

## ***Ayuda Memoria de CODICADER***

*Realizada En Managua, Nicaragua los días 20 y 21 de febrero de 2015.*

### **Objetivo:**

*Definición de sedes de Eventos CODICADER de Nivel Primario e Intermedio, entrega y revisión de Bases Generales y Específicas.*

### **Logros.**

*Se logó la Sub Sede como El Salvador de 3 deportes, que habían sido bateadas por Panamá en el Nivel Intermedio (Lucha, Karate Do, Tae Kwon Do y posiblemente Judo)*

*Se logro como El Salvador, que se observara y estudiara la premiación por puntos en los CODICADER.*

*El SISCA dono por medio de los Fondos Taiwán, cámara fotográfica, trípode, grabadora periodística.*



## Acta de la II Reunión de Comité Directivo del Consejo del Istmo Centroamericano de Deporte y Recreación (CODICADER)

Managua, Nicaragua, 20 y 21 de febrero de 2015

### 1. Sobre la conformación del quórum

Estando reunidos en la ciudad de Managua, República de Nicaragua, los días 20 y 21 de febrero de 2015, los miembros del Comité Directivo: señor Martín Alejandro Machón, Director General de Educación Física de la República de Guatemala y Presidente de CODICADER; señor Marlon Torres Aragón, Director Ejecutivo del Instituto Nicaragüense de Deportes (IND); señor Herman Longsworth, Ministro de Educación, Juventud y Deportes del país de Belize; señora Alba Quesada, Directora Nacional del Instituto Costarricense de Deportes (ICODER); señora Krisia Lorena García, en representación del señor Jorge Quezada, Presidente del Instituto Nacional de los Deportes (INDES); señora Ana de Girón, en representación del señor Roberto Arango, Director del Instituto Panameño de los Deportes (PANDEPORTES). Miembros de la Comisión Técnica: señor Julio Llinas, por el país de Belize; señores Manuel Meléndez y Carlos Gatica, por la República de Guatemala; señor Roberto Solano, por la República de Costa Rica; señora Roxana Calderón, por la República de El Salvador; señor Gustavo Arguello Roa, por la República de Nicaragua y señor Hermes Ortega, por la República de Panamá. También participaron: señor Javier Jirón, del Instituto Nicaragüense de Deportes y señora Karen López, miembro de la Red Centroamericana de Comunicadores Deportivos (COMUNICADER). Por parte de la SISCA participaron: señora Ana Hazel Eschrich, Secretaria General, señora Gloria Yanira Quiteño, Directora Ejecutiva de la Oficina Sede en Panamá y señora Melissa Hernández de Ayala, Coordinadora de Relaciones Institucionales.

### 2. Apertura

Con la presencia de seis de los países miembros se dio inicio a la reunión con palabras de: el Sr. Marlon Torres Aragón, en su calidad de anfitrión; la Señora Hazel Eschrich, Secretaria General de la SISCA y del Sr. Martín Machón Presidente del CODICADER.

La agenda de la reunión fue aprobada, tras mover el tema puntos varios para el inicio de la mañana del día viernes 21 de febrero.

### 3. Sobre la Presentación de informe de la Presidencia CODICADER 2013 – 2014

El señor Martín Alejandro Machón, en su calidad de Presidente de CODICADER, realizó la presentación del informe de labores de la Presidencia correspondiente al año 2014.

Los países miembros del Consejo agradecen el trabajo realizado por la República de Guatemala por medio de los Señores Martín Machón, Presidente del CODICADER, Carlos Gatica, Secretario de la Presidencia y Manuel Meléndez, Secretario Técnico.

*Que de Dios*



**4. Sobre la revisión y aprobación de la propuesta de reglamento 2015 y bases de competencias para los juegos CODICADER**

Se aprueban el reglamento y bases de competencia para los juegos a desarrollarse en el año 2015 de acuerdo al documento que se anexa a la presente acta.

Durante la aprobación del referido reglamento y bases de competencia surgieron entre otros los siguientes aspectos a tomar en consideración:

- a) Se encomendó a la Comisión Técnica elaborar una propuesta de un nuevo mecanismo para definir el ganador de los juegos CODICADER en las categorías de: juegos para estudiantes con discapacidad, juegos de nivel intermedio y juegos sub 17. Para ello cada país remitirá a la Presidencia de CODICADER, antes del 30 de marzo, una propuesta debidamente fundamentada. Si un país no remite dicha propuesta en el plazo establecido, se dará por sentado que está de acuerdo que el actual mecanismo de premiación con base a puntos.
- b) Belize solicitó que toda correspondencia oficial sea remitida en inglés, comprometiéndose a su vez a responder las mismas tanto en inglés como en español. En relación a esto se sugirió que, en la medida de lo posible, se cuente con un traductor profesional en las diferentes reuniones del CODICADER.

**5. Temas varios:**

*a) Con relación a la propuesta del proyecto WADA*

Costa Rica propuso elaborar una iniciativa de proyecto de capacitación en temas de educación sobre el dopaje en el deporte. Los países acordaron que CODICADER elaborará dos iniciativas de la siguiente manera:

Una presentada por Guatemala, que sería apoyada por Belize y El Salvador y otra presentada por Costa Rica, que sería apoyada por Nicaragua y Panamá. En caso de ser aprobadas ambas propuestas las sedes de las capacitaciones serían Guatemala y Panamá. El apoyo a solicitar sería equivalente a \$50,000 dólares para cada proyecto.

*b) Con relación al proyecto "Apoyo a la promoción de la educación física y el deporte para el fomento de la integración centroamericana" ejecutado por la SISCA con fondos de la República de China (Taiwán)*

b.1) La SISCA presentó el informe de las actividades desarrolladas en el marco del proyecto e informó que durante el año 2015 se trabajará en:

- Dar continuidad a las principales líneas de trabajo desarrolladas durante el año 2014.
- Promover el fortalecimiento de capacidades en materia de desarrollo de los programas de deporte para todos.

Ana de Heron



- Formular nuevas propuestas de proyecto para la gestión de recursos que apoyen la implementación del plan estratégico del CODICADER.

La SISCA solicitó el apoyo de los países para continuar con la ejecución del proyecto y con la propuesta de ideas para la formulación de nuevas iniciativas.

De la presentación hecha por la SISCA se obtuvieron, entre otros, los siguientes comentarios:

- Se solicitó trabajar el tema deporte y mujer, formulando una propuesta de proyecto en el tema y realizando alguna acción en el marco del proyecto ejecutado en alianza con la República de China (Taiwán).
- Los países agradecieron la colaboración brindada por la República de China (Taiwán) y la SISCA al trabajo que desarrolla el Consejo, destacando la importancia de la misma en favor de la población centroamericana y el proceso de integración regional.

b.2) Entrega de equipo de apoyo para el trabajo que desarrolla la Red de Comunicadores del CODICADER (COMUNICADER)

- La SISCA hizo entrega a los titulares de las instancias rectoras del deporte presentes en la reunión, de una cámara, un trípode y una grabadora como parte de las acciones de fortalecimiento relacionadas con la labor que desarrollan los representantes de la Red de Comunicadores del CODICADER (COMUNICADER).

#### 6. Sobre la Ratificación de las sedes de los juegos CODICADER 2015:

##### Juegos para estudiantes con discapacidad

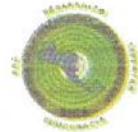
Costa Rica hizo una presentación sobre los preparativos relativos a la organización de los VIII Juegos para estudiantes con discapacidad, a realizarse del 1 al 5 de diciembre de 2015. Posteriormente finalizados los juegos se realizará la reunión de evaluación 2015.

##### Juegos nivel intermedio

Panamá realizó una presentación sobre los preparativos relativos a la organización de los V Juegos de nivel intermedio a desarrollarse entre el 6 y 12 de septiembre de 2015. En esta sede se albergaran 7 disciplinas deportivas de base.

El Salvador se ofreció como subsele para los juegos de nivel intermedio, albergando las competencias en las disciplinas de karate, tae kwon do y lucha. Asimismo, informó que incluirá en carácter de deporte de exhibición el bádminton. Los juegos se llevarán a cabo en la Villa Centroamericana, del 17 al 21 de agosto de 2015.

*Ana de Herón*



Al respecto se señaló que se haría una sola convocatoria regional para los juegos a desarrollarse en dos países y que también se elaboraría una sola memoria para los mismos.

#### Juegos nivel primario

La Presidencia comunicó que Honduras remitió una nota, en la que informaba que por motivos económicos no podría hacerse cargo del desarrollo de los juegos de nivel primario, información que ratificó personalmente a los miembros del CODICADER en la reunión sostenida en San Juan, Puerto Rico.

Ante lo anterior se acordó:

Que la Presidencia del CODICADER con el apoyo de la SISCA haga llegar una comunicación por parte del Consejo, al Ministerio de Relaciones Exteriores y a la Presidencia de Honduras, expresando las inquietudes del Consejo en torno a la participación de Honduras, recordando el carácter de compromiso de Estado que tiene la pertenencia al CODICADER y por tanto la organización de los juegos. La nota deberá incluir los antecedentes de su participación en el CODICADER y notificar que se aplicarán las sanciones establecidas en el artículo 5 del Reglamento.

La Presidencia del CODICADER elaborará, durante la próxima semana un borrador de nota que se circulará entre los demás países miembros para conocer su opinión al respecto.

Respecto a los juegos se acuerda:

- En caso de desarrollarse los juegos, estos se llevarían a cabo en el mes de octubre.
- Los países comunicarán a la Presidencia, su disponibilidad para albergar las competencias a más tardar el viernes 6 de marzo.
- Guatemala se ofrece para albergar 3 deportes, ajedrez, tenis de mesa y natación convencional e inclusiva.
- La SISCA apoyará el pago de los gastos asociados al alojamiento de los miembros de la Comisión Técnica o titulares que lleguen a las diferentes competencias en las distintas subsedes para el desarrollo de los juegos, considerando un máximo de 2 personas por país.

La situación de Honduras vuelve necesario reflexionar sobre la periodicidad en el desarrollo de los juegos de CODICADER en el nivel primario y juegos de discapacidad nivel medio, en aras de garantizar su sostenibilidad, en esta línea se solicita a la Comisión Técnica hacer un análisis al respecto en la próxima reunión que sostengan.

#### 7. Otros

Se recuerda el compromiso del pago de cuota del CODICADER y se hace un llamado a ponerse al día. Al respecto notificar a la SISCA haber efectuado el pago y remitir el comprobante bancario.

La SISCA se compromete a enviar el estado de cuenta por país.

Ana de Herón



## 8. Sobre el Traspaso de la Presidencia de CODICADER

La República de Guatemala, por medio del Señor Martín Machón entregó la Presidencia de CODICADER al Sr. Marlon Torres Aragón, quien la asume en su calidad de representante titular del Consejo por parte de la República de Nicaragua, para el periodo del 21 de febrero de 2015 al 20 de febrero de 2016.

**Martín Alejandro Machón**  
Director General  
Dirección General de Educación Física  
República de Guatemala  
Presidente CODICADER

**Marlon Torres Aragón**  
Director Ejecutivo  
Instituto Nicaragüense de los Deportes  
República de Nicaragua

**Herman Longsworth**  
Ministro de Educación, Juventud y Deportes  
País de Belize

**Alba Quesada Rodríguez**  
Directora Nacional  
Instituto Costarricense del Deporte y la  
Recreación  
República de Costa Rica

**Ana de Girón**  
En representación del  
Director del Instituto Panameño de los  
Deportes

**Krisia Lorena García**  
En representación del Presidente del Instituto  
Nacional de los Deportes (INDES)



# REGLAMENTO Y BASES DE COMPETENCIA CODICADER NIVEL PRIMARIO, INTERMEDIO Y DISCAPACIDAD 2015

*Hermes Ortega*

**MODIFICADO POR LA COMISION TÉCNICA DEL CODICADER EN BELIZE EN  
NOVIEMBRE DEL 2014 Y APROBADO POR EL COMITÉ DIRECTIVO DEL  
CODICADER EN LA CIUDAD DE MANAGUA EN FEBRERO 2015.**

*Anacleto Liron*

Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015

*HA*

*[Signature]*

## CONTENIDO

- Capítulo I: Los Juegos, su celebración y participación
- Capítulo II: Organización
- Capítulo III: Programa
- Capítulo IV: Inclusión y Exclusión de Deportes
- Capítulo V: Competencias
- Capítulo VI: Inscripciones
- Capítulo VII: Edad para los Competidores
- Capítulo VIII: Juramento
- Capítulo IX: Delegación Oficial
- Capítulo X: Atención a las Delegaciones
- Capítulo XI: Jefatura de la Delegación
- Capítulo XII: Jueces y Árbitros
- Capítulo XIII: Acreditaciones
- Capítulo XIV: Protestas
- Capítulo XV: Régimen disciplinario
- Capítulo XVI: Prevención para evitar el Dopaje
- Capítulo XVII: Reuniones Técnicas
- Capítulo XVIII: Alojamiento y Alimentación
- Capítulo XIX: Transporte
- Capítulo XX: Atención Médica
- Capítulo XXI: Protocolo
- Capítulo XXII: Premios, Diplomas y Distinciones
- Capítulo XXIII: Medios de Comunicación
- Capítulo XXIV: Memoria de los Juegos
- Capítulo XXV: Evaluación de los juegos
- Capítulo XXVI: Disposiciones Generales
  
- Bases de competencia Nivel Primario
  - Ajedrez
  - Atletismo
  - Baloncesto
  - Fútbol
  - Natación
  - Tenis de Mesa
  - Voleibol
  
- Bases de competencia Nivel Intermedio
  - Ajedrez

*Amedeo Girón*  
*Fútbol*

*Thomas Ortega*

*FP*

*2*  
*[Signature]*

- Atletismo
- Baloncesto
- Fútbol
- Natación
- Tenis de Mesa
- Voleibol
- Lucha
- Karate Do
- Tae Kwon Do

➤ Bases de competencia Discapacidad

- Atletismo
- Golbol
- Natación

  
Amadeo Lirio

  
Hermes Ortega





**Capítulo I**  
**Los Juegos, su celebración y participación**

**Artículo 1.** El Consejo del Istmo Centroamericano de Deporte y Recreación **CODICADER**, órgano del Sistema de Integración Centroamericana **SICA**, celebra los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos con el objetivo común de contribuir al fortalecimiento de la integración, la solidaridad y la paz entre nuestros pueblos.

**Artículo 2.** Los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, son de absoluta propiedad del CODICADER y a él pertenecen todos los derechos implícitos de su organización y celebración.

Son miembros del CODICADER los países Guatemala, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panamá y Belize representados por los organismos estatales rectores del deporte, de recreación y de educación física, que se rigen por el artículo 5 de los estatutos del CODICADER.

