



PLURIS 2017

VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES
PLURINACIONALES PRESIDENTE EVO
POTOSÍ-NIVEL PRIMARIO



CONVOCATORIA 2017

DOCUMENTO OFICIAL



MINISTERIO DE
DEPORTES
ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

MINISTERIO DE
educación
ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA



MINISTERIO
de **SALUD**
ORGANISMO REGULADOR Y TECNOLÓGICO EN SALUD

COMITÉ ORGANIZADOR NACIONAL

Evo Morales Ayma
Presidente del Estado Plurinacional de Bolivia

Rene Martínez Cahuana
Ministro de la Presidencia

Tito Montaña Rivera
Ministro de Deportes

Roberto I. Aguilar Gómez
Ministro de Educación

Ariana Campero Nava
Ministra de Salud

Valentin Roca Guarachi
Viceministro de Educación Regular

Cristhian Cardozo Huanca
Viceministerio de Formación Deportiva

Alvaro Terrazas Peláez
Viceministerio de Salud y Promoción

COMITÉ DE COORDINACIÓN NACIONAL

Nicolás Torrez Mamani
Claudia Ricaldi Sandi
Cristhian Cardozo
Miguel Villarreal



PLURIS 2017

VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES
PLURINACIONALES PRESIDENTE EVO
POTOSÍ-NIVEL PRIMARIO



CONVOCATORIA 2017



MINISTERIO DE
DEPORTES
ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

MINISTERIO DE
educación
ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA



MINISTERIO
de SALUD
SERVICIO NACIONAL DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN EN SALUD



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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO, de Unidades Educativas Fiscales, Privadas y de Convenio, de acuerdo a la Ley N° 343 del 5 de febrero de 2013 que 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. OBJETIVOS 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 VI 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 **VI 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 anfitriones, Asociación de Profesores de Educación Física del distrito educativo o circunscripción, representantes de las Organizaciones Sociales y Consejo Educativo Social y Comunitario.

- **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, Viceministerio de Formación Deportiva, Viceministerio de Educación Regular y Viceministerio de Salud y Promoción.

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 VI 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 de Educación Primaria Comunitario 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 las unidades educativas del nivel primaria de educación 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 Potosí con los que ocupen el Primer lugar de la segunda fase en todas las disciplinas deportivas convocadas.

6.2 CRONOGRAMA

Los VI 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 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 2005 hasta el 2011).

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

- a) En la Fase Previa será responsabilidad de los Gobiernos Autónomos Municipales facilitar los implementos deportivos de competición como ser balones,

redes, vortex, balones medicinales, vallas, balón de lanzamiento rotacional y otros implementos necesarios para el correcto desarrollo de la competición.

b) En la Primera Fase - Nivel Circunscripción, será responsabilidad de los Gobiernos Autónomos Municipales anfitriones facilitar los implementos deportivos de competición, como ser: balones, redes, vortex, balones medicinales, vallas, balón de lanzamiento rotacional y otros implementos necesarios para el correcto desarrollo de la competición.

c) En la Segunda Fase - Nivel Departamental, será responsabilidad de los Gobiernos Autónomos Departamentales, facilitar los implementos deportivos de competición como ser balones, redes, vortex, balones medicinales, vallas, balón de lanzamiento rotacional y otros implementos necesarios para el correcto desarrollo de la competición.

d) En la Tercera Fase - Nivel Nacional, será responsabilidad del Gobierno Departamental Anfitrión, facilitar los implementos deportivos de competición, como ser balones, redes, vortex, balones medicinales, vallas, balón de lanzamiento rotacional 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 facilitados 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 facilitados 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 uniformes de presentación y competición a las delegaciones que participen en esta fase.

d) Para la Tercera Fase - Nivel Nacional:

Los uniformes de presentación y competición serán facilitados por el Gobierno Nacional.

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 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 directa de remitir la información de los estudiantes inscritos ante el Ministerio de Educación.

La fecha límite de inscripción es hasta el 31 de Mayo 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, a partir del 24 de Abril de 2017, siendo de responsabilidad del Director Distrital de Educación la verificación del cumplimiento de todas las unidades educativas. Asimismo, a esta documentación se debe adjuntar los siguientes documentos:

- Cédula de identidad del estudiante, original y fotocopia.
- Formulario 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. A partir de la segunda fase DEPARTAMENTAL, el formulario RUDE deberá registrar el N° de Cédula de Identidad del estudiante deportista, OBLIGATORIAMENTE.

Los estudiantes podrán participar como máximo en dos disciplinas deportivas (una disciplina de conjunto y una disciplina individual), tomando en cuenta que si existiera choque de horarios en la programación de los partidos o 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 2013 emitido por el Ministerio de Educación.

Las Unidades Educativas que participen de estos juegos no podrán modificar la nómina oficial de inscripción una vez iniciada la competencia.

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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" emitida por el comité organizador de la fase correspondiente (si existiera).

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.

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 la Dirección Distrital de Educación a la que corresponda la Unidad Educativa.

12. DISCIPLINAS DEPORTIVAS

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

N°	DISCIPLINAS DEPORTIVAS	CLASIFICACIÓN DE LA DISCIPLINA DEPORTIVA	CANTIDAD PRUEBAS	
			DAMAS	VARONES
1	Ajedrez (Ritmo normal individual)	Individual	1	1
	Ajedrez (Ritmo Blitz ambos géneros)		1	
2	Mini Atletismo	Individual	1	1
3	Baloncesto	Conjunto	1	1
4	Fútbol	Conjunto	1	1
5	Fútbol Sala	Conjunto	1	1
6	Voleibol	Conjunto	1	1
7	Natación (50 m libre – 50 m espalda)	Individual	2	2
8	Gimnasia Artística	Individual	3	3
9	Gimnasia Rítmica	Individual	1	-
Total			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 oro, plata o bronce.

14. HOSPEDAJE, ALIMENTACIÓN, ATENCIÓN MÉDICA Y TRANSPORTE

FASE PREVIA:

Los aspectos ligados a la atención médica serán apoyados por los Gobiernos Municipales en el marco de su jurisdicción.

PRIMERA FASE:

En el área rural (zona dispersa), el hospedaje, alimentación, atención médica y transporte serán apoyados 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.

Atención médica. Será financiado por los Gobiernos Departamentales en coordinación con el Gobierno Municipal Anfitrión.

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 plurinacionales con la Policía Boliviana y/o Fuerzas Armadas correspondientes a su región.

16. ATENCIÓN MÉDICA

Los organizadores en sus respectivas fases deberán apoyar con la atención médica y de primeros auxilios en los escenarios deportivos, recintos de hospedaje y demás ins-

talaciones donde se desarrollen los VI Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales 2017 con las entidades de salud correspondiente a su región.

17. ARBITRAJE

Los torneos de competición en todas sus fases 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. RECONOCIMIENTO

Las y los maestros entrenadores de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo" que cumplan esta función con sus estudiantes deportistas y que logren clasificar desde la primera fase hasta la obtención de la medalla de oro en la Fase III - Nacional en disciplinas deportivas individuales o colectivas podrán solicitar un certificado de reconocimiento por: un año de servicio para el ascenso de categoría o reconocimiento de 10 puntos en méritos profesionales, en cumplimiento a lo establecido en Resolución Ministerial N° 199/2017.

19. SANCIÓN POR ADULTERACIÓN, FALSIFICACIÓN Y/O SUPLANTACIÓN

La falsificación de datos en informaciones oficiales, documentos y la alteración de certificaciones, borrados o enmienda no salvada será sancionado con destitución del cargo, sin derecho a proceso por constituirse en delito in fraganti según lo establecido en Resolución Ministerial N° 555/2013 del 20 de agosto del 2013.

20. DISPOSICIONES GENERALES

- La gran competición nacional, tercera fase se desarrollará en la ciudad de Potosí departamento de Potosí.
- Los pormenores de la convocatoria a los VI 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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO.
- Al finalizar este evento deportivo estudiantil, se definirá la sede del evento deportivo nacional para el próximo año.

REGLAMENTO GENERAL

1. OBJETIVOS

- Normar 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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO, podrán participar todos los estudiantes que se encuentren cursando en 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 VI 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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" Nivel Primario las disciplinas a disputarse serán las siguientes:

Nº	DISCIPLINA DEPORTIVA	CLASIFICACIÓN DE LA DISCIPLINA DEPORTIVA	CATEGORÍA
1	Ajedrez	Individual	Niñas y Niños
2	Mini Atletismo	Individual	Niñas y Niños
3	Baloncesto	Conjunto	Niñas y Niños
4	Fútbol	Conjunto	Niñas y Niños
5	Fútbol Sala	Conjunto	Niñas y Niños
6	Voleibol	Conjunto	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 VI 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 1 ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA Y TÉCNICA

1. COMITÉ ORGANIZADOR

El Comité Organizador Nacional de los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO, tiene bajo su responsabilidad organizar, controlar y hacer el seguimiento del desarrollo del evento, en las tres 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:

COMITÉ DE HONOR

Presidente del Estado
Plurinacional

COMITÉ ORGANIZADOR NACIONAL

Presidente del Estado Plurinacional
Ministro de la Presidencia
Ministro de Deportes
Viceministro (a) de Formación Deportiva
Ministro de Educación
Viceministro (a) de Educación Regular
Ministro de Salud
Viceministro (a) de Salud y Promoción

COMITÉ DE COORDINACIÓN NACIONAL

- técnica
- administrativa

COMITÉ DEPARTAMENTAL

- Gobierno Departamental
- Dirección Departamental de Educación
- Servicio Departamental de Deportes
- Consejos Educativos Social Comunitarios
- Juntas Educativas de Madres y Padres de Familia
- Profesores de Educación Física y ADDEF

COMITÉ CIRCUNSCRIPCIONAL

- Gobierno Municipal anfitrión
- Direcciones Distritales de Educación
- Direcciones Municipales de Deportes
- Consejos Educativos Social Comunitarios
- Juntas Educativas de Madres y Padres de Familia
- Profesores de Educación Física y AMDEFs

COMITÉ MUNICIPAL

- Gobierno Municipal
- Dirección Distrital de Educación
- Dirección Municipal de Deportes
- Consejos Educativos Social Comunitarios
- Juntas Educativas de Madres y Padres de Familia
- Profesores de Educación Física y AMDEF

2. FUNCIONES Y ATRIBUCIONES DEL COMITÉ ORGANIZADOR NACIONAL

- a) Designar la Comisión Técnica, Comisión de Disciplina Deportiva y otras comisiones que considere conveniente para el desarrollo efectivo de los juegos a nivel nacional.
- b) Aplicar y hacer respetar la Convocatoria y los Reglamentos de los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" Nivel Primario.
- c) Supervisar la entrega del material deportivo de competición y de premiación en las tres fases de manera oportuna.
- d) Hacer el control y seguimiento del desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo" en las 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, Circunscripción 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 de Organización 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 competencias en la Primera, Segunda y Tercera Fase, así como para los entrenamientos de las Unidades Educativas clasificadas, serán facilitados por los Servicios Departamentales del Deporte y los Gobiernos Municipales correspondientes.
- b)** Material para la competición: El material deportivo deberá ser reglamentario para la competencia, comprendido en balones, redes, vortex, balón medicinal, balón de lanzamiento rotacional 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 competencias deportivas será de exclusiva responsabilidad de los Gobiernos Municipal, Departamental y Nacional, en sus respectivas fases.

CAPÍTULO II

OBLIGACIONES

ADMINISTRATIVAS - TÉCNICAS

1. REQUISITOS PARA COMPETIR

Los requisitos de obligatorio cumplimiento para entrar en competición son los siguientes:

Inscripción vía internet en el portal informático

Los delegados acreditados, directores de unidades educativas o 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 subsiguientes 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 los estudiantes vía internet son de absoluta responsabilidad del Director de Unidad Educativa y Director Distrital de Educación, como constancia de la inscripción ante el comité organizador 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.

a) Inscripción en planilla

Los delegados acreditados para cada disciplina deportiva deben inscribir a sus equipos y/o deportistas ante el encargado de la mesa de control, en planilla auxiliar, con 30 minutos de anticipación al partido, como requisito indispensable para competir, de no presentarlo en el tiempo establecido, el entrenador del equipo en cuestión será expulsado no pudiendo el mismo dirigir el partido.

Aclaración: el castigo con expulsión de los entrenadores será válido solo para un partido.

b) Presentación del documento de identificación oficial

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

c) En caso de ausencia de la mesa de control

Cada deportista deberá identificarse y acreditarse entregando su cédula de identidad y credencial al árbitro o juez que esté designado para dirigir la competición, quien deberá retenerlos y entregarlos a la Comisión Técnica para su verificación.

d) Uniforme deportivo

Los deportistas deben 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.

e) 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.

f) Suspensión de competiciones

Si por causas de fuerza mayor fuera 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 de competición 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 eventos programados sólo se tendrá una tolerancia de 10 minutos.

Todos los equipos y deportistas de deportes individuales deberán asistir a las competencias con el uniforme que le corresponda a su Unidad Educativa en la primera fase; para la segunda fase: uniforme de su municipio; para la tercera fase: uniforme 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 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 competencias de deportes de conjunto e individuales, los equipos y deportistas respectivamente, que reincidan en el W.O. (ausencia) automáticamente quedarán eliminados del campeonato, manteniéndose la respectiva programación.

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

El equipo o deportista 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 de conjunto el equipo que hubiese efectuado un mayor número de cambios a los establecidos en 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; a falta de éste, el que determine la Comisión Técnica.

6. Pérdida por no presentar credenciales

El equipo, en las disciplinas de conjunto, y el deportista, en las competencias individuales, que participen en las competencias 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 hubiera ganado o empatado, 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 hubieran cubierto los requisitos exigidos para su habilitación, si hubiera ganado o empatado, perderá el partido con las consecuencias técnicas dispuestas en el Reglamento Específico de cada Disciplina Deportiva.

9. Pérdida por adulteraciones

Al equipo o deportista individual 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 competiciones de disciplinas de conjunto 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 competiciones 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, técnicos y auxiliares de equipos, miembros del Comité Organizador, Comisión Técnica (Nacional, Departamental, Circunscripciónal, Municipal o Distrital) y/o personas del público, previo informe de los árbitros, jueces y/o 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, árbitros, jueces o auxiliares, dirigentes, profesores, técnicos y auxiliares de equipos, miembros del Comité Organizador y la Comisión Técnica, y/o personas del público, dará lugar a la pérdida de puntos y exclusión del campeonato.

18. Impugnación de resultados de partidos

Toda observación o reclamo por supuestas irregularidades a la Convocatoria, Reglamentos y demás normas establecidas para estos Juegos, el delegado deberá hacerla por escrito en 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 a la realización del partido o 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 500 (quinientos 00/100 bolivianos). Solo 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 y departamento, sujetos al Reglamento Específico de estos juegos.
- b) En los deportes individuales se consensuará la forma y/o sistema de competición según los reglamentos internacionales y algunas modificaciones específicas para este campeonato.

2. REGLAMENTOS DEPORTIVOS

Las competiciones deportivas se registrarán de manera general en los Reglamentos Internacionales de cada disciplina deportiva y el Reglamento de los VI Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” Nivel Primario 2017. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

CAPÍTULO V DETERMINACIÓN DE CAMPEÓN Y PREMIOS

1. CAMPEÓN

Se considerará Campeón de los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO 2017, 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 esta manera se determinarán las demás posiciones.

2. PREMIOS

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

Deportes de conjunto:

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

Deportes individuales:

Primer Lugar:	Medalla color Oro y Diploma.
Segundo Lugar:	Medalla color Plata y Diploma.
Tercer Lugar:	Medalla color 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 tres (3) veces consecutivas o diez (10) veces campeón 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 VI 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 a la 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 o 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/circunscripcional), conformar la Comisión Técnica, Comisión de Disciplina Deportiva y demás comisiones necesarias para garantizar el efectivo desarrollo de los VI 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-deportiva de los VI Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo”.

La Comisión de Disciplina Deportiva deberá sesionar de manera permanente durante el desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” y estará constituido por el Ministerio de Deportes

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 2 (dos) horas posteriores a la realización del partido o prueba. Como garantía de la seriedad de la impugnación se deberá cancelar un monto de Bs 500 Quinientos 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 de inmediata aplicación.

4. PARTICIPANTES

Podrán participar las/los estudiantes regulares de Educación Primaria Comunitaria Vocacional tomando en cuenta los siguientes detalles de participación:

- Las edades de participación son: 6 a 12 años de edad (2005-2011).
- Cada Unidad Educativa podrá participar en todas las disciplinas deportivas tanto en damas como en varones, de acuerdo a las disciplinas deportivas establecidas en la convocatoria.
- Cada estudiante podrá participar como máximo en dos disciplinas deportivas (una disciplina de conjunto y una disciplina individual), tomando en cuenta que si existiera choque de horarios en la programación de los partidos o pruebas los Comités Organizadores no se harán 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 acreditación se realizará ante el Comité Organizador correspondiente por medio del portal informático según los formularios facilitados en éste (<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 2017. No se aceptan estudiantes de traspaso posterior al 30 de abril de 2017 que no estén registrados en el sistema del Ministerio de Educación 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 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 la 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 del RUDE del estudiante, con firma y sello del director/a de la Unidad Educativa y del Director/a Distrital de Educación.
 - 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 estudiante apto para la práctica de la disciplina deportiva). La ficha médica será individual con firma, sello y registro médico.
- d)** Cada Unidad Educativa sólo podrá acreditar un equipo en cada disciplina deportiva.
- e)** La Unidad Educativa registrada deberá pertenecer a la jurisdicción de la circunscripción.
- f)** Las Unidades Educativas que registren estudiantes deportistas que no pertenecieran a ese centro educativo serán descalificadas automáticamente.
- g)** La relación nominal de los equipos ganadores no deberá 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 éste

a la Tercera Fase nacional. Excepto en la disciplina del Minitletismo donde 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.

- h)** El sistema de inscripción a través del portal informático se cerrará el 30 de abril de 2017, no pudiendo modificar ni alterar las nóminas de inscripción de las unidades educativas.
- i)** 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.
- j)** La presentación de los documentos requeridos es de carácter obligatorio.

7. RESPONSABILIDAD SOBRE AUTENTICIDAD DE DOCUMENTOS

Son responsables de la autenticidad de los documentos (lista de estudiantes, cédula de identidad, certificado de estudios, certificado de nacimiento, 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 sus niveles correspondientes de cada fase.

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

8. DELEGADOS Y REUNIONES

8.1 DELEGADOS

Para la primera fase, cada Unidad Educativa deberá acreditar ante la Comisión Técnica de su Circunscripción a uno a dos delegados (una autoridad educativa y una autoridad deportiva), con la suficiente potestad para representar a su delegación, intervenir y dirimir en asuntos que tienen que ver con una buena administración de los Juegos y casos en los que se deba aplicar los Reglamentos.

8.2 REUNIONES

- a)** Reunión organizativa. Los Comités Organizadores y las comisiones técnicas (Municipal/ Circunscripcional) determinarán, en 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 las y los delegados(as), profesores y/o entrenadores, antes del desarrollo del evento y según requerimientos, para poner en conocimiento los sistemas de competición, la programación y 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 VI Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo" Nivel Primario, 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.

