



INSTITUTO DISTRITAL DE
RECREACIÓN Y DEPORTE

1er TORNEO DE RETOS VIRTUALES EN HABILIDADES DEPORTIVAS

“En la Jugada por Bogotá”

REGLAMENTO DE FÚTBOL

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



1er TORNEO DE RETOS EN FÚTBOL IDRD “En la Jugada por Bogotá”

TORNEO DE FÚTBOL

OBJETIVO:

Promover en los ciudadanos actividades deportivas mediante espacios virtuales, donde se desarrollen habilidades físicas en Fútbol para el aprovechamiento del tiempo libre y buscando tener bienestar físico y emocional en los participantes; fortaleciendo vínculos familiares y sociales a través del desarrollo del valor de la “solidaridad”.

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 59 años, en dos categorías: Juvenil 12 a 17 años y única de 18 de a 59 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 de un balón de fútbol.
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 Fútbol.
- Se realizará un total de 4 retos que la disciplina deportiva 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.

EXPLICACIÓN DE LOS RETOS

RETO 1:

Cabecear el Balón con Solidaridad

El participante debe fijar en un pared un mensaje alusivo a la solidaridad con el extranjero , el reto Consiste en cabecear un balón de fútbol contra la pared donde se encuentra fijado el compromiso del jugador para ser 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.

1. Para iniciar la prueba, el participante toma el balón con las dos manos y lo lanza para ser cabeceado hacia la pared a una distancia mínima de 0.50 metro entre la pared y el participante
2. El conteo de las repeticiones se iniciará a partir del segundo golpe.
3. La prueba sólo tendrá validez si el participante logra realizar el mayor número de repeticiones manteniendo el golpe alternando entre cabeza y pared si se realiza dos toques seguidos con la cabeza, es falta.
4. Durante la prueba, el balón no podrá tener contacto con ninguna otra parte del cuerpo, ni con ninguna otra superficie externa (mesa, silla, etc.), automáticamente hasta ahí, se contarán las repeticiones.
5. La prueba tendrá una duración de 2 minutos o tres intentos en los dos minutos (se valida la serie de mayor repeticiones)
6. 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>.
7. El participante debe ser puntual y realizar las pruebas de conexión con 5 minutos de antelación para no tener contratiempos.

RETO 2:

Velocidad de reacción.

El participante demarcará dos puntos distantes de dos 2 metros entre sí, donde pateando el balón de fútbol No. 5, realizará idas y regresos, llegando a las líneas demarcadas como SOLIDARIDAD y SOLIDARICESE, el balón siempre debe tocar cada valor, para que sea válida la acción, si el balón se aleja demasiado de algún valor, éste puede ser alcanzado por un solidario que lo acompañe, para que continúe su participación lo más rápido posible. Ganador de esta prueba, quién logre mayor cantidad de idas y regresos tocando la línea de cada valor.

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. se inicia pateando el balón desde la línea de inicio SOLIDARIDAD hasta la línea de retorno SOLIDARICESE, el balón debe sobrepasar la línea de retorno, correr desde la línea de inicio a la de retorno y devolver el balón pateando el balón con cualquier pie.
3. Para realizar el conteo el balón debe llegar hasta la línea de retorno (SOLIDARICESE) y volver a la línea de inicio

4. Solo podrá golpear el balón máximo dos veces entre líneas
5. Si el balón se desvía o se va muy lejos, debe ubicar el balón sobre la línea para continuar la prueba
6. La prueba tendrá una duración de 2 minutos.
7. 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>.
8. El participante debe ser puntual y realizar las pruebas de conexión con 5 minutos de antelación para no tener contratiempos.

RETO 3:

Dominio de Balón:

El deportista debe escribir tres palabras alusivas a la solidaridad en un papel pequeño y fijarlas en cada una de las partes del cuerpo exigidas en el reto: rodilla, cabeza y empeine, estas serán su punto de referencia para realizar el circuito de dominio de balón el cual debe golpear las tres partes exigidas sin repetición entre la una o la otra .

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. Para iniciar esta prueba, el participante debe mostrar las palabras a los jueces y fijarlas en las partes exigidas en el reto, luego toma el balón para iniciar y éste podrá ser lanzado con la mano o con pie.
3. El conteo de las repeticiones se iniciará a partir del contacto del empeine con el balón.
4. Siempre se debe continuar la secuencia pie, muslo y cabeza no se puede modificar en ningún momento, si es modificado se detiene el conteo.
5. Si el balón toca el piso es falta y se suspende el conteo de las repeticiones.
6. La prueba tendrá una duración de 2 minutos o tres intentos en los dos minutos.
7. 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>.

1. El participante debe ser puntual y realizar las pruebas de conexión con 5 minutos de antelación para no tener contratiempos.

RETO 4:

Dominio de balón con obstáculos:

El participante ubicará cuatro (4) obstáculos a una distancia de 50 cm, cada uno, y con una altura mínima de 10 cms y debe contar con un balón de fútbol, el participante colocando éste entre los tobillos o piernas sin sobrepasar las rodillas, saltará por sobre los obstáculos de ida y regreso, sin dejar caer el balón, durante dos 2 minutos, cada obstáculo será denominado. Hermandad, Compañerismo, Fraternidad y Colaboración, palabras que estarán fijadas en los obstáculos, en el marco del valor de la SOLIDARIDAD

Reglas:

1. Para iniciar la prueba, los obstáculos deben tener agregadas las palabras solicitadas a cerca de la solidaridad, el balón debe estar en medio de los pies o tobillos (desde los tobillos a la rodilla, no más allá), del jugador y éste se debe ubicar al lado del primer obstáculo.
2. Para ser válida cada repetición se realiza desde el primer obstáculo llegando hasta el cuarto y regreso al primero.
3. En caso de completarse el tiempo de dos minutos y no alcanzara a completar el recorrido esa repetición no se tendrá en cuenta
4. Si el balón se desprende de los dos pies durante el recorrido, debe comenzar nuevamente desde el primer obstáculo
5. La altura del obstáculo debe ser de mínimo 10 centímetros.
6. La prueba tendrá una duración de 2 minutos.
7. 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>.
8. El participante debe ser puntual y realizar las pruebas de conexión con 5 minutos de antelación para no tener contratiempos.

- ✓ 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).

LA ORGANIZACIÓN.