**Artículo 3.** Los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos se realizarán de la siguiente manera:

**NIVEL PRIMARIA**

**3.1. Primaria de primero a sexto grado (Inclusivo):** Se realizará anualmente en la tercera semana del mes de julio;

- ✦ El período de realización de los juegos NO debe exceder de siete (7) días, incluyendo el día de llegada y el día de salida de las delegaciones participantes.

**NIVEL INTERMEDIO**

**3.2. Sub – 15 Intermedio:** Se realizará cada dos años en los años impares entre los meses de agosto y septiembre; se permitirá participar a los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tienen 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

El período de realización NO debe exceder de siete (7) días, incluyendo el día de llegada y el día de salida de las delegaciones participantes.

**3.3. Secundaria de séptimo a doceavo grado:** Se realizará cada dos años en los años pares entre el período del 20 de agosto al 30 de septiembre;

- ✦ El período de realización de los juegos NO debe exceder de diez (10) días, incluyendo el día de llegada y el día de salida de las delegaciones participantes.

**3.3 Discapacidad (Secundaria):** en los años 2015, 2017 y 2019 en el período del 20 de agosto al 10 de diciembre, mientras que en los años 2016, 2018 y 2020 período del 20 de noviembre al 20 de diciembre.

- El período de realización de la modalidad de Juegos con Estudiantes con Discapacidad NO debe exceder de seis (06) días, incluyendo el día de llegada y el día de salida de las delegaciones participantes.

Las propuestas de eventos adicionales realizadas por algún país no deberán coincidir con las fechas de los eventos antes citados.

**Artículo 4.** Para ser elegible como participante en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, todos los participantes deben respetar los estatutos y reglamentos del CODICADER, que se emitan para cada deporte que forme parte del programa oficial de los Juegos, y ser inscrito por el organismo gubernamental miembro del CODICADER de su respectivo país.

**Artículo 5.** La NO celebración de los Juegos Estudiantiles Centroamericanos por el país sede que le corresponda, le implica la declinación de la organización de los juegos implica la no participación de su delegación en los diferentes niveles de los juegos durante dos años a partir de la fecha de su declinación. Además de la anulación de todos sus derechos como país seleccionado y dejará a favor del CODICADER, las aportaciones económicas ya entregadas, salvo casos de fuerza mayor debidamente calificadas por el Comité Directivo del CODICADER).

## Capítulo II Organización

**Artículo 6.** Es responsabilidad, obligación y privilegio de los países que forman parte del CODICADER, organizar y desarrollar estos Juegos, a este efecto, el Comité Directivo del CODICADER concederá en forma rotatoria la sede de los Juegos de la siguiente forma.

### 6.1 Ciclo Nivel Primario (Inclusivos):

- 2015 Honduras, 2016 Belize, 2017 Costa Rica, 2018 Nicaragua, 2019 El Salvador, 2020 Panamá y 2021 Guatemala.

### 6.2. Intermedio Sub – 15:

- 2015 Panamá, 2017 Honduras, 2019 Nicaragua, 2021 El Salvador, 2023 Costa Rica, 2015 Guatemala.

### 6.3. Ciclo Nivel Secundaria:

- 2016 Honduras, 2018 Costa Rica, 2020 Nicaragua, 2022 Belize, 2024 El Salvador, 2026 Panamá y 2028 Guatemala.

Estudiantes con Discapacidad

#### 6.4 Ciclo Nivel Secundaria:

➤ 2015 Costa Rica, 2016 Nicaragua, 2017 Belize, 2018 El Salvador, 2019 Honduras, 2021 Guatemala y 2023 Panamá

Reiniciando el ciclo, salvo en casos de fuerza mayor, que podrá ser modificado por el Comité Directivo del CODICADER. El país sede confirmará las fechas de realización de los Juegos como mínimo con seis meses de anticipación.

**Artículo 7.** Son responsables del desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos:

- A) Comité Directivo del CODICADER
- B) Organismo deportivo rector gubernamental sede
- C) Comité Organizador del país sede
- D) Comisión Técnica del CODICADER

Cuyas funciones están especificadas en este reglamento.

**Artículo 8.** El Organismo Gubernamental miembro del CODICADER, correspondiente del país sede de los Juegos designará y nombrará un Comité Organizador, debiendo tomar en cuenta de manera especial, los diferentes factores de orden local y regional propicio para el éxito de los Juegos. El Comité Organizador será juramentado por autoridades gubernamentales del país sede.

**Artículo 9.** El Comité Organizador deberá tener personería jurídica propia y es el organismo ejecutivo de los Juegos, nominado por el organismo gubernamental miembro del CODICADER del país sede para organizar los Juegos a su nombre y por lo tanto para responsabilizarse de todos los asuntos financieros, organizativos y legales de dirección y realización de todas las competencias que forman parte del programa de los Juegos y funcionará en virtud de la delegación de facultades que le hace el organismo gubernamental miembro del CODICADER del país sede y el CODICADER.

**Artículo 10.** El Organismo Gubernamental miembro del CODICADER del país sede es el responsable en última instancia ante el CODICADER, de la organización de los Juegos y del cumplimiento de todas las disposiciones legales, reglamentarias y económicas concernientes a los Juegos. Por lo tanto, será el superior jerárquico del Comité Organizador en el ámbito nacional en lo organizativo.

*Thomas Ortega*  
El Organismo Gubernamental miembro del CODICADER del país sede tendrá como mínimo tres (3) miembros en el Comité Organizador. La designación del Comité Organizador deberá hacerse y comunicarse al Comité Directivo del CODICADER, dentro de los primeros sesenta (60) días del año en que le corresponda realizarlo.

**Artículo 11.** El Comité Organizador tendrá las siguientes facultades y obligaciones:

- a. Organizar, dirigir y realizar los Juegos, conforme al programa oficial de deportes presentado, actuando en armonía y consulta con el organismo gubernamental miembro del **CODICADER** de su país.
- b. Cumplir las obligaciones financieras previstas en el estatuto del **CODICADER**, así como las establecidas en este reglamento.
- c. Mantener Informado al Comité Directivo del **CODICADER** y al organismo gubernamental miembro del **CODICADER** de su país, de todo lo relativo a los Juegos, acatando sus Indicaciones y Resoluciones.
- d. Programar y dar a conocer en detalle al Comité Directivo del **CODICADER** y al organismo gubernamental miembro del **CODICADER** de su país, las ceremonias de inauguración, clausura y premiación de los Juegos, pudiendo estos organismos hacer los cambios que procedan.
- e. Programar y dirigir las premiaciones de los eventos deportivos, asegurándose que éstas sean realizadas por miembros del Comité Directivo del **CODICADER**, personeros del organismo gubernamental miembro del **CODICADER** en el país sede, representantes acreditados de federaciones deportivas nacionales o personalidades deportivas del país sede u otros países o diplomáticos de los países miembros del **CODICADER** acreditados en el país sede.
- f. Proporcionar alojamiento y alimentación adecuada a las Delegaciones Oficiales desde un (1) día antes (a partir del almuerzo) hasta un (1) día después (hasta el desayuno) de la competencia en cada deporte (previa confirmación de llegada de dicha delegación)
- g. Realizar en el marco de los Juegos un programa de orden cultural conmemorativo a las Fiestas Patrias.
- h. Facilitar el transporte local a las delegaciones participantes, desde el día de su llegada hasta el día de su salida del país sede, según calendario de competencia.
- i. Proveer y facilitar a los medios de comunicación debidamente acreditados por los organismos gubernamentales de los países miembros del **CODICADER**, todo lo necesario para el cumplimiento de sus funciones.
- j. Proporcionar seguridad a las delegaciones desde su ingreso y retorno del país sede.
- k. Realizar 30 días antes de la inauguración del evento la reunión de los jefes de misión y las diferentes comisiones del comité organizador y los coordinadores técnicos de cada deporte, con la comisión técnica del **CODICADER**.
- l. Nombrar un delegado técnico general y uno por cada deporte convocado.

**Artículo 12.** Son funciones de la **COMISIÓN TÉCNICA** del **CODICADER**:

- a. Evaluar, actualizar y someter a la aprobación del Comité Directivo del **CODICADER** el Reglamento General y las Bases de Competencia de cada uno

de los eventos y disciplinas deportivas a desarrollar en el programa de los JUEGOS, apoyándose en la parte técnica de la reglamentación internacional de acuerdo a las bases de competencia del CODICADER de cada disciplina deportiva y considerando los objetivos pedagógicos.

- b. Proponer al Comité Directivo eventos multidisciplinarios, edades, modalidades, disciplinas deportivas, pruebas, ramas, sistemas de competencia, premiaciones y especificaciones técnicas.
- c. Evaluar y emitir recomendaciones al manual de organización de los JUEGOS, que elabore cada sede.
- d. Supervisar, evaluar y recomendar al Comité Directivo las acciones correctivas pertinentes en el proceso técnico y administrativo de la organización y desarrollo de la respectiva edición de los JUEGOS.
- e. Es su responsabilidad velar por el cumplimiento de todos los aspectos acordados para cada edición de los Juegos.
- f. Presidir las reuniones técnicas previas al evento según lo establecido en el presente reglamento. Así como estar presente en el total desarrollo del deporte asignado por el Secretario Técnico de CODICADER.
- g. Revisar, reformar y aprobar la documentación oficial reglamentada de los JUEGOS por disciplina deportiva para efectos de acreditación y participación de los atletas, entrenadores y demás participantes.
- h. Coordinar previamente con el delegado técnico del comité organizador, los aspectos técnicos, administrativos y de inducción del evento, durante la reunión de Comisión Técnica y Jefes de Misión y un día antes del inicio del evento.
- i. La Comisión Técnica podrá ser ampliada según las necesidades del evento y decisión que se tome en la reunión previa de Jefes de Misión conforme a la programación presentada por el Comité Organizador.
- j. Oficializar los resultados de cada deporte, conforme estos vayan finalizando.
- k. Confirmar las nóminas de inscripción, que se utilizarán en las reuniones técnicas.
- l. Otras funciones propias de la Comisión Técnica establecidas en el presente reglamento.

### Capítulo III Programa

*Normas Ortega*  
**Artículo 13.** Los deportes oficiales son los siguientes:

**13.1 Primaria (inclusivo):** Ajedrez, Atletismo (inclusivo), Mini-Baloncesto, Fútbol-7, Natación (inclusivo), Tenis de Mesa y Mini-Voleibol. El país sede puede incluir Gimnasia como deporte opcional. En caso de fuerza mayor, el Comité Directivo tomará la decisión de variar los deportes obligatorios o de base.

**13.2 Intermedio Sub – 15:** El país sede de los juegos debe organizar como mínimo 9 deportes siendo obligatorios o de base los siguientes: Ajedrez, Atletismo, Baloncesto, Fútbol 9, Natación, Tenis de Mesa y Voleibol. El resto de disciplinas para completar el mínimo de 9 y el máximo de 13, pueden ser seleccionadas de las siguientes: Judo, Karate Do, Tae Kwon Do, Voleibol de Playa, Lucha, Patinaje, Softbol, Beisbol, Gimnasia y Futsal. En caso de fuerza mayor, el Comité Directivo tomará la decisión de variar los deportes obligatorios o de base.

**13.3 Secundaria:** El país sede de los juegos debe organizar un mínimo de once (11) deportes siendo obligatorios: Ajedrez, Atletismo, Baloncesto, Fútbol, Judo, Karate Do, Natación, Tae Kwon Do, Tenis de Mesa, Voleibol y Beisbol. Los deportes que pueden ser seleccionados para completar el máximo de 17 son: Patinaje, Triatlón, Voleibol de Playa, Lucha, Tenis, Boxeo, Futsal, Softbol, Ciclismo, Gimnasia, Levantamiento de Pesas, Esgrima, Bádminton, Balonmano y Tiro con Arco. En caso de fuerza mayor, el Comité Directivo tomará la decisión de variar los deportes obligatorios o de base.

**13.4 Discapacidad Nivel Secundaria: Atletismo, Natación y Golball.**

Los países miembros del CODICADER, cuando son sede de los juegos, deben realizar todos los deportes aprobados por el Comité Directivo.

- En cuanto a los Juegos para Estudiantes con Discapacidad, la clasificación de ambos niveles es la siguiente:

Discapacidad	Categoría	DEFINICIÓN	DIAGNÓSTICOS
SENSORIAL	AU	Pérdida auditiva superior a los 70 decibeles, ambos oídos	Grafica Audiométrica y su respectiva lectura
	V	No perciben la luz ni distinguen la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier dirección,	Constancia oftalmológica que haga constar el grado de ceguera
COGNITIVA	SD	Somatotipos característico de una persona con síndrome Down	Ninguna
	DI	El C.I. debe de estar por debajo de 75 <i>Horacio Ortega</i>	Examen de coeficiente Intelectual, test Raven
	PC	Atetosis puede desaparecer un poco	Certificación médica

*Anna de León*

*AAA*

*[Signature]*

FISICA		durante la carrera. Problemas para la fuerza explosiva. Hemiplejía	emitida por un neurólogo que haga constar el nivel de parálisis cerebral
	SR	No función del movimiento de miembros inferiores y estabilidad estática del tronco, estabilidad dinámica del tronco funcional en movimientos de miembros superiores y funcionalidad de manos	Certificación médica que haga constar el problema por el cual la persona es usuaria de silla de ruedas

- Para los juegos deberá estar un clasificador neutral (que no pertenezca a los países participantes) que garantice el trabajo de los clasificadores de Centroamérica e igualmente se impartirán seminarios en el desarrollo de los juegos para aprovechar la presencia del clasificador neutral, de no poder contar con un clasificador neutral dentro del evento se formará una comisión para desarrollar las clasificaciones funcionales de los juegos.

#### Capítulo IV Inclusión y Exclusión de Deportes

##### Artículo 14. Inclusión

El país sede de los Juegos podrá incluir un deporte o una modalidad que forme parte del programa establecido en el artículo 13 del presente Reglamento, notificando a todos los países miembros en la reunión de evaluación de los juegos del evento en el año anterior al que será sede, ratificando la Comisión Técnica que dicha solicitud está en forma.

##### Artículo 15. Exclusión

15.1 La Comisión Técnica podrá recomendar al Comité Directivo del CODICADER la exclusión de un deporte, después de la evaluación anual que se realice al programa estudiantil.

15.2 Un deporte o evento será excluido del Programa Oficial si en las tres últimas ediciones se registra una inscripción inferior a 3 países. Esta suspensión será inicialmente por un (1) año y se avalará su reinserción en la reunión de evaluación de la Comisión Técnica al final de cada año.