9. OBLIGACIÓN DE INFORMAR

Los Comités Organizadores en su jurisdicción tiene la obligación de informar al correo: **juegospluris2017@minideportes.gob.bo** y a la página web: <http://juegos.minedu.gob.bo> los siguientes datos:

- Cantidad de unidades educativas participantes por dependencia (fiscal, privada 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 por el servicio de arbitraje y jueceo de las disciplinas deportivas a disputarse será de responsabilidad del municipio sede del evento, pudiendo coordinar el control de las pruebas con las Asociaciones Deportivas Municipales y/o Departamentales.

CAPÍTULO VII

SEGUNDA FASE DEPARTAMENTAL

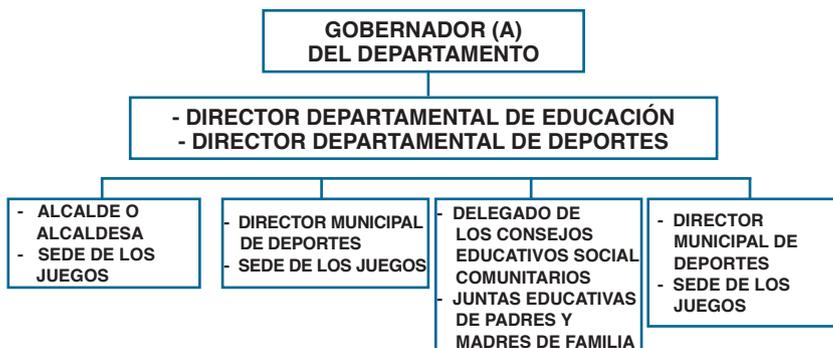
NORMAS ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS

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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO, en su respectivo departamento y está conformado por los siguientes representantes de instituciones.

- Gobernador(a) del Departamento
- Director del Servicio Departamental de Deportes
- Director Departamental de Educación
- Alcalde perteneciente a la sede donde se desarrolla la fase del evento.
- Director Municipal de Deportes perteneciente a la sede donde se desarrolla la fase del evento.
- Un delegado o Junta Departamental de madres y padres de familia, o Consejo Educativo Social Comunitario.
- 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 sus jurisdicciones (departamental), conformar La Comisión Técnica, Comisión de Disciplina Deportiva y demás comisio-

nes necesarias para garantizar el efectivo desarrollo de los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO.

2. COMISIÓN DE DISCIPLINA DEPORTIVA.

Es encargada de atender y dirimir todos los asuntos controversiales que se presenten por infracciones u omisiones cometidas contra la Convocatoria, Reglamentos y códigos de disciplinas deportivas, 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 a la realización del partido o prueba. Como garantía de la seriedad de la impugnación se deberá cancelar un monto de Bs 500 (quinientos 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 de inmediata aplicación.

3. INSCRIPCIÓN Y ACREDITACIÓN

a) Todos los participantes deberán cumplir con los requerimientos de inscripción solicitados por el Comité Organizador Nacional, Comité de Coordinación Nacional, Comités Organizadores y 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, y el Director de Deportes del municipio, además de los sellos institucionales), remitidas al Comité Organizador Departamental entre las fechas establecidas en la Convocatoria.

- c) Las Direcciones Departamentales de Educación de los nueve departamentos, deberán enviar u 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 verificarán y acreditarán 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 de 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/a Distrital de Educación, el formulario RUDE deberá contemplar el registro del número de Cédula de Identidad de estudiante deportista OBLIGATORIAMENTE.
 - 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 competiciones.
- f) No se aceptarán los reemplazos de estudiantes-deportistas en las disciplinas individuales, tampoco los trasposos de los mismos. Excepto en la disciplina del Mini Atletismo donde 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. 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 que hayan sido clasificados en la primera fase.

5. PARTICIPANTES

Participarán en la Segunda Fase de los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO", Nivel Primario, los equipos y deportistas, damas y varones, que hubieran clasificado en el Primer Lugar desde la Primera Fase de los Juegos, que cursen en 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 a 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 todos 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

a) Reunión organizativa. Los Comités Organizadores determinarán, en fecha previa a la realización del inicio de sus competencias, una reunión para aprobar los sistemas y roles de la competición 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 reglamento de los juegos no puede ser modificados.

Obligación de Informarse. Los profesores o delegados de las Unidades Educativas registradas tienen la obligación de conocer, previo al evento deportivo, diaria 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 a juegospluris2017@minideportes.gob.bo y al sitio web <http://juegos.minedu.gob.bo> lo siguiente:

- Cantidad de unidades educativas participantes por dependencia (fiscal, de convenio y privada).
- 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 - Departamental, el Gobierno Departamental se hará cargo del pago del servicio de arbitraje y jueceo para las competencias deportivas, pudiendo coordinar el control de las 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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" Nivel Primario el Comité Organizador Nacional, en concordancia con los términos establecidos en la Convocatoria para estos juegos.

Participarán los deportistas que se hubieran ubicado en el primer lugar tanto en deportes individuales como de conjunto en las disciplinas deportivas convocadas en damas como en varones y que estén cursando entre el 1° y 6° de Educación Primaria Comunitaria Vocacional, habiendo clasificado desde la primera fase.

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-deportiva de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo".

La Comisión de Disciplina Deportiva deberá sesionar de manera permanente durante el desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo" y estará constituido por Ministerio de Deportes.

3. 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 a la realización del partido o prueba. Como garantía de la seriedad de la impugnación se deberá cancelar un monto de Bs 500 (quinientos 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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO los equipos y deportistas, niñas y niños, que se hubieran ubicado en el primer lugar en la Primera y Segunda Fase de los Juegos, y que cursen en Primaria Comunitaria Vocacional.

5. REFUERZOS

Está estrictamente prohibido reforzar los equipos en las disciplinas deportivas de conjunto y reemplazar deportistas en las disciplinas deportivas individuales. Excepto en la disciplina del Mini Atletismo donde 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

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, Comités Organizadores y normas establecidas, para la misma durante el desarrollo de las diferentes fases.
- b) El registro, inscripción y participación de los clasificados a la Tercera Fase es automática a partir de los informes técnicos y resultados presentados por el Comité Organizador de la Segunda Fase - Departamental (con firma del Director Departamental de Educación, y el Director del Servicio Departamental de Deportes, además de los 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, con la presentación de 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 de identidad de cada estudiante deportista.
 - Una fotocopia del RUDE del estudiante con firma y sello del director/a de la Unidad Educativa y del Director/a Distrital de Educación, el formulario RUDE deberá contemplar el registro del número de Cédula de Identidad del estudiante deportista OBLIGATORIAMENTE.
 - Una fotografía actualizada, 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 las correspondientes credenciales, sin cuyo requisito el estudiante-deportista no podrá participar de las competiciones.
- f) No se aceptarán los reemplazos de estudiantes-deportistas en las disciplinas individuales, tampoco los traspasos de los mismos. Excepto en la disciplina del

Mini Atletismo donde 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. El equipo que se refuerce con estudiantes de otra unidad educativa, así quieran justificar con la transferencia correspondiente, serán eliminados del campeonato.

7. RESPONSABILIDAD SOBRE AUTENTICIDAD DE DOCUMENTOS

Son responsables de la autenticidad de los documentos (lista de estudiantes, cédula de identidad, certificado de estudios, certificado de nacimiento, 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 Nacional y la Comisión Técnica determinará, en fecha previa a la realización del inicio de sus 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 su conocimiento los 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.
- c) 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 VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES “PRESIDENTE EVO” NIVEL PRIMARIO se realizarán conforme a las Reglas y Normas establecidas en la respectiva Convocatoria emitida por el Comité Organizador Nacional.

2. DE LOS REFUERZOS

Está estrictamente prohibido reforzar los equipos de las unidades educativas y reemplazar deportistas en las disciplinas individuales que han 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 y traspasos de los estudiantes deportistas a partir de la Fase Previa.

REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DISCIPLINA

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE FÚTBOL

El reglamento del Fútbol para los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se registró de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA) y bajo el reglamento específico para este campeonato. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

1. PARTICIPANTES

- Participan equipos de niñas y niños de Educación 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

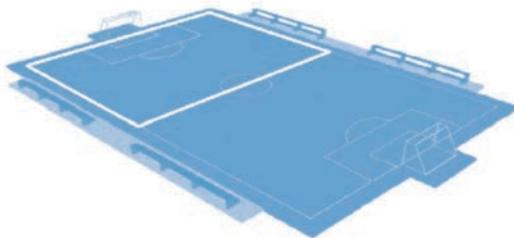
El área de juego establecido para esta disciplina de los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se caracterizará por ser un escenario con las siguientes mediciones:

Longitud:

Mínima 50 m
Máxima 70 m

Anchura:

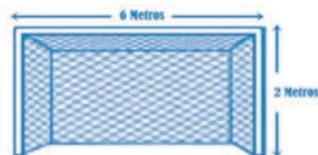
Mínima 40 m
Máxima 55 m



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 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. El uso del mismo es obligatorio, deberán ser de material apropiado que proporcione un grado razonable de protección.
- 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 el Fútbol de los VI 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. 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 semifinales en caso de concluir el partido en empate, éste se definirá mediante lanzamientos penales, si después de los 5 tiros penales continúa el empate, se ejecutará de forma alterna un tiro penal por equipo hasta determinar el vencedor.

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.
- La menor cantidad de goles recibidos
- Fair Play (menor cantidad de tarjetas rojas y amarillas).
- Menor cantidad de goles recibidos durante el último partido
- Sorteo.

7.1 En caso de que clasifique el mejor perdedor, la clasificación se definirá de acuerdo a las siguientes resoluciones:

- Mejor diferencia entre los goles marcados y recibidos durante el tiempo de juego reglamentario (se restará los goles recibidos a los goles marcados).
- Menor cantidad de goles recibidos durante el último partido.
- Sorteo.

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 será penalizado con un partido de suspensión.

Cada fase se considerará como un torneo nuevo, por lo tanto, las tarjetas amarillas y rojas serán acumulativas solo en una fase.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DEL FÚTBOL SALA

El reglamento de Fútbol Sala para los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" de Educación Comunitaria Vocacional, se regirá de acuerdo al reglamento internacional del Fútbol Sala (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 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.

2. AREA DE JUEGO

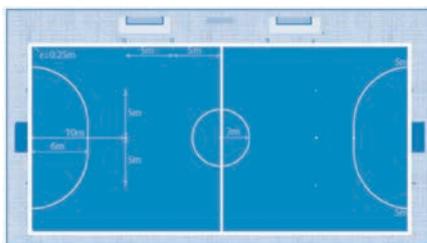
Las dimensiones son las del terreno oficial de Fútbol Sala de tamaño estándar.

LARGO:

- 40 metros máx.
- 28 metros mín.

ANCHO:

- 20 metros máx.
- 16 metros mín.



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 2m de alto y 3m 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 corto 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 Sala 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.

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).
- Menor cantidad de goles recibidos durante el último partido.
- 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 considerará como un torneo nuevo, por lo tanto, las tarjetas amarillas y rojas serán acumulativas solo en una fase.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE BALONCESTO

El reglamento de Baloncesto para los VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES 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 este campeonato. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

- Participan equipos de niñas y niños de Educación Primaria Comunitaria Vocacional.
- Cada Unidad Educativa podrá participar con 10, 11 o 12 deportistas niñas y niños.
- Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados plenamente en la planilla de juego.
- Todos los jugadores habilitados en la planilla de juego, deberán jugar mínimamente un cuarto en cada partido.
- En el caso de que el equipo solo inscriba a 10 jugadores y uno de ellos acumule su quinta falta personal o salga lesionado, el equipo perderá automáticamente por Walk Over Técnico.
- 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, deberá permanecer dentro de los límites del área técnica establecida a esos efectos.

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:

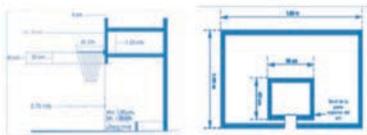
Cancha de: 26 X 14 metros **Cancha de:** 24 X 13 metros.



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

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.



TABLERO

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



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



FORMA DE COMPETICIÓN

Se jugará cuatro cuartos de 10 minutos cada uno.

Los intervalos de descanso serán:

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



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.

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.

La marcación es personal, por lo tanto no se pueden realizar coberturas.

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 VI 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 y se otorgará la siguiente puntuación:

DE LA PUNTUACIÓN

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

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 goles al equipo que haya estado presente en cancha.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL

El reglamento de Voleibol de los VI 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 este campeonato. En caso de existir contradicción entre ambas, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

- Participan equipos de niñas y niños 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

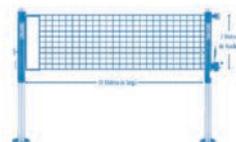
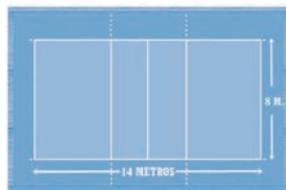
Los anfitriones deberán proveerse de soportes de redes que permitan reducir la altura de la red oficial, situándola a una altura de: 2,00 metros para niñas y 2,10 metros para niños.

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 marcados 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. (división entre puntos a favor y puntos en contra).
- 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 de 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 2 sets a favor para el equipo presente, con un marcador de 25 a 0 en cada set.

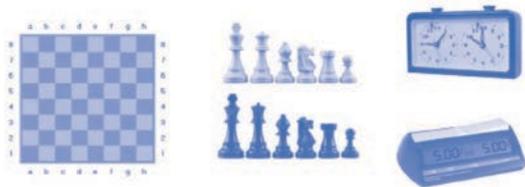
REGLAMENTO ESPECÍFICO AJEDREZ

El reglamento de Ajedrez de los VI Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales "Presidente Evo" de Educación Primaria Comunitaria Vocacional, se regirá de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de ajedrez (FIDE) y bajo algunas adecuaciones para estos juegos. En caso de existir contradicciones entre ambas, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

- Participan estudiantes niños y niñas 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 1er 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.

A partir de la presente gestión, las competiciones serán validos para puntaje internacional ELO – FIDE (Nacional)

SISTEMA DE JUEGO

- Sistema Round Robin (todos contra todos) para un número de competidores hasta 10 competidores.
- Sistema de juego suizo a 7 rondas, para un número de competidores hasta 15 competidores.
- Sistema de juego suizo a 9 rondas, para un número de competidores 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 segundos 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 VER (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

El reglamento de Atletismo de los VI Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” de Educación Primaria Comunitaria Vocacional, se regirá de acuerdo al reglamento del Programa de Mini Atletismo y bajo el reglamento específico para este campeonato. 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 min-atletismo.
- 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

Nº	PRUEBA
10	Relevo 5x80 niñas
11	Relevo 5x80 niños

“FÓRMULA EN CURVAS”: VELOCIDAD Y VALLAS

Carrera de relevo combinando velocidad e introduciendo las vallas.

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.

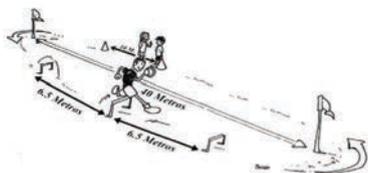
ASISTENTES

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.

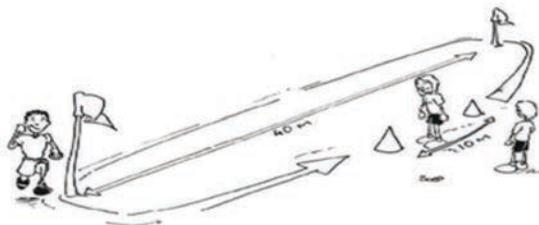
ASISTENTES

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 mas 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 adelante en una zona de 50 centímetros de ancho. Completa un salto y cae en la zona designadas marcadas de antemano con conos/aros en la zona.

La zona uno otorga 1 punto; la dos 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.

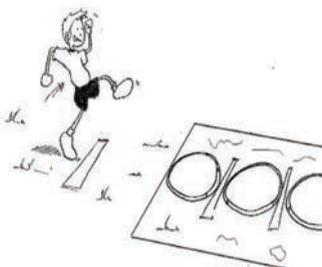
ASISTENTES

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

Para este evento se establece una carrera de aproximación de 10 metros (marcada con un cono), hasta la tabla de rechazo marcada con 60 centímetros de ancho. En la zona de caída o arena, se marcarán líneas (con un material flexible como elástico) que definirán los puntos alcanzados por las niñas y niños. La primera línea estará a 2,5 metros de la zona línea final de la zona de rechazo, la segunda a 3 metros, la tercera a 3,5 metros y la cuarta a 4 metros de distancia. En lugar de la medición tradicional, se otorgará un punto si la caída con ambos pies (talones) traspasa la primera línea; dos puntos si pasa la segunda línea, y así sucesivamente. El competidor no deberá **además dejar marca alguna con otra parte de su cuerpo antes de la zona de puntuación**, para hacerse de los puntos correspondientes.



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 de 10 metros; el participante completa un salto triple (rebote, paso y salto para caer con ambos pies a la arena). La medición se realiza desde el punto de rechazo (punta de pie del primer apoyo, el de caída (talón) con una cinta métrica desplegada al costado de una zona de caída.

PUNTAJE

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

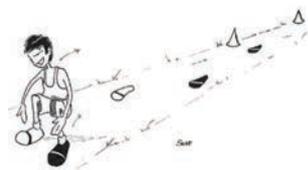
ASISTENTES

Para un eficiente control (control de los tres apoyos y caída con ambos pies en foso de arena), se requerirá de un asistente en la zona de rechazo y otro en caída, quienes también registrarán el puntaje en planillas del evento.

Los niveles de participación y rendimiento en los juegos plurinacionales nivel primario, exigen adaptaciones importantes en esta prueba. Por ello, a 5,50 metros del inicio de la fosa de arena debe estar marcada (con yeso) la zona de rechazo (60 centímetros de ancho) y desde el límite de la misma sobre la corredera debe medirse 10 metros para la carrera de impulso. El inicio debe estar marcado con un cono. Pese a la demarcación, los asistentes no señalaran como salto nulo, si la niña o niño rechaza dentro o fuera de la zona de 60 centímetros marcadas para este objetivo. La medición debe realizarse desde el primer apoyo (rechazo hop - punta de pie) hasta el último contacto del cuerpo mas próximo a la zona de rechazo. Se establece nulo si no efectúa los tres apoyos sobre la corredera, si no cumple con la coordinación derecha-derecha-izquierda o izquierda-izquierda-derecha y si no llega a la arena en la caída final del salto.

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 se considerara para la medición el apoyo de las manos.



SENTADILLA HACIA ADELANTE

PROCEDIMIENTO

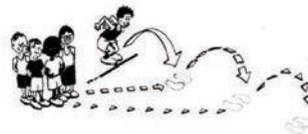
Desde una línea de salida, los participantes realizan un “salto de rana”, uno después de otro (salto en dos pies hacia adelante). El primer participante del equipo sale desde la línea marcada para el inicio, la punta de los pies detrás de la salida, el/ella hace sentadilla y salta lo más lejos posible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

Compíte 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

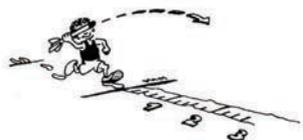
ASISTENTES

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 colocara 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 del medio obtendrá dos 2 puntos, un 1 punto si el lanzamiento pasa el arco por la zona derecha e izquierda.

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 200 m.

