	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665

Fecha: 18/11/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.




2020000665

“Por medio de la cual se adopta la Carta Fundamental para los Juegos Deportivos Departamentales Edición Virtual 2020

La Junta Directiva del Instituto Departamental de Deportes de Antioquia - INDEPORTES ANTIOQUIA-, en uso de sus atribuciones legales y en especial las conferidas por la Ordenanza 8E de 1996, la 41E de 1996 y,

CONSIDERANDO QUE:

1. La Constitución Política de Colombia, en su artículo 52, establece que el Deporte y la Recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social, y reconoce el derecho de todas las personas, a la práctica del deporte, a la recreación y al aprovechamiento del tiempo libre.
2. El Congreso de la república de Colombia, expidió la Ley 181 de enero 18 de 1995 *“por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte”*.
3. La Ley en mención, tiene como objetivo garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta [entre otros] los siguientes objetivos rectores:
...
 - *Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.*
 - *Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente...”*
4. El Instituto Departamental de Deportes de Antioquia - INDEPORTES ANTIOQUIA, fue creado mediante la Ordenanza 8E de 1996, como un Instituto descentralizado del orden Departamental, el cual fundamenta su accionar con base en lo establecido en la Ley 181 de 1995. Dentro de la ordenanza de creación, se estableció como Órgano de máximo de administración la Honorable Junta del Instituto.
5. Dentro de las funciones de INDEPORTES ANTIOQUIA está la de promocionar los eventos que fomentan la actividad física, el deporte y la sana convivencia en los escenarios deportivos.
6. Los Juegos Deportivos Departamentales son el certamen deportivo para deportistas aficionados, donde se busca promover y masificar la actividad física en el departamento, propiciar espacios de competición, libre esparcimiento, medir el desarrollo municipal y regional y departamental, integrar a sus municipios y habitantes, generando una comunidad con hábitos saludables, más ética y cohesionada socialmente.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.




7. Que, por lo anterior, INDEPORTES ANTIOQUIA creó los “**JUEGOS DEPORTIVOS DEPARTAMENTALES**”, en aras masificar la práctica deportiva y mejorar el desarrollo deportivo del departamento, siguiendo las políticas institucionales establecidas en Plan de Desarrollo “UNIDOS POR LA VIDA” 2020 – 2023 (Línea 4 – Nuestra Vida, 4.2.10. Programa 10. Deporte y salud para la vida.
8. La Carta fundamental de los Juegos Deportivos Departamentales, es el reglamento que contiene los principios fundamentales, de las normas y de los textos de aplicación adoptados por INDEPORTES ANTIOQUIA para la realización de procesos deportivos que benefician el desarrollo humano de los ciudadanos y ciudadanas del Departamento.
9. Que la Organización Mundial de la Salud – OMS, declaró el 11 de marzo del presente año, como pandemia el Coronavirus COVID 19.
10. Que el Ministerio de Salud y Protección Social mediante la Resolución 385 del 12 de marzo de 2020, declaró la emergencia sanitaria por causa del Coronavirus COVID 19, en todo el territorio nacional, con el fin de prevenir y controlar la propagación y mitigar sus efectos.
11. Que el Ministerio de Salud y Protección Social, mediante Resolución 1462 del 25 de agosto de 2020, con el objeto de adoptar medidas que sigan contribuyendo en la disminución del contagio, la eficaz identificación de los casos y sus contactos y la recuperación de los casos confirmados, prorrogó la emergencia sanitaria hasta el 30 de noviembre de 2020.
12. Que esta situación imposibilita la realización de eventos masivos y actividades que generen aglomeraciones.
13. Por lo anterior se hace necesario que la Junta Directiva de INDEPORTES ANTIOQUIA como el máximo nivel directivo del Instituto, apruebe el reglamento de la -Carta Magna- para los Juegos Deportivos Departamentales.

En mérito de lo expuesto,


RESUELVE:

ARTICULO 1°. Planear, ejecutar y organizar los Juegos Deportivos Departamentales Edición virtual en el año 2020.

PARÁGRAFO ÚNICO. Las actividades estarán enmarcadas en desarrollo de competencias relacionadas con habilidades técnicas y deportivas propias de cada deporte, y que se desarrollarán en casa o en espacios que no generen riesgos para la salud de los participantes.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

INDICE

Capítulo I: Introducción y Principios fundamentales

1. Introducción
2. Principios fundamentales

Capítulo II: Definición y objetivos

3. Definición
4. Objetivo general
5. Objetivos específicos
6. Fases
7. Funciones de INDEPORTES ANTIOQUIA

Capítulo III: Composición y organización general

8. Composición y organización general
9. Dirección general
10. Comité organizador
11. Financiación
12. Código de admisión
13. Fases

Capítulo IV: Deportes


14. Normatividad
15. Deportes nuevos
16. Mínimos exigidos para realización de deportes o pruebas.
17. Deportes, edades y categorías
18. Participantes
19. Delegaciones
20. Refuerzos
21. Delegado general y delegado suplente.
22. Inscripciones
23. Documentación
24. Sustituciones

Capítulo V: Premiación

25. Premiación y clasificación
26. Ceremonias de apertura
27. Ceremonias de ganadores y medallas
28. Cuadro de honor

Capítulo VI: Contexto disciplinario

29. Litigios
30. Comisión disciplinaria
31. Demandas
32. Código de ética y disciplinario.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Capítulo VII: Juego limpio


- 35. Juego limpio
- 36. Valores
- 37. Dopaje

Capítulo VIII: Reglamentación específica

- 38. Actividades Subacuáticas
- 39. Ajedrez
- 40. Arquería
- 41. Atletismo
- 42. Bádminton
- 43. Baloncesto
- 44. Balonmano
- 45. Bicicrós
- 46. Béisbol
- 47. Boxeo
- 48. Ciclismo
- 49. Ciclomontañismo
- 50. Fútbol
- 51. Fútbol de salón
- 52. Fútbol sala
- 53. Judo
- 54. Karate-do
- 55. Levantamiento de pesas
- 56. Lucha
- 57. Natación
- 58. Patinaje
- 59. Rugby
- 60. Taekwondo
- 61. Tejo
- 62. Tenis de campo
- 63. Tenis de mesa
- 64. Últímate
- 65. Voleibol piso
- 66. Voleibol playa
- 67. Ajedrez integrado
- 68. Atletismo adaptado
- 69. Natación adaptada

Capítulo IX: Disposiciones generales

CAPÍTULO I

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



INTRODUCCIÓN Y PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

ARTÍCULO 2°. INTRODUCCIÓN.

La Carta fundamental de los Juegos Deportivos Departamentales, es la codificación de los principios fundamentales, de las normas y de los textos de aplicación adoptados por INDEPORTES ANTIOQUIA para la realización de procesos deportivos que benefician el desarrollo humano de los ciudadanos del departamento, bajo dos objetivos principales:

- a) Servir como instrumento de base para fijar los principios de deportistas integrales, honestidad, equidad e inclusión.
- b) Definir los derechos y deberes recíprocos de quienes constituyen parte esencial de los Juegos Deportivos del Departamento de Antioquia.

ARTÍCULO 3°. PRINCIPIOS FUNDAMENTALES.

El deporte como derecho: Todos los ciudadanos del Departamento de Antioquia deben tener la posibilidad de practicar deporte aficionado sin discriminación de ningún tipo y dentro del espíritu del juego limpio, la tolerancia, el respeto por la diferencia, el espíritu de amistad, la solidaridad y la honestidad.


El deporte como hábito de vida: Los juegos son un dispositivo estratégico para la práctica del deporte, como estilo de vida que permite adquirir hábitos saludables y como generador de ambientes sanos basados en la alegría del esfuerzo, el valor educativo del buen ejemplo.

El deporte como estrategia de paz y convivencia: INDEPORTES ANTIOQUIA pone el deporte al servicio del desarrollo armónico de la población antioqueña, con el fin de favorecer el establecimiento de una sociedad pacífica y comprometida con el mantenimiento de la dignidad humana.

El deporte como identidad regional y departamental: Los encuentros deportivos permiten el encuentro de diversas identidades culturales y en torno al deporte se permite fortalecer la hermandad de cada región y el departamento.

El deporte formador de ciudadanía: La construcción colectiva de ciudadanía a partir de la práctica del deporte coadyuva a generar ciudadanos y ciudadanas con sentido crítico, de trabajo en equipo, de solidaridad en el marco institucional y regional, de autocontrol y de trabajo por el bien común.

CAPÍTULO II
DEFINICIÓN Y OBJETIVOS

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665

Fecha: 18/11/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



2020000665

ARTÍCULO 4°. DEFINICIÓN.

Los Juegos Deportivos Departamentales son el certamen deportivo para deportistas aficionados, donde se busca promover y masificar la actividad física en el departamento, propiciar espacios de competición, libre esparcimiento, medir el desarrollo municipal y subregional y departamental, integrar a sus municipios y habitantes, generando una comunidad con hábitos saludables, más ética y cohesionada socialmente.

PARÁGRAFO ÚNICO. Indeportes Antioquia con la finalidad de promover y dar continuidad a los procesos deportivos y formativos implementados en los Entes Deportivos Municipales o alcaldías municipales durante el periodo de pandemia por COVID 19, para la vigencia 2020, ejecutará los Juegos Deportivos Departamentales en la modalidad virtual, permitiendo a los niños y niñas escolarizados medir su habilidades técnicas y físicas específicas de cada disciplina deportiva con participantes de otros municipios.

Cada deporte realizará las adaptaciones pertinentes conservando la lógica propia del mismo, para permitir la participación los estudiantes y para ejecutar la competencia deportivas en casa.

Se ejecutarán por medio de diferentes herramientas virtuales (zoom, meet, teams, etc.) o mediante grabaciones o videos y desde el domicilio de cada deportista o lugar seguro del cual disponga el municipio al cual está representando el deportista y la indumentaria e implementos deportivos adecuados para desarrollar las actividades establecidas

Cada participante deberá contar con acceso a internet mínimo 5 M de navegación (preferiblemente cable), disponer de computador con cámara web, integrada al equipo o externa o a través de dispositivo móvil que permita la transmisión de video, manejo básico de tecnología, contar con cuenta activa de correo electrónico y acceso a las plataformas requeridas en cada torneo.

Las competencias deportivas serán evaluadas y juzgadas por personal calificado y con conocimiento específico en cada deporte.


Cada municipio o deportistas ganador podrá avanzar a las diferentes fases del evento organizadas por Indeportes Antioquia, bien sea zonal subregional o final departamental.

ARTÍCULO 5°. OBJETIVO GENERAL.


Masificar y promover el desarrollo deportivo del departamento de Antioquia, integrar los municipios y propiciar espacios de competición para los deportistas aficionados.

ARTÍCULO 6°. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

1. Fomentar la práctica deportiva y la recreación como medio de masificación, mejoramiento de la calidad de vida y construcción del tejido social de la población a través de la creación de valores, respeto a las normas y aprovechar el deporte como fuente inagotable para educar y formar buenos ciudadanos.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- Promover espacios de integración entre municipios, corregimientos, veredas y barrios del departamento de Antioquia, teniendo a los Juegos Deportivos Departamentales como gestor del desarrollo humano, la convivencia y la paz.

ARTÍCULO 7°. FASES.

Los Juegos Deportivos Departamentales se dividen en las siguientes fases:

- FASES INTERMUNICIPALES (ZONALITOS):** Cada subregión se distribuirá por zonas de acuerdo con la cantidad de municipios inscritos y a la cercanía de los mismos. Esta distribución se realizará en común acuerdo entre los directores, gerentes o coordinadores de los Entes Deportivos Municipales.

Esta fase solo estará programada para los deportes de conjunto de baloncesto, voleibol, fútbol, fútbol sala, fútbol de salón de acuerdo al número de equipos inscritos por rama y categoría.

La realización de esta fase será virtual con base en los lineamientos establecidos en cada reglamento específico por deporte y la programación la establecerán en común acuerdo los directores, gerentes, secretarios o coordinadores de los Entes Deportivos Municipales, que hagan parte de cada zonalito, dentro de las fechas estipuladas por INDEPORTES ANTIOQUIA en el cronograma de eliminatorias e inscripciones.

La programación de esta fase y los equipos clasificados, deberán enviarlos al correo acreditacion@indeportesantioquia.gov.co , con el fin de poder consolidar la información de las siguientes fases.

La planeación, organización y ejecución de esta fase será responsabilidad de los Municipios, Entes Deportivos Municipales con la asesoría de INDEPORTES ANTIOQUIA.

Los costos juzgamiento, conectividad, equipos tecnológicos, pólizas, servicio médico, uniformes, etc., serán asumidos por las Alcaldías municipales o Entes Deportivos Municipales participantes.

Si en alguna subregión se inscribieron en algún deporte de conjunto, ocho (8) equipos o menos, no es necesario que se realice la fase intermunicipal o zonalito, los municipios inscritos, clasifican directamente a la siguiente fase.

Los coordinadores, gerentes o directores de deporte de cada Ente Deportivo Municipal tendrán la potestad de asignar los cupos por zonalito, para clasificar al zonal subregional.

- SIETE (7) FASES SUBREGIONALES:** Se realizará en cada subregión con los municipios que ganaron su cupo en la fase intermunicipal (zonalito) o que por la inscripción general obtuvieron su clasificación directa.

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



En cada subregión podrá participar el siguiente número de equipos en los deportes de conjunto:

Subregión	Cantidad
Nordeste y Magdalena Medio	Ocho (8)
Norte y Bajo Cauca	Ocho (8)
Occidente	Ocho (8)
Oriente	Ocho (8)
Suroeste	Ocho (8)
Urabá	Ocho (8)
Valle de Aburra	Diez (10)

La participación para los deportes individuales se determinará de acuerdo al número de deportistas inscritos por cada subregión, información que se conocerá al cierre de las inscripciones y será comunicado por parte de INDEPORTES ANTIOQUIA en la programación deportiva de cada evento.

Para que haya competencia en un deporte individual debe realizarse mínimo con 2 deportistas,

Si en cada zonal subregional no se completan ocho (8) equipos en los deportes de conjunto, se realizará cada torneo con el número de equipos que cumplan con lo establecido en el presente reglamento.

Las competencias se realizarán a través de la virtualidad y desde el domicilio de cada deportista y basados en los lineamientos establecidos en cada reglamento específico por deporte de la presente norma.


Los costos transporte, conectividad, equipos tecnológicos, servicio médico, uniformes, etc., serán asumidos por las Alcaldías municipales o Entes Deportivos Municipales participantes.

4. **UNA (1) FASE FINAL DEPARTAMENTAL:** fase a la que asisten los equipos y deportistas de los municipios que en cada uno de los siete (7) zonales subregionales hayan ganado su cupo.

También asisten los deportistas que adquieren su cupo directo en deportes individuales.

Las competencias se realizarán a través de la virtualidad y desde el domicilio de cada deportista y basados en los lineamientos establecidos en cada reglamento específico por deporte de la presente norma.

Los costos transporte, conectividad, equipos tecnológicos, servicio médico, uniformes, etc., serán asumidos por las Alcaldías municipales o Entes Deportivos Municipales y los Establecimientos Educativos participantes.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



CAPÍTULO III

COMPOSICIÓN Y ORGANIZACIÓN GENERAL

ARTÍCULO 8°. COMPOSICIÓN Y ORGANIZACIÓN GENERAL.

Hacen parte fundamental de los Juegos Deportivos Departamentales, las organizaciones deportivas del departamento (Entes Deportivos Municipales, Secretarías de Deporte o Juntas De Deporte), los deportistas, los árbitros, los entrenadores y demás personal oficial y técnico del deporte, quienes con su participación contribuyen al cumplimiento de los objetivos propuestos por la Indeportes Antioquia a través de la planeación, organización y ejecución de actividades deportivas para todos los habitantes del departamento.

ARTÍCULO 9°. DIRECCIÓN GENERAL

Los Juegos Deportivos Departamentales tendrán la orientación y directrices que para su planeación, organización, ejecución y evaluación determine INDEPORTES ANTIOQUIA a través de la Subgerencia de Fomento y Desarrollo Deportivo.

Su estructura jerárquica es la siguiente:

COMITÉ EJECUTIVO: se conforma para todas las fases del evento y hacen parte de este:

- a. Gobernador del departamento de Antioquia.
- b. La Junta Directiva de INDEPORTES ANTIOQUIA, como máxima instancia jerárquica.
- c. El Gerente de INDEPORTES ANTIOQUIA o su Delegado.
- d. Dirección técnica del evento (Ejercida por la Subgerencia de Fomento y Desarrollo Deportivo y Eventos Deportivos Institucionales)

COMITÉ ORGANIZADOR: se conforma para cada una de las fases de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales, hacen parte de este:


- a. El director general de los Juegos Deportivos Departamentales, quien será el Subgerente de Fomento y Desarrollo Deportivo o su delegado.
- b. Grupo de Eventos Deportivos Institucionales de INDEPORTES ANTIOQUIA.
- c. Ligas deportivas del departamento de Antioquia
- d. Coordinadores de juzgamiento de cada deporte.

ARTÍCULO 10°. FINANCIACIÓN


La financiación de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales será asumida por el Instituto Departamental de Deportes INDEPORTES ANTIOQUIA, además de los recursos que para tal efecto destine las entidades oficiales como Alcaldías, Entes Deportivos Municipales, al igual que los aportes que pueda realizar la empresa privada, previamente aprobados por INDEPORTES ANTIOQUIA.

ARTÍCULO 11°. CÓDIGO DE ADMISIÓN.

Para ser admitido en los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales, un deportista, entrenador u otro miembro del personal oficial ha de ajustarse a la Carta Fundamental, y

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

debe estar inscrito ante la organización de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales, siguiendo los lineamientos estipulados para ello. Dichas personas deben, ante todo: respetar el espíritu de juego limpio y desarrollar sus actividades en el marco de la no violencia.

CAPÍTULO IV DEPORTES

ARTÍCULO 12°. NORMATIVIDAD.

El programa se compone de deportes, modalidades y pruebas, las cuales están regidas por la normatividad estipulada por INDEPORTES ANTIOQUIA o en su defecto la normatividad estipulada por la federación internacional de cada deporte, primando en todo caso la normatividad estipulada por INDEPORTES ANTIOQUIA.

ARTÍCULO 13°. DEPORTES NUEVOS.

Para el ingreso de un deporte nuevo a los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales, la Liga deportiva debe solicitar el estudio de ingreso y demostrar los procesos de fomento y desarrollo deportivo que viene realizando en el departamento durante los últimos cuatro (4) años, determinando Municipios beneficiados, número de personas beneficiadas y propuesta de realización del torneo (proyección de deportistas o proyección de equipos, tipo de escenario, implementación deportiva, logística, edades, categoría, modalidades, pruebas, etc.)

La propuesta deberá ser radicada en el archivo de INDEPORTES ANTIOQUIA y dirigida al Gerente de la entidad. Esta será remitida a la Junta Directiva, quién la analizará y determinará su inclusión o no en el programa, según la conveniencia para el fomento y el desarrollo deportivo de Antioquia y a los procesos deportivos que implemente en el departamento el deporte en cuestión.

Además, definirá el carácter de oficialidad (entreguen medalla) o no, de deportes que ingresen por primera vez a los juegos.

Un deporte podrá excluirse de los Juegos Deportivos Departamentales, cuando la inscripción de equipos o deportistas en la vigencia anterior no haya cumplido con los requisitos mínimos exigidos en el artículo 14°.

ARTÍCULO 14°. MÍNIMOS EXÍGIDOS PARA LA REALIZACIÓN DE DEPORTES O PRUEBAS.

Para que un deporte tenga competencia en la final departamental, tendrá que estar representado como mínimo por siete (7) municipios, los cuales deben pertenecer a cuatro (4) subregiones del departamento.


De no cumplirse con la cantidad de municipios y subregiones definidos para que un deporte tenga competencia en la final departamental, este podrá realizarse **como exhibición**.

Radicado: S 2020000665

Fecha: 18/11/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



2020000665

De igual forma, para que en los zonales subregionales y la final departamental realice una prueba, división de peso o modalidad, tendrá que haber competencia entre por lo menos dos (2) deportistas. Si hay un solo deportista, este clasificará directo a la fase final departamental.


Para que en la final departamental realice una prueba, división de peso o modalidad, tendrá que haber competencia entre por lo menos dos (2) deportistas. Si hay un solo deportista, la prueba se declarará desierta.

PARÁGRAFO ÚNICO: se exceptúa de esta norma el deporte de Levantamiento de Pesas, en este caso, cualquier número de deportistas que en la competencia del zonal regional cumplan con la marca mínima en su división de peso, clasifican a la final departamental. En la final departamental, se realizará la competencia, con el número de deportistas que hayan clasificado y estén inscritos en la división de peso correspondiente y de acuerdo a las normas de la IWF (Federación Internacional de Halterofilia).

ARTÍCULO 15°. DEPORTES, EDADES Y CATEGORÍAS.
Los deportes participantes, ramas, categorías y edades en los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales, son los siguientes:

1. DEPORTES CONVENCIONALES


	DEPORTE	RAMAS	EDADES	FECHA DE NACIMIENTO	OBSERVACIONES
1	ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS	M - F	13 a 17 años	Del 1° enero de 2003 al 31 de diciembre de 2007	
			Más de 17 años	De 2003 hacia atrás	
2	AJEDREZ	M – F	Sub 13	A partir del 1° de enero 2007	
			Sub 17	A partir del 1° de enero 2003	
			Libre	Libre	
3	ARQUERÍA	M- F	5 a 11 años	Del 1° enero de 2009 al 31 de diciembre de 2015	Arco de fibra de vidrio
			12 a 13 años	Del 1° enero de 2007 al 31 de diciembre de 2008	Arco recurvo
			14 a 16 años	Del 1° de enero de 2004 al 31 de diciembre de 2006	Arco recurvo y compuesto
4	ATLETISMO	M – F	Sub 18	Del 1° enero de 2002 al 31 de diciembre de 2005	
			De 19 años en adelante	De 2001 hacia atrás	

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665


5	BADMINTÓN	M – F	Sub 13	A partir del 1° de enero 2007	
			Libre	Libre	
6	BALONCESTO	M – F	Sub 21	A partir del 1° enero de 1999	Dos (2) deportistas pasados de edad en planilla de juego.
7	BALONMANO	M – F	Sub 19	A partir del 1° enero de 2001	Dos (2) deportistas pasados de edad en planilla de juego y en el campo de juego
8	BICICRÓS	M - F	12 a 14 años	Del 1° enero de 2006 al 31 de diciembre de 2008	En la rama masculina y femenina podrán participar novatos y expertos.
			15 a 16 años	Del 1° de enero de 2004 al 31 de diciembre de 2005	
			17 y más	De 2003 hacia atrás	
9	BÉISBOL	M	13 a 15 años	Del 1° enero de 2005 al 31 de diciembre de 2007	
10	BOXEO	M - F	15 a 16 años	Del 1° de enero de 2004 al 31 de diciembre de 2005	
			17 a 18 años	Del 1° de enero de 2003 al 31 de diciembre de 2003	
11	CICLISMO (RUTA)	M - F	13 a 14 años	Del 1° de enero de 2006 hasta el 31 de diciembre 2007	
			15 a 16 años	Del 1° de enero de 2004 al 31 de diciembre de 2005	
12	CICLOMONTAÑISMO (Cross country y Downhill)	M – F	12 a 13 años	Del 1° de enero de 2007 hasta el 31 de diciembre 2008	
			14 a 15 años	Del 1° de enero de 2005 al 31 de diciembre de 2006	
			16 a 18 años	Del 1° de enero de 2003 al 31 de diciembre de 2004	
13	FÚTBOL	M – F	Sub 21	A partir del 1° enero de 1999	Dos (2) deportistas pasados de edad en planilla de juego y en el campo de juego
14	FÚTBOL DE SALÓN	M- F	Sub 21	A partir del 1° enero de 1999	Dos (2) deportistas pasados de edad en planilla de juego y en el campo de juego
15	FÚTBOL SALA	M - F	Sub 21	A partir del 1° enero de 1999	Dos (2) deportistas pasados de edad en planilla de juego y en el campo de juego

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

16	JUDO	M- F	Sub 13	1° enero de 2008 al 31 de diciembre de 2009	(11 – 12 años)
			Sub 15	1° enero de 2006 al 31 de diciembre de 2007	(13 - 14 años)
17	KARATE- DO	M- F	12 a 13 años	Del 1° enero de 2007 al 31 de diciembre de 2008	
			14 a 15 años	Del 1° enero de 2005 al 31 de diciembre de 2006	
			16 a 17 años	Del 1° enero del 2004 al 31 de diciembre de 2003	
18	LEVANTAMIENTO DE PESAS	M – F	13 a 15 años	Del 1° enero de 2005 al 31 de diciembre de 2007	
			16 a 17 años	Del 1° enero de 2003 al 31 de diciembre de 2004	
19	LUCHA	M – F	12 años	Del 1° de enero del 2008 al 31 de diciembre del 2008.	
			13 años	Del 1° de enero del 2007, al 31 de diciembre del 2007.	
			14 años	del 1° de enero del 2006 al 31 de diciembre del 2006.	
			15 años	Del 1° de enero del 2005 al 31 de diciembre del 2005.	
20	NATACIÓN	M – F	13 a 14 años	Del 1° de enero de 2006 hasta el 31 de diciembre 2007	
			15 a 16 años	Del 1° enero de 2004 al 31 de diciembre de 2005	
21	PATINAJE	M – F	11 a 13 años	Del 1° enero de 2007 al 31 de diciembre de 2009	
			14 a 16 años	Del 1° enero de 2004 al 31 de diciembre de 2006	
22	RUGBY (SEVENS)	M – F	Sub 21	A partir del 1° de enero de 1999	Dos (2) deportistas pasados de edad en planilla de juego y en el campo de juego.
23	TAEKWONDO	M – F	12 a 14 años	Del 1° enero de 2006 al 31 de diciembre de 2008	
24	TEJO	M - F	Libre	Libre	Obligatoria la inscripción de deportistas en la categoría sub 21 (nacidos a partir del 1° de enero

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

					<p>de 1999), para competir en la rama masculina.</p> <p>Rama femenina solo en la modalidad individual categoría sub 21 (nacidos a partir del 1° de enero de 1999)</p>
25	TENIS DE CAMPO	M – F	Hasta 16 años	A partir del 1° de enero de 2004	
26	TENIS DE MESA	M - F	Hasta 15 años	A partir del 1° de enero de 2005	
			Hasta 21 años	A partir del 1° de enero de 1999	
27	ULTÍMATE	Mixto	Sub 21	A partir del 1° de enero de 1999	Dos (2) deportistas pasados de edad en planilla de juego y en el campo de juego
28	VOLEIBOL PISO	M - F	Sub 21	A partir del 1° enero de 1999	Dos (2) deportistas pasados de edad en planilla de juego y en el campo de juego
29	VOLEIBOL PLAYA	M - F	Sub 21	A partir del 1° enero de 1999	


2.DEPORTES PARA PERSONAS EN DISCAPACIDAD

	DEPORTE	RAMAS	EDADES	FECHA DE NACIMIENTO	OBSERVACIONES
1	AJEDREZ INTEGRADO	M – F	Sub 13	A partir del 1° de enero 2007	Discapacidades: Física, cognitiva, auditivo. Compiten en igualdad de condiciones con los deportistas convencionales
			Sub 17	A partir del 1° de enero 2003	
			Libre	Libre	
2	ATLETISMO ADAPTADO	M – F	Libre	Libre	Discapacidades: Física, visual, cognitiva, auditivo, de acuerdo a lo establecido en el reglamento específico.
3	NATACION ADAPTADA	M – F	Libre	Libre	Discapacidades: Física, visual, cognitiva, auditivo, de acuerdo a lo establecido en el reglamento específico.

PARÁGRAFO PRIMERO: Entiéndase por deportista pasado aquel que tiene una edad que está por encima de la categoría ofertada en el deporte que participa.

ARTÍCULO 16°. PARTICIPANTES.

La participación en los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales está reservada para **deportistas aficionados** de los municipios del departamento de Antioquia, representados en deportistas colombianos por adopción o nacimiento. (Entiéndase por deportista aficionado aquel que no admite pago o indemnización alguna a favor de los jugadores o competidores, distinto del monto de los gastos efectivos ocasionados durante el ejercicio de la actividad

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



deportiva correspondiente. *Tomado de la ley 181 de 1995, título IV, capítulo I, artículo 16)*

Los deportistas por adopción deben presentar la documentación (expedida por autoridad competente), que los acredita como tal.

Los deportistas participantes deberán cumplir las normas que establezcan los reglamentos específicos para cada deporte y la presente carta fundamental.

Para que un deportista pueda participar en los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales, deberá cumplir al menos uno de los siguientes requisitos:

- a. Ser nativo (lugar en que se nace) del municipio que representa.
- b. Acreditar residencia permanente, durante los últimos 2 (dos) años (a partir del 01 de enero de 2018 y hasta el 31 de diciembre de 2019). **No serán tenidas en cuenta residencias de estudio, trabajo o temporales.**
- c. Los certificados de residencia, deben ser expedidos y firmados por el Alcalde del municipio que el deportista representa. Estos certificados serán solicitados en cualquier momento, durante la realización del evento, por los funcionarios de INDEPORTES ANTIOQUIA. Para aquellos municipios en los cuales el Alcalde delega esta función en otra dependencia, deberán presentar el acto administrativo que así lo determine. De igual manera, si hay un alcalde en encargo.
- d. El certificado deberá incluir los nombres completos del deportista, número de documento de identidad, número de teléfono, dirección de residencia, y la firma y cargo del funcionario que certifica esta información, bajo la gravedad de juramento.


Si el deportista es menor de edad, se debe agregar el nombre y documento de identidad de su representante legal.

PARÁGRAFO PRIMERO: INDEPORTES ANTIOQUIA se reserva el derecho de constatar la veracidad de los certificados. De presentarse algún incumplimiento o falsedad en la entrega de documentos se sancionará según determina el capítulo VI de la presente Carta Fundamental, que hace referencia al contexto disciplinario y se informará a las autoridades penales correspondientes.


PARÁGRAFO SEGUNDO: No se permite la participación de deportistas extranjeros.

ARTÍCULO 17°. Un deportista podrá participar, en representación de su Municipio, en un (1) deporte de conjunto y uno (1) individual, siempre que su participación no interfiera con la programación del evento. En ningún caso la organización cambiará los horarios.

ARTICULO 18°. En los Juegos Deportivos Departamentales podrán participar las siguientes personas:

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- Aquellos deportistas aficionados que habiten en los municipios del departamento de Antioquia.
- Los deportistas que hayan sido selección departamental o nacional en los años 2018 y 2019 y que no hayan ocupado el primer, segundo o tercer lugar, en competencias oficiales a nivel nacional o internacional que hubiesen participado o en torneos federativos que por su carácter dan puntaje en el ranking nacional o internacional
- Los deportistas que hayan representado al departamento y/o el país en los Juegos del Sector Educativo.

PARÁGRAFO ÚNICO: Podrán participar aquellos deportistas que su última competencia en torneos de carácter profesional en cualquier disciplina deportiva, **haya sido cuatro (4) años atrás – última participación en el año 2016** (Entiéndase deporte profesional aquel que admite como competidores a personas naturales bajo remuneración, de conformidad con las normas de la respectiva Federación Internacional. *Tomado de la Ley 181 de 1995, Título IV, Capítulo I, Artículo 16.*

Además, se debe de tener en cuenta las demás disposiciones establecidas en la Ley 181 de 1995, Decreto Ley 1228 de 1995, la Ley 1445 de 2011, decreto 1085 de 2015 y demás normas concordantes).
Se cataloga como deportista profesional a aquella persona natural que ejerce una actividad dentro de un club deportivo profesional y bajo remuneración.

ARTÍCULO 19°. Si en la fase intermunicipal un deportista participa en un deporte específico, bien sea individual o de conjunto, luego no podrá participar por otro deporte diferente.


PARÁGRAFO ÚNICO: Si un deportista es inscrito por dos (2) municipios, este definirá en representación de cuál municipio participará en las diferentes fases de los juegos, siempre que adjunte y cumpla los requisitos exigidos en la presente Carta Fundamental.

ARTÍCULO 20°. CONFORMACIÓN DE LAS DELEGACIONES.

Para la participación de un Municipio en las fases eliminatorias intermunicipales, zonales subregionales y final departamental, la conformación de la delegación será así:


DEPORTES	DEPORTISTAS	ENTRENADORES	ASISTENTE TÉCNICO	DELEGADO
ACTIVIDADES SUBACUÁTICAS	Máx. 2 por rama, prueba y categoría	1	1	1
AJEDREZ	Máx. 3 por rama y categoría	1	1	1
ARQUERÍA	Máx. 2 por rama y modalidad y categoría	2	1	1
ATLETISMO	Máx. 2 por rama, prueba y categoría	2	1	1
ATLETISMO ADAPTADO	Máx. 2 por rama, prueba y categoría	2	1	1
BÁDMINTON	Máx. 3 por rama y categoría	1	1	1

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

BALONMANO	Mín. 6 - Máx. 12 por rama	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas
BALONCESTO	Min 5 - Máx. 10 por rama	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas
BÉISBOL	Min 5 - Máx. 10 por rama	1	1	1
BICICROSS	Máx. 3 por rama y categoría	1	1	1
BOXEO	Máx. 1 por división y categoría	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas
CICLISMO (RUTA)	Máx. 3 por rama y categoría	1	1	1
CICLOMONTAÑISMO (Cross country y Downhill)	Máx. 3 por rama, categoría y modalidad	1	1	1
FÚTBOL	Min. 7 - Máx. 14 por rama	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas
FÚTBOL DE SALÓN	Min. 5 - Máx. 12 por rama	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas
FÚTBOL SALA	Min. 5 - Máx. 10 por rama	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas
JUDO	Máx. 1 por división y rama	1	1	1
KARATE- DO	Máx. 1 por rama y categoría	1	1	1
LEVANTAMIENTO DE PESAS	12 hombres y 10 mujeres por categoría	2	1	1
LUCHA	Máx. 1 por división y rama	1	1	1
NATACIÓN	Máx. 4 por rama y categoría	1	1	1
NATACIÓN ADAPTADA	Máx. 2 por rama, prueba y categoría	1	1	1
PATINAJE	Máx. 6 por rama y categoría	1	1	1
RUGBY	Máx. 10 por rama	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas
TAEKWONDO	Máx. 1 por categoría y rama	1	1	1
TEJO	Máx. 2 por rama y por modalidad	1	1	1
TENIS DE CAMPO	Máx. 2 por rama y categoría	1	1	1
TENIS DE MESA	Máx. 3 por rama y categoría	1	1	1
ULTÍMATE MIXTO	Mín. 7 - Máx. 14 El 40% deben ser damas	1	1	1
VOLEIBOL	Mín. 7 - Máx. 12 por rama	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas
VOLEIBOL PLAYA	2 por rama	1 por rama	1 por rama	1 para ambas ramas

PARÁGRAFO PRIMERO: Cada municipio también podrá inscribir y acreditar el cuerpo médico, para que puedan acompañar a los deportistas durante las diferentes fases de los juegos, de la siguiente manera:

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- a. Dos (2) médicos.
- b. Dos (2) fisioterapeutas.
- c. Dos (2) enfermeros.

PARÁGRAFO SEGUNDO: En la fase zonal subregional y final departamental, en los deportes de conjunto e individuales, cada municipio debe competir con el número de deportistas oficialmente acreditados por INDEPORTES ANTIOQUIA.

PARÁGRAFO TERCERO: No se permite la participación de personas adicionales en la delegación, si se da el caso, el municipio al cual represente deberá asumir sus gastos.

ARTÍCULO 21°. Cuando un equipo o deportista en deportes individuales o de conjunto clasificado al zonal subregional o final departamental por caso de fuerza mayor no pueda asistir al evento, deberá presentar la justificación correspondiente, mínimo diez (10) días antes del evento al correo eventos@indeportesantioquia.gov.co de INDEPORTES ANTIOQUIA. La organización procederá a reemplazar al deportista o equipo, por quien o quienes continúen en la tabla general de la fase en que clasificó. En ningún momento este podrá ceder su lugar a otro equipo o deportista.

De no informar oportunamente la inasistencia se procederá a aplicar la sanción contemplada en el artículo 47° de la presente resolución.


ARTÍCULO 22°: Para los deportes de baloncesto masculino y femenino, balonmano masculino y femenino, voleibol masculino y femenino, fútbol de salón masculino y femenino, fútbol sala masculino y femenino, fútbol masculino y femenino, rugby masculino y femenino y ultimate mixto podrán inscribir en planilla de juego y competir hasta dos (2) deportistas pasados de edad.

Así mismo, cada municipio puede reorganizar los equipos para las fases zonales subregionales y final departamental con los deportistas registrados en la plataforma de inscripción de INDEPORTES ANTIOQUIA.


ARTÍCULO 23°. INSCRIPCIONES

Los municipios que deseen participar en el programa de los Juegos Deportivos Departamentales, deberán cumplir los siguientes requisitos de inscripción:

- a. Registrarse en la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA: www.indeportesantioquia.gov.co, seleccionando el formulario de inscripciones para los Juegos Deportivos Departamentales.
- b. Se deben aportar todos los datos solicitados en la plataforma para que la inscripción sea exitosa.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

PARÁGRAFO PRIMERO: Los municipios, deportistas, entrenadores, asistentes técnicos, delegados y cuerpo médico que participan en el evento, con su inscripción aceptan y cumplen la presente carta fundamental.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Los municipios deben inscribir en el plazo límite establecido tanto los deportes de conjunto como individuales, información que se encuentra publicada en la página web www.indeportesantioquia.gov.co . Durante el desarrollo de los Eventos Deportivos Institucionales Virtuales no se recibirán inscripciones de ninguna persona.

PARAGRÁFO TERCERO: No existe una cantidad límite de personas para inscribir por cada deporte, sin embargo, a la fase intermunicipal, zonal subregional y a la final departamental solamente se pueden acreditar y pueden competir el número de personas determinadas por deporte en el artículo 20°, de la presente norma.


PARÁGRAFO CUARTO: La plataforma también permite realizar inscripción en varias pruebas en los deportes individuales, por lo tanto, cada deportista deberá registrarse en todas aquellas que desee participar en las diferentes fases de los Juegos. En los deportes de combate, pueden inscribirse también en varias divisiones de peso, debido a que el peso de los deportistas puede variar desde la fecha de inscripción hasta la realización del evento.

Un deportista no podrá participar en una prueba, modalidad o división de peso, en la cual no se haya inscrito.


ARTÍCULO 24°. DOCUMENTACIÓN:

Para la fase zonal subregional y para la final departamental, cada municipio deberá remitir al correo acreditacion@indeportesantioquia.gov.co , los documentos que a continuación se relacionan, con el fin de validar la participación de las delegaciones y habilitarlos para la competencia:

- a. Formato de acreditación completamente diligenciado con las personas que participarán en cada fase (archivo en Excel remitido por INDEPORTES ANTIOQUIA)
- b. Fotocopia del documento de identidad original o en trámite (tarjeta de identidad o cédula vigentes acorde a los lineamientos establecidos por la Registraduría Nacional del Estado Civil).
- c. Certificado de afiliación a la EPS o certificado expedido por la página web de ADRES (Administradora de los Recursos del Sistema General de Seguridad Social en Salud), o certificación de afiliación al Régimen Subsidiado de Salud, o certificado de afiliación en caso de pertenecer a algún Régimen Especial (Fuerzas Militares, Policía Nacional, Ecopetrol, Magisterio y Universidades Públicas) con un tiempo no superior a un (1) mes de expedición.
- d. Certificado de residencia (para aquellos deportistas que no son nativos) con un tiempo de expedición no superior a un (1) mes.
- e. Formato para autorización de publicación de videos y fotografías, firmado por el representante legal de cada deportista menor de edad (normas vigentes sobre

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

protección de datos personales, en especial la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1074 de 2015).

Los entrenadores, asistentes técnicos y delegados deberán presentar los siguientes documentos:

- a. Fotocopia de la cédula de ciudadanía original o en trámite.
- b. Certificado de afiliación a la EPS, certificado expedido por la página web de ADRES (Administradora de los Recursos del Sistema General de Seguridad Social en Salud), certificación de afiliación al Régimen Subsidiado de Salud, o certificado de afiliación en caso de pertenecer a algún Régimen Especial (Fuerzas Militares, Policía Nacional, Ecopetrol, Magisterio y Universidades Públicas) con un tiempo no superior a un (1) mes de expedición.
- c. Formato para autorización de publicación de videos y fotografías, firmado por el representante legal de cada deportista menor de edad (normas vigentes sobre protección de datos personales, en especial la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1074 de 2015).


Todos los médicos, fisioterapeutas y enfermeros:

- a. Fotocopia de la cédula de ciudadanía original o en trámite.
- b. Certificado de afiliación a la EPS, certificado expedido por la página web de ADRES (Administradora de los Recursos del Sistema General de Seguridad Social en Salud), certificación de afiliación al Régimen Subsidiado de Salud, o certificado de afiliación en caso de pertenecer a algún Régimen Especial (Fuerzas Militares, Policía Nacional, Ecopetrol, Magisterio y Universidades Públicas) con un tiempo no superior a un (1) mes de expedición.
- c. Médico: Registro Médico vigente.
- d. Fisioterapeuta: Certificado de inscripción expedido por la Secretaría de Salud respectiva y vigente.
- e. Enfermero: Registro Médico vigente.
- f. Certificado laboral o contractual de la entidad con la que tiene vínculo, con un tiempo de expedición no superior a un (1) mes, de la fecha de realización del evento.


PARÁGRAFO PRIMERO: Los documentos deben ser organizados en un archivo único en PDF por deporte, rama y categoría, conservando el orden del formato de acreditación. La información debe ser remitida desde el correo institucional asignado a cada municipio con extensión @indeportesantioquia.gov.co y enviada en los plazos establecidos por INDEPORTES ANTIOQUIA.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Aquel deportista, entrenador, asistente técnico o miembro del cuerpo médico que no presente dicha documentación no podrá competir, ya que no se puede corroborar la veracidad de la inscripción, y será habilitado para la competencia.

PARÁGRAFO TERCERO: para las personas inscritas en los deportes adaptados, deben adicionar a la documentación establecida en el presente artículo, copia de los exámenes médicos y/o la historia clínica de cada deportista, de acuerdo a lo establecido en los

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

reglamentos técnicos, para la realización de la clasificación funcional, la cual se realizará de manera virtual.

PARÁGRAFO CUARTO: para la participación de deportistas transgénero deben aportar los siguientes documentos:

1. Debe aceptar que se considera mujer y no haber cambiado la declaración en los últimos cuatro años y aportar los documentos legales, que así lo certifiquen.
2. Debe presentar un examen de laboratorio clínico donde la medición de Testosterona en suero sea menor a 10 nanogramos/litro.

ARTÍCULO 25°. SUSTITUCIONES.