*Aracelis Arce*

*Aracelis Arce*

*[Signature]*

*[Signature]*

*[Signature]*

## Capítulo V Competencias

**Artículo 16.** Las Competencias Oficiales de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos serán las siguientes:

**16.1 Primaria, Intermedio Sub - 15 y Secundaria:** Tres (3) países como mínimo, si por cualquier razón el atleta inscrito, NO se presenta a los Juegos, el evento siempre se realizará de forma oficial y será premiado.

**16.2 Discapacidad:** Tres (3) países como mínimo. Si por cualquier razón el atleta, NO se presenta a los Juegos, el evento siempre se realizará de forma oficial y será premiado.

**16.3 Deportes de Combate:** En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

## Capítulo VI Inscripciones

**Artículo 17.** Es responsabilidad exclusiva del Organismo Gubernamental Miembro del CODICADER, inscribir a los competidores en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos y sólo podrán participar en los mismos, atletas que sean elegibles de acuerdo a la reglamentación deportiva establecida por el CODICADER. El costo de participación por persona será de sesenta dólares de los Estados Unidos (US\$ 60.00), de los cuales (\$55.00 corresponden al Comité Organizador y \$5.00 al CODICADER). Será cancelado previo al ingreso a la villa, se exceptúa de éste pago a los miembros del Comité Directivo, la Comisión Técnica, jueces, árbitros, jefes y sub jefes de misión.

**Artículo 18.** Luego de notificadas las fechas para la realización de los Juegos, las inscripciones nominales por prueba y evento de los países participantes serán enviadas vía fax o por correo electrónico al país sede del evento, con copia a la secretaria técnica, quienes acusarán recibo de las inscripciones de los participantes y notificarán las observaciones correspondientes. Los originales de las mismas serán entregados de forma preliminar debidamente selladas y firmadas en manuscrito por (el miembro de la comisión técnica del CODICADER o quien se designe), del país que inscribe en la Reunión de los Jefes de Misión y ratificadas en la reunión de la Comisión Técnica en la sede del evento previa al inicio de los Juegos, presentando de nuevo la nómina firmada si le fue aprobado algún cambio.

**Artículo 19.** La Inscripción de Intención de participación se deberá hacer con noventa (90) días de antelación de la fecha inaugural para confirmar la realización del mismo.

**Artículo 20.** Las Inscripciones numéricas se remitirán al menos con sesenta (60) días de antelación de la fecha inaugural.

**Artículo 21.** A más tardar la inscripción nominal por deporte, que está conformada por la lista de participantes y de información técnica de los atletas y del cuerpo técnico y la ficha técnica individual, deberá presentarse con treinta (30) días de antelación de la Inauguración de los Juegos y de acuerdo a lo establecido en este Reglamento General y Bases de Competencia. Esta Inscripción determinará la oficialidad del deporte, misma que será notificada por el Secretario Técnico del CODICADER inmediatamente. La misma se presentará en la Reunión de los Jefes de Misión; así mismo se presentará la propuesta tentativa de distribución de participantes por habitación de cada una de las delegaciones. De existir cambio de algún miembro de la inscripción nominal, se deberá enviar escaneada vía correo electrónico al Comité Organizador la planilla nominal modificada y una nota justificando la causa del mismo, firmada y sellada por el Miembro de la Comisión Técnica del país que solicita con NO menos de 72 horas de anticipación a la fecha de inauguración.

**Artículo 22.** Los deportes de conjunto podrán inscribir hasta tres (3) competidores más de los requeridos, quedando firme su planilla de inscripción, conforme a la reglamentación de su deporte en la reunión técnica que se realizará antes del inicio de los Juegos.

**Artículo 23.** Los plazos que se indican para recepción de inscripciones son improrrogables y de estricto cumplimiento.

**Artículo 24.** Para participar en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, deberán tener los requisitos siguientes:

- a. Presentar ficha técnica y médica individual completada con los datos solicitados en los dos formatos oficiales adjuntos al reglamento y firmadas y selladas por las autoridades deportivas, escolares y médicas correspondientes, con lo cual se avala su participación;
- b. Ser alumno oficial, regular y activo del Centro Educativo (Nivel Primaria, Secundaria reconocido por el Ministerio de Educación según corresponda al evento), en el país miembro del CODICADER que representa, sea nacional o extranjero, desde el inicio del año lectivo escolar de la competencia, para los estudiantes virtuales debe presentar además constancia del ministerio de educación del país que representa avalando al centro educativo.

- c. Tener la edad establecida en las Bases de Competencia del deporte que representa. Por lo que deberá presentar copia del pasaporte para su validación ante el Comité Organizador, además de presentar el original en la reunión técnica para verificación;
- d. En los deportes de conjunto que participen en los Juegos del CODICADER, pueden ser reforzados en baloncesto, futsal, voleibol y golbol por un máximo de dos (2) jugadores y jugadoras, y en béisbol masculino, softbol femenino y fútbol – 11 por un máximo de cuatro (4) jugadores y jugadoras, estos alumnos y alumnas-refuerzos de otras Instituciones Educativas de su país deben reunir las condiciones de edades establecidas en el presente Reglamento y las Bases de Competencia; así mismo deben haber participado en el Campeonato Nacional Estudiantil del mismo año;
- e. En los deportes de conjunto de los Juegos de Nivel Primaria no se utilizará la figura de los refuerzos.
- f. En el caso de los atletas discapacitados deberán presentar una Constancia Médica y constancias Funcionales del especialista (audiometrías y mediciones visuales).

La inscripción de refuerzos deberá hacerse dentro del cupo establecido en las Bases de Competencia y en la papelería técnica de la inscripción deberá establecerse su condición de refuerzo, cumpliendo con los mismos requisitos de los estudiantes regulares.

## Capítulo VII Edad para los Competidores

**Artículo 25.** La edad para los atletas en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos será: en el nivel Primaria, de 6 a 12 años cumplidos en el año de los Juegos; en el nivel Intermedio sub – 15, de 13 y 14 años cumplido en el año de los juegos; en el nivel secundario, de 15 hasta 17 años cumplidos el año de los Juegos. podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

En la modalidad de Estudiantes con discapacidad, será por edades: de 12 a 15 años participaran en el marco de los Juegos del CODICADER Nivel Primario y 16 a 19 años participaran en el CODICADER para Estudiantes con Discapacidad Nivel Secundario cumplidos en el año de los juegos tomando en cuenta que para este sector estudiantil, prevalece la edad para poder participar, sobre su nivel académico (primaria o secundaria).

**Capítulo VIII  
Juramento**

**Artículo 26.** En la Ficha de Inscripción Individual los participantes en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos firmarán la siguiente Declaración:

**“Declaro por mi honor que respetaré los Estatutos del CODICADER, el Reglamento General de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, las Bases de Competencia y demás disposiciones de mi deporte, comprometiéndome a competir bajo los principios del “Juego Limpio” poniendo en ello todo mi empeño y recurso técnico como Atleta”.**

**Capítulo IX  
Delegación Oficial**

**Artículo 27.** Solamente los miembros de la delegación oficial debidamente inscritos serán reconocidos por el Comité Organizador para prestarles las facilidades correspondientes.

La cantidad de personas que integran las Delegaciones será establecida en el siguiente cuadro:

**Deportes para Estudiantes Convencionales**

**PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE  
CATEGORÍA 6 - 12 AÑOS**

No.	DEPORTE	Modalidad	NIVEL PRIMARIA		7 DEPORTES				TOTAL
			ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	
			FEM.	MASC.					
1	AJEDREZ		6	6	2	1	1	1	17
2	ATLETISMO Kids Athletics		10	10	4	1	1	2	28
3	BALONCESTO	Mini	10	10	4	1	1	2	28
4	FÚTBOL	Fut - 7	14	14	4	1	1	2	36
5	NATACIÓN		15	15	4	1	1	2	38
6	TENIS DE MESA		4	4	2	1	1	1	13
7	VOLEIBOL	Mini	8	8	4	1	1	2	24
	JEFE DE MISIÓN					1			1
	JEFATURA					7			7
<b>TOTAL</b>			<b>67</b>	<b>67</b>	<b>24</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>192</b>

*Francisco Pastor*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

**PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE  
CATEGORÍA 12 - 15 AÑOS**

No.	DEPORTE	NIVEL PRIMARIA - 2 DEPORTES						TOTAL
		ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	
		FEM.	MASC.					
1	ATLETISMO	11	11	5	1	1	2	31
2	NATACIÓN	7	7	3	1	1	2	21
	OFICIALES				5			5
	<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>57</b>

**Nota:** Dentro de la Jefatura debe ir incluido un especialista en el tema de discapacidad, el intérprete de lenguaje de señas, clasificador y guía.

**PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE  
CATEGORÍA 13 - 14 AÑOS**

No	DEPORTE	ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	TOTAL
		FEM.	MASC.					
1	AJEDREZ	6	6	2	1	1	1	17
2	ATLETISMO	15	15	4	1	1	1	37
3	BALONCESTO	12	12	4	1	1	1	31
4	FÚTBOL	18	18	4	1	1	1	43
5	KÁRATE	7	9	2	1	1	1	21
6	NATACIÓN	15	15	4	1	1	1	37
7	LUCHAS	10	10	2	1	1	1	25
8	TAE KWON DO	11	11	2	1	1	1	27
9	TENIS DE MESA	4	4	2	1	1	1	13
10	VOLEIBOL	12	12	4	1	1	1	31
	JEFE DE MISIÓN				1			1
	JEFATURA				10			14
	<b>TOTAL</b>	<b>110</b>	<b>112</b>	<b>30</b>	<b>21</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>297</b>

**DEPORTES ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD**

*[Handwritten signature]*  
*[Handwritten signature]*  
*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*  
*[Handwritten signature]*  
*[Handwritten signature]*

**PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE  
CATEGORÍA 16 - 19 AÑOS**

No.	DEPORTE	NIVEL SECUNDARIO - 3 DEPORTES						
		ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	TOTAL
		FEM.	MASC.					
1	ATLETISMO	19	19	4	1	2	2	47
2	GOALBALL	4	4	2	1	2	1	14
3	NATACIÓN	9	9	4	1	2	2	27
	JEFE DE MISIÓN				1			1
	OFICIALES				9			9
	<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>98</b>

**Nota:** Dentro de la Jefatura debe ir incluido un especialista en el tema de discapacidad, el intérprete de lenguaje de señas, clasificador y guía.

**Capítulo X  
Atención a las Delegaciones**

**Artículo 28.** El Comité Organizador de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos podrá asignar un agregado (edecán) para cada una de las delegaciones participantes, con el objeto que se faciliten las relaciones entre el comité organizador y los Jefes de Misión.

**Capítulo XI  
Jefatura de la Delegación**

**Artículo 29.** Durante el período de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, cada delegación participante estará bajo la responsabilidad del Jefe de Misión, designado por el organismo gubernamental miembro del CODICADER, y quien no será miembro de la Comisión Técnica del CODICADER de cada país, las delegaciones pueden nombrar a un Sub Jefe de Misión, quien tendrá funciones asignadas por el Jefe de Misión.

**Artículo 30.** Cuando las Delegaciones cuenten con:

- a. Menos de 75 miembros de la delegación atletas, el organismo gubernamental miembro del CODICADER nombrará un máximo de 4 miembros de la Jefatura de Misión;
- b. Menos de ciento cincuenta (150) miembros de la delegación atletas, el organismo gubernamental miembro del CODICADER nombrará un máximo de 8 miembros de la Jefatura de Misión;

*Benito Salazar*  
*Ana de Leon*

*[Handwritten signatures]*

- c. De ciento cincuenta y uno (151) miembros de la delegación a doscientos cincuenta (250) miembros de la delegación atletas se nombrará un máximo de 12 miembros de la Jefatura de Misión;
- d. Con una delegación de más de doscientos cincuenta y un (251) miembros de la delegación atletas se nombrará un máximo de 14 miembros de la Jefatura de Misión.

Se consideran Miembros de la Jefatura de Misión a: Médicos, Fisioterapeutas, Prensa y personal administrativo y financiero.

## Capítulo XII Jueces y Árbitros

**Artículo 31.** Los árbitros acompañantes de las delegaciones en los deportes que corresponda se les reconocerán (\$ 40.00) por cada día de competencia trabajado, en los deportes de combate se incluirá el día del pesaje. Estos árbitros deberán presentar su currículo para ser analizado y aprobado por la Comisión Técnica en la reunión de Jefes de Misión, ser presentados por el miembro de la Comisión Técnica de cada país, indicando el nivel que ostenta el mismo, y sólo arbitrará en una disciplina deportiva; deberán ser de preferencia árbitros internacionales y contar con el aval de su federación nacional.

La edad máxima para los árbitros será estipulada respetando las normativas internacionales de cada deporte.

Se deberá realizar una reunión con todos los árbitros de la disciplina deportiva, el día la reunión técnica para la unificación de criterios de arbitraje, dirigida por el jefe de arbitraje de cada deporte.

El jefe de árbitros de cada deporte, realizará una reunión diaria para evaluar el desempeño de los árbitros en cada deporte informando a la Comisión Técnica.

En los deportes de combate se deberán garantizar árbitros neutrales fuera del área de Centroamérica, quienes son la máxima autoridad en el arbitraje del evento y deberá unificar criterios antes del evento con los árbitros participantes. La Comisión Técnica del CODICADER conocerá la nómina de jueces neutrales, treinta (30) días antes de los Juegos.

## Capítulo XIII Acreditaciones

**Artículo 32.** El Comité Organizador emitirá credenciales de identidad correspondientes para los participantes con carácter oficial en dichos Juegos, especificando los nombres y apellidos, la fecha y lugar de nacimiento, sexo y función en los Juegos.

La credencial de identidad deberá tener la firma y fotografía del titular y deberá estar firmada por el Presidente del Comité Organizador, además el logo de CODICADER y los logos del comité organizador.

Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015

Las credenciales deben ser impresas por cada país participante, previo diseño de la sede.

Las categorías autorizadas son:

A -	Atleta
CH -	Chaperona
CD -	Comité Directivo
CO -	Comité Organizador
CT -	Comisión Técnica CODICADER
D -	Delegados x Deporte
E -	Entrenador y asistentes
I -	Invitados
J -	Jueces y Árbitros
JM	Jefe de Misión
P -	Prensa
PM -	Personal Médico
V -	Voluntario
VIP -	Invitados Especiales
CL	Clasificadores
GU	GUIA
IN	Interprete
OF	Oficiales

**Artículo 33.** El Comité Organizador hará las gestiones con el gobierno de su país, para facilitar e informar acerca de los trámites requeridos para el ingreso y salida de las delegaciones a los Juegos Estudiantiles Deportivos Centroamericanos.

#### Capítulo XIV Protestas

1. **Elegibilidad:** (por edad o nivel escolar). Las protestas sobre la elegibilidad de un atleta antes de iniciar y durante los Juegos serán resueltas por el jurado de competencia de cada disciplina en primera instancia y por la Comisión Técnica del **CODICADER** como segunda y última instancia. Las protestas serán firmadas por el delegado del deporte correspondiente.

