentro de los límites del área técnica establecida a esos efectos.

ÁREA DE JUEGO

Se jugará en una cancha regular de voleibol con algunas modificaciones. 18 metros de largo por 9 metros de ancho. Se incrementará una línea paralela a la línea de fondo a una distancia de un metro (al interior), la misma que delimitará el área de saque.



LA RED

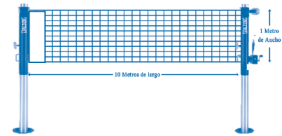
Las sedes deberán proveerse de soportes de redes que permitan reducir la altura de la red oficial, situándola a una altura de: 2,00 metros para niñas y 2,10 metros para niños.

La red mide 1 m de ancho por 10 m de largo.

Está hecha de malla a cuadros de 10 cm por lado.

Dos bandas blancas son atadas verticalmente a los laterales de la red, las cuales miden 5 cm de ancho y 1 m de largo y son consideradas parte de la red.

Dos antenas se fijan en los costados opuestos a la red, en la orilla exterior de cada banda lateral. Estas son varillas flexibles de 1,80 metros de largo y 10 mm de diámetro, hechas de fibra de vidrio o material similar. Los 80 cm de la antena que se extiende sobre la red estarán marcadas con franjas de 10 cm de ancho en colores que hagan contraste, de preferencia rojo y blanco. Las antenas son consideradas como parte de la red y limitan lateralmente el espacio de cruce del balón.



LOS POSTES

Están ubicados a una distancia de entre 1 m a 1,5 m fuera de las líneas laterales y tienen una altura de 2,55 m y generalmente son ajustables.

Los postes deben ser redondos y pulidos, fijados al piso. Toda instalación que representa obstáculo y peligro debe ser suprimido.

EL BALÓN

El balón deberá ser esférico con las siguientes medidas:

Peso: 220 gr (+/- 10 gr)

Circunferencia: 62 cm (+/- 1 cm)

Presión interior: 0,20 - 0,22 kg / cm (3 libras)



FORMA DE COMPETICIÓN

Los partidos se jugarán a 3 sets en todas las fases con 6 jugadores en cancha. Un set es ganado por el equipo que primero anote 25 puntos con ventaja mínima de dos puntos.

Todos los partidos se jugarán a tres toques como máximo.

En caso de empate 24-24 el juego continúa hasta que se establezca una ventaja de dos puntos (25-23, 28-26...). No hay límite de puntos.

El sistema de puntuación del partido será a ganar dos de tres sets de 25 puntos con anotación corrida, y en caso de tener que jugar un tercer set será a 15 puntos.

DE LA MODALIDAD

La modalidad para el desarrollo del evento será por grupos, estableciéndose que para el proceso de clasificación a las semifinales, en caso de que existan dos o más equipos con igualdad de puntos, se definirá de acuerdo a las siguientes resoluciones:

- Sets promedio (división entre sets a favor y sets en contra).
- Puntos promedio.
- Sistema olímpico: cuando la primera posición se determine por puntaje, y la eliminación haya sido todos contra todos, al existir dos equipos empatados en set promedio y punto promedio, para definir la primera posición se tomará en cuenta al equipo que hubiese ganado el partido jugado entre ambos equipos.

DE LA PUNTUACIÓN

El puntaje que se otorgará es el siguiente:

- Dos puntos por partido ganado.
- Un punto por partido perdido.
- Cero puntos por no presentarse.

EL WALK OVER (AUSENCIA)

Se declara Walk Over tras haber concluido el tiempo de espera, 10 minutos luego de la hora programada para el inicio de los partidos. El Walk Over (ausencia) se anotará en planilla con un resultado final de de 2 sets a favor para el equipo presente, con un marcador de 25 a 0 en cada set.

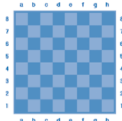
REGLAMENTO ESPECÍFICO AJEDREZ

La disciplina deportiva de Ajedrez de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se registrará de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de ajedrez (FIDE) y bajo algunas adecuaciones para este campeonato. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

- Participan estudiantes niños y niñas de 1° a 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional.
- Cada Unidad Educativa podrá participar con una cantidad ilimitada de jugadores.
- Las y los entrenadores(as) y delegados(as) no deben interferir en el desarrollo normal del evento.

MATERIALES DE JUEGO



FORMA DE COMPETICIÓN

Se jugará de acuerdo al número de deportistas en las modalidades de:

- Ritmo normal individual niñas
- Ritmo normal individual niños
- Ritmo Blitz ambos géneros

El 1^{er} lugar en la modalidad Ritmo normal individual en niñas y en niños clasifica a la siguiente fase.

En todas las fases, una vez terminada la competición Ritmo normal individual niñas y ritmo normal individual niños, se desarrollará un torneo de Blitz a 5 minutos por jugador, donde se unificará en ambos géneros.

Los ganadores en la modalidad Ritmo Blitz (1°, 2°, 3° lugar) serán premiados pero no clasificarán a la siguiente fase.

Las medallas obtenidas en la modalidad Ritmo Blitz serán contempladas en el medallero general de competición, en las tres fases.

SISTEMA DE JUEGO

- Sistema Round Robin (todos contra todos) para un numero de hasta diez competidores.
- Sistema de juego suizo a 7 rondas, para un número de hasta 15 competidores.
- Sistema de juego suizo a 9 rondas, para un número entre 16 y 30 competidores.

RITMO DE JUEGO

- **Para la competición de Ritmo Normal:** Cuando se juegue con relojes digitales, el ritmo de juego será de 90 minutos por jugador con 30 segundo adicionales por movida desde la primera jugada para toda la partida. Cuando se juega con relojes analógicos se jugará a 120 minutos a finish por jugador para toda la partida.
- **Para la competición Ritmo Blitz:** Ya sea que se juegue con relojes digitales o analógicos, el ritmo de juego será de 5 minutos a finish por jugador para toda la partida.

EL WALK OVER (AUSENCIA)

Se declara Walk Over (ausencia) tras haber concluido los 10 min. de espera, después de la hora programada para el encuentro. Posteriormente, tras suscitarse un Walk Over, se anotará en el sistema un punto como partida ganada.

PUNTAJE

La puntuación en la disciplina de ajedrez será la siguiente, esto de acuerdo al sistema de juego suizo y el modo de calificación de Sonnebor Berger.

- Un punto por partida ganada.
- Medio punto por partida empatada (tablas).
- Cero puntos por partida perdida.

Cualquier punto que no se contemple en este reglamento será resuelto por los organizadores. †

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE ATLETISMO

La disciplina deportiva de Atletismo de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se regirá de acuerdo al reglamento del Programa de Miniatlético y bajo el reglamento específico para estos juegos. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

Al interior de cada Unidad Educativa se organizará un clasificatorio promoviendo la participación de la mayor cantidad de estudiantes niñas y niños, clasificando cinco niñas y cinco niños para integrar el equipo de la unidad educativa.

Los equipos deberán registrar 10 integrantes, y solo en caso de lesión o enfermedad (adecuadamente justificadas) podrán reemplazar con otro niño de la misma unidad educativa en una cantidad máxima de dos niñas y dos niños (niña por niña y niño por niño) durante todo el desarrollo de los juegos en todas sus fases de acuerdo al Reglamento General.

FORMAS DE COMPETICIÓN

- Participarán equipos mixtos 5 niñas y 5 niños, los cuales estarán compuestos por 10 atletas, los mismos que representarán a la Unidad Educativa, acumulando sus registros individuales.
- Todo participante que conforme el equipo está obligado a participar de todas las pruebas, con el objetivo de acumular puntos por prueba realizada.
- La puntuación de cada prueba se realizará sobre la base de las normas establecidas en la guía de organización de eventos de miniatlético.
- Tras culminar todas las pruebas, se realiza la sumatoria total de marcas y puntos para determinar al ganador.

PRUEBAS CONTEMPLADAS

Nº	PRUEBA
1	“Fórmula en curvas”: velocidad y vallas
2	“Fórmula en curvas”: Relevos de Velocidad
3	Salto en Largo con corta aproximación
4	Salto Triple con aproximación corta
5	Sentadilla hacia adelante
6	Lanzamiento de Balón Medicinal
7	Lanzamiento de Jabalina o Vortex
8	Lanzamiento rotacional
9	Resistencia 5 minutos

“FÓRMULA EN CURVAS”: VELOCIDAD Y VALLAS

Carrera de relevo combinando velocidad e introduciendo las curvas.

PROCEDIMIENTO

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

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

El participante que recibe el relevo comenzará a correr desde la zona de traspaso.

El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se detiene cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez finalizado su trayecto.

PUNTAJE

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

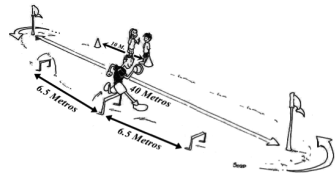
ASISTENTES

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

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

ASPECTOS TÉCNICOS

La distancia total de la prueba son 80 metros, 40 lisos y 40 sobre vallas. Se colocarán 3 vallas cada una de 6,5 metros y la zona de traspaso de relevo (obligatoria) tendrá un total de 10 metros. La sanción por pasarse de la zona será de 1 segundo (por traspaso). La altura de las vallas será de 55 centímetros, y dependiendo del número de equipos participantes, podrán colocarse hasta tres equipos simultáneamente.



"FÓRMULA EN CURVAS": RELEVOS DE VELOCIDAD

Relevos de velocidad en curva.

PROCEDIMIENTO

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

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

El corredor receptor comenzará a correr desde la zona de intercambio.

El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso

de la zona de relevos) y se detiene cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez completada su distancia.

PUNTAJE

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

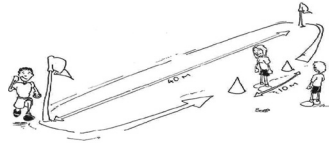
ASISTENTES

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

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

ASPECTOS TÉCNICOS

La distancia total de la prueba es 80 metros (planos, lisos). El testimonio deberá entregarse al compañero en la zona de traspaso de manera obligatoria (10 metros). La sanción por pasarse de la zona será de 1 segundo (por traspaso). Dependiendo del número de equipos participantes, podrán colocarse hasta los tres equipos simultáneamente.



SALTO EN LARGO CON CORTA APROXIMACIÓN

Salto en busca de distancia en arena.

PROCEDIMIENTO

Cada participante comienza desde el extremo más distante de la zona de aproximación, toma una carrera de 10 metros (marcado con un cono o varilla) y se traslada con un impulso hacia delante en una zona de 50 cm de ancho. Completa un salto y cae en las zonas designadas marcadas de antemano con conos/aros en la arena.

La zona 1 otorga 1 punto; la 2, 2 puntos, y así sucesivamente.

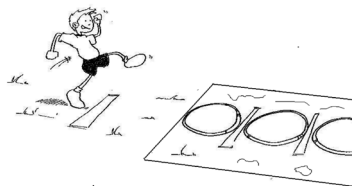
PUNTAJE

Cada miembro del equipo toma parte del evento. Se registran todos los resultados de los atletas. El mejor de sus dos intentos se considera para el puntaje del equipo. La suma de los puntajes individuales contribuye al total del equipo.

ASISTENTES

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. El mismo tiene que:

- Controlar y regular el procedimiento
- Obtener el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



ASPECTOS TÉCNICOS

El impulso será máximo de 7 pasos de carrera. Se otorgará un punto desde el límite de la zona de rechazo hasta los 2,5 metros. Así, 3 metros serán acreedores a 2 puntos; 3,5

a 3 puntos; 4 metros a 4 puntos y 4,5 metros o más a 5 puntos. Lo importante será que los pies (el talón) traspasen la línea, por lo que no se considerará para la medición el apoyo de las manos.

SALTO TRIPLE CON CORTA APROXIMACIÓN

Salto triple con una carrera muy corta.

PROCEDIMIENTO

Cada integrante de un equipo tiene dos intentos.

Luego de una carrera de aproximación limitada en 5 metros, el participante completa un salto triple (hop, step y jump –rebote, paso y salto– y cae con ambos pies). La medición se realiza desde el punto de caída (talón) más cercano a la zona de despegue con una cinta métrica desplegada al costado de la zona de caída.

PUNTAJE

Se considera el mejor salto de cada participante y se registra para el total del equipo.

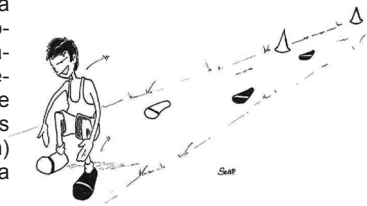
ASISTENTES

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

- Controlar y regular el procedimiento (hop, step y jump y caída con ambos pies)
- Tomar nota de los resultados
- Registrar el puntaje en la tarjeta del evento

ASPECTOS TÉCNICOS

Si bien se coloca señales o pinta con yeso una zona de rechazo a los 5,5 metros, los niños podrán saltar eligiendo la coordinación derecha-derecha-izquierda fosa, o izquierda-izquierda-derecha fosa (con los dos pies), y se medirá desde la punta del pie de rechazo hasta el talón de los pies. Lo importante será que los pies (el talón) traspasen la línea, por lo que no se considerará para la medición el apoyo de las manos.



SENTADILLA HACIA ADELANTE

PROCEDIMIENTO.

Desde una línea de salida, los participantes realizan un "salto de rana", uno después de otro (salto en dos pies hacia adelante). El primer participante del equipo sale desde la línea marcada para el inicio, la punta de los pies detrás de la salida, el/ella hace sentadilla y salta lo más lejos posible hacia adelante, cayendo sobre ambos pies. Los participan-



tes no podrán apoyar otra parte de su cuerpo, para considerar el salto válido. El punto de caída, será marcado por el juez con un listón colocado en los talones del niño –niña,

el próximo competidor tendrá la referencia para colocar sus pies en el mismo lugar del anterior atleta, quien continúa con su “salto de rana” desde allí. El evento se completa cuando el último miembro del equipo ha saltado y se marca ese punto de caída. El procedimiento completo se repite una segunda vez (segundo intento).

PUNTAJE.

Compite cada miembro de equipo. La distancia total de todos los saltos es el resultado del equipo. El puntaje del equipo se basa en el mejor de los 2 intentos.

ASISTENTES.

Para este evento se requiere un asistente por equipo con las siguientes obligaciones: controlar y regular el procedimiento (línea de partida, caída, colocar al siguiente atleta); medir la distancia total de cada intento; registrar el puntaje en la tarjeta del evento.

En esta prueba también se podrá efectuar un registro individual y la suma de las marcas dará la distancia total del equipo, esta posibilidad visibilizará los registros individuales de los integrantes del equipo

LANZAMIENTO DE BALÓN MEDICINAL HACIA ATRÁS DE PIE

Lanzamiento hacia atrás a distancia con pelota medicinal.

PROCEDIMIENTO

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



PUNTAJE

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

ASISTENTES

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

- Controlar y regular el procedimiento
- Evaluar la distancia de caída de la pelota (medición a 90° de la línea límite) y llevar la pelota de regreso hacia la línea límite.
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

ASPECTOS TÉCNICOS

El balón que se utilizará tendrá un peso de 1 kilo. En esta prueba el niño tiene la obligación de comenzar con los pies apoyados fuera de la zona de caída, pero una vez desprendido el implemento de sus manos, no tendrá ninguna amonestación si apoya un pie delante de la línea de límite establecida.

LANZAMIENTO DE JABALINA O VORTEX

Lanzamiento con un brazo en busca de distancia / precisión con una jabalina apropiada.

PROCEDIMIENTO

El lanzamiento se realiza con una carrera de aproximación en un área de 5 a 7 metros. El participante lanza la jabalina lo más lejos posible en dirección a los marcadores.

La distancia lograda se registrará directamente desde los marcadores establecidos o desde una cinta desenrollada en el suelo. Se miden las distancias obtenidas en cada uno de los tres intentos de cada participante.

PUNTAJE

Se registra el mejor resultado de los dos intentos de cada participante y se suma el total de registros de los integrantes de cada equipo para establecer las posiciones finales.

ASISTENTES

Es necesario un asistente para este evento y estará encargado de:

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

ASPECTOS TÉCNICOS

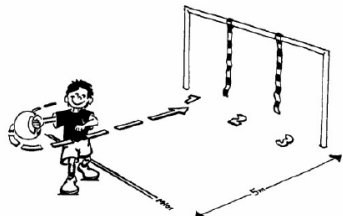
La jabalina o Vortex debe tener un peso máximo de 200 gramos. En esta prueba el niño, una vez desprendido el implemento de sus manos, no tendrá ninguna amonestación si apoya un pie delante de la línea de límite establecida.



LANZAMIENTO ROTACIONAL

PROCEDIMIENTO:

El área se marca entre dos postes de un arco de fútbol (7.32 metros) y se divide en tres zonas de igual medida (2.44 m.). A 11 m. se colocará el punto de realización del lanzamiento, para el cual el niño o niña deberá colocarse en posición lateral y con el brazo del lanzamiento totalmente extendido. Efectuando una pequeña flexión en las piernas lanzará el implemento a altura del hombro y de manera rotacional, al ser esta prueba introductoria al lanzamiento del disco. Cada participante tendrá dos intentos, debiendo el balón o aro atravesar la línea vertical del arco para registrar el resultado.



PUNTAJE.