PROCEDIMIENTO

Cada equipo tiene que correr alrededor de un circuito de 200 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.

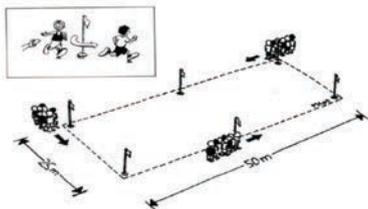
Al paso por la zona de largada el asistente debe entregar un ticket a cada niño, comprobando con éste el número de vueltas logradas.

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 200 metros y los equipos deben estar identificados por región y color.

RELEVO 5X80.

RELEVO 5 X80 Niñas y niños

PROCEDIMIENTO

Los relevos 5x80 deben estar programados en una jornada separada, la última para la competencia de Atletismo, compitiendo las 5 niñas y los 5 niños integrantes de cada equipo.

La pista de 400 metros será dividida cada 80 metros, y la zona de relevo se establece 10 metros antes y después de esa línea, para cada carril. La zona de entrega de testimonio es de 20 metros, tramo en el que debe traspasarse obligatoriamente el testimonio.

En la jornada los equipos participaran en series (dependiendo del número de equipos), de acuerdo al número de carriles de la pista atlética. Las marcas de cada equipo en el Relevo Liso, serán la referencia para establecer las series. Los mejores equipos deberán competir de manera conjunta, para coadyuvar a un mayor rendimiento.

Culminada la participación de las niñas participaran los niños, no pudiendo completarse el equipo por un competidor del otro sexo.

PUNTAJE

Los equipos recibirán el mismo puntaje del resto de eventos del Mini Atletismo.

Las marcas obtenidas por las niñas y los niños serán transcritas en columnas separadas y posteriormente puntuadas igual que las pruebas de relevos del Mini.

Un equipo será de hecho descalificado (sin marca y sin puntos) si realiza la entrega del testimonio fuera de la zona de los 20 metros.

De igual forma queda descalificado el equipo que se pase a un carril interno, perjudique, interfiera a otro competidor(es) en su participación.

Los competidores deben mostrar una conducta adecuada, respetando a sus rivales y los implementos del evento, en este caso el testimonio es la evidencia de ejecución de la prueba.

En caso de caída del testimonio, este debe ser entregado en la zona y debe ser recuperado y entregado por el atleta que lo dejó caer.

ASISTENTES

Participan todos los jueces de las primeras jornadas, para cumplir las funciones de juez de partida, jueces cronometristas, jueces de llegada y jueces de zona de traspaso de testimonio para cada relevo.

Las marcas obtenidas deben ser transferidas al tablero, una vez culminadas estas pruebas se establecerá a los ganadores de la competencia.

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 VALLAS	RELEVO VELOCIDAD	LANZAMIENTO VOITEX	SALTO TRIPLE	SALTO LARGO	SALTO HACIA ADELANTE	5 MINUTOS RESISTENCIA	LANZAMIENTO DE BALÓN MEDICINAL	LANZAMIENTO DE BALÓN ROTACIONAL	RELEVO 5X300 METROS	RELEVO 5X300 METROS
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 RESULTADOS - MINIATLETISMO

Nº	INTEGRANTES	VELOCIDAD VALLAS	LANZAMIENTO VOITEX	SALTO TRIPLE	SALTO LARGO	RELEVO VELOCIDAD	LANZAMIENTO DE BALÓN MEDICINAL	RESISTENCIA 5 MINUTOS	LANZAMIENTO DE BALÓN ROTACIONAL	RELEVO 5X300 METROS	RELEVO 5X300 METROS	PUNTAJE
1	IBERI											
2	COCHABAMBA											
3	ORURO											
4	LA PAZ											
5	ORURO											
6	ORURO											
7	POTOSÍ											
8	SANTA CRUZ											
9	TARIMA											

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

El Reglamento de Natación de los VI 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 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 clasificatorios (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 hubiera hecho el uso de su horario de calentamiento, éste perderá automáticamente el derecho a 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 uso obligatorio, 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

El reglamento de Gimnasia Artística de los VI Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo” de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se basará en las rutinas obligatorias del reglamento USAG 2021 y el reglamento específico para este campeonato. En caso de existir contradicciones entre ambos, prevalecerá este último.

PARTICIPANTES

Participan estudiantes deportistas niñas y niños de Primaria Comunitaria Vocacional, de 6 a 12 años de edad, categorizado por edades de acuerdo a cada nivel.

EDAD	NIVELES
6 -9 AÑOS / no federados	Nivel 1 - Rutina USAG 2021
10 - 12 AÑOS / no federados	Nivel 2 - Rutina USAG 2021
6 - 12 AÑOS / abierto	Nivel 3 - Rutina USAG 2021

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

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se competirá en Manos Libres (suelo) en obligatorias 1, 2 y 3 para la presente convocatoria en 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.

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 enteriza 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).

NIVELES OBLIGATORIOS 1-3

Estos niveles están diseñados para preparar a las gimnastas para competiciones al proveer un programa no competitivo, orientado a los logros de destrezas básicas y progresiones. Sin embargo, estos niveles pueden usarse dentro de un programa competitivo, como introductorios o recreacionales.

REGULACIONES DE LOS NIVELES 1, 2, Y 3

1. Para poder pasar los Niveles 1 al 3, la gimnasta debe completar satisfactoriamente el 75% de los requisitos de la rutina.
 - Hay cuatro puntos a evaluar para cada ejercicio. La gimnasta debe completar exitosamente tres de los cuatro puntos listados para poder pasar. Si la gimnasta ha completado los cuatro puntos listados para el ejercicio, pero tuvo una caída, se considera un intento exitoso.
2. Para poder pasar de nivel, todos los eventos se deben completar exitosamente.
3. Las gimnastas pueden progresar y moverse a través de los niveles a su propio paso.
4. Todas las rutinas tiene una nota de partida de 10.0 disminuyendo al mismo valor de descuento de ejecución dado por los jueces quedando el restante como nota Final del Gimnasta.

OBLIGATORIO NIVEL 1 PISO PUNTOS A EVALUAR

(Previa revisión y explicación de la rutina nivel 1)

1. Mostrar buena posición corporal y acción de palanca correcta durante $\frac{3}{4}$ **PARADA DE MANOS** e **INVERSIÓN LATERAL**.
2. Mantener posición agrupada en las **RODADAS ADELANTE** y **ATRÁS**.
3. Mantener buen alineamiento corporal, caderas cuadradas y pierna de apoyo extendida en **PASOS EN COUPÉ** y **BALANCE EN PASSÉ ADELANTE**.
4. Mantener buen alineamiento en **CHASSÉ ADELANTE**, **MECIDA DE PIERNA**, **SALTO SPLIT "JUMP"** y **BALANCEEN RELEVÉ**.

OBLIGATORIO NIVEL 2 PISO PUNTOS A EVALUAR

(Previa revisión y explicación de la rutina nivel 2)

1. Mantener buenas posiciones del cuerpo en la **PARADA DE MANOS, RONDADA y RODADA ATRÁS**.
2. Mantener las piernas y el cuerpo extendido en la **VELA y PUENTE A PASAR**.
3. Mostrar buen trabajo de pies y alineamiento en los **GIROS PIVOTE, CHASÉ ADELANTE, ZANCADA y GIRO DE TALÓN**.
4. Mantener cuerpo extendido y alineado en **SALTO SPLIT “JUMP” y SUBIR A RELEVÉ**.

OBLIGATORIO NIVEL 3 PISO PUNTOS A EVALUAR

(Previa revisión y explicación de la rutina nivel 3)

1. Mostrar buen alineamiento corporal y de piernas en **MECIDAS LATERALES y SALTO SPLIT “JUMP”**.
2. Mostrar acción de palanca y mantener brazos y piernas rectos en **PARADA DE MANOS PUENTE A PASAR y PARADA DE MANOS RODADA ADELANTE**.
3. Mostrar buen trabajo de pies y alineamiento en **CHASÉ, SALTO SPLIT LEAP y MECIDA DE PIERNA**.
4. Mostrar brazos y piernas rectos en **RODADA ATRÁS A POSICIÓN DE LAGARTIJA y RONDADA, FLIC-FLAC**.

OBLIGATORIO 1 NIÑAS - PISO

RUTINAS OBLIGATORIAS

NOTAS:

- Cuando se indica posición arriba de brazos, estos pueden estar curvados (quinta posición) o extendidos.
- Cuando se indica posición lateral-diagonal-superior, los brazos pueden estar ligeramente hacia atrás.
- Cuando el texto indica “paso”, la técnica apropiada de baile es el caminar a través del pie (dedos a talón) con los Pies ligeramente hacia afuera.

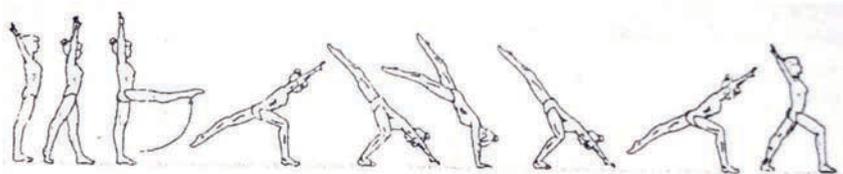
NIVEL 1 SUELO

POSICIÓN INICIAL (PI): Comenzar en una esquina o cerca del borde lateral de área de suelo. La gimnasta puede realizar el ejercicio en una línea recta en la diagonal o lateralmente. Comenzar en posición de pie con los brazos extendidos Lateral-diagonal-arriba.

1. * $\frac{3}{4}$ PARADA DE MANOS (0.40)

(Si invierte la $\frac{3}{4}$ **PARADA DE MANOS**, paso derecho [abajo o en relevé] y patear con la izquierda [abajo o en relevé]).

Dar un paso adelante con la pierna izquierda extendida (abajo o en relevé). Patear la pierna derecha adelante a horizontal o más.



BRAZOS: Elevados. Dar un paso hacia adelante a través de la planta del pie derecho y realizar un "lunge" derecho (es también aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna izquierda atrás-arriba, manteniendo una línea recta con las manos, torso y la pierna izquierda mientras alcanza el suelo. Continuar esta acción de palanca y levantar la pierna izquierda atrás-arriba mientras el torso baja.

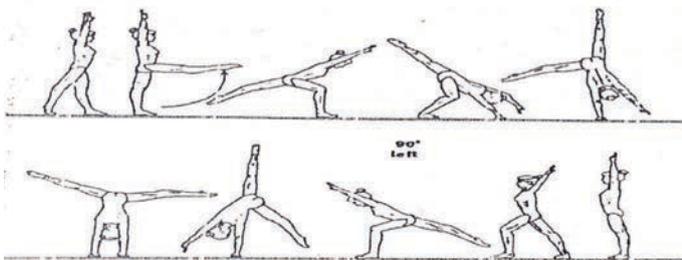
Colocar las manos separadas al ancho de los hombros mientras empuja el suelo con la pierna derecha para llegar a la vertical en PARADA DE MANOS con las piernas separadas, cabeza neutra, con un cuerpo extendido, y apretado. Bajar usando la acción de palanca a un "lunge" derecho, presionando la rodilla derecha y las caderas hacia adelante.

BRAZOS: Termine el bajar las piernas con los brazos arriba; luego abrir a diagonal-lateral-arriba.

Vea faltas y penalidades generales

Enfasis: Alineación del cuerpo recta; cabeza alineada; enfoque en las manos;- mostrar acción de palanca al entrar y salir de la parada de manos

2. *INVERSIÓN LATERAL, ¼ (90°) GIRO, LUNGE (0.60)



Si invierte la **INVERSIÓN LATERAL**, dar un paso adelante izquierdo, derecho [abajo o en relevé] y patear la pierna izquierda [abajo o en relevé]; continuar invirtiendo hasta que los pies se unan en el lunge.)

Dar un paso con la pierna izquierda extendida (abajo o en relevé). Patear la pierna derecha extendida adelante, arriba a un mínimo de horizontal (abajo o en relevé). Dar un paso adelante a través de la planta del pie derecho y realizar un "lunge" derecho (es también aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna izquierda atrás arriba, manteniendo una línea recta desde las manos, torso y pierna izquierda mientras alcanza el suelo. Continuar esta acción de palanca, elevando la pierna

izquierda atrás-arriba mientras el torso baja. Alcanzar adelante para colocar la mano derecha de lado en el suelo mientras el cuerpo gira 90° a la izquierda. Colocar la mano izquierda en el suelo (manos con separación del ancho de hombros) mientras la pierna derecha empuja la viga para realizar una **INVERSIÓN LATERAL** a la derecha. La cabeza permanece alineada, el ángulo de hombros y cadera abierta y enfoque debajo del brazo izquierdo para poder ver el suelo en la bajada de piernas. **GIRE 90°** hacia adentro usando la acción de palanca para terminar en un lunge izquierdo, presionando la rodilla izquierda y ambas caderas adelante.

ENFOQUE: Durante la Inversión Lateral, la cabeza está al lado del brazo izquierdo mirando la dirección donde va a colocar el pie izquierdo al terminar. Cerrar el pie izquierdo al lado del derecho para terminar en posición de pie recta.

BRAZOS: Permanecen elevados.

0.10 Posición de manos incorrecta (simultánea)

Hasta 0.30 No pasar por la vertical

Hasta 0.10 No mantener la cabeza alineada

Énfasis: Alineación del cuerpo y cabeza; mostrar acción de palanca al entrar y salir.

3. RODADA ATRÁS AGRUPADA (0.60)



Flexionar las rodillas hasta posición de cuclillas con los pies en el suelo. Comenzar a rodar hacia atrás con la cabeza adentro, barbilla al pecho. Inmediatamente alcanzar atrás con los brazos detrás de la cabeza, con las palmas hacia abajo, los dedos apuntando a los hombros. Mientras las caderas ruedan atrás, empujar hacia abajo el suelo y extender los brazos, tomando el peso de la cabeza y cuello y ejecutando una rodada atrás agrupada. Mantener la posición agrupada a través de la rodada para terminar en cuclillas.

Inmediatamente extender las piernas para terminar en posición de pie recta.

BRAZOS: Elevados.

0.30 Manos en el suelo durante la posición de cuclillas antes de rodar atrás

Hasta 0.20 No mantener posición agrupada mientras los glúteos tocan el suelo.

Énfasis: Posición agrupada redonda

4. VELA (0.20)



Flexionar las rodillas para llevar a cuclillas, mantener los pies en el suelo. Comenzar a rodar hacia atrás extendiendo el cuerpo en una **VELA** (alta en los hombros, pies punteados al techo, ángulo de cadera abierto).

BRAZOS: Bajar adelante-abajo para terminar con las palmas descansando en el suelo adelante de los glúteos.

Hasta 0.20 No mantener posición agrupada mientras los glúteos tocan el suelo
Énfasis: Posición corporal con ángulo de cadera abierto; acción de rodar continua desde cuclillas hasta pararse.

5. RODADA ADELANTE AGRUPADA (0.40)



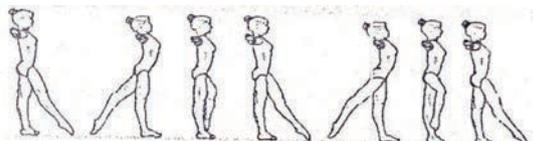
Rodar de la Vela, con o sin ayuda de las manos sobre las piernas, manteniendo las rodillas al pecho y los talones cerca de los glúteos para llegar a cuclillas. Alcanzar adelante para colocar las manos en el suelo. Bajar la cabeza y acerque la barbilla al pecho y mantener la espalda redonda. Elevar las caderas para colocar la parte de atrás de la cabeza y hombros en el suelo. Empujar ambos pies para iniciar la **RODADA ADELANTE AGRUPADA**. Durante la rodada, mantener las piernas agrupadas y con o sin ayuda de las manos sobre las piernas jalar las rodillas al pecho y los talones cerca de los glúteos. Mantener esta posición agrupada apretada durante la rodada.

Colocar las manos en el suelo e inclínese adelante para llegar a cuclillas. Inmediatamente extender las piernas para terminar en posición de pie recta.

BRAZOS: Al completar la rodada, elevar los brazos a posición, elevarla; luego Abrir a diagonal-lateral-arriba.

Hasta 0.20 No mantener posición agrupada mientras los glúteos tocan el suelo
Énfasis: Posición corporal con ángulo de cadera abierto; acción de rodar continua desde cuclillas hasta pararse.

6. PASOS EN COUPÉ



Comenzar los **PASOS** empujando el pie Izquierdo mientras simultáneamente alcanza el pie Derecho levemente girado hacia afuera (relevé a bajar). Puntear el pie Izquierdo LEVEMENTE detrás en el suelo mientras el peso se transfiere al pie Derecho. (NO hacer una patada o Arabesca aquí.) Inmediatamente flexione la rodilla Izquierda adelante con la pierna Izquierda girada hacia afuera y halar el pie Izquierdo punteado

hacia adelante rozando brevemente el talón Derecho (coupé hacia afuera). El pie debe estar punteado mientras roza en la posición de coupé.

Extender la pierna Izquierda adelante, punteando el pie Izquierdo sobre el suelo.

BRAZOS: Bajar los brazos lateralmente hasta lateral-medio.

Repetir los **PASOS** con la pierna Izquierda.

7. PASSÉ ADELANTE (0.40)



Dar un paso con la pierna Derecha extendido y el pie Derecho ligeramente hacia afuera (no en relevé). Flexionar la rodilla izquierda y halar el pie Izquierdo punteado hacia adelante hasta tocar la rodilla Derecha para hacer el **BALANCE EN PASSÉ ADELANTE**. Marcar la posición.

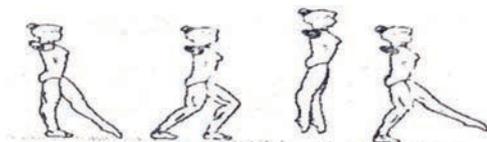
Empujar el suelo hacia abajo con el pie Derecho para extender el tobillo y llegar a posición relevé. Inmediatamente bajar el talón Derecho al suelo.

BRAZOS: Manos en las caderas.

0.10 Pierna en posición incorrecta (no en passé adelante)

Énfasis: Postura; pierna de apoyo extendida; relevé alto y posición correcta de pierna.

8. CHASSÉ ADELANTE (0.20); PASO A MECIDA DE PIERNA (NO EN RELEVÉ)



Extender la pierna Izquierda adelante para puntear el pie Izquierdo hacia el suelo. Mientras el pie Izquierdo se acerca al suelo, demi-plié la pierna Derecha y luego dar un paso adelante con el pie Izquierdo (girado levemente hacia afuera) pasando por la 4ta posición en demi-plié con los talones en o cerca del suelo. Empujar el suelo con ambos pies para realizar un **CHASSÉ ADELANTE** cerrando el pie Derecho detrás del Izquierdo en el aire (5ta posición apretada).

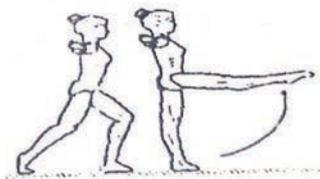
Aterrizar en demi-plié con la pierna Derecha girada hacia afuera levemente. La pierna Izquierda permanece adelante, punteando hacia el suelo.

BRAZOS: Abren a lateral-medio.