Una vez cerradas las inscripciones ordinarias solamente se permitirán sustituciones, anexando los respectivos soportes, por los siguientes motivos:

1. Muerte (Anexar registro civil de defunción).
2. Prestación del servicio militar, certificado por el distrito militar correspondiente.
3. Incapacidad médica mínimo de veinte (20) días, certificada por la entidad prestadora de salud a la que el deportista se encuentra afiliado.
4. Embarazo. (anexar resultado de prueba GCH).
5. Casos de fuerza mayor o casos fortuitos (hechos a los cuales no es posible resistirse o que no es posible advertir o preverse), debidamente comprobados y certificados por una entidad o persona competente y serán analizados por la coordinación de cada evento.


El gerente, director o coordinador del municipio, deberá realizar la solicitud, enviando al correo electrónico acreditacion@indeportesantioquia.gov.co, el formato **F – CD – 13 Versión 04 - SOLICITUD DE REFUERZOS Y/O SUSTITUCIÓN DE DEPORTISTAS** con los respectivos soportes y los datos solicitados por la plataforma, para inscribir al nuevo deportista. Por ese mismo medio se dará la respuesta de aprobación o no de la solicitud de sustitución.

En caso de requerir una sustitución en la ejecución del evento, puede presentar el formato en físico en la oficina de acreditación o al coordinador técnico del evento.


ARTÍCULO 26°. DELEGADO GENERAL Y DELEGADO SUPLENTE.

El delegado general es la máxima autoridad de un municipio durante el desarrollo de cada una de las fases de los juegos. Tiene como responsabilidades las siguientes:

- a. Se ocupará de la gestión de toda la documentación de la delegación, responsabilizándose de la acreditación de los participantes por parte del municipio en los diferentes torneos.
- b. Asistir con la delegación a todos los actos protocolarios oficiales que se puedan organizar: reuniones técnicas, foros virtuales, actos de premiación, acto de inauguración, recepción de participantes, etc.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- c. Velar por el adecuado comportamiento de las personas que hacen parte de la delegación, en las diferentes actividades que se programen y en todas las competencias deportivas. Además del respeto de las normas y reglamentos.
- d. Acompañar la delegación en todas las jornadas de competencias.
- e. Reportar a la coordinación general del evento, las novedades que presente su delegación.

En caso de ausencia del delegado general, en las actividades programadas por la organización previa ejecución del mismo, el delegado suplente, asumirá el rol de máxima autoridad de la delegación.

El delegado general y/o delegado suplente de cada municipio en las diferentes fases de los juegos, será el coordinador, director, secretario o gerente del ente deportivo municipal, o quien este delegue y deberá inscribirse en la plataforma de Indeportes Antioquia en los plazos establecidos por la organización para tal fin.

PARÁGRAFO ÚNICO. Para solicitar el cambio del delegado general o suplente que se encuentre inscrito en la plataforma SIMI, deberá hacerse por escrito, mediante un documento firmado por el alcalde y/o director, secretario o coordinador de deportes del municipio y aportar los datos requeridos por la plataforma el nuevo delegado. Esta información deberá ser enviada al correo acreditacion@indeportesantioquia.gov.co.

ARTÍCULO 27°. La identificación del deportista, la verificación de la edad y la autenticidad de su inscripción y participación son directa responsabilidad del director, gerente de deportes y/o el responsable del Municipio participante.


ARTÍCULO 28°. Las competencias deportivas se efectuarán según la reglamentación establecida por INDEPORTES ANTIOQUIA, en la presente Carta Fundamental la cual se envía a todos los Entes Deportivos a través del correo electrónico creado por la Institución para tal fin y es publicada en la página web.

Los sistemas de juego serán determinados de acuerdo con el número de equipos o personas participantes por deporte.

ARTÍCULO 29°. Las competencias se realizarán a través de la virtualidad y mediante el uso de herramientas y equipos tecnológicos, a través encuentros sincrónicos y asincrónicos de acuerdo con lo establecido en el reglamento específico de cada deporte, las cuales se darán a conocer en las reuniones virtuales, congresos técnicos y a través de los tutoriales generados por cada disciplina deportiva.

ARTÍCULO 30°. La programación deportiva en las fases subregionales y en la fase departamental será elaborada por INDEPORTES ANTIOQUIA y será presentada a los municipios en las reuniones informativas de cada evento.

PARÁGRAFO ÚNICO. La programación no podrá ser impugnada por ningún participante bajo ninguna circunstancia.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 31º. Una vez publicada la programación, no se aplazará ninguna competencia, excepto en caso de fuerza mayor o caso fortuito, informado por escrito al personal de Eventos Deportivos Institucionales de INDEPORTES ANTIOQUIA que se encuentre presente en el evento y quién analizará el hecho en cuestión.

ARTÍCULO 32º. INDEPORTES ANTIOQUIA designará las autoridades de juzgamiento que se encargaran de coordinar y dirigir los torneos deportivos virtuales en los zonales subregionales y en la final departamental.

ARTÍCULO 33º. Los deportistas, entrenadores, asistentes técnicos o delegados interesados en participar en los Juegos Deportivos Departamentales Edición Virtual, deberán contar con acceso a internet mínimo 5 M de navegación (preferiblemente cable), disponer de computador con cámara web, integrada al equipo o externa o a través de dispositivo móvil que permita la transmisión de video, manejo básico de tecnología, contar con cuenta activa de correo electrónico, acceso a las herramientas virtuales requeridas en cada torneo, espacio e implementos deportivos adecuados para desarrollar las actividades establecidas.

**CAPÍTULO V
PREMIACIÓN**

ARTÍCULO 34º. PREMIACIÓN Y CLASIFICACIÓN GENERAL

En la final departamental se premiará a los deportistas que ocupen el primer lugar en cada deporte, modalidad o prueba con medalla de oro, segundo lugar con medalla de plata y tercer lugar con medalla de bronce.

ARTÍCULO 35º. CEREMONIAS DE APERTURA.


Se realizará una ceremonia de apertura virtual, con la participación de todos las municipios y delegaciones inscritas en los Juegos Deportivos Departamentales Edición Virtual, siguiendo el protocolo deportivo.

ARTÍCULO 36º. CEREMONIAS DE LOS GANADORES Y MEDALLAS

Las ceremonias de los ganadores y la entrega de medallas habrán de celebrarse de manera simbólica y a través de la virtualidad, con suma importancia y respeto, teniendo en cuenta los parámetros del protocolo deportivo y el formato de las medallas establecido por INDEPORTES ANTIOQUIA, resaltando siempre el espíritu de juego limpio.

ARTÍCULO 37º. CUADRO DE HONOR

La Gobernación de Antioquia a través de INDEPORTES ANTIOQUIA proclamará campeón general, en la Final de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales, al Municipio que acumule un mayor número de medallas de oro. En caso de empate, se definirá en su orden por número de medallas de plata y bronce.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



También se resaltará al municipio que acumule mayor número de medallas de oro, plata o bronce por deporte. En caso de empate, se definirá en su orden por número de medallas de plata y bronce.

CAPÍTULO VI
CONTEXTO DISCIPLINARIO

ARTÍCULO 38°. LITIGIOS.

Los incidentes disciplinarios surgidos durante el desarrollo de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales o en relación con éstos, serán sometidos exclusivamente a la comisión disciplinaria de cada fase.

ARTÍCULO 39°. COMISIÓN DISCIPLINARIA.

La **Comisión Disciplinaria** se regirá en sus distintas actuaciones según la Ley 49 de 1993 “*Por la cual se establece el régimen disciplinario del deporte*”, la Ley 845 de 2003 “*Por la cual se establecen Normas de prevención y lucha contra el dopaje, se modifica la Ley 49 de 1993 y se dictan otras disposiciones*”, Constitución Política, Carta Fundamental para los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales 2020, y demás reglamentos internos aplicables.


Estará encargada de decidir sobre todos los incidentes disciplinarios que se presenten en los diferentes torneos y las diferentes fases.

ARTÍCULO 40°. INTEGRANTES COMISIÓN DISCIPLINARIA.

La Comisión Disciplinaria **Departamental** que estará conformada por: Tres (3) miembros:

1. Un(a) (1) abogado(a), quien podrá contar con el apoyo de un(a) (1) abogado(a) sustanciador(a) en los procesos, ambos deberán ser servidores(as) públicos(as) de INDEPORTES ANTIOQUIA designados por el Gerente.
2. Un(a) servidor(a) público(a) de la Subgerencia de Fomento y Desarrollo Deportivo de INDEPORTES ANTIOQUIA designado(a) por el Gerente.
3. Un(a) representante de los municipios participantes y un suplente. Serán elegidos a través de una reunión informativa virtual, entre los delegados generales o suplentes (debidamente inscritos en plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA) que participen en la misma.

PARÁGRAFO PRIMERO El abogado suplente que cumplirá funciones de sustanciador(a) de los procesos disciplinarios, tendrá derecho a voz, pero no a voto, y reemplazará al abogado principal en caso de ausencias temporales o definitivas de éste.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



El representante suplente de los municipios reemplazará al principal en caso de ausencias temporales o definitivas de éste o en caso de que el municipio al cual pertenece el representante principal esté implicado en la demanda.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Para las **eliminotorias intermunicipales** (zonalito), los municipios integrantes determinarán como conformar la Comisión Disciplinaria, sin embargo, se recomienda integrarla de la siguiente manera:

- a. Director, Gerente, secretario o Coordinador deportivo del municipio sede del zonal de la subregión a la que pertenezca el zonalito o quién este delegue.
- b. Un representante de los municipios participantes y su respectivo suplente (el representante suplente reemplazará al principal en caso de ausencias temporales o definitivas de este o en caso de que el municipio al cual pertenece el representante principal esté implicado en la demanda).
- c. Un representante de los árbitros del hecho en cuestión.

La conformación de esta Comisión Disciplinaria Intermunicipal, deberá ser nombrada antes de la realización del evento y notificada por escrito al correo de INDEPORTES ANTIOQUIA eventos@indeportesantioquia.gov.co, y finalizado el certamen deportivo deberán anexar los documentos que expidieron en uso de sus facultades, en especial aquellos que deban ser resueltos o aplicados por la Comisión Disciplinaria Subregional o Departamental.

PARÁGRAFO TERCERO: Para cada **Zonal Subregional**, la Comisión Disciplinaria estará conformada de la siguiente manera:

- a. Un representante de INDEPORTES ANTIOQUIA.
- b. Un representante de los municipios participantes en esta fase y un suplente. Serán elegidos a través de la reunión informativa virtual, entre los delegados generales o suplentes (debidamente inscritos en plataforma SIMI) que participen en la misma.


El representante suplente reemplazará al principal en caso de ausencias temporales o definitivas de este o en caso de que el municipio al cual pertenece el representante principal esté implicado en la demanda.

- c. El Coordinador de arbitraje según la disciplina implicada y el cual es asignado por cada Liga para el evento.


ARTÍCULO 41°. FUNCIONES DE LA COMISIÓN DISCIPLINARIA.

Son funciones de la Comisión Disciplinaria Intermunicipal, Subregional o Departamental:

- a. Estudiar, discutir y decidir sobre los aspectos disciplinarios que sean de su competencia.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- b. Emitir y hacer conocer los fallos contestativos de sus decisiones.

ARTÍCULO 42°. QUÓRUM DELIBERATORIO Y DECISORIO.

La Comisión Disciplinaria conformada en las eliminatorias intermunicipales y zonales subregionales para deliberar deberá reunirse como mínimo con dos (2) integrantes con derecho a voz y a voto y para decidir o dictar un fallo, debe ser aprobado o negado por dos (2) de los tres (3) miembros que la conforman y estos serán promulgados mediante resolución motivada y notificada a los interesados en debida forma.

PARÁGRAFO PRIMERO: La Comisión Disciplinaria Departamental para deliberar deberá reunirse como mínimo con tres (3) integrantes y para decidir o dictar un fallo, debe ser aprobado o negado por dos (2) de los tres (3) miembros que la conforman y estos serán promulgados mediante resolución motivada y notificada a los interesados en debida forma.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Si el Municipio al que pertenece el representante de los entes municipales de la comisión disciplinaria, está afectado dentro de un proceso de demanda o reclamación (demandante o demandado), se declarará impedido y no podrá desempeñar sus funciones dentro de la Comisión, por lo tanto, se convocará al suplente; si persiste la situación, la comisión sesionará y tomará decisiones solo con dos (2) de sus miembros.

ARTÍCULO 43°. DEMANDA.

Se entiende **por demanda**, la actuación que persigue la nulidad de un resultado conseguido con ocasión de una competencia deportiva, en razón de la ocurrencia de una falta disciplinaria.

PARÁGRAFO PRIMERO. Un integrante de la comisión disciplinaria recibirá las demandas, las cuales deben ser enviadas al correo electrónico acreditacion@indeportesantioquia.gov.co .


Esta persona debe elaborar acta de recibo de la demanda y recibo de pago de la misma, y debe entregar copia al demandante e inmediatamente deberá entregar la demanda con las pruebas, acta de recibo y recibo de pago, y compartirla con los integrantes de la Comisión Disciplinaria, para su revisión y tramitación.

El pago de la demanda debe hacerse mediante transferencia bancaria a una cuenta establecida por INDEPORTES ANTIOQUIA.


Esta persona deberá estar disponible durante todo el evento, desde el inicio de la jornada de competencias y hasta dos (2) horas después de finalizadas las mismas.

PARÁGRAFO SEGUNDO. La demanda deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a. Hacerse personalmente y formulada por escrito, por el delegado general del Municipio demandante.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- b. Presentarse dentro de las dos (2) horas siguientes a la finalización del hecho cuya nulidad se pretende.
- c. Ser dirigida a la Comisión Disciplinaria intermunicipal, zonal o departamental, según corresponda.
- d. Anexar todas las pruebas pertinentes (fotografías, videos, planillas, documentos) que considere importantes para el fallo del proceso.
- e. Adjuntar el recibo de pago efectuado a la persona designada para tal fin.

PARÁGRAFO TERCERO: El hecho de recibir una demanda, reclamación, apelación o solicitud de reposición no significa que ésta haya sido resuelta favorablemente.

No serán tenidas en cuenta demandas o reclamaciones en términos desobligantes o sobre apreciaciones a fallos arbitrales, ya que estas son inapelables.

Los recursos de reposición, o de apelación y las reclamaciones, también deben ser entregadas a la misma persona que recibe las demandas.


PARÁGRAFO CUARTO: SUBSANABILIDAD DE DOCUMENTOS. La Comisión Disciplinaria intermunicipal, subregional o departamental, a partir de la notificación (verbal o escrita) concederá el término de una (1) hora, para que el demandante subsane documentos.

ARTÍCULO 44°. COSTO DE LA INTERPOSICIÓN DE DEMANDA.
Toda demanda tiene un costo del 20% del salario mínimo legal mensual vigente –SMMLV, reembolsable si se falla a favor, o en caso contrario pasarán a fondos del Municipio sede en los zonales Subregionales, Final Departamental, y en los Zonalitos, la Comisión Disciplinaria conformada, definirá la designación de los recursos.


ARTÍCULO 45°. RECURSOS.
DE REPOSICIÓN: El recurso de reposición procede contra la decisión proferida por la comisión disciplinaria Intermunicipal, Subregional o Departamental, según el caso. Deberá ser interpuesto dentro de las dos (2) horas siguientes a la notificación de la resolución por medio de la cual se decide la demanda, ante quien expidió la decisión para que la aclare, modifique, adicione o revoque.

RECURSO DE APELACIÓN: El recurso de apelación procede contra la decisión proferida por la comisión Disciplinaria Intermunicipal y Subregional. Deberá ser interpuesto dentro de las dos (2) horas siguientes a la notificación de la resolución por medio de la cual se decide la demanda ante la Comisión Disciplinaria que profirió tal decisión, para que confirme, aclare, modifique, adicione o revoque la decisión proferida.

El recurso de apelación podrá interponerse directamente, o como subsidiario del recurso reposición. Contra la decisión que resuelve el recurso de apelación, no procederán más recursos.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

PARÁGRAFO PRIMERO. El recurso de apelación debe cumplir con los requisitos exigidos por la demanda, pagando la suma del 20% del salario mínimo legal mensual vigente – SMMLV-, los cuales serán reembolsados si la apelación es favorable.

Cuando se interponga en un solo documento recurso de reposición y en subsidio apelación, se deberá hacer el pago correspondiente al recurso de apelación, sin este requisito no se le dará trámite y la Comisión Disciplinaria resolverá el recurso de reposición.

El recurso de apelación será resuelto, así:

- En los zonalitos: previo inicio del evento, los municipios implicados deberán elegir a una persona, a quien consideren imparcial para la resolución del recurso de apelación.
- En los Zonales Subregionales: por el Profesional Universitario de los Eventos Deportivos Institucionales.
- En la Final Departamental: por el Subgerente de Fomento y Desarrollo Deportivo.

El recurso debe ser interpuesto cumpliendo los requisitos antes descritos en el artículo 43°.


PARÁGRAFO SEGUNDO. Un municipio tendrá la potestad y el derecho de presentar una reclamación o informar a la comisión disciplinaria sobre sucesos que vaya en contra de la presente carta fundamental, sin que esto implique que la comisión disciplinaria actúe de oficio o que se revivan términos.

ARTÍCULO 46°. Se entiende por reclamación, la actuación que persigue la aclaración de una situación deportiva o administrativa, por parte de la organización del torneo, sin que esto modifique el resultado de una confrontación deportiva. Debe presentarse por escrito ante el director general de los juegos y no obliga a una respuesta inmediata de la organización.

ARTÍCULO 47°. En aras de promover el respeto, la honestidad, el buen comportamiento y el cumplimiento de las reglas y normas de juego, en caso de que se cometa alguna infracción, se aplicarán en cualquiera de las fases las siguientes sanciones, pudiendo la Comisión Disciplinaria respectiva actuar de manera oficiosa, de acuerdo a los criterios determinados en la Ley 49 de 1993 y la Ley 845 de 2003:

FALTAS LEVES:

- Acumulación de dos (2) tarjetas amarillas:** una (1) fecha de suspensión automática, aplicable a los deportes de fútbol, fútbol sala y fútbol de salón.
- Tarjeta azul:** una (1) fecha de suspensión de acuerdo al informe arbitral, aplicable para el deporte de balonmano.
- Tarjeta roja:** hasta dos (2) fechas de suspensión de acuerdo al informe arbitral,

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



deportes de fútbol, fútbol sala y fútbol de salón.


- d. **Juego violento, protestar o reclamar airadamente decisiones arbitrarias, abandono o ingreso al sitio de competencia sin autorización arbitral u otro tipo de conducta:** una (1) fecha de suspensión. De acuerdo al informe arbitral, la sanción se puede extender hasta dos (2) fechas.
- e. **Todas aquellas conductas claramente contrarias a normas deportivas que no estén incursas en la calificación de graves o muy graves:** una (1) fecha de suspensión. De acuerdo al informe arbitral, la sanción se puede extender hasta dos (2) fechas.

FALTAS GRAVES:

- f. **Ofensa o injuria verbal en contra de los estamentos del evento (directivos, veedores, comisarios, árbitros, jugadores, funcionarios de la organización y público en general):** dos (2) fechas de suspensión.
- g. **Acumulación de dos tarjetas rojas:** Hasta (2) fechas de suspensión, de acuerdo al informe arbitral.
- h. **Incumplimiento reiterado una persona de una delegación o de una delegación, de instrucciones emitidas por la organización, previo informe presentado por cualquiera de los estamentos del evento:** Hasta tres (3) fechas de suspensión, de acuerdo al informe presentado por cualquiera de los estamentos del evento.

FALTAS MUY GRAVES.

- i. **Deportista, entrenador, asistente técnico, delegado o cualquier miembro de una delegación que agrede de hecho contra directivos, árbitros, veedores, funcionarios de la organización o público, jugadores contrarios o compañeros (conducta violenta, brutalidad, riñas, incidentes graves, lesiones físicas, agresiones verbales):** Expulsión del evento del equipo implicado e inhabilidad para participar de dos (2) a cinco (5) años en los Juegos Deportivos Departamentales.
- j. **Adulterar o falsificar documentos relacionados con el evento, suplantación de jugadores, alineación de un jugador que no figure en la planilla de inscripción:** Expulsión del equipo del evento e inhabilidad de las personas implicadas de dos (2) a tres (3) años para participar en los Juegos Deportivos Departamentales. Si el partido ha finalizado y el equipo implicado es el ganador, además se le quitaran los puntos de dicho partido y se dará por ganador el equipo contrario.
- k. **Deportistas, asistente técnicos, entrenadores, delegados o cualquier miembro de una delegación, que sean inscritos en planilla de juego, incumpliendo con la normatividad estipulada para participar en el evento:** Expulsión de las personas implicadas del evento, retiro de los puntos que haya recibido el municipio


	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



durante las competencias en las que participó la persona implicada e inhabilidad de las personas implicadas para participar de dos (2) a tres (3) años en los Juegos Deportivos Departamentales.

- l. Deportista, entrenador, asistente técnico, delegado o cualquier miembro de una delegación, que estando en competencia injurie, agrede, o participe en actos bochornosos o incite a actos antideportivos:*** Expulsión del torneo e inhabilidad para participar durante los dos (2) años siguientes en los Juegos Deportivos Departamentales.
- m. Coordinadores arbitrales, Árbitros, Gerentes, Directores, Coordinadores o miembros de Entes Deportivos Municipales, Directivos de Ligas o Asociaciones Deportivas, que estando en competencia injurie, agrede, o participe en actos bochornosos o incite a actos antideportivos:*** Expulsión del evento de las personas implicadas e inhabilidad de las personas implicadas para participar de dos (2) a tres (3) años en los Juegos Deportivos Departamentales.
- n. Porte de armas, consumo de estupefacientes y bebidas embriagantes durante el evento, por parte de cualquier miembro de una delegación o árbitros:*** Expulsión del evento de las personas implicadas e inhabilidad para participar durante los dos (2) años siguientes en los Juegos Deportivos Departamentales.
- o. Deportista o miembro del cuerpo técnico que habiendo sido expulsado regrese al campo de juego a tomar parte en incidentes o a generarlos:*** Expulsión del equipo del torneo.
- p. Deportista que habiendo sido sustituido reingrese al campo de juego o plataforma virtual a tomar parte activa o agrave problemas que se presenten:*** Expulsión del equipo del torneo.
- q. Equipo o deportista que se retire del campo de competencias o del evento sin justificación de ningún orden, sin notificar su retiro con (8) ocho horas de anticipación por escrito a la coordinación general del evento:*** Expulsión del torneo e inhabilidad para participar por un (1) año en los Juegos Deportivos Departamentales.
- r. Municipio que no reporte la inasistencia de un equipo o deportista clasificado al zonal subregional o final departamental con un mínimo diez (10) días antes de la realización de evento.*** Inhabilidad por (1) un año para participar en los Juegos Deportivos Departamentales, para los deportistas.
- s. Utilización de sustancias, grupos farmacológicos prohibidos, así como métodos no reglamentarios para aumentar las capacidades de los deportistas:*** Expulsión del torneo e inhabilidad por un (1) año de las personas implicadas para participar en los Juegos Deportivos Departamentales.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- t. **Coordinadores arbitrales, Árbitros, Gerentes, Directores, Coordinadores o miembros de Entes Deportivos Municipales que desarrollen sus actividades en estado de alicoramiento o bajo efectos de estupefacientes:** Expulsión del evento.
- u. **Deportistas, entrenadores, asistentes técnicos, delegados o cualquier miembro de una delegación que impidan el normal desarrollo de las competencias.** Expulsión del torneo de las personas o equipos implicados, e inhabilitación de las personas implicadas por dos (2) años para participar en los Juegos Deportivos Departamentales.

ARTÍCULO 48º. La sanción no contemplada en esta carta fundamental, cuya falta este comprendida dentro del reglamento general o específico, será estudiada por Comisión Disciplinaria y esta aplicará la sanción correspondiente, respaldada en el Código disciplinario de cada federación deportiva o liga según corresponda.

PARÁGRAFO ÚNICO. La competencia para determinar la gravedad de las faltas estará a cargo de la comisión disciplinaria, basado en el informe arbitral y/o en el informe de los funcionarios de Indeportes o de la organización que presencie los hechos.


CAPÍTULO VII
JUEGO LIMPIO

ARTÍCULO 49º. JUEGO LIMPIO

El juego limpio, hace referencia al respeto por las reglas de juego, al respeto por los compañeros de equipo, al respeto por los árbitros, al respeto por los demás deportistas, al comportamiento adecuado que debe tener los dirigentes, deportistas, entrenadores, delegados, padres y madres de familia y a la comunidad en general en todos los espacios donde desarrollan las actividades deportivas y aquellas complementarias de representatividad local, a ser responsable, a actuar con transparencia y legalidad, aspectos que trascienden a la vida diaria de cada ser humano.

Para poner en práctica el juego limpio los participantes de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales deben tener en cuenta:

1. Ser modesto en la victoria y aceptar la derrota.
2. Respetar a los árbitros y acatar sus decisiones.
3. Aceptar que los árbitros pueden equivocarse porque son humanos.
4. Animar a su equipo sin ofender, al contrario
5. Respetar a los compañeros de su delegación y los de otras delegaciones.
6. Cumplir estrictamente las normas de cada deporte.
7. Practicar buenos modales: saludar, dar las gracias, pedir permiso.
8. Comportarse adecuadamente en los alojamientos, restaurantes, escenarios deportivos y zonas comunes del municipio sede.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.




- 9. Mantener los escenarios deportivos, alojamientos, restaurantes entre otros espacios aseados.
- 10. El deporte es un juego para divertirse y mejorar físicamente. Por lo tanto, se debe disfrutar y no obsesionarse con la victoria.
- 11. Los partidos se juegan, se ganan o se pierden en el terreno de juego.
- 12. Aceptar las disculpas de las demás personas y ofrecerlas en caso de ser necesario.
- 13. Los entrenadores, asistentes técnicos y directivos deben promover la transparencia, la legalidad y el juego limpio, en todas sus acciones diarias y ser ejemplo para sus deportistas.
- 14. Tener hábitos de vida saludables: No consumir bebidas alcohólicas, ni sustancias psicoactivas, no fumar, ni antes, ni durante, ni después de la práctica deportiva, dormir bien, hidratarse, comer bien, bañarse, cepillarse los dientes, realizar actividad física regularmente.


ARTÍCULO 50°. VALORES

Los valores hacen parte de la formación integral de todo ser humano, los cuales se manifiestan en los diferentes contextos que hacen parte de la vida diaria de cada uno de ellos. En estos Juegos Deportivos Departamentales Virtuales el sentido de los valores merece destacarse como un pilar fundamental en el desarrollo de sus diferentes fases y así serán para los deportistas, entrenadores, asistentes, delegados y jueces participantes, un factor determinante percibido y tenido en cuenta por el interés general; por tal razón INDEPORTES ANTIOQUIA, a través del presente artículo deja plasmados los valores y principios de comportamiento, que debe practicar un(a) deportista, juez, dirigente y acompañante que participa en los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales deberá comprometerse a promover y aplicar los siguientes valores:

- a. **Honestidad:** Se debe actuar con honradez, decoro y recato en cada una de las competencias y eventos programados por el INDEPORTES ANTIOQUIA.
- b. **Compromiso:** Asumirá un compromiso consigo mismo, con su equipo, con los juegos proyectando sus valores personales y sociales en el trabajo con sus compañeros, en los campos de juego y en su vida en general.
- c. **Tolerancia:** Los Juegos son el escenario perfecto para confrontarnos con las emociones propias y ajenas, en éste orden son el espacio para ejercitar el autocontrol, la autoconfianza y el respeto por la diferencia. Es necesario que seamos pacientes y pacíficos como parte de un evento que propende por la sana convivencia en los municipios de Antioquia.
- d. **Responsabilidad:** Cumplir con los deberes adquiridos con el Instituto y con el Departamento a través de la participación en los eventos deportivos ajustando sus comportamientos a la carta fundamental y utilizando adecuadamente los escenarios deportivos y demás espacios que la organización facilita para el desarrollo de los juegos.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- e. **Lealtad:** Se dedicará voluntariamente a sus entrenamientos, a su equipo y a los torneos de tal forma que la práctica deportiva tenga prioridad como medio para una formación deportiva, personal y social.
- f. **Solidaridad:** Cultivará las relaciones con su equipo, con los integrantes de los demás equipos participantes, con los dirigentes, con los jueces y los funcionarios de INDEPORTES ANTIOQUIA, en aras de consolidar desde el ámbito deportivo el respeto por los demás como fundamento de la tolerancia y la competencia libre de agresiones y violencia.
- g. **Respeto:** Profesará el respeto por sí mismo, por su equipo, por el rival, por los cuerpos técnicos, jueces, funcionarios y por todos los demás actores de los torneos, por el trabajo que se hace por el deporte, por las normas, las conductas personales y sociales que impone la naturaleza humana, la comunidad y la sociedad.
- h. **Humildad:** Procederá con nobleza, reconociendo sus aciertos y sus equivocaciones, mostrará disposición para corregir los errores propios, siendo proactivo en la solución de los conflictos que puedan afectar la estabilidad del equipo y en general de los torneos.
- i. **Compañerismo:** Mantendrá el deseo y la motivación de aportar, construir, tener responsabilidad social y contribuir al bien común, trabajar en equipo y buscar permanentemente la solidaridad.
- j. **Diálogo:** Practicará el encuentro para la búsqueda de la verdad y la solución a los conflictos para aprender a escuchar y entender al otro.

Es importante sellar este compromiso con el deseo de participar con eficiencia y calidad, anteponiendo a cada una de las actuaciones los valores antes descritos, dando todo lo que este dentro de las capacidades, cumpliendo con las obligaciones y aceptando las consecuencias de las acciones y omisiones, con el convencimiento de que se está ayudando a aumentar la confianza en los deportistas de Departamento de Antioquia y la esperanza de un futuro mejor para las nuevas generaciones.

Cualquier actitud no deportiva y que falte a este código por parte de los deportistas, entrenadores, participantes o espectadores, será causal de expulsión del evento.

ARTÍCULO 51°. El sistema de desempate establecido en la reglamentación específica de los deportes, en referencia al puntaje del juego limpio, aplica para todas las fases de los juegos.

ARTÍCULO 52°. En la clasificación del Juego Limpio, la mejor puntuación, será la del equipo que acumule el menor puntaje al final de cada fase, la cual aplica como ítem de desempate.

Para los deportes de conjunto, se establecerá, bajo los siguientes criterios:

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ITEM	PUNTOS
No participar en la reunión informativa del zonal subregional (Foro Virtual)	20
No participar en el congreso técnico virtual de cada deporte.	10
Tarjeta amarilla (para fútbol, fútbol de salón) Falta antideportiva o falta técnica (para baloncesto) Amonestación (para voleibol)	5
Tarjeta azul (para fútbol de salón)	10
Tarjeta roja (para fútbol, fútbol de salón) Falta descalificante (para baloncesto) Castigo, expulsión, descalificación (para voleibol) Expulsión (para béisbol)	15
Expulsión de un miembro del cuerpo técnico	20
Partido perdido por W.O	25
No participar en acto de apertura virtual	30
Incumplimiento de los protocolos de bioseguridad, durante la ejecución de las competencias virtuales	40

Nota: en el Juego Limpio del voleibol solo aplican las tarjetas disciplinarias.

PARÁGRAFO PRIMERO. En última mixto, la clasificación de juego limpio se hace a través de la estrategia Espíritu de juego.


PARÁGRAFO SEGUNDO. Cada coordinador de arbitraje deberá elaborar la tabla del deporte que le corresponda y hacer el seguimiento de la misma, durante la fase que este en ejecución.

PARÁGRAFO TERCERO. Con el ánimo de estimular la integración entre los municipios participantes, los deportistas, entrenadores, árbitros y cuerpo médico, debe realizarse un gesto de saludo, expresando cordialidad entre los participantes, al inicio y al final de cada competencia deportiva, tanto en deportes individuales como de conjunto.

PARÁGRAFO CUARTO. Es obligación de todas las delegaciones participar en los actos de inauguración, protocolarios y actividades pedagógicas, culturales, recreativas y de salud, programadas durante la realización de las diferentes fases de los juegos.

CAPÍTULO IX
REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 53º. La planeación, organización, dirección y control de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales, estarán a cargo de INDEPORTES ANTIOQUIA, con la asesoría técnica de las Ligas Deportivas de Antioquia y los colegios de jueces adscritos a las mismas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 54º. Las competencias deportivas se desarrollarán a través de la virtualidad de acuerdo con los lineamientos establecidos en la presente norma y desde el domicilio de cada deportista conservando los protocolos de bioseguridad establecidos por el Ministerio del Deporte y Ministerio de Salud, para la ejecución de la práctica deportiva.

PARÁGRAFO PRIMERO. Las competencias se ejecutarán por medio de diferentes herramientas virtuales (zoom, meet, teams, etc.) o mediante grabaciones o videos y desde el domicilio de cada deportista o lugar seguro del cual disponga el municipio al cual está representando el deportista y la indumentaria e implementos deportivos adecuados para desarrollar las actividades establecidas

Cada participante (deportista, entrenador, asistente técnico o delegado) deberá contar con acceso a internet mínimo 5 M de navegación (preferiblemente cable), disponer de computador con cámara web, integrada al equipo o externa o a través de dispositivo móvil que permita la transmisión de video, manejo básico de tecnología, contar con cuenta activa de correo electrónico y acceso a las plataformas requeridas en cada torneo.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Los aspectos técnicos serán resueltos de oficio por la Dirección General de los Juegos o su Representante, teniendo como base los reglamentos técnicos.

DEPORTES CONVENCIONALES

ACTIVIDADES SUBACÚATICAS
DISPOSCIONES GENERALES


ARTÍCULO 55º. Las actividades de dichos eventos se enfocan al desarrollo de pruebas sobre las habilidades técnicas, las cuales se realizarán por la plataforma virtual (Zoom, Google Meet o similar).

ARTÍCULO 56º. Las pruebas a realizar son las siguientes:


JUVENILES 13 A 17 AÑOS			MAYORES + 17 AÑOS	
Pruebas	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino
50 mts Libre	X	X	X	X
200 mts Libre	X	X	X	X
400 mts libre	X	X	X	X
200 mts Combinados	X	X	X	X
100 mts Espalda	X	X	X	X
100 mts Mariposa	X	X	X	X
100 mts Pecho	X	X	X	X

ARTÍCULO 57º. PRUEBAS POR CATEGORÍA.

JUVENILES (13 A 17 AÑOS)

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------


Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665


- a. **50M LIBRE:** ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 30 brazadas de libre, continuará con 10 repeticiones saltos con elevación de rodillas.
- b. **200M LIBRE:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 2 bloques de: (20 brazadas de libre + 10 repeticiones de ejercicio de apoyo “picos” el ejercicio es válido cuando eleva la cadera y posteriormente se toca el tobillo + un giro (solo en el bloque 1)). Al finalizar el 2do bloque, continuará con 30 saltos con lazo.
- c. **400M LIBRE:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 4 bloques de: (20 brazadas de libre + 10 patadas de libre (en posición corporal lateral respecto a la cámara) + 10 repeticiones de ejercicio de apoyo “3 apoyos” + un giro (solo en el bloque 1,2 y 3)). Al finalizar el 4to bloque.
- d. **200M COMBINADO:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego realizará por cada estilo el siguiente bloque: 20 brazadas + 20 repeticiones de ejercicio de apoyo del estilo correspondiente + un toque de cambio de estilo. Al terminar el bloque de libre continuará con 20 repeticiones de jumping Jack con aplauso arriba.
- e. **100M ESPALDA:** el ejercicio de “salida en tierra de espalda” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 2 bloques de: (20 brazadas de espalda + 10 repeticiones de ejercicio de apoyo “dorso en 3 puntas” + un giro (solo en el bloque 1)). Al finalizar el 2do bloque, continuará con 10 saltos con sentadillas profundas y 10 puños con máxima extensión.
- f. **100M MARIPOSA:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 2 bloques de: (20 brazadas de mariposa + 10 repeticiones de ejercicio de apoyo “lagartijas en círculos” + toque de cambio de bloque (solo en el bloque 1)). Al finalizar el 2do bloque, continuará con 10 repeticiones de tacleo con brazos atrás.
- g. **100M PECHO:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 1 ondulación, luego se realizará 2 bloques de: (20 brazadas de pecho + 10 repeticiones de patada boca arriba de tijera + toque de cambio de bloque (solo en el bloque 1)). Al finalizar el 2do bloque, continuará con 10 repeticiones de estocadas.

17 y MAYORES (+17 AÑOS)

- a. **50M LIBRE:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 30 brazadas de libre, en la ejecución, la cabeza deberá estar quieta. Continuará con 10 repeticiones saltos con elevación de rodillas.
- b. **200M LIBRE:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 2 bloques de: (20 brazadas de libre + 10 repeticiones de ejercicio de apoyo “picos” + un giro (solo en el bloque 1)). Al finalizar el 2do bloque, continuará con 30 saltos con lazo.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- c. **400M LIBRE:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 4 bloques de: (20 brazadas de libre + 10 patadas de libre (en posición corporal lateral respecto a la cámara) + 10 repeticiones de ejercicio de apoyo “3 apoyos” + un giro (solo en el bloque 1,2 y 3)). Al finalizar el 4to bloque.
- d. **200M COMBINADO:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego realizará por cada estilo el siguiente bloque: 20 brazadas + 20 repeticiones de ejercicio de apoyo del estilo correspondiente + un toque de cambio de estilo. Al terminar el bloque de libre continuará con 20 repeticiones de jumping Jack con aplauso arriba.
- e. **100M ESPALDA:** el ejercicio de “salida en tierra de espalda” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 2 bloques de: (20 brazadas de espalda + 10 repeticiones de ejercicio de apoyo “dorso en 3 puntas” + un giro (solo en el bloque 1)). Al finalizar el 2do bloque, continuará con 10 saltos con sentadillas profundas y 10 puños con máxima extensión.
- f. **100M MARIPOSA:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 2 ondulaciones, luego se realizará 2 bloques de: (20 brazadas de mariposa + 10 repeticiones de ejercicio de apoyo “lagartijas en círculos” + toque de cambio de bloque (solo en el bloque 1)). Al finalizar el 2do bloque, continuará con 10 repeticiones de tacleo con brazos atrás.
- g. **100M PECHO:** el ejercicio de “salida en tierra” con únicamente 1 ondulación, luego se realizará 2 bloques de: (20 brazadas de pecho + 10 repeticiones de patada boca arriba de tijera + toque de cambio de bloque (solo en el bloque 1). Al finalizar el 2do bloque, continuará con 10 repeticiones de estocadas.

NORMAS GENERALES

ARTÍCULO 58°. Se contará con un juez que tomará el tiempo y un juez para observar la ejecución.


Los cronómetros se inician después del primer movimiento del participante.

El conteo de las repeticiones se harán inmediatamente el nadador ejecute los ejercicios.


Cada juez es responsable de evaluar que cada uno de los movimientos sean válidos.

ARTÍCULO 59°. Los deportistas deben presentarse con la indumentaria adecuada pantaloneta deportiva y/o licra, camiseta, medias y tenis.

ARTÍCULO 60°. La consolidación de las evidencias en fases preliminares, el cronometraje, juzgamiento y sistematización de las fases preliminares y evento virtual final, estarán a cargo de nuestras Comisiones técnica y de juzgamiento.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 61º. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, será resuelto por la parte técnica de la Liga Antioqueña de Actividades Subacuáticas y coordinación del evento.

AJEDREZ

DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 62º. Podrán participar deportistas que, al tercer trimestre del año 2020, tengan un Elo Nacional igual o inferior a 2100 puntos.

ARTÍCULO 63º. Los torneos serán realizados en la página lichess.org con un formato de torneo con características tipo Suizo Individual, donde el programa hace el pareo de forma automática.

ARTÍCULO 64º. El ritmo de juego será de acuerdo al sistema suizo.

1. Tiempo de Juego por partida Zonal: 4+2 minutos de incremento por jugada.
2. Tiempo de Juego Finales: cuatro horas.
3. Tiempo de Juego Finales: 15+10 minutos de incremento por jugada.

ARTICULO 65º. En la fase zonal subregional se jugará en la modalidad de Blitz y la fase final departamental se jugará en la modalidad Activo.

PARÁGRAFO ÚNICO. Para la final departamental, los deportistas deberán ejecutar sus competencias desde un computador fijo o portátil y compartir la pantalla para permitir el análisis de los árbitros y maestros.

ARTÍCULO 66º. PUNTUACIÓN

- Un (1) punto por partida ganada.
- Medio (1/2) punto por partida en tablas.
- Cero (0) punto por partida perdida.


PARÁGRAFO PRIMERO: Cada victoria y empate suman puntos individuales, luego estos puntos son sumados al equipo, quien alcance el primer puesto gana el torneo.

Se premiará por equipo e individual.

ARTÍCULO 67º. Si el deportista no se presenta el primer día de competencia quedará por fuera de la misma.

ARTÍCULO 68º. DE LOS W.O.
 Sí el jugador no efectúa movimiento alguno en el tiempo que se establece para cada uno, perderá por W. O.

Sí el jugador pierde la conexión y no retorna a la partida, pierde por W. O (el ajedrecista que cuenta con conexión debe esperar a que expire el tiempo de su oponente).

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 69°. DESEMPATES.
Se tomarán los parámetros del sistema de emparejamientos.

PARÁGRAFO ÚNICO. La primera ronda siempre programa los jugadores ranqueados más cercanos.

ARTÍCULO 70°. SANCIONES.
La organización sancionará a los deportistas que se ayuden con módulos u obren de manera irregular (suplantación) y dará a conocer los casos sospechosos a la comunidad ajedrecística. El juez del torneo está facultado para retirar a toda persona o jugador que trastorne el desarrollo normal de las competencias.

ARTÍCULO 71°. Clasifican a la final departamental tres (3) deportistas por rama y categoría de cada zonal subregional.

ARTÍCULO 72°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, de acuerdo a las normas establecidas por la Federación Internacional de Ajedrez – FIDE.

ARQUERÍA
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 73°. El campeonato se realizará de acuerdo con las siguientes categorías:

CATEGORÍA	RAMA	EDAD	TIPO DE ARCO	PRUEBA
PREINFANTIL	MASC – FEM	5 a 11 años (2009 – 2015)	Arco de fibra de vidrio	Clasificación, Individual y mixto
INFANTIL	MASC – FEM	12 a 13 años (2007 – 2008)	Arco recurvo	Clasificación, Individual y mixto
CADETE	MASC – FEM	14 a 16 años (2004 a 2006)	Arco Recurvo y compuesto	Clasificación, Individual y mixto

ARTICULO 74°. Distancias y tipo de diana:

Pre infantil Masculino y Femenino		
Distancias	Diana	Modalidad
4 mts	80 cm	Clasificación
4 mts	80 cm	Clasificación, Individual y mixto
3 mts	80 cm	Clasificación
3 mts	80 cm	Clasificación

Infantil Arco Recurvo - Masculino y Femenino
--

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Distancias	Diana	Modalidad
6 mts	40 cm recurvo (indoor)	Clasificación
5 mts	40 cm recurvo (indoor)	Clasificación, Individual y mixto
4 mts	40 cm recurvo (indoor)	Clasificación
3 mts	40 cm recurvo (indoor)	Clasificación

Cadete Recurvo Masculino y Femenino		
Distancias	Diana	Modalidad
6 mts	Diana de 7.5 cm (Field)	Clasificación
5 mts	Diana de 7.5 cm (Field)	Clasificación, Individual y mixto
4 mts	Diana de 7.5 cm (Field)	Clasificación
3 mts	Diana de 7.5 cm (Field)	Clasificación


Cadete Compuesto Masculino y Femenino		
Distancias	Diana	Modalidad
6 mts	Diana de 7.5 cm (Field)	Clasificación
5 mts	Diana de 7.5 cm (Field)	Clasificación, Individual y mixto
4 mts	Diana de 7.5 cm (Field)	Clasificación
3 mts	Diana de 7.5 cm (Field)	Clasificación

PARÁGRAFO ÚNICO. Se dispararán en cada una de las distancias, 10 series de 3 flechas, se premiarán los primeros lugares en cada categoría, y el ganador de la ronda clasificatoria, será quien sumadas las 4 distancias, obtenga el mayor puntaje.