Si el participante logra pasar el balón o aro a través de la zona derecha obtendrá tres 3 puntos, dos puntos si el lanzamiento pasa el arco por la zona central y un 1 punto si es por el tercio izquierdo. Los zurdos, informando a los jueces, podrán lanzar y puntuar en forma inversa. El mejor de los dos intentos de cada miembro del equipo será acumulado para el puntaje final del equipo.

ASISTENTE.

Los dos asistentes tienen las obligaciones de controlar y regular el procedimiento, llevar el equipamiento de lanzamiento a la zona inicial, llevar el puntaje y registro en la planilla del evento.

CARRERA DE RESISTENCIA 5 MINUTOS

Carrera de 5 minutos en circuito aproximado de 150 m.

PROCEDIMIENTO

Cada equipo tiene que correr alrededor de un circuito de 150 metros desde un punto de partida determinado. Cada miembro del equipo intenta correr alrededor del circuito cuantas veces le sea posible en 5 minutos. La orden de partida es para todos los equipos a la vez (silbato, disparo, etc.).

Cada miembro de equipo comienza con una tarjeta (pelota, trozo de papel, corcho o algo similar) que tiene que regresar a su equipo luego de completar el circuito, y antes de completar nuevamente toma una nueva tarjeta similar, y así sucesivamente. Después de 4 minutos se anuncia el último minuto con otro silbato o disparo. Después de los 5 minutos se indica la finalización de la carrera con una señal final.

Al paso por la zona de largada el asistente debe entregar un ticket a cada niño, comprobando con éste el número de vueltas logradas.

PUNTAJE

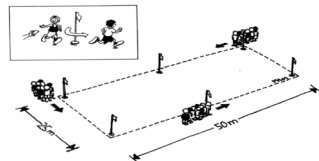
Después de finalizar, todos los participantes entregan todas las postas (tarjetas, dulces, etc.) al asistente, quien las cuenta para el puntaje. Sólo se cuentan las vueltas completas; las que no están completas se ignoran.

ASISTENTES

Para una organización eficiente del evento se requiere de, al menos, dos asistentes por equipo. Son los responsables de designar la línea de comienzo y finalización, y también de manipular, juntar y contar las tarjetas. Asimismo, deben registrar los tantos en las planillas del evento. Además, se requiere de un asistente de salidas responsable de controlar el tiempo y de dar otras señales (último minuto y señal final).

ASPECTOS TÉCNICOS

La pista deberá diseñarse sobre 150 metros y los equipos deben estar identificados por región y color.



PUNTAJE DE LOS EVENTOS

SISTEMA DE PUNTAJE

Para la puntuación final de los equipos participantes, durante la realización de los Juegos se tomarán en cuenta sólo los resultados por equipos en cada prueba. En los eventos de carrera, se controla el tiempo total, partiendo el cronómetro con el primer corredor y deteniéndolo con el décimo. Para la conformación de sus equipos, deberán realizar la toma individual. En los eventos de saltos, lanzamientos y resistencia de 5 minutos, la suma total de los resultados de cada integrante de equipo será registrada para el puntaje o marca final.

PLANILLA DE EQUIPOS PARTICIPANTES.

NOMBRE DEL EQUIPO: Ej.: Unidad Educativa “Jesús Maestro”

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	VELOCIDAD Y VALLAS	LANZAMIENTO JABALINA O VORTEX	SALTO TRIPLE	SALTO LARGO	RELEVOS DE VELOCIDAD	5 MINUTOS RESISTENCIA	LANZAMIENTO DE BALÓN MEDICINAL	LANZAMIENTO ROTACIONAL	SENTADILLAS HACIA ADELANTE
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
TOTALES										

En las carreras se anotará el tiempo total, minutos, segundos y décimas.

En los saltos y lanzamientos se registrarán las marcas en los dos intentos realizados por cada deportista y para la suma total se considerará el mejor registro individual. En el salto largo se sumarán los puntos alcanzados.

En la prueba de resistencia, cada competidor recibirá un punto por cada vuelta (circuito de 150 metros), sumándose el total de los 10 competidores para los puntos del equipo. En el caso de existir causas justificadas para que un equipo no cuente con uno de sus integrantes, se repetirá la última marca, y en el caso de las carreras, un integrante del equipo deberá correr dos veces.

Los totales de cada equipo serán transferidos al tablero.

TABLERO Y CLASIFICACIÓN GENERAL

TABLERO DE CLASIFICACIÓN MINIATLETISMO												
N	NOMBRE	VELOCIDAD VALLAS	LANZAMIENTO DE JABALINA O VORTEX	SALTO LARGO	SALTO TRIPLE	RELEVOS DE VELOCIDAD	LANZAMIENTO BALÓN MEDICINAL	LANZAMIENTO ROTACIONAL	SENTADILLAS HACIA ADELANTE	5 MIN	TOTAL	POSICIÓN
1	CELESTE											
2	ROJO											
3	BLANCO											
4	AMARILLO											
5	VERDE											
6	LILA											

El esquema de puntaje está basado en los siguientes principios:

- El puntaje máximo depende del número de equipos en competición. Por ejemplo, con 12 equipos participando, el mejor obtiene 12 puntos, el segundo 11, el tercero 10, y así sucesivamente hasta llegar al último que obtiene 1 punto.
- Inmediatamente después de completar una disciplina particular, el resultado total se transfiere y se exhibe en el tablero de resultados.
- Si dos o más equipos obtuvieran el mismo resultado, se les otorgará a todos

los puntos correspondientes a ese lugar. Los siguientes puntos no se consideran hasta finalizar el número de equipos que igualan en resultado.

- El ganador del evento es el equipo que logra el máximo puntaje al finalizar todas las pruebas.
- Cuando se produce un empate, todos los equipos recibirán igual puntuación y el siguiente recibirá los puntos que corresponden al lugar alcanzado en la prueba.

El “Tablero de Resultados” permitirá un registro rápido, definición del puntaje final y posiciones de todos los equipos participantes. Inmediatamente después de realizada una prueba, los asistentes registrarán en el tablero los resultados de las planillas de registro de los equipos. Tan pronto como todos los equipos hayan pasado por un evento y se hayan cargado los resultados en el tablero, se determinará el ranking de equipos en ese evento. Luego, se exhibirá en forma clara todos los puntajes. Una vez finalizada la competición, sólo se suman los puntajes de cada equipo, indicando la posición general de los mismos de acuerdo con los puntajes generales. El ganador será el equipo con el puntaje más alto. Esta tabulación abierta y el cálculo de resultados componen un proceso de evaluación visible y transparente. Todos los involucrados pueden mantenerse actualizados sobre el progreso de los equipos, observando las posiciones actuales en el tablero durante el transcurso del evento. Mantener continuamente desplegados los resultados durante el encuentro se convierte en la clave para motivar el entusiasmo.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE NATACIÓN

La disciplina deportiva de Natación de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** Educación Primaria Comunitaria Vocacional se basará en el reglamento de la Federación Internacional de Natación (FINA) y el reglamento específico para estos juegos. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

Participan estudiantes niñas y niños de 1º a 6º de Educación Primaria Comunitaria Vocacional de 6 a 12 años de edad.

Cada Unidad Educativa podrá participar con una cantidad ilimitada de participantes tanto en niñas como en niños.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

La competición se realizará con semifinales y finales, clasificando al mejor nadador en cada prueba.

SEMBRADO DE COMPETICIÓN

El sembrado de la competición se definirá mediante un sorteo general de los inscritos. De acuerdo a la cantidad de Unidades Educativas inscritas, se procederá al sorteo de horario y de carril de calentamiento. Si por alguna razón la Unidad Educativa no habría hecho el uso de su horario, éste perderá automáticamente el derecho de realizar este trabajo.

ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competición en ningún momento podrá ser invadida por padres de familia, delegados, entrenadores, profesores y/o jefes de misión de ninguna Unidad Educativa.

En el área de nadadores sólo podrán estar los nadadores acreditados respectivamente.

INDUMENTARIA

Los nadadores deberán presentarse con el traje de baño reglamentario y gorra de natación. Los lentes no son reglamentarios, pero se recomienda su uso. El traje de baño para los atletas deberá tener las siguientes características:

- Niños (malla, calza o trusa que, básicamente, no debe pasar más allá de la rodilla y más allá de la cintura u ombligo).
- Niñas (traje de una sola pieza que no debe pasar más allá de la rodilla y no debe cubrir los brazos).

INDUMENTARIA DEPORTIVA



PRUEBAS

Se competirá en las siguientes pruebas tanto en niñas como en niños:

- 50 metros Libre
- 50 metros Espalda

Cualquier punto que no se contemple en este reglamento será resuelto por los organizadores.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE GIMNASIA ARTÍSTICA BÁSICA

La disciplina deportiva de Gimnasia Artística de los **V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional, se basará en las rutinas obligatorias del reglamento USAG y el reglamento específico para estos juegos. En caso de existir contradicciones entre ambos, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

Participan estudiantes deportistas niñas y niños de 1° a 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional, de 6 a 12 años de edad.

Cada Unidad Educativa podrá participar con una cantidad ilimitada de estudiantes, tanto en niñas como en niños.

No podrán participar en las obligatorias 1 y 2 aquellos estudiantes deportistas que hayan participado en campeonatos nacionales de la Federación Boliviana de Gimnasia.

La obligatoria 3 es abierta, en la cual podrán participar estudiantes deportistas que hayan participado en campeonatos nacionales de la Federación Boliviana de Gimnasia.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se competirá en Manos Libres (suelo) en obligatorias 1, 2 y 3 niñas y niños.

Los estudiantes deportistas niñas y niños no podrán participar en varios niveles ni cambiar del nivel en el que se inscribieron al inicio.

La competición se realizará a partir del cumplimiento de una serie - rutina (composición gimnástica) obligatoria y clasifican sólo los primeros estudiantes.

Los estudiantes que hayan participado en la gestión 2014 o posteriores y hayan clasificado a la Tercera Fase Nacional, con la obligatoria 1, no podrán participar en la misma, siendo obligados a participar con la obligatoria 2 o 3.

Los estudiantes que hayan participado en la gestión 2014 o posteriores y hayan clasificado a la Tercera Fase Nacional, con la obligatoria 2, no podrán participar en la misma, siendo obligados a participar con la obligatoria 3.

Los estudiantes que hayan participado en la gestión 2014 con la obligatoria 1 o 2 y no hayan clasificado a la Tercera Fase Nacional podrán participar nuevamente en la misma.

ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competición podrá ser una tira de colchones con un ancho mínimo de 1,80 metros, largo de 12 metros y un grosor acorde para evitar lesiones, recomendado de 5 cm o un cuadrilátero oficial de 12 x 12 metros.

INDUMENTARIA

Los estudiantes deberán presentarse en niños con malla en el tren superior y corto que no sobrepase las rodillas o licra en el tren inferior, en tanto que las mujeres con una malla de una sola pieza, pudiendo usar una malla entera hasta los tobillos.

PRUEBAS

Se competirá en individuales en los niveles 1, 2 y 3 (obligatorias 1, 2 y 3) diferenciados por la dificultad en su ejecución.

Se podrán descargar los documentos descriptivos completos, música (niñas) y los videos de guía de la página web oficial de los juegos del Ministerio de Educación y del Ministerio de Deportes (en caso de que los videos no sean iguales a los gráficos, son los gráficos los que prevalecen).

RUTINAS OBLIGATORIAS

OBLIGATORIA 1 - PISO

Nota: Siempre que se indique la posición alta de los brazos, éstos pueden estar curvados (corona) o extendidos. Siempre que se indique la posición de los brazos lateral-diagonal-arriba, éstos pueden presionar ligeramente atrás. Siempre que el texto indique "paso", la técnica de danza apropiada es extendiendo la punta de los pies (apoyando primero los dedos, después la planta del pie y finalmente el talón), con los pies rotados ligeramente hacia afuera.

La coreografía está desarrollada en cuentas de 8. Los números en los paréntesis a continuación de los títulos de los elementos/conexiones se refieren a la cuenta en la frase musical.

Posición Inicial PI: Comenzar en una esquina o cerca del costado del piso. La gimnasta puede realizar su ejercicio en un patrón recto a través del piso o sobre la diagonal.

Comenzar parada de pie con los brazos extendidos lateral-diagonal-arriba.

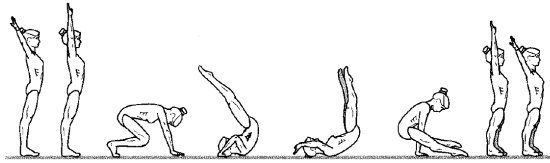
RODADA AL FRENTE (VUELTA) EN ESCUADRA A PARADA (0,40).

(1, 2, 3, 4)

Flexionar las rodillas e inclinarse al frente para colocar las manos en el piso, bajar la cabeza pegando la barbilla al pecho, manteniendo la espalda curvada, elevar la cadera para colocar la nuca y los hombros en el piso. Empujar con ambos pies para iniciar la **RODADA AL FRENTE**. Conforme la rodada continúa, separar las piernas en escuadra y apoyar ambas manos entre las piernas empujando el piso hacia abajo.

Mantener las piernas extendidas mientras la cadera llega a la posición de parada con las piernas separadas.

Brazos: Elevar a la posición alta. Al completar la rodada, elevar los brazos a una posición alta y después abrir a lateral-diagonal-arriba.



PARADA DE CABEZA A HINCADA (0,40) ARCO ATRÁS (0,40).

(5, 6, 7, 8)

Colocar las manos y la cabeza en el piso (con la cabeza delante de las manos en una formación triangular).

Levantar los pies del piso en posición de escuadra con las piernas separadas, mientras la cadera se mueve directamente en línea sobre la cabeza. Mover las piernas lateral-arriba y juntarlas en la vertical para realizar una parada de cabeza con el cuerpo extendido en posición vertical.

(1, 2, 3, 4) Mantener dos segundos

(5, 6, 7, 8)

Cargar la cadera para bajar las piernas. Mantener las piernas juntas y extendidas hasta que la punta de los pies toca el piso. Después, flexionar las piernas y colocar las rodillas en el piso con los tobillos extendidos (las rodillas pueden estar ligeramente separadas en la posición de hincada). Levantar el tronco para terminar hincada-parada con la cadera extendida.

(1, 2, 3, 4)

Empujar la cadera y los muslos al frente. Simultáneamente, bajar los brazos por detrás de la cabeza, estirando la parte superior de la espalda, para tocar ligeramente el piso con las manos por detrás de los pies. Elevar el tronco de vuelta a la posición hincada-parada.

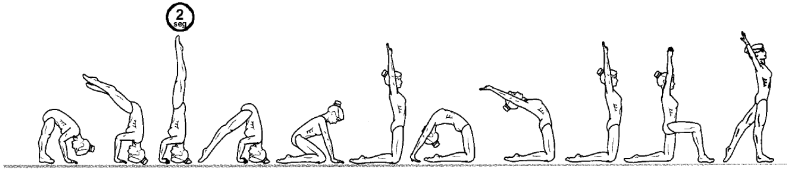
Brazos: Mantener en la posición alta.

Vista: Mantener la vista en las manos durante todo el movimiento.

(5, 6, 7, 8)

Elevar la pierna derecha al frente, flexionando la rodilla para colocar el pie derecho ligeramente rotado hacia afuera, plano sobre el piso. Extender ambas piernas para llegar a una posición de parada sobre la pierna derecha, con la pierna izquierda extendida atrás y la punta del pie izquierdo sobre el piso.

Brazos: Abrir a lateral-diagonal-arriba.



RUEDA DE CARRO (CARRETA), ¼ (90°) DE GIRO HACIA ADENTRO (0,60)

(Si se invierte la rueda del carro, dar un paso con la pierna izquierda, después con la derecha y una patada con la pierna izquierda; continuar invirtiendo hasta que los pies se junten después del giro de 90°).

(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

Dar un paso sobre la pierna Izquierda extendida. Patear con la pierna derecha extendida al frente-arriba mientras simultáneamente se gira 90° a la izquierda. Dar un paso largo lateral sobre la pierna derecha en un desplante profundo lateral a la derecha con el pie derecho rotado ligeramente hacia afuera. Elevar la pierna izquierda lateral-arriba manteniendo una línea recta desde las manos, tronco y pierna izquierda mientras se alcanza el piso. Continuar esta acción de palanca y elevar la pierna izquierda lateral-arriba mientras el tronco descende. Colocar la mano derecha lateralmente sobre el piso, mientras la pierna derecha se despegaba del piso. Colocar la mano izquierda lateralmente sobre el piso (las manos a lo ancho de los hombros) para realizar una **RUEDA DE CARRO DERECHA**. Mantener la cabeza alineada con el ángulo de los hombros y la cadera abierta. Bajar el pie izquierdo utilizando la acción de palanca, y después girar 90° hacia adentro (a la izquierda) para cerrar el pie derecho al lado del pie izquierdo. Brazos: en una posición alta con el ángulo de los hombros abierto durante todo el ejercicio.



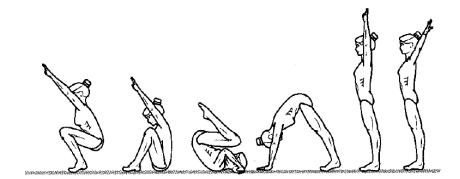
RODADA ATRÁS (VUELTA) A PARADA CARPADA (0,40).

(1, 2, 3, 4,)

Flexionar las rodillas hasta llegar a la posición de cucullas con los pies sobre el piso. Comenzar a rodar atrás con la cabeza flexionada y la barbilla pegada al pecho. Inmediatamente, colocar las manos en el piso junto a los hombros con las palmas hacia abajo y los dedos en dirección a los hombros. Mientras la cadera rueda atrás sobre la vertical, empujar contra el piso y extender los brazos, quitando el peso de la cabeza y el cuello.

