

1er TORNEO DE RETOS VIRTUALES EN HABILIDADES DEPORTIVAS

“En la Jugada por Bogotá”

REGLAMENTO DE JUEGOS TRADICIONALES

COCA O VALERO

INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTES
ÁREA DE DEPORTES
DEPORTE SOCIAL COMUNITARIO

1er TORNEO DE RETOS EN JUEGOS TRADICIONALES VIRTUALES IDRD “En la Jugada por Bogotá”

TORNEO JUEGOS TRADICIONALES

OBJETIVO:

Rescatar la práctica de juegos tradicionales y de calle en los participantes a través de retos virtuales que desarrollan las habilidades y destrezas de quienes practican alguna de las disciplinas propuestas, con un enfoque en la Solidaridad a través de la inclusión de la misma en el desarrollo de las diferentes pruebas.

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN:

1. La convocatoria para participar del torneo se realizará mediante página oficial del IDRD: www.idrd.gov.co, redes sociales y/o correo electrónico.
2. Los interesados en participar del Torneo, se deberán inscribir mediante la página oficial del IDRD, área de deportes, en el formulario online que se publicará por la organización.
3. Toda persona inscrita, deberá firmar el consentimiento informado
 - Consentimiento adultos:
 - Consentimiento menores de edad
4. Podrán participar personas desde los 12 años, hasta los 70 años, en dos categorías: Juvenil 12 a 17 años y única de 18 de a 70 años, sin importar sexo, religión, grupos étnicos o condición social que residan en la ciudad de Bogotá, la participación será de forma virtual y en vivo y Presencial.
5. Los participantes solo podrán intervenir en un (1) solo deporte.
6. Cada participante deberá contar con celular, o Tablet de buena resolución y/o computador con cámara para participar en vivo a través de plataformas de video llamadas o videoconferencias; debe contar con el espacio adecuado, los implementos requeridos para el reto y ropa cómoda.
7. Los retos se realizarán en horarios de la tarde/noche los viernes, sábados, domingo y lunes festivos.
8. Los inscritos al torneo deberán participar en la reunión técnica, la cual será convocada por la organización, con fecha previa al inicio de la competencia.
9. El sistema de competencia se define después del proceso de inscripción (según número de inscritos se define antes de la reunión informativa).
10. Todos los participantes deben cumplir en la totalidad de los retos con las indicaciones para el desarrollo del valor de la SOLIDARIDAD, cumpliendo con el material y las evidencias solicitadas como parte del compromiso como ciudadanos.

11. Los participantes deberán conectarse para realizar los retos según las indicaciones de la organización, como día, hora, se dará una flexibilidad o espera máximo de 10 minutos, de lo contrario, el participante que no se presente, quedará automáticamente eliminado por ausencia o w.
12. Se debe buscar un espacio adecuado donde se puedan desarrollar los retos y se requiere tener diferentes materiales para el desarrollo de las pruebas
13. Los participantes deberán estar afiliados al sistema de salud privado o Sisbén.
14. Teniendo en cuenta que el torneo busca desarrollar durante los retos el valor de la **Solidaridad**; se dará una puntuación adicional a cuyos participantes que bajo su creatividad incluyan y/o mencionen mediante carteleras, barras, arengas, letreros, entre otros mensajes de compromiso para con la familia, vecinos, comunidad y barrio, alusivos al valor mencionado.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1RA RONDA.

- Se realizarán los grupos de acuerdo a los participantes inscritos en retos de solidaridad y habilidades para juegos tradicionales.
- Se realizará un total de 3 retos en la disciplina deportiva que aporten en como afianzar la solidaridad en la ciudadanía.
- Se hará una sumatoria de los puntos de la actividad deportiva más los de desempate o adicionales con el desarrollo de las actividades asociadas al valor de la solidaridad para la clasificación a la siguiente ronda.
- Sistema de clasificación 1ra ronda.

Prueba por Prueba.

PUESTO	PUNTOS
1RO	4
2DO	3
3RO	2
4TO	1

Parágrafo 1: Los puntos adicionales de acuerdo a la presentación del valor “Solidaridad” se otorgaran así:

ACCION	PUNTAJE
TRES ACCIONES	3 PUNTOS
DOS ACCIONES	2 PUNTOS
UNA ACCION	1 PUNTO

Aclaratoria Parágrafo 1: Acción: entendida como toda actividad o material empleado durante la prueba que refleje el valor de la solidaridad Ej: Barra, Arenga, Chirimía, el apoyo para grabar el Video de la prueba Inclusión de la familia, vecinos, inquilinos, carteleras con alusión a la solidaridad y compromiso para su materialización en la vida cotidiana

ÍTEMS DE DESEMPATE.

- El desempate tendrá en cuenta una valoración cualitativa asociada al valor de la solidaridad para generar un punto de desempate, teniendo en cuenta todas las ayudas, materiales, muestras, creatividad y mensajes transmitidos durante el desarrollo de los retos.

- **SISTEMA DE CLASIFICACIÓN 2DA RONDA - ELIMINACIÓN DIRECTA.**

En el enfrentamiento directo, se realizarán las mismas pruebas y el ganador de 3 de las 4 pruebas será el clasificado a siguiente ronda "**Aclaración:** si se presenta un empate 2-2, este se ira al desempate del ítems anterior", de acuerdo a los participantes clasificados para la fase de eliminación.