ARTÍCULO 75°. Se premiará cada una de las distancias, además de la sumatoria de las cuatro distancias, la ronda eliminatoria individual y los equipos mixtos, serán premiadas con oro, plata y bronce en todas las categorías.

ARTÍCULO 76°. SISTEMA DE VALORACIÓN

- Se necesitará un juez por blanco, aproximadamente se necesitan mínimo 15 jueces, se tendrá un máximo de 8 deportistas por sala (zoom, teams, o similar), y un juez será el encargado de cada una de las salas, entendiéndose que cada deportista estará en su propia casa, este juez será el encargado de manejar el control del tiempo para los deportistas asignados, y la valoración respectiva de las flechas.
- Cada juez realizará video llamada con sus deportistas, y subirá la información al sistema de recolección de datos IANSEO.
- Cada municipio tendrá la oportunidad de tener un representante en cada video llamada o se podrá realizar la agrupación de deportistas por municipio en la misma llamada donde se incorpore el entrenador para dar instrucciones técnicas y verificación de los resultados. Pero no podrá hablar durante el disparo ni valoración de los puntajes, ya que esto podría interrumpir la concentración de los demás deportistas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.




- Cada deportista deberá dictar sus valores de flechas a los jueces.
- No podrán tocar ni retirar las flechas antes de dictar los valores a los jueces, de lo contrario están tantearan como “M” (Miss=0).
- Los jueces compartirán en pantalla, el resultado serie a serie para que todos los participantes puedan observar cómo van los resultados. Adicionalmente los valores serán subidos a lanseo.com para unificar todas las categorías.

ARTICULO 77°. OTRAS DISPOSICIONES

- En caso de daño de un equipo, el deportista tendrá derecho a reparar su equipamiento, donde se le permitirá reponer un máximo de nueve (9) flechas. Dicha reposición se hará antes de iniciar la siguiente serie de competencias y no podrá retardar la competencia más de 15 minutos.
- Los deportistas deberán cumplir las normas de vestuario y calzado estipulado por el reglamento.
- Todas las competencias por categoría serán en el mismo horario.
- Los deportistas deberán realizar la muestra de su equipo a los jueces, cuando ellos lo consideren pertinente.
- Durante toda la llamada, los deportistas deberán tener la cámara activa, apuntando al blanco y/o al deportista.
- Día de practica oficial y revisión de equipo: Los jueces inspeccionaran las distancias y la implementación a usar por cada deportista. Esta se llevará a cabo, en horarios de acuerdo a la categoría, donde los jueces se presentarán con los deportistas según la categoría asignada. En ella corroboraran las distancias de competición, las dianas a usar, que la implementación cumpla con la reglamentación de la carta fundamental.

RONDA DE EQUIPOS MIXTOS. De acuerdo a los resultados obtenidos en la ronda clasificatoria en cada una de las categorías, se toma el mayor puntaje de los hombres y el mayor puntaje de las mujeres por municipio, y estos se sumarán dando el puntaje para dicho municipio. Esto no quiere decir, que estos son los deportistas que deben disparar, los entrenadores podrán hacer el cambio de los integrantes, hasta 15 minutos antes de iniciar la competencia.

- Cada deportista estará en su casa, disparara sus dos flechas, acto seguido, disparará su compañero de equipo a la señal de los jueces, cuanto este último termine se procederá al disparo de los deportistas del otro municipio cuando lo indique el juez, después valoraran sin tocar ni retirar las flechas hasta que el juez verifique los valores de las flechas.
- En 1/8 de equipos mixtos, se realizarán por video llamada, en sala privada. Se tendrá un máximo de 4 equipos en competencia por sala (8 deportistas). Se dispararán 3 series de práctica, al terminar los partidos, se quedarán en sala únicamente los equipos ganadores para disputar la siguiente serie de competencia.
- En ¼, ½ y finales de equipos mixtos, se realizarán por transmisión en vivo. Se tendrá un máximo de 2 equipos en competencia por sala (4 deportistas). Se dispararán 3 series de práctica (fuera del aire), el equipo mejor rankeado decidirá quién inicia disparando, los 2 arqueros del equipo que inicia disparando, lanzan sus 4 flechas, acto seguido, a la orden de los jueces dispara el siguiente equipo. A medida que se

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



vaya desarrollando el partido, el equipo que se encuentre abajo en el marcador, iniciara disparando, en caso que se encuentre igualada la serie/set, iniciara disparando quien disparo primero en la primera serie.

RONDA INDIVIDUAL. Inicio de ronda individual, todos los deportistas inscritos harán parte de esta ronda, las rondas de 1/32 o 1/16, 1/48 o 1/24, 1/8- 1/16-1/8 se harán de manera simultánea, es decir por salas de video llamada según la categoría en competencia.

- El desarrollo y horario de las competencias dependerá del ritmo de competencia, y estarán sujetos a modificaciones con previo aviso.
- Estas salas serán al igual que la ronda clasificatoria, con un máximo de 8 deportistas en competencia.
- Se tendrá competencia hasta dos rondas consecutivas por ronda de competición.
- Habrá un juez encargado de cada sala, jefes de jueces supervisores de la competencia y el personal de estadística actualizando en tiempo real los resultados en IANSEO.
- Podrán estar presentes los delegados o capitanes de equipo, siempre y cuando no interrumpen el proceso de disparo ni anotación de las flechas.
- Igualmente, la ronda de inicio dependerá del número de inscritos. Las competencias se irán desarrollando de acuerdo a la fase de competición, para tener de esta manera, todas las finales en los últimos días de competencia.
- Los deportistas no podrán tocar, ni retirar las flechas hasta que el juez encargado haya confirmado los valores y dado la instrucción para poder retirar las flechas.

ARTICULO 78: El deportista deberá crear una marca visual en su hogar, con las diferentes distancias donde vaya a disparar, que pueda ser verificada por los jueces.

ARTÍCULO 79°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos de acuerdo a las normas establecidas por la World Archery (Federación Internacional de Tiro Con Arco) o la dirección general del evento.


ATLETISMO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 80°. El torneo de atletismo incluirá las siguientes pruebas:

Pruebas convencionales:

1. Skipping elevado
2. Salto largo a zapatillas
3. Lanzamientos media jabalina
4. Pasaje a la valla de frente

ARTICULO 81°. Cada municipio podrá inscribir hasta dos (2) atletas por prueba, rama y categoría y un cada atleta podrá participar máximo en dos (2) pruebas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



El deportista podrá participar únicamente en su categoría y rama y debe estar registrado en ellas en la plataforma SIMI de Indeportes Antioquia

PARÁGRAFO PRIMERO. En caso de hacer semifinales y final, los atletas clasificados a la final, podrán participar únicamente en la prueba que clasificaron.

ARTÍCULO 82°. El sistema de competencias se realizará por pruebas, las cuales estarán divididas en series y carriles. Pasarán a la final los mejores tiempos y de allí se determinarán los ganadores de cada prueba.

PARÁGRAFO PRIMERO. Clasifican a la final por prueba en cada zonal subregional los mejores cinco (5) tiempos de todas las series. Clasifican a la Final Departamental los dos (2) primeros en cada prueba.

PARÁGRAFO SEGUNDO. No se permitirá la participación de terceros y demás deportistas que no hayan logrado su clasificación directa en cada zonal subregional.

PARÁGRAFO TERCERO. En caso de existir empates, este se desempatará por juego limpio. El cual será evaluado, por el comportamiento durante el juego, la organización y el uniforme del equipo, el menor número de amonestaciones y el cumplimiento del equipo en todas las pruebas y reunión técnica.

ARTÍCULO 83°: En las reuniones informativas no habrá inscripciones, solo el retiro de las pruebas y confirmación de las mismas.


INDEPORTES ANTIOQUIA informará oportunamente los plazos para entrega del listado de las pruebas de los deportistas que participaran en la final departamental.

PARÁGRAFO ÚNICO. Cada persona que desee participar en los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales al momento de la inscripción en la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA, deberá registrar las pruebas en las cuales participará, y registrar datos reales y completos, de no hacerlo esta no será validada.


ARTÍCULO 84°. Los deportistas deberán presentarse a la reunión técnica y a las competencias de manera obligatoria, por lo menos quince (15) minutos antes de la hora de la citación en la plataforma y en la dirección que previamente será comunicada.

ARTÍCULO 85°. Para poder competir el atleta requiere un dispositivo con cámara y audio, internet, acceso a la plataforma Zoom, 5 zapatillas o zapatos, 2 calcetines, 2 sillas y 1 bastón, además un lugar o espacio de por lo menos 2,5 metros X 2,5 metros donde haya un muro y se pueda ver con cámara completa, es decir, todo el cuerpo del competidor.

ARTÍCULO 86°. Una delegación podrá inscribir hasta cinco (5) atletas por prueba en cada rama y categoría. Estos serán capacitados en la reunión técnica antes de las competencias, a la cual deben acudir todos los atletas donde se explicará la dinámica del juego, además de las normas técnicas de la Plataforma Zoom.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 87°. El entrenador podrá acompañar a su equipo, será el líder dentro del evento, en caso de no tenerlo, el equipo designará un capitán responsable de la delegación.

ARTÍCULO 88°. Cada competidor debe renombrarse en la Plataforma Zoom con el número de carril que le corresponda, el nombre de su delegación y el nombre propio, así “CARRIL – ANTIOQUIA - Juan Pérez”, y en el caso de los entrenadores o directivos, nombre de la delegación, nombre del cargo y nombre propio así: “ANTIOQUIA - Entrenador - José Jaramillo”.

Cada carril tendrá un juez a cargo que validará los tiempos logrados por el atleta en su prueba. Igualmente, si amerita amonestaciones o llamados de atención.


ARTÍCULO 89°. La salida en todas las pruebas se realizará en posición “de pie” con ambas piernas en el piso, y el tiempo iniciará al momento con la instrucción del juez quién dará la salida a tres voces.

La llegada y finalización de la prueba será cuando el competidor en atletismo convencional apague su cámara luego de ejecutar la competencia y en atletismo adaptado cuando el acudiente o guía la apague.


PARÁGRAFO PRIMERO. Las instrucciones de cada competencia, así como el manejo de la cámara y de la plataforma, serán enseñadas en la reunión técnica. Sin embargo, la organización facilitará antes de cada prueba tutoriales y la ficha técnica con el reglamento de la prueba.

ARTÍCULO 90°. DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS.

- SKIPPING ELEVADO.** Consiste en pasar de frente y por encima de tres zapatillas o zapatos del deportista, (ubicados estos en línea horizontal, así: talón punta, talón punta, talón punta), haciendo skipin de manera continua adelante y atrás, haciendo el ejercicio **60 veces**. Se considera el ejercicio válido cuando se realiza una repetición completa, que consiste en la ejecución adelante y atrás. La prueba inicia con cámara encendida por parte del atleta y a la señal del juez (en sus marcas, listos, fuera) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el competidor apaga su cámara.
- SALTO LARGO A LA ZAPATILLA.** Consiste en saltar de frente a pie junto por encima de tres zapatillas o zapatos (del deportista) ubicados estos en línea vertical, (así: talón punta, talón punta, talón punta), regresando por un costado a la posición inicial, luego de cada salto, haciendo el ejercicio **30 veces**. La prueba inicia con cámara encendida por parte del atleta y a la señal del juez (en sus marcas, listos, fuera) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el competidor apaga su cámara.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- LANZAMIENTOS MEDIA JABALINA:** Consiste en lanzar por encima del hombro, iniciando cada lanzamiento en posición lateral (perpendicular a los zapatos), contra una pared de manera continua con el brazo más alejado del muro, lanzando un par de medias recogidas en forma de pelota, ejecutando cada lanzamiento desde atrás del hombro, haciendo el ejercicio **30 veces**. La distancia desde donde se lanzará serán 5 zapatos (del deportista) desde el muro, (ubicados estos en línea vertical al atleta). Si el implemento se cae, el deportista puede recogerlo y volver a la posición inicial para seguir lanzando. La prueba inicia con cámara encendida por parte del atleta y a la señal del juez (en sus marcas, listos, fuera) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el competidor apaga su cámara.
- PASAJE A LA VALLA DE FRENTE.** Consiste en pasar una valla (elaborada con un bastón o palo de escoba y dos sillas con la altura mínima 45 cm) adelante y atrás de manera continua, pasando primero una pierna (ataque) y luego la otra (recobro) y regresando igual, pero de espaldas, considerándose así un pasaje completo, haciendo el ejercicio **20 veces**. La prueba inicia con cámara encendida por parte del atleta y a la señal del juez (en sus marcas, listos, fuera) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el competidor apaga su cámara.

PARÁGRAFO PRIMERO: Si en el momento de las pruebas, la señal del internet de alguno de los participantes se pausa o congela, ello hará parte de la competencia y los jueces determinaran si debe ser amonestado el participante. Y si la señal se cae ello llevará consigo W.O.


PARÁGRAFO SEGUNDO: Se recomienda entrenar cada una de las pruebas y tener una persona acompañante por seguridad ante cualquier eventualidad.

PARÁGRAFO TERCERO: Cada competidor puede conectarse y participar desde un mismo dispositivo. Pero no podrá hacerlo si en su serie compiten de manera simultánea. Por lo tanto, se recomienda que cada atleta se conecte desde un propio dispositivo.


PARÁGRAFO CUARTO: Es indispensable y se recomienda que para participar el atleta tenga un computador con acceso a internet, preferiblemente conectado con cable para mejorar su conectividad, igualmente que tenga audio y cámara, así como un espacio amplio para realizar las pruebas.

PARÁGRAFO QUINTO: En las pruebas donde se encuentren implementos como los zapatos o el bastón, en caso de estos moverse o caerse, el atleta deberá de inmediato ponerlos en su lugar y solo serán tenidos en cuenta los intentos correctos según el reglamento.

En “media jabalina” la pelota puede caer en el suelo o ser recogida en las manos.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

PARÁGRAFO SEXTO. Las pruebas iniciarán con la voz del juez jefe: “En sus marcas, listos, fuera” y finalizarán con el apagado de cámara del último competidor.

PARÁGRAFO SÉPTIMO. La llegada y finalización de la prueba será cuando el competidor apague su cámara luego de ejecutar la competencia.

ARTÍCULO 91°. SISTEMA DE PENALIZACIÓN.
Penalización sobre el tiempo total en la prueba con **3 segundos**, si:

1. Por cada repetición faltante en la prueba.
2. Por vocabulario o trato inapropiado durante la competencia.
3. Cuando los jueces lo consideren necesario por no acatar las indicaciones del reglamento.

ARTÍCULO 92°. Cada deportista deberá portar el uniforme del municipio que representa, compuesto por camiseta, pantaloneta o sudadera; o los elementos que consideren para distinguirse como equipo. Ello hará parte de la calificación de juego limpio. Puede tener un zapato (1), dos (2) o ninguno para realizar las pruebas.

ARTÍCULO 93°. Un atleta será declarado como W.O. (Descalificado) si:

1. Si no se presenta a la competencia a tiempo, cuando sea llamado a prueba.
2. Juego sucio o mal comportamiento, que atente contra las reglas de juego, los compañeros, rivales y la organización.

ARTÍCULO 94°. Tener al inicio del evento los implementos requeridos: 2 sillas, 1 bastón o escoba, 1 par de medias o calcetines, 5 zapatillas.

PARÁGRAFO ÚNICO. Se recomienda que la prueba se realice en un espacio sin mascotas y ruidos que puedan generar dificultades en la realización de las pruebas.

ARTÍCULO 95°. Las cámaras deben ubicarse de manera horizontal entre 2,5 y 3 metros de distancia del competidor donde pueda verse el cuerpo completo. Y serán encendidas únicamente cuando el presentador o director haga el llamado. Los micrófonos deben estar silenciados y solo podrá hablar el entrenador o capitán del equipo.


ARTICULO 96°. El campeón por equipos, será quien más medallas de oro o posiciones en primer lugar consiga por parte de los integrantes de su delegación en las competencias.

ARTÍCULO 97°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por los jueces y el director del evento.

BÁDMINTON

DISPOSICIONES VARIAS

ARTICULO 98°. Las categorías y eventos serán las siguientes:

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

Nº	EVENTO	RAMAS	CUPOS POR DELEGACION
1	U13 - Campeonato individual y por Equipos Mixtos Sub 13.	Femenino y Masculino.	Mínimo 2 hombres y 2 mujeres. Máximo 3 hombres y 3 mujeres.
2	AB - Campeonato individual y por Equipos Mixtos Abierto.	Femenino y Masculino.	Mínimo 2 hombres y 2 mujeres. Máximo 3 hombres y 3 mujeres.

PARÁGRAFO. Si algún municipio no tiene el mínimo de atletas necesario para participar del evento por equipos, se evaluará el desarrollo del mismo.

ARTÍCULO 99º. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

Es una competencia compuesta por desafíos de control, precisión y habilidad, lo que permitirá mejorar las habilidades de los deportistas y mantenerlos enfocados en la competición.

1. Campeonato Individual:

El sistema de juego será bajo el formato de eliminación directa, 1 vs 1, a cada atleta se le asignaran una cantidad de cinco (5) retos previamente sorteados y ganará quien complete tres (3) de esos cinco (5) retos en el menor tiempo posible. El sorteo se realizará una vez iniciada la llamada, el coordinador del evento compartirá su pantalla y ambos atletas podrán presenciarlo en vivo.


2. Campeonato por Equipos:

Para la versión por equipos (2 vs 2), donde el equipo que gane primero tres (3) de cinco (5) desafíos avanza a la siguiente ronda. Serán competencias de relevos en donde las delegaciones podrán incluir máximo seis (6) jugadores (3 Masculinos y 3 Femeninas).


ARTÍCULO 100º. METODOLOGÍA DE COMPETENCIA.

Cada partido se celebrará a través de una video llamada grupal (la cual será grabada), en donde se contará con la participación simultánea de los atletas protagonistas de cada una de las delegaciones y su respectivo entrenador/a, el equipo de coordinación y oficiales técnicos (2 por encuentro), lo que hará posible tener un control adecuado en el desarrollo de cada uno de los desafíos de manera presencial y totalmente en vivo y en directo lo que garantiza que ambos atletas competirán en igualdad de condiciones y serán precisamente los árbitros quienes velaran por la sana competencia y anunciaran el ganador.

Posteriormente se hará la edición de cada una de las llamadas para ajustar y mejorar su formato, teniendo en cuenta que cada partido o grabación en este caso tendrá una duración real de 2 horas aproximadamente entre preparación de cada uno de los retos y actividades propuestas, sin embargo, la edición permitirá anular esa preparación y enfocar el video solo a la competencia como tal.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

PARÁGRAFO ÚNICO. Los partidos de cada categoría y en cada una de las rondas deberán ser editados en un solo video para facilitar su manejo a excepción de las semifinales y finales, las cuales se editarán cada una de manera individual.

ARTÍCULO 101º: RETOS.

Antes de cada reto, los competidores deberán realizar diez (10) repeticiones de un ejercicio físico o coordinativo.

- Una pluma en mi zapato:** Los deportistas armarán una fila con cinco (5) zapatos y deberán Insertar un (1) volante en el último con un servicio de revés, pero deberán realizar desplazamiento de Zigzag ida y vuelta entre servicio y servicio hasta lograr la inserción.

FALTAS:

- Hacer servicio de derecha.
- El volante no debe tocar el suelo.
- Si el volante entra al zapato y posteriormente sale de él.
- No realizar el desplazamiento de forma adecuada y fluida.
- Insertar el volante en un zapato diferente al último.

- Control sentado:** Los deportistas harán Diez (10) saltos jumping jacks, luego deberán Controlar un (1) volante golpeándolo veinte (20) veces hacia arriba estando sentados en el suelo y sin que éste se caiga.

FALTAS:

- Levantar la cadera del suelo.
- Golpear el volante por la falda.
- Arrastrar el volante o llevarlo.
- Dejar caer el volante.
- Golpear una pared o cualquier otro objeto con el volante.

- Que se haga la luz:** Los deportistas deberán encender una bombilla, golpeando el interruptor con un servicio de revés a tres (3) metros de distancia, pero deberán hacer Skipping constante mientras sirven.


FALTAS:

- Servir deteniendo el Skipping
- Alterar la distancia de servicio tres (3) metros.


- Pluma equilibrada:** Los deportistas deberán Tomar con la boca un (1) volante equilibrado sobre una hoja de papel apoyados sobre un (1) solo pie, pero antes darán cinco (5) giros sobre sí mismos apoyando el dedo índice en el suelo.

FALTAS:

- Mover el dedo índice o la mano al dar las vueltas.
- No dar las cinco (5) vueltas completas.
- Apoyar ambos pies y/o las manos.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

5.
De cabeza:


Armar una pirámide de tres (3) niveles con seis (6) vasos más un (1) volante sobre el primer nivel estando parados de manos contra la pared con las piernas extendidas.
- FALTAS:**
 - Flexionar y/o apoyar las rodillas sobre la pared.
 - La pirámide deberá sostenerse hasta que el jugador/a regrese a la posición inicial (agachado).
 - Si uno (1) de los vasos o el volante se caen deberá comenzar desde cero.
6.
Tiro al blanco:

Insertar un (1) volante por en medio de un (1) rollo de cinta a tres (3) metros de distancia lanzando con la mano, pero antes deberán realizar Split step Derecha-izquierda.
- FALTAS:**
 - No realizar el desplazamiento correctamente.
 - Alterar la distancia de lanzamiento.
 - No lanzar el volante por encima.
7.
Cucharada de plumas:


Los deportistas deberán Desplazar cinco (5) veces un (1) volante que estará sobre una cuchara y sosteniéndola con la boca a tres (3) metros de distancia de un (1) recipiente, caminando de espalda y deberán dejarlo inclinándose hacia él.
- FALTAS:**
 - Dejar caer el volante sin flexionar las rodillas.
 - Las manos deberán estar pegadas al cuerpo.
 - Caminar de frente al recipiente.
 - Si el volante cae en el recipiente, pero rebota y sale no será válido.
 - Si el volante golpea el suelo o se cae de la cuchara ese recorrido no será válido.
8.
Mamá Ganso:

Los deportistas estarán acostados en el suelo y deberán Trasladar con la boca y las manos en la espalda cinco (5) veces un (1) volante a un recipiente ubicado tres (3) metros de distancia.
- FALTAS:**
 - Cambiar las manos de posición.
 - Dejar caer el volante sin inclinarse.
 - Si el volante cae en el recipiente, pero rebota y sale no será válido.
 - Si el volante golpea el suelo o se cae del recipiente no será válido.
 - Tomar el volante con la boca sin tener las manos en la espalda.
9.
Ensalada de plumas:

Los deportistas deberán insertar cinco (5) veces un volante con un (1) servicio a tres (3) metros de distancia en un (1) recipiente cuyo diámetro no supere los quince (15) centímetros, cada que vayan a buscar el volante deberán hacer desplazamiento de Chacé.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

FALTAS:

- a. No realizar el desplazamiento.
- b. Si el volante cae en el recipiente, pero rebota y sale no será válido.
- c. Si el volante golpea el suelo o se cae o se sale del recipiente no será válido.
- d. Cualquier otra falta de servicio en el juego convencional exceptuando pisar la línea ya que no contaremos con una en este caso.

10. **¡Boom!:** Los deportistas deberán explotar un (1) globo con un (1) volante a tres (3) metros de distancia, con un (1) servicio, pero lo harán simultáneamente con Skipping.

FALTAS:

- a. Suspende el Skipping al servir.
- b. Alterar la distancia.

11. **Control Revés:** Los deportistas harán diez (10) sentadillas profundas con salto, una vez terminadas deberán golpear veinte (20) veces un (1) volante usando únicamente el agarre de revés.

FALTAS:

- a. Cambiar el tipo de agarre.
- b. Dejar caer el volante.
- c. Realizar el ejercicio de forma incorrecta o incompleto.

12. **De espaldas:** Los deportistas deberán lanzar un (1) volante a tres (3) metros de distancia a un (1) recipiente dándole la espalda sentados en el suelo, pero antes harán diez (10) escaladores.


FALTAS:

- a. Tratar de voltear la cabeza.
- b. Alterar la distancia de lanzamiento.
- c. Si el volante cae en el recipiente, pero rebota y sale no será válido.
- d. Si el volante golpea el suelo y luego entra al recipiente no será válido.

13. **Derrumbe:** Los deportistas armaran una Pirámide de tres (3) niveles con vasos desechables de diez (10) onzas, tres (3) de esos vasos estarán pintados, uno (1) en cada nivel sobre la derecha y el deportista deberá derribarlo con un (1) servicio a tres (3) metros de distancia, logrando que los tres (3) vasos que no están pintados queden en su posición, irán a recoger el volante saltando en un solo pie.

FALTAS:

- a. Tumbare los vasos que no están pintados, si sucede deberá empezar desde cero.
- b. No saltar al ir por el volante.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



c. Alterar la distancia de lanzamiento.

14. **Tumbalo:** Los deportistas pondrán seis (6) vasos desechables de diez (10) onzas en una hilera separados cada uno (1) a la distancia de un (1) volante, y deberán tumbarlos con la mano no dominante lanzando un (1) volante a tres (3) metros de distancia, pero cada que deban ir a buscar el volante lo harán con desplazamiento de paso por detrás.

FALTAS:

- a. Lanzar con la mano dominante.
- b. Alterar la distancia de lanzamiento.
- c. No realizar los desplazamientos.

15. **Papel pluma:** Los deportistas deberán fijar dos marcas a dos (2) metros de distancia una de la otra, y luego tratarán de Insertar un (1) volante en un (1) rollo de papel de baño en movimiento, es decir empujaran a ras de suelo el rollo de papel hasta que éste supere la segunda marca una vez la cruce podrá lanzar el volante, Pero antes harán diez (10) escaladores.

FALTAS:

- a. Alterar la distancia de lanzamiento.
- b. Ponerse de pie.

ARTÍCULO 102°. TIEMPO DE DURACION DE CADA PARTIDO.

Teniendo en cuenta que cada partido o grabación en este caso tendrá una duración real de 2 horas aproximadamente entre preparación de cada uno de los retos y actividades propuestas, sin embargo, la edición permitirá anular los tiempos muertos y de preparación para depurar los momentos de competencia.


ARTÍCULO 103°. INDUMENTARIA.

Deportista:


- 1. El deportista deberá portar al menos una camiseta que indique el municipio al que representa, pantaloneta sin números, medias, tenis deportivos, no está permitido el uso de gorras.
- 2. Conexión a internet, un dispositivo con cámara de buena resolución, un espacio físico con al menos 4 metros libres para desplazamientos y medición de distancia.

Entrenador:

- 1. El entrenador deberá portar una camiseta que indique el municipio al que representa, sudadera sin números o logos de marcas que puedan ser tomados como publicidad, no podrá portar ningún tipo de propaganda política, ni

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

estampados excesivamente grandes, medias, tenis deportivos, no está permitido el uso de gorra.

- Conexión a internet, un dispositivo con cámara de buena resolución.

ARTÍCULO 104°. IMPLEMENTACION.

Cada atleta para participar deberá contar con un (1) volante y una (1) raqueta. Elementos sencillos que serán requeridos como:

- Un (1) rollo de cinta grande.
- Cinco (5) zapatos.
- Una (1) hoja de papel tamaño carta.
- Seis (6). vasos desechables diez (10) onzas.
- Un (1) recipiente tipo ensaladera u otro que no supere los quince (15) cms. de diámetro.
- Globos. Tamaño R12.
- Cuchara sopera.
- Tres (3) vasos desechables diez (10) onzas rayados con marcador o pintados.

PARÁGRAFO ÚNICO. Este material será requerido previo inicio de las competencias.

ARTÍCULO 105°. SISTEMA DE DESEMPATE.

Teniendo en cuenta que se escogerán 5 de los 15 retos propuestos y ganará quien finalice 3 de ellos no hay espacio a los empates.

ARTÍCULO 106°. SANCIONES.

Tarjeta Amarilla:


- Falta de mala conducta tal como, retrasar o manipular la llamada con intención.
- Tirar la raqueta o cualquier otro elemento mostrando señal de enojo o frustración.
- Golpearse a sí mismo con la raqueta.

Tarjeta Roja:


- Dañar con enojo excesito su raqueta o cualquier otro material.
- Usar vocabulario inadecuado durante la llamada, bien sea refiriéndose al contrario o al equipo de oficiales técnicos.
- Usar señas que puedan ser interpretadas como insultos.

PARÁGRAFO ÚNICO. La imposición de una tarjeta roja otorgará el punto de este reto, al contrario.

ARTÍCULO 107°. DISPOSICIONES GENERALES

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

Un deportista solo podrá competir en una (1) categoría, si realizó la inscripción en dos (2) categorías, esté deberá informar en el congreso técnico, en cual categoría competirá en las diferentes fases de los juegos.

Un deportista no podrá hacer dupla con otro deportista, en una categoría diferente a la suya, indiferente de que sean del mismo municipio.

Un deportista podrá jugar las dos (2) modalidades de competencia es decir Individual y equipos mixtos.

ARTÍCULO 108º. Los aspectos referentes al sistema de competencia y demás se tratarán en el congreso técnico.

ARTÍCULO 109º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la comisión técnica de la liga Antioqueña de bádminton y el coordinador de juzgamiento del evento.

BALONCESTO MASCULINO Y FEMENINO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 110º. Se asignará una plataforma virtual en la que se puedan conectar por medio de cámaras, los deportistas y el entrenador de cada partido con facilidad de conexión a través de correo electrónico.


PARÁGRAFO PRIMERO. Para cada partido se debe presentar en conexión mínimo 5 jugadores de los que están inscritos en planilla, el desarrollo del partido se realizará con las especificaciones técnicas de la disciplina deportiva.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Equipo que se presente al partido con menos de cinco (5) jugadores, perderá por W.O.

ARTÍCULO 111º. Las pruebas a ejecutar por cada uno de los equipos serán las siguientes:

- Componentes Técnicos:
1. Destrezas de marcación en piso y drible.
 2. Drible en tijera entre los pies.
 3. Drible alternado con toque de silla frontal y lateral.
 4. Drible bajo con desarrollo en ocho entre los pies.
 5. Rutina de Habilidades libre.
 6. Habilidades de la araña.
 7. Ejercicios de coordinación drible con pelota de tenis.

- Componentes Físico-Técnicos:
1. Destrezas de balón con Abdominales
 2. Destrezas de balón con Dorsales
 3. Destrezas de balón con Pectorales
 4. Ejercicios combinados Físico-Técnicos

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- 5. Ejercicios de Agilidad
- 6. Ejercicios de Velocidad

ARTÍCULO 112°. Cada juego se realizará en vivo, con duración máximo de una hora.

ARTÍCULO 113°. El juez indicará cuál es la prueba que se va ejecutar cada deportista y el entrenador escoge según la habilidad de sus deportistas, quien la realizará.

ARTÍCULO 114°. Se hace el sorteo del equipo inicia en la primera prueba, luego la ejecución de las siguientes pruebas será alternada.

ARTÍCULO 115°. Se realiza la prueba por tiempo o repeticiones, luego la realiza el jugador del otro equipo y quien gane esta prueba se anota 1 punto.

ARTÍCULO 116°. Por partido se realizarán cinco (5) pruebas y al final la sumatoria de pruebas ganadas o puntos anotados, nos darán el resultado del partido.

ARTÍCULO 117°. Ambos equipos realizaran de forma individual pruebas de habilidades técnicas con el balón por tiempos de 1 minuto.

ARTÍCULO 118°. Un jugador puede realizar máximo una (1) prueba por partido, de esta forma ningún equipo tendrá la ventaja de que el jugador más hábil presente todas las pruebas para ganar la competencia.

ARTÍCULO 119°. La puntuación por partido se definirá de la siguiente manera:


- Dos (2) puntos para el equipo ganador.
- Uno (1) para el equipo perdedor.
- Cero (0) puntos por no presentarse o retirarse del campo de juego, antes de la terminación del partido o por suspensión del mismo.

PARÁGRAFO ÚNICO. Los motivos de suspensión de un partido son los siguientes:

- Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de uno de los equipos, este equipo se declara perdedor por W.O.
- Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de los dos equipos, ambos equipos se declaran perdedores por W.O. y quedarán fuera del torneo.
- Los equipos que no se presenten al partido sin ninguna justificación estando programados, perderán por W.O.
- El partido no podrá comenzar si uno de los equipos no está en conexión con cinco (5) jugadores aptos para jugar, si quince (15) minutos después de la hora programada el equipo no tiene cinco (5) jugadores aptos para jugar, o no está presente, este equipo pierde por W.O.

ARTÍCULO 120°. Cuando un partido se suspende por razones diferentes a las anteriores, se determinará su continuación de la siguiente manera:

- Jugar el partido o partidos suspendidos al finalizar la programación del día.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- Jugar el partido o partidos suspendidos en el primer momento disponible sin retrasar la programación del día.
- Jugar el partido o partidos suspendidos en la próxima fecha antes de iniciar la programación.

PARÁGRAFO ÚNICO. Esta decisión la toma INDEPORTES ANTIOQUIA en común acuerdo con el coordinador de juzgamiento del torneo.

ARTÍCULO 121º. En caso de empate, en las diferentes fases para definir la clasificación, se tendrá el siguiente sistema de desempate, así:

- Entre dos equipos, el ganador del partido entre sí.
- Si persiste el empate entre los dos, caso eliminatorias Intermunicipales y/o partidos de ida y vuelta en esta fase se continuará con el literal d, y siguientes de persistir el empate.
- Entre tres o más equipos, clasificación por puntos teniendo en cuenta solamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.
- Juego Limpio.
- Sorteo

ARTICULO 122º. Todo deportista deberá participar con camiseta numerada en la parte de adelante y atrás, pantaloneta, medias visibles y calzado adecuado, para la práctica deportiva, igualmente se jugará con balón N° 6 para damas y varones.

ARTÍCULO 123º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el director del evento y por los jueces.


BALONMANO MASCULINO Y FEMENINO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 124º. El torneo se realizará en forma virtual modalidad sincrónica, para ello se asignará una plataforma virtual en la que se puedan conectar por medio de cámaras los deportistas y el entrenador de cada partido con facilidad de conexión a través de correo electrónico.


ARTÍCULO 125º. Cada juego se realizará en vivo, con duración máximo de una hora y media.

ARTÍCULO 126º. Un equipo para cada partido se debe presentar en conexión mínimo 5 jugadores de los que están inscritos en planilla, el desarrollo del partido se realizará con las especificaciones técnicas de la disciplina deportiva.

PARÁGRAFO ÚNICO. Equipo que se presente al partido con menos de cinco (5) jugadores, perderá por W.O.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 127º. Todos los equipos deben de tener mínimo un (1), máximo tres (3) personas registradas como cuerpo técnico, así: un (1) entrenador, un (1) asistente técnico y un (1) delegado.

ARTÍCULO 128º. PRUEBAS.

El torneo consistirá en trabajar en los diferentes aspectos, técnicos, tácticos, teóricos y físicos propios del deporte del Balonmano.

ARTÍCULO 129º. DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS.

Las pruebas a ejecutar por cada uno de los equipos serán las siguientes:

1. Táctico:
 Se enviarán videos a los equipos (estos según su categoría y rama) de más o menos unos 10 minutos de duración (un día de anterioridad al partido), cada equipo realiza el análisis de este video; luego se hará de forma sincrónica una competencia (partido programado en el fixture de competencia) donde se escogerá un atleta de forma aleatoria que representará a su equipo (lo escogen los jueces), para esta los jueces prepararán 5 preguntas (conceptos sobre Balonmano) por equipo (cada respuesta buena se contara como un gol).

Las preguntas serán objetivas y de forma cerrada.

2. Teórico:
 Se realizará un Kahoot (plataforma que permite la creación de cuestionarios de evaluación disponible en app o versión web), de forma sincrónica, tres (3) participantes por equipo, el tema de este será el reglamento de juego, serán 12 preguntas por partido. Al final del juego se sumarán los puntos de los participantes de cada equipo.


3. Físico:
 Se evaluarán las capacidades:

Coordinativas: acoplamiento, diferenciación, ritmo y lateralidad, (se usará escalerilla), en vivo se mostrará un video con los ejercicios que realizarán, el deportista tendrá un minuto para que ejecute el movimiento proyectado en el video, ganará un punto el que más repeticiones correctas realice.


Resistencia: test de burpees en un minuto (el que más repeticiones realice será el que gane el punto para su equipo).

Fuerza: test de abdominales en un minuto (el que más repeticiones realice será el que gane el punto para su equipo).

Se realizará un sorteo aleatorio para escoger el atleta que debe hacer la prueba sobre estas capacidades, para ser evaluado por los jueces.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

4. Técnico:

Se realizarán pruebas de gestos técnicos (los ejecutará el mismo o la misma atleta los cuales serán escogidos de forma aleatoria), para estos se darán unos parámetros.

- a. Ciclo de los tres pasos con lanzamiento en suspensión (tres repeticiones).
- b. Pase y recepción: a una distancia de tres metros de una pared se deben realizar la mayor cantidad de pases al muro con una buena ejecución) Categoría junior en un tiempo de un minuto, de forma dinámica. Al atleta ganador se le otorgará un gol.
- c. Los porteros ejecutaran las tres tapadas básicas (despegue, media altura y tapada abajo). Realizarán tres repeticiones de cada una de las técnicas, estas las debe ejecutar el mismo portero y según parámetros se otorgará un punto a la técnica mejor ejecutada.
- d. De forma sincrónica y con escogencia de un jugador de forma aleatoria se le harán cuatro (4) preguntas sobres gestos técnicos (varios del balonmano) los cuales debe explicar y a su vez demostrar.
- e. Cada una de estas pruebas dará un punto al ganador, al final se suman los puntos para obtener el ganador definitivo.


ARTÍCULO 130°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

- Para las competencias se creará un fixture normal de competencia, se harán sorteos y tablas de posiciones.
- Se hace el sorteo del equipo que inicia en la primera prueba, luego la ejecución de las siguientes pruebas será alternada.
- Por cada componente ganado al equipo se le darán dos puntos, un punto si hay empate y cero puntos al no ganador.
- Un jugador puede realizar máximo 2 pruebas por partido, de esta forma ningún equipo tendrá la ventaja de que el jugador más hábil presente todas las pruebas para ganar la competencia y garantizará igualdad de condiciones para todos los equipos participantes.
- Cada deportista al momento de iniciar la prueba deberá mostrar su documento de identidad para verificar su identidad y que corresponde al que está inscrito.

PARÁGRAFO PRIMERO. Si alguno de los deportistas seleccionado por el juez de forma aleatoria se le cae la señal en medio de la competencia, se le esperará 3 minutos para reconectarse, si no puede será inmediatamente reemplazado por un jugador suplente.

ARTÍCULO 131°. La puntuación por partido se definirá de la siguiente manera:

- a. Dos (2) puntos para el equipo ganador.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- b. Uno (1) para cada partido empatado.
- c. Cero (0) puntos por partido perdido.

PARÁGRAFO ÚNICO. El marcador del partido ganado por W.O. es 10 – 0.

ARTÍCULO 132º. En caso de empate, en las diferentes fases para definir la clasificación, se tendrá el siguiente sistema de desempate, así:

Entre dos (2) equipos:

- a. Prevalece el equipo ganador de los enfrentamientos entre sí.
- b. Juego Limpio.
- c. Prevalece el equipo que tenga mayor diferencia de goles según el resultado de los partidos jugados entre ambos equipos.
- d. Prevalece el equipo con mayor diferencia de goles con la intervención de todos los equipos que participan en la competencia.
- e. Prevalece el equipo con mayor número de goles marcados, interviniendo todos los equipos que se hubieren clasificado.
- f. Sorteo

Entre tres (3) equipos:


- a. Prevalece el equipo ganador de los enfrentamientos entre sí
- b. Juego Limpio.
- c. Prevalece el equipo con más puntos resultantes en una clasificación particular entre los equipos empatados.
- d. Prevalece el equipo con mayor diferencia de goles.
- e. Prevalece el equipo con mayor diferencia de goles marcados interviniendo el resto de los equipos.
- f. Prevalece el equipo con mayor número de goles marcados.
- g. Sorteo.

ARTICULO 133º. INDUMENTARIA.


Todo deportista deberá utilizar camiseta representativa del municipio sin numeración y del mismo color, pantaloneta, medias a media pierna y calzado adecuado para la práctica deportiva del balonmano.

PARÁGRAFO PRIMERO. Esta indumentaria aplica también para los porteros.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Los entrenadores deberán utilizar camiseta representativa del municipio, no pueden dirigir en pantaloneta, ni con gorra.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 134°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Comisión Técnica de la liga Antioqueña de Balonmano y el Coordinador de juzgamiento del evento.

BÉISBOL

DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 135°. Cada encuentro se jugará a tres (3) inning, se proclamará vencedor el equipo que gane dos (2) de ellos.

ARTÍCULO 136°. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN.

Para participar en el torneo, cada deportista deber tener:


- Conectividad a internet y a la plataforma Zoom.
- Tener una pelota de tenis.
- Tener un muro o pared con el espacio de 5 a 10 metros para la realización de la actividad.
- Tener un acompañante para la filmación
- La duración por competencia por habilidad será de un 1 minuto,

ARTÍCULO 137°. De acuerdo al sistema de juego y al número de equipos participantes en cada torneo, cada deportista y entrenador tendrá la opción de ingresar plataforma Zoom.


En cada partido, los integrantes de cada equipo ejecutarán simultáneamente cada ejercicio y deberán estar en las mismas condiciones, es decir, haciendo uso de los elementos establecidos en el artículo 136.

ARTÍCULO 138°. HABILIDADES A DESARROLLAR.

1. **BEISBOL CONTRA LA PARED.** Consiste en que el participante tiene una pelota de tenis, requiere una pared o muro, colocarse a 5 metros de distancia, lanzar la pelota contra la pared, que este rebote contra el piso 1 o 2 veces y debe ser atrapada con una mano o las dos manos. La idea es realizar 10 lanzamientos y atrapes, dos niños, uno a la vez, esto para ver quién es el niño que se le cae la pelota la menor cantidad de veces, enfrentándose en directo de forma sincrónica contra otros participantes, se juegan tres innings donde un equipo es visitante y el otro home club.
Si en cualquiera de los casos hay empate en el número de atrapadas en cada inning, se realizará un desempate con 5 lanzamientos, hasta que haya un ganador.
2. **BATEANDO EL GRANO DE MAIZ:** El objetivo del juego es que cada usuario realizará 10 swing de bateo con granos de maíz o frijol, lanzado a una distancia de 3 metros, puede ser lanzado por otro compañero, o alguien de su familia, las veces que haga contacto o le pegue al grano será una carrera.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

De presentarse empate en alguno de los innings se procederá a un lanzamiento adicional por cada lado. tener en cuenta que la persona que lanza los granos de maíz debe tener protección en sus ojos, con gafas para evitar accidentes.