Extender las piernas a la posición carpada, mientras el cuerpo rueda sobre la cabeza para terminar parada de pie.

Brazos: En una posición alta al empezar la rodada. Terminar con los brazos en una posición alta; luego abrir a lateral-diagonal-arriba.



PARADA DE MANOS (0,60)

(1, 2)

Paso al frente sobre la pierna izquierda extendida. Patear con la pierna derecha al frente a la horizontal o más arriba.

Brazos: En una posición alta.

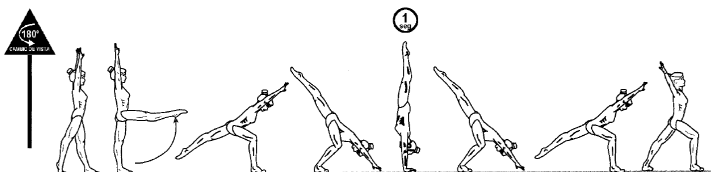
(3, 4, 5, 6, 7, 8)

Paso al frente sobre la bola del pie derecho y realizar un desplante con la pierna derecha (también es aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna izquierda atrás-arriba manteniendo una línea recta desde las manos, tronco y pierna izquierda mientras se alcanza el piso.

Continuar la acción de palanca, elevando la pierna izquierda atrás-arriba mientras el tronco desciende.

Colocar las manos sobre el piso separadas a lo ancho de los hombros mientras se despega el pie derecho del piso para llegar a una PARADA DE MANOS con las piernas juntas, la cabeza en posición neutra, con una posición del cuerpo extendida y apretada. Mantener un segundo. Bajar utilizando la acción de palanca para terminar en desplante con la pierna derecha, presionando la rodilla derecha y la cadera al frente.

Brazos: Finalizar el descenso con los brazos en una posición alta; luego, abrir lateral-diagonal-arriba.



MANTENCIÓN DE LA PIERNA AL FRENTE (0,20)

(Si el descenso de la parada de manos fue invertido, continuar con el siguiente texto tal como está escrito)

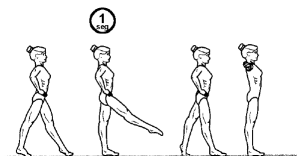
(1, 2)

Paso al frente con la pierna izquierda extendida con el pie izquierdo ligeramente rotado hacia afuera (no en relevé). Elevar la pierna derecha (ligeramente rotada hacia afuera) al frente arriba a por lo menos 45° por debajo de la horizontal para realizar una **MANTENCIÓN DE LA PIERNA AL FRENTE**. Mantener un segundo.

Brazos: Manos en la cadera.

(3)

Paso sobre la pierna derecha; después, cerrar el pie izquierdo al lado del pie derecho (no en relevé).



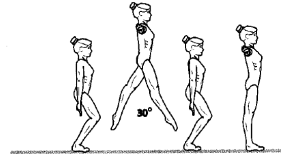
Brazos: Elevar a lateral-en medio.

SALTO SPLIT (30°) (0,40).

(4)

Realizar un demi-plié con ambas piernas. Despegarse del piso, extendiendo las piernas incluyendo cadera, rodillas, tobillos y dedos de los pies para realizar un **SALTO SPLIT** con una separación equilibrada de las piernas de por lo menos 30° con la pierna derecha al frente y la pierna izquierda atrás. Aterrizar con ambos pies en demi-plié, uno al lado del otro, presionando primero con la bola de los pies y posteriormente bajando los talones sobre el piso.

Brazos: Durante el demi-plié bajar los brazos a una posición baja. Durante el salto, elevar lateral-arriba a lateral-en medio; bajar lateral-abajo a una posición baja en el aterrizaje.



Extender ambas piernas para terminar en una posición recta (no en relevé).

Brazos: Elevar lateral-arriba a lateral-en medio.

½ (180°) GIRO PIVOTE (0.20)

(5, 6, 7, 8)

Dar un paso al frente con la pierna izquierda; luego cerrar el pie derecho atrás del pie izquierdo en relevé en una posición “cerrada y apretada”.

Brazos: Manos en la cadera.



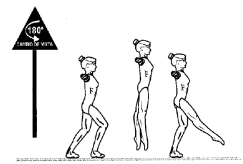
Realizar un ½ (180°) **GIRO PIVOTE** rápido hacia la derecha en relevé, finalizando en una posición “cerrada y apretada”. Mantener la alineación del cuerpo extendida y un relevé alto durante todo el movimiento.

Brazos: Mantener las manos en la cadera.

CHASSÉ AL FRENTE CON LA PIERNA DERECHA (0.40)

(1, 2)

Bajar el talón del pie izquierdo sobre el piso y realizar un demi-plié con la pierna izquierda mientras se da un paso al frente sobre el pie derecho (ligeramente rotado hacia afuera) pasando por la 4ª posición en demi-plié con los talones sobre el piso. Despegarse del piso con ambos pies para realizar un **CHASSÉ AL FRENTE CON LA PIERNA DERECHA**, juntando el pie izquierdo atrás del pie derecho en el aire. Aterrizar en demi-plié sobre la pierna izquierda con el pie izquierdo ligeramente rotado hacia afuera. La pierna derecha está apuntando hacia el piso.



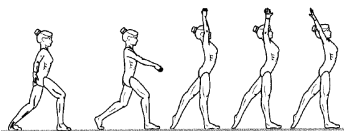
Brazos: Abrir a lateral-en medio.

POSE (FINAL)

(3, 4)

Paso al frente sobre la pierna derecha flexionada ligeramente rotada hacia afuera. Meciendo las piernas y pasando por la 4ª posición en demi-plié con ambos talones sobre el piso, realizar una transferencia de peso del cuerpo sobre la pierna derecha.

Extender ambas piernas para terminar con la pierna izquierda extendida atrás ligeramente rotada hacia afuera y la punta del pie izquierdo sobre el piso.



Brazos: Bajar lateral-abajo a una posición baja; después elevar al frente-arriba a la corona. Abrir a lateral, suavemente flexionar y extender los brazos para terminar lateral-diagonal-arriba.

OBLIGATORIA 1 PISO - PUNTOS A EVALUAR

1. Colocación de manos entre las piernas extendidas al empujar para la **PARADA EN ESCUADRA**.
2. Mostrar control al iniciar y terminar la **PARADA DE CABEZA**.
3. Cadera empujando al frente y brazos extendidos al lado de las orejas en el **ARCO ATRÁS**.
4. Pasar por una posición de palanca lateral antes del $\frac{1}{4}$ (90°) de giro hacia adentro en la **RUEDA DE CARRO**.
5. Piernas extendidas en la **RODADA ATRÁS A PARADA CARPADA**.
6. Mostrar control y alineación vertical en la **PARADA DE MANOS**.
7. Colocar la pierna girada hacia afuera y mantener 1 segundo en la **MANTENCIÓN DE LA PIERNA AL FRENTE**.
8. Piernas extendidas y puntas de los pies, separación equilibrada de las piernas y tronco recto en el **SALTO SPLIT**.
9. Mantener el relevé durante los **GIROS PIVOTE**.
10. Pasar por 4ª posición con los talones sobre el piso al iniciar el **CHASSÉ AL FRENTE CON LA PIERNA DERECHA**.
11. Puntas de los pies y piernas juntas en el aire en el **CHASSÉ AL FRENTE CON LA PIERNA DERECHA**.
12. **TRANSFERENCIA DE PESO** por la 4ª posición con buena coordinación de brazos.

OBLIGATORIA 2 - PISO

Posición Inicial PI: Comenzar en una esquina o cerca del costado del piso. La gimnasta puede realizar su ejercicio en un patrón recto a través del piso o sobre la diagonal.

Comenzar parada de pie con los brazos extendidos lateral-diagonal-arriba.

PARADA DE MANOS RODADA AL FRENTE (0.60).

(1, 2, 3, 4)

Paso al frente sobre la pierna izquierda extendida. Patear con la pierna derecha al frente a la horizontal o más arriba.

Brazos: Elevar a una posición alta

(5, 6, 7, 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

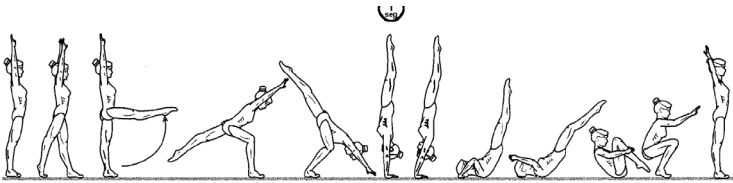
Paso al frente sobre la bola del pie derecho y realizar un desplante con la pierna derecha (también es aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna izquierda atrás-arriba manteniendo una línea recta desde las manos, tronco y pierna izquierda

mientras se alcanza el piso. Continuar la acción de palanca, elevando la pierna izquierda atrás-arriba mientras el tronco descende. Colocar las manos sobre el piso separadas a lo ancho de los hombros mientras se empuja el piso con la pierna derecha para llegar a una **PARADA DE MANOS** con las piernas juntas, la cabeza en posición neutra, con una posición del cuerpo extendida y apretada. Mantener un segundo; inclinarse al frente al pasar la vertical. Con los brazos extendidos o flexionados, bajar la nuca y los hombros al piso pegando la barbilla al pecho.

Finalizar la **PARADA DE MANOS RODADA AL FRENTE** flexionando las piernas, manteniendo las piernas juntas con las rodillas cerca del pecho y los talones cerca de los glúteos, con o sin el agarre de las manos sobre las espinillas. Colocar los pies sobre el piso e inclinarse al frente para llegar a la posición de cuclillas.

A continuación, extender las rodillas para terminar parada de pie.

Brazos: Finalizar la rodada con los brazos en una posición alta, y luego abrir lateral-diagonal-arriba.



ROUND OFF (0,60).

(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

Dar de uno a tres pasos de carrera y un paso preparatorio utilizando una de las tres técnicas aceptables de paso preparatorio enlistadas en el glosario. Dar un paso largo directamente al frente y terminar en desplante derecho. Elevar la pierna izquierda atrás-arriba manteniendo una línea recta desde las manos, tronco y pierna izquierda mientras se alcanza el piso. Continuar esta acción de palanca y elevar la pierna izquierda atrás-arriba mientras el tronco descende. Colocar la mano derecha lateralmente sobre el piso mientras la pierna derecha empuja el piso y el cuerpo gira 90° a la izquierda. Colocar la mano izquierda sobre el piso con los dedos en dirección a la mano derecha. Ambas manos deben estar en línea recta directamente enfrente del pie derecho. Simultáneamente, patear con la pierna izquierda atrás-arriba sobre la cabeza, pasando brevemente por parada de manos lateral para realizar una **REDONDILLA**.

Después de que los pies pasan la vertical, girar 90° a la izquierda y juntar las piernas; empujar explosivamente el piso con los brazos y los hombros, mientras simultáneamente se ejecuta un látigo con el cuerpo para aterrizar con ambos pies adelante de las rodillas ("adentro") con la posición del cuerpo en una posición recta y ahuecada. Dar de dos a cuatro pasos de carrera atrás y terminar parada de pie con las piernas juntas.

Brazos: En una posición alta.

Vista: Durante la redondilla, la cabeza debe estar colocada al lado de la parte superior del brazo izquierdo, viendo la posición de aterrizaje de los pies.



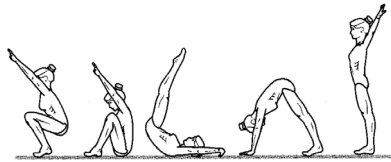
RODADA ATRÁS (VUELTA) CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS A PARADA CARPADA (0.40).

(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

Flexionar las rodillas para llegar a la posición de cuclillas manteniendo los pies en el piso. Comenzar a rodar atrás con el cuello flexionado y la barbilla pegada al pecho. Con los brazos extendidos y las manos rotadas hacia adentro, alcanzar atrás para colocar la parte medial de las manos sobre el piso atrás de la cabeza.

Mientras que la cadera rueda atrás por la vertical, empujar el piso con los brazos extendidos (palmas hacia abajo), quitando el peso de la cabeza y cuello para realizar una **RODADA ATRÁS CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS A PARADA CARPADA**. Mientras el cuerpo rueda sobre la cabeza, extender las piernas a la posición carpada para terminar parada de pie.

Brazos: Posición alta durante la rodada. Finalizar la rodada con los brazos en una posición alta, y luego abrir los brazos a lateral-diagonal-arriba.



FLEXIÓN ATRÁS, ARCO A PASAR LAS PIERNAS (0.60)

(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

Iniciar con los pies planos sobre el piso, piernas juntas o separadas. Arquear la parte superior del tronco, presionar la cadera y muslos adelante y alcanzar atrás colocando las manos sobre el piso una al lado de la otra separadas a lo ancho de los hombros, para realizar una **FLEXIÓN ATRÁS**.

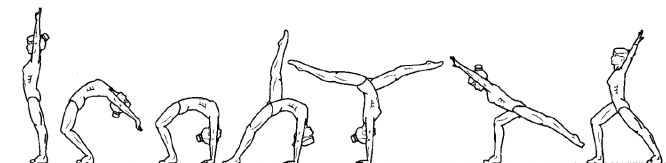
Brazos: Mantener en una posición alta durante todo el movimiento.

Vista: Mantener la cabeza en posición neutra y la vista en las manos durante todo el movimiento.

Patear con la pierna derecha sobre la cabeza mientras se empuja el piso con la pierna izquierda para pasar por la vertical en una posición de parada de manos con las piernas separadas. (Es permitido mover / ajustar el pie izquierdo hacia adentro, al tiempo que la pierna derecha inicia la patada). Bajar utilizando la acción de palanca para terminar en desplante con la pierna Derecha, presionando la rodilla derecha y la cadera al frente.

Brazos: Finalizar el descenso con los brazos en una posición alta; después abrir a lateral-diagonal-arriba.

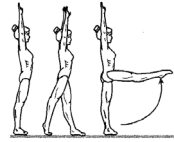
La apertura de piernas no es fundamental en el ángulo mostrado; sin embargo, es necesaria la extensión.



MANTENCIÓN DE LA PIERNA AL FRENTE (0.20)

(1, 2, 3, 4)

(Si la flexión atrás, arco a pasar las piernas fue invertido, continuar siguiendo el texto tal como está escrito). Paso al frente con la pierna izquierda extendida con el pie izquierdo ligeramente rotado hacia afuera (no en relevé). Elevar la pierna derecha (ligeramente rotada hacia afuera) al frente-arriba a por lo menos 45° por debajo de la horizontal para realizar una **MANTENCIÓN DE LA PIERNA AL FRENTE**. Mantener dos segundos

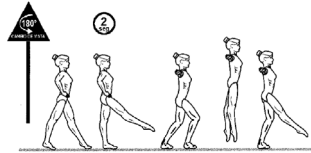


Brazos: Manos en la cadera.

(5, 6, 7, 8)

CHASSÉ AL FRENTE CON LA PIERNA DERECHA (0.40)

Realizar un demi-plié con la pierna izquierda mientras se da un paso al frente sobre el pie derecho (ligeramente rotado hacia afuera), pasando por la 4ª posición en demi-plié con los talones sobre el piso. Despegarse del piso con ambos pies para realizar un **CHASSÉ AL FRENTE CON LA PIERNA DERECHA**, juntando el pie izquierdo atrás del pie derecho en el aire (5ª posición apretada). Aterrizar en demi-plié sobre la pierna izquierda con el pie izquierdo ligeramente rotado hacia afuera. La pierna derecha está apuntando hacia el piso.



Brazos: Elevar a lateral-en medio.

SALTO SPLIT CON LAS PIERNAS EXTENDIDAS (60°) (0.60)

Pasos o carrera derecha, izquierda. Balancear la pierna derecha extendida al frente-arriba y empujar el piso con la pierna izquierda. Balancear la pierna izquierda atrás arriba para realizar un **SALTO SPLIT CON LAS PIERNAS EXTENDIDAS** con una separación equilibrada de las piernas de por lo menos 60° en el vuelo.

Aterrizar sobre la pierna derecha en demi-plié con la pierna izquierda extendida atrás y rotada hacia afuera en una posición de arabesca baja. Poner énfasis a la alineación del cuerpo y a la altura del salto.

Brazos: Durante los pasos o la carrera, suavemente bajar ambos brazos lateral-abajo flexionando los codos hacia el cuerpo para terminar en una posición baja al lado del cuerpo. Durante el salto, usar una de las tres posiciones aceptables de los brazos para los saltos con despegue de un pie listadas en el glosario.

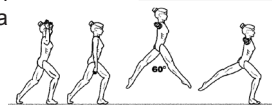
½ (180°) GIRO EN COUPÉ AL FRENTE (PRESIÓN DE TALÓN) (0.20)

(5, 6)

Paso al frente sobre la pierna izquierda extendida (no en relevé). Patear con la pierna derecha al frente arriba a la horizontal o más arriba.

Brazos: Lateral-en medio.

(7, 8)



Paso al frente sobre la pierna derecha. Flexionar la rodilla izquierda al frente y jalar la punta del pie izquierdo al frente para tocar el tobillo derecho (coupé al frente).

Brazos: Mantener el brazo izquierdo lateral-en medio. Mover el brazo derecho al frente-en medio curveado.