Cada vez 0.05 No pasar por demi-plié al entrar y salir del chassé adelante

Hasta 0.10 No cerrar las piernas en el aire

Énfasis: Postura; giro



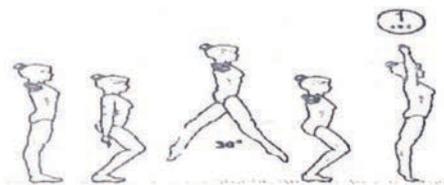
Dar un paso con la pierna Izquierda en demi-plié. MECER la pierna Derecha adelante-arriba a un mínimo de horizontal mientras simultáneamente extiende la pierna Izquierda para realizar una **MECIDA DE PIERNA** (no en relevé).

BRAZOS: Permanecen lateral-medio

0.05 No mostrar caderas cuadradas en la mecida de pierna

Énfasis: Postura; piernas extendidas y caderas cuadradas

9. SALTO SPLIT (30°) (0,40); EN RELEVÉ



Dar un paso adelante con el pie Derecho (no en relevé) y Cerrar el Izquierdo al lado (tocando) el pie derecho para terminar en posición de pie recta.

BRAZOS: Permanecen lateral-medio.

Demi-plié ambas piernas. Empujar el suelo, extendiendo a través de las caderas, rodillas, tobillos y pies para realizar un **SALTO SPLIT "JUMP"** con un mínimo de **30°** separación de piernas balanceadas con la pierna Derecha adelante y la Izquierda atrás. Aterrizarse simultáneamente con ambos pies lado a lado en demi-plié, presionando a través de la planta de los pies para bajar los talones hacia el suelo.

BRAZOS: Durante el plié, bajar los brazos lateralmente hasta abajo. Durante el salto, elevar lateral-arriba a lateral-medio; permaneciendo en lateral-medio al aterrizar.

Extender ambas piernas para terminar en **BALANCE EN RELEVÉ** con ambas piernas extendidas. Sostener por un segundo. Bajar ambos talones al suelo con control.

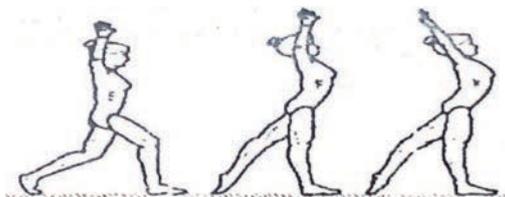
BRAZOS: Elevar ambos brazos lateral-arriba a corona.

0.10 No aterrizar con los dos pies a la vez

Hasta 0.10 No aterrizar con pies juntos

Hasta 0.10 No sostener el balance en relevé un segundo

Énfasis para salto split: Postura; amplitud; alineación de pierna apropiada con separación de piernas balanceada



POSE

Demi-plié la pierna Izquierda y dar un paso adelante con la pierna Derecha girada levemente hacia afuera, cambiando el peso a través de la 4ta posición en demi-plié con ambos talones hacia el suelo para hacer una transferencia de peso a la pierna Derecha. Extender ambas piernas para terminar en una POSE con la pierna Izquierda extendida atrás, ligeramente girada hacia afuera, y el pie Izquierdo punteado sobre el suelo.

BRAZOS: Abrir ambos brazos lateralmente, suavemente a terminar en lateral-diagonal-arriba.

OBLIGATORIA 2 NIÑAS - PISO

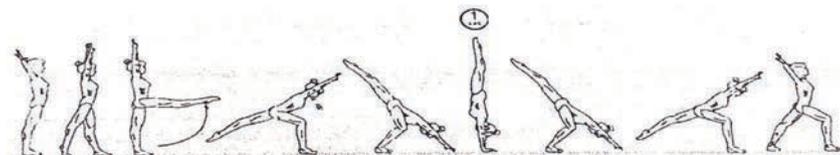
RUTINA OBLIGATORIA

NOTAS:

- Cuando se indica posición arriba de brazos, estos pueden estar curvados (quinta posición) o extendidos.
- Cuando se indica posición lateral-diagonal-superior, los brazos puedes estar ligeramente hacia atrás.
- Cuando el texto indica "paso", la técnica apropiada de baile es el caminar a través del pie (dedos a talón) con los pies ligeramente hacia afuera.

Posición Inicial (PI): Comenzar en una esquina o cerca del borde lateral de área de suelo. La gimnasta puede realizar el ejercicio en una línea recta en la diagonal o lateralmente. Comenzar en posición de pie con los brazos extendidos lateral-diagonal-arriba.

1. *PARADA DE MANOS (0.40)



Dar un paso adelante con la pierna Izquierda extendida (abajo o en relevé). Patear la pierna Derecha adelante a horizontal o más.

BRAZOS: Arriba.

Dar un paso hacia adelante a través de la planta del pie Derecho y realizar un “lunge” Derecho (es también aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna Izquierda atrás-arriba, manteniendo una línea recta con las manos, torso y la pierna Izquierda mientras alcanza el suelo. Continuar esta acción de palanca y levantar la pierna Izquierda atrás-arriba mientras en torso baja. Colocar las manos separadas al ancho de los hombros mientras empuja el suelo con la pierna Derecha para llegar a la vertical en **PARADA DE MANOS** con las piernas juntas, cabeza neutra, enfoque en las manos, con un cuerpo extendido, y apretado. **Sostener por un segundo.** Bajar usando la acción de palanca a un “lunge” Derecho, presionando la rodilla Derecha y las caderas hacia adelante.

BRAZOS: Termine el bajar las piernas con los brazos arriba; luego Abrir a diagonal-lateral-arriba.

Hasta 0.30 No llegar a la vertical

0.10 No cerrar las piernas en la vertical

Hasta 0.10 No sostener la Parada de manos por un segundo

Énfasis: Alineación del cuerpo recta; alineación de la cabeza con enfoque en las manos; demostrar acción de palanca al entrar y salir de Parada de manos

2. *RONDADA (0.60)



Correr (no hay número específico de pasos) y hacer ante salto (paso y salto). Dar un paso largo adelante con el pie Derecho y realizar un “lunge” Derecho. Elevar la pierna Izquierda atrás-arriba, manteniendo una línea recta desde las manos, torso y pierna Izquierda mientras alcanza el suelo. Continuar esta acción de palanca, elevando la pierna Izquierda atrás-arriba mientras el torso baja. Alcanzar adelante para colocar la mano derecha de lado en el suelo mientras el cuerpo gira 90° a la Izquierda. Colocar la mano Izquierda en el suelo con los dedos apuntando hacia la mano derecha. Ambas manos deben estar en una línea recta adelante del pie derecho. Simultáneamente patear la pierna Izquierda pasando atrás-arriba pasando brevemente por una Parada de manos con piernas separadas para realizar una **RONDADA**. Después que los pies pasan por la vertical, girar 90° a la Izquierda y unir las piernas. Empujar explosivamente el suelo con los brazos y hombros mientras simultáneamente baja las piernas como un látigo a aterrizar sobre ambos pies en posición extendida-ahuecada.

Tomar de dos a cuatro pasos corriendo hacia atrás y termine en posición de pie recta con las piernas juntas.

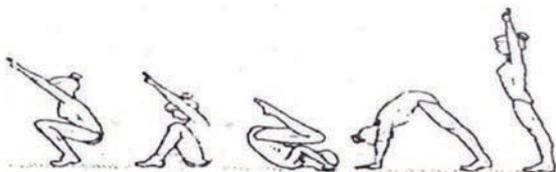
BRAZOS: Elevados

ENFOQUE: Durante la rondada, la cabeza permanece al lado del brazo Izquierdo para poder ver el suelo en la bajada de ambas piernas.

Hasta 0.30 No pasar por la vertical

0.10 no aterrizar con los dos pies a la vez

Énfasis: posiciones corporales y brazos a las orjas



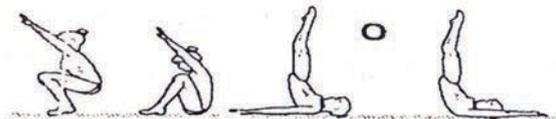
Flexionar las rodillas hasta posición de cuclillas con los pies en el suelo. Comenzar a rodar hacia atrás con la cabeza adentro, barbilla al pecho. Inmediatamente alcanzar atrás con los brazos detrás de la cabeza, con las palmas hacia abajo, los dedos apuntando a los hombros.

Mientras la cadera rueda atrás, empujar hacia abajo el suelo y extender los brazos, tomando el peso de la cabeza y cuello, ejecutando una **RODADA ATRÁS**. Mientras el cuerpo rueda sobre la cabeza, extender las piernas en posición **CARPADA** para terminar en posición de pie recta.

BRAZOS: Elevados.

0.30 Manos en el suelo durante la posición de cuclillas antes de rodar atrás
Hasta 0.20 No mantener posición agrupada mientras los glúteos tocan el suelo
Énfasis: Posición agrupada redonda y termine con piernas extendidas

4. VELA (0.20)

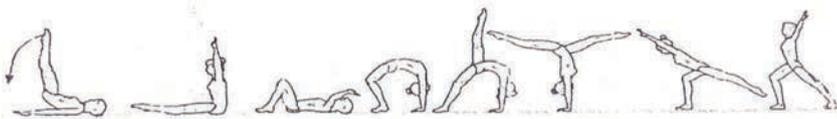


Flexionar las rodillas para llevar a cuclillas, mantener los pies en el suelo. Comenzar a rodar hacia atrás extendiendo el cuerpo en una **VELA** (alta en los hombros, pies punteados al techo, ángulo de cadera abierto).

BRAZOS: Bajar adelante-abajo para terminar con las palmas descansando en el suelo adelante de los glúteos O mantener elevados todo el tiempo.

Hasta 0,20 no mantener posición agrupada mientras los gluteos tocan el suelo
Énfasis: posición corporal con ángulo de cadera abierto

5. PUENTE A PASAR ATRÁS* (0.40)



Rodar de la **VELA** para llegar a posición sentada con las piernas extendidas.

BRAZOS: Elevados al sentarse.

Bajar el cuerpo hasta acostarse con las rodillas flexionadas y los pies abajo en el suelo, separados a distancia de hombros. (Los pies también pueden estar juntos.)

BRAZOS: Colocar las manos en el suelo, cerca de los hombros, con las palmas hacia abajo, y los dedos apuntando hacia los hombros.

Empujar hacia abajo el suelo y extender los brazos y piernas para llegar al **PUENTE** con brazos extendidos, separados a distancia de hombros, o más cerca y con los hombros sobre o pasados de las muñecas. Las piernas pueden estar extendidas o flexionadas. (Los pies pueden estar a distancia de hombros o más cerca.)

ENFOQUE: Mantener la cabeza en posición neutral y mantener el enfoque en la manos.

Patear la pierna Derecha hacia arriba mientras empuja el suelo con la pierna Izquierda para realizar el **PASE ATRÁS**. (Es aceptable mover/ajustar el pie Izquierdo mientras la pierna derecha inicia la patada.) Pase por vertical en una Parada de manos con las piernas separadas y extendidas. Bajar usando la acción de palanca a un "lunge" derecho, presionando la rodilla Derecha y las caderas hacia adelante.

(Si invierte el **PUENTE A PASAR**, patear la pierna Izquierda hacia arriba.)

BRAZOS: Termine con brazos arriba; luego Abrir a lateral-diagonal-arriba.

(Si invirtió **PUENTE A PASAR**, transferir el peso atrás al pie Derecho, permitiendo al pie Izquierdo elevarse levemente del suelo, y luego continuar con el texto como está escrito.)

Hasta 0.20 Hombros no pasados sobre las manos en posición de puente Cada vez 0.30

Patadas adicionales para alcanzar la posición vertical invertida en Puente a pasar
Énfasis: Empujar los hombros sobre las manos y mantener las piernas extendidas durante la pasada.

6. DOS (2) ½ (180°) GIROS PIVOTE



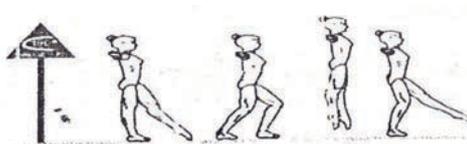
Dar un paso adelante Izquierdo y Cerrar el pie Derecho detrás del pie Izquierdo en posición cerrada en relevé.

BRAZOS: Elevar ambos brazos lateral-arriba a corona.

Realizar un ½ (180°) GIRO PIVOTE rápido a la Derecha en relevé cerrado. Dar un paso adelante con la pierna izquierda para cerrar adelante del pie Derecho en posición cerrada en relevé y repita el ½ (180°) GIRO PIVOTE a la derecha. Mantener el cuerpo alineado y un relevé alto durante los giros.

BRAZOS: Permanecen en corona durante ambos giros.

7. CHASSÉ ADELANTE

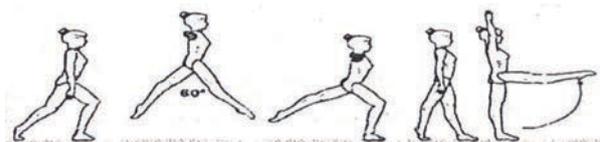


Extender la pierna Izquierda adelante para puntear el pie Izquierdo hacia el suelo. Mientras el pie Izquierdo se acerca al suelo, demi-plié la pierna Derecha y luego dar un paso adelante con el pie Izquierdo (girado levemente hacia afuera) pasando por la 4ta posición en demi-plié con los talones en o cerca del suelo. Empujar el suelo con ambos pies para realizar un **CHASSÉ ADELANTE** cerrando el pie Derecho detrás del Izquierdo en el aire (5ta posición apretada).

Aterrizar en demi-plié con la pierna Derecha girada hacia afuera levemente. La pierna Izquierda permanece adelante, punteando hacia el suelo.

BRAZOS: Abren a lateral-medio.

8. ZANCADA (60°) (0.60)



Tomar un paso largo con el pie Izquierdo en demi-plié y mecer la pierna Derecha extendida adelante-arriba, empujando el suelo con la pierna Izquierda. Mecer la pierna Izquierda atrás-arriba para realizar el **ZANCADA** con una separación mínima de **60°** durante el vuelo. Aterrizar la pierna Derecha en demi-plié con la pierna Izquierda extendida hacia atrás pasando por una arabesca baja. El énfasis es en alineamiento del cuerpo y altura del **SALTO**.

BRAZOS: Durante el paso, abajo. Durante el salto, use una de las tres posiciones aceptadas para los brazos que se encuentran en el Glosario.

Tomar un paso largo adelante con la pierna Izquierda extendida (abajo o en relevé). Mecer la pierna Derecha adelante a un mínimo de horizontal.

BRAZOS: En el paso adelante, bajar ambos brazos lateralmente hasta abajo. En la mecida de pierna, elevar los brazos adelante-arriba hasta corona.

Hasta 0.10 Flexionar la pierna de adelante en el despegue

Énfasis: Postura; amplitud; separación de piernas balanceada; coordinación de brazos con piernas.

9. DOS (2) 1/4-1/4 (90° + 90°) GIROS EN PASSÉ ADELANTE (GIRO DE TALÓN) (0.40)



Dar un paso Derecho adelante (no en relevé). Flexionar la rodilla Izquierda y jalar el pie Izquierdo punteado adelante hasta tocar la rodilla Derecha (**PASSÉ** adelante).

BRAZOS: En el paso, bajar ambos brazos lateralmente a lateral-medio. En el passé, mover el brazo Derecho a adelante-medio-curvo para la preparación del giro.

Empujar hacia abajo el suelo (comenzar en relevé en la planta del pie Derecho) y comenzar el $\frac{1}{4}$ (**90°**) **GIRO EN PASSÉ ADELANTE (GIRO DE TALÓN)** hacia la Derecha. Al completar el GIRO, inmediatamente bajar el talón derecho al suelo. Repetir el $\frac{1}{4}$ (**90°**) **GIRO EN PASSÉ ADELANTE (GIRO DE TALÓN)** hacia la Derecha.

BRAZOS: Inicie el GIRO cerrando el brazo Izquierdo hasta adelante-medio curvo. Mantener la posición adelante medio curva durante el GIRO.

ENFOQUE: Mantener el enfoque a la esquina/lado (lado si la gimnasta está haciendo la rutina lateral en lugar de diagonal) el mayor tiempo posible mientras el cuerpo gira, luego rápidamente girar la cabeza a la Derecha para enfocarse en la esquina/lado opuesto.

Dar un paso adelante Izquierdo en demi-plié. Inmediatamente extender la pierna Izquierda para pararse con la pierna derecha extendida hacia atrás, ligeramente hacia afuera, y el pie Derecho punteado sobre el suelo. (La pierna Derecha se puede flexionar ligeramente o mantenerse extendida antes que el pie Derecho puntar sobre el suelo.)

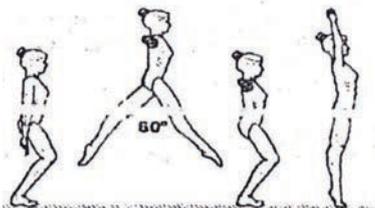
BRAZOS: Elevar ambos brazos adelante-arriba hasta corona; luego Abrir suavemente a lateral-diagonal-arriba.

Inmediatamente Cerrar el pie Derecho al lado del Izquierdo para terminar en posición de pie recta.

BRAZOS: Permanecen en lateral-diagonal-arriba.

Cada vez 0.05 No bajar el talón al terminar cada giro-0.10 Pierna en posición incorrecta (no en passé adelante) Énfasis: Postura; posición de la pierna y pierna de apoyo extendida

10. SALTO SPLIT "JUMP" (60°)(0.40); SUBIR A RELEVÉ



Demi-plié ambas piernas. Empujar el suelo, extendiendo a través de las caderas, rodillas, tobillos y pies para realizar un **SALTO SPLIT "JUMP"** con un mínimo de **60°** de separación de piernas balanceadas con la pierna Derecha adelante, la Izquierda atrás. Aterrizar simultáneamente en ambos pies lado a lado en demi-plié, presionando a través de la planta de los pies para bajar los talones al suelo.

BRAZOS: Durante el plié, bajar ambos brazos lateralmente hasta abajo. Durante el **SALTO**, elevar lateral-arriba a lateral-medio; permanezca en lateral-medio al aterrizar. Extender ambas piernas para terminar parada en **RELEVÉ**.

BRAZOS: Elevar ambos brazos lateral-arriba a corona.

0.10 No aterrizar con los dos pies a la vez

Hasta 0.10 No aterrizar con pies juntos

Énfasis: Postura; amplitud; alineación de pierna apropiada con separación de piernas balanceada

11. POSE



Demi-plié la pierna Izquierda y dar un paso adelante con la pierna Derecha girada levemente hacia afuera, transfiriendo el peso a través de la 4ta posición en demi-plié con ambos talones hacia el suelo para hacer una transferencia de peso a la pierna Derecha. Extender ambas piernas para terminar en una **POSE** con la pierna Izquierda extendida atrás, ligeramente girada hacia afuera, y el pie Izquierdo punteado sobre el suelo.

BRAZOS: Abrir lateralmente, terminando suavemente lateral-diagonal-arriba.