- EJERCICIO DE PUNTERIA:** Lanzar la pelota a un cuadrado. Este es un ejercicio de dominio de la pelota, la cual es lanzada por el niño y esta debe golpear dentro de un cuadrado ubicado a 10 metros de distancia, dicho cuadrado tiene un diámetro de 20 x 20 centímetros y estará pintado en una pared o muro. Se debe delimitar claramente la distancia y el lugar desde donde lanzará la pelota de tenis por el niño. En los enfrentamientos, cada niño lanzará 10 veces la pelota, si la pelota pega dentro del cuadrado, el niño recibirá 1 punto, si no lo hace, recibirá 0 puntos. Si al terminar los dos niños hay empate, se procederá a 1 lanzamiento extra por cada niño, hasta que uno falle y el otro no.

PARÁGRAFO ÚNICO. Cada entrenador deberá elegir cual deportista ejecutará cada habilidad.

Un deportista no podrá repetir la ejecución de alguna habilidad, cada una debe ser realizada por diferentes jugadores.

ARTÍCULO 139°. Los partidos serán realizados en vivo, mediante enfrentamientos de dos niños a la vez.

Cada deportista será responsable de organizar su espacio (las distancias requeridas, tamaños del cuadrado y demás situaciones que se requieren para los retos). Es fundamental la honestidad y el juego limpio en estos ejercicios.

ARTÍCULO 140°. Se realizará zonal en aquellas subregiones en que la inscripción de equipos lo amerite y el sistema de juego se establecerá de acuerdo al número de municipios inscritos.

ARTÍCULO 141°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el comité organizador y la Liga Antioqueña de Béisbol.


BOXEO

DISPOSICIONES VARIAS


ARTICULO 142°. Se realizarán zonales subregionales en aquellas subregiones donde la inscripción en la plataforma SIMI lo amerite.

ARTÍCULO 143°. Las diferentes fases se desarrollarán desde el domicilio del deportista, además serán de manera virtual y en vivo.

En caso de que el deportista requiera realizar sus actividades desde otro espacio diferente, podrá hacerlo cumpliendo con los protocolos de bioseguridad y diligenciando el consentimiento informado, establecido en el artículo 451° de la presente norma y debe presentarse con los documentos durante el proceso de acreditación.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 144º. Todos los deportistas, entrenadores, auxiliar administrativo y demás participantes deberán cumplir con todos los protocolos de bioseguridad establecidos (Uso de tapabocas, distanciamiento social, lavado de manos, desinfección de los implementos deportivos etc., en los lugares donde se realizarán las pruebas.

ARTÍCULO 145º. Todas las delegaciones, por intermedio de sus delegados deberán acudir a la hora señalada por la organización de manera virtual para efectuar las reuniones informativas, donde se definirá el programa de competencias y demás aspectos técnicos y administrativos inherentes al campeonato.

ARTICULO 146º Los deportistas podrán inscribirse solo en una categoría, rama y peso.

ARTÍCULO 147: La liga Antioqueña de Boxeo, evaluara la inscripción de los deportistas y entrenadores y confirmara su participación en el evento.

ARTÍCULO 148º. La liga Antioqueña de Boxeo, convocará a reunión para sorteos, sistemas de competición y programación, mediante medios virtuales de comunicación.

ARTÍCULO 149º. Los municipios notificados y que no asistan a las reuniones programadas, se da por sentado que aceptan las decisiones tomadas en la reunión.

ARTÍCULO 150º. Si por alguna circunstancia o por razones de fuerza mayor, debiera cambiarse total o parcialmente un programa de competencias, el Director de Campeonato, podrá hacer las modificaciones que considere apropiado para beneficio de la organización y los competidores.

ARTÍCULO 151º. Los grupos, sistemas de clasificación y finales, serán entregados en las programaciones respectivas.

ARTÍCULO 152º. Las edades establecidas, se deben cumplir en el año de la competencia.


ARTÍCULO 153º. Los jueces – árbitros y los técnicos en cada combate, serán las autoridades que evaluarán a cada participante, según las reglamentaciones dispuestas para el evento.

ARTÍCULO 154º. A cada deportista se le asignara un día y hora específica de competencia y según su contrincante, para que cada uno realice las pruebas, si no se presenta, solo se esperara lo reglamentado según las normas AIBA.

PARÁGRAFO ÚNICO: En el caso de no presentarse un deportista a la hora de competencia establecida, perderá por W.O

ARTÍCULO 155º. Debido a que el evento será totalmente virtual, y que la programación será enviada con anticipación, no se aceptaran suspensiones, ni aplazamiento de ninguna índole por parte de los deportistas.

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



2020000665

ARTÍCULO 156º. El personal evaluador se pedirá o exigirá que cada participante cumpla con la norma AIBA en los referentes a categoría, ramas, peso y uniformes de cada deportista.


ARTICULO 157º Las competencias serán en las siguientes categorías, ramas y divisiones de peso.

CATEGORIA Y RAMA		
Categoría	Genero	Años de nacimiento
Junior	Masculino	15 y 16 años - 2004 y 2005.
	Femenino	
Juvenil	Masculino	17 y 18 años - 2002 y 2003.
	Femenino	


Divisiones de Peso:

JUNIOR	
Masculino	Femenino
Desde 44 Kgs Hasta 48 Kgs.	Desde 48 Kgs Hasta 51 Kgs.
Hasta 51 Kgs.	Hasta 54 Kgs.
Hasta 54 Kgs.	Hasta 57 Kgs.
Hasta 57 Kgs.	Hasta 60 Kgs.
Hasta 60 Kgs.	Hasta 69 Kgs.
Hasta 64 Kgs.	Hasta 75 Kgs.
Hasta 69 Kgs.	
Hasta 75 Kgs.	
Hasta 81 Kgs.	
Más de 81 Kgs.	

JUVENIL	
Masculino	Femenino
Desde 46 Kgs Hasta 49 Kgs.	Desde 48 Kgs Hasta 52 Kgs.
Hasta 52 Kgs.	Hasta 57 Kgs.
Hasta 56 Kgs.	Hasta 63 Kgs.
Hasta 60 Kgs.	Hasta 69 Kgs.
Hasta 64 Kgs.	Hasta 75 Kgs.
Hasta 69 Kgs.	Hasta 81 Kgs.
Hasta 75 Kgs.	Más de 81 Kgs.
Hasta 81 Kgs.	
Hasta 91 Kgs.	

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

Más de 91 Kgs.	
----------------	--

ARTICULO 158º. Los deportistas usarán el siguiente uniforme para las competencias:

- a. Zapato tipo bota de caucho o similar.
- b. Pantalóneta por encima de la rodilla, camiseta que cubra el pecho y la espalda, los que deben ser del mismo color: rojo o azul, según la esquina.
- c. Vendas.
- d. Protector bucal, que no sea de color rojo.
- e. Protector de cabeza.
- f. Guantes de 10 a 12 onzas, adecuados para cada división de peso.
- g. Protector inguinal.

ARTÍCULO 159º. COMPOSICION DE LAS DELEGACIONES. Las delegaciones podrán estar integradas de la siguiente manera:

- a. Un competidor (a) por cada división peso.
- b. Un entrenador.

ARTÍCULO 160º. Los asaltos serán:

- a. **CATEGORIA JUNIOR:** Tres (3) asaltos de pelea de dos (2) minutos de duración cada uno, por un (1) minuto de descanso entre cada asalto.
- b. **CATEGORÍA JUVENIL:** Tres (3) asaltos de pelea de tres (3) minutos de duración cada uno, por un (1) minuto de descanso entre cada asalto.

ARTÍCULO 161º. Para todas las categorías de peso y rama, habrá competencia si hay por lo menos 1 deportista inscrito y que presente las pruebas asignadas.

ARTÍCULO 162º. PRUEBAS A REALIZAR.


Los jueces – árbitros evaluarán a los deportistas según una tabla elaborada para obtener puntajes en ejercicios técnicos, tácticos, físicos y psicológicos, consolidarán los resultados y darán el ganador de cada combate, la tabla quedara así:

- 1. Componente Técnico.
- 2. Componente Táctico.
- 3. Componente Físico.
- 4. Componente psicológico.


ARTÍCULO 163º. CRITERIOS Y DESCRIPCION DE LAS PRUEBAS.

Los Jueces evaluadores calificarán cada prueba, según los siguientes criterios:

- 1. Componente Técnico.
- Criterios:
- a. Parada de Combate
 - b. Desplazamientos
 - c. Pasos Péndulos
 - d. Golpes Clásicos

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

e. Combinaciones de Golpes

Descripción:

Cada deportista realizara un (1) asalto de 2 minutos en la categoría Junior y de tres (3) minutos en la categoría Juvenil, el coordinador técnico direccionara el orden de ejecución de los ejercicios, los movimientos no son repetitivos y se pueden realizar simple (1 movimiento), doble (2 movimientos) y complejos (movimientos combinados).

Estos movimientos estarán siendo observados por los jueces virtualmente y en tiempo real calificarán estos ítems:

- a. **Parada de Combate:** los Jueces evaluaran como se para cada deportista para Iniciar el Combate, para hacer la defensa, realizar el ataque y el Contraataque.
- 2. **Desplazamientos:** los jueces evaluaran como se desplaza el deportista hacia la derecha, izquierda, adelante y atrás, y como realiza esos movimientos en el defensa, ataque y contraataque.
- 3. **Pasos Péndulos:** Los jueces evaluara el desplazamiento del deportista hacia adelante y atrás en parada péndula de combate.
- 4. **Golpes Clásicos:** Los jueces evaluaran como el deportista lanza el recto de derecha, el gancho, el Jab, el cruzado y las combinaciones de los mismos para la defensa, ataque y contraataque.
- 5. **Combinaciones de golpes:** Los jueces evaluaran el deportista según las combinaciones de golpes que realiza a la hora del combate.

2. Componente Táctico.

Criterios:


- a. Golpes de Combinaciones.
- b. Golpes Simulados de Defensa.
- c. Acciones de Desplazamiento – defensa.
- d. Posición Inicial Cómoda para el Ataque.
- e. Acciones de Contrataque.

Descripción:


El deportista realizará un (1) asalto con manillas con el entrenador de 2 minutos en la categoría junior y de tres (3) minutos en la categoría juvenil, el coordinador técnico direccionara el orden de ejecución de los ejercicios, los movimientos no son repetitivos y se pueden realizar simple (1 movimiento), doble (2 movimientos) y complejos (movimientos combinados).

En ellos los jueces evaluaran según los siguientes criterios:

- a. **Golpes de Combinaciones:** El entrenador realizara una serie de golpes combinados como si fuese un adversario y los jueces evaluaran la manera del deportista de defenderse, atacarlo y contraatacarlo.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- b. **Golpes Simulados de Defensa:** El entrenador lanzará con la manilla varios golpes y el deportista deberá realizar golpes de defensa. Los jueces evaluarán la manera de realizar la defensa de los golpes.
- c. **Acciones de Desplazamiento – Defensa:** Los jueces evaluarán como el deportista realiza desplazamientos cuando es atacado por el entrenador.
- d. **Posición inicial para el combate:** Los jueces evaluarán la manera como el deportista separa de la esquina y se prepara para el combate.
- e. **Acciones de Contraataque:** El entrenador lanzará golpes con la manilla y el deportista deberá esquivarlos y realizar un contrataque. Los jueces evaluarán la manera como el deportista lo realiza.

3. Componente Físico.

Criterios:

- a. Test de salto de cuerda.
- b. Saturación de Asalto en el Ring.
- c. Sentadillas.
- d. Abdominales.
- e. Velitas (Flexiones).

Descripción:


Los deportistas realizarán una prueba de estado físico que consiste en correr en una pista según la duración de un asalto (Dos (2) minutos para la categoría Junior y tres (3) minutos para la categoría Juvenil) y luego realizará 20 sentadillas, 10 abdominales y 5 velitas (Flexiones). Con ello los jueces evaluarán según los siguientes criterios:

- a. **Velillo o Salto de Cuerda:** Es un trabajo aeróbico, durante 1 minuto. Los jueces evaluarán la coordinación y la efectividad del ejercicio.
- b. **Saturación de los Asaltos:** Los jueces evaluarán las pulsaciones de los deportistas después de los asaltos de sombra y manilla de los deportistas.
- c. **Sentadillas:** Los jueces evaluarán la calidad, ejecución y perfección del ejercicio realizados por los deportistas.
- d. **Abdominales:** Los jueces evaluarán la calidad, ejecución y perfección del ejercicio realizados por los deportistas.
- e. **Flexiones de pecho:** Los jueces evaluarán la calidad, ejecución y perfección del ejercicio realizados por los deportistas.


4. Componente psicológico.

Criterios:

- a. Preguntas de Espacio y Lugar.
- b. Preguntas Educativas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- c. Preguntas Deportivas.
- d. Preguntas sobre el futuro deportivo.
- e. Preguntas sobre trabajo en equipo.

Descripción:
El juez que será un (a) psicólogo (a) realizará una evaluación de los deportistas después las pruebas técnicas, tácticas y físicas, para mirar la orientación y el conocimiento del espacio, lugar y retos de los deportistas, quien realiza preguntas en no más de 5 minutos. Bajo los siguientes criterios:


- 1. Preguntas de espacio y Lugar:** El juez realizara preguntas al deportista de espacio y lugar para mirar la orientación del deportista.
- 2. Preguntas Educativa:** El juez preguntara a los deportistas sobre aspectos educativos de su colegio para mirar el entorno en lo que vive y evaluara la condición lógica del deportista.
- 3. Preguntas Deportivas:** El juez realizara preguntas referentes a su deporte para mirar el conocimiento del deportista sobre la actividad deportiva que practica.
- 4. Preguntas sobre el futuro deportivo:** El juez realizara preguntas sobre el futuro del deportista en el boxeo y los planes que tiene, con el fin de mirar la importancia de la disciplina deportiva.
- 5. Preguntas sobre el trabajo en equipo:** El Juez realizara preguntas sobre la importancia del trabajo en equipo con el fin de mirar el compañerismo y actitud del deportista.

ARTICULO 164º. METODOLOGÍA.


La metodología que se utilizar para la presentación, organización, eliminatoria y pruebas a realizar en cada combate por los deportistas será la siguiente:

ANTES DEL EVENTO:

1. Se llamará a cada uno de los municipios para informar del proceso de inscripción y desarrollo de los juegos.
2. Se les enviara vía correo electrónico el formato de inscripción y las condiciones del mismo.
3. Se recibirán los correos electrónicos de los municipios que deseen participar en estas justas deportivas de la disciplina del boxeo.
4. La liga antioqueña de boxeo, se reunirá con sus colaboradores y evaluará la inscripción de los deportistas según la documentación requerida para tal efecto.
5. Se devolverá vía correo electrónico la confirmación de la inscripción de los deportistas a cada municipio.
6. La liga antioqueña de boxeo, organizar las inscripciones de los deportistas por categoría, ramas y divisiones de pesos.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- Se adquiere la plataforma ZOOM, para que pueda garantizar el exceso a todos los municipios y con tiempo limitado
- La liga antioqueña de boxeo, fijara una fecha para realizar el sorteo vía virtual a través de la plataforma ZOOM, se les enviara el link a los municipios para que ingresen y puedan observar el sorteo, por categoría, ramas y división de pesos.
- Se organizará la programación del evento con fecha y hora en que cada deportista deberá realizar su participación durante el evento.

DURANTE EL EVENTO:

Se elegirá a una persona en los municipios para que sirva de enlace a la hora de la competencia de los deportistas. La persona se encargar de lo siguiente:


- Sostener la cámara que estará trasmitiendo las pruebas de cada deportista
- Revisar que su uniforme, guantes, casco y demás elementos de combate cumplan con las exigencias reglamentarias de la AIBA.
- Realizar el Pesaje del Deportista para que garantice estar en la división de peso correcta.
- Verificar el documento de identidad original del deportista para que garantice estar en la categoría y rama adecuada
- Llevar el tiempo que cada deportista debe realizar en cada prueba
- Tomar las pulsaciones de cada deportista una vez terminada cada prueba
- Verificar que los entrenadores y deportistas cumplan con las normas establecidas en este reglamento para cada competencia
- Cada deportista deberá realizar 4 pruebas en los aspectos técnicos, tácticos, físicos y psicológicos.

DESPUES DEL EVENTO:

- La liga Antioqueña de Boxeo, realizara un informe diario de los pormenores del evento y los ganadores.
- La liga Antioqueña de Boxeo, realizara un informe con los ganadores finales del evento y los ganadores de cada categoría, rama y división de peso.

ARTÍCULO 165º. FASES.
FASE 1.

Se desarrollará de la siguiente manera:

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- a. Se organizarán zonales subregionales en aquellas subregiones donde la inscripción lo amerite.
- b. Cada zonal se organizará con los municipios que realicen la inscripción de sus deportistas en cada categoría, rama y división de peso
- c. En cada zonal subregional se clasificarán 1 deportistas por cada categoría, rama y división de peso a la final departamental.
- d. Cada zonal subregional se realizar en fecha diferente, con el fin de realizar una mayor organización de los deportistas, entrenadores y jueces – evaluadores.
- e. Los jueces-evaluadores escogerán los deportistas ganadores en cada uno de los subregionales según los criterios presentados en la tabla de evaluación.

FASE 2.


Se desarrollará de la siguiente manera:

- a. El evento se realizar con los deportistas clasificados de cada una de las subregiones, en cada una de las categorías, ramas y divisiones de peso
- b. Los deportistas realizaran sus pruebas al mismo tiempo en cada una de las categorías, rama y división de pesos que hallan clasificado, de acuerdo a la programación del día.
- c. Se organizará a los jueces-evaluadores para que elijan el ganador de cada categoría, rama y división de pesos, según los criterios elaborados en la tabla de evaluación.
- d. Se organizarán para cada deportista un panel de jueces para que observe por separado e independiente cada deportista participante de la final. Luego se consolida la tabla de evaluación y se elegirá el ganador de cada categoría, rama y división de peso.


PARÁGRAFO ÚNICO. En los casos que se requiera acompañamiento para tomar decisiones disciplinarias, de inscripciones fraudulentas, o mal comportamiento de los participantes, se convocará al comité organizador.

ARTÍCULO 166º. DISPOSICIONES GENERALES.

- 1. Se organizará con los municipios vía telefónica, video llamadas, o correo la confirmación de los deportistas participantes y de qué forma realizará cada uno su participación.
- 2. Se les enviará a los municipios participantes un link para que descarguen la plataforma ZOOM en la cual se estará ejecutando la participación de los deportistas.
- 3. Se les llamara vía video llamada para capacitarlo en el manejo de la plataforma tanto para descargar e ingresar como para presentar la participación de sus deportistas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- Se le enviara a cada uno de los municipios la programación general del evento según la inscripción de los deportistas según categoría, rama y división de peso.
- Se enviará diariamente el horario (hora y día) de la programación de los deportistas que realizaran las pruebas, según categoría, rama y peso.
- Según la inscripción de los municipios por categoría, rama y división de peso, la liga antioqueña de boxeo, en conjunto con los coordinadores, realizara internamente el sorteo de los deportistas para la realización de las competencias
- Se Seleccionará el personal (técnicos y jueces árbitros para la evaluación de los deportistas en cada presentación de las pruebas), según una tabla elaborada para ello.
- Se llamará a los municipios a través de la plataforma virtual ZOOM, con el fin de planificar, organizar y presentar el orden jerárquico de cada una de las pruebas y los puntajes que tendrán cada una, con el fin de escoger al ganador de cada combate.
- Se presentarán los jueces – árbitros y técnicos que conformarán el panel de personas que estarán evaluando cada combate de los deportistas y escogerán a los ganadores en cada categoría, rama y división de peso.
- Si por alguna circunstancia o por razones de fuerza mayor, debiera cambiarse total o parcialmente un programa de competencias, el Director de Campeonato, podrá hacer las modificaciones que considere apropiado para beneficio de la organización y los competidores.

ARTÍCULO 167º. Todos los aspectos inherentes a la organización y desarrollo de los Juegos Deportivos Departamentales, que no estén contemplados en este reglamento, y requieran claridad y decisión, serán resueltos en última instancia por la Dirección del Campeonato y Comité Organizador.


BICICRÓS

DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 168º. Las categorías para los Juegos Departamentales en la modalidad de Bicicrós serán:

RAMA	CATEGORÍA	NIVEL DE HABILIDAD
Masculino y Femenina	12 a 14 años	Novatos y expertos
Masculino y Femenina	15 a 16 años	Novatos y expertos
Masculino y Femenina	17 y más	Novatos y expertos

PARÁGRAFO PRIMERO. Las damas novatas que obtengan pódium o que hayan participado en eventos nacionales e internacionales durante el año, al terminar el mismo pasarán automáticamente al nivel de habilidad expertas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Cuando las damas novatas acumulan dos (2) años en la categoría, pasarán automáticamente al nivel de habilidad expertas, así estén participando de forma continua o intermitente.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Los deportistas que no tengan licencia de la Liga de Ciclismo de Antioquia y que no estén en el Ranking de la Comisión Antioqueña Bicicrós, que lleven un año o más en un nivel de habilidad, automáticamente ascenderán al siguiente nivel de habilidad.

ARTÍCULO 169°. En los zonales subregionales solo se realizará la prueba por puntos y en la final departamental el primer día se realizará la prueba por puntos, el segundo día se programará una contra reloj individual y el tercer día se aplicará el sistema olímpico.

PARÁGRAFO ÚNICO. De acuerdo al número de competidores inscritos, se determinará si es necesario adicionar más días a la competencia y si es necesario realizar zonal subregional.


ARTÍCULO 170°. PRUEBAS.

Cada deportista dependiendo de su categoría y nivel de habilidad deberá presentar dos de las cuatro pruebas presentadas en este documento, la elección de las pruebas será determinada por criterio técnico teniendo en cuenta la dificultad de cada prueba respecto a las edades de los pilotos y su nivel de habilidad.

PRUEBA 1: RPM máxima.

Con esta prueba se pretende medir a los deportistas en un tiempo determinado por medio de la medición del número de revoluciones que desarrollan los pilotos:

1. El deportista debe de enviar un video donde se vea toda la bicicleta y el deportista de manera completa (ver foto). La llanta de atrás deberá estar montada en un rodillo para poder realizar la técnica del pedaleo, si el rodillo es de equilibrio podrá estar sostenido por una persona adelante que le permita mantener el equilibrio de forma segura.
2. El deportista deberá estar mirando hacia la parte derecha del video y pedalear en el sentido de las manecillas del reloj.


 INDEPORTES ANTIOQUIA	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- 3. El deportista deberá pedalear a máxima velocidad durante 10 segundos parado y desde la posición de bielas a nivel en posición de salida del partido.
- 4. La prueba comienza a partir que el deportista da el primer pedalazo.
- 5. La revisión de la RPM se tomará contando el número de revoluciones que da el deportista entre los segundos 2:00 y 4:00 de la prueba pues en este espacio de tiempo se logra el pico más alto de potencia y se medirá el número de revoluciones que da el deportista durante este tiempo. La revisión del video se hará mediante un programa de edición de video que permite revisar la imagen cuadro a cuadro.
- 6. El deportista que mayor cantidad de revoluciones completas dé durante este periodo de tiempo es el ganador de la prueba. Una revolución completa se toma desde la posición de bielas a nivel o en la posición de las 3 en punto desde las manecillas del reloj como se ve en la siguiente imagen.



 INDEPORTES ANTIOQUIA	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.




7. Llegado el caso que en el segundo 4:00 se presente un empate en el número de revoluciones completas dadas por los deportistas, se medirá el ángulo en grados que tiene la biela del deportista midiéndolo por medio de las manecillas del reloj.

Ejemplo: Eso quiere decir que si dos deportistas dan 6 vueltas completas durante los 2 segundos partiendo de la posición de bielas a nivel y el primer deportista alcanza a realizar un cuarto de vuelta posicionando su biela entre las 5 y 6 en punto (según las manecillas del reloj) y el segundo alcanza a dar media vuelta posicionando su biela a las 8 y las 9 en punto (con respecto a las manecillas del reloj), el ganador será el segundo deportistas pues logró dar un cuarto de vuelta más que el primer deportista. Como se ejemplifica en las siguientes imágenes (imagen deportista 1, finaliza entre las 5 y 6 con respecto a las manecillas del reloj).



Deportista 2, (finaliza el movimiento entre las 8 y 9 con respecto a las manecillas del reloj).



	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- 8. Llegado el caso de que haya empate en el número de revoluciones y las bielas queden en la misma posición, se tomará un segundo adicional de medición, ósea del segundo 4:00 al segundo 5:00 del video y se evaluará de la misma forma. Si persiste el empate se tomará del segundo 5:00 a 6:00 y así sucesivamente hasta que haya lugar al desempate durante los 10 segundos de prueba.
- 9. De persistir el empate en el número de vueltas que dan las bielas durante los 10 segundos y el ángulo en el que queda la biela cumplido el tiempo, el ganador será sorteado de manera virtual.

PRUEBA 2 - Velocidad máxima.

Con esta prueba se pretende medir la aceleración máxima que desarrollan los deportistas de BMX en el gesto de salida durante un tiempo determinado de 10 segundo por medio de la medición de una cuenta kilómetros.

Prueba.

NOTA: En la bicicleta deberá estar instalado un dispositivo de cuenta kilómetros para la ejecución de la prueba de la RPM y velocidad máxima.

- Esta medición se realizará durante la prueba de RPM anteriormente descrita, el resultado de esta quedará evidenciado en el cuentakilómetros, finalizada la prueba de velocidad de los 10 segundos, el deportista deberá demostrar en el mismo video y sin hacer ningún tipo de corte con el dispositivo de grabación la pantalla del cuenta kilómetros donde se observe de forma clara el resultado de la velocidad máxima alcanzada durante la prueba.


Como presentar el video con las pruebas 1 y 2.

- a. El video deberá realizarse respetando el plano presentado en el ejemplo, de manera horizontal, con buena iluminación y con la mayor calidad de video posible.
- b. Cada deportista deberá enviar la prueba nombrando el video de la siguiente manera: Nombre de la Categoría-Nombre completo-club y/o municipio al que representa.
- c. El video no podrá tener cortes ni edición alguna, si se presentan cortes en el video o edición el deportista quedará descalificado.
- d. El video deberá ser enviado vía correo electrónico por parte del delegado de cada club y/o municipio en los plazos establecidos.

PRUEBA 3 - Prueba de habilidad y resistencia.
Salto en la rueda de atrás.

Esta prueba medirá la habilidad, resistencia y técnica del deportista sobre la bicicleta realizando un ejercicio que medirá la cantidad de saltos que los deportistas realicen en la llanta de atrás durante un tiempo determinado de 30 segundos sin bajar la llanta de adelante ni bajar los pies de los pedales y en equilibrio.

Cada deportista tendrá dos oportunidades para realizar la prueba y su resultado será el de mayor número de repeticiones alcanzadas. La prueba con menor número de repeticiones realizadas será tomada en cuenta en un desempate.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Paso a paso de la prueba.

1. El deportista deberá comenzar la prueba en equilibrio en las dos llantas sin bajar los pies al piso, el tiempo de la prueba comenzará a contar a partir de que suba la llanta de adelante.
2. El tiempo que se tomará como medida de la prueba serán 30 segundos a partir de que el deportista levanta la llanta de adelante.
3. Luego de subir la llanta de adelante comenzará a realizar los saltos en la llanta de atrás levantándola del piso unos 10 centímetros aproximadamente.
4. Los deportistas que bajen la llanta de adelante o pongan un pie en el piso antes de cumplir con el tiempo de los 30 segundos, se les contará el número de saltos que realizó hasta ese momento y se tomará el tiempo que logró en la prueba, finalizando así su participación.
5. El ganador será el deportista que más saltos realice en los 30 segundos de la prueba.
6. En caso de empate se tomará en cuenta el número de repeticiones realizadas en la prueba descartada.
Ejemplo: Cada deportista realiza su prueba consistente en dos repeticiones del ejercicio tomándose inicialmente la prueba con mayor cantidad de repeticiones. Esto quiere decir que, si dos deportistas empatan con 10 saltos, se revisará el intento descartado de cada uno y se mirará quien logró más repeticiones en dichos intentos, quien haya logrado un mayor número de saltos ganará la prueba.
7. De persistir el empate se revisará cual deportista logró mejor resultado en la otra prueba asignada a cada categoría y quien haya logrado mejor resultado ganará el desempate.
8. De persistir el empate el ganador será seleccionado por medio de sorteo virtual.

Video conferencia en vivo.

La competencia se desarrollará por medio de una videoconferencia en vivo donde en ella estaría el grupo de juzgamiento (3 comisarios), un planillador y una persona encargada de manejar la videoconferencia, los sistemas de grabación y el archivo de los videos de las pruebas de cada deportista.


En esta prueba cada deportista tendrá dos oportunidades para realizar el ejercicio ante los comisarios cumpliendo con los parámetros de la prueba y los comisarios estarán en función de hacer valer el reglamento, llevar el tiempo de ejecución y el número de repeticiones desarrolladas por los bicicrosistas.

En esta opción se elevaría el nivel de competitividad pues solo se tendría una oportunidad de presentar la prueba como pasa en las carreras.

Todas las video llamadas quedan grabadas en video y podrán ser consultadas por los comisarios en caso de algún reclamo de los deportistas, entrenadores o delegados.

PRUEBA 3. Prueba de habilidad y resistencia.
Salto laterales

Esta prueba medirá la habilidad del deportista sobre la bicicleta realizando un ejercicio de habilidad, resistencia y equilibrio que medirá la cantidad de saltos laterales que los

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



deportistas pueden realizar durante un tiempo determinado de 30 segundos superando un bastón que estará puesto en el piso como obstáculo.

Cada deportista tendrá dos oportunidades para realizar la prueba y su resultado será el de mayor número de repeticiones alcanzadas. La prueba con menor número de repeticiones realizadas será tenida en cuenta en un desempate.


Paso a paso de la prueba.

1. El deportista deberá comenzar la prueba en equilibrio en las dos llantas con los pies sobre los pedales, sin bajarlos al piso y ubicado de manera paralela al bastón que estará puesto en el piso dividiendo los dos lados. El bicicrosistas deberá pasar de un lado a otro el bastón saltando con ambas llantas a la vez la mayor cantidad de veces.
2. El tiempo que se tomará como medida de la prueba será de 30 segundos.
3. El deportista deberá realizar la mayor cantidad de saltos laterales pasando por encima del bastón sin tocarlo y sin bajar los pies al piso.
4. Los deportistas que bajen los pies al piso o toquen el bastón con alguna parte de la bicicleta antes de cumplir el tiempo de los 30 segundos de la prueba, se les contará el número de saltos laterales que realizó hasta ese momento y se tomará el tiempo que logró en la prueba, finalizando en dicho momento su participación.
5. El ganador será el deportista que más saltos realice en los 30 segundos sin bajar los pies ni tocar el bastón.
6. En caso de empate, ganará el deportista que permanezca mayor el tiempo sobre la bicicleta y ejecutando los saltos.
7. En caso de empate se tomará en cuenta el número de repeticiones realizadas en la prueba descartada.
Ejemplo: Cada deportista realiza su prueba consistente en dos repeticiones del ejercicio tomándose inicialmente la prueba con mayor cantidad de repeticiones. Esto quiere decir que, si dos deportistas empatan con 10 saltos, se revisará el intento descartado de cada uno y se mirará quien logró más repeticiones en dichos intentos, quien haya logrado un mayor número de saltos ganará la prueba.
8. De persistir el empate se revisará cual deportista logró mejor resultado en la otra prueba asignada a cada categoría y quien haya logrado mejor resultado ganará el desempate.
9. De persistir el empate el ganador será seleccionado por medio de sorteo virtual.

Video conferencia en vivo.

La competencia se desarrollará por medio de una videoconferencia en vivo donde en ella estaría el grupo de juzgamiento (3 comisarios), un planillador y una persona encargada de manejar la videoconferencia, los sistemas de grabación y el archivo de los videos de las pruebas de cada deportista.

En esta prueba cada deportista tendrá una oportunidad de realizar el ejercicio ante los comisarios cumpliendo con los parámetros de la prueba y los comisarios estarán en función de hacer valer el reglamento, llevar el tiempo de ejecución y el número de repeticiones desarrolladas por los bicicrosistas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



En esta opción se elevaría el nivel de competitividad pues solo se tendría una oportunidad de presentar la prueba como pasa en las carreras.

Todas las video llamadas quedan grabadas en video y podrán ser consultadas por los comisarios en caso de algún reclamo de los deportistas, entrenadores o delegados.

ARTÍCULO 171º. La indumentaria que debe utilizar cada deportista para el desarrollo de las competencias es la siguiente:

- a. **Casco** integral el cual debe ser enterizo o “full face”.
- b. **Buzo:** manga larga con protección adicional en codos y hombros preferiblemente, las mangas deben bajar hasta la muñeca.
- c. **Pantalones:** De tela fuerte con rodillera y canilleras, deberán ajustarse al tobillo para evitar que el borde del pantalón sea atrapado por la cadena.
- d. **Guantes:** Con dedos completos, no se permite el uso de guantes que dejen descubierto parte de los dedos.
- e. **Bicicleta:** Los pedales deben estar asegurados a las bielas y sus ejes deben ser resistentes y apropiados para el uso 75 en el BMX. Se pueden usar sistema de pedales con enganche al zapato siempre y cuando éste se pueda desenganchar sin el uso de las manos.

PARÁGRAFO ÚNICO. La utilización de pedales y/o chocles se ajustará el reglamento oficial de BMX.

ARTÍCULO 172º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, de acuerdo al reglamento de la Comisión Antioqueña de Bicicrós.

CICLISMO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 173º. Las competencias se realizarán mediante el uso de los rodillos los cuales permiten al usuario entrenar y competir con su bicicleta desde su propia casa.


Además, el simulador permite recrear de manera realista las condiciones de la ruta y la competición: distancia, desnivel durante la ruta, potencia desarrollada por cada ciclista.

ARTÍCULO 174º. Se realizarán las siguientes pruebas:


- a. Contrarreloj Individual 12 kms
- b. Prueba de Ruta en Línea 35 kms

ARTÍCULO 175º. EDADES Y CATEGORIAS.

- a. 13 – 14 años, Masculino y Femenino.
- b. 15 – 16 años, Masculino y Femenino.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 176°. METODOLOGÍA DE LA PRUEBA.

- Se harán finales municipales y al final de la participación de todos los municipios se realizará un consolidado para la clasificación final y el pódium de la prueba.
- Por municipio se realizarán dos o tres días de actividades, de acuerdo con las modalidades y categorías.
- Se programará horario por municipio de acuerdo con los promedios de tiempo por prueba.


ARTÍCULO 177°. Prueba de contra reloj individual (CRI)

- Material necesario rodillo y cuenta kilómetros.




- Los deportistas se deben conectar a la plataforma mínimo 10 minutos antes del iniciar la prueba para evitar problemas de conectividad



	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- c. Para el inicio de la prueba todos los deportistas deben estar conectados a la plataforma y deben estar sostenidos por un familiar, entrenador o amigo sin estar pedaleando y los cuentakilómetros en cero. (tomar foto para evidenciar que está en ceros)
- d. Se dará la salida simultánea y se les cronometrará 30 minutos, al finalizar el tiempo de competencia los deportistas deberán tomar una foto al cuentakilómetros para ver el total de la distancia recorrida.
- e. Los jueces tomarán todos los resultados de las pruebas y al finalizar la actividad por todos los municipios participantes entregarán los resultados acumulados donde el deportista ganador es el quien recorrió mayor distancia en el tiempo asignado

ARTÍCULO 178º. Prueba de Ruta en Línea

- a. Material necesario Rodillo y Cuenta kilómetros.



- b. Los deportistas se deben conectar a la plataforma mínimo 10 minutos antes del iniciar la prueba para evitar problemas de conectividad.



Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- c. Para el inicio de la prueba todos los deportistas deben estar conectados a la plataforma, deben tener un pie en tierra y los cuentakilómetros en cero. (tomar foto para evidenciar que está en ceros).

Se dará la salida simultánea y se les cronometrará 1 hora 30 minutos, al finalizar el tiempo de competencia los deportistas deberán tomar una foto al cuentakilómetros para ver el total de la distancia recorrida.

- d. Los jueces tomaran todos los resultados de las pruebas y al finalizar la actividad por todos los municipios participantes entregaran los resultados acumulados donde el deportista ganador el quien recorrió mayor distancia en el tiempo asignado



ARTÍCULO 179°. TIEMPOS ESTIMADOS.


TIEMPOS ESTIMADOS	DISTANCIA	VELOCIDAD PROMEDIO					
		14 KM/H	16 KM/H	18 KM/H	20 KM/H	22 KM/H	24 KM/H
Contra Reloj Individual	12 KM	51´	45´	40´	36´	33´	30´
Prueba de Ruta en línea	35 KM	2:30:00	2:11:00	1:57:00	1:45:00	1:35:00	1:28:00

ARTÍCULO 180°. INDUMENTARIA.

Los deportistas deberán competir con los uniformes oficiales del municipio, casco duro, zapatillas y guantes.

Para la realizar las pruebas cada deportista debe contar con un rodillo, un cuentakilómetros, plataforma videoconferencias (internet) y un teléfono o computador con cámara.

ARTÍCULO 181°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por el comité organizador y la Comisión técnica de la Liga de Ciclismo.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



**CICLOMONTAÑISMO
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTÍCULO 182º. Las competencias se realizarán mediante el uso de los rodillos los cuales permiten al usuario entrenar y competir con su bicicleta desde su propia casa.

Además, el simulador permite recrear de manera realista las condiciones de la ruta y la competición: distancia, desnivel durante la ruta, potencia desarrollada por cada ciclista.

ARTÍCULO 183º. Se realizarán las siguientes pruebas:

- a. Cross Country Olímpico (XCO) 4 kms
- b. Cross Country Relevos por Equipos (XCR) 4 kms
- c. Downhill Individual (DHI) 2 Kms

ARTÍCULO 184º. Metodología de las pruebas:


- 1. Se harán finales municipales y al final de la participación de todos los municipios se realizará un consolidado para la clasificación final y el pódium de la prueba.
- 2. Por municipio se realizarán dos o tres días de actividades, de acuerdo con las modalidades y categorías.
- 3. Se programará horario por municipio de acuerdo con los promedios de tiempo por prueba.

ARTÍCULO 185º. Prueba de XCO Y XCR.

- a. Material necesario rodillo y Cuenta kilómetros



- b. Los deportistas se deben conectar a la plataforma mínimo 10 minutos antes del iniciar la prueba para evitar problemas de conectividad.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665




- c. Para el inicio de la prueba todos los deportistas deben estar conectados a la plataforma y deben estar con pie en tierra y los cuentakilómetros en cero. (tomar foto para evidenciar que está en ceros).




- d. Se dará la salida simultánea y se les cronometrará 50 minutos, al finalizar el tiempo de competencia los deportistas deberán tomar una foto al cuentakilómetros para ver el total de la distancia recorrida.
- e. Los jueces tomarán todos los resultados de las pruebas y al finalizar la actividad por todos los municipios participantes entregarán los resultados acumulados donde el deportista ganador es el quien recorrió mayor distancia en el tiempo asignado.
- f. Adicional se sumará las distancias de los 4 corredores y dará los resultados de la prueba de XCR (equipo con mayor distancia será el ganador)

ARTÍCULO 186°. Prueba de Down Hill Individual.

- a. Material necesario rodillo, cuenta kilómetros y palo de escoba.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665



- b. Los deportistas se deben conectar a la plataforma mínimo 10 minutos antes del iniciar la prueba para evitar problemas de conectividad.




- c. La prueba de DHI se dividirá en dos pruebas una de velocidad y otra de habilidad.
- d. **Para la prueba de velocidad** todos los deportistas deben estar conectados a la plataforma, deben tener un pie en tierra y los cuentakilómetros en cero. (tomar foto para evidenciar que está en ceros)



- e. Se dará la salida simultánea y se les cronometrará 3 minutos, al finalizar el tiempo de competencia los deportistas deberán tomar una foto al cuentakilómetros para ver el total de la distancia recorrida.

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- f. Para la prueba de habilidad cada deportista realizar saltos laterales como la imagen lo muestra por 1 minuto cada salto equivale un segundo. y se le agregará en al tiempo de la prueba de velocidad.



- g. Los jueces tomaran todos los resultados de las pruebas y al finalizar la actividad por todos los municipios participantes entregaran los resultados acumulados donde el deportista ganador el quien recorrió mayor distancia en el tiempo asignado.

ARTÍCULO 187°: TIEMPOS ESTIMADOS

TIEMPOS ESTIMADOS	DISTANCIA	VELOCIDAD PROMEDIO					
		10 KM/H	12 KM/H	14 KM/H	16 KM/H	18 KM/H	20 KM/H
XCO	4 KM	24'	20'	17'	15'	13'	12'
XCR	4 KM	24'	20'	17'	15'	13'	12'
TIEMPOS ESTIMADOS	DISTANCIA	38 KM/H					
DHI	2 KM	03'					


ARTÍCULO 188°. INDUMENTARIA

Los deportistas deberán competir con los uniformes oficiales del municipio Casco duro (Full face para DHI), zapatillas y guantes.
Para la realizar las pruebas cada deportista debe contar con un rodillo, un cuentakilómetros, plataforma videoconferencias (internet) y un teléfono o computador con cámara.


PARÁGRAFO ÚNICO. Deberán competir con el nombre de su respectivo municipio, no se admiten uniformes de equipos de marca ni clubes.

ARTÍCULO 189°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por el comité organizador y la Comisión Antioqueña de Ciclomontañismo.

FÚTBOL MASCULINO Y FEMENINO

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 190°. Se realizarán competencias de habilidades tanto físicas como técnicas en fútbol que serán grabadas y enviadas por cada municipio participante y posteriormente analizadas por el cuerpo arbitral del evento.

Los municipios participantes deberán enviar los videos vía correo electrónico en los plazos establecidos por la organización.

ARTÍCULO 191°. Las fases zonales subregionales se realizarán a través del envío de videos de ejecución de los retos, para que sean evaluados por los jueces.

Para la Fase Final Departamental se realizará un evento en vivo donde los participantes se enfrentarán en simultánea, mediante la plataforma zoom.

En las reuniones técnicas virtuales se realizarán los sorteos y se definirá el sistema de juego para cada una de las fases.

ARTICULO 192° SISTEMA DE JUEGO Y CLASIFICACIÓN.

El sistema de juego se elaborará de acuerdo con el número de municipios y equipos participantes en cada categoría.


ARTÍCULO 193°. REQUISITOS DEL VIDEO.