(1, 2, 3, 4)

Empujar hacia abajo el piso con el pie derecho y elevar el talón, presionándolo en dirección del giro para realizar un $\frac{1}{2}$ (180°) **GIRO EN COUPÉ AL FRENTE (PRESIÓN DE TALÓN)** a la derecha. Incrementar el relevé durante el giro para terminarlo en relevé completo. Al finalizar el giro, inmediatamente bajar el talón del pie derecho al piso.

Brazos: Iniciar el giro cerrando el brazo izquierdo al frente-en medio curveado. Mantener ambos brazos al frente-en medio curveados durante el giro.

Vista: Mantener la vista sobre la esquina/lado (vista al lado si la gimnasta realiza la rutina en un patrón recto a través del piso en vez de la diagonal) tanto tiempo como sea posible mientras el cuerpo gira, y después rápidamente voltear la cabeza a la derecha para ver la esquina/lado opuesto.

(5, 6)

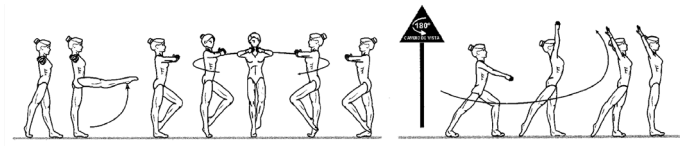
Dar un paso al frente sobre la pierna izquierda en demi-plié. Inmediatamente, extender la pierna izquierda para terminar con la pierna derecha extendida atrás ligeramente rotada hacia afuera y la punta del pie derecho sobre el piso. (Se permite realizar un plié con la pierna derecha o mantenerla extendida antes de que se coloque la punta del pie derecho sobre el piso).

Brazos: Elevar ambos brazos al frente-arriba a la corona; después abrir lateral-diagonal-arriba.

(7, 8)

Inmediatamente, cerrar el pie derecho al lado del pie izquierdo.

Brazos: Mantener lateral-diagonal-arriba.



SALTO EXTENDIDO (0.40), SALTO AGRUPADO (0.40)

(1, 2)

Realizar un demi-plié con ambas piernas. Despegarse del piso, extendiendo las piernas incluyendo cadera, rodillas, tobillos y dedos de los pies con las piernas juntas para realizar un **SALTO EXTENDIDO**. Aterrizar con ambos pies uno al lado del otro en demi-plié, presionando primero con la bola de los pies y posteriormente bajando los talones al piso, o aterrizar en relevé sobre la bola de los pies.

Brazos: Durante el demi-plié bajar los brazos lateral- abajo a una posición baja. Durante el salto, elevar al frente-arriba a la corona. Bajar ambos brazos lateral-abajo a una posición baja en el aterrizaje.

(3, 4)

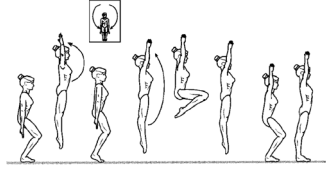
Inmediatamente, saltar o rebotar del piso, extendiendo ambas piernas incluyendo cadera, rodillas, tobillos y dedos de los pies con las piernas juntas. Rápidamente, flexionar ambas rodillas al frente-arriba alcanzando un ángulo de flexión de por lo menos 90° en la cadera y rodillas para realizar un **SALTO AGRUPADO**. Extender dinámicamente la cadera y las piernas en el aire mostrando una posición extendida antes del aterrizaje.

Aterrizar con ambos pies en demi-plié uno al lado del otro, presionando primero con la bola de los pies y posteriormente bajando los talones al piso.

Brazos: Elevar al frente-arriba a la corona. Mantener en la corona en el aterrizaje.

Extender ambas piernas para terminar en una posición recta (no en relevé).

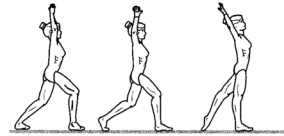
Brazos: Mantener en la corona.



POSE (FINAL)

(5, 6, 7, 8)

Realizar un demi-plié con la pierna izquierda y un paso sobre la pierna derecha flexionada, ligeramente rotada hacia afuera. Mostrando una acción de “meecedora” y pasando por la 4ª posición en demi-plié con ambos talones sobre el piso, realizar una transferencia de peso del cuerpo sobre la pierna derecha.



Extender ambas piernas para terminar con la pierna izquierda extendida atrás y la punta del pie izquierdo sobre el piso.

Brazos: Abrir a lateral, suavemente flexionar y extender los brazos para terminar lateral diagonal- arriba.

OBLIGATORIA 2 PISO - PUNTOS A EVALUAR

1. Mantener la alineación del cuerpo extendida tanto tiempo como sea posible en la **PARADA DE MANOS RODADA AL FRENTE**.
2. Mostrar la posición del cuerpo ahuecada durante el rechace de las manos en lva **REDONDILLA**.
3. Brazos extendidos durante la **RODADA ATRÁS CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS A PARADA CARPADA**.
4. Mostrar buen control al bajar a la **FLEXIÓN ATRÁS**.
5. Colocar la pierna girada hacia afuera y mantenerla 2 segundos en la **MANTENCIÓN DE LA PIERNA AL FRENTE**.
6. Puntas en los pies y piernas juntas en el aire en el **CHASSÉ AL FRENTE CON LA PIERNA DERECHA**.
7. Balanceo al frente con la pierna extendida en el **SALTO SPLIT CON LAS PIERNAS EXTENDIDAS**.
8. Separación equilibrada de las piernas durante el **SALTO SPLIT CON LAS PIERNAS EXTENDIDAS**.
9. Posición correcta de la pierna en el coupé y relevé durante el $\frac{1}{2}$ (180°) **GIRO EN COUPÉ AL FRENTE (PRESIÓN DE TALÓN)**.
10. Movimiento correcto de brazos durante el **SALTO EXTENDIDO** y el **SALTO AGRUPADO**.
11. Cuerpo extendido y apretado en el **SALTO EXTENDIDO**.
12. Mostrar buena continuidad entre el **SALTO EXTENDIDO** y el **SALTO AGRUPADO**, manteniendo una alineación del cuerpo extendida en los despegues y los aterrizajes.

OBLIGATORIA 3 - PISO

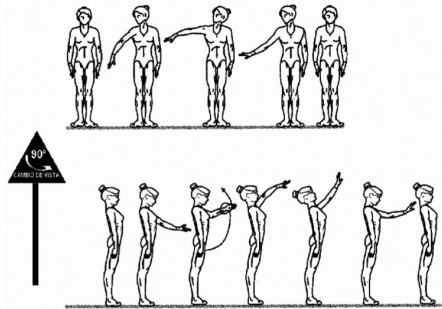
OLA DE BRAZOS

(1, 2, 3, 4)

BRAZOS: Manteniendo el hombro Derecho presionando hacia abajo, elevar el brazo Derecho suavemente a lateral-en medio, dirigiendo el movimiento con el codo, flexionar y extender el codo y la muñeca para terminar el movimiento hasta la punta de los dedos de la mano. Tan pronto como el brazo Derecho finaliza la extensión, comenzar a bajar el brazo Derecho lateral-abajo flexionando suavemente y dirigiendo el movimiento con el codo para terminar por la punta de los dedos de la mano hasta llegar a la posición inicial.

(5, 6, 7, 8)

En cuanto el movimiento del brazo Derecho finaliza, mantener el hombro Izquierdo presionando hacia abajo y elevar el brazo Izquierdo al frente-arriba a al frente-en medio, con la palma hacia arriba. Después, realizar un círculo del antebrazo Izquierdo hacia adentro, empezando con la mano moviéndose hacia arriba, luego hacia adentro al centro del pecho y continuar elevando suavemente el brazo Izquierdo al frente-arriba a una posición al frente-diagonal-arriba, extendiendo hasta la punta de los dedos de la mano con la palma hacia abajo.



Tan pronto como el brazo Izquierdo finaliza la extensión, comenzar a bajar brazo al frente-abajo flexionando suavemente y dirigiendo el movimiento con el codo, después con la muñeca para terminar el movimiento con la punta de los dedos en la posición inicial.

VISTA: Seguir con la mirada el movimiento de las manos en todas las direcciones.

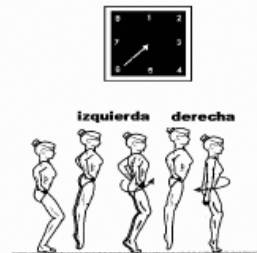
SALTOS PEQUEÑOS

(1, 2)

Realizar demi-plié con ambas piernas. Con los pies juntos, ejecutar dos saltos pequeños en relevé, desplazándose ligeramente al frente. En el primer salto torcer el tronco y pies de 45° a 90° hacia la Izquierda; en el segundo salto, torcer el tronco y pies de 45° a 90° a la Derecha con la vista hacia la Esquina 2 otra vez.

Brazos: Manos en la cadera en el primer salto. Durante el segundo salto bajar los brazos a los lados del cuerpo.

VISTA: Al frente hacia la Esquina 2.



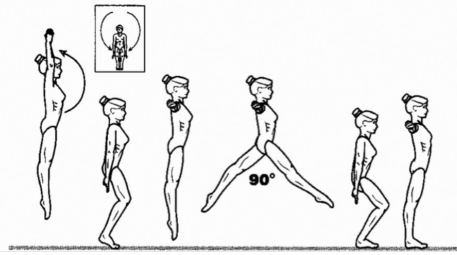
SALTO EXTENDIDO (0.40), SALTO SPLIT (90°) (0.40)

(3, 4, 5, 6)

Inmediatamente rebotar del segundo salto extendiendo ambas piernas incluyendo cadera, rodillas, tobillos y dedos de los pies con las piernas juntas para realizar SALTO EXTENDIDO.

Brazos: Elevar ambos brazos al frente-arriba a la corona. Bajar lateral-abajo a una posición baja en el aterrizaje.

Aterrizar sobre ambos pies e inmediatamente rebotar del **SALTO EXTENDIDO**, extendiendo ambas piernas incluyendo cadera, rodillas, tobillos y dedos de los pies para realizar un **SALTO SPLIT** con una separación equilibrada de las piernas de por lo menos 90° con la pierna Derecha al frente, la pierna Izquierda atrás. Aterrizar con ambos pies en demi-plié uno al lado del otro, presionando primero con la bola de los pies y posteriormente bajando los talones sobre el piso.



Brazos: Durante el salto elevar lateral-arriba a lateral-en medio; bajar lateral-abajo a una posición baja durante el aterrizaje.

(7, 8)

Extender ambas piernas para terminar en una posición recta (no en relevé).

Brazos: Elevar lateral-arriba a lateral-en medio.

Salto Extendido: Ver Deducciones generales

Poner énfasis en: Amplitud, cuerpo extendido, piernas juntas durante el salto

Salto Split:

Insuficiente separación de piernas (menos de 90°) Hasta 0.20

No aterrizar con las piernas/pies juntos Hasta 0.10

Poner énfasis en: Amplitud, postura del cuerpo, alineación adecuada de las piernas con separación equilibrada

PARADA DE MANOS RODADA AL FRENTE CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS (0.60)

(1, 2)

Paso al frente sobre la pierna Izquierda extendida (pie plano o en relevé). Patear con la pierna Derecha al frente a la horizontal o más arriba. (Si se invierte la Parada de manos rodada al frente, dar el paso al frente con la pierna Derecha y patear con la Izquierda)

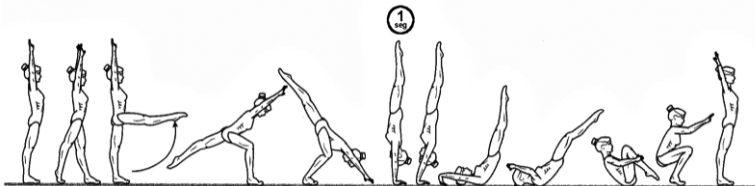
Brazos: Elevar a una posición alta.

(3, 4, 5, 6, 7, 8)

Paso al frente sobre la bola del pie Derecho y realizar un desplante con la pierna Derecha (también es aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna Izquierda atrás-arriba manteniendo una línea recta desde las manos, tronco y pierna Izquierda mientras se alcanza el piso. Continuar la acción de palanca, elevando la pierna Izquierda atrás-arriba mientras el tronco desciende. Colocar las manos sobre el piso separadas a lo ancho de los hombros mientras se empuja el piso con la pierna Derecha para llegar a una **PARADA DE MANOS** con las piernas juntas, la cabeza en posición neutra, con una posición del cuerpo extendida y apretada. Mantener un segundo; inclinarse al frente al pasar la vertical. Manteniendo los brazos extendidos, bajar la nuca y los hombros al piso pegando la barbilla al pecho.

Finalizar la **PARADA DE MANOS RODADA AL FRENTE** flexionando las piernas y jalando las rodillas cerca del pecho. Las rodillas deben permanecer juntas con los talones cerca de los glúteos. Colocar los pies sobre el piso e inclinarse al frente para llegar a la posición de cuclillas. Inmediatamente extender las piernas para terminar parada de pie.

Brazos: Finalizar la rodada con los brazos en una posición alta, luego abrir lateral-diagonal-arriba.



No alcanzar la vertical	Hasta 0.30
No juntar (unir) las piernas	0.10
No sostener la parada de manos por un segundo	Hasta 0.10
Empujar el piso con las manos para llegar a la posición de cuclillas	0.30

Poner énfasis en: Alineación del cuerpo, sostener la parada de manos, brazos extendidos en la rodada.

¼ GIRO PIVOTE

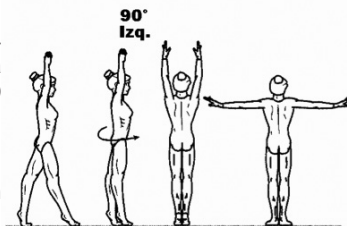
(1,2,3,4,)

Paso al frente sobre pie derecho en relevé y cerrar el pie izquierdo atrás del pie derecho en una posición "cerrada y apretada". Realizar ¼ (90°) giro pivote a la izquierda.

Brazos: Curvar la corona.

Bajar los talones sobre el piso para terminar en primera posición.

Brazos: Bajar a laterales en medio.



CHASSÉ LATERAL CON ¼ (90°) DE GIRO, ½ (180°) GIRO PIVOTE

(5, 6)

Girando hacia la Esquina 2, Realizar un demi-plié con la pierna Izquierda y deslizar el pie Derecho lateralmente pasando por la 2ª posición con los pies rotados ligeramente hacia fuera y los talones sobre el piso. Despegarse del piso con ambos pies para juntarlos en el aire, realizando un **CHASSÉ LATERAL** a la Derecha. Antes o en el aterrizaje, realizar ¼ (90°) **DE GIRO** a la Derecha. Aterrizar en demi-plié sobre la pierna Izquierda con el pie ligeramente rotado hacia fuera, vista a la Esquina 2.

Brazos: Mantener lateral-en medio.

(7, 8)

Dar un paso al frente sobre la pierna Derecha en relevé. Inmediatamente dar un paso al frente sobre la pierna Izquierda y realizar un $\frac{1}{2}$ (180°) **GIRO PIVOTE** a la Derecha sobre ambos pies para terminar viendo la Esquina 6 (pies ligeramente separados).



Brazos: En el primer paso, bajar ambos brazos lateral-abajo a una posición baja. Durante el giro, elevar los brazos al frente-arriba a la corona.

PARADA DE MANOS A UNA POSICIÓN DE ARCO, PATADA ATRÁS PARA REGRESAR (0.60)

(1, 2)

Paso al frente sobre la pierna izquierda extendida (pie plano o relevé). Patear con la pierna derecha al frente-arriba a la horizontal o más arriba.

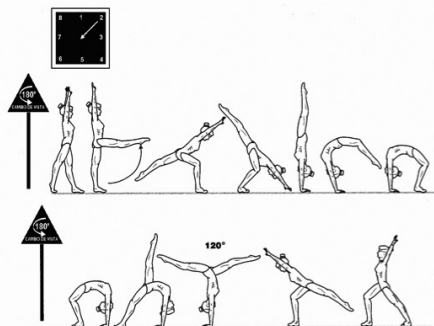
(Si se invierte la parada de manos a una posición de arco, dar un paso con la pierna derecha y patear con la pierna Izquierda, continuar invirtiendo hasta la posición de desplante).

Brazos: Elevar a una posición alta.

(3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2, 3, 4)

Paso al frente sobre la bola del pie derecho y realizar un desplante con la pierna derecha (también es aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna izquierda atrás-arriba manteniendo una línea recta desde las manos, tronco, y pierna izquierda mientras se alcanza el piso. Continuar la acción de palanca, elevando la pierna izquierda atrás-arriba mientras el tronco descende. Colocar las manos sobre el piso separadas a lo ancho de los hombros mientras se empuja con la pierna derecha para realizar una parada de manos con las piernas juntas. Con la cabeza en posición neutra, mantener la posición de parada de manos recta y extendida. Vista en las manos. Continuar abriendo el ángulo de los hombros pasándolos detrás del nivel de las manos y arquear la parte superior de la espalda, bajando las piernas hacia el piso. Colocar los pies planos sobre el piso separados a lo ancho de los hombros o más cerrados para completa la **PARADA DE MANOS A UNA POSICIÓN DE ARCO**.