OBLIGATORIO 3 NIÑAS – SUELO

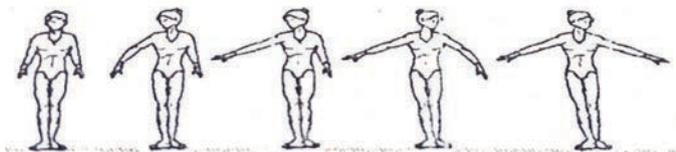
RUTINA OBLIGATORIA

NOTAS:

- Cuando se indica posición arriba de brazos, estos pueden estar curvados (quinta posición) o extendidos.
- Cuando se indica posición lateral-diagonal-superior, los brazos pueden estar ligeramente hacia atrás.
- Cuando el texto indica "paso", la técnica apropiada de baile es el caminar a través del pie (dedos a talón) con los pies ligeramente hacia afuera.

Posición Inicial (PI): De pie en la diagonal aproximadamente ¼ lejos de la Esquina 8, mirando la Esquina 4. Comenzar de pie extendida con los pies hacia afuera en 3ra o 5ta posición con el pié Derecho Adelante (no en relevé) y los brazos extendidos atrás-diagonal-abajo con las palmas hacia adentro o afuera.

1. POSES DE BRAZOS



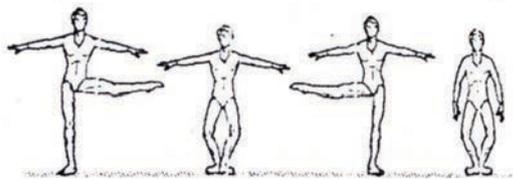
A la señal de la música, suavemente elevar el brazo Derecho a ligeramente adelante de lateral-medio.

ENFOQUE: Sobre la mano Derecha.

Suavemente elevar el brazo Izquierdo a ligeramente adelante de lateral-medio.

ENFOQUE: Sobre la mano Izquierda

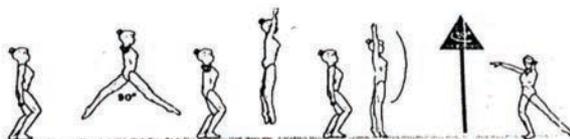
2. MECIDAS DE PIERNAS LATERALES



MECER la pierna Izquierda lateral-arriba (ligeramente adelante es aceptable, con la rodilla apuntando hacia el techo) a un mínimo de horizontal. Cuando la MECIDA llegue a su punto más alto, halar la pierna hacia abajo rápidamente para cerrar el pie Izquierdo adelante del Derecho, terminando en 3ra o 5ta posición (no en relevé) y demi-plié ambas piernas. Ambas rodillas estarán flexionadas a los lados para estar alineadas con la dirección de los pies girados hacia afuera). Mientras simultáneamente extender la pierna Izquierda, Mecer y repita la MECIDA usando la pierna Derecha, terminando en una 3ra o 5ta posición con el pie Derecho adelante del Izquierdo en demi-plié (no en relevé). Las caderas están cuadradas en las MECIDAS. Durante las MECIDAS, la gimnasta debe mostrar apertura de la pierna, con las rodillas en dirección del techo.

BRAZOS: Permanecen en lateral-medio, ligeramente adelante durante las MECIDA. Bajar ambos brazos lateralmente abajo para completar la última mecida.

3. SALTO SPLIT “JUMP” (90°) (0.40); SALTO EXTENDIDO (0.20)



Empujar el suelo, extendiendo a través de las caderas, rodillas, tobillos y pies para realizar un **SALTO SPLIT “JUMP”** con un mínimo de **90°** de separación de piernas con la pierna Derecha adelante, la Izquierda atrás. Aterrizar simultáneamente en ambos pies en demi-plié lado a lado o girados hacia afuera en 3ra o 5ta posición, presionando a través de la planta de los pies para bajar los talones al suelo o aterrizar con los talones levemente sobre el suelo.

BRAZOS: Durante el **SALTO SPLIT**, elevar de lateral-arriba a lateral-medio. Bajar ambos brazos lateralmente durante el aterrizaje. (Los brazos pueden bajar desde lateral-medio hasta abajo.). Inmediatamente SALTE o rebote del suelo, extendiendo ambas piernas, a través de las caderas, rodillas, tobillos y dedos con las piernas juntas para realizar un **SALTO EXTENDIDO**. Mantener la posición de los pies/piernas durante el SALTO. Aterrizaje simultáneamente en ambos pies en demi-plié lado a lado O girados hacia afuera en 3ra o 5ta posición, presionando a través de la planta de los pies para bajar los talones al suelo.

BRAZOS: Durante el **SALTO EXTENDIDO**, elevar ambos brazos adelante-arriba hasta corona. Bajar ambos brazos lateralmente hasta abajo al aterrizar.

Extender ambas piernas y subir a relevé.

BRAZOS: Elevar ambos brazos adelante-arriba hasta corona.

Bajar los talones y demi-plié la pierna derecha para realizar un lunge lateral Derecho, con la pierna derecha en demi-plié, ligeramente hacia afuera, y la pierna Izquierda extendida ligeramente hacia afuera con el pie Izquierdo punteado al piso. El torso gira ligeramente hacia la derecha.

BRAZOS: Suavemente bajar el brazo Izquierdo a ligeramente sobre adelante-medio y luego suavemente bajar el brazo Derecho a ligeramente sobre lateral-medio. (El brazo Izquierdo está de frente a la Esquina 4 y el brazo derecho está de frente al Lado 7.)

ENFOQUE: Diagonal-arriba hacia la Esquina 4.

Salto Split: 0.10 No aterrizar con los dos pies a la vez. Hasta 0.10 No aterrizar con pies juntos.

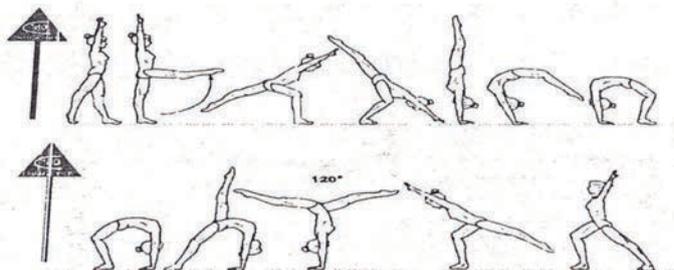
Énfasis: Postura; amplitud; alineación de pierna apropiada con separación de piernas balanceada

Salto Extendido. Hasta 0.10 No mantener las piernas juntas en el aire durante el salto extendido

Hasta 0.10 No aterrizar con pies juntos.

Énfasis: Postura; amplitud; piernas juntas; pies punteados.

4. *PARADA DE MANOS A PUENTE A PASAR ATRÁS* (120°) (0.60)



Enderece el torso y dar un paso adelante con la pierna Izquierda extendida (abajo o en relevé). Patear la pierna derecha adelante-arriba hasta horizontal o más (abajo o en relevé).

(Si invierte la **PARADA DE MANOS A PUENTE**, transferir el peso a la pierna Derecha mientras se extiende, luego patear con la Izquierda. Continuar invirtiendo hasta la posición de lunge).

BRAZOS: Elevar hasta arriba.

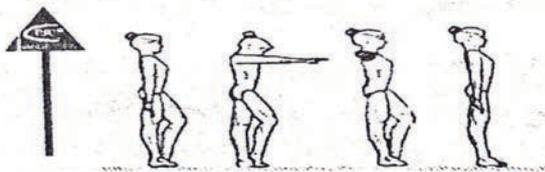
Dar un paso hacia adelante a través de la planta del pie Derecho y realizar un “lunge” Derecho (es también aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna Izquierda atrás-arriba, manteniendo una línea recta con las manos, torso y la pierna Izquierda mientras alcanza el suelo. Continuar esta acción de palanca y levantar la pierna Izquierda atrás-arriba mientras en torso baja. Colocar las manos separadas al ancho de los hombros mientras empuja el suelo con la pierna Derecha para llegar a la vertical en parada de manos con las piernas juntas, cabeza neutra, enfoque en las manos, con un cuerpo extendido, y apretado. Manteniendo el enfoque en las manos, continuar abriendo el ángulo de hombros pasadas las manos y arquear la espalda, bajando las piernas extendidas hasta el suelo. Colocar los pies abajo a distancia de hombros o más cerca y las rodillas extendidas o flexionadas para completar la **PARADA DE MANOS A PUENTE**.

Inmediatamente patear la pierna Derecha por encima mientras empuja el suelo con la pierna Izquierda para ejecutar un **PUENTE A PASAR**. (Es aceptable mover/ajustar el pie Izquierdo hacia adentro mientras la pierna Derecha inicia la patada). Pase por la vertical en parada de manos con las piernas separadas y extendidas, mostrando **120°** de separación de piernas. Bajar usando la acción de palanca a un “lunge” Derecho, presionando la rodilla Derecha y las caderas hacia adelante.

BRAZOS: Permanecen arriba. Abrir a lateral-diagonal-arriba en el lunge.

Hasta 0.10 No mantener los brazos al lado de las orejas y enfoque en las manos.
 0.10 No cerrar (unir) las piernas en la vertical
 Hasta 0.20 No empujar los hombros detrás de las manos en la fase de puente
 0.10 No aterrizar con ambos pies a la vez en el puente (no hay deducción por pies separados o piernas flexionadas en el aterrizaje)
 Cada vez 0.30 Patadas adicionales para alcanzar la posición vertical invertida on Puente a pasar
 0.30 Realiza un tic-toc (las piernas permanecen separadas en todo el elemento)
 Énfasis: Acción de palanca a la parada de manos; mostrar posición de parada de manos; brazos extendidos; bajada a puente controlada.

5. POSES DE ARCO FORZADO



(Si invirtió la **PARADA DE MANOS, PUENTE A PASAR**, Cerrar el pie Derecho al lado del talón Izquierdo y elevar el talón del suelo para terminar en un arco forzado como se indica abajo.)

Cerrar el pie Izquierdo al lado del Derecho y elevar el talón Izquierdo del suelo para terminar en un **ARCO FORZADO**.

BRAZOS: Bajar ambos brazos lateralmente hasta abajo.

ENFOQUE: Adelante.

Bajar el talón Izquierdo y simultáneamente elevar el talón Derecho para terminar en un **ARCO FORZADO**.

BRAZOS: Elevar ambos brazos adelante-arriba rápidamente hasta adelante-medio.

ENFOQUE: Abajo.

Bajar el talón Derecho y simultáneamente elevar el talón Izquierdo para terminar en un **ARCO FORZADO**.

BRAZOS: Abrir a lateral-medio.

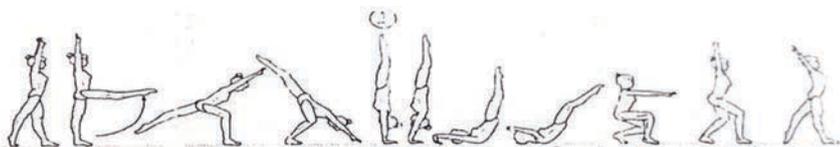
ENFOQUE: Adelante.

El ritmo de estas **POSES** debe ser 1, 2-3. (Lento, rápido, rápido).

Bajar el talón Izquierdo para terminar con ambos pies juntos abajo O elevar el talón derecho para terminar de pie con ambos pies juntos en relevé.

BRAZOS: Bajar ambos brazos lateralmente hasta abajo. **ENFOQUE:** Opcional.

6. *PARADA DE MANOS RODADA ADELANTE CON BRAZOS EXTENDIDOS (0.60)



Dar un paso adelante con la pierna Izquierda extendida (abajo o en relevé). Patear la pierna Derecha adelante a horizontal o más (abajo o en relevé).

BRAZOS: Elevar ambos brazos hasta arriba.

Dar un paso hacia adelante a través de la planta del pie Derecho y realizar un "lunge" Derecho (es también aceptable entrar con la pierna extendida). Elevar la pierna Izquierda atrás-arriba, manteniendo una línea recta con las manos, torso y la pierna Izquierda mientras alcanza el suelo. Continuar esta acción de palanca y levantar la pierna Izquierda atrás-arriba mientras el torso baja. Colocar las manos separadas al ancho de los hombros mientras empuja el suelo con la pierna Derecha para llegar a la vertical en **PARADA DE MANOS** con las piernas juntas, cabeza neutra, enfoque en las manos, con un cuerpo extendido, y apretado. **Sostener por un segundo**, luego inclínese hacia adelante pasada la vertical. Manteniendo los **BRAZOS EXTENDIDOS**, bajar la cabeza y los hombros al suelo, metiendo la barbilla al pecho para mantener la espalda redondeada. Termine la **PARADA DE MANOS RODADA ADELANTE** agrupando las piernas y halando las rodillas cerca del pecho. **Dar un paso** con el pie Izquierdo, luego el Derecho, para llegar a cuclillas con el pie Derecho adelante del Izquierdo. Inmediatamente extender ambas piernas, transfiriendo el peso adelante hasta pararse con la pierna Derecha extendida y la Izquierda extendida atrás, ligeramente hacia afuera, y el pie Izquierdo apuntado al piso.

BRAZOS: Mientras da el paso saliendo de la rodada, mover los brazos adelante-arriba hasta arriba, luego Abrir a lateral-diagonal-arriba al ponerse de pie.

Hasta 0.30 No llegar a la vertical

0.10 No cerrar (unir) las piernas en la vertical

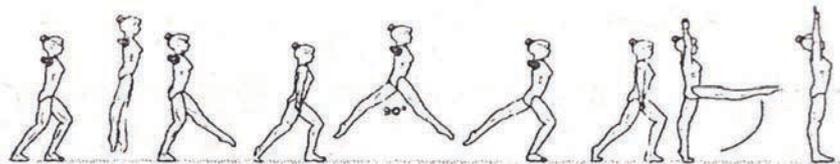
Hasta 0.10 No sostener la Parada de manos por un segundo

0.30 Empujar el suelo con las manos para llegar a cuclillas

0.10 Pararse de la rodada con piernas juntas (no de paso)

Énfasis: Alineamiento corporal; sostener la parada de manos; rodar con brazos rectos.

7. CHASSÉ ADELANTE; ZANCADA (90°) (0.60); MECIDA DE PIERNA EN RELEVÉ



Roce el pie Izquierdo adelante a través de la 1st posición, luego dar un paso con el pie Izquierdo (girado levemente hacia afuera) pasando por la 4ta posición en demi-plié. Empujar el suelo con ambos pies para realizar un **CHASSÉ ADELANTE** cerrando el pie Derecho detrás del Izquierdo en el aire (5ta posición apretada). Aterrizar en demi-plié con la pierna Derecha girada hacia afuera levemente. La pierna Izquierda permanece adelante, punteando hacia el suelo.

BRAZOS: Bajar lateralmente a lateral-medio.

Tomar un paso largo con el pie Izquierdo en demi-plié y mecer la pierna Derecha extendida adelante-arriba, empujando el suelo con la pierna Izquierda. Mecer la pierna Izquierda atrás-arriba para realizar el **ZANCADA** con una separación mínima de **90°** durante el vuelo. Aterrizar la pierna Derecha en demi-plié con la pierna Izquierda extendida hacia atrás pasando por una arabesca baja. El énfasis es en alineamiento del cuerpo y altura del SALTO.

BRAZOS: Durante el paso, abajo. Durante el salto, use una de las tres posiciones aceptadas para los brazos que se encuentran en el Glosario.

Tomar un paso largo adelante con la pierna Izquierda extendida (abajo o en relevé). Mecer la pierna Derecha adelante a un mínimo de horizontal mientras simultáneamente extiende la pierna Izquierda hasta relevé para hacer la **MECIDA RELEVÉ**.

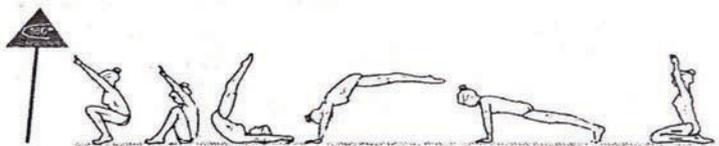
BRAZOS: En el paso adelante, bajar ambos brazos lateralmente hasta abajo. En la mecida de pierna, elevar los brazos adelante-arriba hasta corona.

Dar un paso adelante con la pierna Derecha y Cerrar el pie Izquierdo al lado del pie Derecho (abajo o en relevé).

BRAZOS: Mover ambos brazos hasta arriba.

Salto Split con una pierna Hasta 0.10 Flexionar la pierna de adelante en el despegue
 Énfasis: Postura; amplitud; separación de piernas balanceada; coordinación de brazos con piernas.

8. RODADA ATRÁS A POSICIÓN DE LAGARTIJA (0.40)



Flexionar las rodillas para llegar a cuclillas, manteniendo los pies en el suelo. Comenzar a rodar hacia atrás con la cabeza hacia adentro, barbilla al pecho. Con los brazos extendidos y las manos hacia adentro, alcanzar atrás para poner los meñiques en el suelo detrás de la cabeza no más separados que los hombros, para realizar una **RODADA ATRÁS A POSICIÓN DE LAGARTIJA** (manteniendo el cuerpo ahuecado) con las piernas juntas y las plantas de los pies en el suelo.

BRAZOS: Permanecen arriba.

Deslice los pies adelante mientras simultáneamente flexiona las rodillas para llegar a una posición arrodillada/ sentada con los glúteos descansando sobre los talones.

BRAZOS: Elevar ambos brazos adelante-arriba hasta corona.

0.30 Manos en el suelo durante la posición de cuclillas antes de rodar atrás

Hasta 0.10 Manos separadas más que el ancho de hombros.

0.20 No mostrar posición de lagartija.

Énfasis: Brazos extendidos; cuerpo en posición ahuecada en la lagartija.

9. SPLIT ADELANTE (0.20)



Inmediatamente elevar los glúteos de los talones, extender las caderas y elevar la pierna derecha adelante para colocar el pie derecho abajo en el suelo, girado hacia afuera en una posición semi-arrodillada con el tobillo derecho alineado adelante de la rodilla derecha con ambas caderas cuadradas adelante. Presionar las caderas hacia adelante para crear un breve estiramiento de los flexores de cadera.

BRAZOS: Bajar ambos brazos lateralmente y Colocar las manos sobre las caderas. Empujar el pie Derecho hasta extender la pierna Derecha y pies (incluyendo los dedos) regresando las caderas a una posición arriba.

BRAZOS: Suavemente elevar ambos brazos lateral-arriba para terminar en lateral-diagonal-arriba.

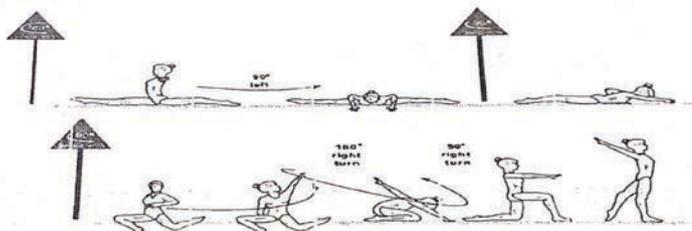
Deslice la pierna Derecha adelante y extender la pierna Izquierda para terminar en un **SPLIT ADELANTE** Derecho con el pecho arriba.

BRAZOS: Abrir suavemente a lateral-medio.

Hasta 0.20 No alcanzar posición split de 180° (piernas abajo en el suelo)

Énfasis: Postura; piernas extendidas y piernas abajo en el suelo.

10. POSICIÓN PRONA; SENTADA CON PIERNAS FLEXIONADAS; PARARSE



Para salir del **SPLIT ADELANTE**, girar el torso 90° a la Izquierda, bajar el torso y unir las piernas juntas para terminar en una posición PRONA extendida sobre el suelo en la línea diagonal mirando el Lado 3.