INSTITUTO DISTRITAL DE
RECREACIÓN Y DEPORTE

INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTES
ÁREA DE DEPORTES
DEPORTE SOCIAL COMUNITARIO

COCA O VALERO

RETO 1

Enchocoladas:

Cada deportista iniciará con un calentamiento en sus manos donde va mencionando en cada uno de sus dedos de la mano derecha alguna acción positiva de solidaridad y en la mano izquierda una acción negativa de no ser solidarios para esto tendrá 30 segundos, luego tendrá Un (1) minuto de participación para lograr mayor número de enchocoladas con su coca.

Reglas:

1. En el desarrollo de los la prueba se tendrá en cuenta las muestras que implementen el valor de la solidaridad que generarán un valor agregado a la puntuación, y serán consideradas en caso de presentarse empate.
2. El deportista debe contar con un Valero pequeño de plástico o madera.
3. Durante Un (1) minuto de tiempo el jugador intentara enchocolar la mayor cantidad de veces formando con la mano la coca y bajarla después de cada enchocolada, No se valdrá las repeticiones.
4. La prueba tendrá validez una vez finalice el tiempo y se puntuará de acuerdo a la cantidad de aciertos en cada jugador.
5. Si el participante realiza su reto en un espacio público debe Respetar el distanciamiento social, usar tapabocas y tener en cuenta la campaña de alas a las distancia <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/alas>.
6. El participante debe ser puntual y realizar las pruebas de conexión mínimo con 5 minutos con antelación para no tener contratiempos

RETO 2

Invertido:

Para éste reto primero el deportista deberá hacer una frase que describa la solidaridad y fijarla en la coca ,Cada deportista debe tomar la coca con la mano y



enchocolar el palo, tendrá Un (1) minuto de participación, quién logre mayor número de enchocoladas durante este periodo de tiempo, será el ganador. Al finalizar el reto el deportista leerá la frase las veces que haya logrado insertar el palo dentro de la coca como acto de compromiso solidario.

Reglas:

1. En el desarrollo de los la prueba se tendrá en cuenta las muestras que implementen el valor de la solidaridad que generarán un valor agregado a la puntuación, y serán consideradas en caso de presentarse empate.
2. El deportista debe sujetar su balero por la cabeza (aquí estará fijada la frase de solidaridad) y la parte a enchocolar es la base o palo de sujetar.
3. Durante Un (1) minuto de tiempo el jugador intentara enchocolar la mayor cantidad de veces formando con la mano la coca y bajarla después de cada enchocolada, No se valdrá las repeticiones.
4. La prueba tendrá validez una vez finalice el tiempo y se puntuará de acuerdo a la cantidad de aciertos en cada jugador.
5. Si el participante realiza su reto en un espacio público debe Respetar el distanciamiento social, usar tapabocas y tener en cuenta la campaña de alas a las distancia <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/alas>.
6. El participante debe ser puntual y realizar las pruebas de conexión mínimo con 5 minutos con antelación para no tener contratiempos

RETO 3

Coca en mano:

El deportista debe escribir sobre el dorso de su mano debo ser solidario como un acto de compromiso con la comunidad. Se debe colocar la cabeza del valero sobre el dorso de la mano la mayor cantidad de veces durante Un (1) minuto.

Reglas:

1. En el desarrollo de los la prueba se tendrá en cuenta las muestras que implementen el valor de la solidaridad que generarán un valor agregado a la puntuación, y serán consideradas en caso de presentarse empate.
2. El jugador tomará su Valero, lo enchocolara y luego debe colocarlo sobre el dorso de su mano, nuevamente enchocolarlo y al dorso de su mano y así sucesivamente las veces que pueda durante Un (1) minuto.

3. Siempre debe enchocolar primero su valero y luego colocarlo en su dorso de la mano para que la prueba sea válida.
4. La prueba tendrá validez una vez finalice el tiempo y se puntuará de acuerdo a la cantidad de aciertos en cada jugador, para que sea válido el deportista debe mostrar su frase en la mano ante los jueces.
5. Si el participante realiza su reto en un espacio público debe Respetar el distanciamiento social, usar tapabocas y tener en cuenta la campaña de alas a las distancia <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/alas>.
6. El participante debe ser puntual y realizar las pruebas de conexión mínimo con 5 minutos con antelación para no tener contratiempos

JUZGAMIENTO Y AUTORIDADES:

- ✓ El juzgamiento será realizado por un grupo de profesionales del equipo de Deporte Social Comunitario y/o cuerpo arbitral designado por la organización.
 - ✓ Equipo de formación ciudadana (saldo pedagógico).
- El comité de penas y sanciones está conformado por :
 1. Coordinador del programa Deporte Social Comunitario, o al que designen.
 2. Coordinador del deporte.
 3. Participante seleccionado en reunión informativa (y un suplente en caso que el participante #1 se encuentra impedido para tomar decisiones).
 4. Equipo de formación ciudadana (saldo pedagógico).

LA ORGANIZACIÓN.