Inmediatamente elevar la pierna derecha y empujar el piso con la pierna izquierda para realizar una **PATADA ATRÁS PARA REGRESAR DEL ARCO**. (Un ajuste de pies es aceptable antes de la patada). Pasar a través de la vertical con las piernas separadas y extendidas, mostrando un ángulo de separación de las piernas de 120° . Bajar utilizando la acción de palanca para terminar en desplante con la pierna derecha, presionando la rodilla derecha y la cadera al frente.



Brazos: Mantener en posición alta. Al final del desplante, abrir los brazos lateral-diagonal-arriba.

No mantener los brazos cerca de las orejas con vista en las manos durante el movimiento	Hasta 0.10
No juntar (unir) las piernas	0.10
No empujar los hombros detrás de las manos en la fase de arco	Hasta 0.20
No aterrizar con los pies simultáneamente	0.10
Insuficiente separación de piernas en la patada atrás para regresar del arco (menos de 120°)	Hasta 0.20
Poner énfasis en:	
Acción de palanca al iniciar la parada de manos, mostrar la posición de parada de manos, brazos extendidos, flexión atrás controlada	

SALTO SPLIT CON LAS PIERNAS EXTENDIDAS (90°) (0.60), BALANCEO DE PIERNA CON SALTO (0.20)

(1, 2, 3, 4)

(Si la Parada de manos a la posición de arco, fue invertida continuar con el siguiente texto tal como está escrito).

Carrera con la pierna izquierda, derecha, izquierda. Balancear la pierna derecha extendida al frente-arriba a la horizontal y empujar el piso con la pierna izquierda. Balancear la pierna izquierda atrás-arriba para realizar un **SALTO SPLIT CON LAS PIERNAS EXTENDIDAS** con una separación equilibrada de las piernas de por lo menos 90° en el vuelo. Aterrizar sobre la pierna derecha en demi-plié con la pierna izquierda extendida atrás y ligeramente rotada hacia fuera pasando por una posición de arabesca baja. Poner énfasis en la alineación del cuerpo y en la altura del salto.

Brazos: Durante la carrera, suavemente bajar ambos brazos lateral-abajo flexionando los codos hacia el cuerpo para terminar en una posición baja al lado del cuerpo. Durante el salto utilizar una de las tres posiciones de brazos para saltos con despegue de un pie aceptables listadas en el Glosario.

(5, 6, 7, 8)

Paso al frente sobre la pierna izquierda pasando por demi-plié. Balancear la pierna derecha al frente-arriba a por lo menos la horizontal mientras simultáneamente se empuja el piso extendiendo la pierna izquierda incluyendo la cadera, rodilla, tobillo y dedos del pie para realizar un **BALANCEO DE PIERNA CON SALTO**. Aterrizar sobre la pierna izquierda en demi-plié con el pie izquierdo ligeramente rotado hacia fuera.

Brazos: En el paso al frente, bajar ambos brazos lateral-abajo, dirigiendo el movimiento con los codos a una posición baja. Durante el salto, elevar los brazos al frente-arriba a la corona.



Salto split con las piernas extendidas:

Flexionar la pierna de enfrente en el despegue Hasta 0.10

Separación de piernas insuficiente (menos de 90°) Hasta 0.20

Poner énfasis en: Amplitud, separación equilibrada de las piernas, postura del cuerpo, coordinación de los brazos en el salto

Balaceo de la pierna con salto:

No mostrar el balaceo de la pierna al frente a por lo menos la horizontal
Hasta 0.10

Poner énfasis en: Amplitud, posición del cuerpo, coordinación de brazos y piernas en el salto

DESGLIZAMIENTO AL PISO, ½ (180°) GIRO

(1, 2, 3, 4)

Paso al frente sobre la pierna derecha en demi-plié. Mientras se realiza un ¼(90°) de giro hacia la izquierda, cruzarla pierna Izquierda detrás de la pierna derecha, punteando el pie izquierdo hacia la Esquina 6. Continuar flexionando la rodilla derecha y bajar el cuerpo para sentarse sobre el lado izquierdo de la cadera.

Brazos: Mientras el cuerpo desciende, bajar la mano izquierda y colocarla en el piso cerca del lado izquierdo de la cadera. Realizar un círculo completo con el brazo derecho moviéndolo al frente de la cara y pecho a una posición baja, luego continuar el círculo lateral-arriba para terminar lateral-diagonalarriba.

Al hacer contacto la cadera con el piso, rotar el tronco 90° a la derecha para llegar a una posición sentada extendida con las piernas juntas, con vista hacia la Esquina 6.

Brazos: Mantener la mano Izquierda sin moverse. Mover el brazo derecho lateral-atrás-abajo y colocar la mano derecha sobre el piso ligeramente atrás del lado derecho de la cadera.

(5, 6, 7, 8)

Transferir el peso del cuerpo hacia el lado derecho de la cadera. Realizar un ½ (180°) giro a la derecha. Al completar el giro, flexionar las rodillas para llegar a una posición de hincada sobre ambas rodillas con los glúteos sobre los talones. Vista a la Esquina 2.

Brazos: Durante el giro, elevar la mano Izquierda al frente cruzando el pecho, luego bajar la mano y colocarla sobre el piso paralela a la mano derecha. Elevar ambos brazos al frente-arriba a al frente-en medio en la hincada sentada.



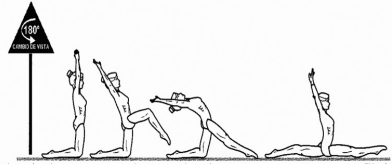
SPLIT AL FRENTE (0.20).

(1, 2, 3, 4)

Inmediatamente elevar los glúteos de los talones y extender la cadera (sobre las rodillas).

Brazos: Elevar al frente-arriba a la posición alta.

Elevar la pierna Derecha al frente, flexionando la rodilla para colocar el pie Derecho plano sobre el piso, ligeramente rotado hacia fuera. Deslizar la pierna Derecha al frente y extender la pierna Izquierda para terminar en un **SPLIT AL FRENTE** Derecho con el pecho arriba.



Brazos: Empujar y abrir suavemente lateral-diagonal-arriba.

No lograr una posición de split a 180° Hasta 0.20 (piernas planas sobre el piso)

½ (180°) GIRO SOBRE EL PISO A PARADA

(5, 6, 7, 8)

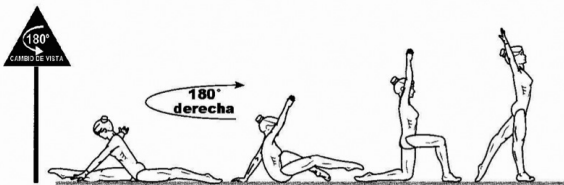
Bajar el tronco al frente. Realizar un círculo (rond de jambe) con la pierna derecha hacia atrás (la pierna puede estar extendida o flexionada) y simultáneamente inclinar y transferir el peso del cuerpo al lado izquierdo de la cadera mientras se realiza un ½ (180°) giro a la derecha para terminar con la vista a la Esquina 6 con la pierna derecha flexionada, el pie derecho ligeramente rotado hacia fuera y con la punta del pie derecho sobre el piso. Simultáneamente flexionar la rodilla izquierda por del piso para terminar con el pie izquierdo bajo la rodilla derecha con ambas piernas ligeramente rotadas hacia fuera.

Brazos: Mover la mano izquierda lateral y colocarla sobre el piso. Mover el brazo derecho a lateral-en medio, luego al frente-en medio curvado, continuar al frente-arriba a la corona.

Empujando con la pierna izquierda, transferir el peso del cuerpo al frente al pie derecho para llegar a una posición de hincada sobre la rodilla izquierda.

Brazos: Empujar con la mano izquierda el piso y elevar al frente-arriba a la corona.

Extender ambas piernas para llegar a parada sobre la pierna derecha, con la pierna izquierda extendida atrás, ligeramente rotada hacia fuera, y la punta del pie izquierdo sobre el piso.

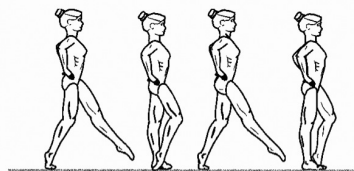


Brazos: Abrir suavemente a lateral-diagonal-arriba.

PASOS CABRIOLA

(1, 2, 3, 4)

Dar un paso al frente hacia la Esquina 6 sobre la pierna izquierda extendida sobre la bola del pie (relevé a bajar el talón). Arrastrar rápidamente la punta del pie/dedos derecho por el piso, la pierna flexionada al frente, pasando al lado del tobillo izquierdo. Repetir el **PASO CABRIOLA** sobre la otra pierna.

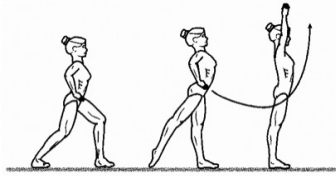


Brazos: Bajar los brazos para colocar las manos en la cadera.

TRANSFERENCIA DE PESO (0.20).

(5, 6, 7, 8)

Realizar un demi-plié con la pierna derecha izquierda y un paso al frente con la pierna izquierda flexionada ligeramente rotada hacia fuera, “mecer las piernas” pasando por la 4ª posición en demi-plié con ambos talones sobre el piso para realizar una **TRANSFERENCIA DE PESO** sobre la pierna izquierda. Extender ambas piernas finalizando con la pierna derecha extendida atrás ligeramente rotada hacia afuera y la punta del pie derecho sobre el piso.



Brazos: Mantener las manos en la cadera al inicio de la transferencia de peso. Mientras se realiza la transferencia de peso, elevar los brazos al frente-arriba.

Cerrar el pie derecho al lado del pie izquierdo para terminar en una posición recta.

Brazos: En posición alta.

No mostrar la acción de “mecer las piernas” pasando por plié Hasta 0.10
Poner énfasis en: Mantener el tronco vertical, ritmo suave durante la acción de “mecer las piernas”

RODADA ATRÁS AL APOYO MIXTO AL FRENTE (0.60)

(1, 2, 3, 4)

Flexionar las rodillas para llegar a una posición sentada agrupada manteniendo los pies sobre el piso. Comenzar a rodar atrás con el cuello flexionado, la barbilla pegada al pecho. Con los brazos extendidos y las manos rotadas hacia adentro, alcanzar atrás para colocar la parte medial de las manos sobre el piso atrás de la cabeza y realizar una **RODADA ATRÁS AL APOYO MIXTO AL FRENTE** (manteniendo la posición de cuerpo ahuecado) con las piernas juntas y la bola de los pies sobre el piso.

Brazos: Mantener en una posición alta.

Deslizar los pies al frente mientras simultáneamente se flexionan las rodillas para llegar a una posición hincada sentada con los glúteos sobre los talones.

Brazos: Mantener las manos sobre el piso.

(5, 6)

Inmediatamente levantar los glúteos de los talones extendiendo la cadera. Simultáneamente, elevar la pierna derecha al frente, flexionando la rodilla derecha y colocar el pie derecho plano sobre el piso ligeramente rotado hacia fuera.

Brazos: Elevar al frente-arriba a una posición alta.

(7, 8)

Extender ambas piernas para llegar a parada sobre la pierna derecha con la pierna izquierda extendida atrás y la punta del pie izquierdo sobre el piso.

Brazos: Abrir suavemente a lateral-diagonal-arriba.

Colocar las manos sobre el piso durante la fase de sentada agrupada antes de rodar atrás	0.30
No mostrar la posición de apoyo mixto al frente	0.20
Poner énfasis en:	
Brazos extendidos, posición del cuerpo ahuecada en la posición de apoyo mixto al frente	

½ (180°) GIRO EN COUPÉ AL FRENTE (0.40)

(1, 2)

Paso al frente sobre la pierna izquierda, luego colocar la punta del pie derecho al frente ligeramente rotado hacia fuera.

Brazos: En el paso, bajar el brazo derecho al frente-abajo a al frente-en medio curvado. Bajar el brazo izquierdo lateral-abajo a lateral-en medio para la preparación del giro.

(3, 4, 5, 6)

Transferir el peso del cuerpo al pie derecho utilizando una de las preparaciones aceptables para giro enlistadas en el Glosario. Realizar un ½ (180°) **GIRO** a la derecha en relevé, flexionando la rodilla izquierda al frente y jalando la punta del pie izquierdo al frente para tocar el tobillo derecho (coupé al frente). Mantener la alineación del cuerpo extendido durante todo el giro.

Brazos: Iniciar el giro cerrando el brazo izquierdo al frente-en medio curvado. Mantener al frente-en medio curvado durante todo el giro.

VISTA: Mantener la vista hacia la Esquina 6 tanto tiempo como sea posible mientras el cuerpo gira, luego voltear la cabeza rápidamente a la derecha para ver otra vez a la Esquina 2.

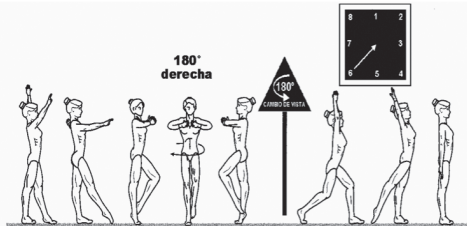
Sin bajar el talón derecho, dar un paso al frente sobre la pierna izquierda en Demi-plié. Inmediatamente extender la pierna izquierda para pararse con la pierna derecha extendida atrás ligeramente rotada hacia fuera, y la punta del pie derecho sobre el piso. (Se permite la pierna derecha en plié o mantenerla extendida antes de colocar la punta del pie derecho en el piso)

Brazos: Elevar al frente-arriba a la corona, luego abrir suavemente a lateral-diagonal-arriba.

(7, 8)

Inmediatamente cerrar el pie derecho al lado del pie izquierdo.

Brazos: Balar lateral-abajo a una posición baja.



Poner énfasis en : Colocación inmediata de la pierna libre en la posición de coupé al frente, completar el giro de 180° en relevé, control al finalizar

ROUND OFF (0.40), FLIC-FLAC A DOS PIERNAS, REBOTE (0.60)

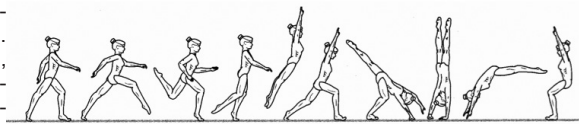
(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

Dar de uno a tres pasos de carrera y realizar un paso preparatorio, utilizando una de las tres técnicas aceptables de paso preparatorio enlistadas en el Glosario.

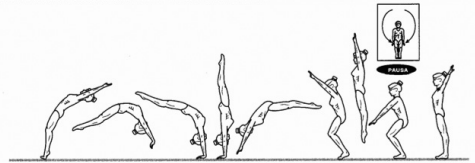
Dar un paso largo directamente al frente y terminar en desplante derecho. Elevar la pierna izquierda atrás-arriba manteniendo una línea recta desde las manos, tronco y pierna izquierda mientras se alcanza el piso. Continuar esta acción de palanca y elevar la pierna izquierda atrás-arriba mientras el tronco desciende. Colocar la mano derecha lateralmente sobre el piso mientras la pierna derecha empuja el piso y el cuerpo gira 90° a la izquierda. Colocar la mano izquierda en el piso con los dedos en dirección a la mano derecha. Ambas manos deben estar en línea recta directamente enfrente del pie derecho. Simultáneamente patear con la pierna izquierda atrás-arriba sobre la cabeza, pasando brevemente por parada de manos lateral para realizar una **REDONDILLA**.

Después de que los pies pasan la vertical girar 90° a la izquierda y juntar las piernas, empujar explosivamente el piso con brazos y hombros mientras simultáneamente se ejecuta un látigo con el cuerpo para aterrizar con ambos pies adelante de las rodillas (adentro), con la parte superior del cuerpo en una posición ahuecada. Inmediatamente saltar atrás sobre las manos en una posición del cuerpo invertida y extendida para realizar un **FLIC-FLAC**. Empujar explosivamente el piso con los brazos y los hombros mientras simultáneamente se realiza un látigo con el cuerpo para aterrizar sobre ambos pies con la parte superior del cuerpo en una posición ahuecada. Inmediatamente **REBOTAR** con el cuerpo extendido. Aterrizar en demi-plié en una posición equilibrada y controlada (“plantada”). Pausa.

Brazos: Posición alta durante todo el movimiento. En el aterrizaje del rebote, bajar los brazos lateral-abajo a al frente-diagonal-abajo.



Extender las piernas para terminar en una posición recta.



Brazos: Elevar al frente-arriba a una posición alta en la posición de parada, luego abrir lateral-diagonal-arriba.

Falta de aceleración en la serie	Hasta 0.20
Redondilla:	
No pasar por la vertical	Hasta 0.30
No aterrizar sobre los pies simultáneamente	0.10
Flic-Flac a dos piernas, rebote:	
Recepción profunda al iniciar el flic-flac	Hasta 0.20
No aterrizar sobre los pies simultáneamente	0.10
No rebotar inmediatamente	0.10
No realizar una pausa en posición “plantada” controlada	0.05
Poner énfasis en: Aceleración, forma del cuerpo extendido	

POSE (FINAL)

(1)

Dar un paso largo atrás con la pierna izquierda para terminar en un desplante derecho.

Brazos: Bajar lateral-abajo a una posición baja.

(2)

Deslizar el pie derecho atrás para colocar la bola del pie derecho cerca del pie izquierdo en una posición de arco forzado.