BRAZOS: Mientras el torso gira y se baja, mover ambos brazos adelante-abajo para colocar las manos en el suelo con ambos codos flexionados al lado del cuerpo. Mientras las piernas se unen, extender y deslizar el brazo Derecho por el suelo para terminar arriba con la palma de la mano descansando en el suelo. El brazo Izquierdo permanece flexionado con la palma de la mano en el suelo.

Inmediatamente cambiar el peso a la cadera Derecha mientras mueve la pierna Izquierda hacia atrás, flexionando ambas piernas para terminar **SENTADA CON AMBAS PIERNAS FLEXIONADAS**. Ambas piernas se flexionan aproximadamente 90° mirando entre el Lado 5 y la Esquina 6. Durante el movimiento de pierna, el torso se gira al empujar el hombro Izquierdo hacia atrás para terminar con el torso abierto y el tronco superior arqueado e inclinado hacia atrás aproximadamente 45° con ambos hombros cuadrados entre el Lado 7 y la Esquina 8.

BRAZOS: Empujar el suelo con la mano Izquierda para levantarla del suelo y comenzar un movimiento circular con el brazo Izquierdo. Mientras la mano Izquierda se levanta del suelo, elevar el brazo Izquierdo adelante-medio-curvo.

Continuar la acción circular para abrir el brazo Izquierdo a lateral-medio. Mientras mantiene el brazo derecho extendido, deslizar el brazo Derecho atrás sobre el suelo para terminar en apoyo detrás del hombro derecho.

ENFOQUE: Sigue la mano Izquierda.

Inmediatamente girar aproximadamente 180° a la Derecha, empujando abajo con la rodilla Derecha para transferir el peso. Simultáneamente traiga la pierna Izquierda al lado de la pierna Derecha para llegar en una posición sentada/ arrodillada con los glúteos descansando sobre los talones y el torso contraído adelante sobre las rodillas. El cuerpo debe mirar el Lado 3.

BRAZOS: El movimiento del brazo Izquierdo es uno circular desde **SENTADA CON PIERNAS FLEXIONADAS**. Sin pausar, elevar el brazo Izquierdo lateralmente hasta arriba, luego bajar adelante-abajo hasta adelante-medio-curvo y continuar el movimiento hasta abajo y atrás-arriba para terminar en atrás-diagonal-arriba. La mano

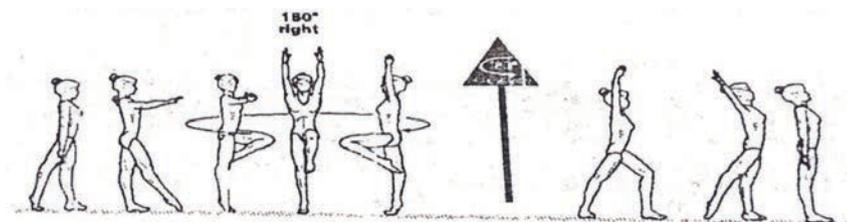
derecha empuja el suelo para ayudar en apoyo al giro. La mano derecha se puede deslizar en el suelo para facilitar el movimiento y terminará en el suelo frente a la rodilla Derecha.

ENFOQUE: Siga la mano Izquierda hasta que alcanzar la posición abajo. El enfoque es abajo durante la posición sentada/arrodillada Girar 90° a la Derecha para ver la Esquina 4, inmediatamente elevar los glúteos de los talones y extender las caderas. Eleva la pierna Derecha adelante, flexionando la rodilla Derecha para colocar el pie derecho en el suelo y terminar con el pie Izquierdo punteado en el suelo y ambas caderas cuadradas adelante. (El pie Derecho está alineado delante de la rodilla Derecha.) Extender ambas piernas para PARARSE con la pierna Derecha (pie girado hacia afuera), con la pierna Izquierda extendida atrás, el pie Izquierdo punteado en el suelo.

BRAZOS: Elevar ambos brazos adelante-arriba hasta corona, luego suavemente Abrir a lateral-diagonal-arriba.

ENFOQUE: Adelante hacia la Esquina 4.

11. ½ (180°) GIRO EN PASSÉ ADELANTE (0.20)



Dar un paso Izquierdo adelante (abajo o en relevé), luego puntear la pierna derecha adelante en el suelo.

BRAZOS: En el paso, bajar ambos brazos lateralmente hasta abajo. Al puntear, mover el brazo derecho a adelante medio curvo para la preparación del **GIRO**.

Transferir el peso al pie derecho usando una de las preparaciones de giro aceptables en el Glosario. Realizar un ½(180°) **GIRO** a la derecha en relevé, flexionando la rodilla Izquierda adelante y halando el pie Izquierdo apuntado hasta tocar la rodilla derecha (**PASSÉ ADELANTE**). **Marcar la posición** en relevé al completar el **GIRO**. El talón puede bajar a la viga después de marcar la posición.

BRAZOS: Los brazos pueden estar en corona o adelante-medio-curvo durante el **GIRO**. La manera de mover los brazos desde la preparación hasta la posición en el **GIRO** es opcional.

De un paso adelante con la pierna Izquierda en demi-plié. Inmediatamente extender la pierna Izquierda a pararse con la pierna Derecha extendida hacia atrás, y el pie Derecho punteado en el suelo. (La pierna Derecha se puede flexionar ligeramente o mantenerse extendida antes que el pie derecho puntear sobre el suelo.)

BRAZOS: Si el **GIRO** se realizó con los brazos adelante-medio-curvo durante el **GIRO**, entonces elevar ambos brazos adelante-arriba hasta corona; luego Abrir suavemente a lateral-diagonal-arriba.

Cerrar el pie Derecho al lado del Izquierdo para terminar en posición de pie recta.

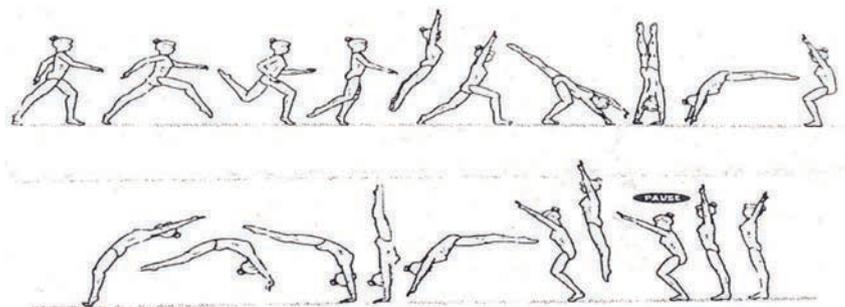
BRAZOS: Bajar ambos brazos lateralmente hasta abajo.

0.10 Pie en posición incorrecta (no en passé adelante)

0.30 Uso de técnica de giro de talón

Énfasis: técnica correcta al poner la pierna libre en passé adelante; completar giro 180° en relevé; control al completar el giro.

12. *RONDADA (0.40); FLIC-FLAC A DOS PIES (0.60); REBOTE



Correr (no hay número específico de pasos) y hacer un paso salto (ante salto).

Dar un paso largo adelante con el pie Derecho y realizar un "lunge" Derecho. Elevar la pierna Izquierda atrás-arriba, manteniendo una línea recta desde las manos, torso y pierna Izquierda mientras alcanza el suelo. Continuar esta acción de palanca, elevando la pierna Izquierda atrás-arriba mientras el torso baja. Alcanzar adelante para colocar la mano derecha de lado en el suelo mientras el cuerpo gira 90° a la Izquierda. Colocar la mano Izquierda en el suelo con los dedos apuntando hacia la mano derecha. Ambas manos deben estar en una línea recta adelante del pie derecho. Simultáneamente patear la pierna Izquierda pasando atrás-arriba pasando brevemente por una Parada de manos con piernas separadas para realizar una RONDADA. Después que los pies pasan por la vertical, girar 90° a la Izquierda y unir las piernas. Empujar explosivamente el suelo con los brazos y hombros mientras simultáneamente baja las piernas como un latigazo a aterrizar sobre ambos pies en posición extendida-ahuecada. Inmediatamente salta hacia atrás a las manos en una posición invertida y extendida para hacer un FLIC-FLAC. Empujar explosivamente el suelo con los brazos y hombros mientras simultáneamente baja las piernas como latigazo para aterrizar con ambos pies en posición extendida-ahuecada. Inmediatamente REBOTE con el cuerpo extendido. Aterrizar en demi-plié en una posición balanceada y controlada. Pausa.

BRAZOS: Arriba. Mientras aterriza el rebote, la posición de brazos es opcional. Extender las piernas para terminar en posición de pie recta.

BRAZOS: Subir hasta arriba, luego Abrir a lateral-diagonal-arriba.

Rondada Hasta 0.30 No pasar por la vertical

0.10 No aterrizar con los dos pies a la vez

Énfasis: Posiciones corporales y brazos a las orejas.

Hasta 0.20 Falta de aceleración en la serie.

Flic-flac a dos pies, rebote:

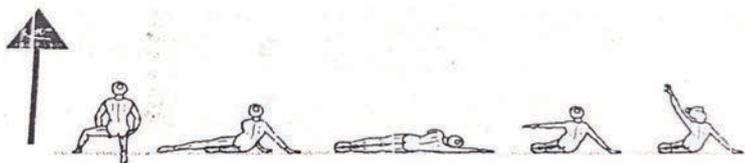
Hasta 0.20 mala posición de las piernas al llegar de la rondada antes del flic-flac.

0.10 No aterrizar con los dos pies a la vez

0.10 No rebotar inmediatamente

0.05 No pausar de manera controlada en la recepción Énfasis: Aceleración; poder; y piernas extendidas.

13. CAÍDA SECUENCIAL; POSE



Mientras gira 90° a la Derecha moviéndose hacia la Esquina 8, comenzar la **CAÍDA SECUENCIAL** flexionando la pierna izquierda y simultáneamente flexionando la pierna derecha para colocar la espinilla derecha en el suelo con el pie derecho punteado.

BRAZOS: Bajar ambos brazos adelante-abajo hasta abajo.

Continuar bajando el torso al presionar el muslo y cadera Derecha al suelo. Extender ambas piernas y bajar el torso para terminar en una posición acostada extendida en el lado Derecho del cuerpo, con los pies apuntados hacia la Esquina 4.

BRAZOS: Colocar la mano Izquierda en el suelo cerca del pecho. Simultáneamente deslizar el brazo Derecho sobre el suelo (extendiéndose hacia la Esquina 8) para terminar arriba, con la palma en el suelo y la cabeza descansando sobre el brazo derecho.

Agrupe ambas piernas y para moverse a una posición sentada descansando sobre la parte lateral del muslo y cadera Derechos, con las rodillas y pies juntos.

BRAZOS: Empujar el suelo con la mano Izquierda, moviendo la mano Izquierda adelante del torso para terminar en lateral-medio. Simultáneamente deslizar la mano derecha sobre el suelo hacia el cuerpo para terminar en apoyo cerca de la cadera derecha.

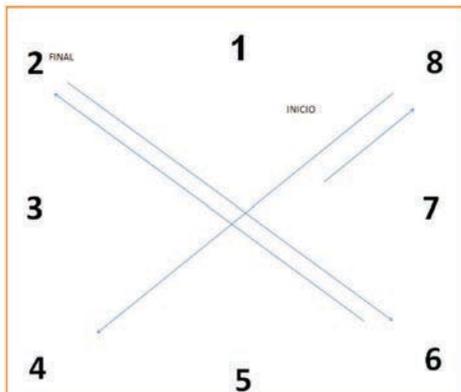
La POSE final está acentuada por la última nota de la música. La posición del cuerpo no cambia.

BRAZOS: Opcional

ENFOQUE: Opcional.

PATRÓN DE SUELO PARA NIVEL 3

IZQUIERDO



GLOSARIO

Acción de Palanca - De posición de pie sobre un pie, la pierna libre se eleva hacia atrás con los brazos en posición arriba, creando una línea recta entre las manos y pies. La cadera actúa como el fulcro sobre el cual los brazos y piernas pivotean como una unidad. La acción de palanca debe verse al entrar y salir de elementos de parada de manos debajo de la barra con las palmas hacia arriba adelante y las palmas hacia abajo.

Agrupado - Una posición de pierna donde las rodillas y las caderas están flexionadas a un mínimo de 90° hacia el pecho.

Apoyo frontal - Una posición de barras o viga donde el peso está balanceado en las manos y los muslos tocan el aparato.

Arabesca - Posición básica de pie sobre un pie. La pierna libre está girada hacia afuera y sostenida a un ángulo mínimo de 30° de la pierna de apoyo.

Arco - Estirar y/o flexionar la espalda.

Carpa - Designa la posición donde las caderas están flexionadas a 90°; con las piernas extendidas.

Chassé - Paso empujando el suelo de un pie, cerrando el pie libre en el aire detrás o al lado del pie de despegue. Aterrizar en el pie opuesto en demi-plei. Se puede realizar adelante, lateral o hacia atrás.

Contracción - Adelante - Retrae la pared abdominal hacia atrás.

Corona - Un término que describe la posición de los brazos. Los brazos están curvos formando un círculo sobre la cabeza con las puntas de los dedos a pocos centímetros de separación. Los hombros están presionados hacia abajo manteniendo buena alineación.

Coupé - Un término que describe la posición de la pierna. La pierna está doblada con los dedos punteados en o al lado del tobillo, dependiendo de la pierna de apoyo (paralela o hacia afuera).

Demi-plié - Ligera flexión de las rodillas, realizadas en las 5 posiciones de los pies (usados para la preparación de saltos, giros y aterrizar).

Girado hacia afuera - Las piernas rotan desde la cadera en lateralmente hacia afuera.

Giro Pivote - Un giro de 180° que se realiza de pie sobre la planta del pie (relevé), con los pies generalmente presionados lo más cerca posible.

Manos en las caderas – Una posición de brazos donde los lados de los dedos índice y pulgar se colocan en la pierna en la base del leotardo.

Marcar - Un término que se refiere a mostrar la posición de una destreza por momentáneamente. El tiempo es menos que una “pausa”.

Paso – Un movimiento de locomoción donde la gimnasta transfiere el peso de un pie al otro. Cuando se hace, la gimnasta comienza colocando el peso en los dedos, continuando en la planta del pie y terminando con los talones. Dedos, planta, talones.

Passé - Una posición de la pierna donde una pierna está flexionada con los dedos punteados sobre la parte interior de la rodilla de la pierna de apoyo. (Se puede realizar con la rodilla apuntando hacia adelante o lateral.)

Pausa - Un término que se refiere a la duración del tiempo de un movimiento o posición al sostenerse. Se requiere detenerse momentáneamente (1/2 segundo).

Plié - Una flexión de las rodillas.

Posición cerrada — Una posición con un pie adelante del otro y ambos talones elevados altos (relevé). Los pies están lo más cerca posible permitiendo diferentes estructuras corporales.

Posición de pie recta – Posición en la cual el cuerpo está erguido sobre los dos pies con los pies juntos. El cuerpo debe estar estirado, con las caderas abiertas, costillas abajo y hacia adentro y los glúteos apretados.

Posición de Pies:

1ra Posición - Una posición de los pies donde los talones se tocan, y los dedos apuntando lejos del cuerpo.

2da Posición - Una posición de los pies donde los pies están colocados de lado aproximadamente a distancia de hombros, con los dedos girados hacia afuera del cuerpo.

3ra Posición - Una posición de los pies donde los pies están colocados uno adelante del otro, con los dedos girados hacia afuera del cuerpo. El talón del pie de adelante se coloca directamente adelante y tocando el medio del pie de atrás.

4ta posición - Una posición de los pies donde los pies están colocados uno adelante del otro, aproximadamente 30 cm separados con los dedos girados hacia afuera del cuerpo. El talón del pie de adelante se coloca directamente adelante del dedo gordo del pie de atrás.

5ta Posición - Una posición de los pies donde los pies están colocados uno adelante del otro, con los dedos girados hacia afuera del cuerpo. El talón del

pie de adelante se coloca directamente adelante y tocando el dedo gordo del pie de atrás.

5ta Posición relevé - Una posición de los pies alta en los dedos, con el talón del pie de adelante presionando en contra del pie de atrás.

Lunge - Una preparación que comienza con la pierna de adelante en demi-plié y la de atrás extendida. Para iniciar el giro, extender la pierna de adelante e inmediatamente elevar la planta del pie.

4ta Posición en Plié - Una preparación que comienza con ambas piernas en demi-plié (4ta posición). Para iniciar el giro, transferir el peso al pie de adelante e inmediatamente elevar la planta del pie.

Relevé - (elevar, subir) movimiento alto en la planta de los pies.

Ritmo - la velocidad o tempo en la cual una destreza o paso de baile se realiza.

Sostener - Un término que se refiere a la duración del tiempo o posición que hay que mantener. Generalmente uno o dos segundos.

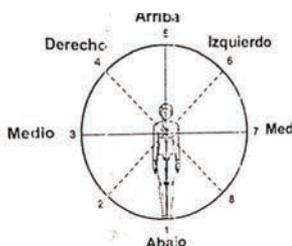
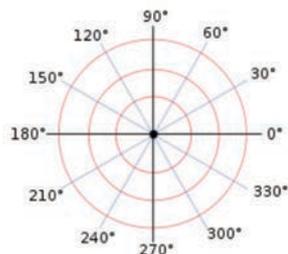
Vela - Un balance alto en los hombros, con el ángulo de cadera abierto y el cuerpo extendido.

GIROS EN GRADOS

LA AMPLITUD DE UN GIRO SE MIDE EN GRADOS.

EL GIRO MÁS PEQUEÑO ES 45°

$$\begin{aligned} 1/8 &= 45^\circ \\ 1/4 &= 90^\circ \\ 1/2 &= 180^\circ \\ 3/4 &= 360^\circ \end{aligned}$$



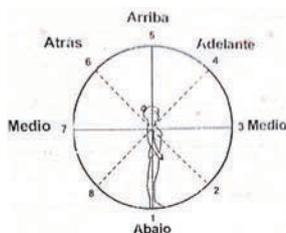
MOVIMIENTOS DE BRAZOS -

Nivel: Arriba, medio, abajo.

Dirección: Adelante, atrás, izquierdo, derecho. Los brazos se mueven en una combinación de los dos: NIVEL /DIRECCIÓN

MOVIMIENTOS LATERALES DE BRAZOS:

1. Abajo
2. Derecha - Diagonal-abajo
3. Derecha - Medio
4. Derecha - Diagonal-arriba
5. Arriba o Corona
6. Izquierda - Diagonal-arriba
7. Izquierda - Medio
8. Izquierda - Diagonal Abajo



MOVIMIENTOS DE BRAZOS ADELANTE Y ATRÁS:

1. Abajo
2. Adelante - Diagonal-abajo
3. Adelante - Medio
4. Adelante - Diagonal-arriba
5. Arriba o Corona
6. Atrás - Diagonal-arriba
7. Atrás - Medio
8. Atrás - Diagonal Abajo

NIVEL 1 SUELO: TABLA DE PENALIDADES

ELEMENTOS	DEDUCCIÓN	FALTAS
¾ Parada de mano (0,40)	Vea Faltas Generales y Penalidades	
Inversión Lateral ¼ de Giro 90° 0,60	0,10	Posición de manos incorrecta (de manera Simultánea)
	Hasta 0,30	No pasar por la vertical
	Hasta 0,10	No mantener la cabeza inclinada.
Rodada Atrás	0,30	Manos en el suelo durante la posición de cuclillas sobre las piernas antes de rodar atrás.
	Hasta 0,20	No mantener posición agrupada mientras los glúteos tocan el suelo.
Vela (0,20)	Hasta 0,20	No mantener posición agrupada mientras los glúteos tocan el suelo.