2. **Otras Protestas.** Sólo podrán apelarse fallos de reglamento y disciplinarios, no así fallos de apreciación. Se observarán las normas y procedimientos establecidos para protestas contenidas en el Reglamento General de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, para las protestas de cada deporte el procedimiento será de acuerdo al Régimen Disciplinario, a excepción de la cantidad a pagar (\$100.00) establecida en este reglamento. Estas protestas serán resueltas en primera instancia por el Jurado de Competencia y la Comisión Técnica de **CODICADER**, como segunda y última instancia, resolverá las protestas antes de la siguiente competencia de los involucrados,

*Amador León  
Gerente General*

*HA*

*[Handwritten signature]*

entregándoles por escrito la respuesta. Las resoluciones de la segunda instancia son definitivas.

**Artículo 34.** "En la reunión técnica de cada deporte se integrará el Jurado de Competencia de la siguiente manera: a) por el responsable técnico del deporte designado por el Comité Organizador. b) el Jefe de Árbitros de la Competencia. c) Un tercer miembro escogido entre los delegados, debidamente acreditado, sin ser parte del conflicto." Este jurado conocerá y resolverá sobre protestas en primera instancia.

**Artículo 35.** Las protestas serán firmadas por el delegado o entrenador del deporte correspondiente y presentadas en primera instancia al Jurado de Competencia o en apelación a la Comisión Técnica del CODICADER, acompañadas de un pago único de cien dólares americanos (\$100.00) o su equivalente en moneda nacional del país Sede. Si la protesta tiene una respuesta que favorezca a quien la interpone, les serán devueltos.

**Artículo 36.** Las protestas sobre la incorrecta aplicación del reglamento durante la competencia deberán presentarse por escrito en un período NO mayor de treinta (30) minutos después de celebrada la competencia, ante el jurado respectivo, con copia a la Comisión Técnica del CODICADER. Transcurrido el plazo indicado NO habrá derecho a reclamación alguna. El jurado de competencia resolverá en un plazo no mayor de 30 minutos después de presentada la protesta.

## Capítulo XV Régimen disciplinario

**Artículo 37.** La Comisión Técnica de CODICADER estará facultada para aplicar el régimen disciplinario a los estudiantes atletas, a los oficiales que los acompañan (Delegados, entrenadores, Árbitros, Chaperonas y Auxiliares), y a cualquier persona que participe en estos juegos y cometa hechos en contra del deporte el estatuto y de este Reglamento General durante el desarrollo de los Juegos auspiciados por el CODICADER.

En primera instancia corresponde al jurado de competencia elegido en cada disciplina deportiva imponer las sanciones que dentro de su competencia le corresponda de acuerdo al informe arbitral, en segunda instancia corresponde a la comisión técnica de CODICADER imponer las sanciones que dentro de su competencia le corresponda y ratificar las del jurado de competencia y estos fallos serán definitivos e inapelables.

*Ana de Leon*  
*Gerardo Ortega*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

19 *[Handwritten signature]*

## FALTAS Y SANCIONES

**37.1 SANCIONES:** Las sanciones que pueden imponerse reglamentariamente son las siguientes: a los atletas estudiantes, a los entrenadores, árbitros, delegados y auxiliares

- Amonestación
- Suspensión
- Inhabilitación
- Expulsión

**37.2 A los equipos:**

- Expulsión
- Perdida del juego en cualquier fase del torneo
- Amonestación

**37.3 las faltas graves de Los atletas estudiantes**

Los atletas estudiantes serán sancionados con suspensión si incurren en cualquiera de las siguientes faltas graves

- Al Atleta Estudiante que agrede al árbitro o miembro de la Organización, originando con su acción lesión o daño especialmente grave será sancionado con la suspensión de tres años y si fuera reincidente, se le inhabilitara de toda la competencia.
- Si existiese agresión al árbitro o miembro de La Organización, pero no existiese daño será sancionado con la suspensión de dos años.
- El atleta estudiante que amenace, coaccione o realice cualquier acto de consideración hacia las autoridades deportivas u organizativas se le sancionara con la suspensión de un año.
- El atleta estudiante que zarande, empuje o maltrate al árbitro, auxiliares o autoridades deportivas a otros Atletas Estudiantes sin llegar a la lesión de hecho, será descalificado o expulsado del campo y se le sancionara con la suspensión de un año.
- El atleta estudiante que agrede a otro Estudiante mediando o no provocación, causando daños o lesiones que le impida proseguir su normal desarrollo en el terreno del juego, será sancionado con la suspensión de dos años.
- El atleta estudiante que agrede a otro jugador o a otro estudiante mediando o no provocación, sin causar daño o lesiones será sancionado con la suspensión de un año.
- El atleta estudiante que se defendiera de la agresión de otro, (de un estudiante, entrenador, delegado o persona ajena al encuentro y que en su defensa causara lesiones al contrario será sancionado con la suspensión de seis meses a dos años tomando en cuenta el daño lesivo producido),
- La agresión entre atleta estudiante, cuando no puede determinarse quien o quienes la iniciaron, bien sea individual, reciproca, colectiva o tumultuaria, serán sancionados con la suspensión de un año.

- i) Los atleta estudiante que causen daño físico en los lugares de alojamiento en las instalaciones de las competencias deberán pagar inmediatamente a través de sus delegados de sus jefes de misión por las reparaciones que sean necesarias.
- j) Los atletas estudiantes que suplanten físicamente a atletas inscritos y que alteren o encubran documentos oficiales serán sancionados con tres años de suspensión.
- k) El atleta estudiante que se presentarse al campo de competencia y lugar de alojamiento con aliento alcohólico, estado de ebriedad o en estado fuera de lo normal causado por sustancias que alteren su comportamiento, será sancionado con la suspensión del evento.

Todas estas sanciones serán impuestas por el Jurado de Competencia o la Comisión Técnica independientemente de las sanciones impuestas por los árbitros por el incumplimiento de las normas deportivas de acuerdo al reglamento de competencia de cada disciplina deportiva.

#### 37.4 Faltas graves de los Delegados, Entrenadores, Árbitros, Chaperonas y Auxiliares

- a) El Delegado, Entrenador, Chaperonas y Auxiliares que agrede al árbitro, a los auxiliares de este o a autoridades organizativas será sancionado con la suspensión de tres años.
- b) El Delegado, Entrenador, Arbitro, Chaperonas y Auxiliares que con su conducta atente gravemente a la disciplina y al buen orden deportivo o las normas que la regulan serán sancionados con la suspensión de dos años.
- c) Cualquier falta cometida por los Delegados, Árbitros, Entrenadores Chaperonas y Auxiliares que estuviese tipificada dentro de aquellas en que pudieran incurrir los Atletas estudiantes, será sancionada con el doble de la que pudiera corresponder a aquello.
- d) Cuando los Delegados, Entrenadores, Chaperonas y Auxiliares ordenase la retirada de la instalación de sus Atletas Estudiantes o no impidiese la misma en el transcurso de un encuentro, así como, cuando su equipo incurra en falta colectiva de mala conducta, será sancionado con la suspensión de un año para el desempeño de sus funciones.
- e) Queda prohibido a los Delegados, Entrenadores, Chaperonas y auxiliares dirigirse, interpelar y protestar a los árbitros, penetrar en el terreno de juegos intervenir en los incidentes que puedan producirse, salvo para auxiliar a sus Atletas Estudiantes en caso de lesión grave, previa autorización del árbitro y para defender a este en caso de agresión. La infracción a esto será sancionada con expulsión del partido y de sus funciones durante el mismo.
- f) Queda prohibido a los Delegados Entrenadores, Chaperonas y Auxiliares fumar o presentarse a los lugares de competencia y lugares de alojamiento con aliento alcohólico estado de ebriedad o fuera de lo normal causado por sustancias que alteren su comportamiento los infractores serán suspendidos por un año.

*Hernando Ortega*  
*Ana de Guzmán*

*[Handwritten signatures]*

- g) Los Delegados, Entrenadores, Chaperonas y Auxiliares que en cubran las faltas cometidas por atletas estudiantes en cuanto a la falsificación de la edad a la suplantación de otros estudiantes serán sancionados con tres años de suspensión.

### 37.5 Faltas graves de los Equipos y sus barras

- 37.5.1 Los equipos que no se presente a la hora exacta o se presente sin dirección del entrenador o asistente, injustificadamente al local de competencia. Esto una vez transcurrido el tiempo adicional que el reglamento específico señala en cada uno de los deportes serán penados con las pérdidas de los puntos y/o títulos en disputa.
- 37.5.2 Los equipos que no presenten las credenciales extendidas por el comité organizador respectivo a los señores árbitros serán penados con las pérdidas de los puntos y/o títulos en disputa.
- 37.5.3 Sera amonestada por escrito la representación del país el cual la barra de un equipo o centro educativo, exprese "Hurras, coplas", o canciones inmorales o insultantes para sus adversarios, árbitros y organizadores. La reincidencia ameritara la suspensión del juego por el árbitro y la pérdida de los puntos.
- 37.5.4 Será suspendido por un año calendario a partir de la imposición de la pena de participar en toda actividad deportiva estudiantil de los juegos de CODICADER el centro educativo el cual su "barra" cometa agresiones contra árbitros, autoridades de los Juegos Estudiantiles, jugadores de otras instituciones o a barras contrarias. Los integrantes de la "barra" deben permanecer durante todo el evento en el lugar que se les ha asignado. En las canchas abiertas los encargados de la delegación deportiva deben colocar las barras contrarias separadamente. Los integrantes de esta deben evitar que las personas ajenas se mezclen en su grupo.

## Capítulo XVI Prevención para evitar el Dopaje

**Artículo 38.** Los países miembros del CODICADER llevarán a cabo acciones de educación, capacitación y prevención de uso de sustancias que puedan dañar la salud de los atletas y su normal desempeño deportivo.

**Artículo 39.** Las infracciones en este aspecto recibirán las sanciones que correspondan, dictaminadas por la Agencia Mundial de Antidopaje.

## Capítulo XVII Reuniones Técnicas

**Artículo 40.** Las Reuniones Técnicas se realizarán un día antes de la iniciación de los eventos de cada deporte y se llevarán a cabo en los locales que designe para tal efecto el Comité Organizador.

En ellos participarán:

- Un miembro de la Comisión Técnica del **CODICADER** que presidirá.
- El Coordinador Técnico del deporte del comité organizador
- Los delegados por deporte de cada país quienes tienen voz y voto, quien puede ser sustituido por el Jefe o sub jefe de Misión quienes pueden delegar a otra persona.
- Los entrenadores
- El jefe de árbitros
- Los representantes del Comité Organizador
- Participación de atletas y árbitros en los deportes que sea necesario.

En la agenda a desarrollarse deberán tomarse en cuenta los siguientes aspectos:

1. Revisión de credenciales de los delegados a la reunión técnica.
2. Recepción y verificación de los requisitos oficiales de inscripción (Art. 24)
3. Presentación del calendario de competencias y entrenamientos
4. Presentación de criterios de aplicación del arbitraje durante el evento
5. Integración del Jurado de Competencia
6. Aspectos administrativos

Nota: La revisión de la documentación de los participantes, será cruzada con la inscripción nominal oficial presentada al comité organizador y supervisada por la Comisión Técnica.

Deberá llevarse una minuta con información de todos los temas tratados en la reunión y compartida con todos los delegados y miembros de la Comisión Técnica.

## Capítulo XVIII Alojamiento y Alimentación

**Artículo 41.** El Comité Organizador de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos deberá brindar a los miembros de la delegación oficial de cada país los servicios de alojamiento y alimentación, los cuales deberán ser otorgados desde un día antes (a partir del Almuerzo) hasta un día después (hasta el desayuno) de la competencia de cada deporte, con la excepción de Triatlón que ingresará dos días antes de la competencia.

Para los rubros de alojamiento, alimentación, transporte y demás servicios se elaborarán manuales en los que se contemplará los estándares mínimos que debe cumplir el país organizador.

### Capítulo XIX Transporte

**Artículo 42.** El Comité Organizador garantizará el transporte interno a todas las delegaciones oficiales para su movilización desde su llegada al país en las terminales aéreas y terrestres, según calendario de competencia. Para la movilización del jefe de misión y CT CODICADER deberá proporcionarse desde el día de su arribo. El país que no acepte las condiciones de transporte que ofrece el país organizador, deberá comunicar oficialmente con al menos un mes de anticipación al comité organizador.

### Capítulo XX Atención Médica

**Artículo 43.** En caso de que un participante sea atleta, árbitro, oficial o dirigente, sufra un accidente o una enfermedad durante los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos originado en su propia actividad, el Comité Organizador tendrá a su cargo la prestación del servicio relativo a su curación y hospitalización, mientras se encuentre en el país sede de los Juegos. En caso de enfermedad común, el Comité Organizador brindará la atención médica primaria.

### Capítulo XXI Protocolo

**Artículo 44.** La convocatoria para participar en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos deberá ser entregada o enviada por el CODICADER por lo menos seis (6) meses antes del desarrollo de los Juegos a los países miembros. La convocatoria deberá incluir el calendario general de competencias.

### Capítulo XXII Premios, Diplomas y Distinciones

**Artículo 45.** El Comité Organizador otorgará reconocimientos individualmente y por equipos, conforme a lo siguiente:

Para el evento de discapacidad secundaria:

*Fernando Salazar*

Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015

*PPA*

**a) Para los atletas:**

- |     |                   |                   |
|-----|-------------------|-------------------|
| a.1 | Al primer lugar:  | Medalla dorada    |
| a.2 | Al segundo lugar: | Medalla plateada  |
| a.3 | Al tercer lugar:  | Medalla bronceada |

En los deportes que corresponda se premiarán dos terceros lugares.