Brazos: Opcional

VISTA: Opcional



OBLIGATORIA 3 PISO - PUNTOS A EVALUAR

1. Movimiento de brazos suave y fluido en la **OLA DE BRAZOS**.
2. Extensión completa de tobillo/pie y enlace dinámico en el **SALTO EXTENDIDO y SALTO SPLIT**.
3. Mantener los brazos extendidos durante la **PARADA DE MANOS RODADA AL FRENTE**.
4. Paso lateral (pasando por 2ª posición) para iniciar el **CHASSÉ LATERAL CON ¼ (90°) DE GIRO**.
5. Transición fluida al iniciar y finalizar la **PARADA DE MANOS A POSICION DE ARCO- PATADA ATRÁS PARA REGRESAR**.
6. Altura adecuada y coordinación de brazos en el **SALTO SPLIT CON LAS PIERNA EXTENDIDAS (90°), BALANCEO DE PIERNA CON SALTO**.
7. Separación de las piernas de 180° en el **SPLIT AL FRENTE**.
8. Relevé rápido a posición del pie plano con buen ritmo en los **PASOS CABRIOLA**.
9. Correcta acción de "meecedora" durante la **TRANSFERENCIA DE PESO**.
10. Mantener los brazos extendidos durante la **RODADA ATRÁS AL APOYO MIXTO AL FRENTE**.
11. Correcta alineación del cuerpo, hombros abajo y correcta ruta de los brazos en el ½ (180°) **GIRO**.
12. Buena continuidad entre la **REDONDILLA** y el **FLIC-FLAC CON DOS PIES, REBOTE**.

NIÑOS

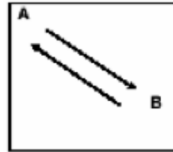
OBLIGATORIA 1: MANOS LIBRES

Posición Inicial: PI
 De pie en el punto A viendo hacia el punto B

Trayectoria: de A a B y de B a A.
 Nota: La posición de los brazos es opcional, a no ser que se indique lo contrario.

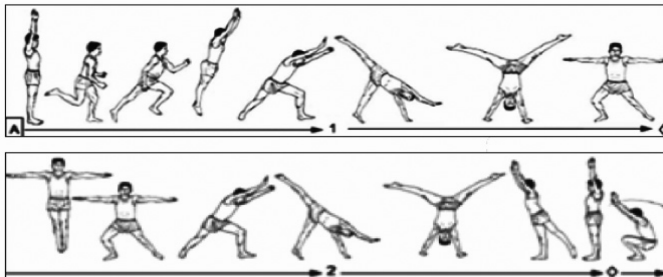


Se puede utilizar una tira de acrobática de 1.80 m x 12 m

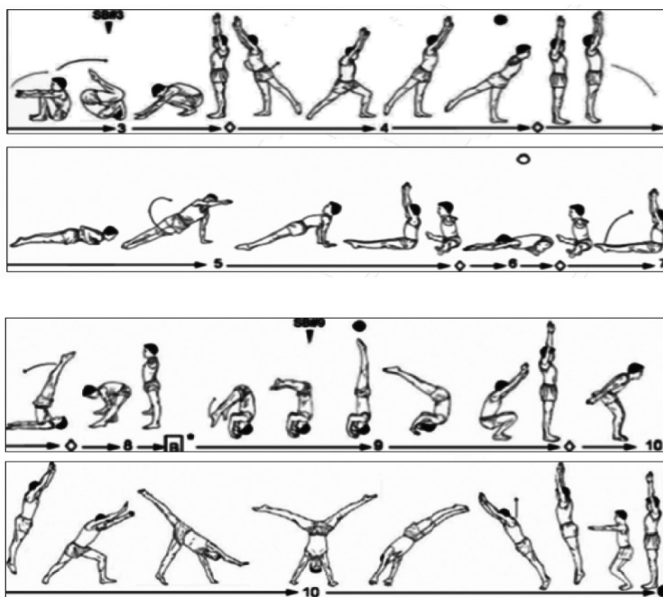


Se podrá utilizar una diagonal del área de manos libres de 12 m x 12 m

Descripción	Criterios especiales de ejecución
1. Carrera, Pre salto (ante salto) a rodada de carro (carreta).	Carrera Pre salto (antesalto) a rodada de carro (carreta).
2. Inmediatamente, chassé lateral y rodad de carro con $\frac{1}{4}$ de giro, juntando las piernas al contacto con el piso.	En el desplante, el 'pie que este adelante, ligeramente girado hacia afuera, la pierna de atrás extendida y con el talón pegado al piso.
3. Rodar Hacia atrás agrupada, en escuadra o extendida, a quedar de pie.	2 segundos de mantenimiento.
4. Cualquier pierna, dar un paso hacia atrás , ejecutar un giro de 180° a desplante al frente y elevar la pierna a arabezca de frente.	Sostener momentáneamente
5. Cerrar las piernas y ejecutar caída facial, entonces mientras se estiran los brazos, ejecutar $\frac{1}{2}$ giro a la derecha o izquierda al apoyo dorsal, sentarse en posición en escuadra, separar las piernas y descender.	Se permite sostener 2 segundos.
6. Squat (flexión) con el pecho al piso.	Mostrar completa extensión del cuerpo mientras se va alcanzando la parada de omoplatos, se permite sostenerla.
7. Sentarse viendo el punto A y juntar las piernas.	
8. Rodada al frente a quedar de pie con piernas separadas.	
9. Elevación a fuerza a parada de cabeza y rodada al frente a quedar de pie.	
10. Balanceo de brazos hacia abajo, hacia atrás y arriba para realizar, desde parado pre salto (antesalto), round off, salto hacia arriba (de rebote) a quedar de pie.	



REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA DEPORTIVA
V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO

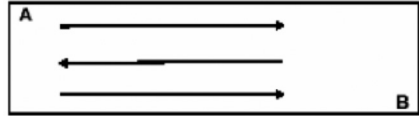


OBLIGATORIA 2 MANOS LIBRES

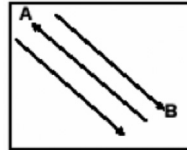
Posición Inicial: Pl
De pie en el punto A viendo hacia el punto B

Trayectoria: A, B, A, B.

Nota: La posición de los brazos es opcional, a no ser que se indique lo contrario.

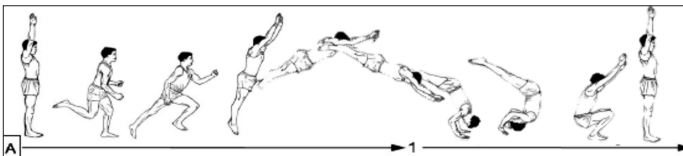


Se puede utilizar una tira de acrobática de 1.80 m x 12 m

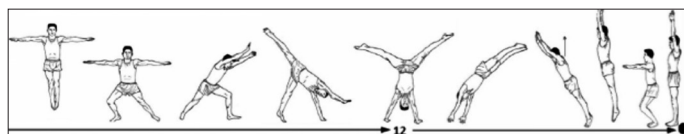
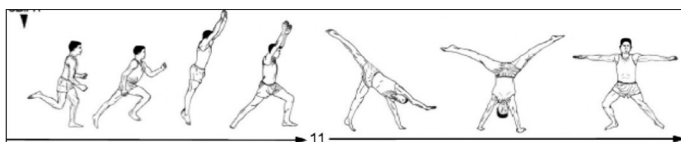
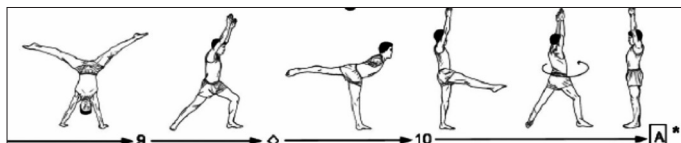
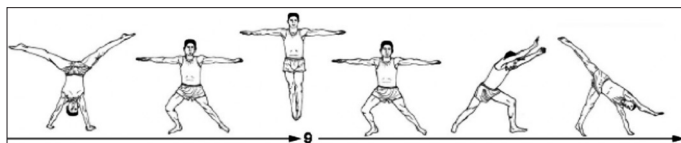
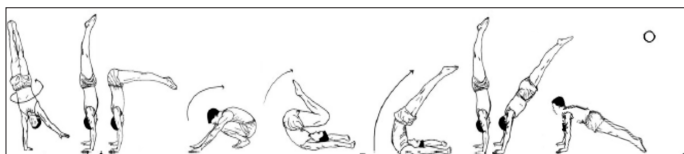
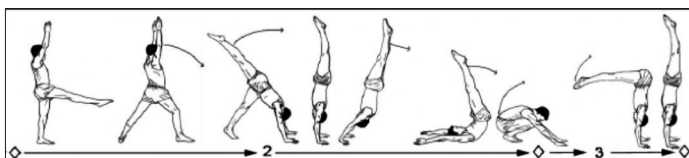


Se podrá utilizar una diagonal del área de manos libres de 12 m x 12 m

Descripción	Criterios especiales de ejecución
1. Carrera, Pre salto (ante salto) Salto pesca a una altura considerable con el cuerpo extendido, amortiguar la caída con los brazos y rodar adelante, a terminar parado con las piernas juntas.	Se permite un paso para frenar al impulso.
2. Con cualquier pierna paso al frente y pararse de manos, rodada al frente con brazos rectos para impulsarse en escuadra a la parada de manos.	Mantener la parada de manos momentáneamente.
3. Realizar un giro de 180° (1/2 giro).	Se permite mantener la parada de manos.
4. Bajar las piernas rectas para rodar atrás con brazos rectos a pasar por la parada de manos, inmediatamente descender al apoyo de los pies con el cuerpo extendido.	Realizarlo en uno o dos desplazamiento de manos.
5. Elevar la cadera con las piernas extendidas separando progresivamente hasta apoyar en el piso, elevar el tronco y flexionar al frente a 90° a sostener 2 segundos.	La rodada a manos puede ser en escuadra y extender antes de caer.
6. Apoyar las manos en el piso e impulsándose con los dedos de los pies, elevarse con las piernas separadas a la parada de manos e inmediatamente:	Mostrar la completa extensión del tronco y equilibrarlo con la vista al frente
7. Rodar al frente a cuclilla y seguidamente (kip) colocar al frente de la cabeza, impulsar con las piernas y extender los brazos simultáneamente, hasta quedar parados.	Sostener momentáneamente.
8. Elevar cualquier pierna mientras, se ejecuta un giro de 90° y realizar rodada de carro (carreta) cahassé lateral, rodada de carro.	En el desplante, el pie que esta adelante ligeramente girado hacia afuera, la pierna de atrás extendida y con el talón pegado al piso. Arabesca 2 segundos de mantenimiento
9. ¼ Giro a desplante al frente, arabesca de frente, paso al frente elevando la pierna y entonces ejecutar un giro hacia atrás de 180° y juntando las piernas terminar viendo la esquina B.	Arabesca con el pecho y la pierna a la horizontal.
10. Carrera, rodada de carro (carreta) y seguidamente round off, salto hacia arriba (de rebote) a quedar de pie.	



REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA DEPORTIVA
V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO

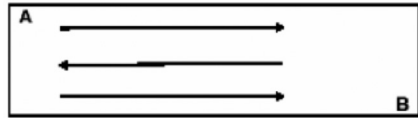


OBLIGATORIA 3 MANOS LIBRES

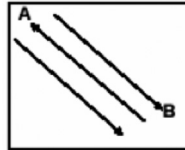
Posición Inicial: PI
De pie en el punto A viendo hacia el punto B

Trajectoria: A, B, A, B.

Nota: La posición de los brazos es opcional, a no ser que se indique lo contrario.



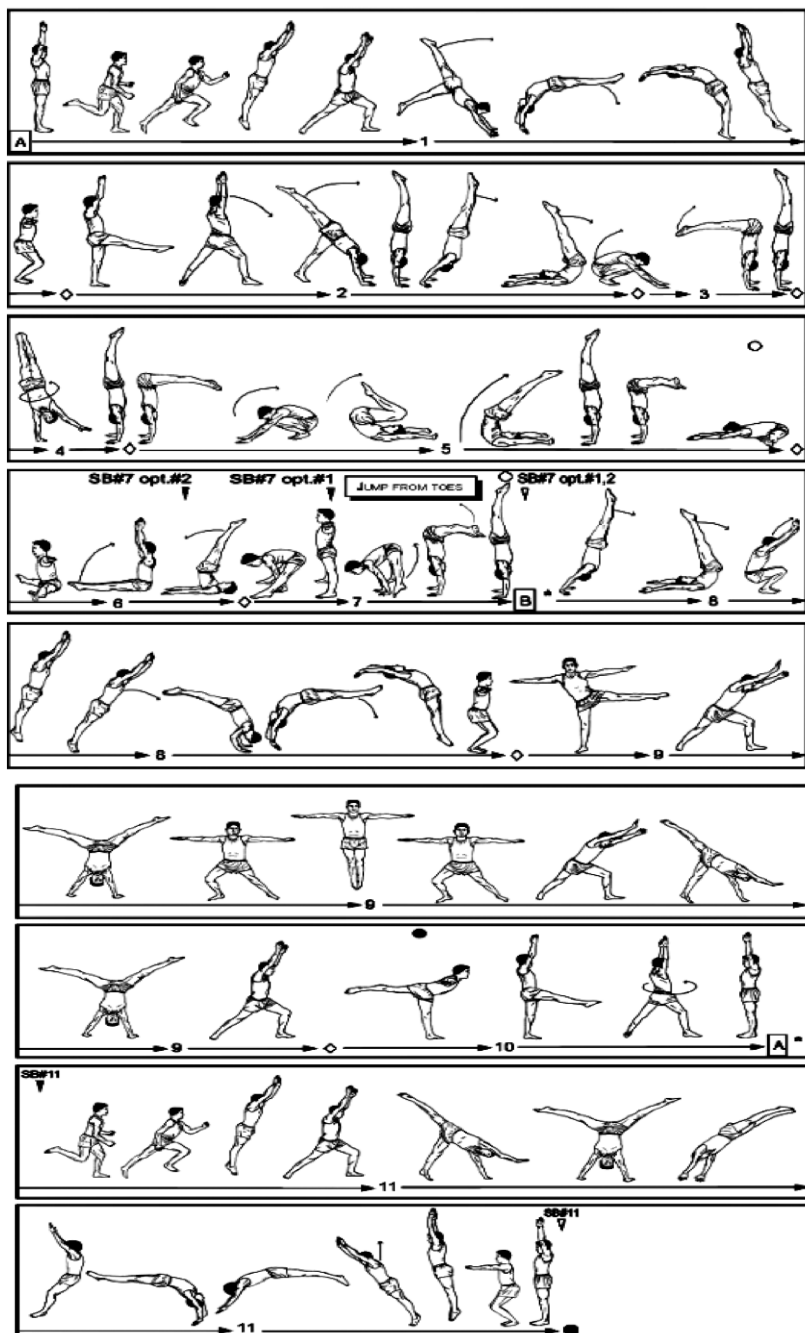
Se puede utilizar un tira de acrobática de 1.80 m x 12 m



Se podrá utilizar una diagonal del área de manos libres de 12 m x 12 m

Descripción	Criterios especiales de ejecución
<ol style="list-style-type: none"> 1. Carrera, Pre-salto (ante salto), Resorte de Brazos (vuelta de manos). 2. Con cualquier pierna paso al frente y pararse de manos, rodada al frente con brazos rectos para 3. Impulsarse en escuadra a la parada de manos y 4. Realizar un giro de 180°, 5. Bajar las piernas rectas para rodar atrás con brazos rectos a la parada de manos, inmediatamente descender a squat con el pecho en el piso. 6. Sentarse viendo hacia A y juntar las piernas, rodar hacia atrás a la parada de omoplatos e inmediatamente. 7. Rodar al frente a pararse con las piernas separadas, apoyar las manos en el piso e impulsándose con los dedos de los pies, elevarse con piernas separadas a la parada de manos. 8. Rodada al frente con brazos rectos y al levantarse saltar con pies juntos, inmediatamente resorte de cabeza 9. Elevar cualquier pierna mientras se ejecuta un giro de 90°, y realizar rodada de carro (carreta), chassé lateral, rodada de carro (carreta), 10. ¼ de giro a desplante al frente, arabesca de frente (avión), paso al frente elevando la pierna y entonces ejecutar un giro hacia atrás de 180° y juntando las piernas terminar viendo la esquina B, 11. Carrera, round off, resorte de brazos hacia atrás (flic-flac), salto hacia arriba (de rebote) a quedar de pie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se permite un salto hacia arriba (de rebote) después del resorte. • Mantener la parada de manos momentáneamente. • Mantener la parada de manos momentáneamente. Se permite mantener la parada de manos. • Realizarlo en uno o dos desplazamientos de manos. • La rodada a manos puede ser agrupada o en escuadra. El squat con el pecho en el piso debe mantenerse momentáneamente. Se permite sostener el squat con el pecho en el piso hasta 2 segundos. • Mostrar completa extensión del cuerpo mientras se va alcanzando la parada de omoplatos, se permite sostenerla. • Sostener momentáneamente • Mantener momentáneamente la parada de manos. Se permite sostener la escuadra con piernas separadas y la parada de manos. • En el desplante, el pie que esta adelante, ligeramente girado hacia fuera, la pierna de atrás extendida y con el talón pegado al piso. Arabesca (avión) 2 segundos de mantenimiento. Arabesca con el pecho y la pierna a la horizontal.

REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA DEPORTIVA
V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO



FORMA DE CALIFICAR EN GIMNASIA ARTISTICA TANTO PARA NIÑAS Y NIÑOS

La calificación para cada niño y niña será de forma imparcial y la realizarán dos tipos de jueces los cuales deberán tener muy en cuenta las tablas de faltas y la forma de obtención de la nota final, los jueces serán:

- Juez de ejecución (Juez E puede ser mínimo uno o máximo seis).
- Juez de dificultad (Juez D, solo uno).