ELEMENTOS	DEDUCCIÓN	FALTAS
Rodada adelante Agrupada (0,40)	Hasta 0,20	No mantener posición agrupada durante la rodada adelante.
	0,30	Empujar el suelo con las manos para pararse.
Balance en Passé Adelante (0,40)	0,10	Pierna en posición incorrecta (no en passé adelante).
Chasse Adelante (0,20)	Cada 0,05 Vez,	No pasar por demi plié al entrar y salir del chasse adelante
	Hasta 0,10	No cerrar las piernas adelante.
	0,05	No mostrar caderas cuadradas en la medida de pierna.
Salto Split 30° (0,40)	0,10	No aterrizar con los dos pies a la vez.
	Hasta 0,10	No aterrizar con pies juntos.
	Hasta 0,10	No sostener el balance en releve un segundo.

NIVEL 2 SUELO: TABLA DE PENALIDADES

ELEMENTOS	DEDUCCIÓN	FALTAS
Parada de Manos (0,40)	Hasta 0,30	No llegar a la vertical.
	0,10	No cerrar las piernas en la Vertical.
	Hasta 0,10	No sostener la parada de manos durante un segundo.
Rondada (0,60)	Hasta 0,30	No pasar por la vertical.
	0,10	No aterrizar con ambos pies simultáneamente.
Rodada atrás a pararse en Carpa (0,40)	0,30	Manos en el suelo durante la posición de cuclillas antes de rodar atrás.
	Hasta 0,20	No mantener posición agrupada mientras los glúteos tocan el suelo.
Uela (0,20)	Hasta 0,20	No mantener posición Agrupada mientras los glúteos tocan el suelo.

ELEMENTOS	DEDUCCIÓN	FALTAS
Punto Pararse atrás (0,40)	0,20	Hombros no pasados sobre las manos en posición de puente.
	Cada vez 0,30	Patadas adicionales para alcanzar la posición vertical invertida o puente a pasar.
Zancada 60°(0,60)	Hasta 0,10	Flexionar la pierna de adelante en el despegue.
¼ de giro en passe adelante 90°+90° (giro de talón (0,40)	Cada vez 0,50	No bajar el talón al terminar cada giro.
	0,10	Pierna en posición incorrecta (no en passé adelante).
Salto Split	0,10	No aterrizar con los dos pies a la vez.
	Hasta 0,10	No aterrizar con pies juntos.

NIVEL 3 SUELO: TABLA DE PENALIDADES

ELEMENTO	DEDUCCIÓN	FALTAS
Salto Split 90° (0,40)	0,10	No aterrizar con los dos pies a la vez.
	Hasta 0,10	No aterrizar con pies juntos
Salto Extendido (0,20)	Hasta 0,10	No mantener las piernas juntas en el aire durante el salto extendido.
	Hasta 0,10	No aterrizar con pies juntos.
Parada de manos puente a pasar 120° (0,60)	Hasta 0,10	No mantener los brazos al lado de las orejas & enfoque en la manos a través
	0,10	No cerrar (unir) las piernas en la vertical
	Hasta 0,20	No empujar los hombros detrás de las manos en la fase de puente
	0,10	No aterrizar con ambos pies a la vez en el puente (no hay Deducción por pies separados o piernas flexionadas en el aterrizaje)
	Cada Vez 0,30	Patadas adicionales para alcanzar la posición vertical invertida con Puente a pasar
	0,30	Realiza un tic-toc (las piernas permanecen separadas en todo el elemento)

ELEMENTO	DEDUCCIÓN	FALTAS
Parada de manos Rodada Adelante con brazos extendidos (0,60)	Hasta 0,30	No llegar a la vertical.
	0,10	No cerrar (unir) las piernas en la vertical
	Hasta 0,10	No sostener la Parada de manos por un segundo
	0,30	Empujar el suelo con las manos para llegar a cuclillas
Zancada 90° (o,60)	0,10	Pararse de la rodada con piernas juntas (no de paso)
	Hasta 0,10	Flexionar la pierna de adelante en el despegue.
Rodada atrás a posición Lagartija (0,40)	0,30	Manos en el suelo durante la posición de cuclillas antes de rodar atrás
	Hasta 0,10	Manos separadas más que el ancho de hombros
	0,20	No mostrar posición de lagartija
Split adelante	Hasta 0,20	No alcanzar posición split de 180° (piernas abajo en el suelo)
½ 180° Giro en Passé adelante (0,20)	0,10	Pie en posición incorrecta (no en passé adelante)
	0,30	Uso de técnica de giro de talón
	Hasta 0,20	Falta de aceleración en la serie
Rondada (0,40)	Hasta 0,20	No pasar por la vertical
	Hasta 0,30	No aterrizar con los dos pies a la vez
Flic- Flac a dos pies (0,60)	Hasta 0,20	Cuclilla antes del flic-flac
	0,10	No aterrizar con los dos pies a la vez
	0,10	No rebotar inmediatamente
	0.05	No pausar de manera controlada en la recepción "stick"

FALTAS GENERALES & PENALIDADES OBLIGATORIOS: SUELO

Es la intención que todos los elementos y conexiones se realicen con la amplitud y ejecución máximas y en el orden que está escrito en el texto. Cualquier salida de la técnica correcta o ejecución será penalizada de acuerdo a lo escrito en la Tabla de Faltas Generales y Penalidad. También, referir a cada evento para las Penalidades Específicas de cada nivel. Siempre aplica estas Penalidades Generales cuando una Penalidad específica no sea indicada.

Deducir todos errores de ejecución y/o amplitud que precedan a una caída. NO deduzca por faltas de BALANCE que precedan una caída. Las deducciones de ejecución y/o amplitud NO pueden exceder el valor del elemento más 0.50.

Deducciones por CAÍDAS, MECIDAS EXTRAS, y falta de continuidad en series que lo requieren se toman en adición a las faltas de ejecución y/o amplitud. Las deducciones Generales aplican en adición a o en ausencia de deducciones específicas.

Explicación de los puntos de Énfasis:

Para efectos de arbitraje, las notas de “Énfasis” en el texto se refieren a las penalidades generales enlistadas. Esto es un aspecto importante al juzgar las rutinas. Por ejemplo, si el “Énfasis” dice “brazos y piernas extendidos”, esto se refiere a la deducción de “hasta 0.30” que aplica cada vez por brazos y piernas flexionados. Similarmenete, si el “Énfasis” incluye una posición extendida ahuecada, esto se refiere a la deducción de “hasta 0.20” por alineación incorrecta del cuerpo.

CAMBIOS DEL TEXTO

0,10	Cambiar, invertir u omitir una parte pequeña
0,30	*Cambiar, invertir u omitir una serie de conexiones
0,30	Invertir en orden de dos elementos en cualquier conexión de serie de danza
Valor del elemento	Cambiar un elemento mayor
Doble del valor del elemento	*Sustituir u omitir un elemento mayor
Mitad del valor del elemento	Invertir un elemento mayor (si no está permitido en el texto)
Hasta el valor del elemento	Elemento mayor incompleto
Cada vez 0.30	Añadir un elemento extra
Hasta 0.40	Posición incorrecta de la cabeza, brazos, piernas o pies (errores de texto) (Deduzca en general - no cada vez - de acuerdo a errores pequeños, medianos o grandes)
No hay penalidad	Repetición de un elemento fallado (comience a evaluar nuevamente en el punto de interrupción)
Hasta el valor del elemento	Elemento mayor realizado con giro adicional
Cambiar = realizar una variación del elemento prescrito.	
* Sustituir = realizar un elemento totalmente diferente del elemento prescrito.	
* Omitir = dejar el elemento completamente afuera. Elementos omitidos no pueden ser realizados más tarde en el ejercicio (fuera de orden) o después del último elemento del ejercicio	
Note: Cualquier paso designado como “no en relevé” puede ser realizado en relevé sin penalidad.	

EJECUCIÓN

Cada vez 0.50	Forma incorrecta de pies (flexionados, hacia adentro) en elementos mayores
Hasta 0,10	Falta de coordinación en conexiones
Hasta 0,20	Separación de piernas
Hasta 0.20	Alineación incorrecta de cuerpo, posición o postura en elementos mayores
Hasta 0,20	Falta de dinamismo en los movimientos (Deducción general por todo el ejercicio)
Hasta 0,30	Brazos o piernas flexionados
0,30	<ul style="list-style-type: none"> • Completa flexión de brazos o piernas a 90° o más
Hasta 0,30	Errores de balance - pequeños, medianos, graves
Hasta 0,30	Alineación incorrecta de cuerpo, posición o postura durante conexiones (Deducción general por todo el ejercicio)
0,50	Caída
Cada Vez 0,05	No marcar la posición passé en relevé al completar los giros
Hasta 0,10	Alineación incorrecta de la pierna en la posición de Arabesca cuando se indica
Hasta 0,10	No contraer o extender cuando se requiere
Hasta 0,10	No patear/mecer hasta horizontal o más cuando se requiere
Hasta 0,10	Separación de piernas no balanceado durante zancadas/saltos
Hasta 0,10	No aterrizar con pies juntos/cerca en aterrizajes de 2 pies en saltos de Suelo
Hasta 0,10	No realizar los giros 180° y 360° en un pie en relevé alto
Cada uno hasta 0,10	No usar la acción de palanca al entrar y salir de los elementos que así lo requieran (línea recta - de manos a pies)
0,10	No terminar con la música
0,10	Realizar un giro hacia adentro cuando se requiere hacia afuera (cambio de parte peq.)
Hasta 0,30	Forma incorrecta de pie (flexionados, hacia adentro) durante conexiones (Deducción general por todo el ejercicio)
Hasta 0,20	Split insuficiente

Hasta 0,20	No realizar pasos (cuando se indica) y giros en releve (no elementos mayores) en relevé alto (Deducción general por todo el ejercicio)
0,30	Patada extra a parada de manos
0,30	Detenerse entre elementos de una serie acrobática en Suelo
Hasta 0,30	Movimientos faltos de presentación artística (Deducción general por todo el ejercicio).
Hasta 0,15	Calidad de los movimientos de la gimnasta que reflejen el estilo/musicalidad de la coreografía
Hasta 0,15	Calidad de la expresión (ejemplo: proyección, emoción, enfoque) Hasta el valor del elemento Giros incompletos
Hasta 0,10	Insuficiente amplitud en pasos coreográfico
Hasta 0,20	Altura insuficiente (elevación de cadera) en zancadas y saltos
Hasta 0,20	Insuficiente rapidez de las manos en elementos con vuelo y apoyo de manos
Hasta 0,30	Altura insuficiente (elevación de cadera)
0,10	Pausa de concentración (más de 2 segundos)
Hasta 0,20	Falta de continuidad (tempo) entre elementos en una serie conectada Directamente
Hasta 0,20	Gimnasta no realizando la rutina a tiempo con la música (Suelo)
Hasta 0,20	Falta de seguridad

OBLIGATORIO VARONES 1: MANOS LIBRES

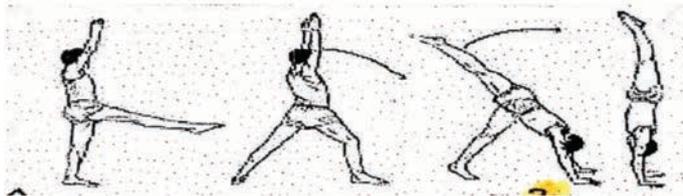
Nota: Todas las posiciones de brazos son opcionales al menos que se indique lo contrario

1. ARABESCA

Descripción: Buena presentación y postura mientras se elevan los brazos dar un paso al frente con una pierna a la arabesca frontal, la pierna de atrás a 45 grados bajo la

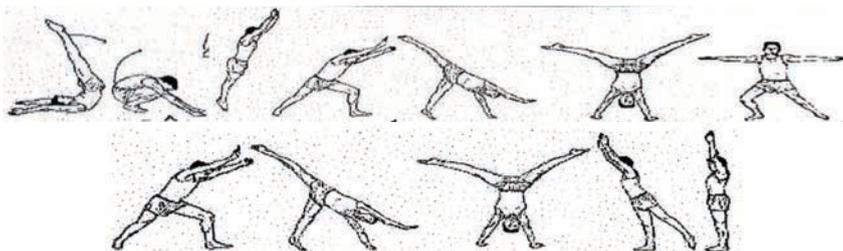
horizontal, se requiere sostener 2 “segundos”, regresar a parado con piernas juntas.
VIRTUOSISMO: Arabesca con la pierna de atrás más a la horizontal o más arriba + 0.10.

2. PARADA DE MANO



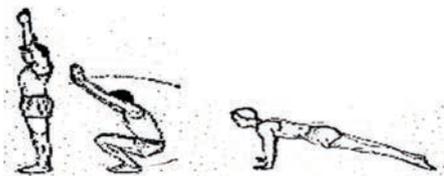
Descripción: dar un paso al frente con cualquier pierna a la posición de preparación y realizar parada de mano (detención momentánea en parada de mano y mostrar la posición, se permite más de 2 segundos).

3. RODADA AL FRENTE RUEDA DE CARRO, RUEDA DE CARRO



Descripción: Rodada al frente con brazos extendidos a pre salto (debe mostrar toda su extensión y alcance hacia adelante a traes de la posición de preparación) para realizar rueda de carro lateral y rueda de carro con ¼ de giro a parado.

4.- RODADA ATRÁS.



Descripción: Rodada atrás Agrupada a soporte en posición ahuecada inmediatamente, se permite flexionar los brazos no hay altura requerida en la extensión atrás se permite no sostener en el apoyo frontal.

VIRTUOSISMO: Rodada atrás extensión con brazos rectos + 0.10.

5.- ARCO SOSTENIDO PARADO CON PIERNAS ABIERTAS.



Descripción: Descender a arco frontal sostenido con piernas en punta y la cabeza despegada, elevación a parado con piernas abiertas continuando con los brazos y la cabeza para realizar, mostrar continuidad ritmo y no detenciones.

VIRTUOSISMO: Bajar a Split o Spagat dislocado y regresar a parado piernas separadas + 0.10

6. ELEVACIÓN A PARADA DE CABEZA

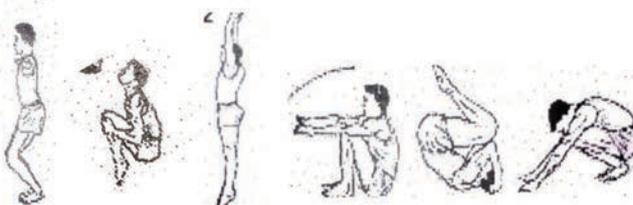


Descripción: Elevación con piernas separadas a parada de cabeza, se requiere sostener el parado de cabeza 2 segundos.

BONIFICACIÓN #1: Se podrá reemplazar la parada de Cabeza por Elevación piernas separadas a mano con brazos extendidos (no sostenido). + 0,50.

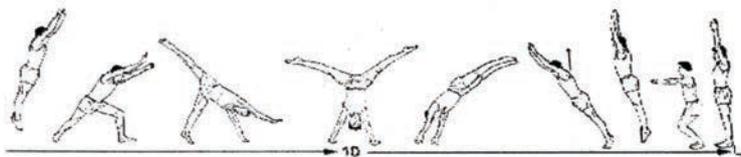


7. RODADA AL FRENTE SALTO AGRUPADO



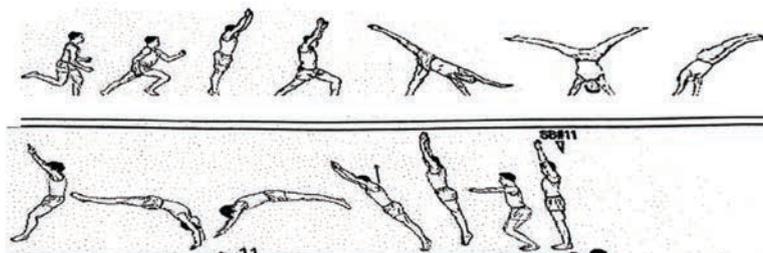
Descripción: Rodada al frente desde parada de cabeza a salto agrupado elevar los brazos en el salto y traer las rodillas hacia el pecho en un agrupado apretado.

8. REDONDILLA REBOTE A PARADO



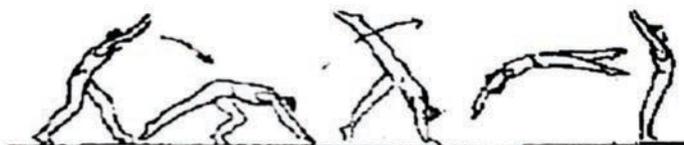
Descripción: Carrera pre salto redondilla rebote a parado el rebote debe ser apretado mostrando elevación brazos a la vertical y cabeza neutral.

BONIFICACIÓN #2: Reemplazo Carrera Pre salto redondilla resorte de brazos atrás rebote a parado. + 0,50.



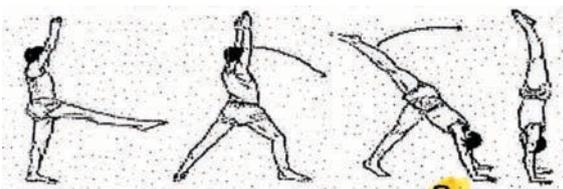
OBLIGATORIO VARONES 2: MANOS LIBRES

1.- RESORTE DE BRAZOS AL FRENTE (Mortero).



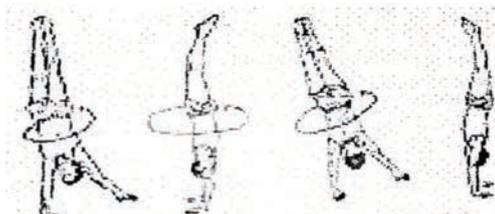
Descripción: Buena presentación y postura mientras se elevan los brazos carrera Pre Salto Resorte de Brazos al frente a Parado, se permite un rebote Pre Salto debe mostrar extensión y alcance hacia adelante a través de la posición.

2.- PARADA DE MANOS



Descripción: Dar un paso al frente con cualquier pierna hasta la posición de preparación y patear a parada de manos ritmo y continuidad debe ser mostrado se permite el sostenimiento más de 2 segundos.

BONIFICACIÓN #1 Desde Parado piernas juntas dar un paso a frente con cualquier pierna a la parada de mano con giro de 360° + 0,50.



3.- RODADA AL FRENTE A PARADO CON PIERNAS SEPARADAS



Descripción: Rodar desde la parada de manos con brazos extendidos a parado con piernas separadas continuando con la elevación de brazos y cabezas hacia adelante salto a la vertical con piernas abiertas.

VIRTUOSISMO: Rodar desde parada de manos a Split o Spagat regresar a parado piernas abiertas + 0.10

4.- SALTO CON ELEVACIÓN DE MANOS



Descripción: Salto con elevación a manos y sostenimiento momentáneo (se permite sostener).