- a. La toma del video debe realizarse de manera horizontal (lateral), pues de forma vertical no es posible garantizar un juzgamiento justo y adecuado.
- b. El video no debe tener cortes y debe ser grabado en una sola sesión, sin edición ni efectos.
- c. La grabación del video debe incluir todo el tiempo la toma del cuerpo completo del deportista.
- d. El video debe estar marcado con el nombre del municipio y el nombre del deportista.
- e. Cada municipio deberá enviar un video con cada uno de los retos establecidos, y realizados por deportistas diferentes. En caso de que un deportista repita la ejecución de algún reto, el video no será validado.
- f. Cada reto ejecutado correctamente dará un punto por municipio y el municipio que más puntos acumule será el ganador.
- g. Para cada encuentro, el municipio deberá rotar los deportistas que ejecuten los retos.


PARÁGRAFO PRIMERO. Los deportistas tendrán acceso a un video tutorial para verificar la correcta realización de cada reto o prueba.

ARTÍCULO 194°. El balón que se utilizará para el desarrollo de las competencias es el N°4, para ambas ramas.

ARTÍCULO 195°. Cada equipo deberá presentarse a las competencias con la indumentaria adecuada para desarrollar la práctica deportiva es decir camiseta numerada y pantaloneta

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

deportiva, medias y calzado adecuado. La pantaloneta no deberá tener cierres, bolsillos o aderezos.

ARTÍCULO 196°. Durante el torneo se ejecutarán los siguientes retos:

1. Dominio de balón en 10 toques mínimo con cualquier superficie de contacto para encestar el balón en caja, canasta o balde a 2 metros de distancia en 1 minuto. Gana el que más veces enceste el balón
2. Dominio de balón (la 31): el participante deberá dar los toques al balón utilizando ambas piernas sin que el balón toque el piso o repita más de 1 toque con la misma pierna. Gana el participante que lo realice en menor tiempo.
3. Cabeceo de balón contra la pared, el participante debe ubicarse a una distancia de 1 metro de una pared uniforme, golpear el balón con la cabeza contra la pared continuamente durante 1'. Gana el que más repeticiones realice
4. Manejo de balón sentado utilizando las piernas y la cabeza, el jugador deberá estar sentado y allí realizar dominio del balón (la 31) podrá utilizar las piernas y la cabeza ganará el jugador que más toques realice en 1 minuto.
5. Combinación trabajos físicos, se realizarán series compuestas por 8 repeticiones de cada uno de los siguientes ejercicios: sentadillas (8), saltos del payaso (8), abdominales (8) y saltos con cuerda (8) en el transcurso de 2 minuto, gana el participante que más series realice.
6. Burpees en 2 minutos. Gana el que más repeticiones realice.

PARÁGRAFO ÚNICO: En caso de empates en entre 2 o más equipos se informará a los implicados y se deberá realizar un segundo envío de videos.

ARTÍCULO 197°. DE LOS ÁRBITROS.


- Los árbitros deberán verificar y confirmar la inscripción de los participantes en cada uno de los municipios.
- Revisar los videos de cada uno de los participantes y presentar el respectivo informe de cada uno de ellos y en cada una de las fases.
- Publicar oportunamente los resultados en cada una de las fases e informar a cada uno de los ganadores la fecha de envío del próximo reto según la fase.

ARTÍCULO 198°. La duración del encuentro corresponderá al tiempo que tarde la evaluación y revisión de los retos por parte de los jueces.

ARTÍCULO 199°. Se empleará el siguiente sistema de puntuación:

- Partido ganado: Tres (3) puntos
- Partido perdido: Cero (0) puntos
- Partido perdido por W.O. o retiro del campo de juego: Cero (0) puntos y marcador de tres (3) x cero (0).

PARÁGRAFO PRIMERO: En caso de empate se realizará nuevamente el reto hasta que se dé un ganador (reto extra).

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 200°. De toda demanda y de las pruebas correspondientes se dará traslado al municipio demandado para que responda a los cargos. El marcador final de una demanda que resulta a favor de quien la presentó, será de 1x0 a su favor.

ARTÍCULO 201°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el comité organizador y la comisión técnica de la Liga Antioqueña de Fútbol.

**FÚTBOL DE SALÓN MASCULINO Y FEMENINO
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTICULO 202°. SISTEMA DE JUEGO Y CLASIFICACIÓN: El sistema de juego se elaborará de acuerdo con el número de municipios y equipos participantes en cada rama.

ARTÍCULO 203°. El balón de juego debe ser de una dimensión de 60 a 62 centímetros de circunferencia y un peso calibrado a 9 libras, es decir peso entre 440 a 450 gramos.

ARTÍCULO 204°. Para definir la clasificación en caso de empate en puntos entre dos o más equipos, se tomará como oficial, los siguientes ítems:

- a. Prevalecerá el ganador del o los enfrentamientos entre sí.
- b. Mayor número de partidos ganados.
- c. Mejor diferencia de gol en acciones de juego totales y generales.
- d. Menor gol recibido por acciones de juego totales y generales.
- e. Sorteo.


PARÁGRAFO PRIMERO. El ítem a.) solo se tendrá en cuenta cuando entre los equipos empatados se haya realizado solo un partido.

ARTICULO 205°. Si al concluir un encuentro de eliminación directa o de la final, el marcador señale un empate, se procederá de la siguiente manera:


PARÁGRAFO PRIMERO. Se realizarán hasta tres (3) acciones de juego (12-11-10) un solo intento por acción y deportista (estas serán en orden descendente de la 12 a la 1 de acuerdo con la descripción de las acciones y así definir el ganador).

PARÁGRAFO SEGUNDO. Si al término de estas tres (3) acciones de juego persiste el empate, se efectuarán acciones de juego de una en una, en el orden consecuente al establecido en el párrafo primero y descendente, consecutivo de acuerdo con el reglamento, hasta lograr el desempate y determinar el ganador.

PARÁGRAFO TERCERO: En los partidos de eliminación directa, en caso de empate en las acciones reglamentarias, este, se definirá realizando acciones como lo dicta el párrafo primero y segundo.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 206°. La duración de cada partido se determinará una vez finalice la ejecución de todas las acciones de juego, por parte de los equipos participantes.


PARÁGRAFO ÚNICO. En los partidos de la final departamental, se programarán 5 acciones de juego. El equipo ganador será el que ejecute correctamente 3 acciones de 5. (si la acción llega a un marcador de 3-0, se dará por terminado el partido, de lo contrario se extenderá hasta un quinto intento).

ARTÍCULO 207°. La puntuación que se otorgará al finalizar cada partido, será la siguiente:

- a. Ganador: Dos (2) puntos
- b. Empate: Uno (1) punto
- c. Perdedor: Cero (0) puntos

ARTÍCULO 208°. ACCIONES DE JUEGO POR PARTIDO.

- Jugador que más saltos realice con la cuerda con las dos piernas juntas en un minuto. (quien gane 2 de 3 pruebas) (cada actividad debe cumplirse al 100% por el mismo deportista).
- Jugador que más saltos realice con la cuerda en una sola pierna en un minuto.
- Jugador que más pases realice contra una pared a una distancia mínima de un metro, (de manera libre) en un minuto (puede utilizar las dos piernas).
- Jugador que más pases realice contra la pared sin dejar caer la pelota, en un minuto. (distancia mínima de la pared de 50 centímetros). (Puede utilizar las dos piernas).
- Jugador que más 31 realicé con el empeine y un solo pie, en un minuto.
- Jugador que más 31 realice, alternando ambas piernas de una en una con el empeine, en un minuto.
- Jugador que más realicé 31 con el cuádriceps y un solo pie, en un minuto.
- Jugador que más 31 realice de manera libre (pies, pecho, hombros, cabeza) en un minuto; debe utilizar mínimo tres partes del cuerpo.
- Jugador que más realice 31 con el empeine a dos pies de una en una de manera consecutiva. Un solo intento por deportista.
- Jugador que más lanzamientos verticales realice con dos balones al mismo tiempo en un minuto sin dejarlos caer alternando y atrapando con las dos manos.
- Lanzamientos con el pie a una distancia de tres metros, debe lanzar y colocar el balón en un punto de referencia en la pared (el punto de referencia debe ser marcado con una circunferencia de 20 cm a una altura inferior a dos metros y más alto de 50 centímetros), cinco intentos por deportista, Gana quien acerte más puntos. (Se sugiere colocar telón con orificio para acertar mejor su punto de referencia).
- Lanzamientos con el pie a una distancia de tres metros, debe llegar el balón a un punto de referencia (balde o caneca – con una medida de ancho del objeto no superior a 30 cm) (se recomienda colocar algo de peso dentro del recipiente, para que este no se mueva o desplace) cinco intentos por deportista; gana quien acerte más puntos.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



PARÁGRAFO PRIMERO. CONDICIONES DE JUEGO.

- a. Cada acción de juego constara de 3 intentos - excepto la numero 9.
- b. Cada acción de juego debe cumplirse al 100% por el mismo deportista.
- c. Si la acción llega a un marcador de 2 - 0, ahí termina las pruebas, de lo contrario se extenderá hasta un tercer intento.
- d. Las acciones 11 y 12 tendrán cinco (5) intentos por acción, gana la acción quien realice más aciertos.
- e. Cada prueba ganada en una acción de juego es un gol marcado a favor de su equipo, cada prueba empatada no marca gol a ningún equipo.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Cada equipo debe presentar un mínimo de cuatro (4) jugadores y un máximo de doce (12).

PARÁGRAFO TERCERO. Cada jugador realizará hasta dos (2) acciones de juego por partido de las doce (12) programadas de acuerdo con la orientación de su técnico o delegado.

PARÁGRAFO CUARTO. Si un equipo presenta cuatro (4) jugadores, podrá realizar las acciones que le permite el reglamento (en este caso de la 1 hasta la prueba 8), las demás pasaran como perdidas 2-0.

PARÁGRAFO QUINTO. Si un equipo presenta tres jugadores, el juego no se realiza y perderá por W.O.

PARÁGRAFO SEXTO. Cada encuentro tendrá una duración de 40 minutos aproximadamente.

PARÁGRAFO SÉPTIMO. Cada juego contará con árbitros.


PARÁGRAFO OCTAVO. Cada jugador debe contar con evidencia fílmica o video para realizar alguna reclamación.

PARÁGRAFO NOVENO. Toda reclamación está sujeta a la ayuda audiovisual fílmica (video) antes de avanzar a la siguiente prueba.


PARÁGRAFO DÉCIMO. Las acciones terminan cuando tengan contacto con un objeto o persona diferente al balón y quien realiza la acción de juego, solo se contabiliza hasta este hecho. Excepto las acciones de juego 1, 2, 3, 4 y 11.

ARTICULO 209°: Se considera W.O y se asignará un marcador de 3*0 solo en el caso en que NO se presenten los jugadores en la plataforma de juego.

PARÁGRAFO PRIMERO: Los equipos contarán con 5 minutos de espera después de la hora fijada para el juego, teniendo en cuenta su conexión o visita a la plataforma.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 210°. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cuatro jugadores en la plataforma virtual.

ARTÍCULO 211°. Si en el transcurso de un partido uno de los equipos queda con menos de 4 jugadores, el juez lo dará por terminado y se otorgará un marcado de 3*0 a favor del equipo contendor.

PARÁGRAFO PRIMERO. Si en el momento de suspenderse el partido, el resultado es favorable al equipo que está en condiciones reglamentarias con una diferencia de 3 o más puntos, el marcador quedará así. Si la sustracción de materia (inferioridad numérica) se presenta en ambos equipos los jueces darán por terminado el encuentro y ambos equipos se considerarán perdedores 3*0.

ARTICULO 212°. Cuando se haya realizado 9 o más acciones de un juego o partido, y por causas de fuerza mayor no se puede terminar con la totalidad de las acciones reglamentarias (12 acciones), este se dará por terminado con el marcador que se registra al momento de la suspensión.

PARÁGRAFO PRIMERO. Cuando las acciones de juego sean inferiores al previsto anteriormente, se deberá realizar las restantes en nuevo horario y fecha que fije la comisión técnica de la liga.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Se consideran causales de fuerza mayor, las siguientes:

- a. Mal estado de la plataforma virtual.
- b. Falta de energía.


PARÁGRAFO TERCERO. Cuando la suspensión sea agresión a los jueces, el equipo agresor perderá el partido con marcador de 3 x 0, independiente de las acciones disciplinarias. (o marcador registrado al momento de la agresión).

ARTÍCULO 213°. Cada deportista debe hacer uso de su uniforme de competencia (medias largas), camiseta, pantaloneta y zapatillas aptas para el deporte
Los entrenadores deben dirigir con sudadera y camiseta, que represente el municipio al cual pertenece y no deben portar gorra.


ARTÍCULO 214°. Es obligatorio el uso de la franja de capitán, que debe ser de color diferente a la camiseta y con 8 cms. de grosor.

ARTÍCULO 215°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el comité organizador y la comisión técnica de la Liga Antioqueña de Fútbol de Salón.

FÚTBOL SALA MASCULINO Y FEMENINO
DISPOSICIONES VARIAS

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 216°. Se realizarán competencias basados en retos donde se ejecutarán habilidades y gestos propios del deporte, que serán grabadas y enviadas por cada municipio participante y posteriormente analizadas por el cuerpo arbitral del evento.

Los municipios participantes deberán enviar los videos vía correo electrónico en los plazos establecidos por la organización.

En las reuniones técnicas virtuales se realizarán los sorteos para las diferentes fases.

ARTICULO 217°. SISTEMA DE JUEGO Y CLASIFICACIÓN.

El sistema de juego se elaborará de acuerdo con el número de municipios y equipos participantes en cada categoría.

ARTÍCULO 218°. REQUISITOS DEL VIDEO.

- a. La toma del video debe realizarse de manera horizontal (lateral), pues de forma vertical no es posible garantizar un juzgamiento justo y adecuado.
- b. El video no debe tener cortes y debe ser grabado en una sola sesión, sin edición ni efectos.
- c. La grabación del video debe incluir todo el tiempo la toma del cuerpo completo del deportista.
- d. El video debe estar marcado con el nombre del municipio y el nombre del deportista.
- e. Cada municipio deberá enviar un video con cada uno de los retos establecidos, y realizados por deportistas diferentes. En caso de que un deportista repita la ejecución de algún reto, el video no será validado.
- f. Cada reto ejecutado correctamente dará un punto por municipio y el municipio que más puntos acumule será el ganador.
- g. Para cada encuentro, el municipio deberá rotar los deportistas que ejecuten los retos


ARTÍCULO 219°. Cada equipo deberá presentarse a las competencias con la indumentaria adecuada para desarrollar la práctica deportiva es decir camiseta numerada y pantaloneta deportiva, medias y calzado adecuado. La pantaloneta no deberá tener cierres, bolsillos o aderezos.

ARTÍCULO 220°. DURANTE EL TORNEO SE EJECUTARÁN LOS SIGUIENTES RETOS.


Durante el torneo se ejecutarán los siguientes retos:

- 1. Reto Control de balón plantar / óculo - pédica. Elementos: balón – bomba.
Pisar balón con planta pierna derecha - pierna izquierda, tener bomba inflada y en golpeo con ambas manos sin dejarla caer y seguir golpeo de balón con la planta de los pies.

Variables: repeticiones, sobre 30 segundos.
- 2. Ejercicio N°2. Coordinación. Elemento: balón. Golpeo del balón taco con el mismo pie.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

Valoración: repeticiones, sobre 30 segundos.

- Ejercicio N°3. Golpeo – recepción. Elemento: balón
Golpeo de balón al muro a dos metros de distancia. Inicio de piso subir con empeine – muslo - cabeza-muslo - empeine pierna derecha e izquierda.

Secuencial.

Valoración: repeticiones, sobre 30 segundos.

- Ejercicio # 4. Coordinación. Balón estático en el piso, pasar movimiento de bicicleta sin tocar balón y con pelota de tenis lanzar desde mano derecha e izquierda a piso. Alternadamente. Sin tocar balón.
Valoración: repeticiones, sobre 30 segundos.

- Salto del payaso en 30 segundos. Gana quien más repeticiones haga
Valoración: repeticiones, sobre 30 segundos.

- Burpees. Gana quien más repeticiones haga.
Para realizar el ejercicio de «burpees» se parte de una posición inicial en cuclillas (o sentadillas), se colocan las manos en el suelo y se mantiene la cabeza erguida. Después se desplazan las piernas hacia atrás con los pies juntos y se hace una flexión de pecho (también conocida como flexión de codos).

Valoración: repeticiones, sobre 30 segundos.

PARAGRAFO PRIMERO: Valoración: se hará quien más repeticiones realice en 30 segundos.

ARTÍCULO 221º. Para la Fase Final Departamental se realizará un evento en vivo donde los participantes se enfrentarán en simultánea.


ARTÍCULO 222º. DE LOS ÁRBITROS.

- Verificar y confirmar la inscripción de los participantes en cada uno de los municipios.
- Revisar los videos de cada uno de los participantes y presentar el respectivo informe de cada uno de ellos y en cada una de las fases.
- Publicar oportunamente los resultados en cada una de las fases e informar a cada uno de los ganadores la fecha de envío del próximo reto según la fase.

ARTÍCULO 223º. La duración del encuentro corresponderá al tiempo que tarde la evaluación y revisión de los retos por parte de los jueces.

ARTÍCULO 224º. Se empleará el siguiente sistema de puntuación:

- Partido ganado: Tres (3) puntos
- Partido perdido: Cero (0) puntos
- Partido perdido por W.O. o retiro del campo de juego: Cero (0) puntos y marcador de tres (3) x cero (0).

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



PARÁGRAFO PRIMERO: En caso de empate se realizará nuevamente el reto hasta que se dé un ganador (reto extra).

ARTÍCULO 225°. De toda demanda y de las pruebas correspondientes se dará traslado al municipio demandado para que responda a los cargos. El marcador final de una demanda que resulta a favor de quien la presentó, será de 1x0 a su favor.

ARTÍCULO 226°. El balón de juego debe tener una circunferencia mínima de 62 cm y máxima de 64 cm y con un peso entre 400 y 440 gramos. El material será de cuero u otro material aprobado.

ARTÍCULO 227°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, de acuerdo a lo establecido por el comité organizador del evento.

JUDO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 228°. El torneo se realizará en modalidad virtual y a distancia desde las casas de cada uno de los judocas participantes.


Las categorías consideradas son:

CATEGORIAS	AÑOS DE NACIMIENTO	RAMAS
Infantil Sub13 (11 y 12 años).	Nacidos entre los años 2009 – 2008.	Femenina y Masculina.
Prejuvenil Sub15 (13 y 14 años).	Nacidos entre los años 2007 - 2006.	

Las competencias serán llevadas a cabo en dos modalidades así:

- a. **On-line o Conectado.** Serán aquellas competencias que serán llevadas a cabo en la plataforma virtual en línea y transmitidas por los canales de redes sociales.
- b. **Off-line o Desconectado.** Están comprendidas las competencias exclusivamente para aquellos deportistas que no cuenten con un servicio de internet o plan de datos para poder conectarse de forma continua, por ende, podrán grabar la ejecución de sus pruebas y en diferido realizar el envío del video, las cuales serán evaluadas y presentadas en la plataforma virtual y transmitidas por los canales de redes sociales.

PARÁGRAFO ÚNICO. Las actividades listadas se realizarán de forma remota, desde cada una de las casas de los participantes, teniendo en cuenta:

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- a. Cada uno de los participantes debe contar con planes de internet y algún dispositivo: celular o computador.
- b. Todos los participantes deberán contar con la supervisión continua de una persona adulta durante el torneo.

ARTÍCULO 229°. CATEGORÍAS.

En cada modalidad la clasificación de los deportistas será realizada por edad (año de nacimiento) y el grado de cinturón que posea:

PRUEBAS FÍSICAS				
#	CATEGORÍA		EDADES	GRADO (CINTURÓN)
1	Sub13 PRI	Infantil Sub13 Principiantes.	11 - 12 años (nacidos en 2009 - 2008)	Blanco – Amarillo
2	Sub13 AVZ	Infantil Sub13 Avanzados.	11 - 12 años (nacidos en 2009 - 2008)	Naranja – Verde – Azul
3	Sub15 PRI	Prejuveniles Sub15 Principiantes.	13 - 14 años (nacidos en 2007 - 2006).	Blanco – Amarillo
4	Sub15 AVZ	Prejuveniles Sub15 Avanzados.	13 - 14 años (nacidos en 2007 - 2006).	Naranja – Verde – Azul – Marrón.
KATA				
#	CATEGORÍA		EDADES	GRADO (CINTURÓN)
1	Sub13 NNK	Infantil Sub13	11 - 12 años (nacidos en 2009 - 2008)	Todos
2	Sub15 NNK	Prejuveniles Sub15	13 - 14 años (nacidos en 2007 - 2006)	Todos

ARTÍCULO 230°. ASPECTOS TÉCNICOS.

Se realizarán pruebas por etapas, así: eliminatoria, cuartos de final, semi-final y final.

ARTÍCULO 231°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.


Las modalidades de competencia serán: Pruebas Físicas y Kata individual.

a. Competencias de Pruebas Físicas.

En las pruebas físicas se contemplan aspectos de carácter motriz y de agilidad, donde serán medidos elementos de resistencia, fuerza y dominio técnico. Los tiempos e intensidad de los ejercicios serán planificados de acuerdo a la edad de los competidores, al igual que el tipo de ejercicio. Los enfrentamientos serán realizados entre dos competidores de la misma categoría.

Por cada categoría se tomará el número de inscritos y mediante un sistema de sorteo se definirán las llaves de enfrentamiento entre cada par de competidores.

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

En los enfrentamientos se contará con un Coordinador de la prueba, quien realizará el llamado de los competidores, dará las indicaciones de Hajime/Mate (Iniciar/Parar) en conformidad con la tabla de tiempos de cada categoría.

De igual forma, se contará con dos (2) jueces, quienes usarán uniforme de arbitraje de Judo, para realizar el control y seguimiento de las repeticiones de cada competidor que se le haya asignado, y al final determinar el ganador en base al conteo de totalización de la prueba.



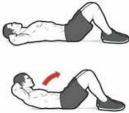
Para definir los enfrentamientos serán utilizados los sistemas de competencia tradicionales, como son Repechaje Doble Cruzado de 8 o 16 competidores y Pool de 5 o menos competidores.

Para cada etapa del sistema se realizarán diferentes tipos de ejercicios para simular un evento de competencia tradicional donde a medida que avanza los combates son más difíciles, esto significa que serán diferentes los ejercicios de las etapas eliminatorias, cuartos de final, semi-final, repechaje y finales.

Cada disputa la ganará el judoka que realice el mayor número de repeticiones de cada ejercicio, ejecutado de forma correcta por el tiempo indicado de acuerdo al intervalo de series establecidas. En caso de empate, se realizarán series extras de forma inmediata hasta determinar un ganador. Los competidores podrán realizar pausas durante la ejecución, y podrán hidratarse luego de finalizarse cada serie.



En caso de algún reclamo por parte de entrenadores o delegados de los competidores las mismas deben ser canalizados hacia el Coordinador deportivo, y se tendrá una sala específica para entrenadores y coordinadores donde serán revisadas todas las inquietudes.

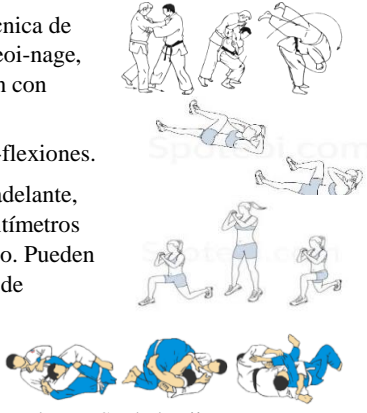
Los competidores deberán mostrar disciplina y respeto durante la ejecución de las competencias, realizar el saludo al inicio y final, guiados por el Coordinador de la prueba mediante el comando Rei.

MODELO PROPUESTO PARA PRUEBAS FÍSICAS		
ETAPAS	PRUEBAS POR CIRCUITO	TIEMPOS POR CATEGORÍA
ETAPA ELIMINATORIA	SUB13 11 – 12 años (nacidos en 2009 - 2008) 2 series x 20 segundos x 10 seg. descanso * Referencia del tiempo de combate: 3 min	<div> <div> 1. Plancha dinámica, pasando de codos a mano de manera alternada con ambos brazos. </div> <div>  </div> </div> <div> <div> 2. Sentadilla a 90° </div> <div>  </div> </div> <div> <div> 3. Abdominales, con mano cubriendo muslo hasta rodilla (rótula). </div> <div>  </div> </div>

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.




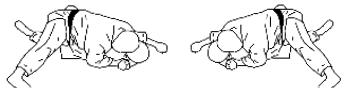





		4. Saltos horizontales (Sapitos) 
	<p>SUB15</p> <p>13 – 14 años</p> <p>(nacidos en 2007 - 2006)</p> <p>3 series x 20 segundos</p> <p>x 10 seg. descanso</p> <p>* Referencia del tiempo de combate: 3:30 min</p>	<p>1. Flexión y extensión de codos.</p> <p>2. Sentadilla a 90°</p> <p>3. Abdominales, con mano cubriendo muslo hasta rodilla (rótula).</p> <p>4. Burpees</p> 

MODELO PROPUESTO PARA PRUEBAS FÍSICAS		
ETAPAS	PRUEBAS POR CIRCUITO	TIEMPOS POR CATEGORÍA
CUARTOS DE FINAL, SEMI- FINALES Y REPECHAJE		
	<p>SUB13</p> <p>11 – 12 años</p> <p>(nacidos en 2009 - 2008)</p> <p>2 series x 20 segundos</p> <p>x 10 seg. descanso</p> <p>* Referencia del tiempo de combate: 3 min</p>	<p>1. Uchi-komi con técnica de Te-waza: Ippon-seoi-nage, utilizando cinturón con amarre a una silla.</p> <p>2. Abdominales anti-flexiones.</p> <p>3. Avanzadas hacia adelante, con rodilla a 5 centímetros del piso, sin tocarlo. Pueden colocar una toalla de protección.</p> <p>4. Uchi-komi con técnica de Ne-waza: Balanceo de cadera + Sankaku-jime</p> 

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.










	<div>SUB15 13 – 14 años (nacidos en 2007 - 2006) 3 series x 20 segundos x 10 seg. descanso * Referencia del tiempo de combate: 3:30 min</div>	<div><div>1. Tsurí-ages (Arados ó flexiones hindúes).</div><div></div><div>2. Nage-komi con técnicas de Te-waza: Morote-seoi-nage o Eri-seoi-nage, lanzando la chaqueta del judogi.</div><div></div><div>3. Patinadores tocando punta de pie con y pierna cruzada (lateralidad cruzada).</div><div></div><div>4. Uchi-komi de Ne-waza, pase de guardia con cadera en Kesa-gatame, desde la posición de plancha sobre manos sobre la chaqueta del judogi, alternando derecha e izquierda.</div><div></div></div>
--	---	---

MODELO PROPUESTO PARA PRUEBAS FÍSICAS		
ETAPAS	PRUEBAS POR CIRCUITO	TIEMPOS POR CATEGORÍA
<div>FINAL (ENFRENTA- MIENTOS POR MEDALLAS)</div>	<div>SUB13 11 – 12 años (nacidos en 2009 - 2008) 2 series x 20 segundos x 10 seg. descanso * Referencia del tiempo de combate: 3 min</div>	<div><div>1. Uchikomi con técnicas de Ashi-waza (O-soto-gari con péndulo un desplazamiento)</div><div></div><div>2. Burpees + Uchikomi con técnicas de Koshi-waza (Harai-goshi)</div><div></div><div>3. Lanzamientos de Judogi con técnicas de Te-waza (Tai-ostoshi) + Inmovilización (Osae-waza)</div><div></div></div>

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

<div> <div>SUB 13</div> <div>11 Y 12 AÑOS</div> <div>(nacidos en 2009 - 2008)</div> </div>	<div> <div>NAGE NO KATA:</div> <div> <div>1. Protocolo de Saludo Inicial/Entrada</div> <div></div> </div> <div> <div>2. 1er Grupo de Técnicas de Te-waza</div> <div></div> </div> <div> <div>3. Protocolo de Saludo Final/Cierre</div> <div></div> </div> </div>	<div> <div>Máxima puntuación: 30 puntos</div> <div>Mínima puntuación: 1 punto</div> <div> <div>Por cada ítem se podrán apreciar:</div> <ul style="list-style-type: none"> Dos errores pequeños: 2 x -1 punto Un error medio: 1 x -3 puntos Un error mayor: 1 x -5 puntos Un ajuste: 1 x +- 0.5 puntos </div> </div>
<div> <div>SUB 15</div> <div>13 Y 14 AÑOS</div> <div>(nacidos en 2007 - 2006)</div> </div>	<div> <div>NAGE NO KATA:</div> <div> <div>1. Protocolo de Saludo Inicial/Entrada</div> <div></div> </div> <div> <div>2. 1er Grupo de Técnicas de Te-waza</div> <div></div> </div> <div> <div>3. 2do Grupo de Técnicas de Koshi-waza</div> <div></div> </div> <div> <div>4. Protocolo de Saludo Final/Cierre</div> <div></div> </div> </div>	<div> <div>Máxima puntuación: 30 puntos</div> <div>Mínima puntuación: 1 punto</div> <div> <div>Por cada ítem se podrán apreciar:</div> <ul style="list-style-type: none"> Dos errores pequeños: 2 x -1 punto Un error medio: 1 x -3 puntos Un error mayor: 1 x -5 puntos Un ajuste: 1 x +- 0.5 puntos </div> </div>

PARÁGRAFO ÚNICO. SISTEMA DE DESEMPATE.


- a. En la modalidad de Kata, en casos de empate en la puntuación, serán considerados el número de errores para realizar desempate, conforme al reglamento de competencias de Kata.

b. En la modalidad de pruebas físicas, en caso de empate se realizarán rondas extras con pruebas de agotamiento, es decir, sin límite, el primero que se canse o que no ejecute la técnica de forma correcta.

ARTÍCULO 233°. INDUMENTARIA.

Deportistas: El uniforme de competencia en la modalidad de pruebas físicas puede ser Judogui blanco o azul y en la modalidad de Katas, Judogui blanco solamente.

Las deportistas niñas deberán portar debajo del judogui una camiseta blanca de cuello redondo y sin estampados, si usan leguis debajo de pantalón, no deberá sobresalir del pantalón del judogui.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Entrenadores: Camiseta o chaqueta representativa de su municipio. No se permitirá el uso de gorras, o camisillas sin mangas (esqueleto).

ARTÍCULO 234°. Los aspectos referentes al sistema de competencia y demás se tratarán en el congresillo técnico, previamente establecido.

ARTÍCULO 235°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga Antioqueña de Judo y el coordinador de jueces del evento.

KARATE –DO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 236°. MODALIDADES. Las modalidades de competencia en forma virtual son:

- a. Kata individual.
- b. Kumite individual.

RAMAS: Femenina y Masculina

En la modalidad Kumite (Combate), se ejecutarán habilidades técnicas y retos del Karate Do.

ARTÍCULO 237°. CATEGORIAS.
Las categorías y niveles de participación son los siguientes:


EDADES: INFANTIL (12 a 13 años) CADETES (14 a 15 años) JUNIOR (16 a 17 años)			
KATA	FEMENINO	PRINCIPIANTES: Cinturones Blanco, Amarillo y/o Azul celeste y Naranja.	Individual
		INTERMEDIOS: Cinturones Azules y Verdes.	Individual
		AVANZADOS: Cinturón Violeta en adelante.	Individual
	MASCULINO	PRINCIPIANTES: Cinturones Blanco, Amarillo y/o Azul celeste y Naranja.	Individual
		INTERMEDIOS: Cinturones Azules y Verdes.	Individual
		AVANZADOS: Cinturón Violeta en adelante.	Individual
MODALIDAD	RAMAS	EDADES: INFANTIL (12 a 13 años), CADETES (14 a 15 años), JUNIOR (16 a 17 años)	
KUMITE	Femenina	PRINCIPIANTES: Cinturones Blanco, Amarillo y/o Azul celeste y Naranja.	Individual
		INTERMEDIOS: Cinturones Azules y Verdes.	Individual

Radicado: S 2020000665

Fecha: 18/11/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



2020000665

		AVANZADOS: Cinturón Violeta en adelante.	Individual.
KUMITE	Masculina	PRINCIPIANTES: Cinturones Blanco, Amarillo y/o Azul celeste y Naranja.	Individual
		INTERMEDIOS: Cinturones Azules y Verdes.	Individual
		AVANZADOS: Cinturón Violeta en adelante.	Individual

Se anexa listado de **KATAS** aprobados por la FCK y las Comisiones Técnicas Nacionales y Departamentales, para la realización en cada uno de los niveles según el estilo.


LISTA SEGÚN GRADOS Y ESTILOS				
PRINCIPIANTES 9NO KYU HASTA 7MO KYU				
SHOTOKAN		SHITO RYU		GOJU RYU
Taikyoku		Kihon Kata Ichi		Taikyoku
Heian shodan		Chin No Kata		Gekisai dai Ichi
Heian Nidan		Pinan nidan		
Heian Sandan		Pinan Shodan		
		Pinan Sandan		
INTERMEDIOS DE 6TO A 5TO KYU				
SHOTOKAN		SHITO RYU		GOJU RYU
Taikyoku		Kihon Kata Ichi		Taikyoku
Heian del 1 al 5		Chin No Kata		Gekisai di Ichi
Bassai dai		Pinan del 1 al 5		Gekisai dai ni
Jion		Jyuroku		Saifa
		Matsukaze		Unsu
		Niseishi		
		Bassai dai		
		Rohai		
		Aoyagi		
AVANZADOS 4TO KYU EN ADELANTE				
SHOTOKAN		SHITO RYU		GOJU RYU
lista oficial de Wkf, kata libre		lista oficial de Wkf, kata libre		lista oficial de Wkf, kata libre

ARTÍCULO 238°.HABILIDADES TÉCNICAS Y RETOS.


CATEGORÍA PRINCIPIANTES. (Cinturones blanco, amarillo y/o azul celeste y naranja 12-13 años).

Ronda # 1.

- a. Gyaku tsuki shudan o jodan (puño con brazo de atrás, zona alta o media).
- b. Mawashi geri jodan (patada circular con pierna de atrás, zona alta).

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- c. Kizami tsuki jodan + kizami mawashi geri jodan (puño con brazo de adelante, zona alta + patada circular con pierna de adelante, zona alta).

Ronda # 2.

- a. Kizami tsuki jodan + gyaku tsuki chudan (puño con brazo de adelante, zona alta + puño con brazo de atrás, zona media).
- b. Kizami ura mawashi geri jodan (patada circular invertida con pierna de adelante, zona alta).
- c. Uraken uchi jodan (puño circular con el dorso de la mano, zona alta).

Ronda # 3 Final.

- a. Combate de sombra de 60 segundos (aplicar las técnicas ejecutadas en las rondas 1 y 2 de forma simple o en combinación, en un combate con acciones reales de competencia, defensa, ataque, amagues, contra ataques, etc.)


CATEGORÍA INTERMEDIOS (Cinturones azules y verdes). 14-15 años

Ronda # 1.

- a. Ura mawashi geri jodan (patada circular invertida con pierna de atrás, zona alta).
- b. Gyaku tsuki chudan + kizami mawashi geri jodan (puño con brazo de atrás, zona media + patada circular con pierna de adelante, zona alta).
- c. Uraken uchi jodan + gyaku tsuki chudan (puño circular con dorso de la mano, zona alta + puño con la mano de atrás, zona media).
- d. Ushiro geri chudan (patada directa hacia atrás con giro, zona media).

Ronda # 2.

- a. Kizami tsuki jodan + gyaku tsuki chudan (puño con brazo de adelante, zona alta + puño con brazo de atrás, zona media).
- b. Gyaku tsuki chudan + kizami ura mawashi jodan (puño con brazo de atrás, zona media + patada circular invertida con pierna de adelante, zona alta).
- c. Ushiro ura mawashi geri jodan (patada circular invertida con giro, zona alta).

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665

Fecha: 18/11/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



2020000665

- d. Técnica de ashi barai + técnica de tsuki (técnica de barrido o proyección + puño).

Ronda # 3 Final.

- a. Combate de sombra de 60 segundos (aplicar las técnicas ejecutadas en las rondas 1 y 2 de forma simple o en combinación, en un combate con acciones reales de competencia, defensa, ataque, amagues, contra ataques, etc).


CATEGORÍA AVANZADOS (Cinturón violeta en adelante). 16-17 años

Ronda # 1.


- a. Kizami tsuki jodan + gyaku tsuki chudan + kizami mawashi geri jodan (puño con brazo de adelante, zona alta + puño con brazo de atrás, zona media + patada circular con pierna de adelante, zona alta).
- b. Kizami tsuki jodan + tsuki intermedio jodan (puño con brazo de adelante, zona alta + puño intermedio o volado con brazo de atrás, zona alta).
- c. Kizami yoko geri keage chudan + kizami ura mawashi geri jodan (patada lateral de latigazo con pierna de adelante, zona media, deja caer la pierna + patada circular invertida con pierna de adelante, zona alta).
- d. Gyaku tsuki chudan + tsuki intermedio jodan + kizami ura mawashi geri jodan (puño con brazo de atrás, zona media + puño intermedio o volado con brazo de atrás, zona alta + patada circular invertida con pierna de atrás, zona alta).

Ronda # 2.

- a. Mawashi geri chudan + kizami geri jodan (patada circular con pierna de atrás, zona media sin dejar caer la pierna + patada circular con pierna de adelante, zona alta).
- b. Ushiro geri chudan + gyaku tsuki chudan o jodan (patada directa con giro, zona media + puño con brazo de atrás, zona alta o media).
- c. Gyaku tsuki chudan + kizami tsuki jodan + mawashi geri chudan (puño con brazo de atrás, zona media + puño con brazo de adelante, zona alta + patada circular con pierna de atrás, zona media).
- d. Kizami tsuki jodan + gyaku tsuki jodan o chudan + kizami mawashi geri jodan + kizami ura mawashi geri jodan (puño con brazo de adelante, zona alta + puño con brazo de atrás, zona media o alta + patada circular con pierna de adelante, zona alta, deja caer la pierna + patada circular invertida con pierna de adelante, zona alta).

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

Ronda # 3 Final.


- a. Combate de sombra de 60 segundos (aplicar las técnicas ejecutadas en las rondas 1 y 2 de forma simple o en combinación, en un combate con acciones reales de competencia, defensa, ataque, amagues, contra ataques, etc).

PARÁGRAFO PRIMERO. Todas las técnicas se ejecutan de a 3 repeticiones cada una, por el lado (guardia) que el atleta elija y en constante movilidad específica de Combate.


PARÁGRAFO SEGUNDO. La calificación será por puntos, en este caso no influye el peso ni la talla del deportista ya que no existirá el contacto físico entre ellos y no estará en riesgo su integridad física independiente del peso y la talla. Sin embargo, se realizará por cinturón para evaluar según el grado de dificultad de la prueba que será diferente para principiantes, intermedios y avanzados y los criterios de evaluación que serán de la parte técnica y atlética y por eso la edad debe ser un parámetro diferenciador para ser equitativos en la evaluación atlética.

PARÁGRAFO TERCERO. Los deportistas participarán según su grado de cinturón y edad, de acuerdo al reglamento del evento.

- a. La persona que maneja el software de competencias, se encargará de los sorteos EN VIVO a través de la Plataforma Zoom, con todos los entrenadores y delegados de cada municipio.
- b. Los sorteos serán enviados a los correos electrónicos de los Entes Deportivos Municipales y al WhatsApp de cada Entrenador.
- c. Cada entrenador se encarga de informar a sus deportistas del sorteo.
- d. Cada deportista envía un video del reto correspondiente a la ronda en la que está, al correo institucional de la Liga. Los videos deben ser en formato horizontal, que se visualice el deportista de cuerpo completo, buena iluminación y excelente nitidez, El deportista que pase a la ronda siguiente, debe enviar el video el mismo día de realizada la competencia.
- e. La Liga tendrá a disposición un (1) Coordinador Arbitral y siete (7) Jueces con Licencia actualizada, quienes evaluarán cada uno de los retos según el listado de criterios de evaluación, entregados por el panel de Jueces de la Liga Antioqueña de Karate y darán un puntaje dentro de la plataforma del software de competencias.
- f. Los puntajes se tabulan y a través del software se publican los resultados y se mencionan los deportistas que pasan a la siguiente ronda.
- g. En cada ronda, los participantes enviarán un video y se irán evaluando y publicando los resultados según el puntaje de los jueces.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- h. Las finales se realizarán EN VIVO a través de la plataforma Zoom y Facebook live o con la misma metodología de videos, como en la fase clasificatoria.

ARTÍCULO 239°. METODOLOGÍA DE LAS PRUEBAS Y REGLAMENTO DE CALIFICACIÓN.

Los criterios de evaluación serán los mismos que tiene el reglamento WKF en la modalidad de Kata y Kumite (con las recomendaciones técnicas temporales por tratarse de un evento virtual).

Se efectuará la evaluación por puntos que existe en el reglamento WKF y en la reunión técnica del evento se explicará por parte del Coordinador de Jueces, las excepciones que se tendrán en cuenta en la evaluación, en términos de espacio donde el deportista ejecute su presentación y la calidad del video enviado.

Los videos tendrán que ser grabados en forma horizontal, los deportistas se deben ver de cuerpo completo durante toda la ejecución de la prueba, debe tener el audio prendido durante todo el video. Evitar la contraluz al momento de grabar el video para que mejore la calidad de la imagen y se pueda ver lo mejor posible al deportista.

El video debe ser enviado a un correo establecido por la Liga para la competencia y se le enviará un correo de recibido. En caso de que un deportista envíe el email fuera del horario establecido, no se tendrá en cuenta su participación, igualmente si el email no tiene el video adjunto.


Se sugiere total acompañamiento por parte de los entrenadores durante la grabación de los videos y que sean revisados por ellos antes de ser enviados, ya que no se podrá hacer ninguna modificación posterior.

Las actividades listadas se realizarán de forma remota, desde cada una de las casas de los participantes, se sugiere que los Entes Deportivos Municipales en común acuerdo con los deportistas y cumpliendo los protocolos de bioseguridad requeridos, adecúen un espacio con tatami y buena iluminación para la filmación de los deportistas participantes, asignando horarios diferentes a cada deportista.


Se sugiere que el deportista grave de una vez todas las rondas en las que podría participar si llegare a ser finalista, así podrían enviar de manera inmediata el siguiente video cuando salgan los resultados de cada ronda y no tendrían que volver a hacer ningún montaje para las grabaciones en cada uno de sus municipios.

PARÁGRAFO ÚNICO: SISTEMA DE DESEMPATE.

El sistema de desempate se hará con respecto a los 15 criterios que tiene el reglamento WKF, para las modalidades de Kata y Kumite, ya que se realizará con puntuación.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTICULO 240º: INDUMENTARIA.

Deportistas: Karategui completo y cinturón que le corresponda según el sorteo (rojo o azul).

Entrenadores: Camiseta o chaqueta representativa de su municipio.

ARTICULO 241º: CÓDIGO DISCIPLINARIO.

El Código Disciplinario es el que se aplica en la reglamentación WKF, en caso de que aplique algún tipo de fraude, o manejo inapropiado del lenguaje de entrenadores, padres de familia o deportistas durante el tiempo de competencia.