FUNCIONES DE LOS JUECES

El Juez E o de ejecución esta encargado de observar y anotar en forma numérica todas las fallas como ser no punterar, flexionar rodillas, pasos de mas, impresiones en la llegada, falta de equilibrios, caídas y también otros como no ir con la música (solo para mujeres) a la vez sumar todos los descuentos que realizo en su obligatorio.

Ejemplo:

Fallas en la presentación de los obligatorios	Total
0.10+0.30+0.10+0.10+0.50+0.30+0.30+50+0.10+0.10+0.10	2.50

La suma de los descuentos se pasa al juez de dificultad (Juez D) para que el saque la nota final.

El Juez D o de dificultad esta encargado de :

1. Sacar la nota de dificultad de cada niño sumando todos los ejercicios de su obligatorio que realice al momento de su presentación.
2. También esta encargado de adicionar por presentación artística a la nota de dificultad hasta un máximo de 10 puntos en dependencia de cuantos elementos realice el niño o niña al momento de su presentación. Por Ejemplo.

Si el estudiante realiza	0 elementos	= 0 puntos
Si el estudiante realiza	1 – 2 elementos	= 2 puntos
Si el estudiante realiza	3 – 4 elementos	= 4 puntos
Si el estudiante realiza	5 – 6 elementos	= 6 puntos
Si el estudiante realiza	7 o más elementos	= 10 puntos

3. Ademas tiene que sacar la nota final restándole los descuentos que sumo el juez E. ejemplo:

Nota del Juez de Ejecución (E)	Nota del Juez de Dificultad (D)	Nota Final
Suma de descuentos (todos los errores que cometa un niño o niña)	Suma de todos los ejercicios 4.00 puntos Presentación artística 10.00	Nota D = 14.00 Nota E = -2.50
Ejemplo 2.50	Ejemplo 14.00	Total = 11.50

Nota: Cuando el juez E, es más de uno (2) se promedian las deducciones y cuando son 3, 4, o 5 se elimina la nota mas alta y la nota mas baja y las restantes se promedian.

REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA DEPORTIVA
V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO

OBLIGATORIO N° 1 (niñas) Gimnasia Artística Tabla de notas de los elementos			OBLIGATORIO N° 2 (niñas) Gimnasia Artística Tabla de notas de los elementos		
Nota de Dificultad (D)		Puntos	Nota de Dificultad (D)		Puntos
1	Rodada al frente en escuadra	0.40	1	Parada de manos rodada al frente.	0.60
2	Parada de cabeza 2 seg. A hincada	0.40	2	Round off.	0.60
3	Arca atrás desde rodillas	0.40	3	Rodada atrás (vuelta) con los brazos extendidos a parada carpada.	0.40
4	Rueda de carro (carreta), 1/4 giro hacia adentro	0.60	4	Flexión atrás, arco a pasar las piernas.	0.60
5	Rodada atrás (vuelta) a parada carpada (rodillas rectas).	0.40	5	Mantención de pierna al frente	0.20
6	Parada de manos 1 Seg.	0.60	6	Chassé al frente con la pierna derecha	0.40
7	Mantención de la pierna al frente 45 grados, manteniendo 2 seg.	0.20	7	Salto Split con las piernas extendidas (60 grados).	0.60
8	Salto Split desde pies juntos (por lo menos 30 grados).	0.40	8	½ giro (180 grados) giro en coupé al frente y pose final.	0.20
9	½ giro (pivote) en releve sobre dos pies.	0.20	9	Salto extendido y salto agrupado (0.40+0.40+0.20 enlace)	1.00
10	Chassé al frente con la pierna derecha, pose final	0.40	10	Pose final	-----
Esta adición de puntos depende de la cantidad de elementos que realiza el niño (los cuales tiene que estar correctamente realizados).			Esta adición de puntos depende de la cantidad de elementos que realiza el niño (los cuales tiene que estar correctamente realizados).		
0 elementos = 0 puntos 1-2 elementos = 2 puntos 3-4 elementos = 4 puntos 5-6 elementos = 6 puntos 7 o más eleme. = 10 puntos	+10.00		0 elementos = 0 puntos 1-2 elementos = 2 puntos 3-4 elementos = 4 puntos 5-6 elementos = 6 puntos 7 o más eleme. = 10 puntos	+10.00	
Total	14.00		Total	14.60	

OBLIGATORIO N° 3 (niñas) Gimnasia Artística Tabla de notas de los elementos		
Nota de Dificultad (D)		Puntos
1	Salto Extendido	0.40
1	Salto Split	0.40
1	Parada de manos rodada al frente con brazos extendidos	0.60
2	Parada de manos a una posición de arco, patada atrás para regresar	0.60
3	Salto split con las piernas extendidas (90°)	0.60
3	Balanceo de pierna con salto	0.20
4	Split al frente	0.20
5	Transferencia de peso	0.20
6	Rodada atrás al apoyo mixto al frente	0.60
7	½ (180°) Giro en Coupé al frente	0.40
9	Redondilla	0.40
9	Flic-flac a dos piernas, rebote	0.60
Esta adición de puntos depende de la cantidad de elementos que realiza el niño (los cuales tiene que estar correctamente realizados).		
0 elementos = 0 puntos 1-2 elementos = 2 puntos 3-4 elementos = 4 puntos 5-6 elementos = 6 puntos 7 o más eleme. = 10 puntos		+10.00
Total		15.20

OBLIGATORIO N° 1 (niños) Gimnasia Artística Tabla de notas de los elementos			OBLIGATORIO N° 2 (niños) Gimnasia Artística Tabla de notas de los elementos		
Nota de Dificultad (D)		Puntos	Nota de Dificultad (D)		Puntos
1	Carrera pre-salto (antesalto) a rodada de carro (carreta).	0.60	1	Carrera, Pre-salto (antesalto), salto pesca a una altura considerable con el cuerpo extendido, amortiguar la caída con los brazos y rodar adelante a terminar parado con las piernas juntas	0.40
2	Inmediatamente chassé lateral (0.20) y rodada de carro con ¼ de giro, juntando las piernas al contacto con el piso (0.40).	0.60	2	Con cualquier pierna paso al frente y pararse de manos (0.20) rodada al frente con (0.20) brazos rectos para impulsarse en escuadra a la parada de manos (0.20).	0.60

REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA DEPORTIVA
V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO

3	Rodar hacia atrás agrupada, en escuadra o extendida a quedar de pie.	0.40	3	Realizar un giro de 180° (1/2 giro en la parada de manos).	0.20
4	Con cualquier pierna, dar un paso hacia atrás, ejecutar un giro de 180° a desplante al frente y elevar la pierna a arabesca de frente.	0.60	4	Bajar las piernas rectas para rodar atrás con brazos rectos a pasar por la parada de manos (0.40). inmediatamente descender al apoyo de los pies con el cuerpo extendido.	0.40
5	Cierra las piernas y ejecutar caída facial, (0.20) entonces mientras se estiran los brazos, ejecutar ½ giro a la derecha o izquierda al apoyo dorsal, sentarse en posición en escuadra, separar las piernas y descender (0.20).	0.20	5	Elevar la cadera con las piernas extendidas separando progresivamente hasta apoyar en el piso, (0.20) elevar el tronco y flexionar al frente a 90° a sostener 2 segundos (0.20).	0.80
6	Squat (flexión) con el pecho al piso.	0.40	6	Apoyar las manos en el piso e impulsándose con los dedos de los pies, elevarse con piernas separadas a la parada de manos e inmediatamente:	0.60
7	Sentarse viendo el punto A y juntar las piernas.	0.60	7	Rodar al frente a cuclilla y seguidamente (kip) colocar al frente de la cabeza, impulsar con las piernas y extender los brazos simultáneamente, hasta quedar parados.	0.20
8	Rodad al frente a quedar de pie con piernas separadas.	0.20	8	Elevar cualquier pierna mientras se ejecuta un giro de 90° y realizar rodada de carro (carreta).	0.80
9	Elevación a fuerza a parada de cabeza (0.40) y rodada al frente a quedar de pie (0.20).	1.00	9	¼ giro a desplante al frente, arabesca de frente, paso al frente elevando la pierna y entonces ejecutar un giro hacia atrás de 180° y juntando las piernas a terminar viendo la esquina B.	0.20
10	Balaneo de brazos hacia abajo, hacia atrás y arriba para realizar desde parado, pre-salto (antesalto), round off (0.60) salto hacia arriba (de rebote) a quedar de pie (0.20) enlace +0.10	-----	10	Carrera, rodada de carro (carreta) y seguidamente round off (0.40) salto hacia arriba (de rebote) a quedar de pie (0.20).	0.60
Esta adición de puntos depende de la cantidad de elementos que realiza el niño (los cuales tiene que estar correctamente realizados).			Esta adición de puntos depende de la cantidad de elementos que realiza el niño (los cuales tiene que estar correctamente realizados).		

0 elementos = 0 puntos 1-2 elementos = 2 puntos 3-4 elementos = 4 puntos 5-6 elementos = 6 puntos 7 o más eleme. = 10 puntos	+10.00	0 elementos = 0 puntos 1-2 elementos = 2 puntos 3-4 elementos = 4 puntos 5-6 elementos = 6 puntos 7 o más eleme. = 10 puntos	+10.00
Total		Total	
14.00		14.60	

OBLIGATORIO N° 3 (niños) Gimnasia Artística Tabla de notas de los elementos		
Nota de Dificultad (D)		Puntos
1	Carrera, Pre-salto (ante salto), Resorte de Brazos (vuelta de manos).	0.80
2	Con cualquier pierna paso al frente y pararse de manos, rodada al frente con brazos rectos para	0.20
3	Impulsarse en escuadra a la parada de manos y	0.40
4	Realizar un giro de 180°	0.60
5	Bajar las piernas rectas para rodar atrás con brazos rectos a la parada de manos, inmediatamente descender a squat con el pecho en el piso.	0.60
6	Sentarse viendo hacia A y juntar las piernas, rodar hacia atrás a la parada de omoplatos e inmediatamente.	0.20
7	Rodar al frente a pararse con las piernas separadas, apoyar las manos en el piso e impulsándose con los dedos de los pies, elevarse con piernas separadas a la parada de manos.	0.60
8	Rodada al frente con brazos rectos y al levantarse saltar con pies juntos, inmediatamente resorte de cabeza (kip).	0.40
9	Elevar cualquier pierna mientras se ejecuta un giro de 90°, y realizar rodada de carro (carreta), chassé lateral, rodada de carro (carreta),	1.00w
10	¼ de giro a desplante al frente, arabesca de frente (avión), paso al frente elevando la pierna y entonces ejecutar un giro hacia atrás de 180° y juntando las piernas terminar viendo la esquina B	0.20
11	Carrera, ante salto, round off, resorte de brazos hacia atrás (flic-flac), salto hacia arriba (de rebote) a quedar de pie	1.00
Esta adición de puntos depende de la cantidad de elementos que realiza el niño (los cuales tiene que estar correctamente realizados).		
0 elementos = 0 puntos 1-2 elementos = 2 puntos 3-4 elementos = 4 puntos 5-6 elementos = 6 puntos 7 o más eleme. = 10 puntos		+10.00
Total		16.00

TABLA DE FALTAS PARA DESCUENTOS DEL JURADO (EJECUCIÓN)

Nota: Siendo la Gimnasia Artística es un deporte de apreciación es necesario que:

- Sepa que los ejercicios tendrán que ser idénticos al texto para poder obtener mayor calificación.
- Si las posiciones de manos que no se asemejan o no están acordes a las especificaciones del texto tienen y serán penalizadas.

REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA DEPORTIVA
V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO

- Los desequilibrios, errores, falta de amplitud y otros, serán descontados por el jurado de ejecución para ver los descuentos específicos de cada uno de estos ver la tabla de faltas técnicas la cual será la misma para niños y niñas.

FALTAS TÉCNICAS		Leve	Media	Grave
		0.10	0.30	0.50
Flexión de brazos y/o rodillas	Cada vez	X	X	X
Separación de piernas y/o de rodillas (excepto los elementos que indique el obligatorio)	Cada vez	X	X	X
Piernas separadas en las posiciones	Cada vez	X		
Postura de cuerpo y posición de un elemento y saltos	Cada vez	X		
Alineación del cuerpo (arqueado o encorvado)	Cada vez	X		
Pies no extendidos/relajados split insuficiente (y/o poca altura).	Cada vez	X		
Perdida del equilibrio, poco notorio	Cada vez	X		
Perdida del equilibrio notoria.	Cada vez		X	
Pasos extra o pequeños saltitos	Cada vez	X		
Pasos o saltos muy grandes (mayor al ancho de los hombros).	Cada vez		X	
Caminar con las manos en la parada de manos	Cada vez	X	X	
Poner la mano al suelo en algún aterrizaje o elemento que no lo requiera	Cada vez		X	
CAÍDA (aterrizaje con los pies y/o caer con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies).	Cada vez			X
No mostrara control ni dominio en los ejercicios	Cada vez	X		

OTRAS FALTAS TÉCNICAS	Leve	Media	Grave	Muy Grave
	0.10	0.30	0.50	1.00
No tener indumentaria deportiva				X
No saludar al inicio o al final al juez	Cada vez			
Comportamiento inapropiado o conducta antideportiva				X
No ir con la música, este descuento se realiza al final de toda la serie obligatoria y será una vez (solo niñas).			X	
Comportamiento del Entrenador				
Conducta antideportiva y retraso o interrupción de la competición (1ra vez tarjeta amarilla).			X	
Conducta antideportiva y retraso o interrupción de la competición (2da vez tarjeta roja y expulsión de la o el entrenador).				X

SUGERENCIAS PARA LOS ENTRENADORES AL MOMENTO DEL TRABAJO DE LOS OBLIGATORIOS

1. Mantener la alineación del cuerpo extendida tanto tiempo como sea posible en la parada de manos rodada al frente.
2. La rodada al frente tiene que ser de forma continua buscando encorvar lo mas posible la espalda para que se haga de forma fluida.
3. Mostrar la posición del cuerpo ahuecada durante el rechace de las manos en la RONDOP o REDONDILLA
4. Mostrar buen control del cuerpo haciendo que los elementos se vean fáciles y fluidos.
5. En los ejercicios que se tiene que mantener uno y dos segundos, contarlos desde el numero cero para que no tengan descuento.
6. Tratar de mantener las puntas en los pies y piernas juntas en el aire en los chasé, ante saltos, giros, medios giros y paradas de manos para que estos no sean descontados.
7. En los Salto Split realizarlos con piernas bien extendidas y buscando gran amplitud y altitud.
8. En la obligatoria de las niñas buscar la posición de relevé durante el $\frac{1}{2}$ (180°) GIRO EN COUPE AL FRENTE (PRESIÓN DE TALÓN) y otros que se realicen.
9. Ver y cuidar el movimiento correcto de los brazos durante el Salto extendido y el Salto Agrupado.
10. En los aterrizajes apretar las rodillas con una leve flexión para que sean aterrizajes perfectos y sin descuentos ya que se descontará por cada pasito adicional que se realice.
11. Realizar los ejercicios los más parecido a los obligatorios para obtener una calificación elevada.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE GIMNASIA RÍTMICA

La disciplina deportiva de Gimnasia Rítmica de los V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se basará en los reglamentos de requerimientos técnicos obligatorios específicos diseñados para estos juegos.

PARTICIPANTES

Participan estudiantes deportistas niñas de 1° a 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional, de 6 a 12 años de edad.

Cada Unidad Educativa podrá participar con una cantidad ilimitada de estudiantes niñas.

No podrán participar aquellas estudiantes deportistas que hayan participado en campeonatos nacionales o internacionales en ninguna rama de la gimnasia (GAF – GRD)

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se competirá en Manos Libres con una serie obligatoria para la presente convocatoria.

La competición se realizará a partir del cumplimiento de una serie (rutina o composición) obligatoria y clasifican sólo los primeros estudiantes.

ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competición podrá ser una tira de colchones con un ancho mínimo de 1,80 metros, largo de 12 metros y un grosor acorde para evitar lesiones, recomendado de 3 cm o un tapiz oficial de 12 x 12 o 13 x 13 metros.

ATUENDO O INDUMENTARIA DE LA GIMNASTA

Maillot de Gimnasia

- Un maillot de gimnasia correcto debe ser de material no transparente; por tanto, los maillots que tienen alguna parte de encaje tendrán que estar forrados (desde el tronco hasta el pecho).
- El escote de delante y de la espalda del maillot no debe estar más bajo de la mitad del esternón y la línea inferior de los omóplatos.
- Los maillots pueden ser con o sin mangas, pero los maillots de danza con tirantes finos no están permitidos.
- El corte del maillot por encima de las piernas no debe sobrepasar el pliegue de la ingle (máximo).
- El maillot debe estar amoldado al cuerpo para permitirle a las Jueces, la correcta evaluación de cada parte del cuerpo.
- Está permitido llevar: unas mallas largas, sobre o debajo del maillot.

PRUEBAS

Se competirá en individuales con una serie obligatoria.

Se podrán descargar los documentos descriptivos completos, música y los videos de guía de la página web oficial de los juegos a través de la página web del Ministerio de Educación y Ministerio de Deportes (en caso que los gráficos no sean iguales al video, es el video que prevalece).