**b) Por deporte en cada género en dependencia de la acumulación de puntos establecida en el reglamento:**

- |     |                |        |
|-----|----------------|--------|
| b.1 | Primer lugar:  | Trofeo |
| b.2 | Segundo lugar: | Trofeo |
| b.3 | Tercer lugar:  | Trofeo |

**c) Reconocimiento por país por género otorgado por CODICADER por la sumatoria de los puntos obtenidos en cada deporte de acuerdo a lo establecido en el reglamento:**

- |      |                |        |
|------|----------------|--------|
| c.1. | Primer lugar:  | Trofeo |
| c.2. | Segundo lugar: | Trofeo |
| c.3. | Tercer lugar:  | Trofeo |

- Se Establece un sistema de premiación por puntos en cada deporte, ranqueando del 7 al 1 en los deportes individuales en cada uno de sus eventos otorgándole 7 puntos al primer lugar, 6 al segundo lugar, 5 al tercer lugar, 4 al cuarto lugar, 3 al quinto lugar, 2 al sexto lugar y 1 punto al séptimo lugar, sumando los puntos obtenidos en cada evento para que al final sean sumados en la tabla general para la premiación por país convirtiéndolos en la puntuación general en 7 para el que sumó más puntos, 6 para el segundo en la sumatoria y así respectivamente. En los deportes de conjunto de 14 al 2 otorgándole 14 puntos al primer lugar, 12 al segundo lugar, 10 al tercer lugar, 8 al cuarto lugar, 6 al quinto lugar, 4 al sexto lugar y 2 puntos al séptimo lugar por país participante. Al país que no participó en esos deportes no se le otorgará punto.
- Los entrenadores de deportes de conjunto recibirán medallas de igual manera que los atletas.
- En los juegos de NIVEL PRIMARIO cada participante obtendrá un reconocimiento de participación de igual forma, color y tamaño. Este no determina un escalafón de resultados.
- En los Juegos Nivel Intermedio se premiará en Natación y Atletismo a los primeros 8 lugares y el resto de los deportes a los 4 primeros lugares, con reconocimientos de igual forma, color y tamaño. Este no determina un escalafón de resultados.

*Ana de Guzmán*  
*Alonso Olayo*

*FA*

*[Signature]*

**Artículo 46.** Todos los participantes en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, recibirán un diploma de participación. Firmado por el presidente del CODICADER y el titular del Deporte del País Sede. El país sede de los juegos y de las diferentes reuniones del CODICADER podrá brindar a los miembros de las delegaciones diferentes PROMOCIONALES O SOUVENIRES según sus posibilidades.

Juegos Deportivos Centroamericanos para Estudiantes con Discapacidad Categoría 16 - 19 años									
MEDALLAS OFICIALES									
<b>ATLETISMO</b>	<b>Oro</b>	<b>Plata</b>	<b>Bronce</b>	<b>Total</b>	<b>GOLBOL</b>	<b>Oro</b>	<b>Plata</b>	<b>Bronce</b>	<b>Total</b>
Pruebas Femeninas	31	31	31	93	Femenino	1	1	1	3
Pruebas Masculinas	31	31	31	93	Masculino	1	1	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>62</b>	<b>62</b>	<b>62</b>	<b>186</b>	<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
<b>NATACION DISC</b>	<b>Oro</b>	<b>Plata</b>	<b>Bronce</b>	<b>Total</b>					
Pruebas Femeninas	13	13	13	39					
Pruebas Masculinas	13	13	13	39					
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>78</b>					

### Capítulo XXIII Medios de Comunicación

**Artículo 47.** El Comité Organizador establecerá y organizará una oficina central para el servicio de los periodistas que se acrediten oficialmente para el evento.

**Artículo 48.** El Comité Organizador deberá entregar diariamente al Titular de cada país, miembros de la Comisión Técnica y Jefes de Misión los boletines informativos con los resultados técnicos del día, puntuación, programa de actividades para el día siguiente y las demás informaciones necesarias.

### Capítulo XXIV Memoria de los Juegos

**Artículo 49.** El Comité Organizador, al finalizar los Juegos entregará a los países miembros del CODICADER un informe técnico de los Juegos que deberá contener los resultados completos de los eventos deportivos.

La Memoria Oficial de los Juegos deberá ser presentada y entregada en la Reunión del Comité Directivo Ordinaria inmediata posterior a los Juegos. El contenido debe garantizar básicamente la siguiente información:

*Amir de la Cruz  
Gerente General*

*IPA*

*[Handwritten signature]*

- a) Reseña histórica del **CODICADER** y su estructura directiva
- b) Calendario general de actividades de los Juegos
- c) Mensajes:
  - c.1. De la autoridad gubernamental máxima del país sede y/o titular de deporte
  - c.2. De la Presidencia del **CODICADER**
- d) Puntuación general de la edición anterior
- e) Resumen general de punteos por disciplina deportiva y global de los Juegos recién concluidos, así como de los reconocimientos especiales otorgados.
- f) Participantes y resultados por disciplina deportiva en orden alfabético, conteniendo:
  - f.1. Lugar y fecha de realización.
  - f.2. Listados nominales.
  - f.3. Calendario de competencias y programas de competencias.
  - f.4. Resultados por disciplina deportiva y por país.
  - f.5. Posiciones finales.
  - f.6. Estadísticas individuales y colectivas.
  - f.7. Cuadro de puntuación por disciplina deportiva, por género y global.
  - f.8. Fotografías
  - f.9. Recomendaciones del Comité Organizador para futuras ediciones de los Juegos.
- g) Se deberán enviar las memorias a las siguientes instituciones, personas y en las cantidades indicadas. En los casos en que corresponda más de un ejemplar, el primero puede ser el documento en sí y las restantes copias en CD:

- **CODICADER:** 1 ejemplar por miembro
- **Comisión Técnica:** 1 ejemplar por miembro

### Capítulo XXV Evaluación de los juegos

**Artículo 50.** La evaluación de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, se realizara en el país sede de los Juegos con discapacidad,

### Capítulo XXVI Disposiciones Generales

**Artículo 51.** Sólo se permitirá el acceso a áreas restringidas de las instalaciones deportivas destinadas al desarrollo de los Juegos a las personas debidamente acreditadas con la credencial que corresponde.

*Handwritten signatures and notes in blue ink on the left side of the page.*

*Handwritten signatures and initials in blue ink on the right side of the page.*

**Artículo 52.** Los países miembros del CODICADER, que han sido honrados al ser escogidos como sede para realizar los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, están obligados a cumplir con todo lo estipulado en el presente Reglamento General y las Bases Específicas por deporte.

**Artículo 53.** El Comité Directivo del CODICADER queda ampliamente facultado para resolver cualquier problema que NO esté contemplado en el presente reglamento en coordinación con el Comité Organizador de los Juegos.

**Artículo 54.** El programa estipulado en este reglamento, podrá estar sujeto a revisión a partir de la evaluación del año 2017, por lo que no puede ser modificado antes de dicha fecha.

**Artículo 55.** El Emblema del CODICADER puede estar presente en los uniformes de presentación de todos los países participantes en la manga izquierda del mismo.



**Artículo 56.** Los uniformes de competencia de los atletas de los deportes de conjunto pueden llevar visible el nombre de la institución educativa a la cual representa.

*[Handwritten signature]*  
Amé de Larra  
Jorge Ortiz

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*  
*[Handwritten signature]*

## Bases de competencia Nivel Primaria

### 1. AJEDREZ

#### 1.1. PARTICIPACIÓN

<b>FUNCIÓN</b>	<b>MÁXIMO</b>
Atletas género masculino	6
Atletas género femenino	6
Entrenadores (as)	2
Delegado	1
Chaperona	1
Árbitro	1
<b>Total</b>	<b>17</b>

#### 1.2. EVENTOS CONVOCADOS

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

#### 1.3 SISTEMA DE COMPETENCIA CONVENCIONAL (Individual Torneos Masculinos y Femeninos)

- 1.3.1 Las competencias serán por equipo. Se jugará por equipo con seis tableros.
- 1.3.2 El equipo que le toque las piezas blancas jugará con éstas en el primero, tercero y quinto tablero.
- 1.3.3 La cadencia de juego será de 60 minutos más 30 segundos adicionales por jugada para terminar la partida.
- 1.3.4 El calendario de competencias será establecido por la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.
- 1.3.5 Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. (lo referente al arbitraje)
- 1.3.6 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, su reprogramación es responsabilidad de la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.

**1.3.7 Sistema de Competencia serán los siguientes:**

- Con la participación de 4 equipos se jugará con el sistema de competencia Round-Robin (todos contra todos) a dos vueltas.
- Con la participación de 5 a 6 equipos se jugará con el sistema de competencia Round-Robin (todos contra todos) a una vuelta.
- Con la participación de 7 equipos o más, se jugará con el sistema de competencia Suizo a cinco rondas.

**1.4 PARTICIPANTES**

**1.4.1** Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2003 a 2009.

**1.4.2** Cada país podrá inscribir 6 titulares por género (M-F)

**1.5 SISTEMA DE COMPETENCIA Modalidad Blitz (Masculino y Femenino)**

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

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

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

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

**1.5.5** Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador su reprogramación.

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

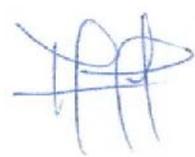
**1.7 SISTEMAS DE DESEMPATE:**

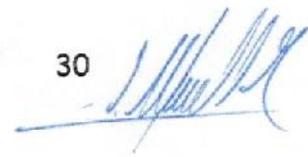
Los desempates se resolverán de conformidad en el siguiente orden:

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

  
Amador Lirio  
Rodrigo Ortega







## 2. ATLETISMO

### 1.4 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
10	Atletas masculinos
10	Atletas femeninas
04	Entrenadores
01	Árbitros
01	Delegado
02	Chaperona
<b>TOTAL 28</b>	

### 1.5 SISTEMA DE COMPETENCIA

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

2.2.2 Pruebas en Competencia:

EVENTOS	FEMENINO	MASCULINO
1		Kids Athletics Mixto
1		<b>TOTAL DE EVENTOS</b>

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

2.2.4 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Atletismo de la I.A.A.F en lo referente al arbitraje.

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

2.2.6 En Kids Athletics deberá inscribir diez (10) atletas de cada género para un total de veinte (20) atletas.

### 2.3 PARTICIPANTES

2.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años) Nacidos en los años 2003 al 2009.

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

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

## ANEXO No.1

### REGLAMENTO POR EVENTO CODICADER (Versión 2013):

#### 1.1 Programa de eventos

En el programa de "KIDS ATHLETICS— IAAF" los grupos mixtos se forman siempre con 10 niñas y 10 niños (CODICADER).

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

#### 2.1 Formato de competencia

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

- Calentamiento general (de 10 a 15 minutos con actividades atractivas tales como cantos, rondas, etc.), utilizando juegos y dinámicas que permitan la entrada en calor de los niños y la identificación con los animadores y jueces participantes. Al finalizar el calentamiento se deben de organizar los grupos de niños que trabajarán juntos en la jornada (5 niños y 5 niñas de diferentes nacionalidades), y a partir de ese momento el asistente de cada grupo deberá acompañar al grupo durante toda la participación de los niños y niñas, esta persona es la encargada de llevarlos de estación en estación, mantendrá el ánimo alto de los niños y niñas en los momentos de espera para la nueva rotación o en el área de recuperación.
- Realización de eventos programados para la jornada.  
Se distribuirán de acuerdo a la rotación de las estaciones en el sentido contrario de las agujas del reloj.

El circuito de pruebas diario deberá permitir la competencia simultánea de los equipos para evitar pausas que generen pérdidas de tiempo o ritmo de la competencia.

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

**IMPORTANTE: CUANDO SE DEBA PROGRAMAR UNA ESTACIÓN DE ESPERA O ÁREA DE RECUPERACIÓN E HIDRATACIÓN, LOS ENCARGADOS DE CADA GRUPO DEBERÁ PROCURAR MANTENER A LOS NIÑOS Y NIÑAS ANIMADOS, CON DESEOS**

DE INTEGRARSE DE NUEVO A LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS SIN PERDER EL ESTADO ÓPTIMO PARA LA PRACTICA DEPORTIVA.

- Vuelta a la calma grupal, todos los niños y niñas participan del proceso de vuelta a la calma general por medio de actividades lúdicas que hagan que los niños se recuperen del esfuerzo realizado y se diviertan en el proceso.
- Los resultados generales deben de estar visibles pocos minutos después de realizados los eventos de la jornada en la pizarra de puntuación.
- En la última jornada realizar la premiación general, a todos se les premia por igual. El informe de resultados finales se entregará al delegado de cada país.
- La altura de las vallas serán de 40 cm por una base de 20 cm ancho.

### 2.2 Distribución de eventos por jornada:

El torneo de "KIDS ATHLETICS – IAAF del CODICADER se realizará durante 4 de días, los eventos estarán distribuidos de la siguiente manera:

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

*Ana de Herin*  
*Hernán Ochoa*

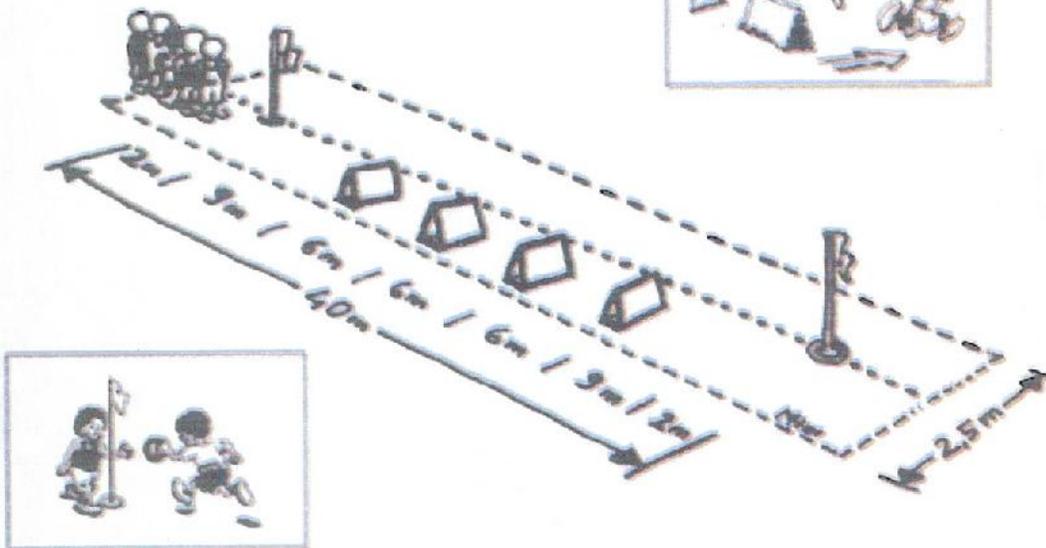
*[Handwritten signature]*  
*[Handwritten signature]*

**Eventos de Carrera:**

**1. Relevos de velocidad / Vallas**

Breve descripción:

Relevo combinado de carrera de velocidad y vallas



Procedimiento

El equipamiento se instala como se observa en la figura. Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con y otra sin vallas. La distancia total a recorrer es de 80 mts. Dividida en dos: La primera distancia es la de vallas 40 metros y luego los miembros del equipo corren la distancia de velocidad 40 metros de retorno como una prueba regular de Relevos. El evento se completa cuando todos los miembros del equipo han cubierto ambas distancias, la de velocidad y vallas. El relevo se realiza de tal forma que el traspaso se ejecute con la mano izquierda.