ARTÍCULO 242º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Comisión técnica de la Liga Antioqueña de Karate Do y el Coordinador de Jueces del evento.

**LEVANTAMIENTO DE PESAS
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTÍCULO 243º. Los pesajes y las competencias se realizarán de manera virtual desde el domicilio del deportista o desde el lugar que cada municipio determine, implementando con carácter obligatorio los protocolos de bioseguridad necesarios. (Uso de tapabocas, distanciamiento social, lavado de manos, desinfección de los implementos deportivos etc.)

Cada deportista, entrenador o el respectivo municipio debe garantizar la conectividad de internet y contar con los dispositivos de celular y computador.

Cada municipio debe garantizar los desplazamientos de la implementación deportiva a la casa de cada deportista, ya que los deportistas deben contar con la implementación deportiva necesaria para ejecutar sus movimientos.

Los deportistas deben contar con la supervisión de un adulto responsable.

ARTÍCULO 244º. Se realizará zonal subregional en aquellas subregiones, en que la inscripción de deportistas y municipios lo amerite.

ARTÍCULO 245º. En las competencias de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales se reconocen las siguientes modalidades que deben ejecutarse en esta misma secuencia:

- a. Arranque.
- b. Envión
- c. Total Olímpico.

ARTÍCULO 246º Un deportista debe competir en la misma división de peso en la que se inscribió en la plataforma SIMI, o en su defecto, una división de peso por encima o una división de peso por debajo a la que quedó registrado.

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 247º Los deportistas deberán presentar su documento de identidad original en el momento del pesaje, sin este, queda fuera de competencia.

PARÁGRAFO ÚNICO. El pesista que no se presente dentro de la hora reglamentaria del pesaje, quedará excluido de la competencia.

ARTÍCULO 248º. Cada municipio, podrá competir en la fase zonal subregional, máximo con un equipo completo por categoría, es decir, doce (12) hombres y diez (10) mujeres, quienes deben estar inscritos en la plataforma SIMI. En estos equipos pueden participar hasta dos (2) deportistas en una misma división de peso.

ARTÍCULO 249º. Los deportistas clasificados a la Final Departamental, deberán competir en la misma división de peso que ganaron su clasificación, o en su defecto, una división de peso por encima o una división de peso por debajo a la que participaron en el zonal.

ARTÍCULO 250º CLASIFICACIÓN.


- a. No se tendrán en cuenta las marcas mínimas, pero si el peso mínimo que dice el reglamento de la IWF, en caso de no cumplir con este, no clasifica.
- b. Todo deportista debe participar en el zonal programado por Indeportes Antioquia y registrar un total olímpico diferente de cero, donde alcance puntuación.
- c. Los pesajes y las competencias se realizarán de manera virtual desde casa o desde el lugar que cada municipio determine.

ARTÍCULO 251º. Los implementos de competencia serán los oficiales de acuerdo a lo establecido en las reglas internacionales de este deporte.


ARTÍCULO 252º. Los incrementos de peso entre los intentos son de un 1 Kg.

ARTÍCULO 253º DIVISIONES DE PESO CORPORAL.

Categoría	Genero	Divisiones
A	Femenino	40 kg, 44 kg, 48 kg, 52 kg, 56 kg, 60 kg, 64 kg, 68 kg, 72 kg, + 72 kg.
	Masculino	43 kg, 48 kg, 53 kg, 58 kg, 63 kg, 68 kg, 73 kg, 79 kg, 86 kg, + 86 kg.
B	Femenino	44 kg, 49 kg, 54 kg, 59 kg, 64 kg, 69 kg, 74 kg, 79 kg, 84 kg, + 84 kg
	Masculino	50 kg, 55 kg, 61 kg, 67 kg, 73 kg, 78 kg, 83 kg, 89 kg, 96 kg, + 96 kg.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 254º. VESTUARIO, IMPLEMENTACIÓN Y LOCALIDAD.

1. **Vestuario:**
 - a. Trusa para levantamiento de pesas (debe portar el nombre del municipio que representa).
 - b. Camiseta sin cuello para combinar con la trusa.
 - c. botas de levantamiento de pesas.
 - d. Vendas para las muñecas y rodillas se podrán utilizar.
 - e. Cinturones de levantamiento de pesas.

Los entrenadores deberán portar uniforme del municipio de representan.

2. **Implementación:**
 - a. Cada atleta deberá tener la implementación necesaria para la competencia de levantamiento de pesas en la casa o en el sitio que cada municipio designe.
3. **Localidad:**
 - a. Cada lugar de competencia deberá tener un fondo entero que no permita el tránsito peatonal y favorezca la visibilidad de los jueces, buena iluminación.
 - b. Deben adecuar el sitio de competencia con distintivos del municipio.

ARTÍCULO 255º. COMPETENCIAS.

Las competencias deportivas se deben realizar desde el domicilio de cada deportista, y se debe tener en cuenta las siguientes indicaciones:


Los deportistas harán los movimientos de arranque y envión de acuerdo a lo que por su preparación le permita.

El aforo será máximo de 5 personas así:

- a. Un (1) deportista.
- b. Dos (2) entrenadores.
- c. Un (1) personal del área médica que no solo vela por alguna lesión deportiva sino porque se cumplan con los protocolos de bioseguridad
- d. Una (1) persona auxiliar para la logística y manejo de la tecnología

PARÁGRAFO ÚNICO. Personas que no estén en la lista de actividades anteriormente nombradas, no deberán estar dentro de la casa, a no ser que residan en la vivienda.
 En caso de que el municipio decida realizar las actividades en un escenario deportivo, deberá seguir los lineamiento establecidos en el artículo 451 de la presente norma.

Los deportistas harán los movimientos de arranque y envión de acuerdo a lo que su preparación le permita.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665

Fecha: 18/11/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



2020000665

El aforo será máximo de 10 personas así:

- Cuatro (4) deportistas en caso de que se inscriban 2 deportistas por división y además se unan dos divisiones.
- Dos (2) deportistas para el próximo pesaje los cuales deben estar retirados del espacio de la competencia
- Dos (2) entrenadores.
- Un (1) personal del área médica que no solo vela por alguna lesión deportiva sino porque cumplan con los protocolos de bioseguridad
- Una (1) persona auxiliar para la logística y manejo de la tecnología.

PARÁGRAFO PRIMERO. Personas que no estén en la lista de actividades anteriormente nombradas, no deberán estar dentro del escenario.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Para la realización de las competencias en modalidad virtual (En LINEA – ONLINE) para las fases zonal subregional y Final de Juegos Deportivos Departamentales Virtuales se debe tener en cuenta:

- Las competencias se llevarán a cabo por la plataforma ZOOM o por aquella que cumpla con los mismos requisitos.
- Para la realización de las competencias, una vez verificado los participantes por el ente encargado INDEPORTES ANTIOQUIA, se procederá a realizar un día antes del evento una reunión vía ZOOM con los entrenadores, para realizar un congreso técnico general donde se llevará a cabo el sorteo de los deportistas participantes por categorías de acuerdo a la normativa de la IWF, se programarán horarios de competencia y conexión.
- Una vez establecido los horarios de pesaje y competencia cada día del evento realizarán las siguientes actividades.

ARTÍCULO 256° PESAJE.


Metodología:

La categoría participante, con los respectivos deportistas se pesarán 2 horas antes de la competencia oficial, dicho pesaje se realizará con los árbitros designados por la liga de Levantamiento de Pesas de Antioquia,


El medio utilizado es una conexión vía WhatsApp, con 3 oficiales de competencia, el deportista y el entrenador del municipio.

Se deberá mostrar la báscula de pesaje, el documento de identidad del deportista participante, se enfocará el deportista para validar su identidad.

Una vez realizado esto el entrenador filmara la báscula en cero posteriormente al deportista subiéndose a la báscula de pesaje en trusa sin calzado y sin medias y se enfocara el peso marcado en la misma,

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

Esta información la recopilaran los jueces, el llamado al pesaje será de acuerdo al sorteo inicial realizado el día del congreso técnico.

ARTÍCULO 257°. COMPETENCIA.

Metodología:

Se inicia con la presentación de los deportistas que cumplieron con el pesaje.

Una vez llamado el deportista a plataforma el entrenador enfocará el peso de la palanqueta o barra para verificar el peso a levantar. (Deben utilizar los discos con los respectivos colores para que permita el conteo de los kilogramos).

Se enfocará de frente al deportista para visualizar el movimiento ya sea de la modalidad de arranque o envión.

El deportista tiene 3 intentos en la modalidad de arranque y 3 en la modalidad de la envión de acuerdo al reglamento técnico de la IWF.

ARTÍCULO 258°. JUZGAMIENTO.

La competencia se llevará a cabo con 3 árbitros que se conectaran, adicionalmente habrá un árbitro que es el encargado del manejo del cronometro, otro arbitro que será el anotador que llevará la planilla de competencia, otro arbitro el anunciador encargado de llevar la competencia, no visible estará la persona encargada del software quien recibirá la información que alimentara toda la competencia.

Otros tres árbitros quedaran de reserva los cuales estarán disponibles para realizar pesaje y serán los jueces de la siguiente competencia, además están para suplir las dificultades (Sustituir algún arbitro que tenga problemas de conectividad) que se puedan presentar en el transcurso de la competencia, una persona encargada de la consola de mando para la transmisión

PARÁGRAFO ÚNICO: En caso de empate en total absoluto, la competencia se resolverá de acuerdo al reglamento técnico de la IWF.


ARTICULO 259º En la final departamental, se premiará los levantadores que ocupen el primero, segundo y tercer lugar en cada modalidad.

ARTICULO 260º Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Comisión Técnica de Liga Antioqueña de Levantamiento de Pesas y el coordinador de juzgamiento designado para el evento.

**LUCHA OLÍMPICA
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTÍCULO 261º. MODALIDADES

Las competencias se realizarán en las modalidades libre masculino y libre femenino.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Cada municipio tendrá la posibilidad de participar con un máximo de dos (2) deportistas por categoría y por rama.

ARTÍCULO 262º. Se realizará zonal subregional en aquellas subregiones donde la inscripción de los deportistas amerite la realización del deporte.

ARTÍCULO 263º. INDUMENTARIA.

Cada deportista deberá presentarse a la competencia con trusa reglamentaria las cuales podrán tener el color de fondo de representación de su municipio, sin embargo, las marcas rojas y azules son componentes ininterrumpidos de diseño específico para el deporte, deben permanecer intacto de cualquier gráfico, logotipo o identificación de terceros.

Especificación técnica. Cada trusa tendrá un total de tres marcas que consisten en:

- a. Se colocarán dos bandas de 7 cm, una en cada pierna, sobre el borde inferior, por distinción clara, la marca deberá cubrir la circunferencia de la pierna.
- b. Una banda de 7 cm colocada en la parte posterior de la trusa debajo del nombre del municipio.
- c. Tener una marcación anterior discriminando el municipio que representa.
- d. También deben usar las botas oficiales de lucha olímpica.

Los entrenadores deberán utilizar el uniforme oficial de la delegación que representan (camiseta, sudadera y tenis), no se permite el uso de pantalones cortos, ni sandalias, ni gorras.

ARTÍCULO 264º. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

Se realizarán 5 pruebas, en las cuales los deportistas medirán sus capacidades técnicas, psicomotrices generales y específicas. Cada prueba tendrá una duración de 60” segundos en la cual cada deportista deberá ejecutar el mayor número de repeticiones.


El sistema de competición será el utilizado por la United World Wrestling, así:

- a. Eliminación directa para pruebas con 6 o más participantes.
- b. Sistema nórdico para cuando existan cinco o menos competidores.

Es obligatoria la implementación deportiva específica de lucha, necesaria para realizar las competencias.

El evento se desarrollará vía online a través de la plataforma MEET, entre dos participantes de diferentes municipios quienes realizaran las pruebas en simultáneo; con previa organización de horarios y sorteo.

En el duelo directo de dos (2) deportistas se le asignaran tres (3) puntos por prueba ganada y un (1) punto en caso de empate, el ganador será aquel que al finalizar las cinco (5) pruebas haya sumado la mayor cantidad de puntos y avanzara a la siguiente ronda en la cual iniciara de cero con su nuevo contrincante.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



PARÁGRAFO ÚNICO. SISTEMA DE DESEMPATES.

El sistema de competencia está diseñado para que no ocurran empates en los encuentros directos, si llegara a presentarse un empate en algún punto de la competencia se definirá el desempate basados en el reglamento de United Word Wrestling (UWW).

ARTÍCULO 265°. PRUEBAS.

Se ejecutarán pruebas técnicas específicas, pruebas de habilidad gimnastica específica y pruebas físicas generales importantes en la disciplina específica.

1. PRUEBA DE RECHAZOS DE TACKLE.

Es un elemento técnico básico de defensa, en el cual se evalúa la velocidad de reacción ante un ataque del adversario.

Tiempo de ejecución: 1 minuto.

Ítems Evaluación:

- a. Se inicia en posición media de lucha.
- b. Realiza adecuadamente intercambio de puntos de apoyos.
- c. Realiza correcta extensión de cadera.
- d. Retoma correcta posición inicial.

2. PRUEBA DE TACKLES.

Es un elemento técnico básico de ataque, en el cual se evalúa la velocidad de desplazamiento para realizar un ataque.

Tiempo de ejecución: 1 minuto.

Ítems de evaluación:

- a. Se inicia en posición neutra de lucha.
- b. Realiza adecuado desplazamiento de la pierna de ataque.
- c. Realiza correcta flexión de la rodilla de ataque.
- d. Realiza correcto desplazamiento de la pierna posterior sin perder postura y control.
- e. Retoma correcta posición inicial.

NOTA: La acción debe ser ejecutada manejando lateralidad (ataque con pierna derecha-pierna izquierda).


1. PRUEBA TÍPICO ADELANTE.

Elemento gimnástico específico de lucha, en el cual se evalúa desarrollo de fuerza de cintura escapular, zona core, además de la habilidad motriz y coordinativa.

Tiempo de ejecución: 1 minuto.

Ítems de evaluación:

- a. Se inicia en posición sextupedia.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- b. Apoya y controla adecuadamente la cabeza.
- c. Realiza adecuadamente el arco de espalda (puntos de apoyo: cuello y plantas de los pies)
- d. Retoma correcta posición inicial.

2. **PRUEBA DE FLEXO-EXTENSIÓN DE CODOS.**

Es una prueba general que evalúa la fuerza de brazos como elemento fundamental para la práctica de lucha.

Tiempo de ejecución: 1 minuto.

Ítems de evaluación:

- a. Apoyo de manos apartadas a lo ancho de los hombros y extendidas completamente.
- b. Baje el cuerpo hasta que los codos alcancen 90 grados.
- c. Regrese a la posición inicial con los brazos totalmente extendidos.
- d. Las piernas cerradas.
- e. La acción de levantar es continua sin descanso.

3. **PRUEBA DE SENTADILLA.**

Es una prueba general que evalúa la fuerza de piernas como elemento fundamental para la práctica de lucha.

Tiempo de ejecución: 1 minuto.

Ítems de evaluación:


- a. Piernas al ancho de los hombros.
- b. Manos en la cintura.
- c. Flexión de rodillas hasta 90 grados.
- d. Regrese a la posición inicial.

PARÁGRAFO ÚNICO. Las pruebas están diseñadas para realizarse desde el hogar del deportista en espacios reducidos, sin embargo, es importante hacer claridad que debe contar con un espacio que garantice un enfoque adecuado de cámara y en la cual la imagen, proyecte la totalidad del cuerpo del participante.


ARTICULO 266º. JUZGAMENTO.

Cada prueba tendrá un cuerpo de juzgamiento conformado por dos ternas, avaladas y certificadas por la Liga Antioqueña de Lucha; cada terna estará encargada de la evaluación de las pruebas de un solo deportista; por lo cual cada encuentro o “combate” contará con dos ternas para el juzgamiento ya que se estará desarrollando en simultáneo.

Además, se tendrá un pay-master encargado de programar las competencias, tabular la información, definir los resultados y entregar las memorias; también se contará con un coordinador general que pueda solucionar situaciones externas a la competencia y un juez principal para solucionar situaciones internas en la competencia.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 267°. CÓDIGO DISCIPLINARIO

Para el desarrollo de pruebas no habrá código disciplinario para sanciones; sin embargo, en caso de presentarse conducta antideportiva, se procederá a la sanción tomando como base el código disciplinario de federación colombiana de lucha y/o United Word Wrestling (UWW).

ARTÍCULO 268°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Comisión Técnica y el coordinador de juzgamiento de la Liga Antioqueña de Lucha

NATACIÓN
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 269°. Cada municipio podrá inscribir hasta dos (2) nadadores por prueba y cada nadador podrá participar máximo en dos (2) pruebas. Estos serán capacitados en la reunión técnica antes de las competencias al cual deben acudir todos los deportistas donde se explicará la dinámica del juego, además de las normas técnicas de la plataforma Zoom.

PARÁGRAFO ÚNICO. En caso de hacerse semifinales y final, los nadadores clasificados a la final podrán participar únicamente en la competencia en que clasificaron.

ARTÍCULO 270°. El entrenador podrá acompañar a su equipo, será el líder dentro del evento, en caso de no tenerlo, el equipo designará un capitán responsable de la delegación.

ARTÍCULO 271°. El deportista podrá participar únicamente en su categoría y rama y debe estar registrado en ellas en la plataforma SIMI de Indeportes Antioquia

PARÁGRAFO ÚNICO. Se realizará zonal subregional en aquellas subregiones donde la inscripción total de deportistas lo amerite.

ARTÍCULO 272°. PRUEBAS.


Las pruebas a desarrollar por cada categoría serán las siguientes:

1. Adaptación a estilo libre virtual.
2. Adaptación a estilo espalda virtual.
3. Adaptación a estilo mariposa virtual.
4. Adaptación a estilo Pecho virtual.

ARTÍCULO 273°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

El sistema de competencias se realizará por pruebas, las cuales estarán divididas en series de ocho (8) carriles, los demás aspectos referentes a este tema se tratarán en el congreso técnico.

PARÁGRAFO PRIMERO: Clasifican a la final por prueba en cada zonal subregional los mejores ocho (8) tiempos en caso de hacerse semifinal, y clasifican a la Final Departamental los tres (3) primeros deportistas en cada prueba.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



PARÁGRAFO SEGUNDO. No se permitirá la participación de terceros y demás deportistas que no hayan logrado su clasificación directa en cada zonal subregional.

PARÁGRAFO TERCERO. En caso de existir empates, este se desempatará por juego limpio. El cual será evaluado, por el comportamiento durante el juego, la organización y el uniforme del equipo, el menor número de amonestaciones y el cumplimiento del equipo en todas las pruebas y reunión técnica.

ARTÍCULO 274°. En las reuniones informativas no habrá inscripciones, solo retiros y confirmación de los equipos.

PARÁGRAFO ÚNICO. Cada persona que desee participar en las competencias al momento de la inscripción en la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA deberá registrarse con los datos reales y completos, de no hacerlo esta no será validada.

ARTÍCULO 275°. Los deportistas deberán presentarse a la reunión técnica y a las competencias de manera obligatoria, por lo menos quince (15) minutos antes de la hora de citación en la plataforma y dirección que previamente será comunicada.

ARTÍCULO 276°. Para poder competir el deportista requiere un dispositivo con cámara y audio, internet, acceso a la plataforma Zoom, además un lugar o espacio de por lo menos 2,5 metros X 2,5 metros donde se pueda ver todo el cuerpo del competidor a través de la cámara.

PARÁGRAFO PRIMERO. La indumentaria para participar podrá ser traje y gorro de baño o cualquier otra prenda que el deportista deseé.


ARTÍCULO 277°. Cada deportista debe renombrarse en la plataforma Zoom con el nombre de su delegación en mayúscula y el nombre propio en minúscula, así “ANTIOQUIA. JUAN PÉREZ.

En caso de los entrenadores o directivos, nombre de la delegación, nombre del cargo y nombre propio así: “ANTIOQUIA, ENTRENADOR. JOSÉ JARAMILLO”.
Cada carril tendrá un juez a cargo que validará los tiempos logrados por el nadador en su prueba. Igualmente, si amerita amonestaciones o llamados de atención.


ARTÍCULO 278°. La salida de todas las pruebas se realizará con salida baja, ubicando ambas manos en el piso y al momento de la instrucción del juez el atleta debe saltar simulando la entrada a la piscina.

La llegada y finalización de la prueba será cuando el deportista apague su cámara luego de ejecutar la competencia.

PARÁGRAFO ÚNICO. Las instrucciones de cada competencia, así como el manejo de la cámara y de la plataforma, serán enseñadas en la reunión técnica. Sin embargo, la

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665


organización facilitará antes del evento, el reglamento de cada prueba, tutoriales y la ficha técnica con el reglamento presentados en la reunión técnica.

ARTÍCULO 279°. DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS.


- a. Adaptación estilo libre virtual. Consiste en salir del partidor ubicándose en una posición de salida de natación flexionando la cadera y con ambas manos tocando el piso, a la señal de salida se da un salto hacia arriba en posición de flecha, luego de ello el nadador se acuesta en el piso colocando su pecho en el suelo, realiza **10 brazadas** estilo libre tocándose los glúteos en cada brazada para colocarse luego en posición de “plancha” con brazos extendidos y con la mano contraria debe tocar el hombro opuesto **durante 20 veces**, luego de realizarlo se colocara de pie dará un salto arriba en posición de flecha e iniciará de nuevo el movimiento. La competencia inicia con cámara encendida por parte del nadador y a la señal del juez (“A sus marcas”, “fuera”) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza y se tomará el tiempo de la prueba en natación convencional cuando el deportista apaga su cámara y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

- b. Adaptación estilo espalda virtual. Consiste en salir del partidor ubicándose en una posición de salida de natación flexionando la cadera y con ambas manos tocando el piso, a la señal de salida se da un salto hacia arriba en posición de flecha, luego de ello el nadador coloca sus manos en el piso haciendo una “mesa invertida” (pelvis arriba sin tocar el piso), realiza **20 brazadas** simulando el estilo espalda tocando con cada mano la rodilla y extendiendo el brazo arriba y atrás para colocar su mano de apoyo nuevamente en el suelo. Luego se coloca de pie y da un salto arriba en posición de flecha e iniciará de nuevo el movimiento haciendo de nuevo las **20 brazadas**. La competencia inicia con cámara encendida por parte del nadador y a la señal del juez (“A sus marcas”, “fuera”) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza y se tomará el tiempo de la prueba en natación convencional cuando el deportista apaga su cámara y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

- c. Adaptación estilo mariposa virtual. Consiste en salir del partidor ubicándose en una posición de salida de natación flexionando la cadera y con ambas manos tocando el piso, a la señal de salida se da un salto hacia arriba en posición de flecha, luego de ello el nadador baja al piso colocando su pecho en el suelo, extiende los dos brazos adelante y realiza **20 brazadas** del estilo mariposa, se debe dar una palmada atrás de la espalda y otra palmada al frente, luego de realizarlo se colocará de pie dará un salto arriba en posición de flecha e iniciará de nuevo el movimiento repitiendo las **20 brazadas**. La competencia inicia con cámara encendida por parte del nadador y a la señal del juez (“A sus marcas”, “fuera”) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza y se tomará el tiempo de la prueba en natación convencional cuando el deportista apaga su cámara y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- d. Adaptación estilo pecho virtual. Consiste en salir del partidor ubicándose en una posición de salida de natación flexionando la cadera y con ambas manos tocando el piso, a la señal de salida se da un salto hacia arriba en posición de flecha, luego de ello el nadador se sienta en el piso colocándose en posición de abdominales, debe flexionar las piernas y tocar la punta de los pies con ambas manos simultáneamente realizando **16 toques** a la punta de los pies, luego el nadador debe acostarse boca abajo con los brazos extendidos al frente y realizará **16 brazadas de pecho** tocando los glúteos con ambas manos al mismo tiempo y llevando los brazos nuevamente adelante hasta dejarlos extendidos completamente en posición de flecha. Luego de realizarlo se colocará de pie dará un salto arriba en posición de flecha e iniciará de nuevo el movimiento. La competencia inicia con cámara encendida por parte del nadador y a la señal del juez (“A sus marcas”, “fuera”) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza y se tomará el tiempo de la prueba en natación convencional cuando el deportista apaga su cámara y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

PARÁGRAFO PRIMERO. Si en el momento de las pruebas, la señal del internet de alguno de los participantes se pausa o congela, ello hará parte de la competencia y los jueces determinaran si debe ser amonestado el participante. Y si la señal se cae ello llevará consigo descalificación (DQ).

PARÁGRAFO SEGUNDO. Se recomienda entrenar cada una de las pruebas y tener una persona acompañante por seguridad ante cualquier eventualidad.

PARÁGRAFO TERCERO. Dos o más competidores pueden conectarse y participar desde un mismo dispositivo. Pero no podrán hacerlo si en su serie compiten de manera simultánea. Por lo tanto, se recomienda que cada atleta se conecte desde dispositivos independientes.


PARÁGRAFO CUARTO. Es indispensable y se recomienda que para participar el atleta tenga un computador con acceso a internet, preferiblemente conectado con cable para mejorar su conectividad, igualmente que tenga audio y cámara, así como un espacio amplio para realizar las pruebas.

PARÁGRAFO QUINTO. Las pruebas iniciarán con la voz del juez arbitro: “A sus marcas” y finalizarán con el apagado de cámara de los competidores.

PARÁGRAFO SEXTO. La llegada y finalización de la prueba será cuando el competidor en natación convencional apague su cámara luego de ejecutar la competencia y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

ARTICULO 280º. SISTEMA DE PENALIZACIÓN.
 Penalización con **3 segundos más** si:

- a. Si el nadador recibe ayuda al apagar su cámara (natación convencional)
- b. Por cada repetición faltante en la prueba.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- c. Por vocabulario o trato inapropiado durante la competencia.
- d. Cuando los jueces lo consideren necesario por no acatar las indicaciones del reglamento.

ARTICULO 281°. DISPOSICIONES GENERALES.

Cada deportista deberá portar el uniforme del municipio que representa, compuesto por pantaloneta o vestido de baño, gorro de baño y gafas, camiseta, pantaloneta o sudadera o los elementos que consideren para distinguirse como parte de su equipo. Ello hará parte de la calificación de juego limpio.

PARÁGRAFO ÚNICO: Cada deportista podrá utilizar colchoneta, toalla o cualquier superficie de apoyo si lo considera, así como competir descalzo o con cualquier calzado.

ARTÍCULO 282°. Un nadador será descalificado (DQ) si:

- 1. Si no se presenta a tiempo a la competencia, cuando sea llamado a prueba.
- 2. Juego sucio o mal comportamiento, que atente contra las reglas de juego, los compañeros, rivales y la organización.
- 3. Cuando el juez no puede visualizar la prueba por falta de conectividad o cualquier falla en cámara.
- 4. Si el deportista es llamado a competencia y no se presenta o acomoda su dispositivo en el segundo llamado y el tiempo asignado para ello.


ARTÍCULO 283°. Se recomienda que la prueba se realice en un espacio sin mascotas y ruidos que puedan generar dificultades en la realización de las pruebas.

ARTICULO 284°. CONEXIÓN. Asegurar acceso a internet, dispositivos, cámara y audio. Las cámaras deben ubicarse de manera horizontal entre 2,5 y 2,5 metros de distancia del competidor donde pueda verse el cuerpo completo, y serán encendidas únicamente cuando el presentador o director haga el llamado. Los micrófonos deben estar silenciados y solo podrá hablar el entrenador o capitán del equipo.

PARAGRAFO: Tiempo de espera y renombre. Luego del segundo llamado se dará un minuto de espera para que el deportista se presente y acomode su cámara.

ARTICULO 285°. El campeón por equipos será quien más medallas de oro o posiciones en primer lugar consiga por parte de los integrantes de su delegación en las competencias.

ARTÍCULO 286°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por los jueces y el director del evento.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



PATINAJE
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 287º. PRUEBAS.

Las pruebas en las diferentes fases son las siguientes:

1. PRUEBA DE CÍRCULO.


El círculo deberá medir 1 metro de diámetro, el cual el deportista deberá poner un punto central y desde ahí empezar a medir el radio hasta completar el círculo perfecto, el cual deberá marcarse con tiza o cinta blanca, también podrá demarcarse el círculo con tenis, conos, platillos o cualquier otro objeto que delimite la distancia.

El deportista deberá demarcar una línea de salida la cual servirá también como línea de llegada.

La prueba de círculo constará de 5 vueltas hacia la izquierda y 5 vueltas hacia la derecha de la siguiente manera:

Cinco vueltas hacia la izquierda: el deportista deberá realizar su salida libre sin pito de la siguiente manera, el deportista debe pararse antes de la línea con los dos pies juntos con la mano izquierda sobre el patín izquierdo, es decir agarrando la bota del patín izquierdo, la mano derecha deberá estar sobre la rodilla izquierda, para realizar la salida el deportista deberá hacer patineta sin levantar ningún patín durante toda la primera vuelta manteniendo el gesto técnico inicial; luego en la siguiente vuelta el deportista continuara con el mismo gesto técnico en donde sólo se modifica el levantamiento del patín derecho cuando termine su empuje y al traerlo lo deberá juntar con el pie izquierdo, para la tercera vuelta el deportista deberá realizar el giro realizando cruce con el pie derecho por delante del pie izquierdo, pero sin levantar ningún patín, para la cuarta vuelta el deportista deberá realizar el giro únicamente en equilibrio con el pie de apoyo, es decir, sobre el pie izquierdo, y para la quinta y última vuelta este deportista deberá realizar el cruce hacia el lado izquierdo.

Cinco vueltas hacia la derecha: el deportista deberá realizar su salida libre sin pito de la siguiente manera, el deportista debe pararse antes de la línea con los dos pies juntos con la mano derecha sobre el patín derecho, es decir agarrando la bota del patín derecho, la mano izquierda deberá estar sobre la rodilla derecha, para realizar la salida el deportista deberá hacer patineta sin levantar ningún patín durante toda la primera vuelta manteniendo el gesto técnico inicial; luego en la siguiente vuelta el deportista continuara con el mismo gesto técnico en donde sólo se modifica el levantamiento del patín izquierdo cuando termine su empuje y al traerlo lo deberá juntar con el pie izquierdo, para la tercera vuelta el deportista deberá realizar el giro realizando cruce con el pie izquierdo por delante del pie derecho, pero sin levantar ningún patín, para la cuarta vuelta el deportista deberá realizar el giro únicamente en equilibrio con el pie de apoyo, es decir, sobre el pie derecho, y para la quinta y última vuelta este deportista deberá realizar el cruce hacia el lado derecho.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



El tiempo final de la prueba será la sumatoria resultante entre el tiempo de las tres vueltas sobre el círculo izquierdo más el tiempo realizado del círculo derecho.

El tiempo se tomará desde que crucé la raya hasta que finalice las tres vueltas y pase la línea de meta en ambos sentidos.

Las faltas serán:

- a. Ingresar al círculo, el cual se penalizará con una falta cada vez que el deportista ingrese, al completar 3 ingresos, el deportista se eliminará de la prueba.
- b. Levantar patín en las vueltas 1 y 3 dará eliminación de la prueba.
- c. Dejar caer o apoyar el patín externo en la vuelta 4 dará eliminación de la prueba.
- d. El orden de los ejercicios es inmodificable, si un deportista no cumple con el orden establecido, se eliminará de la prueba.

Nota: Se dispondrá de video tutorial donde se explicará la ejecución de esta prueba.

2. PRUEBA DE COORDINACIÓN.

La prueba coordinación es la unión de varios gestos técnicos que deberán ejecutarse. La prueba debe realizarse en patines. Siendo los ejercicios los siguientes:

Posición básica del patinador con braceo: Durante este ejercicio el deportista deberá estar sin desplazarse, es decir sólo realizará el gesto técnico de la posición con braceo durante **20 segundos como mínimo.**


Equilibrio sobre el pie derecho: El deportista después de que termine los 20 segundos de la posición básica del patinador deberá quedarse en esa posición, pero sobre el pie derecho, es decir deberá levantar el pie izquierdo y mantener la posición sin realizar ningún tipo de movimiento durante **4 segundos como mínimo.**

Equilibrio sobre el pie izquierdo: El deportista después de que termine los 4 segundos mínimos que se exigen del equilibrio en el pie derecho, deberá pasar a realizar el mismo gesto técnico, en donde el pie izquierdo será el apoyo y el pie derecho deberá estar en el aire donde mantendrá la posición sin realizar ningún tipo de movimiento durante **4 segundos como mínimo.**

Walk down: El deportista deberá realizar el ejercicio de caminar abajo sin realizar desplazamiento alguno durante **20 segundos como mínimo.**

Ruso: El deportista deberá realizar el ejercicio del ruso (simulación del baile ruso), el cual se realiza sin desplazamiento durante **20 segundos como mínimo.**

Curva: Terminado de realizar el equilibrio en el “Ruso”, el deportista deberá simular el ejercicio técnico de curva en donde realizará con ambos pies el gesto técnico de ambos sentidos, tanto para la izquierda como para la derecha, realizando movimientos laterales sin desplazarse hacia el frente, ni a los lados, es decir,

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



manteniendo siempre un eje central de referencia durante **20 segundos como mínimo**.

Recta: Al terminar de realizar el gesto técnico de la curva, el deportista deberá realizar la simulación del gesto técnico de la recta en dónde este movimiento lo realizará desplazándose sobre el mismo lateralmente más no hacia adelante (simulando ejercicio de recta en tabla) durante **20 segundos como mínimo**.

Spacatta: El deportista deberá simular el gesto técnico de la llegada con cualquier pie.

Terminada la prueba, se evaluará de la siguiente manera:

Todos los deportistas empezarán con 100 puntos

Las faltas serán:


- a. Si un deportista no cumple con el tiempo mínimo propuesto para ejercicio se le restarán 5 puntos de la puntuación inicial.
- b. El orden de los ejercicios es estrictamente innegociable, si éste se modifica el deportista será eliminado.
- c. Si el deportista pone el pie cuando esté realizando el equilibrio, este será penalizado con 10 puntos.
- d. Si el deportista junta las rodillas cuando esté realizando el ejercicio de la posición básica del patinador con braceo, éste será penalizado con 5 puntos.
- e. Si el deportista junta las rodillas cuando esté realizando el ejercicio de equilibrio en un pie, éste será penalizado con 5 puntos.
- f. Si el braceo en el ejercicio de la posición básica del patinador con braceo no cumple con las especificaciones mostradas en el video tutorial, se penalizará con 5 puntos.
- g. Si el deportista no mantiene una cadencia adecuada en el gesto de la curva con el braceo, se penalizará con 5 puntos.
- h. Si el deportista no mantiene una cadencia adecuada en el gesto de la recta con el braceo, se penalizará con 5 puntos.
- i. Si el deportista realiza una pausa durante la ejecución de los ejercicios se penalizará con 10 puntos.
- j. Si el deportista realiza una pausa mientras realiza el cambio de ejercicio, se penalizará con 5 puntos.

Nota: Se dispondrá de video tutorial donde se explica la ejecución de esta prueba.

3. PRUEBA DE COORDINACIÓN.

La prueba consiste en que el deportista este sentado con los pies estirados, en patines y las manos en el casco, el deportista se debe parar lo más rápido posible, el tiempo se contará desde que el deportista mueva el pie o despegue la mano del casco hasta que quede parado totalmente

Nota: Se dispondrá de video tutorial donde se explica la ejecución de esta prueba.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 288º. CARACTERÍSTICA O ESPECÍFICACIÓN DEL LUGAR DE REALIZACION DE LAS PRUEBAS.

Los lugares pueden ser:

- a. Espacio en la casa que permita realizar las pruebas.
- b. **El lugar que el deportista y el municipio en común acuerdo determinen, cumpliendo los protocolos de bioseguridad requeridos, (Parqueadero, calle, placa deportiva o cualquier espacio que cumpla con las medidas para realizar las pruebas). Además, este espacio debe ser iluminado.**

ARTÍCULO 289º. INDUMENTARIA.

Todos los deportistas deberán participar con el uniforme del municipio, tal como se expresa en la carta fundamental. El deportista deberá realizar su presentación con su casco y con los guantes.

ARTÍCULO 290º. METODOLOGÍA PARA ENVIAR VÍDEOS SOBRE LAS PRUEBAS.

Los videos se deberán enviar a un correo electrónico autorizado por INDEPORTES ANTIOQUIA donde se pueda evidenciar la fecha y hora de entrega. Cabe anotar, que los videos de cada municipio deben ser enviados desde un mismo correo autorizado por el Ente Deportivo Municipal, donde se especifique en el asunto el municipio, el nombre y apellido del deportista, y su categoría.

Los videos deben ser en formato horizontal, frontal y con buena iluminación.


El deportista deberá realizar su presentación de máximo 10 segundos donde muestre su documento de identidad, diga su nombre y municipio al que representa.

ARTÍCULO 291º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento serán resueltos, de acuerdo a las normas establecidas por la Comisión Departamental Técnica de Patinaje Carreras o por la dirección general del evento.

**RUGBY MASCULINO Y FEMENINO
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTÍCULO 292º. Elementos necesarios.

- a. Todos los participantes deberán contar con un equipo electrónico con acceso a internet para conectarse a la transmisión. Este equipo electrónico deberá contar con cámara de video. Los participantes deberán estar en la disposición de tener la cámara encendida en el momento que sea requerida.
- b. La información sobre los elementos necesaria por cada participante para realización del partido, será enviados vía email a los diferentes entrenadores, así mismo un video instructivo de la prueba a realizar. Estos elementos son por ejemplo balón de rugby, conos, cesto de ropa, pelotas de diferentes

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



materiales.

- c. Todos los participantes deberán tener el uniforme del municipio que representa.

ARTÍCULO 293°. CAMERINOS.

Todos los integrantes de los diferentes municipios participantes deberán conectarse 30 minutos antes al link de zoom asignado para el encuentro. En este espacio se verificarán la estabilidad de la conexión a internet de los jugadores, su disponibilidad cámara y además de que tengan los elementos necesarios para las ejecuciones de las pruebas.

El entrenador designará del 1 al 7 el orden de participación de sus deportistas.


Todos los jugadores deberán durante la transmisión renombrar su usuario con el número designado por su entrenador, seguido por su nombre y la inicial de su apellido y finalizando con el nombre del municipio. Cada ítem deberá estar separado de un guion: Ejemplo: 8- JUAN A. – Municipio A.

ARTÍCULO 294°. El juez realizará un sorteo con los capitanes de los equipos para determinar el equipo que realizará las pruebas en primer lugar.

ARTÍCULO 295°. Presentación equipo. El entrenador hará el llamado a su equipo y presentará de manera breve a sus dirigidos.

ARTÍCULO 296°. PRUEBAS.

- a. **TACKLE.** En este tipo de prueba, los jugadores se enfrentarán en duelos individuales con el respetivo rival del otro equipo. Es decir, el 1 del municipio A, activa su cámara, se enfrenta al 1 (uno) del Municipio B, quien activa su cámara también, en la respectiva prueba. El jugador que supere al otro será el ganador de un (1) punto para su equipo.
- b. **RUCK.** En este tipo de prueba, los jugadores se enfrentan en subgrupos de 3 (tres) contra 3 (tres) rivales. Es decir, tres (3) jugadores por equipo activan su cámara. El subgrupo que logró vencer al rival, ganará 3 (tres) puntos para su equipo
- c. **SCRUM.** En este tipo de prueba todos los participantes tienen sus cámaras encendidas y realizan el reto designado, el jugador que logra completar el reto, desactiva su cámara. El equipo que primero logra desactivar las cámaras de su equipo, logrará ganar el encuentro. El equipo vencedor, suma cinco (5) puntos.
- d. **LÍNEA COMPLETA.** Es una prueba donde se realizarán retos técnicos y físicos propios del rugby. En su ejecución solo el número uno (1) de cada equipo tiene la cámara activada, cuando realiza el reto designado, el numero dos (2) de su equipo puede activar la cámara y realizar el reto, al completarlo el número tres (3) realiza la prueba y así hasta que el número 7 (siete) del equipo logre finalizar el reto, otorgándole 7 (siete) puntos a su equipo.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 297°. PUNTUACION.

- a. Partido ganado cuatro (4) puntos de torneo.
- b. Partido Empatado dos (2) puntos de torneo.
- c. Partido Perdido cero (1) puntos de torneo.
- d. Equipo que no se presenta perderá los puntos adquiridos hasta el momento y quedará fuera del torneo.
- e. Los puntos de este equipo eliminado, serán retornados al equipo con el que se había enfrenado.
- f. Puntualidad: el equipo que tenga sus 7 integrantes a la hora establecida en camerinos, obtendrá un punto bonus de puntualidad

ARTÍCULO 298°. SISTEMA DE TORNEO.

Se jugará en dos fases:

- 1. **Fase de grupos:** triangulares según la cantidad de equipos inscritos. En esta fase se califican a los equipos en un ranking general de la siguiente manera.
 - a. Puntos de torneo.
 - b. Puntos bonus.
 - c. Diferencia de puntos de partidos entre puntos a favor y puntos en contra.
 - d. Mayor cantidad de puntos de partido a favor.
 - e. Menor cantidad de puntos de partido en contra.
- 2. **Fase final:** Se jugará en cuartos de final, entre los 8 (ocho) mejores del ranking en la fase de grupos, luego los ganadores se enfrentan en semifinal. Los perdedores de las semifinales se enfrentan por el tercer lugar y los ganadores de las mismas disputaran la gran final.

PARÁGRAFO ÚNICO. En caso de empate de la partida en esta fase, se disputará una ronda más de la prueba

ARTÍCULO 299°. AUTORIDADES DE CAMPEONATO


Director campeonato

- a. Responsable del cumplimiento de los reglamentos específicos
- b. Fixture.
- c. Comunicación con delegados técnicos.
- d. Manejo y consolidación de información.


Tres (3) Jueces técnicos

- 1.1.1. Verifican el cumplimiento de las tareas
- 1.1.2. Llevan el tiempo
- 1.1.3. Validan la técnica
- 1.1.4. Consolidan puntuación.

Operador de la plataforma y/o transmisión en vivo

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- 1.1.5. Equipo de cómputo con procesador de capacidad alta para soporte de programas.
1.1.6. Internet de alta velocidad (300 megas) para transmisión y competencias.
1.1.7. Micrófonos para dirección de pruebas.

ARTÍCULO 300º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, de acuerdo a los establecido por el Director del Evento.

TAEKWONDO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 301º. El torneo se realizará en modalidad virtual y a distancia, categoría 12 a 14 años ramas femenina y masculina. Grado Principiantes (amarillo – verde).

PARÁGRAFO La edad está determinada por año de nacimiento y no por la fecha, como lo establece el reglamento de la Federación mundial de Taekwondo.

ARTÍCULO 302º. COMPETENCIAS.

Las competencias se realizarán en las siguientes modalidades:

- **Poomsae tradicional individual.**
- **Combate con sparring.**

ARTÍCULO 303º.COMPETENCIA DE POOMSAES.

La competencia se hará en vivo, por medio de la plataforma zoom, con transmisión por el canal de YouTube de la Liga Antioqueña de Taekwondo.