RUTINAS OBLIGATORIAS

OBLIGATORIA 1 – MANOS LIBRES

CONSIDERACIONES GENERALES

La coreografía está desarrollada en cuentas de 8 tiempos. Los números en los paréntesis a continuación de los títulos de los elementos/conexiones se refieren a la cuenta en la frase musical.

Posición Inicial PI: Comenzar en la esquina a la derecha de los jueces de frente a estos.

Esta serie está elaborada en línea recta, por lo que no se precisa de un tapiz oficial para su práctica y competición.

El tiempo de duración será de 1,05 min.

DESCRIPCIÓN

Posición inicial

- Posición de sentada en el suelo, pierna derecha extendida al lateral con brazo derecho paralelo a la pierna derecha, pierna izquierda flexionada en forma de passe, con rodilla al frente y mano izquierda apoyada en el piso cerca de la cadera, cabeza mirando hacia arriba por encima de la mano derecha.

Elemento 1

- "ARAÑA"

Con la espalda apoyada en el suelo se realiza un movimiento de la pierna describiendo un círculo lo más cercano al cuerpo como sea posible, primero con la pierna derecha y la sigue realizando el mismo movimiento la pierna izquierda. Termina con la pierna derecha dobla totalmente apoyada en el piso y la izquierda por encima también doblada por con la rodilla muy cerca del pecho.

Elemento 2

- Se unen las puntas de los pie con los muslos pegados al pecho y se traslada el peso del cuerpo hacia al frente para quedar de rodillas en el piso.

Elemento 3

- Se colocan las dos manos en el piso frente a las rodillas y se realiza un saltito para quedar totalmente de pie.

Elemento 4

- Se comienza al mismo tiempo que cambia el ritmo de la música la secuencia de pasos rítmicos al estilo rok and roll como se aprecia en el video. La sincronización música movimiento es muy importante.

Elemento 5

- Partiendo de punta delante con la pierna derecha delante brazos en posición contrario a esta pierna se realizan dos gallop uno con la pierna derecha y el otro con la izquierda en coordinación con los brazos.

Elemento 6

- Piernas unidas se realiza plié y un salto corza



Elemento 7

- Se realiza medio giro al ritmo de la música haciendo 6 pataditas a la cola.

Elemento 8

- Media luna.



Elemento 9

- Con piernas rectas se colocan las manos en el piso frente a los pies y se hace un saltito muy pequeño para quedar en la posición acostada en el piso. y con la pelvis apoyada en el suelo y tronco arriba realizamos 6 pataditas a la cola.

Elemento 10

- Se coloca de rodilla y en esa posición abre pierna izquierda en ángulo de 90°, la derecha la sigue y repite de nuevo el movimiento para completar la media vuelta.

Elemento 11

- Split con su mejor pierna, levanta un brazo, luego el otro y luego baja los dos juntos

Elemento 12

- Luego se pasa extendida la pierna de atrás hacia delante hasta quedar sentada con piernas flexionadas, una mano en el piso y la otra delante, empujo cadera hacia arriba para hacer una parada en onda.

Elemento 13

- Una vez parada realizo 6 pasos a relevé con brazos arriba (5ª posición) comenzando con la pierna izquierda, un 7mo paso será realizado para terminar el ejercicio con un cuarto de giro en donde se colocará pierna derecha estirada al lateral con flex (sin punteo solo con el talón en el piso) la mano izquierda detrás de la cabeza y la derecha lateral extendida.

Elemento 14

- Al comenzar el próximo 8vo musical ejecuto un nuevo paso de danza en forma de pasitos solo apoyando la punta del pie 3 veces empezando con la derecha y terminando el 8vo musical con brazos al frente de forma simultánea. Luego con brazos laterales al ritmo de la música se realizan 4 saltitos dando una vuelta de 360° que termina de la misma manera que terminó la secuencia anterior.

Elemento 15

- Equilibrio de 3 segundos en pase serrado en planta brazos arriba.



Elemento 16

- Directamente del passe bajo cruzando la pierna y realizo un giro cruzado de 405° con las manos en la cintura.

Elemento 17

- Luego, de frente a las jueces, realizo pasos en el lugar en forma de marcha con piernas flexionadas y manos cruzadas al frente a la altura de la barbilla para esperar el próximo cambio en la música (aproximadamente 4 pasos de marcha).

Elemento 18

- Amplio círculo de brazos haciendo el acento arriba pasando por los laterales que termina con un paso hacia la izquierda y en posición pierna izquierda doblada y derecha recta con flex, mano derecha estirada al lateral y la izquierda detrás de la cabeza. Luego ejecuto un cuarto de giro a la vez que con el brazo derecho realizo dos amplios círculos que termina al frente exactamente con el acorde musical.

Elemento 19

- Bajar al piso pasando por los empeines con las manos haciendo pequeños círculos en forma de remolino.

Posición final.

- De rodillas en el piso con la cola apoyada sobre los talones, brazo izquierdo arriba detrás de la oreja, derecho apoyado cómodamente en el piso y la cabeza mirando a las jueces.

FORMA DE CALIFICAR EN GIMNASIA RÍTMICA **(PARA ESTOS JUEGOS)**

Los jueces al sentarse en la mesa deben hacerlo bajo el juramento de imparcialidad.

Hemos creado un sistema de calificación que permitirá en las etapas de clasificación que estas gimnastas puedan ser evaluadas por jueces no avalados por la Federación Boliviana de Gimnasia. (Profesoras de educación física, instructoras o entrenadoras de Gimnasia Rítmica).

Deberán ser un mínimo de tres y un máximo de 5 jueces

FUNCIONES DE LOS JUECES

Las jueces de Gimnasia Rítmica deberán previamente estudiar la rutina obligatoria a fin de otorgar un máximo de 5 puntos a cada elemento según se describe en la tabla de evaluación adjunta.

5 puntos – Ejecución perfecta

4 puntos – Lo ejecuta bien pero con faltas técnicas ligeras.

- 3 puntos – Lo ejecuta bien pero con faltas técnicas medias.
- 2 puntos – Lo ejecuta bien pero con faltas técnicas graves.
- 1 puntos – Lo ejecuta mal pero se ve que ha habido un trabajo de aprendizaje.
- 0 puntos – No tiene idea de como se realiza el ejercicio.

Existirá una juez principal que recibirá las notas y actuara de la siguiente manera.

- **3 jueces.** Se desecha la nota final mayor, se desecha la nota final menor y solo tomara en cuenta la nota central. Ejemplo (J1=78 ~~J2=62~~ J3=87) NOTA FINAL DE LA GIMNASTA =78
- **4 jueces.** Se desecha la nota final mayor, se desecha la nota final menor y solo tomara en cuenta las dos notas centrales las cuales se promedian y dividen entre dos.
Ejemplo (J1=78 ~~J2=62~~ J3=87 ~~J4=90~~) $78+87 = 165 / 2 = 82.5$ NOTA FINAL DE LA GIMNASTA = **82.5**
- **5 jueces.** Se desecha la nota final mayor, se desecha la nota final menor y sólo se tomara en cuenta las tres notas centrales las cuales se promedian y dividen entre dos.
Ejemplo (J1=78 ~~J2=62~~ J3=87 ~~J4=90~~ J5=89) $78+87+89 = 165 / 3 = 84.6$ NOTA FINAL DE LA GIMNASTA = **84.6**

V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES
“PRESIDENTE EVO”

Educación Primaria Comunitaria Vocacional

PLANILLA DE EVALUACIÓN INDIVIDUAL

Nombre de la Estudiante _____

Unidad Educativa _____

Departamento _____

Nº	DESCRIPCIÓN DEL ELEMENTO	Máximo	Puntuación
1	“ARAÑA”. Con la espalda apoyada en el suelo se realiza un movimiento de la pierna describiendo un círculo lo más cercano al cuerpo como sea posible, primero con la pierna derecha y la sigue realizando el mismo movimiento la pierna izquierda. Termina con la pierna derecha dobla totalmente apoyada en el piso y la izquierda por encima también doblada pero con la rodilla muy cerca del pecho.	5	
2	Se unen las puntas de los pie con los muslos pegados al pecho y se traslada el peso del cuerpo hacia al frente para quedar de rodillas en el piso	5	
3	Se colocan las dos manos en el piso frente a las rodillas y se realiza un saltito parra quedar totalmente de pie	5	
4	Se comienza al mismo tiempo que cambia el ritmo de la música la secuencia de pasos rítmicos al estilo rok and roll como se aprecia en el video. La sincronización música movimiento es muy importante.	5	
5	Partiendo de punta delante con la pierna derecha delante brazos en posición contrario a esta pierna se realizan dos gallop uno con la pierna derecha y el otro con la izquierda en coordinación con los brazos	5	
6	Piernas unidas se realiza plié y un salto corza	5	
7	Se realiza medio giro al ritmo de la música haciendo 6 pataditas a la cola	5	
8	Media luna	5	
9	Con piernas rectas se colocan las manos en el piso frente a los pies y se hace un saltito muy pequeño para quedar en la posición acostada en el piso. y con la pelvis apoyada en el suelo y tronco arriba realizamos 6 pataditas a la cola	5	
10	Se coloca de rodilla y en esa posición abre pierna izquierda en ángulo de 90º, la derecha la sigue y repite de nuevo el movimiento para completar la media vuelta	5	
11	Split con su mejor pierna, levanta un brazo, luego el otro y luego baja los dos juntos	5	

12	Luego se pasa extendida la pierna de atrás hacia delante hasta quedar sentada con piernas flexionadas, una mano en el piso y la otra delante, empujo cadera hacia arriba para hacer una parada en onda	5	
13	Una vez parada realizo 6 pasos a relevé con brazos arriba (5ª posición) comenzando con la pierna izquierda, un 7º paso será realizado para terminar el ejercicio con un cuarto de giro en donde se colocará pierna derecha estirada al lateral con flex (sin punteo solo con el talón en el piso) la mano izquierda detrás de la cabeza y la derecha lateral extendida.	5	
14	Al comenzar el próximo 8vo. musical ejecuto un nuevo paso de danza en forma de pasitos solo apoyando la punta del pie 3 veces empezando con la derecha y terminando el 8vo. musical con brazos al frente de forma simultánea. Luego con brazos laterales al ritmo de la música se realizan 4 saltitos dando una vuelta de 360º que termina de la misma manera que terminó la secuencia anterior	5	
15	Equilibrio de 3 segundos en pase serrado en planta brazos arriba	5	
16	Directamente del passe bajo cruzando la pierna y realizo un giro cruzado de 405º con las manos en la cintura	5	
17	Luego de frente a las jueces realizo pasos en el lugar en forma de marcha con piernas flexionadas y manos cruzadas al frente a la altura de la barbilla para esperar el próximo cambio en la música (aproximadamente 4 pasos de marcha)	5	
18	Amplio círculo de brazos haciendo el acento arriba pasando por los laterales que termina con un paso hacia la izquierda y en posición pierna izquierda doblada y derecha recta con flex, mano derecha estirada al lateral y la izquierda detrás de la cabeza. Luego ejecuto un cuarto de giro a la vez que con el brazo derecho realizo dos amplios círculos que termina al frente exactamente con el acorde musical	5	
19	Bajar al piso pasando por los empeines con las manos haciendo pequeños círculos en forma de remolino	5	
20	Coordinación de movimientos y gracia en toda la serie (expresión corporal)	5	
TOTAL		100	

Nombre del juez principal. _____

FIRMA _____

CRONOGRAMA

V JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO

FASES	FECHAS
Fase Previa	Abril
Primera Fase	Mayo - Junio
Segunda Fase	Julio - Agosto
Tercera Fase	Septiembre

GLOSARIO DE TÉRMINOS

CONVOCATORIA. Una convocatoria es un anuncio o un escrito con el cual se convoca a un determinado evento o acontecimiento que se producirá.

REGLAMENTO. Conjunto ordenado y coherente de preceptos o normas que regirán el trabajo en una empresa, una organización, una comunidad o un deporte, entre otras alternativas.

ATRIBUCIONES. Asignación de algo a alguien como de su competición: atribución de un puesto de responsabilidad.

FUNCIONES. Una función se refiere a la actividad o al conjunto de actividades que pueden desempeñar uno o varios elementos a la vez, obviamente de manera complementaria, en orden a la consecución de un objetivo definido.

DEPORTE. Todas las formas de actividades físicas que mediante una participación organizada o no tienen como objetivo la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competición de todos los niveles.

CIRCUNSCRIPCIÓN. Conjunto de electores a partir del cual se procede, según la distribución de los votos emitidos en las elecciones, a la distribución de los escaños asignados. La idea inherente a la conformación de un distrito electoral es hacer efectivo el principio fundamental de la democracia representativa de la equidad en el voto. En Bolivia existen 63 Circunscripciones.

REGISTRO RUDE. REGISTRO ÚNICO DE ESTUDIANTES, es el formulario de inscripción y/o actualización de datos del estudiante con relación a la unidad educativa, aspectos socioeconómicos y datos de los progenitores o tutores, para el seguimiento académico del estudiante y la planificación de políticas educativas.

ENTRENADOR. En el deporte, un entrenador o director técnico (también conocido por sus siglas DT) es la persona encargada de la dirección, instrucción y entrenamiento de un deportista individual o de un colectivo de deportistas.

ESTUDIANTE - DEPORTISTA. Estudiante que tiene afición o practica algún deporte.

CÉDULA DE IDENTIDAD. Documento público que contiene datos de identificación personal, que le permite al ciudadano identificarse en todos los escenarios o ámbitos de relacionamiento dentro de la sociedad, emitido por el SEGIP Bolivia.

PASAPORTE. Documento con validez internacional que identifica a su titular.

WALK OVER (WO) (AUSENCIA). Victoria otorgada a uno de los participantes o a uno de los equipos participantes dado que no hay otros competidores, se retiraron, fueron descalificados o no asistieron.

AMDEF. Asociación Municipal del Deporte Estudiantil en Formación.

ADEF. Asociación Departamental del Deporte Estudiantil en Formación.

COMISIÓN. Conjunto de personas elegidas para realizar una labor determinada

BLITZ. Partida Blitz o relámpago: aquella en la cual cada jugador dispone de un tiempo máximo para toda la partida.

RITMO DE JUEGO. El ritmo de juego hace alusión al límite de tiempo para cada jugador o partido.

BUCHOLZ. Es el sistema de desempate más usado para torneos suizos. Consiste en sumar los puntajes de los rivales de cada jugador.

SISTEMA PROGRESIVO. Se utiliza en torneos suizos y consiste en la suma de los subtotales que va obteniendo el jugador en cada ronda.

MEDIO BUCHOLZ. Es el sistema de desempate que descarta el peor y el mejor.

FAIR PLAY. O Juego Limpio, es una expresión muy utilizada para denominar el comportamiento leal y sincero, además de correcto, en el deporte, en especial fraterno hacia el contrincante "oponente", respetuoso ante el árbitro y correcto con los asistentes; incluye también a dirigentes, patrocinadores, padres y familiares, árbitros, entrenadores, público u otros.

ALARGUE. El alargue, prórroga, tiempo extra, período extra o tiempo suplementario es un método de desempate que se utiliza en partidos de diferentes deportes cuando existe igualdad al terminar el tiempo reglamentario del partido original. Se suele utilizar en partidos eliminatorios, donde debe existir, necesariamente, un equipo ganador. Consiste en jugar, a continuación del partido, un tiempo que varía según las respectivas reglamentaciones.

DEFINICIÓN POR PENALES. Los tiros desde el punto penal, tanda de penaltis, definición a penales, lanzamientos de penalti o simplemente penaltis o penales, constituyen un método utilizado para determinar el

ganador de un partido o eliminatoria, para definir el paso de un equipo hacia la próxima fase o para definir al ganador de un torneo o de una instancia definitoria, cuando se requiere de un desempate.

NADADOR. Persona diestra en nadar o que practica la natación.

ESTILO LIBRE. Estilo de natación que consiste en que uno de los brazos del nadador se mueve en el aire con la palma hacia abajo dispuesta a ingresar al agua, y el codo relajado, mientras el otro brazo avanza bajo el agua.

ESTILO ESPALDA. O dorsal, es un estilo de natación. Este estilo es esencialmente libre, sólo que el nadador flota con la espalda en el agua. La secuencia de movimientos es alternativa: un brazo en el aire con la palma de la mano hacia afuera saliendo de debajo de la pierna, mientras el otro impulsa el cuerpo en el agua.

COMPETICIÓN. Encuentro deportivo con fines competitivos.

IMPUGNACIÓN. Solicitar la nulidad de una decisión demostrando su injusticia o legalidad.

APELACIÓN. Solicitar a un tribunal que anule la sentencia dictada por otro de inferior rango por considerarla injusta.

REFUERZO. Accion de reforzar. En competiciones deportivas es cuando incluyen uno o mas atletas, a un determinado equipo con el objetivo de elevar el nivel competitivo.

REEMPLAZO. Accion de reemplazar. En competiciones deportivas es cuando cambia un jugador por otro, por diferentes motivos.



Ministerio
De Deportes
Estado Plurinacional de Bolivia

Av. Costanera esq. Calle 10 de Obrajes Telf. 2128748 Fax. 2128747
La Paz - Bolivia

www.mindeportes.gob.bo

MINISTERIO DE

educación

ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA 

Av. Arce # 2147 • Teléfonos: (591-2) 2442144 - 2442074 • La Paz - Bolivia

www.minedu.gob.bo