Puntaje

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

Asistentes

*Horacio Ortega*

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

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

FALTAS:

Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015

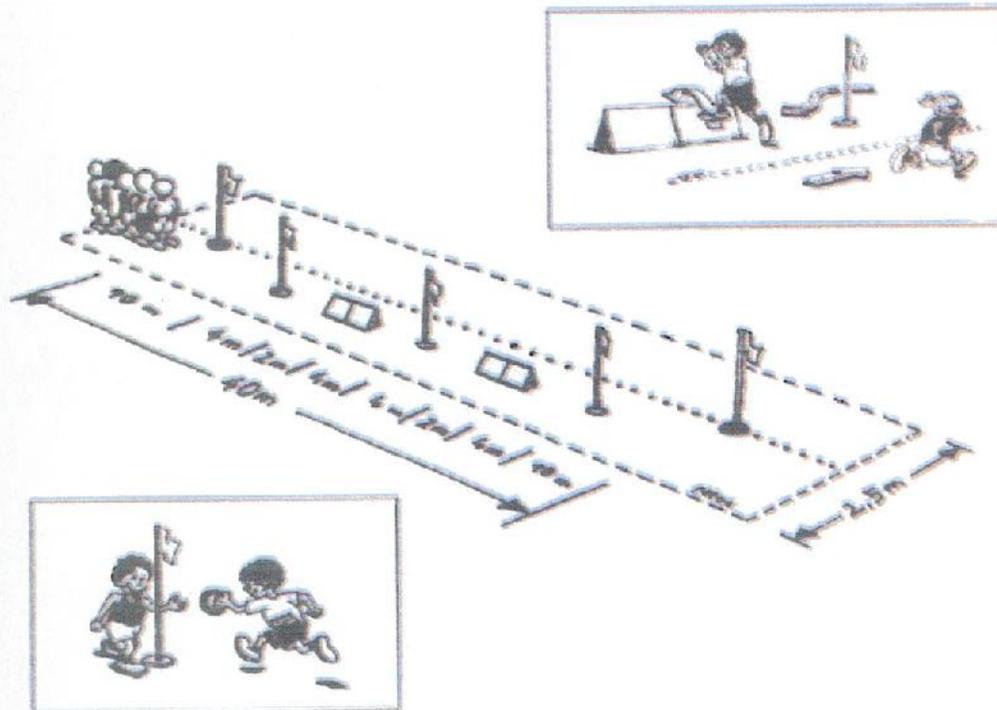
- 1) Girar incorrectamente el cono o antes de llegar al cono (Cono o banderola altura de 1.50 metros)
- 2) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 3) Salir antes de la entrega del testigo.
- 4) Por no entregar en la mano el testigo.

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

## 2. Relevos de Velocidad / Vallas en slalom

*Breve descripción:*

Relevos de distancias combinadas de velocidad y slalom.



*Procedimiento:*

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

*Puntaje*

El ranking se evalúa de acuerdo al tiempo: siendo el ganador el equipo con menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los demás equipos se acomodan según ese orden de tiempo.

*Asistentes*

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

**Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015**

*Ana de...*  
*[Firma]*

*[Firma]*

*[Firma]*

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

**FALTAS:**

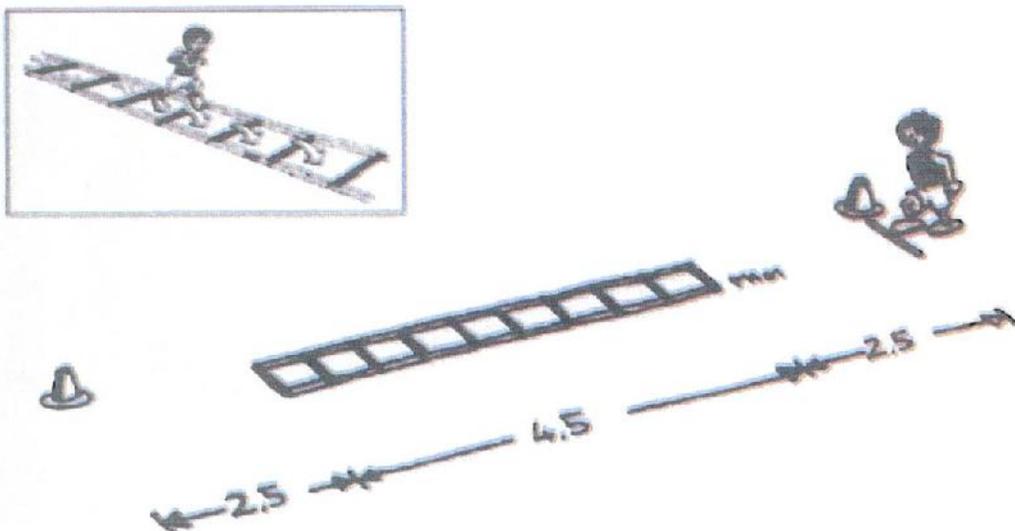
- 1) Girar incorrectamente el cono de retorno.
- 2) Realizar incorrectamente el zigzag.
- 3) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

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

**3. Carrera en Escalera**

*Breve descripción:*

Carrera de ida y vuelta sobre una escalera.



**Procedimiento**

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

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

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

*Area de Inicio  
de O.*

*[Handwritten signatures and initials]*

### **Puntaje**

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

### **Asistentes**

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

- Comenzar el evento.
- Controlar y regular el evento.
- Tomar el tiempo.
- Registrar el puntaje en la planilla del evento.

### **FALTAS:**

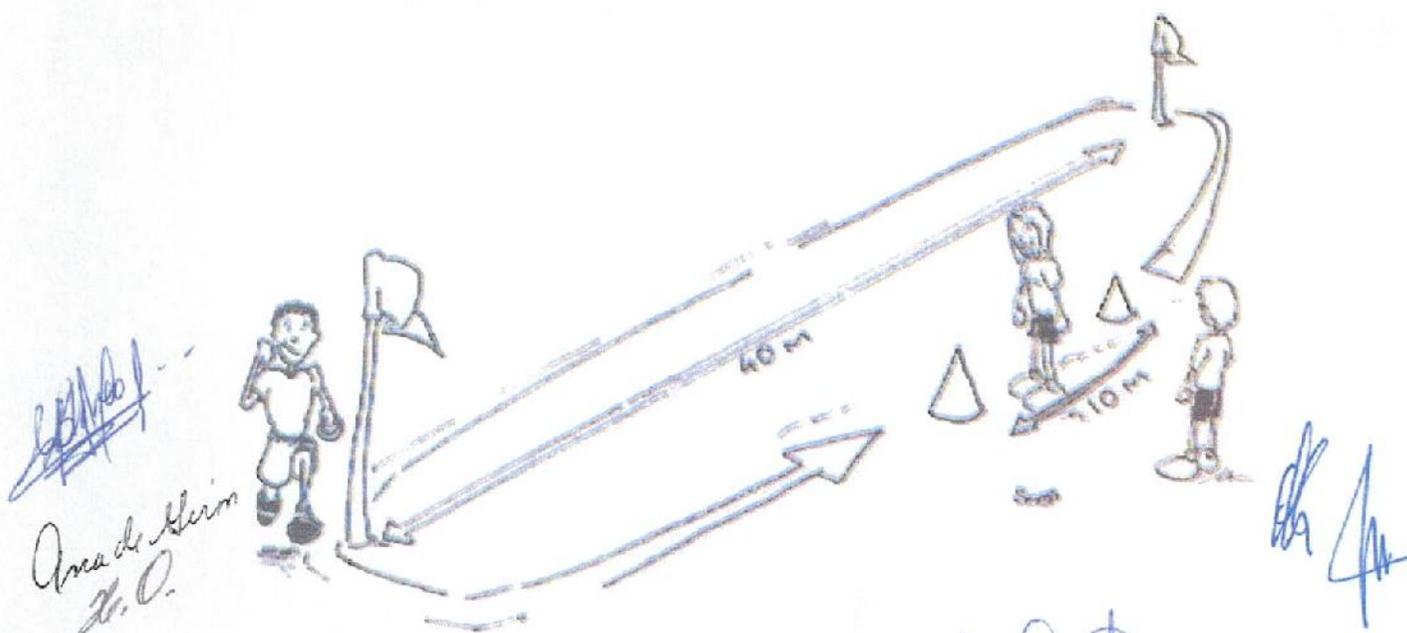
- 1) No depositar la argolla al final
- 2) No pisar uno de los cuadros de escalera
- 3) Saltarse un cuadro de secuencia de la escalera.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) No locar el cono de retorno

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

### **4. Fórmula en Curvas: Relevos de Velocidad**

#### **Breve descripción:**

Relevos de velocidad con curvas



### Procedimiento

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

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

### Puntaje

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

### Asistentes

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

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

### FALTAS:

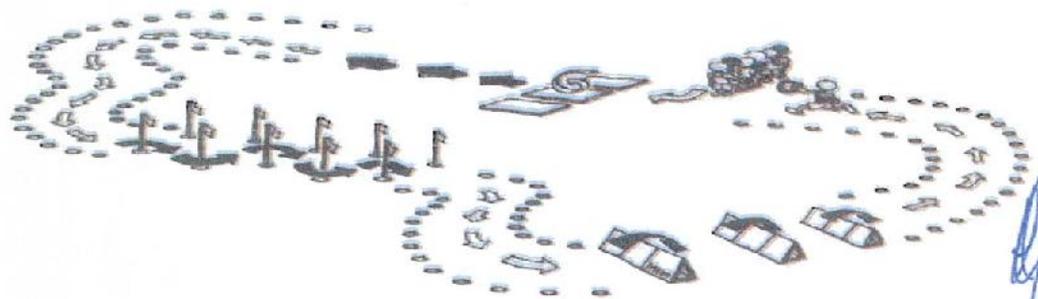
- 1) Girar incorrectamente el cono
- 2) Pasar incorrectamente el testigo y fuera de la zona de traspaso
- 3) Salir antes de la entrega del testigo.
- 4) Por no entregar en la mano el testigo.

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

## 5. Fórmula Uno

### Breve descripción:

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



*Área de Slalom*  
*H.P.*

*H.P.*  
*[Firma]*

### Procedimiento

La distancia es de 80m y está dividida en áreas para la carrera de velocidad plana 30 metros, 15 para el zigzag, 15 planos para llegar a las vallas 12 metros y 8 lisos. La carrera de vallas (6 metros de distancia entre cada valla) y la de slalom alrededor de postes (slalom entre cada poste van 3 metros) (ver figura). Se utiliza un aro blando como testimonio de relevos. Cada participante debe comenzar con una vuelta (rol) adelante sobre la colchoneta.

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

### Puntaje

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

### Asistentes

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

### FALTAS:

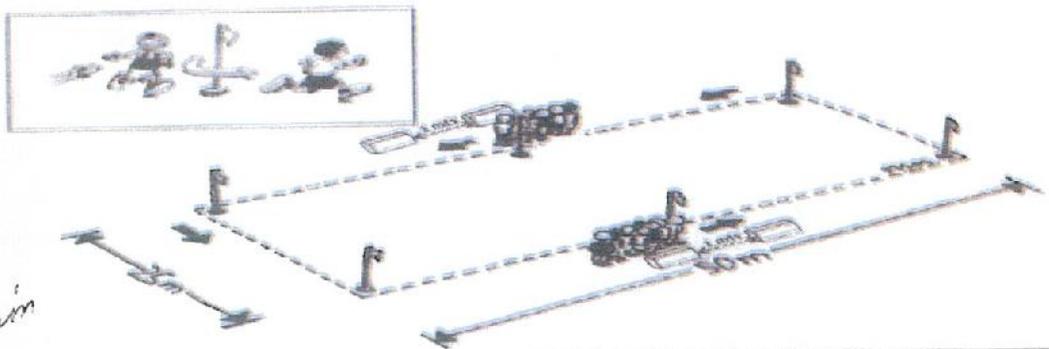
- 1) Realizar incorrectamente la vuelta adelante.
- 2) Realizar incorrectamente el zig zag
- 3) No pasar correctamente o evadir el paso de las vallas.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) Obstruir, golpear o empujar a un integrante del equipo contrario.

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

### 6. Carrera de "Resistencia de 8"

#### Breve descripción:

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



*Procedimiento:*

Cada equipo tiene que correr alrededor de un circuito de 150 m (ver figura) desde un punto de partida determinado. Cada miembro de equipo intenta correr alrededor del circuito cuantas veces le sea posible en 8 minutos. La orden de partida es para todos los equipos a la vez (silbato o disparo, etc.). Cada miembro del equipo comienza con una (pelota, trozo de papel, corcho o algo similar) que tiene que depositar luego de completar una vuelta al circuito, y antes de comenzar nuevamente, toma una nueva pelota o similar, y así sucesivamente.

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

*Puntaje*

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

*Asistentes*

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

**FALTAS:**

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

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

**7. "Fórmula en Curvas": Velocidad y Vallas**

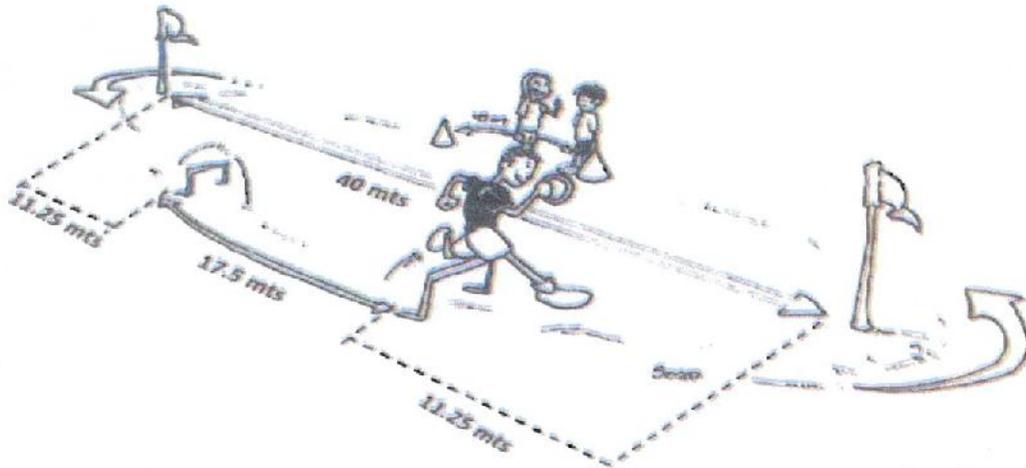
*Breve descripción:*

Relevos combinados de velocidad y vallas con curvas.

  
Ana de León  
H. O.