Las poomsaes serán sorteadas en la reunión informativa, por lo menos tres días antes de iniciar las competencias, y serán sorteadas desde la Taegeuk il (1) jang hasta la Taegeuk Sa (4) jang.

ARTÍCULO 304º. JUZGAMIENTO POOMSAES.

- Cada deportista será evaluado en vivo por 5 jueces y se mostrará la puntuación finalizada cada presentación.
- Los deportistas realizarán:
 - Ronda preliminar: 1 poomsae.
 - Ronda final: 2 poomsaes.

PARÁGRAFO PRIMERO. Categorías con más de 8 participantes competirán en ronda preliminar; se escogerán los 8 mejores para ronda final.

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

PARÁGRAFO SEGUNDO. Categorías con 8 competidores o menos competirán directamente en ronda final.

ARTÍCULO 305º.COMPETENCIA DE COMBATE CON SPARRING.

La competencia se hará en vivo, por medio de la plataforma zoom, con transmisión por el canal de YouTube de la Liga Antioqueña de Taekwondo y se realizará por pirámides de competencia, serán sorteadas en la reunión informativa, por lo menos tres días antes de iniciar las competencias.

- Se hará pesaje, por lo tanto, cada delegación debe contar con una báscula que les permita a los deportistas hacer el pesaje de forma virtual, se enviará cronograma de pesaje para cada delegación. Es importante recordar que el pesaje al ser menores de edad debe ser:
 - Niñas: camisilla y lycra corta o pantaloneta.
 - Niños: camisilla y pantaloneta.

PARÁGRAFO PRIMERO. No se permitirá por ningún motivo el pesaje en ropa interior, todo bajo las reglas de la Federación Mundial de Taekwondo.


PARÁGRAFO SEGUNDO. Se enviará a los municipios con copia a los entrenadores cronograma de la hora de cada pirámide de competencia en preliminares, luego semifinales y finales de acuerdo a la cantidad de inscritos.

ARTÍCULO 306º. Las categorías de competencias son como establece la WT para división cadetes, no habrá consolidación de categorías.

CADETES	
MASCULINO	FEMENINO
Menos 33 Kg	Menos 29 Kg
Hasta 37 Kg	Hasta 33 Kg
Hasta 41 Kg	Hasta 37 Kg
Hasta 45 Kg	Hasta 41 Kg
Hasta 49 Kg	Hasta 44 Kg
Hasta 53 Kg	Hasta 47 Kg
Hasta 57 Kg	Hasta 51 Kg
Hasta 61 Kg	Hasta 55 Kg
Hasta 65 Kg	Hasta 59 Kg
Más 65 Kg	Más 59 Kg

ARTICULO 307º. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

- Para la calificación de esta modalidad, se tendrá en cuenta el reglamento de la WT adaptados.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.




2. El deportista deberá contar con una persona que le servirá de sparring (esta persona deberá estar capacitada en taekwondo y se recomienda que sea el entrenador) y quien sostendrá el implemento (Pao o implemento que le sirva para golpear).
3. El deportista deberá realizar combate al implemento, ejecutando técnicas propias del taekwondo, y deberá ejecutar la mayor cantidad de técnicas posible.
4. Los puntos para el deportista serán como se encuentran estipulados en el reglamento de la WT:
 - a. Patada directa al medio: 2 puntos.
 - b. Patada con giro al medio: 4 puntos.
 - c. Patada directa a la cabeza: 3 puntos.
 - d. Patada con giro a la cabeza: 5 puntos.
5. El puño no será contado como punto.
6. Todas las técnicas tienen que ser válidas y permitidas por la WT, además deberán ser contundente al implemento.
7. Las faltas serán modificadas dada la competencia en formato virtual y sin contacto, si un deportista comete alguna de las faltas establecidas en el reglamento de la WT, se le disminuirán de su total de puntos, 5 puntos por cada falta que cometa.

PARÁGRAFO ÚNICO. se tomará la altura del deportista, como referente para la altura de las patadas, teniendo en cuenta que:


- Patadas al medio van desde la cintura hasta el hombro.
- Patadas arriba empiezan desde la barbilla (no incluyen el cuello).

ARTÍCULO 308º. JUZGAMIENTO COMPETENCIA DE COMBATE CON SPARRING.

- a. Se harán dos rounds de 45” por 30” de descanso entre round y round.
- b. Cada deportista será evaluado por 3 jueces individualmente, la puntuación de los jueces se promediará y ese será el total de puntos obtenidos por round de un deportista.
- c. Habrá un juez especializado para el conteo de faltas por cada deportista, estas serán restadas del total de cada round.
- d. La puntuación se mostrará finalizado cada round.
- e. La puntuación estará determinada como muestra el siguiente ejemplo:

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- Un deportista hace en un round lo siguiente: 6 patadas al medio, 4 patadas a la cabeza, dos patadas de giro al medio y una patada de giro a la cabeza, por lo tanto, este deportista tendrá la siguiente puntuación en el round:
- $6 \text{ (patadas al medio)} * 2 \text{ (valor puntos al medio)} + 4 \text{ (patadas a la cabeza)} * 3 \text{ (valor puntos a la cabeza)} + 2 \text{ (patadas con giro al medio)} * 4 \text{ (valor puntos por giro al medio)} + 1 \text{ (patada con giro a la cabeza)} * 5 \text{ (valor puntos por giro a la cabeza)} = 37 \text{ puntos.}$
- Si el deportista se cayó, entonces tiene 5 puntos menos, por lo tanto, en total hizo **32 puntos**.

ARTICULO 309º. SISTEMA DE DESEMPATES PARA COMBATE CON SPARRING.

En caso de empate se determinará de la siguiente manera:

- El deportista que haya obtenido más puntos por técnicas con giro a la cabeza.
- El deportista que haya obtenido más puntos por técnicas con giro al medio.
- El deportista que haya obtenido más puntos por técnicas directas a la cabeza.
- El deportista que haya tenido menos faltas.
- Criterio de los jueces basándose en la calidad técnica del deportista.

ARTÍCULO 310º. ESPACIO E INDUMENTARIA

- Se debe emplear dobok de Taekwondo (para Poomsae tanto el de la modalidad como el blanco está permitido, para combate solo el de combate).
- La ejecución de Poomsaes y combate deberá ser descalzos.
- No habrá limitaciones de espacio en cuanto a forma o tamaño, es importante conservar las condiciones de autocuidado, si se usa un espacio público se recomienda seguir todas las normas de bioseguridad.
- Si el espacio disponible no permite ejecutar el Poomsae completo, el deportista podrá dividirlo y reubicarse rápidamente cada que lo necesite; incluso si un bloque de movimientos se ejecuta en otra dirección, siempre y cuando se realice de forma correcta (pierna y mano correspondiente a cada movimiento); NO se harán deducciones por llegadas al puesto.
- El espacio de ejecución debe propender por estar tan despejado y limpio como sea posible, con buena iluminación y sonido ambiente.

ARTÍCULO 311º. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS.

- Hardware: Cámara HD, PC o laptop corei5 1.8 MHz o equivalente con micrófono, enlace a internet de 3 a 5 Mbps de subida. Si la transmisión se realiza por Smartphone

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- asegurar que la cámara sea en HD 1080px a 30 fps. Si tiene la facilidad de conectarse por cable ethernet directamente del router evitará fluctuaciones en el internet.
- Aplicación de videoconferencias: zoom, cualquier navegador Web (Chrome, Firefox, Edge).

ARTÍCULO 312º. DISPOSICIONES GENERALES.

- El deportista debe asegurar que durante la prueba siempre debe mostrar todo su cuerpo dentro de la visual de la cámara.
- Si un deportista presenta fallas técnicas, este será enviado al final del listado de competidores para que realice nuevamente su prueba, si las fallas persisten el deportista será descalificado.
- Si un deportista en la modalidad de combate presenta fallas técnicas, el combate será suspendido y se realizará al final de la pirámide para ambos deportistas, si la falla técnica del mismo deportista persiste se dará ganador al oponente.

ARTICULO 313º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la comisión técnica de la liga Antioqueña de Taekwondo y el coordinador de juzgamiento del evento.

**TEJO
DISPOSICIONES VARIAS**


ARTÍCULO 314º. El torneo se jugará en las siguientes modalidades:

CATEGORÍA	RAMA	TIPO DE HABILIDAD	MODALIDAD
Sub-21	Masculino	Habilidad técnica	Individual
	Femenino	Habilidad técnica	Individual
Libre	Masculino	Habilidad técnica	Individual
Sub-21 y libre	Masculino	Habilidad técnica	Parejas


PARÁGRAFO ÚNICO. A la final departamental, clasifican los participantes que en los zonales subregionales, que ocupen el primero, segundo, tercero y cuarto lugar en la modalidad individual en ambas ramas y categorías. En la modalidad parejas clasifican aquellas que hayan ocupado el primero y segundo lugar.

ARTÍCULO 315º. HABILIDADES VIRTUALES.

- a. Las competencias se realizarán de manera sincrónico mediante una plataforma virtual reconocida.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- b. Antes de iniciar con la ejecución de las habilidades cada deportista deberá realizar un calentamiento para tener un mejor desempeño en la realización de la habilidad y/o competencia. Cada monitor y/o entrenador será responsable del calentamiento del deportista antes de la prueba.
- c. Para esta habilidad virtual se requiere un espacio específico que los deportistas deben medir con una cinta métrica o metro; Se denominará línea de salida del lanzamiento, donde se colocará una señal bien visible (cinta gruesa fluorescente), ubicada a 5 metros de la caja donde se va a desarrollar la actividad, para que todos realicen las habilidades en las mismas condiciones y sin ventaja para alguno.
- d. El deportista obligatoriamente debe verse de cuerpo completo para poder verificar las distancias y la correcta realización de cada habilidad.
- e. Para los zonales y final departamental, en el envío de los videos es necesario incluir un apartado donde se indique las medidas del bocín (11 a 11.5 centímetros de diámetro) y la distancia del borde inferior de la cancha a la línea de lanzamiento (5 metros libres).
- f. Cada deportista debe contar con el acompañamiento de un acudiente, para temas logísticos tales como, manejo de cámara, verificación de la ubicación de la cancha etc.
- g. La filmación del video debe ser continuo sin edición, un solo video.
- h. La ubicación de la cámara para las pruebas técnicas debe abarcar la ejecución del lanzamiento y la llegada del implemento al objetivo de forma reglamentaria (el tejo a la cancha). Se recomienda realizar la toma detrás del deportista y a la altura mayor de los hombros a dos metros aproximadamente de la línea de lanzamiento.
- i. Las demarcaciones deben de ser visibles, con cintas de colores fluorescentes.
- j. Se recomienda que el implemento que simulará el tejo (pelota en tela o papel recubierta de cinta) sea pintado de colores oscuros.

Descripción de las habilidades virtuales y su metodología:


Para los zonales subregionales:

- a. La habilidad técnica constará tres (3) series de cinco (5) lanzamientos con un implemento (tejo) hacia un objetivo (bocín de la cancha) la cual previamente el deportista realizó en casa con ayuda de sus familiares, cumpliendo con la dinámica de introducir el implemento reglamentariamente en el objetivo, tendrá un registro de tres (1) punto y el no introducir el tejo genera una puntuación de cero (0).


NOTA: Cada participante debe elaborar 5 implementos (tejo) iguales para hacer uso de los cinco lanzamientos por serie, con el fin de agilizar la prueba.
- b. En caso de empate en el número de aciertos, se realizará una serie más de 5 lanzamientos entre los empatados, si es para pasar a la siguiente fase.
- c. Si es para definir clasificación a la Final Departamental, se debe jugar un partido completo de 3 series entre los empatados.

Para la Final Departamental:

- a. La habilidad técnica constará de 5 series de 5 lanzamientos (25 en total) la cual consistirá en introducir el implemento de juego (tejo) en el bocín de forma directa. (tendrá un valor de un punto cada acierto)

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- b. En caso de empate para los tres primeros puestos, se deberán jugar partidos completos de 5 series de 5 lanzamientos, para los otros puestos solo se realizarán 3 fases.

ARTÍCULO 316°. Espacio físico necesario para el desarrollo de la habilidad y/o competencia virtual:

Para la realización de las habilidades es importante contar con un espacio mínimo de 6 metros de largo por un metro de ancho, este espacio a manera de carril o pista donde se podrán ejecutar las pruebas técnicas.

ARTÍCULO 317°. ASPECTOS TÉCNICOS PARA EL JUZGAMIENTO (Criterios de evaluación):


- a. La ejecución técnica valida tendrá un resultado máximo de un (1) punto por lanzamiento, el cual consiste en introducir el tejo dentro del bocín. Si el tejo no es introducido dentro del orificio tendrá una puntuación de cero (0).
- b. Si el implemento no llega al bocín en forma directa, no tendrá validez

ARTÍCULO 318°. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES:

- a. El deportista debe realizar la presentación inicial del implemento, la dimensión del bocín, y la demarcación de la línea de lanzamiento, (5 metros) la tabla cuadrada de 50 x 50 centímetros y el bocín de 11 a 11.5 centímetros previo al inicio de la prueba.
- b. En el apartado inicial del video el deportista realizará la presentación e identificación. nombre completo, categoría y municipio al que pertenece.
- c. Para los zonales el total de puntos totales posibles por partido será de 15 y para la final departamental de 25.
- d. La creación del implemento (el tejo) y el objetivo (la cancha y el bocín) se contempla en las imágenes que se adjuntan.
- e. En la modalidad de duplas cada deportista realizará los mismos intentos que en la modalidad individual, pero alternos: primero lo hará el deportista de la categoría sub-21 y luego el de la categoría libre (para los zonales primero el sub-21, luego el mayor y termina el sub-21. Para la final departamental igualmente inicia el sub-21, de forma alterna hasta realizar los 5 intentos).
- f. Para la presentación de los videos en los zonales y final departamental, el deportista debe portar las prendas representativas del ente deportivo que representa: (uniforme o traje deportivo (camiseta, pantalón sudadera, tenis).
- g. La realización del video se podrá realizar con cualquier medio tecnológico, celular, tablet o computador y una conexión a internet. Se requiere cumplir con las especificaciones planteadas para la realización del video el cual debe tener buena visibilidad para su evaluación.

ARTÍCULO 319°. SISTEMA DE JUEGO.

- a. En ambas modalidades se conformarán grupos de cuatro (4) participantes, clasificando los dos primeros a la fase siguiente. El sistema de juego puede cambiar de acuerdo al número de municipios inscritos.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



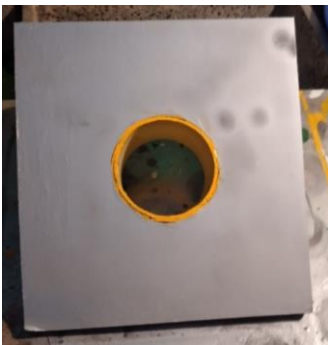
- b. En la modalidad de parejas no habrá cambio, siempre debe estar en el campo de juego el sub-21 o también la pueden conformar dos jugadores sub-21.
- c. Para la presentación de las pruebas sincrónicas (en vivo) en los zonales y final departamental, el deportista debe portar las prendas representativas del ente deportivo que representa: (uniforme o traje deportivo (camiseta, pantalón sudadera, tenis).
- d. La realización de la prueba sincrónica (en vivo) se podrá realizar con cualquier medio tecnológico, celular, Tablet o computador y una conexión a internet estable.
- e. Se requiere cumplir con las especificaciones planteadas para la ejecución de la prueba, la cual debe tener buena visibilidad para su evaluación inmediata.

ARTÍCULO 320°. SANCIONES Y PENALIDADES:

Si se presenta intento de fraude, y/o suplantación comprobada de un deportista, éste será descalificado y retirado de la competencia, se informará al ente deportivo municipal que representa, y se aplicarán las sanciones determinadas por la comisión disciplinaria del evento.


ARTÍCULO 321°. DISEÑO ELEMENTOS E IMPLEMENTOS PARA LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD VIRTUAL

CANCHA DE TEJO: Rectángulo cuadrado de 50 x 50 centímetros, con un orificio de 11.5 centímetros de diámetro y 25 centímetros de inclinación en la parte de atrás.



BOCIN: Preferiblemente tubo de PVC, que viene con un espesor de 11.5 cm. o conseguir una botella de mega, que se corta por su tallo y tiene una medida de 11 centímetros. Si se opta por la botella el hueco de la tabla debe ser acorde al elemento que se decida.

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665



TUBO DE PBV



BOTELLA DE MEGA

ELEMENTO DE JUEGO: EL TEJO: Para no cambiar la esencia del tejo, se descarta la pelota de tenis de campo y sugerimos fabricar un tejo así:
Cortar la base de una botella plástica de gaseosa personal mediana, rellenarla de papel o tela hasta el borde y luego cubrirla toda con cinta de enmascarar. Así se asemejará a un tejo y se lanza por la base.



ARTÍCULO 322º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por la comisión técnica de la Liga Antioqueña de Tejo o la dirección general del evento.

TENIS DE CAMPO

DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 323º. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

El campeonato se dividirá en un grupo único, con el siguiente número de participantes:


GRUPO	FEMENINO	MASCULINO	ENTRENADOR
ÚNICO	3	3	2

ARTÍCULO 324º. MODALIDAD DE COMPETENCIAS: Sencillos.

ARTÍCULO 325º. SISTEMA DE COMPETENCIAS: Eliminación directa.

ARTÍCULO 326º. SISTEMA DE JUEGO: Competencias en habilidades físicas y técnicas.

ARTICULO 327º. DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA:
Página 132 de 172

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Los jugadores se enfrentarán mediante pruebas de habilidades físicas y técnicas específicas del tenis y que exigen su fundamentación individual. Se podrán elegir 5 entre las siguientes pruebas:

- a. Cada prueba de la confrontación se ganará mediante el triunfo en 2 de 3 repeticiones posibles.
- b. Ganará el deportista que se imponga en 3 de cinco pruebas posibles.
- c. La bola a usar será tipo naranja (50% de presión).
- d. Como necesidad se debe trazar media cancha en frente de un muro que tenga 5 metros de largo por 2.5 de ancho. El muro debe tener una línea simulando la malla de 70 centímetros de alto.
- e. En caso de empate en el número de golpes los dos jugadores, se repite la prueba.
- f. Se alternarán ejercicios de habilidades técnicas y pruebas físicas.
- g. Al final de este reglamento, se relacionan las necesidades en materiales para la realización de las pruebas.

ARTÍCULO 328°. HABILIDADES TÉCNICAS.

HABILIDAD TÉCNICA N° 1.

OBJETIVO: Consistencia y velocidad de golpeo.
Consistencia contra el muro usando derecha y revés.

Descripción:

El deportista jugará contra el muro de manera consecutiva, usando el golpe determinado por el juez de la confrontación. Se contarán las veces que golpea la bola sin fallar durante 30 segundos. En caso de fallar se interrumpirá el conteo y se registrará lo alcanzado antes del fallo.

A pedido del Juez se rotará el uso de uno de los golpes o los dos a la vez.

Ejemplo: Solo de derecha, solo de revés, combinar derecha y revés, derecha y giro, revés y giro, derecha con mano no dominante, revés con mano no dominante (a una mano).


El jugador deberá realizar el mayor número de golpes en 30 segundos. (Variable según el nivel de juego de los contendores).

Quien logre mayor número de aciertos ganará un punto. Luego el juez anunciará una variante del juego y se jugará el segundo punto y así sucesivamente, la prueba termina cuando un jugador alcanza la meta de ganar dos repeticiones.


El conteo inicia con el primer impacto ejecutado con el golpe solicitado.

El punto se detiene cuando:

- La bola rebota debajo de la línea que simula la malla.
- La bola rebota fuera del campo.
- El jugador no alcanza a golpear la bola.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- La bola bota por segunda vez.
- El jugador usa un golpe diferente al informado.

HABILIDAD TÉCNICA N° 2.

OBJETIVO: Efectividad y consistencia en golpes de voleas.
Golpes de volea consecutivos contra el muro en 30 segundos.
Descripción:

El jugador inicia a tres metros de distancia del muro y deberá golpear la bola sin dejarla caer, se contará el número de golpes sin fallar en el tiempo definido.

Se harán variantes a instrucciones del juez.

Ejemplo: solo volea de derecha, sólo volea de revés, combinar volea de derecha y volea de revés alternando, voleas de derecha con la mano no dominante, volea de revés con la mano no dominante (una mano), combinar volea alta y baja.

- Se interrumpe el juego cuando:
- La bola rebota en el piso.
 - La bola pega debajo de la línea que determina la malla.
 - El jugador no alcanza a golpear la bola.
 - El jugador utiliza un golpe diferente al solicitado por el juez.
 - El jugador permanece cerca al muro por tres golpes o más.

HABILIDAD TÉCNICA N° 3.

OBJETIVO: Demostrar las habilidades de golpeo en desplazamiento.
Golpear la bola contra el muro usando alternadamente golpe con rebote y sin rebote.
Descripción:

El jugador debe sacar la primera bola desde el fondo de la cancha contra el muro, luego debe golpear la bola sin dejarla rebotar, la siguiente debe regresarla después de un rebote volviendo el jugador a la línea de fondo y así sucesivamente hasta agotar el tiempo o fallar. Se contarán los golpes ejecutados en 30 segundos o hasta el fallo. Lo que ocurra primero.


- Se falla cuando:
- La bola pega en el muro debajo de la línea.
 - Repite el tipo de golpe.
 - La bola cae fuera del campo o rebota dos veces.
 - El jugador utiliza un golpe diferente al solicitado por el juez.

HABILIDAD TÉCNICA N° 4.


OBJETIVO: Demostrar las habilidades de coordinación y resistencia anaeróbica.
Habilidad combinada de Golpeo de bola con Carrera hacia la línea de fondo.
Descripción:

El jugador iniciará golpeando la bola hacia arriba con su raqueta desde la línea de fondo y mientras esta cae y rebota una vez correrá hasta una línea marcada a 3 metros de distancia, la tocará con un pie y regresará a realizar el siguiente golpe.

La bola no puede caer dentro de la zona de tres metros.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

Ganará el punto el jugador que más veces logre golpear la bola en unos 30 segundos sin fallar.

- Se interrumpe el juego cuando:
- La bola bota por segunda vez antes del próximo golpe del jugador.
 - La bola rebota dentro del espacio de 3 metros.
 - La bola toca el techo del sitio de juego.

ARTICULO 329°. HABILIDADES FÍSICAS.

HABILIDAD FÍSICA N° 1.

OBJETIVO: Agilidad.

El Cuadrilátero con raqueta en mano.

Descripción:

El jugador inicia dentro de un cuadrado de 60 centímetros cada lado sosteniendo su raqueta. Deberá saltar a pie junto para salir del cuadrado y luego entrar rápidamente. Seguirá el orden: centro-adelante-centro- atrás, centro-derecha-centro-izquierda y podrá repetir las veces que pueda en 30 segundos.

- El juego se interrumpe cuando:
- El jugador pierde el equilibrio.
 - El jugador pisa alguna línea.
 - Varía el orden a seguir.

HABILIDAD FÍSICA N° 2.

OBJETIVO: Coordinación.

Salto + caída en un pie+ Rebote de dos bolas.

Descripción:

El ejercicio consiste en saltar sobre dos cintas separadas 60 centímetros (Puede ser el cuadrado usado anteriormente) empezando apoyado en un solo pie y aterrizando sobre el pie contrario llevando una bola en cada mano. Después de aterrizar deberá rebotar las dos bolas contra el piso y atraparlas nuevamente; luego deberá repetir el salto de regreso y volver a rebotar las bolas. Repetir la habilidad durante 30 segundos contando las veces que rebotó las bolas con éxito.

- Se interrumpe el juego cuando:
- El jugador pisa la zona dentro de las líneas.
 - Se pierde el control de alguna de las bolas.
 - El jugador apoya los dos pies en el piso.


HABILIDAD FÍSICA N° 3.

OBJETIVO: Potencia de tren inferior.

Salto largo sin impulso.

Descripción:

El deportista deberá saltar a pies juntos y sin impulso desde un punto de partida y aterrizar debidamente equilibrado sobre los dos pies.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Se debe demarcar debidamente con una línea el punto de partida y asegurarse de no pisarlo.

El aterrizaje deberá ser en ambos pies sin pasos adicionales luego de caer. Se mide la distancia desde el punto de salida y el pie más atrasado.

El jugador tendrá dos oportunidades de lograr un salto válido.

La medición se hará en centímetros.

HABILIDAD FÍSICA N° 4.

Abdominal corta.
OBJETIVO: Fuerza abdominal.
Descripción:


El deportista ejecutará la abdominal corta con rodillas flexionadas y manos tocando el piso a los lados del cuerpo.

El joven subirá su tronco sin separar las manos del piso, deslizándolas entre 10 y 15 centímetros hacia adelante y subiendo aproximadamente 45 grados.

Se contarán las repeticiones válidas en 30 segundos.

ELEMENTOS NECESARIOS PARA QUE EL DEPORTISTA DESARROLLE SUS ACTIVIDADES		
Elementos Técnicos.	Elementos pedagógicos.	Otros elementos.
Elementos indispensables del deporte (Balón, raqueta, bola, colchoneta, entre otros)	Elementos de apoyo del deporte (Aros, cinta, conos, cuerdas, entre otros).	Elementos propios del hogar (mesa, pocillo, sillas, vasos, entre otros.
Raqueta personal.	Cinta de demarcación (Enmascarar) 2 pulgadas Para trazar la mini cancha.	Hidratación. Cinta métrica de 5 metros.
Dos (2) bolas de transición tipo Naranja (50% de presión).	Demarcar un cuadrado de 60 centímetros cada lado.	
Vestimenta deportiva preferiblemente institucional.	Demarcar un espacio con dos cintas separadas 60 centímetros.	
Mini cancha (Media) demarcada contra un muro. Dimensiones: Largo 5 Mts- Ancho 2.5 mts, Muro según lo disponible con demarcación de malla con altura 70 centímetros. Retiros suficientes de 2 metros atrás.	Una colchoneta para abdominales o algo similar para comodidad en la prueba de abdominales.	

ELEMENTOS TECNOLOGICOS NECESARIOS PARA QUE EL DEPORTISTA DESARROLLE SUS ACTIVIDADES.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Elemento	Descripción
Computador o celular con conexión a internet o datos	Las pruebas serán en línea por lo que es necesario contar con buena señal de internet
Segunda persona grabando desde su celular	en caso de ser requerido en el challenge según reglamentación

ESPACIO FÍSICO QUE REQUIERE EL DEPORTISTA PARA EL DESARROLLO DE SUS ACTIVIDADES		
LUGAR SUGERIDO	DIMENSIONES	SUPERFICIE
Sala de su hogar, parque, patio, terraza.	Espacio de 7 metros de largo y 3 metros de ancho El espacio unido a un muro de 2.5 de ancho y una altura de 2 metros.	Que garantice un rebote uniforme de la bola de tenis.

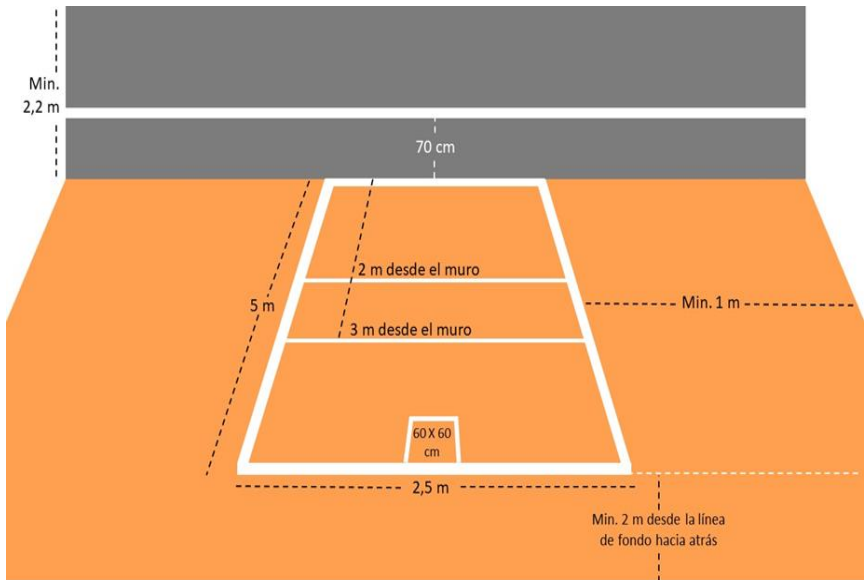
ARTÍCULO 330°. CONDICIONES DE VIDEO.

- a. El participante debe garantizar una conexión estable a internet, se recomienda una conexión por cable ethernet, (**Ethernet** es la forma más popular para una red de área local (LAN) o red de área extensa (WAN) para conectarse a dispositivos, **como** computadoras, impresoras y servidores que requieren una conexión a Internet en caso de no contar con este, podrá usar una conexión WIFI de uso privado proveniente de un plan domiciliario o en su defecto un plan de internet móvil, siendo esta la opción con mayor probabilidad de inestabilidad en la conexión.
- b. El deportista podrá contar hasta con dos (2) colaboradores al momento de realizar las pruebas. Una (1) persona deberá transmitir en vivo y la segunda persona, deberá grabar un video desde un dispositivo diferente, en caso que se presenten fallos en la transmisión en vivo, se podrá revisar la prueba realizada.
- c. El deportista deberá contar con un dispositivo móvil que permita la transmisión de video (celular, computador, tablet, cámara, entre otros) a través de la aplicación definida.

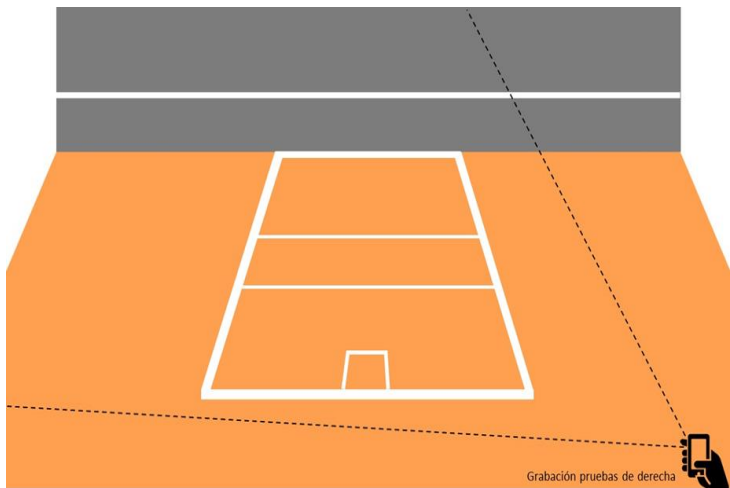
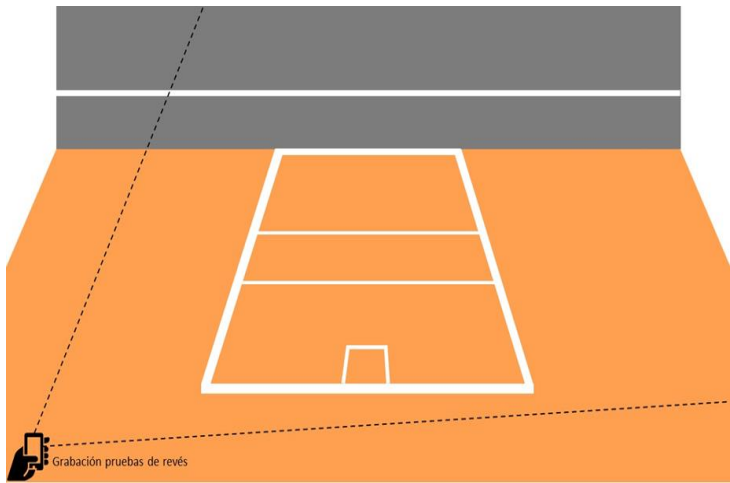
ARTÍCULO 331°. CONDICIONES DE ESPACIO PARA REALIZAR EL VIDEO.


- 1. El lugar donde el deportista realizará sus respectivas pruebas, debe contar con un espacio mínimo de 7 mts de largo X 3 mts de ancho con una pared, que hará las veces de muro de tenis. La cinta con la que se enmarca la cancha debe ser de 5 cm de ancho.

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.




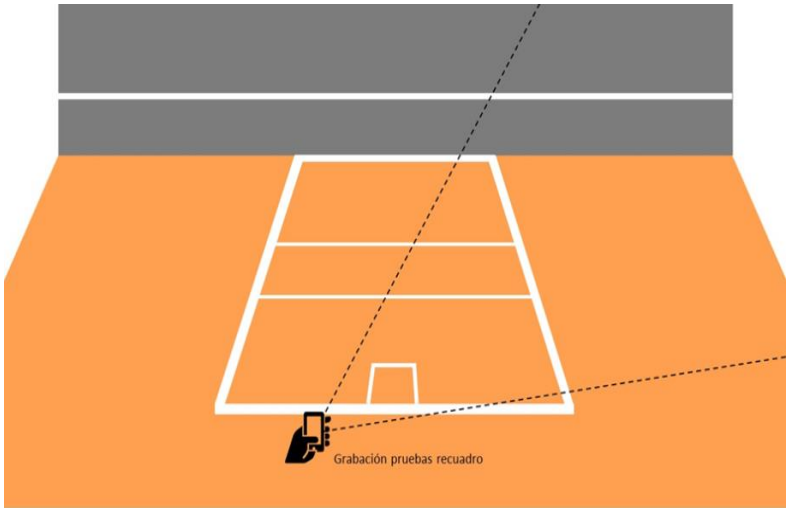
1. El deportista deberá garantizar que el espacio donde realizará la prueba cuente con buena calidad de iluminación, comunicación entre el deportista y el juez de la confrontación y conexión a internet.



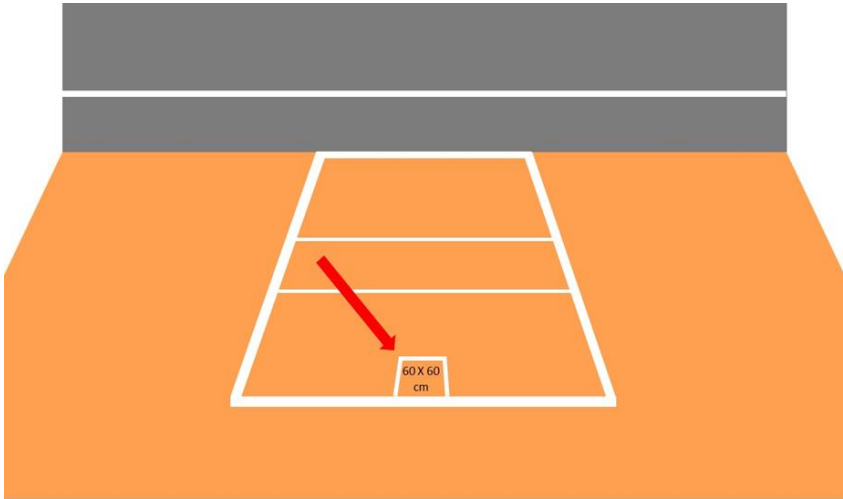
	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665




- Deberá realizar una demarcación de la cancha de “mini tenis” con cinta, que genere contraste con la superficie. Las medidas son: 5 mts de largo X 2.50 mts de ancho y la malla una altura de 70 cm. (el muro debe tener una textura limpia).
- Deberá realizar una demarcación de un cuadrado de 60 x 60 cms.



- Disponer de una cinta métrica (Se recomienda de construcción o decámetro).
- Dos (2) bolas punto naranja de tenis.
- Contar con raqueta de tenis.
- Contar con una colchoneta.
- Las pruebas se deben realizar con ropa deportiva (tenis).

PARÁGRAFO ÚNICO. Los deportistas deben realizar la siguiente presentación al inicio del video y debe contener los siguientes datos:

- Nombre del campeonato.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.




- 2. Ronda actual.
- 3. Nombres de los deportistas.
- 4. Nombre del municipio a representar.
- 5. Quién ganó el sorteo y su elección.


Nota: Promedio de tiempo de la presentación dos (2) minutos.

ARTICULO 332º. SANCIONES Y PENALIDADES.

- a. Es responsabilidad del deportista garantizar todos los espacios, materiales y recursos de transmisión para antes de realizar la prueba.
- b. Es responsabilidad del deportista el comportamiento propio o de sus acompañantes virtuales, por lo cual será penalizado dentro del código de conducta establecido para el evento
- c. El código de conducta utilizado por el juez será: advertencia, descalificación. Una descalificación puede darse directamente si el comportamiento así lo amerita.
- d. En caso que el juez no cuente con una conexión estable, será responsabilidad de la liga reprogramar los partidos que se vean afectados.
- e. Se podrá penalizar el retraso voluntario de los partidos por parte del deportista.
- f. Se podrá penalizar el desconocimiento de la metodología de las pruebas.
- g. Es una sanción grave el intento de fraude “trampa” en las pruebas, por lo que se podrá aplicar una sanción inmediata. Por ejemplo, colocar la cámara en un ángulo que no permita la visión adecuada.
- h. El deportista se podrá hidratar mientras el contendor está realizando la prueba, así mismo se dará un periodo de hidratación de 90 segundos entre una prueba y otra. (aquí está implícito que se alternen los inicios).
- i. La intervención indebida de padres y acompañantes será evaluada por el juez y esta puede afectar en la competencia por lo que podrá determinarse repetición de la prueba o penalidad para una descalificación del deportista involucrado.
- j. La comisión disciplinaria del evento decidirá los casos no contemplados en el presente reglamento y sus decisiones serán definitivas.
- k. Los casos no contemplados en este reglamento serán revisados bajo los principios generales del reglamento de la Federación Colombiana de Tenis.
- l. No se puede utilizar muros con graffiti o espacios de competencia con publicidad.
- m. Los uniformes utilizados por del deportista se regirán por el reglamento del circuito nacional juvenil o podrá utilizar camiseta de competencia entregada por el ente deportivo municipal o institución educativa.
- n. Cada jugador es responsable de las condiciones de su superficie de competencia, es decir desventajas en rebotes por lozas o tabletas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- o. El sorteo se realizará seleccionando una mano y encontrado la moneda para así tener un ganador y que este decida si comienza o cede el comienzo de la primera prueba.
- ARTICULO 333°.** Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga Antioqueña de Tenis de Campo y el coordinador de juzgamiento del evento.

TENIS DE MESA

DISPOSICIONES VARIAS

ARTICULO 334°. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN.

- Toda persona que quiera participar en la competencia virtual de habilidades físicas y técnicas de Tenis de Mesa, debe cumplir los siguientes requisitos:
- a. Contar con una raqueta y una pelota de cualquier color, de tenis de mesa. No se requiere que sea aprobada para competición por la I.T.T.F.

b. Tener conexión a internet, con posibilidad de activación de cámara, audio y micrófono, ya sea vía computador o celular. Se requiere que la conexión sea estable ya que la transmisión de video debe ser lo más fluido posible.

c. 15 vasos desechables de 7 onzas.

d. Botella plástica de un litro.

e. Cinta de enmascarar (mínimo 2 cm de ancho y 50 cm de largo)

f. Cinta métrica.

g. Tener instalado el software de videoconferencias y cuenta activa en la plataforma "Zoom".

ARTICULO 335°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

El torneo se desarrollará con base en las habilidades físicas y técnicas de tenis de mesa.

Modalidad de juego: Individual.

ARTÍCULO 336°. SISTEMA DE JUEGO:


Se conforman grupos de tres (3) o cuatro (4) jugadores, clasificando a la fase final los dos primeros de cada grupo.

La fase final se realizará por el sistema de simple eliminación.

Todos los partidos de la primera ronda serán al ganador de 2 sets y la segunda ronda al ganador de 3 sets.

Para disputar estos partidos se hará el siguiente procedimiento:

De las prueban establecidas que son (13), serán sorteadas en cada encuentro para tener el factor sorpresa, buscando estimular la adaptación a las condiciones de exigencia similar a los partidos en nuestra disciplina deportiva.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 337°. SISTEMA DE DESEMPATE:

- a. Si por alguna razón hay empate en las pruebas ejecutadas, se sacarán de a una posteriormente y estas serán de 30 segundos, hasta lograr que el marcador final de cada encuentro termine 2 – 0, 2 – 1, 3 – 0, 3-1, 3 – 2
- b. Si hay doble empate ganará quien haya ganado el encuentro.
- c. Si hay triple empate, se hará un set de una de las pruebas establecidas entre los implicados en el empate, la cual se sorteará en el momento del inicio del desempate con una duración de 30 segundos.

ARTÍCULO 338°. SISTEMA DE W.O.


Se aplicará W.O en un encuentro si quince (15) minutos después de la hora establecida no se logra conectar al encuentro.

En caso de que el deportista pierda la conexión a internet mientras se disputa el set, se le tomara el puntaje que llevaba hasta ese momento.

ARTICULO 339°. PRUEBAS:

Se tendrán trece (13) pruebas de habilidades relacionadas en un minuto con el tenis de mesa por grupo así:

- a. Forehand contra la pared haciendo que la pelota rebote directamente piso – muro para iniciar y continuar haciendo lo mismo todo el tiempo.
- b. Backand contra la pared haciendo que la pelota rebote directamente piso – muro para iniciar y continuar haciendo lo mismo todo el tiempo.
- c. Combinación forehand y backand contra la pared haciendo que la pelota rebote directamente piso – muro para iniciar y continuar haciendo lo mismo todo el tiempo.
- d. Salto lateral en el pie izquierdo sosteniendo la bola con rebote en la raqueta por ambos lados, poniendo una cinta de enmascarar o aislante como guía para pasar en el salto de un lado al otro y retorno.
- e. Salto lateral en el pie derecho sosteniendo la bola con rebote en la raqueta por ambos lados, poniendo una cinta de enmascarar o aislante como guía para pasar en el salto de un lado al otro y retorno.
- f. Combinación forehand, backand y borde con rebote de la pelota en los tres puntos de contacto.
- g. Hacer plancha apoyado en las manos lanzando hacia arriba y al lado contrario una pelota de mano izquierda a la derecha y retornos.
- h. Girando el vaso desechable de 7 onzas mínimo 360° para que el vaso quede en su posición inicial, se pone boca abajo.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- i. Burpee haciendo dorsal poniendo brazos en la cabeza, se para y hace un salto lateral de ida con pies juntos y retorna para repetir, poniendo una cinta de enmascarar o aislante como guía para pasar en el salto de un lado al otro y retorno.
- j. Rebote de la pelota en la base del mango de la raqueta, las veces que repita sin fallar.
- k. Con la raqueta y una bola tumba las bolas que están en la boca de las 3 botellas plásticas de litro de agua que están ubicadas a una distancia de 25 cm entre ellas y un metro de distancia con el muro, además debes estar parado desde a una distancia de 3 metros.
- l. Con la raqueta mete una bola en cada uno de los vasos desechables de 7 onzas en pirámide (son 15), a una distancia de 3 metros.
- m. El reto de la botella plástica de un litro con algo de agua, lanzarla hacia arriba haciendo que gire y al bajar hacer que caiga parada

PARÁGRAFO ÚNICO. Cada una de las pruebas anteriores, tendrán su tutorial para una mejor comprensión por parte de entrenadores y deportistas.
Si la pared o el piso son de color blanco, el deportista debe garantizar que la bola tenga un color diferente (pintarla).


