

# 1er TORNEO DE RETOS VIRTUALES EN HABILIDADES DEPORTIVAS

“En la Jugada por Bogotá”

## REGLAMENTO DE JUEGOS TRADICIONALES

### TROMPO

✓

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 IDRDR “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 IDRDR: [www.idrd.gov.co](http://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 IDRDR, 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:

<b>ACCION</b>	<b>PUNTAJE</b>
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****TROMPO****RETO 1:****El saca objetos “Rayuela”:**

Se dibuja un círculo en el suelo de 60 cm de diámetro que representará simbólicamente la vida de cada uno, dentro de él se colocan 4 objetos (pimpones) los cuales deben tener palabras opuestas a la solidaridad; egoísmo, antipatía, indiferencia y otros.

El participante tendrá cuatro (4) oportunidades para sacar totalmente los 4 objetos de la circunferencia ( simbólicamente las cosas que no debo ser en mi vida), otorgándole un (1) punto por cada elemento retirado.

**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 trompo de 7 cm máximo de madera o plástico y una cuerda.
- 3 Para iniciar la prueba, el participante debe dibujar en el suelo un círculo de 60 cm de diámetro y colocar 4 pimpones. Con las palabras opuestas a la solidaridad
- 4 El participante tendrá cuatro (4) lanzamientos tratando de sacar los objetos del círculo usando únicamente el trompo.
- 5 La prueba tendrá validez si el jugador logra sacar los 4 objetos antes del tiempo establecido ( 2 minutos) o una vez finalice el tiempo haya logrado sacar la mayor cantidad de los mismos.
- 6 La puntuación se otorgará conforme el número de objetos sacados totalmente de la circunferencia en las 4 oportunidades otorgadas.
- 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**

### **Boomerang “Pico al Aire”:**

Se debe lanzar el trompo y dejarlo girando en la palma de mano sin que toque el suelo, el participante que logre mantener por más tiempo el trompo en la mano será el ganador de la prueba ; dando 2 oportunidades en el caso que el trompo se enchive o no quede bailando en la mano. El jugador debe escribir sobre la palma de su mano la palabra SOLIDARIDAD y mostrarla en pantalla a los jurados, sobre ésta debe girar el trompo para lograr su puntuación

### **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 la prueba, el participante debe lanzar el trompo y dejarlo girando en su mano sin que éste toque el suelo resaltando el valor de la SOLIDARIDAD cuyo objeto es que se mantenga el mayor tiempo posible girando alrededor del valor.
- 3 Se permitirá máximo dos (2) intentos para que el jugador logre mantener el trompo en la mano y una vez lo tenga se contabiliza el tiempo.
- 4 3. La puntuación se otorgará conforme el mayor tiempo alcanzado durante la prueba.
- 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**

### **Fantasia “Figuras”:**

El participante debe escribir tres palabras sobre un papel que describan la solidaridad ( ayuda, compañerismo, altruismo) y colarlas con una cinta sobre tres partes de su cuerpo, coloca a girar el trompo en el suelo, luego lo recoge con la mano y lo debe hacer girar en cualquier parte de su cuerpo (pecho, muslo, brazo) menos en la mano donde haya colocado una de las palabras alusivas a la solidaridad reforzando la importancia que tiene en nuestras vidas y se contabiliza la cantidad que dure éste bailando.

**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 permitirá máximo dos (2) intentos para que el jugador logre mantener el trompo en cualquier parte del cuerpo, menos en la mano y una vez lo tenga se contabiliza el tiempo.
- 3 La puntuación se otorgará conforme el mayor tiempo alcanzado durante la prueba siempre y cuando el trompo gire en la parte del cuerpo seleccionada por el jugador demostrando la palabra alusiva a la solidaridad.
- 4 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>.
- 5 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.**