

1er TORNEO DE RETOS VIRTUALES EN HABILIDADES DEPORTIVAS

“En la Jugada por Bogotá”

REGLAMENTO DE JUEGOS TRADICIONALES

RANA

✓

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:

<i>ACCION</i>	<i>PUNTAJE</i>
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

RANA

RETO 1

Lanzamientos:

Para jugar el participante debe elaborar con una cubeta de huevos su propio juego de rana, donde colocará diferentes puntajes en cada agujero de la cubeta, luego tendrá listas 6 bolas de cristal y se dará Dos (2) minutos para que registre la mayor cantidad de lanzamientos acumulando el puntaje obtenido hasta el final. En el centro de la caja de huevos se debe colocar la palabra SOLIDARIDAD pegada y ésta tendrá un puntaje de 30 pts, de ésta manera el jugador debe apuntar a la solidaridad para acumular mayor puntaje

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 participante debe elaborar con una caja de huevos su propia rana adaptada, colocando en cada hueco un puntaje de 5 y otro de 10 intercalados hasta completar el cartón. Y en el centro 30 puntos con la palabra Solidaridad
3. Se debe contar con 6 bolas de cristal para hacer los lanzamientos.
4. La cubeta debe estar a 2mt de distancia de la línea de lanzamiento y sobre una mesa.
5. Durante dos minutos se permitirá realizar la mayor cantidad de lanzamientos sin rebotar al suelo-mesa (una bolita a la vez) y así acumular el total de puntaje una vez finalice el tiempo.
6. La puntuación se otorga una vez el participante termine y muestre su cartón a la cámara para totalizar el puntaje. Demostrando que si le apuntamos a la Solidaridad seremos los mejores.
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 2

Botella:

Se deben colocar 6 botellas plásticas las cuales deben tener diferentes puntajes y estar ubicadas a 2mt de distancia y lanzar unos aros (plásticos o de cartón) tratando de insertarlos y acumular la mayor cantidad de puntaje durante 2 minutos, cada botella debe tener palabras similares o asociadas a la Solidaridad: compañerismo, fraternidad, ayuda, apoyo, altruismo y las que el participante considere.

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 participante debe disponer 6 botellas plásticas llenas de (agua o arena) las cuales tendrán puntajes de 5 y 10 y se colocarán de manera horizontal intercaladas una de otra a 5 cm de distancia. Y con las palabras alusivas a la solidaridad que sean legibles.
3. Se debe contar con 6 aros de plástico pequeños o de cartón para hacer los lanzamientos.
4. Las botellas deben estar a 2mt de distancia de la línea de lanzamiento, que estará demarcada por una cinta.
5. Durante dos minutos se permitirá realizar la mayor cantidad de lanzamientos (un aro a la vez) y así acumular el total de puntaje una vez finalice el tiempo. Logrando insertar a cada palabra asociada a la solidaridad que dará un aporte para la vida de cada participante.
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 3

Pirámide:

Ubicar 6 rollos de cartón a 2mt de distancia de la línea de lanzamiento y con unos puntajes determinados, el participante debe lanzar bolas de cristal logrando acumular la mayor cantidad de puntaje durante 2 minutos. Previamente el jugador colocará una sílaba de la palabra solidaridad en cada uno de los rollos de papel SO-LI-DA-RI-DAD y una carita feliz, luego jugará con ellos como un ' rompecabezas' para armar la palabra y a su vez quede en la forma piramidal solicitada

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 participante debe disponer 6 tubos de papel pegados en forma piramidal (3-2-1) los cuales tendrán puntajes de 5 y 10 e irán intercalados. teniendo en cuenta que unidos deben formar la palabra SOLIDARIDAD y con la carita feliz.
3. Se debe contar con 6 bolas de cristal para hacer los lanzamientos.
4. La pirámide de tubos debe estar a 2mt de distancia de la línea de lanzamiento, que estará demarcada por una cinta.
5. Durante dos minutos se permitirá realizar la mayor cantidad de lanzamientos (una bolita a la vez) y así acumular el total de puntaje una vez finalice el tiempo.
6. La puntuación se otorga una vez el participante termine y muestre sus aciertos a la cámara para totalizar el puntaje.
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

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.