

1er TORNEO DE RETOS VIRTUALES EN HABILIDADES DEPORTIVAS

“En la Jugada por Bogotá”

REGLAMENTO FÚTBOL DE SALÓN

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

1er TORNEO DE RETOS EN HABILIDADES TÉCNICAS EN FÚTBOL DE SALÓN VIRTUAL “En la Jugada por Bogotá”

OBJETIVO:

Promover en los ciudadanos actividades deportivas mediante espacios virtuales, donde se desarrollen habilidades físicas en fútbol de salón 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 de Salón.
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 de Salón.
- Se realizará un total de 4 retos que desde fútbol de salón 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, carteleros 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.

RETO 1:

Paseo del Balón Fútbol de salón

El reto consiste en que el participante debe llevar el balón encima del empeine “haciendo equilibrio “hasta el recipiente “caneca- platón- balde” que está ubicado a 3mt de distancia enfrente del participante e introducirlo en el recipiente la mayor cantidad de veces que le sea posible.

Cada vez que logre el objetivo, el participante debe dedicarle un gesto de Solidaridad en voz alta a los siguientes actores: Comunidad, familia, colegio o universidad, un vecino, un migrante, o alguien con quien haya tenido diferencias.

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. Durante la prueba el participante no podrá sujetarse de ningún objeto o pared, de igual manera, el balón no podrá tener contacto con ninguna otra parte del cuerpo, ni con ninguna otra superficie externa (mesa, silla, etc.), si alguna de las anteriores se llegase a presentar, automáticamente hasta ahí, se contarán las repeticiones.
3. La prueba tendrá una duración de 2 minutos o tres intentos dentro de los dos minutos de tiempo.
4. Se sumarán la cantidad de veces que el balón ingrese al recipiente durante los dos minutos de tiempo.
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:**ZIGZAG**

El reto consiste en pasar el balón haciendo zigzag en medio de cada elemento con los pies desde el punto A llamado (Solidaridad) hasta el punto B llamado solidario. Al paso por cada elemento el participante debe evidenciar un sinónimo de Solidaridad, que estará fijado en los diferentes obstáculos que indique como construirla este valor en su vida cotidiana.

Reglas:

1. Se utilizara (4) elementos que se tengan en las casas tales como: “Conos o platillos entre otros” con los 4 elementos se debe formar una fila y se debe dejar un espacio entre cada elemento el cual debe tener reflejado un sinónimo de solidaridad, aproximado de 2 pasos para formar el ZIGZAG.
2. La prueba sólo tendrá validez si el participante logra realizar la mayor cantidad de desplazamientos entre el punto solidaridad y el punto solidario ida y regreso.
3. Durante la prueba, se debe tener la secuencia del balón con los obstáculos y no podrá tener contacto con ninguna otra parte del cuerpo.
4. La prueba tendrá una duración de 2 minutos o tres intentos dentro de los dos minutos.
5. Se sumarán la cantidad de desplazamientos que realice entre el punto solidaridad y el punto solidario, durante los dos (2) minutos de tiempo.
6. Si el balón sale del zigzag debe volver a iniciar la prueba.
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 mínimo con 5 minutos con antelación para no tener contratiempos.

RETO 3:**Rebote y Giro**

El reto consiste en hacer rebotar el balón en el piso una (1) vez y simultáneamente el participante debe hacer un giro completo, luego el jugador rebota el balón con el empeine y sigue con el giro, estos dos se deben hacer de forma simultánea en cada giro, al finalizar la prueba el jugador debe mencionar aspectos positivos o beneficios

al realizar actos de solidaridad, la prueba estará completa con la intervención de cada jugador.

Reglas:

1. Durante el reto el balón no puede ser tocado por ninguna otra parte del cuerpo, más que por el pie y tampoco puede tocar la pared- mesa, silla entre otros elementos.
2. La prueba sólo tendrá validez si el participante logra realizar la mayor cantidad de giros.
3. La prueba tendrá una duración de 2 minutos.
4. Se sumarán la cantidad de giros que realice durante los dos (2) minutos de tiempo, finalizando hará la respectiva reflexión de los aspectos positivos de realizar actos solidarios.
5. Si el balón hace algún desplazamiento y no se le tiene el dominio o control, se hace el siguiente intento, dentro de los dos minutos establecidos.
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 mínimo con 5 minutos con antelación para no tener contratiempos.

RETO 4:

Golpe Libre “Pecho- Cabeza – Empeine - Muslo – Borde interno y/o externo.”

Es importante que los participantes antes de iniciar mencionen en voz alta el valor de la solidaridad.

El reto consiste en realizar golpes libres con “Cabeza -Pecho– Empeine - Muslo” sin hacer dos golpes seguidos con la misma parte del cuerpo, ni combinar las partes del cuerpo derecha e izquierda. Si el balón sale de control, este puede ser alcanzado por una persona Solidaria y así puede continuar con su prueba.

Reglas:

1. No se podrán hacer dos golpes seguidos con la misma parte del cuerpo, se deben alternar.

2. Para esta prueba el balón no podrá tocar ninguna superficie “ piso-pared-silla-mesa”
3. La prueba sólo tendrá validez si el participante logra realizar la mayor cantidad de golpes con las 4 partes del cuerpo, de forma aleatoria.
4. La prueba tendrá una duración de 2 minutos o tres intentos dentro de los dos minutos.
5. Se sumarán la cantidad de golpes o toques aleatorios que realice durante los dos (2) minutos de tiempo.
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 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).

LA ORGANIZACIÓN.