 40 



**Procedimiento:**

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

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

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

**Puntaje**

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

**Asistentes**

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

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

**FALTAS:**

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

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

*Ana de la Cruz*  
*Ar. O.*

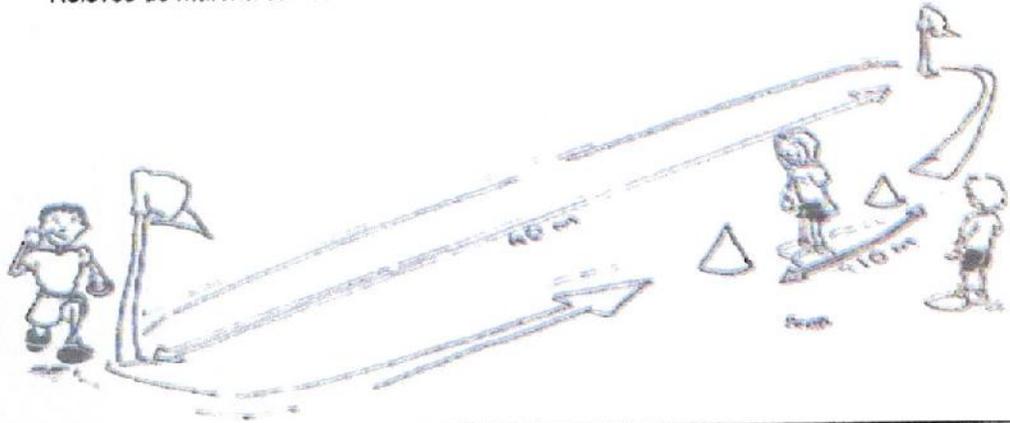
*Ar. O.*

*Ar. O.*

## 8. "Fórmula en Curvas": Relevos de 10 X 80 Marcha

### Breve Descripción:

Relevos de marcha con curvas



### Procedimiento

Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con la zona de traspaso y la otra no. Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. En cada zona de giro (banderín) se debe colocar una rotonda que permita que se realice un giro amplio para que favorezca el giro sin afectar la técnica ni la velocidad del marchista. El primer participante comienza a marchar el trayecto hasta el primer poste con banderín, gira a su alrededor para marcha la línea recta. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testigo) a su compañero que marcha la misma distancia y le pasa el aro al tercer integrante y así sucesivamente.

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

### Puntaje

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

### Asistentes

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

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

FALTAS:

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

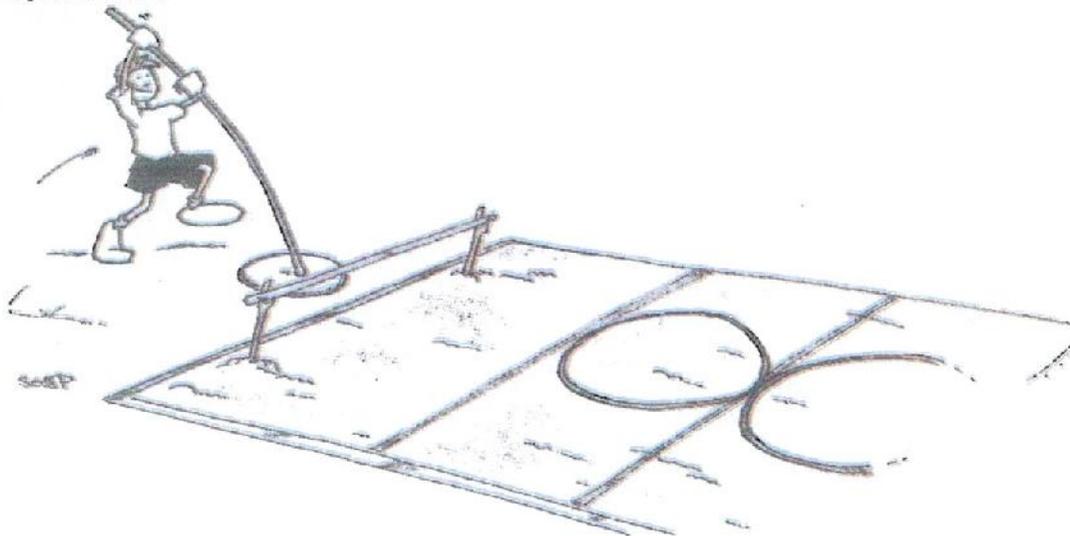
**Sanción:** Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

**Eventos de Saltos:**

**1. Salto en Largo con Garrocha sobre Arena**

*Breve descripción:*

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



*Procedimiento*

Desde un área de aproximación de 10 metros como máximo (marcas obligatorias: un cono, una cinta elástica), el participante corre en dirección a una banda circular/banda/colchoneta colocada a 75 cm delante en el cajón de caída. El despegue se debe realizar despegando con un solo pie (saltadores diestros – con un impulso del pie izquierdo – sostener la garrocha con su mano derecha arriba en el caso de saltador derecho, el saltador izquierdo debe colocar la mano izquierda arriba). El participante clava la garrocha cerca de la línea de despegue, se "monta" a la misma. Luego debe caer dentro de la fosa del área de aterrizaje. La altura del obstáculo no debe sobrepasar los 40 cm.

La puntuación será igual al objetivo en que caiga el niño o niña, el primer objetivo estará ubicado 1 metro dentro del área de aterrizaje, el segundo a 2 metros, el tercero a 3 metros y el cuarto a 4 metros.

*Ana de León  
A. D.*

*[Firma]*

*[Firma]*

*[Firma]*

El participante debe caer con los dos pies (para evitar riesgos de lesión). La garrocha se debe tomar con ambas manos como en el dibujo hasta que la caída esté completa. Finalmente, está prohibido cambiar la toma de la garrocha durante el salto.

### Puntaje

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

### Equipamiento:

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

### Asistentes:

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

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

### FALTAS:

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

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

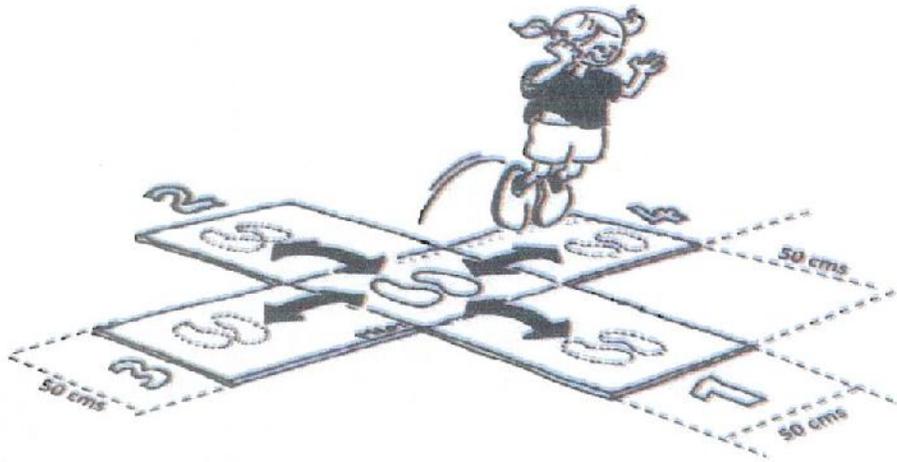
## 2. Rebotes Cruzados

### Breve descripción:

Salto en dos pies con cambio de dirección

  
Ana de Herón  
26/2

  
  
44 



**Procedimiento**

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

**Puntaje**

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

**Asistentes:**

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

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

**Equipamiento:**

Para cada equipo se requerirá el siguiente equipamiento:

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

*Area de Inicio  
D.O.*

**FALTAS:**

- 1) No realizar el orden correcto de los números en los rebotes.

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]*

45

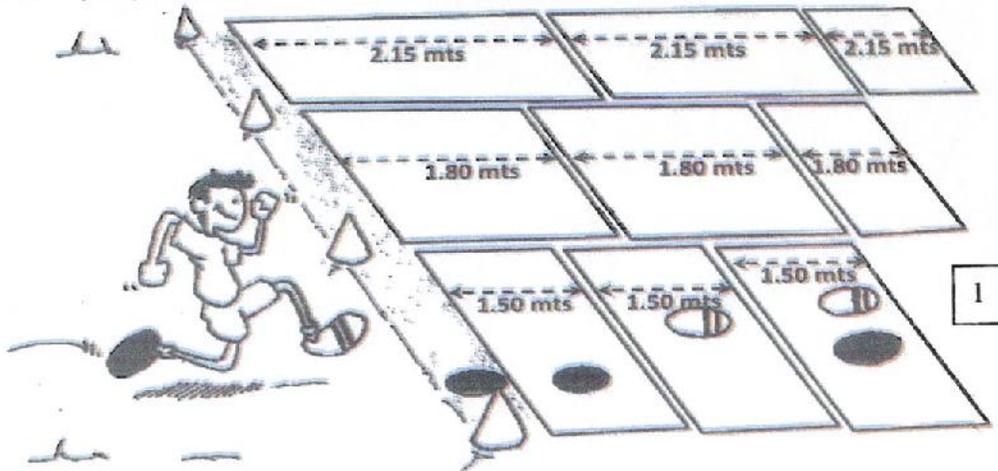
- 2) No hacer con ambos pies en rebote.
- 3) Hacer contacto con un pie o ambos fuera de área de contacto (la cruz)
- 4) Salir antes de la señal de salida.
- 5) Si no realiza el orden de los rebotes correspondientes el ciclo no será contabilizado.

**Sanción:** No se contará el ciclo de rebotes

### 1. Salto Triple en Área Limitada

*Breve descripción:*

Salto triple ejecutado dentro de un área limitada



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

*Procedimiento*

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

*Puntaje*

Las zonas de salto otorgan el siguiente puntaje (tabla de puntaje): 1,50m=1 punto, 1,80m=2 puntos, 2,15m=3 puntos. El ranking se basa en los resultados: el equipo ganador será aquél con el mejor puntaje total.

*Asistentes*

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

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

FALTAS:

Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015

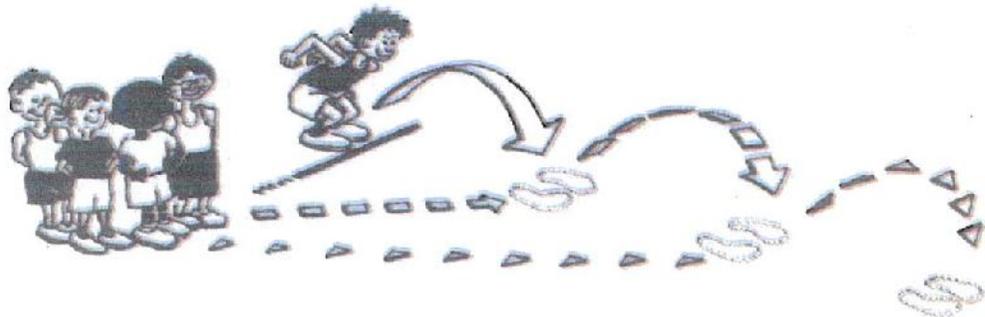
- 1) Correr más de lo permitido de área de aproximación (5 metros)
- 2) Pisar dentro del área de despegue.
- 3) No realizar correctamente la secuencia de paso correspondiente que establece la técnica de salto. (hop, step, salto)

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

#### 4. Salto en Sentadillas Hacia Adelante

*Breve descripción:*

Salto en dos pies hacia adelante desde posición de sentadillas.



#### *Procedimiento*

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

El evento se completa cuando el último miembro del equipo ha saltado. El procedimiento completo se repite una segunda vez (segundo intento).

#### *Puntaje*

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

#### *Asistentes*

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

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

**FALTAS:**

Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015

- 1) Tomar impulso antes de realizar el salto.
- 2) Pisar el área de caída antes de saltar.

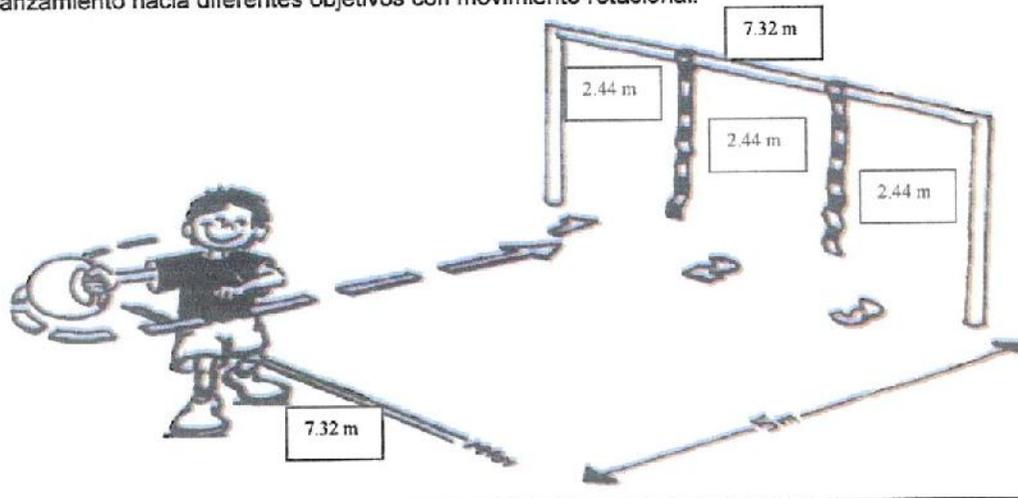
**Sanción:** El salto será nulo.

**Eventos de Lanzamiento:**

**1. Lanzamiento Rotacional**

*Breve descripción:*

Lanzamiento hacia diferentes objetivos con movimiento rotacional.



**Procedimiento**

El área completa entre dos postes (o entre postes de arco de fútbol) se divide en tres zonas de igual medida: zona izquierda, central y derecha. Desde una posición lateral de parado 5m frente a la zona central, el participante lanza una pelota (1kg) (u objeto similar) de lado con brazo completamente extendido, hacia la red o postes de arco de fútbol (de modo similar al lanzamiento del disco o voleo de lado de una raqueta de tenis).

Cada participante tiene dos intentos para lanzar el objeto a través de la zona que mejor corresponda a su brazo de lanzamiento (por ejemplo: un lanzador zurdo intentará lanzar el objeto hacia la zona izquierda).

**Puntaje**

Si el participante diestro lanza el objeto a través de la zona derecha, se consideran tres puntos; dos puntos si el lanzamiento es a través de la zona central y uno si es en la izquierda. Si se acierta sobre el borde de una zona, se considera el mayor puntaje. Para los lanzadores zurdos el puntaje se considera en la secuencia opuesta.

El mejor de los **dos intentos** de cada miembro del equipo es el que se considera para el puntaje final del equipo. Si un lanzador no acierta la zona de objetivo (cerca, arriba o abajo) o pisa más allá la línea límite, tiene un lanzamiento extra para lograr puntaje.