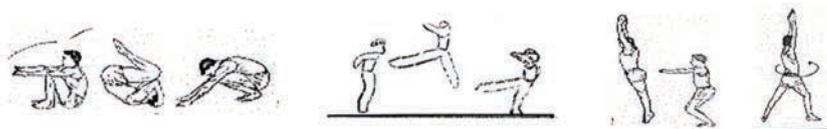
BONIFICACIÓN #2- OLÍMPICA, Elevación a parada de manos con piernas separadas mantener 2 segundos. + 0,50. (A FUERZA).



ENDO, Elevación con piernas separadas de rodada al frente a parada de manos.
 Se Requiere sostener 2 segundos. + 0,50.



5.- RODADA AL FRENTE, SISSONE, GIRO DE 180°



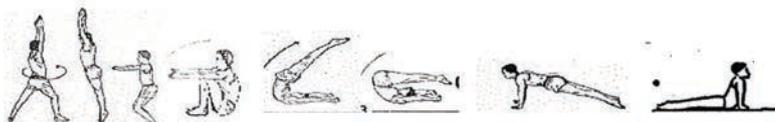
Descripción: Rodar desde parada de manos con brazos extendidos a Sissone caer sobre 1 pie a 180° de giro, las piernas deben estar a 45° o más.

6.- SALTO DE TIGRE



Descripción: Carrera, Rebote Rodar suavemente con soporte de las manos a parado, se permite Arco Firme o Cuerpo Huevo.

7.- SALTO CON ½ GIRO, RODADA ATRÁS A EXTENSIÓN, ARCO EN SOPORTE

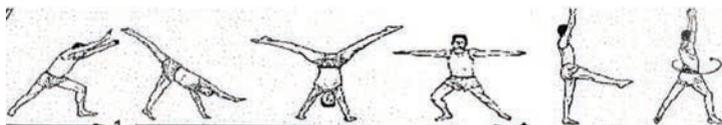


Descripción: Salto con ½ giro a rodada atrás extendido con brazos rectos a Facial, Arco en apoyo con cabeza levantada pie en punta y elevación a parado piernas juntas o separadas mostrar continuidad.

VIRTUOSISMO: A través de la parada de mano con brazos extendidos + 0.10

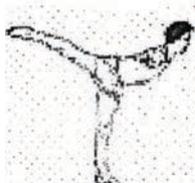


8.- RUEDA DE CARRO ASSEMBLE



Descripción: Elevación de la Pierna con $\frac{1}{4}$ de Giro hacia cualquier dirección a rueda de carro, uno o más pasos y realizar assemble, mostrar continuidad y ritmo.

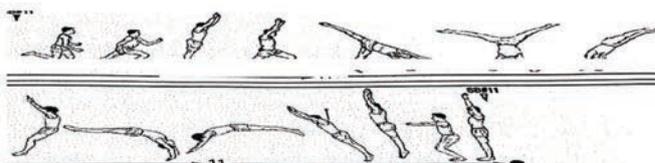
9.- ARABESCA FRONTAL



Descripción: Elevar pierna de atrás a 45° mínimo por debajo de la horizontal, a la Arabesca y regresar a parado. Sostener 2 segundos es requerido.

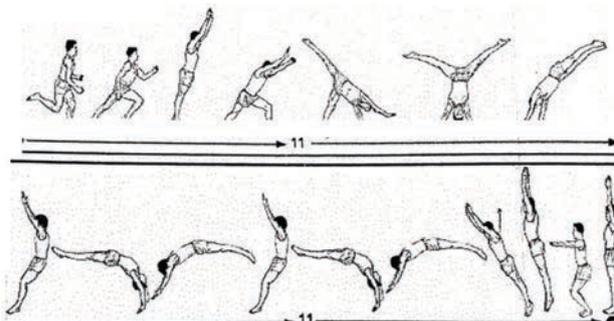
VIRTUOSISMO: arabesca con la pierna de atrás más a la horizontal o más arriba + 0.10.

10.- REDONDILLA, RESORTE DE BRAZOS ATRÁS, REBOTE A PARADO



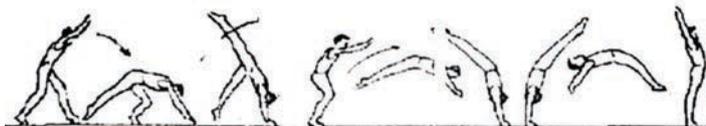
Descripción: Carrera pre Salto Redondilla Resorte de Brazos atrás , Rebote a parado, mostrar rotación y posición del cuerpo , apretado en el rebote , control al aterrizar.

BONIFICACIÓN #3: Carrera Pre salto redondilla resorte de brazos atrás resorte de brazos atrás rebote a parado. + 0,50



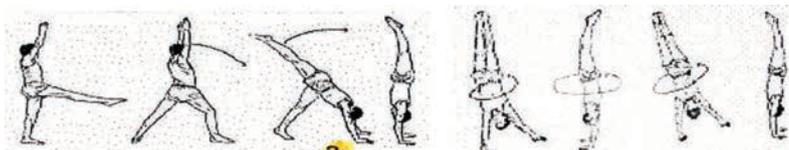
OBLIGATORIO VARONES 3: MANOS LIBRES

1.- RESORTE DE BRAZOS A UNA PIERNA, RESORTE DE BRAZOS AL FRENTE



Descripción: Carrera Pre Salto, Resorte de Brazos al frente a una pierna, resorte de brazos al frente a dos pies, se permite un rebote después del segundo resorte al frente.

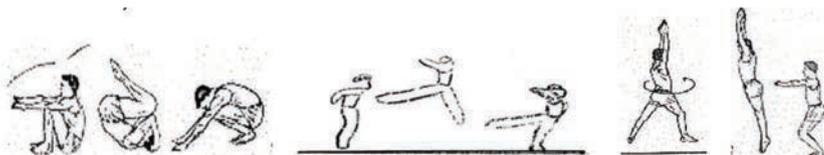
2.- PARADA DE MANOS CON GIRO COMPLETO (360°).



Descripción:

Desde parado piernas juntas dar un paso con cualquier pierna a la parada de manos con giro mostrar continuidad y giro se permite 4 cambios.

3.- RODADA AL FRENTE, SISSONE GIRO DE 180°



Descripción: Rodada al frente con brazos extendidos desde manos a Sissone, aterrizar sobre la pierna delantera, Dar un paso al frente a Giro de 180°, (1/2 giro), la separación de piernas debe ser de 45° o mayor durante el Sissone.

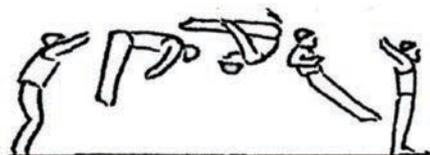
VIRTUOSISMO: Separación de piernas de 90° o más + 0.10

4.- MORTAL AL FRENTE AGRUPADO



Descripción: Correr y saltar para realizar mortal al frente agrupado a parado.

BONIFICACIÓN #1: Correr y saltar para realizar mortal al frente Carpado a parado + 0.50

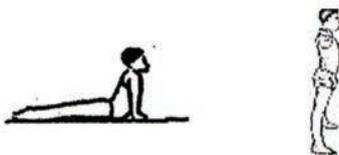


5.-RODADA AL FRENTE, ELEVACIÓN CARPADA A MANOS, MEDIO GIRO, RODADA ATRÁS EXTENDIDO



Descripción: Rodada al frente pasando por posición ahuecada elevación carpada a manos con medio giro bajar carpado o extendido a rodada atrás, extendida pasando por parada de manos, mostrar continuidad y ritmo durante toda la ejecución.

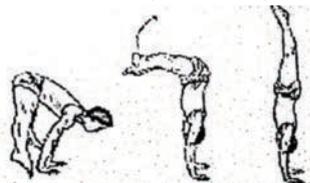
6.- SOPORTE FACIAL, PARADO CON PIERNAS SEPARADAS



Descripción: Descender a arco frontal sostenido con piernas en punta y la cabeza levantada, elevarse a parado con piernas abiertas, continuando con la elevación de manos y cabeza para realizar, mostrar continuidad y ritmo.

VIRTUOSISMO: Bajar a cualquier Split desde manos y volver a parado piernas abiertas. + 0.10

7.- ELEVACIÓN A PARADA DE MANOS (A FUERZA).



Descripción: Elevación a fuerzas con piernas abiertas a parada de manos, se requiere sostener 2 segundos.

BONIFICACIÓN#2: Rodar a ENDO y elevación a manos brazos extendidos. Se requiere sostener 2 segundos. + 0.50



FALTA	PEQUEÑA 0.10	MEDIA 0.30	GRANDE 0.50
Andar en apoyo invertido o saltar (cada pase o salto)	X		
Gimnasta tocado por el entrenador pero no ayudado durante el ejercicio	X		
Brazos doblados piernas dobladas piernas abiertas	X	X	X
Mala postura o posición del cuerpo o correcciones posturales en el final de las posiciones.	X	X	X
Mortales con rodillas o piernas separadas	X	X	
Piernas abiertas En las recepciones	X	X	
Inestabilidad pequeño ajuste de pies o balanceos de brazos excesivos en la recepción.	X		
Caída o apoyo con 1 o 2 manos en la recepción			1.0
Apertura atípica		X	
Giros incompletos	Hasta 30	31 a 60	61 a 90 sin reconocimiento
Altura y amplitud les insuficientes en los mortales y elementos de vuelo.	X	X	
Apoyo intermedio o adicional de un mano	X		
Fuerza con impulso o viceversa	X	X	X
Duración de las partes de mantenimiento de 2 seg.		Menos de 2 seg	Sin parada y no reconocimiento

FALTA	PEQUEÑA 0.10	MEDIA 0.30	GRANDE 0.50
Ayuda del asistente en la realización de un elemento			1.0 y sin reconocimiento por el jurado
Otras faltas técnicas	X	X	X

FORMA DE CALIFICAR EN GIMNASIA ARTÍSTICA PARA NIÑOS

La calificación para cada niño será de forma imparcial y la realizaran dos tipos de jueces los cuales deberán tener muy en cuenta las tablas de faltas y la forma de obtención de la nota 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 está encargado de observar y anotar en forma numérica todas las fallas como ser no puntear, flexionar rodillas, pasos de más imprecisiones en la llegada, falta de equilibrios, caídas y también otros, a la vez sumar todos los descuentos que realice en la rutina obligatoria, ejemplo:

Fallas en la presentación de la rutina obligatoria	Total
0,10+0,30+0,10+0,10+0,50+0,30+0,30+0,50+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 está encargado:

1. Sacar la nota de Dificultad de cada niño sumando todos los ejercicios de su obligatoria que realice al momento de su presentación.
2. También está 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 en su obligatoria, ejemplo:

0 elementos = 0 puntos. 1 a 2 elementos = 2 puntos.

3 a 4 elementos = 4 puntos 5 a 6 elementos = 6 puntos.

7 o más elementos = 10 puntos.

- 3.- Además tiene que sacar la nota Final restándole los descuentos que sumo el juez E, ejemplo:

NOTA JUEZ DE EJECUCIÓN (E)	NOTA DEL JUEZ DE DIFICULTAD (D)	NOTA FINAL
Suma de Descuentos, todos los errores que cometa el gimnasta en su rutina.	Suma de todos los ejercicios 4.00 puntos presentación artística 10.00	Nota D= 14 Nota E= -2,50
Ejemplo : 2,50	Ejemplo : 14.00	Total: 11,50

Nota: Cuando el juez E es más de 1 (2) se promedian las deducciones y cuando son 3 o más se elimina la nota más alta y la nota más baja y las restantes se promedian.

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE GIMNASIA RÍTMICA

El reglamento de Gimnasia Rítmica de **los VI Juegos Deportivos Estudiantiles Plurinacionales “Presidente Evo”** de Educación Primaria Comunitaria Vocacional se basará en los reglamentos de requerimientos técnicos obligatorios específicos diseñados para este campeonato.

PARTICIPANTES

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

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

NORMAS GENERALES

- No podrán participar aquellas estudiantes deportistas que hayan participado en campeonatos nacionales o internacionales en ninguna rama de la gimnasia (GAF – GAM – GRD).
- El atuendo de la gimnasta deberá respetar las normas vigentes del código de puntuación 2017 – 2021.
- El aparato a utilizar deberá respetar las normas oficiales. En cuanto a diámetro pudiendo ser este mínimo 750 y máximo 900 mm
- El maquillaje y peinado de la gimnasta deberá ser sobrio y apropiado a la edad. (no se permite maquillaje de fantasía)
- Podrán evaluar las fases eliminatorias. Jueces Departamentales, Nacionales o Internacionales debidamente acreditadas.
- Podrán evaluar la Fase final únicamente jueces, Nacionales y/o Internacionales vigentes y avalados por la FBG y/o la FIG.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se competirá en la serie obligatoria de aro 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 14 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.

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).

RUTINA OBLIGATORIA 1 – CON ARO

CONSIDERACIONES GENERALES

La coreografía está desarrollada en cuentas de 15 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

DESCRIPCIÓN:

Desde la posición de firme con brazos en Angulo de 90° con relación al tronco, doblados cocándose los codos, se coloca el aro al frente sobre la zona de la pelvis.

Elemento 1. ∞(≠)

- Pierna izquierda da un paso a tras a la vez que se desliza el aro sobre la pierna derecha; al llegar el aro al pie se pisa con la pierna derecha haciendo que este regrese al cuerpo.

Elemento 2. ○(≠)

- Se toma el aro con la mano izquierda y se coloca el aro en la pierna derecha para realizar una serie de rotaciones con el pie derecho al ritmo de la música hasta terminar en segunda posición de piernas de frente a la línea del jurado.

Elemento 3. ○(∟)

- Se baja al piso y coloca de rodillas y se realiza arco detrás con el brazo del aro realizando rotación arriba.

Elemento 4. AD \rightarrow (≠)

- Se pasa el aro por delante de una mano a otra hasta colocarlo en los tobillos a la vez que realiza $\frac{1}{4}$ de giro. Se sienta sobre el aro de manera enérgica pasando con solo el impulso del cuerpo el aro adelante y coordinadamente con la música regresa a su lugar inicial.

Elemento 5. O _____

- De manera continuada se realiza Split con su pierna hábil a la vez que se realizan mínimo 3 rotaciones arriba.

Elemento 6. \rightarrow (≠)

- La pierna de atrás pasa estirada al frente y se coloca el aro a mitad de pierna para realizar un impulso del aro con ambas piernas para introducirlo en el cuerpo hasta el piso.

Elemento 7.

- Se coloca la mano derecha encima del aro y se realiza una carrerita a releve alrededor de este hasta llegar a la posición de pie diagonal al jurado.

Elemento 8.

- Inmediatamente se realiza inversión del aro sobre su eje a la vez que se realiza un círculo de brazos en plano vertical en posición de 6ta de piernas a releve que termina con el aro en las dos manos y brazos extendidos al frente a releve.

Elemento 9. S

- 2 Pasos de Bals realizando un balance del aro hacia atrás en el paso 1 y luego al frente en el paso 2 terminando con introducción y salida del aro con medio giro con desplazamiento.

Elemento 10. 8

- Partiendo de frente a la línea de jueces con brazos al frente. Realizar paso lateral amplio a la derecha mientras realizo un espiral con movimiento profundo de tronco y con la manoderecha y lo mismo realizo con la mano izquierda dando el paso igualmente a la izquierda.

Elemento 11. \downarrow (≠)

- Lanzamiento del aro en plano vertical y capturarlo con las piernas unidas.

Elemento 12. \rightarrow (≠)

- Después de elevar los brazos al ritmo de la música derecha, Izquierda realiza un largo rodamiento desde el ombligo hasta la parte inferior de la espalda de manera ininterrumpida. A la vez que se desplaza a releve hacia al frente.

Elemento 13. \textcircled{D}

- Rotación del aro alrededor del eje del cuerpo con desplazamiento.

Elemento 14. 

- Realizar dos saltos gatos pequeños a la vez que paso el aro con introducción de todo el cuerpo girando hacia al frente con las dos manos.

Elemento 15.

- Salto sisón con la pierna de adelante a 45° con relación al piso y la de atrás mínimo 90°. Con amplitud mínima total de 120°.

Elemento 16.

- Al ritmo de los acordes fuerte de la música realizar un pequeño lanzamiento con empuje hacia delante bajando al piso con una rodilla, seguido de otro pequeño lanzamiento de regreso a la vez que se para la gimnasta.

Posición final.

- Se introduce el aro con la mano derecha alrededor del cuerpo hasta llegar a los tobillos y en 6ta posición de piernas realiza al ritmo de los dos últimos acordes. 1-extensión del brazo arriba y 2-cabeza detrás.

CRONOGRAMA

VI JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES PLURINACIONALES "PRESIDENTE EVO" NIVEL PRIMARIO

FASES	FECHAS
FASE PREVIA	ABRIL
PRIMERA FASE	MAYO - JUNIO
SEGUNDA FASE	JULIO - AGOSTO
TERCERA FACE	SEPTIEMBRE

PLANILLA DE EVALUACION
Nombre de la Gimnasta. _____

Departamento. _____

ELEMENTO	VALOR	SIMBOLOGIA	PUNTAJE
1	0.50	$\infty(\neq)$	
2	0.50	$\bigcirc(\neq)$	
3	0.50	$\bigcirc(\triangle)$	
4	0.50	AD $\rightarrow (\neq \infty)$	
5	0.50	$\bigcirc \text{ ———}$	
6	0.50	$\rightarrow (\neq)$	
7	0.50	CARRERA A TERMINAR DE PIE	
8	0.50	\bigcirc	
9	0.50	S	
10	0.50	∞	
11	0.50	$\downarrow(\neq)$	
12	0.50	$\infty(\infty)$	
13	0.50	\bigcirc	
14	0.50	\rightarrow	
15	0.50	(\searrow)	
16	0.50	\leftrightarrow	
Expresión corporal y facial	0.50		
Coordinación música movimiento	1.00	M/M	
Aparato reglamentario	0.50		
PUNTAJE FINAL			

Firma del Juez _____

GLOSARIO DE TERMINOS

- 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 y un deporte, entre otras alternativas.
- ATRIBUCIONES:** Asignación de algo a alguien como de su competencia: 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:** División de un territorio referente a un distrito electoral. En Bolivia existen 63 circunscripciones.
- REGISTRO RUDE:** REGISTRO ÚNICO DE ESTUDIANTES, es el formulario de inscripción y/o actualización de los datos del estudiante con relación a la unidad educativa, aspectos socioeconómicos y datos de los progenitores o tutores, el mismo que sirve para el seguimiento académico de los estudiantes 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 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. Emitido por el Estado Plurinacional de Bolivia.
- WALK OVER (W.O.) (AUSENCIA):** Victoria otorgada a uno de los participantes o 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.
- ADDEF:** 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:** 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 subtotaes que va obteniendo el jugador en cada ronda.
- MEDIO BUCHOLZ:** Sistema de desempate que descarta al peor y al 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, define a penales, lanzamientos de penalti, o simplemente penaltis o penales, constituyen un método utilizado para determinar el ganador de un partido o eliminatoria, para diferentes 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 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 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.



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

www.mindeportes.gob.bo



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

www.minedu.gob.bo