**Asistentes:**

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

**Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015**

*Ana de León  
R.O.*

*[Handwritten signature]*

*[Handwritten signature]* 48 *[Handwritten signature]*

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

**Equipamiento:**

Para este evento se requerirá del siguiente equipamiento:

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

**FALTAS:**

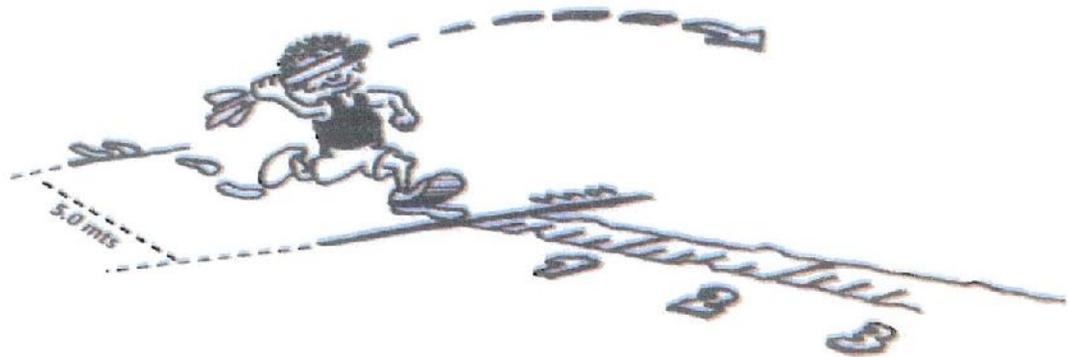
- 1) Tomar impulso antes del lanzamiento, con moviendo de pie.
- 2) Pisar la zona de lanzamiento
- 3) Tomar con ambas manos el balón en el momento de la ejecución del lanzamiento.
- 4) Lanzamiento que no pasa por el área de puntaje no acumula puntos.
- 5) Lanzamiento de boliche no está permitido

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

**2. Lanzamiento de la Jabalina**

*Breve descripción:*

Lanzamientos de la jabalina para niños con un brazo



**Procedimiento**

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

**Nota sobre Seguridad:**

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

*Ana de León*  
H.O.

*[Firma]*

### Puntaje

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

### Asistentes

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

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

### FALTAS:

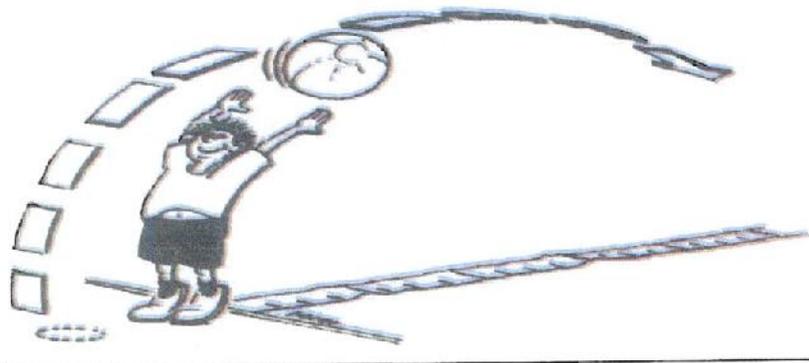
- 1) Tomar impulso fuera del área de aproximación.
- 2) Pisar la zona de lanzamiento
- 3) Tomar con ambas manos la jabalina y lanzar.

Sanción: el lanzamiento será nulo

## 3. Lanzamiento Hacia Atrás

### Breve descripción:

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



### Procedimiento:

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

### Puntaje:

Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015

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

**Asistentes:**

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

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

**Equipamiento:**

Para este evento se requerirá el siguiente equipamiento:

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

**FALTAS:**

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

**Sanción:** El lanzamiento será nulo.

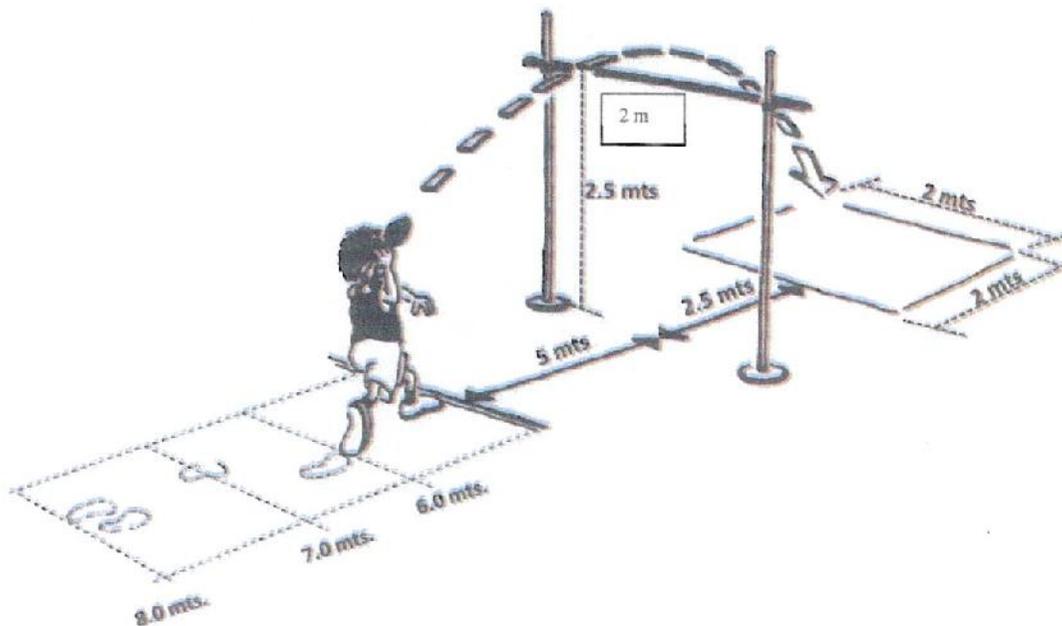
#### **4. Lanzamiento al Blanco Sobre una Varilla**

**Breve descripción:**

Lanzamiento al blanco con un brazo

  
Ana de Guzmán  
A.O.





#### Procedimiento

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

#### Puntaje

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

#### Asistentes

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

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

#### FALTAS:

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

**Sanción:** El lanzamiento será nulo

*Amadeo León*  
26.01.14

*[Firma]*  
*[Firma]*

## 4. Puntaje de los Eventos

### 4.1 Sistema de Puntaje

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

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

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

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

### **Puntaje de los Eventos de Carrera**

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

### **Puntaje de los Eventos de Campo**

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

### **Medición de los Eventos de Campo**

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

### **Conformación de los equipos**

Los equipos estarán conformados de la siguiente manera:

- Equipo mixto: 10 niños y 10 niñas

Reglamento y Bases Juegos CODICADER 2015

## Resultado Final

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

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

- El ganador será el equipo con el puntaje más alto.
- Si en los resultados quedaran empatados en una de las pruebas se otorgara la misma cantidad de puntos, correspondientes al lugar que obtuvieron.
- Si en los resultados finales quedaran empatados en lugares se ganara quien obtuvo mayores primeros lugares y así sucesivamente.
- Si persistiera el empate se decidirá quien efectuó el mejor tiempo en la prueba de fórmula uno.
- Esta tabulación abierta y el cálculo de resultados componen un proceso de evaluación visible y transparente para todos. Todos los involucrados pueden mantenerse actualizados sobre el progreso de los equipos observando las posiciones actuales en el tablero durante el transcurso del evento.

## 5.2 Tablero de Resultados

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

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

### 5.6 Ceremonia de Premiación

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

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

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

### 3 MINIBALONCESTO

#### 3.1 DELEGACIÓN

FUNCION	MÁXIMO
Atletas género masculino	10
Atletas género femenino	10
Entrenadores (as)	04
Delegado	01
Chaperona	02
Árbitro (Preferiblemente uno de cada género)	02
<b>Total por reglamento</b>	<b>29</b>

#### 3.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

3.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2003 a 2009.

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

3.2.3 Con 5 o menos de cinco (5) equipos se jugará todos contra todos a una sola vuelta.

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

3.2.5 Para definición de puestos en caso de empate, se decidirá en base a lo establecido en el reglamento FIBA, entendiéndose que no existirá juego adicional alguno.

La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:

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

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

- credenciales las cuales estarán de forma no visible las fotografías de los jugadores que no están jugando, al que sustituirá al lesionado.
- 3.2.7 Las dimensiones del campo juego y la altura de los aros será la oficial del reglamento FIBA 3.05 mts se utilizará el balón de dimensión No. 5
- 3.2.8 Cada equipo debe contar con dos uniformes, uno claro y otro de color oscuro debidamente numerado con dos dígitos máximo.

#### 4 FUTBOL 7

##### 4.1 DELEGACION

<b>FUNCIÓN</b>	<b>MÁXIMO</b>
Atletas género masculino	14
Atletas género femenino	14
Entrenadores (as)	04
Delegado	01
Chaperona	02
Árbitro (PREFERIBLEMENTE UNO DE CADA GENERO)	02
<b>Total por reglamento</b>	<b>37</b>

##### 4.2 EVENTOS CONVOCADOS

<b>EVENTOS CONVOCADOS</b>			
<b>FUTBOL</b>	<b>MASCULINOS</b>	<b>FEMENINOS</b>	<b>TOTALES</b>
Equipos	1	1	2
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

##### 4.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

- 4.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2003 a 2009.
- 4.3.2 De seis (6) a siete (7) equipos se formarán dos grupos. Jugarán una primera ronda todos contra todos en su grupo. En la segunda ronda el primer lugar del grupo A se enfrentará al primero del grupo B y el segundo del grupo B se enfrentará al segundo del Grupo A, el tercero del grupo A se enfrentará al tercero del grupo B.

- 4.3.3 Con 5 ó menos de cinco (5) equipos se jugará todos contra todos a una sola vuelta.
- 4.3.4 El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 4.3.5 Para definición de puestos en casos de empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie particular
  - Diferencia de goles entre goles anotados y goles recibidos en toda la competencia
  - Diferencia de goles entre goles anotados y goles recibidos entre los equipos empatados
- 4.3.5 La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:
- Equipo ganador: 3 puntos
  - Equipo perdedor: 0 puntos
  - Partido empatado: 1 punto cada equipo
  - No presentación: 0 puntos
- 4.3.6 El tiempo de juego será de cuatro (4) periodos de doce (12) minutos corridos cada uno. Teniendo dos (2) minutos de descanso entre cada cuarto y diez (10) minutos al medio tiempo. El balón oficial será el numero 4 para nivel primario. Los 7 primeros jugadores participarán en el primer y tercer periodo, los siguientes 7 jugadores participarán en el segundo y cuarto periodos; en caso de lesión, el árbitro principal en presencia de los entrenadores de ambos equipos, seleccionará de las credenciales las cuales estarán de forma no visible las fotografías de los jugadores que no están jugando, al que sustituirá al lesionado.

#### 4.4 DIMENSIONES DE LAS CANCHAS

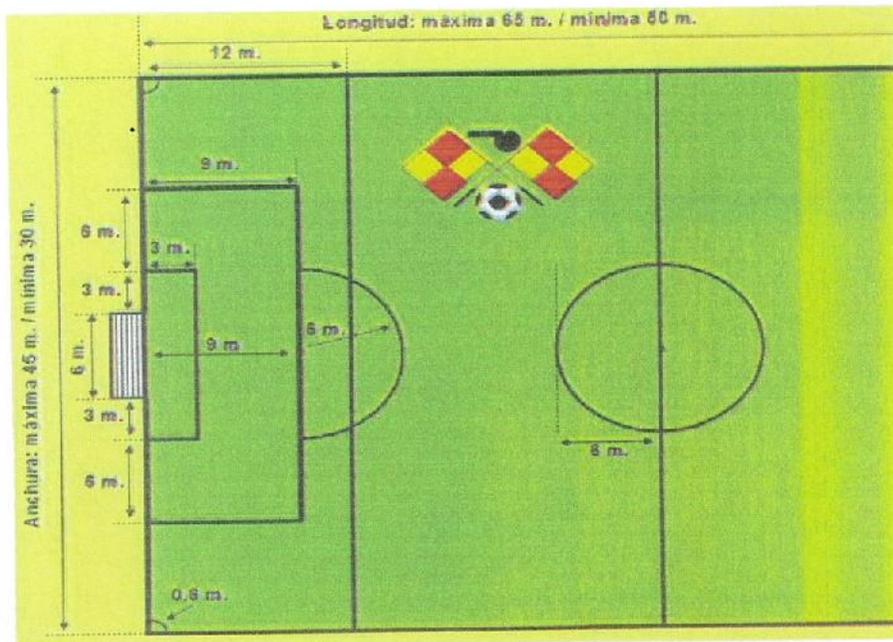
DIMENSIONES Campo de Juego	
LARGO	50 metros
ANCHO	30 metros
DIMENSIONES de las Porterías	
ALTO	2.10 metros
ANCHO	6 metros

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

*[Handwritten signature]*  
 Area de Misión  
 G.O.

*[Handwritten signature]*  
 57  
*[Handwritten signature]*

**CAMPO DE JUEGO DE FÚTBOL 7  
DIAGRAMA DE MEDIDAS**



**5. NATACIÓN**

**5.1 DELEGACION**

<b>FUNCIÓN</b>	<b>MÁXIMO</b>
Atletas género masculino	15
Atletas género femenino	15
Entrenadores (as)	4
Delegado	1
Chaperona	2
Árbitro	01
<b>Total</b>	<b>38</b>

*[Handwritten signature]*  
Una de ellas  
[Handwritten initials]

*[Handwritten signature]*  
*[Handwritten signature]*

## 5.2 PARTICIPACION

- 5.2.1. Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2003 a 2009.
- 5.2.2. Cada país podrá inscribir hasta 5 atletas por prueba y cada atleta puede participar en 4 eventos individuales y 4 relevos.

## 5.3 EVENTOS CONVOCADOS

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

## 5.4 SISTEMA DE COMPETENCIA

5.4.1 Las pruebas se realizarán en cuatro (4) días de competencia, las pruebas se nadarán finales contra reloj.

5.4.2 Se utilizará el sistema electrónico o en su defecto el cronometraje manual, cualquier evento suspendido por causa mayor, se comunicará a los delegados involucrados en el evento, para su reprogramación. En las inscripciones se deberán incluir los tiempos del evento para elaborar la siembra de los hits.

## 6 TENIS DE MESA

### 6.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
04	Atletas Masculinos
04	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
01	Delegado
01	Arbitros
01	Chaperona
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>

### 6.2 PARTICIPANTES

6.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2003 a 2009.

### 6.3 SISTEMA DE COMPETENCIAS

- 6.3.1 Eventos de Dobles (M y F) y Mixtos
- 6.3.2 Se Jugará bajo el sistema de eliminación simple, todos los partidos se jugarán al mejor de 5 Juegos.
- 6.3.3 Evento de Individuales
- 6.3.4 Se integrarán grupos jugando "uno contra todos" y una ronda final de eliminación simple, en la primera ronda los partidos se jugarán al mejor de 5 juegos y en la segunda ronda los partidos se jugarán al mejor de 7 juegos.

### 6.4 EVENTOS

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

El Calendario de Competencias será el que establezca la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.

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