ARTICULO 340°. JUZGAMIENTO.

- Un (1) juez general del evento.
- Un (1) juez adjunto del evento.
- Tres (3) Jueces por partido así:
 - Un (1) árbitro digitalizador de marcador y quien maneja el cronometro en línea y en vivo.
 - Dos (2) árbitros contadores y validadores de las repeticiones en las pruebas.


PARÁGRAFO ÚNICO. Se realizará reunión informativa virtual para explicar la metodología de evento. En el congreso técnico se realizarán los sorteos de grupos y se aclararán las dudas de los participantes.

ARTÍCULO 341°. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga de Tenis de Mesa de Antioquia y el coordinador de juzgamiento del evento

**ULTÍMATE
DISPOSICIONES VARIAS**

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 342°. Durante cada fase zonal y final, se realizarán actividades sincrónicas y asincrónicas.

ARTÍCULO 343°. Las actividades sincrónicas serán realizadas por la plataforma Zoom y las actividades asincrónicas serán posteadas en las redes sociales de la liga y de Indeportes Antioquia.

ARTÍCULO 344°. Los jugadores deben ser conscientes del hecho que están actuando como mediadores en todo arbitraje entre equipos. Los jugadores deben:

- a. Saber las reglas.
- b. Ser justos a conciencia y objetivos.
- c. Ser honestos.
- d. Explicar sus puntos de vista de forma clara y concisa.
- e. Permitir a los oponentes una oportunidad razonable para hablar.
- f. Resolver las discusiones lo más pronto posible; usando un lenguaje respetuoso. Realizar llamados de manera consistente a lo largo del juego.
- g. Solo hacer un llamado cuando la falta o violación es suficientemente importante como para hacer una diferencia en el resultado de la acción.

ARTÍCULO 345°. Cada encuentro o partido se realizará de manera sincrónica. Los 2 municipios a competir se deben conectar por la plataforma asignada 10 min antes de la hora del encuentro.

ARTÍCULO 346°. Para el encuentro sincrónico se deben conectar mínimo siete (7) deportistas, los cuales deben estar inscritos en planilla de juego. Si no se cuenta con este mínimo de deportistas conectados, el equipo perderá por W.O.

PARÁGRAFO ÚNICO. Se podrán conectar la totalidad de deportistas inscritos por equipo, buscando la participación de todos los conectados por lo menos en un uno de los retos.

ARTÍCULO 347°. Cada equipo debe nominar a un capitán para representar el equipo.

ARTÍCULO 348°. Cada partido tendrá cinco (5) pruebas, cada una de estas dará un punto o gol. La duración máxima de cada encuentro será de una (1) hora.

PARÁGRAFO PRIMERO. Cada encuentro contará con dos (2) Game Advisors (observadores de juego) los cuales velarán por el cumplimiento del reglamento de juego.


A cada equipo se le asignará un G.A el cual acompañará al equipo en el cumplimiento de cada uno de los retos.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Los retos propuestos para las diferentes competencias son los siguientes:


Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

	NOMBRE DEL RETO	DESCRIPCION	MATERIALES	CANTIDAD DE PERSONAS (7 X EQUIPO)
1	Reto Físico: Burpees	Realizar la mayor cantidad de burpees por equipo, cada jugador solo podrá realizar 10 burpees por turno y cada turno lo debe realizar un jugador diferente. El tiempo límite del reto son 2 minutos.	Sin materiales	7
2	Reto Técnico: Precisión	Ubica un balde a una distancia de 2 metros, realiza lanzamientos desde esa distancia intentando encestar un disco o tapa la mayor cantidad de veces durante 1 minuto. Cada equipo tiene 5 minutos para encestar más veces que los oponentes.	Balde Disco o tapa	7
3	Teórico: kahoot	Por líneas de juego acceder a la plataforma Kahoot y responder las preguntas sobre las señas en el Ultimate.	Dos pantallas	7
4	Técnico: Efectividad en la recepción	Realizar la mayor cantidad de recepciones a una mano por debajo de la pierna en un tiempo límite, cada jugador dispondrá de 1 minuto para realizar las recepciones y por equipo el tiempo total será de 7 minutos.	Disco o tapa	7
5	Reto físico: Plancha	Realizar una plancha frontal y mantener la posición, en paralelo con una mano realizar recepciones intercalando ambos lados, cada jugador dispondrá de 30 segundos y el equipo en total tendrá 3 minutos 30 segundos.	Disco o tapa	7
6	Reto técnico: Disco girando	El jugador debe de estar sentado en el suelo, al uno de sus lados deberá tener una silla, en esta debe poner el disco boca abajo (con el ala hacia arriba). el jugador deberá golpear el disco hacia arriba y este debe ser atrapado con una mano. Esto lo debe de hacer 3 veces.	Disco o tapa	7
7	Reto Teórico: palabra clave	El moderador realizará una pregunta a los participantes, Luego de esto dirá una palabra clave. Para elegir la persona y por ende el equipo a responder, los deportistas deben usar el chat de la reunión. La persona que escriba primero la palabra clave dada por el moderador, será el elegido para responder. Si la segunda persona en escribir la palabra es del mismo equipo puede apoyar la respuesta de su compañero. Si el equipo contrario tiene una respuesta diferente, este podrá robar el punto.	Sin materiales	7
8	Reto Físico: equilibrio	el jugador debe de poner en su cabeza un rollo de papel higiénico, sin dejarlo caer, debe de sentarse en el suelo y luego poner se de pie.	Rollo de papel higiénico	7
9	Reto teórico: ¿Cual señal es?	En la pantalla se proyectará la imagen de una señal de juego. El deportista que responda correctamente y primero en el chat será el ganador y le dará el punto a su equipo	Sin materiales	7
10	Reto técnico: atrapa el disco	el jugador debe de tener un disco o una tapa la cual pueda reemplazar el disco, este debe de lanzar el disco o la tapa hacia arriba, se debe	Disco o tapa	7

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

		sentar en el suelo y luego atrapar el disco. Posteriormente debe de lanzar el disco hacia arriba, ponerse de pie y atrapar el disco.		
--	--	---	--	--

ARTÍCULO 349°. Las actividades a realizar durante cada encuentro sincrónico se distribuirán así:

Prueba 1: Duelo por equipo:

- Participan siete (7) jugadores (3 hombres – 4 mujeres o 4 hombres -3 mujeres).
- Por medio de una actividad de relevos, los competidores deberán realizar actividades técnicas o físicas propias del ultimate, el equipo que termine en primer lugar será el ganador.

Prueba 2: Encuentro teórico.

- Participan siete (7) jugadores.
- Por medio de la aplicación Kahoot, se realizará una tanda de preguntas relacionadas al reglamento de la WFDF y Espíritu de Juego. La persona que ocupe el primer lugar, le dará el punto a su equipo.
- Las preguntas serán tomadas del reglamento oficial de la WFDF, diagrama de señas y situaciones reales de juego donde se debe aplicar el reglamento.
- Se contará con una batería de 30 preguntas las cuales serán seleccionadas previamente a cada partido

Prueba 3: Duelo por equipo.

- Participan siete (7) jugadores.
- Por medio de una actividad de relevos, los competidores deberán realizar actividades técnicas o físicas propias del ultimate, el equipo que termine en primer lugar será el ganador.


Prueba 4: Duelo de capitanes.

- Dos (2) jugadores (capitán de juego y capitán de Espíritu de juego)
- Los capitanes de cada equipo deben enfrentarse en un duelo técnico o físico, el primero en terminarlo será el ganador.


Prueba 5: Duelo por equipo.

- Participan siete (7) jugadores.
- Por medio de una actividad de relevos, los competidores deberán realizar actividades técnicas o físicas propias del ultimate, el equipo que termine en primer lugar será el ganador.

PARÁGRAFO PRIMERO. Las pruebas por relevos serán elegidas por medio de una ruleta la cual contará con 5 tipos de pruebas las cuales serán elegidas al azar.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

PARÁGRAFO SEGUNDO. antes de finalizar el encuentro se enviará a cada municipio un enlace donde podrán calificar el espíritu de juego del equipo contrario. Esta calificación estará basada en el formato de calificación de la WFDF adaptado a la competencia virtual.

La metodología para las actividades de relevos será la siguiente:

- El capitán de cada equipo debe de enviar al chat de la sala, la línea de 7 jugadores que participarán en el reto.
- Los 7 deportistas de cada equipo deben de encender sus cámaras.
- El primero de la lista comienza a realizar el reto, en voz alta debe contar el número de repeticiones, según el reto que estén realizando. Al finalizar el reto, el jugador debe de decir el nombre del compañero que sigue y apagar inmediatamente la cámara. Así sucesivamente hasta finalizar el jugador número 7

PARÁGRAFO TERCERO. ítems de desempate:

- Partidos ganados.
- Goles diferencia.
- Puntaje espíritu de juego.
- Goles a favor.
- Goles en contra.
- Enfrentamiento directo.

ARTÍCULO 350°. el equipo ganador obtendrá 1 punto y el perdedor 0 puntos.

ARTÍCULO 351°. ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS.

Durante cada fase, ya sea zonal o final, cada equipo competidor deberá cumplir con una (1) actividad pregrabada, la cual tendrán los siguientes parámetros:


- Deben de participar mínimo tres (3) deportistas.
- Deberán enviar un video explicando una regla la cual será sacada del reglamento oficial de la WFDF y será establecida por la organización del evento. Esta debe de ser ejemplificada.
- Los tiempos de entrega serán establecidos según el número de días de competencia de cada fase.

PARÁGRAFO ÚNICO. El cumplimiento de la actividad en los tiempos y con los parámetros establecidos por la organización tendrá un (1) punto, el equipo que no envíe el video tendrá 0 puntos.

ARTÍCULO 351°. Los aspectos técnicos que no estén estipulados en el presente reglamento, serán resueltos por la dirección del evento o por la comisión técnica de la Liga Antioqueña de Disco Volador.

VOLEIBOL PISO MASCULINO Y FEMENINO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTICULO 352°. PARTICIPANTES.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Podrán participar todos aquellos equipos de voleibolistas seleccionados por su municipio e inscritos ante Indeportes Antioquia con las normas designadas para dichos Juegos Deportivos Departamentales Virtuales.

ARTICULO 353º. CONFORMACIÓN EQUIPOS.

Cada equipo deberá inscribir en planilla a diez (10) jugadores y un (1) entrenador (por rama).


ARTICULO 354º. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

El torneo en sus fases regionales y final departamental, se hará con ocho (8) equipos que serán separados en dos (2) grupos de cuatro (4) equipos cada uno, para jugar todos contra todos y pasarán a la final los dos (2) mejores de cada grupo.


El torneo se desarrollará con base en habilidades y retos técnico - deportivos del voleibol así:

1. Golpe de ANTEBRAZO + golpe de VOLEO intercalado, altura un (1) metro sin dejar caer el balón – en treinta (30”) segundos.
2. Golpe de VOLEO diez (10) hacia el muro sin dejar caer el balón + abdominales (10) en posición de 45º grados con brazos cruzados atrás de la cabeza + saltos del payaso (10); este reto se repite cinco (5) veces.
3. Golpe de ANTEBRAZO, toque al piso con la mano derecha + Golpe de ANTEBRAZO y toque al piso con la mano izquierda, en treinta (30”) segundos.
4. Golpe de VOLEO + golpe de ANTEBRAZO derecho + Golpe con ANTEBRAZO izquierdo. en treinta (30”) segundos.
5. Golpe con la CABEZA al balón hacia arriba + Golpe con ANTEBRAZO + Golpe de VOLEO + diez (10) flexiones de codo); este reto se repite cinco (5) veces.
6. Bloqueo sin desplazamiento con balón, mayor número de bloqueos continuos a una altura de 50 cm. por encima de su alcance máximo (altura máxima con los brazos extendidos en posición de pie con zapatos); cada salto al bloqueo se debe tocar la línea de los 50 cm.
7. Bloqueo con desplazamiento, mayor número de bloqueos continuos a una altura de 50 cm. por encima de su alcance máximo (altura máxima con los brazos extendidos en posición de pie con zapatos) con desplazamiento lateral antes de cada salto (bloqueo); cada salto al bloqueo se debe tocar la línea de los 50 cm.

PARÁGRAFO ÚNICO. RETOS Y HABILIDADES GANADOS DEL EQUIPO: Cada enfrentamiento (reto) tendrá un (1) ganador y un (1) perdedor, este será quien haga el mayor número de repeticiones bien ejecutadas en el tiempo límite (30” segundos); y a su vez el ganador entre ambos equipos será quien gane 4 retos de 7 posibles (4 de 7) en el

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

enfrentamiento entre ambos equipos (un reto por deportista). Al momento de inscribirse en el juego debe hacerlo en el mismo orden del reto.

ARTÍCULO 355°. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

- a. Al equipo ganador 3 puntos.
- b. Al equipo perdedor 1 punto.
- c. Al equipo ausente 0 puntos.

ARTÍCULO 356°. SISTEMA DE DESEMPATE.

- a. Entre dos (2) equipos: ganador entre sí / mayor número de retos (habilidades ganadas) / sorteo.
- b. Entre tres (3) equipos: ganador entre sí / mayor número de retos (habilidades ganadas) / sorteo.
- c. Entre dos (2) contendores: se repite el reto una (1) sola vez, pero en 15” segundos o se realiza una serie más / sorteo.

ARTÍCULO 357°. MESA DE CONTROL: El registro de cada partido constara de:

- a. Un (1) anotador.
- b. Un (1) juez técnico.

ARTÍCULO 358°. EQUIPO INCOMPLETO.

El mínimo de participantes será de siete (7) deportistas para poder dar inicio al encuentro, los cuales deberán inscribirse en el orden de cumplimiento de los retos.

ARTÍCULO 359°. EQUIPO AUSENTE.


Para el inicio del encuentro se espera máximo 10 minutos, después de este tiempo se declara ausente el equipo perdiendo su respectivo encuentro con un marcador de 0 x 3.

ARTÍCULO 360°. CONEXIÓN.

Al momento de iniciar el encuentro si alguno de los participantes pierde su conexión a la internet tendrá derecho a solo una (1) oportunidad más, sino no logra reconectarse, este o ambos (si la desconexión es de los 2) perderá el juego (reto).

ARTICULO 361°. METODOLOGIA.

- a. Los jueces enviarán la invitación para la conexión virtual a cada Ente Deportivo Municipal.
- b. Los participantes deben realizar el gesto técnico de acuerdo a la habilidad que corresponda en vivo.
- c. Estos serán observados en directo (on line – en vivo) por los jueces para verificar su habilidad y definirán los ganadores.
- d. El evento se hará a través de la plataforma TEAMS o ZOOM.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- e. Se desarrollarán los siete (7) retos propuestos uno a uno en su orden, llamando a cada deportista del equipo A y luego el B de competencia a realizar el reto en vivo, de acuerdo al fixture, durante 30 segundos.
- f. Cada Reto da un punto al deportista con la mayor repetición del gesto, mayor número de acciones.
- g. Hay siete (7) puntos en competencia.
- h. El ganador del partido se define en el mayor número de retos ganados del equipo y asignaran 3 puntos al equipo ganador y 1 punto al equipo perdedor.

ARTICULO 362°. UNIFORMIDAD.

Los deportistas deben presentarse con el uniforme respectivo del municipio por el cual están inscritos en la plataforma institucional SIMI de Indeportes Antioquia.

ARTÍCULO 363°. Las competencias deportivas se realizarán desde el domicilio de cada deportista, por lo tanto, se debe tener el espacio suficiente para realizar el reto, en voleo y antebrazo se debe cumplir con un mínimo de espacio de alto de 1 metro.

ARTÍCULO 364°. Cada partido tendrá una duración aproximada entre treinta (30) y cuarenta (40) minutos, para esto debemos tener preparado todo lo concerniente a la parte de internet y garantizar una buena conexión; cada deportista debe conocer en qué orden va y debe estar preparado cuando sea su llamado.

ARTÍCULO 365°. Los retos se realizan en la parte superior por lo tanto las cámaras deben estar en la mejor ubicación para garantizar que los jueces puedan observar la ejecución.

PARÁGRAFO ÚNICO. Se estará enviando un video tutorial con algunas explicaciones de los retos y disposiciones para el mejor desarrollo del evento.


ARTÍCULO 366°. El balón debe tener una circunferencia entre 65 y 67 cm, un peso entre 260 a 280 gr. y una presión entre 0.3 a 0.325. kg/cm².

ARTÍCULO 367°. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga Antioqueña de Voleibol o por la dirección del evento.


**VOLEIBOL PLAYA MASCULINO Y FEMENINO
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTICULO 368°. PARTICIPANTES.

Podrán participar todos aquellos equipos de voleibolistas seleccionados por su municipio e inscritos ante Indeportes Antioquia con las normas designadas para dichos Juegos Virtuales.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTICULO 369º. CONFORMACIÓN EQUIPOS.

Cada equipo deberá inscribir en planilla a dos (2) jugadores y un (1) entrenador (por rama).

ARTICULO 370º. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

El torneo se desarrollará con base en habilidades y retos técnico - deportivos así:

1. Golpe de NUDILLO diez (10) hacia el muro sin dejar caer el balón + abdominales (10) en posición de 45º grados con brazos cruzados atrás de la cabeza + saltos del payaso (10); este reto se repite cinco (5) veces.
2. Golpe de ANTEBRAZO, toque al piso con la mano derecha + Golpe de ANTEBRAZO y toque al piso con la mano izquierda – en treinta (30”) segundos.
3. Golpe con la CABEZA al balón hacia arriba + Golpe con ANTEBRAZO + Golpe de VOLEO + diez (10) flexiones de codo; este reto se repite cinco (5) veces.
4. Bloqueo sin desplazamiento con balón, mayor número de bloqueos continuos a una altura de 50 cm. por encima de su alcance máximo (altura máxima con los brazos extendidos en posición de pie con zapatos); cada salto al bloqueo se debe tocar la línea de los 50 cm.
5. Bloqueo con desplazamiento, mayor número de bloqueos continuos a una altura de 50 cm. por encima de su alcance máximo (altura máxima con los brazos extendidos en posición de pie con zapatos, con desplazamiento lateral antes de cada salto (bloqueo); cada salto al bloqueo se debe tocar la línea de los 50 cm.


PARÁGRAFO ÚNICO. RETOS Y HABILIDADES GANADOS DEL EQUIPO: Cada enfrentamiento (reto) tendrá un (1) ganador y un (1) perdedor, este será quien haga el mayor número de repeticiones bien ejecutadas en el tiempo límite de cada reto; y a su vez el ganador entre ambos equipos será quien gane 3 retos de 5 posibles (3 de 5) en el enfrentamiento entre ambos equipos (5 retos por deportista). Al momento de inscribirse en el juego debe hacerlo en el mismo orden del reto.

ARTÍCULO 371º. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.


- a. Al equipo ganador 3 puntos.
- b. Al equipo perdedor 1 punto.
- c. Al equipo ausente 0 puntos.

ARTÍCULO 372º. SISTEMA DE DESEMPATE.

- a. Entre dos (2) equipos: ganador entre sí / mayor número de retos (habilidades ganadas) / sorteo.
- b. Entre tres (3) equipos: ganador entre sí / mayor número de retos (habilidades ganadas) / sorteo.
- c. Entre dos (2) contendores: se repite el reto una (1) sola vez, pero en 15” segundos o se realiza una serie más / sorteo.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 373°. MESA DE CONTROL: El registro de cada partido constara de:

- a. Un (1) anotador.
- b. Un (1) juez técnico.

ARTÍCULO 374°. EQUIPO INCOMPLETO.

El mínimo de participantes será de dos (2) deportistas para poder dar inicio al encuentro, los cuales deberán inscribirse en el orden de cumplimiento de los retos.

ARTÍCULO 375°. EQUIPO AUSENTE.

Para el inicio del encuentro se espera máximo 10 minutos, después de este tiempo se declara ausente el equipo perdiendo su respectivo encuentro con un marcador de 0 x 2.

ARTÍCULO 376°. CONEXIÓN.


Al momento de iniciar el encuentro si alguno de los participantes pierde su conexión a la internet tendrá derecho a solo una (1) oportunidad más, sino no logra reconectarse, este o ambos (si la desconexión es de los 2) perderá el juego (reto).

ARTICULO 377°. METODOLOGIA.


- a. Los jueces enviarán la invitación para la conexión virtual a cada Ente Deportivo Municipal.
- b. Los participantes deben realizar el gesto técnico de acuerdo a la habilidad que corresponda en vivo.
- c. Estos serán observados en directo (on line – en vivo) por los jueces para verificar su habilidad y definirán los ganadores.
- d. El evento se hará a través de la plataforma MEET o ZOOM.
- e. Se desarrollarán los cinco (5) retos propuestos uno a uno en su orden, llamando a cada deportista del equipo A y luego el B de competencia a realizar el reto en vivo, de acuerdo al fixture, durante 30 segundos.
- f. Cada reto da un punto al deportista con la mayor repetición del gesto, mayor número de acciones.
- g. Hay cinco (5) puntos en competencia.
- h. El ganador del partido se define en el mayor número de retos ganados del equipo y asignaran 3 puntos al equipo ganador y 1 punto al equipo perdedor.

ARTICULO 378°. UNIFORMIDAD.

Los deportistas deben presentarse con el uniforme respectivo del municipio por el cual están inscritos en la plataforma institucional SIMI de Indeportes Antioquia.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 379°. Las competencias deportivas se realizarán desde el domicilio de cada deportista, por lo tanto, se debe tener el espacio suficiente para realizar el reto, en voleo y antebrazo se debe cumplir con un mínimo de espacio de alto de 1 metro.

ARTÍCULO 380°. Cada partido tendrá una duración aproximada entre treinta (30) y cuarenta (40) minutos, para esto debemos tener preparado todo lo concerniente a la parte de internet y garantizar una buena conexión; cada deportista debe conocer en qué orden va y debe estar preparado cuando sea su llamado.

ARTÍCULO 381°. Los retos se realizan en la parte superior por lo tanto las cámaras deben estar en la mejor ubicación para garantizar que los jueces puedan observar la ejecución.

PARÁGRAFO ÚNICO. Se estará enviando un video tutorial con algunas explicaciones de los retos y disposiciones para el mejor desarrollo del evento.

ARTÍCULO 382°. El balón debe ser esférico en material flexible, que no absorba la humedad, con las siguientes características:

- Color: Colores claros (como el rosa, naranja, amarillo, blanco, etc.).
- Circunferencia: 66 a 68 centímetros.
- Peso: 260 a 280 gramos.
- Presión: 171 a 221 Mbar. o hPa (0.175 - 0.225 Kg/cm2).


ARTÍCULO 383°. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga Antioqueña de Voleibol o por la dirección del evento.

DEPORTES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD


ARTÍCULO 384°. Los **deportes adaptados**, también conocidos como deportes para personas con discapacidad, son aquellos deportes convencionales adaptados a las condiciones físicas, cognitivas y sensoriales de dicha población, con la intención de eliminar barreras e incluir a toda la población a la participación justa y equitativa del deporte, independiente de discapacidad que presenten.

ARTÍCULO 385°. En la oferta institucional por parte de INDEPORTES ANTIOQUIA encontramos los deportes de: ajedrez integrado, atletismo adaptado y natación adaptada. Para la participación en cada uno de estos deportes y sus respectivas modalidades o eventos deportivos los atletas deben de cumplir con una serie de requerimientos exigidos, los cuales son:

1. Aceptar someterse al proceso de clasificación funcional.
2. Practicar deporte de manera activa específicamente la modalidad deportiva a la que se presenta.
3. Entender que la actividad deportiva a realizar puedo tener riesgo de lesión.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- Si cometes faltas o incumpelen la norma establecida por INDEPORTES ANTIOQUIA será cancelada su participación.
- En la evaluación medico funcional realizada por INDEPORTES ANTIOQUIA el deportista debe dar el 90% de su marca personal. Se debe presentar a esta con el documento de identificación original, resumen de la historia clínica actualizado con exámenes médicos especializados que soporte el diagnóstico clínico, con un delegado y/o entrenador del municipio que conozca el proceso de formación deportiva. La presentación a la clasificación se debe realizar 30 minutos antes de la hora establecida para la misma.
- Las historias clínicas y documentación correspondiente para validar la participación de los deportistas, se debe presentar en las fechas y los medios establecidos por la organización, los cuales se informarán oportunamente vía correo electrónico.
- Las evaluaciones funcionales de los municipios pertenecientes a la Subregión del Valle de Aburrá, se realizarán con antelación al evento en las instalaciones de INDEPORTES ANTIOQUIA con previa citación a los correos electrónicos de los municipios.

PARÁGRAFO ÚNICO. Los deportistas visuales deben hacer también la inscripción del guía en los plazos establecidos por la organización.

ARTÍCULO 386°. INDEPORTES ANTIOQUIA, garantizará el personal fundamental de clasificación funcional que se realizará de forma virtual, para que las reglas se implementen de forma eficaz.


PARÁGRAFO PRIMERO. Los pasos de la clasificación funcional virtual son los siguientes:

- Evaluación medico funcional.
- Entrevista con el atleta y su acompañante.
- Revisión de la historia clínica.
- Pruebas motrices.
- Evaluación técnica.
- Evaluación de observación (competencia).
- Resultados.


AJEDREZ INTEGRADO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 387°. El torneo de ajedrez integrado se rige bajo la misma reglamentación del ajedrez convencional, estipulada en los artículos 79° al 86°.

PARÁGRAFO: los deportistas con discapacidad compiten en igualdad de condiciones con los deportistas convencionales.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 388°. los parámetros de competencia se regirán por las normas internacionales de discapacidad estipuladas por la Federación Internacional de Ajedrez - FIDE.

ATLETISMO ADAPTADO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 389°. Podrán participar las personas que tengan las siguientes discapacidades:

1. **Visual.**


a. Ceguera total, requiere guía, quien debe inscribirse en plataforma. (F11 - lanzamientos y T11 - pista).
b. Disminución visual severa, requiere guía, quien debe inscribirse en plataforma (F12 - lanzamientos y T12 - pista)
c. B3 (Disminución visual moderada) (F13 - lanzamientos y T13 - pista)
2. **Auditiva.**

a. Personas con discapacidad auditiva con Hipoacusia. Profunda – perdida superior a 90 decibelios, severa – perdida situada entre 70 y 90 decibelios y media – situada entre 40 y 70 decibelios. (F15 - lanzamientos y T15 - pista)

Nota: para poder participar en categoría debe tener perdida en ambos oídos y en el oído con menor perdida esta no puede ser menor del 56% de su capacidad. Los deportistas de esta categoría no deben competir con ningún equipo de asistencia auditiva o prótesis.
3. **Cognitivo.**

a. Discapacidad mental leve, moderada o severa. Coeficiente intelectual por debajo de 70 (F20 - lanzamientos y T20 - pista).
b. DW Síndrome de Down. (FDW - lanzamientos y TDW - pista).
4. **Física.**

a. Doble amputación por encima de rodilla (F61 - lanzamientos y T61 - pista).
b. Doble amputación por debajo de la rodilla (F62 - lanzamientos y T62 - pista).
c. Amputación por encima de la rodilla (F63 - lanzamientos y T63 - pista).
d. Una amputación por debajo de rodilla (F64 - lanzamientos y T64 – pista)
e. Lesión de plexo, diferencia en extremidades inferiores, atrofia en un miembro inferior (F44 - lanzamientos y T44 - pista).
f. Doble amputación por encima del codo, que no tenga miembro superior desarrollado o una malformación (F45 - lanzamientos y T45 - pista).
g. Amputación única por encima del codo, o doble amputación por debajo del codo, imposibilidad para la movilidad de codo, malformación en un miembro superior (F46 - lanzamientos y T46 - pista).
h. Atrofia en el brazo, con un mínimo de funcionalidad, amputación de mano única o bilateral (F47 - lanzamientos y T47 - pista).
i. Acondroplasia (Tallas bajas) (F40 - lanzamientos y T40 - pista).

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- j. Parálisis cerebral que sean caminantes – (T35, T36, T37, T38 para pista y F35, F36, F37, F38 para pruebas de campo).
- k. Lesionados medulares caminantes, polio - (F57 - lanzamientos y T57 - pista).

Solo podrán participar atletas caminantes que no requieren uso de silla de ruedas.

ARTÍCULO 390°. El torneo de atletismo incluirá las siguientes pruebas:

Pruebas convencionales:

- 1. Skipin elevado
- 2. Salto largo a zapatillas
- 3. Lanzamientos media jabalina

ARTICULO 391°. Cada municipio podrá inscribir hasta dos (2) atletas por prueba y cada atleta podrá participar máximo en dos (2) pruebas.

El deportista podrá participar únicamente en su categoría y rama y debe estar registrado en ellas en la plataforma SIMI de Indeportes Antioquia

PARÁGRAFO PRIMERO. En caso de hacer semifinales y final, los atletas clasificados a la final, podrán participar únicamente en la prueba que clasificaron.

ARTÍCULO 392°. El sistema de competencias se realizará por pruebas, las cuales estarán divididas en series y carriles. Pasarán a la final los mejores tiempos y de allí se determinarán los ganadores de cada prueba.


PARÁGRAFO PRIMERO. En caso de realizarse zonal subregional, clasifican a la Final Departamental los cinco (5) primeros en cada prueba.

PARÁGRAFO TERCERO. En caso de existir empates, este se desempatará por juego limpio. El cual será evaluado, por el comportamiento durante el juego, la organización y el uniforme del equipo, el menor número de amonestaciones y el cumplimiento del equipo en todas las pruebas y reunión técnica.


ARTÍCULO 393°: En las reuniones informativas no habrá inscripciones, solo el retiro de las pruebas y confirmación de las mismas.

INDEPORTES ANTIOQUIA informará oportunamente los plazos para entrega del listado de las pruebas de los deportistas que participaran en la final departamental.

PARÁGRAFO ÚNICO. Cada persona que desee participar en los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales al momento de la inscripción en la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA, deberá registrar las pruebas en las cuales participará, y registrar datos reales y completos, de no hacerlo esta no será validada.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 394°. Los deportistas deberán presentarse a la reunión técnica y a las competencias de manera obligatoria, por lo menos quince (15) minutos antes de la hora de la citación en la plataforma y en la dirección que previamente será comunicada.

ARTÍCULO 395°. Para poder competir el atleta requiere un dispositivo con cámara y audio, internet, acceso a la plataforma Zoom, 5 zapatillas o zapatos, 2 calcetines, 2 sillas y 1 bastón, además un lugar o espacio de por lo menos 2,5 metros X 2,5 metros donde haya un muro y se pueda ver con cámara completa, es decir, todo el cuerpo del competidor.

ARTÍCULO 396°. Una delegación podrá inscribir hasta dos (2) atletas por prueba en cada rama. Estos serán capacitados en la reunión técnica antes de las competencias, a la cual deben acudir todos los atletas donde se explicará la dinámica del juego, además de las normas técnicas de la Plataforma Zoom.

ARTÍCULO 397°. El entrenador podrá acompañar a su equipo, será el líder dentro del evento, en caso de no tenerlo, el equipo designará un capitán responsable de la delegación.

ARTÍCULO 398°. Cada competidor debe renombrarse en la Plataforma Zoom con el número de carril que le corresponda, el nombre de su delegación y el nombre propio, así “CARRIL – ANTIOQUIA - Juan Pérez”, y en el caso de los entrenadores o directivos, nombre de la delegación, nombre del cargo y nombre propio así: “ANTIOQUIA - Entrenador - José Jaramillo”.

Cada carril tendrá un juez a cargo que validará los tiempos logrados por el atleta en su prueba. Igualmente, si amerita amonestaciones o llamados de atención.


ARTÍCULO 399°. La salida en todas las pruebas se realizará en posición “de pie” con ambas piernas en el piso, y el tiempo iniciará al momento con la instrucción del juez quién dará la salida a tres voces.

La llegada y finalización de la prueba será cuando el acudiente o guía la apague la cámara.

PARÁGRAFO PRIMERO. Las instrucciones de cada competencia, así como el manejo de la cámara y de la plataforma, serán enseñadas en la reunión técnica. Sin embargo, la organización facilitará antes de cada prueba tutoriales y la ficha técnica con el reglamento de la prueba.

ARTÍCULO 400°. DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS.

- a. SKIPPING ELEVADO (Discapacidades física, cognitiva, auditiva y parálisis cerebral). Consiste en pasar de frente y por encima de tres zapatillas o zapatos del deportista, (ubicados estos en línea horizontal, así: talón punta, talón punta, talón punta), haciendo skipin de manera continua adelante y atrás, haciendo el ejercicio 20 veces. Se considera el ejercicio válido cuando se realiza una repetición completa, que consiste en la ejecución adelante y atrás. La prueba inicia con cámara encendida por parte del atleta y a la señal del juez (en sus marcas, listos, fuera)

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el competidor apaga su cámara.

- b. SKIPPING ELEVADO VISUAL. Consiste en realizar skipping de manera continua, haciendo el ejercicio **20 veces** (10 elevaciones de rodilla con derecha y 10 con izquierda). Para que sea válido, el guía colocara sus manos a la altura de la cintura del competidor, quien deberá tocarlas con las rodillas en la ejecución del skipping. Se considera el ejercicio válido cuando se realiza una repetición completa. La prueba inicia con cámara encendida por parte del atleta y a la señal del juez (en sus marcas, listos, fuera) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el acudiente o el atleta apaga su cámara.
- c. SALTO LARGO A LA ZAPATILLA. Consiste en saltar de frente a pie junto por encima de una zapatilla o zapato (del deportista) ubicado este en línea vertical, (así: talón punta) regresando a la posición inicial luego de cada salto, haciendo el ejercicio **20 veces**. La prueba inicia con cámara encendida por parte del atleta y a la señal del juez (en sus marcas, listos, fuera) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el acudiente o el atleta apaga su cámara.
- d. LANZAMIENTOS MEDIA JABALINA: Consiste en lanzar por encima del hombro, iniciando cada lanzamiento en posición lateral (perpendicular a los zapatos), contra una pared de manera continua con el brazo más alejado del muro, lanzando un par de medias recogidas en forma de pelota, ejecutando cada lanzamiento desde atrás del hombro, haciendo el ejercicio **20 veces**. La distancia desde donde se lanzará serán 5 zapatos (del deportista) desde el muro, (ubicados estos en línea vertical al atleta). Si el implemento se cae, el deportista puede recogerlo y volver a la posición inicial para seguir lanzando. La prueba inicia con cámara encendida por parte del atleta y a la señal del juez (en sus marcas, listos, fuera) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el acudiente o el atleta apaga su cámara.


OBSERVACIÓN. La final se realiza por tiempos. Si se presentan empates en los tiempos por prueba, a consideración de los jueces, se realizaría final.

PARÁGRAFO PRIMERO: Si en el momento de las pruebas, la señal del internet de alguno de los participantes se pausa o congela, ello hará parte de la competencia y los jueces determinaran si debe ser amonestado el participante. Y si la señal se cae ello llevará consigo descalificación (D.Q.)

PARÁGRAFO SEGUNDO: Se recomienda entrenar cada una de las pruebas y tener una persona acompañante por seguridad ante cualquier eventualidad.

PARÁGRAFO TERCERO: Cada atleta debe contar con su propio dispositivo móvil.

PARÁGRAFO CUARTO: Es indispensable y se recomienda que para participar el atleta tenga un computador con acceso a internet, preferiblemente conectado con cable para

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



mejorar su conectividad, igualmente que tenga audio y cámara, así como un espacio amplio para realizar las pruebas.

PARÁGRAFO QUINTO: En las pruebas donde se encuentren implementos como los zapatos o el bastón, en caso de estos moverse o caerse, el atleta deberá de inmediato ponerlos en su lugar y solo serán tenidos en cuenta los intentos correctos según el reglamento.

En “media jabalina” la pelota puede caer en el suelo o ser recogida en las manos.

PARÁGRAFO SEXTO. Las pruebas iniciarán con la voz del juez jefe: “En sus marcas, listos, fuera” y finalizarán con el apagado de cámara del último competidor.

PARÁGRAFO SÉPTIMO. La llegada y finalización de la prueba será cuando el competidor apague su cámara luego de ejecutar la competencia.

ARTÍCULO 401°. SISTEMA DE PENALIZACIÓN.

Penalización sobre el tiempo total en la prueba con **3 segundos**, si:

- a. Por cada repetición faltante en la prueba.
- b. Por cada ejecución mal realizada.
- c. Por cada repetición realizada después de haber movido el implemento y no haberlo organizado.
- d. Por vocabulario o trato inapropiado durante la competencia.
- e. Cuando los jueces lo consideren necesario por no acatar las indicaciones del reglamento.


ARTÍCULO 402°. Cada deportista deberá portar el uniforme del municipio que representa, compuesto por camiseta, pantaloneta o sudadera; o los elementos que consideren para distinguirse como equipo. Ello hará parte de la calificación de juego limpio. Puede tener un zapato (1), dos (2) o ninguno para realizar las pruebas.

ARTÍCULO 403°. Un atleta será declarado como W.O. (Descalificado) si:


- 1. Si no se presenta a la competencia a tiempo, cuando sea llamado a prueba.
- 2. Juego sucio o mal comportamiento, que atente contra las reglas de juego, los compañeros, rivales y la organización.
- 3. Cuando el juez no puede visualizar la prueba por falta de conectividad o cualquier falla en cámara.
- 4. Si el deportista es llamado a competencia y no se presenta o acomoda su dispositivo en el segundo llamado y el tiempo asignado para ello.
- 5.

ARTÍCULO 404°. Tener al inicio del evento los implementos requeridos: 2 sillas, 1 bastón o escoba, 1 par de medias o calcetines, 5 zapatillas.

PARÁGRAFO ÚNICO. Se recomienda que la prueba se realice en un espacio sin mascotas y ruidos que puedan generar dificultades en la realización de las pruebas.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 405°. Las cámaras deben ubicarse de manera horizontal entre 2,5 y 3 metros de distancia del competidor donde pueda verse el cuerpo completo. Y serán encendidas únicamente cuando el presentador o director haga el llamado. Los micrófonos deben estar silenciados y solo podrá hablar el entrenador o capitán del equipo.

ARTÍCULO 406°. Todos los atletas deberán presentar certificado médico actualizado donde se especifique su clasificación médica, expedida por el médico de la EPS a la cual se encuentre adscrito, con número de registro médico. Aportar además los exámenes médicos especializados que soporte dicho diagnóstico.

Los certificados serán revisados por un grupo Clasificación Funcional, asignado por la organización. Además, deben ser presentados en el congreso técnico, para poder avalar la participación de los deportistas en la competencia.

- Los certificados son los siguientes:
- a. Para deportistas ciegos: examen optométrico (campimetría).
 - b. Para deportistas sordos: Audiometría.
 - c. Para deportistas cognitivos: Test de coeficiente intelectual (WISC / WAIS)
 - d. Síndrome de Down: Cariotipo.
 - e. Para físicos: certificación médica de la discapacidad e historia clínica retrospectiva del momento de la lesión. Los deportistas de tallas bajas deben presentar adicionalmente, diagnóstico médico de acrondroplastia.
 - f. Parálisis Cerebral: historia clínica.

Los certificados deben llevar firma, sello y licencia profesional del especialista que los realice y su presentación es obligatoria, sin ellos no se podrá avalar la participación de los deportistas.

ARTÍCULO 407°. Para cualquiera de las fases de participación los deportistas deberán presentar certificación de discapacidad, expedida por el médico de la EPS a la cual se encuentre adscrito con número de registro médico.


ARTÍCULO 408°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por los jueces y el director del evento.

NATACIÓN ADAPTADA
DISPOSICIONES VARIAS


ARTICULO 409°. El torneo se realizará en la categoría libre (Discapacidades física, visual, cognitiva, auditiva).

PARRAGRAFO ÚNICO. En natación adaptado es necesario que el atleta este acompañado por un acudiente y/o acompañante.

ARTICULO 410°. Cada municipio podrá inscribir hasta dos (2) nadadores por prueba y cada nadador podrá participar máximo en dos (2) pruebas. Estos serán capacitados en la

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

reunión técnica antes de las competencias al cual deben acudir todos los deportistas donde se explicará la dinámica del juego, además de las normas técnicas de la plataforma Zoom.

PARÁGRAFO ÚNICO. En caso de hacerse semifinales y final, los nadadores clasificados a la final podrán participar únicamente en la competencia en que clasificaron.

ARTÍCULO 411°. El entrenador podrá acompañar a su equipo, será el líder dentro del evento, en caso de no tenerlo, el equipo designará un capitán responsable de la delegación.

ARTÍCULO 412°. El deportista podrá participar únicamente en su categoría y rama y debe estar registrado en ellas en la plataforma SIMI de Indeportes Antioquia

PARÁGRAFO ÚNICO. Se realizará zonal subregional en aquellas subregiones donde la inscripción total de deportistas lo amerite.

ARTÍCULO 413°. PRUEBAS.

Las pruebas a desarrollar por cada categoría serán las siguientes:

- a. Adaptación a estilo libre virtual.
- b. Adaptación a estilo espalda virtual.
- c. Adaptación a estilo mariposa virtual.
- d. Adaptación a estilo Pecho virtual.

ARTÍCULO 414°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

El sistema de competencias se realizará por pruebas, las cuales estarán divididas en series de ocho (8) carriles, los demás aspectos referentes a este tema se tratarán en el congreso técnico.


PARÁGRAFO PRIMERO: Clasifican a la final por prueba en cada zonal subregional los mejores ocho (8) tiempos en caso de hacerse semifinal, y clasifican a la Final Departamental los dos(2) primeros deportistas en cada prueba.

PARÁGRAFO SEGUNDO. No se permitirá la participación de terceros y demás deportistas que no hayan logrado su clasificación directa en cada zonal subregional.


PARÁGRAFO TERCERO. En caso de existir empates, este se desempatará por juego limpio. El cual será evaluado, por el comportamiento durante el juego, la organización y el uniforme del equipo, el menor número de amonestaciones y el cumplimiento del equipo en todas las pruebas y reunión técnica.

ARTÍCULO 415°. En las reuniones informativas no habrá inscripciones, solo retiros y confirmación de los equipos.

PARÁGRAFO ÚNICO. Cada persona que desee participar en las competencias al momento de la inscripción en la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA deberá registrarse con los datos reales y completos, de no hacerlo esta no será validada.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 416°. Los deportistas deberán presentarse a la reunión técnica y a las competencias de manera obligatoria, por lo menos quince (15) minutos antes de la hora de citación en la plataforma y dirección que previamente será comunicada.

ARTÍCULO 417°. Para poder competir el deportista requiere un dispositivo con cámara y audio, internet, acceso a la plataforma Zoom, además un lugar o espacio de por lo menos 2,5 metros X 2,5 metros donde se pueda ver todo el cuerpo del competidor a través de la cámara.

PARÁGRAFO PRIMERO. La indumentaria para participar podrá ser traje y gorro de baño o cualquier otra prenda que el deportista deseé.

ARTÍCULO 418. Cada deportista debe renombrarse en la plataforma Zoom con el nombre de su delegación en mayúscula y el nombre propio en minúscula, así “ANTIOQUIA. JUAN PÉREZ.

En caso de los entrenadores o directivos, nombre de la delegación, nombre del cargo y nombre propio así: “ANTIOQUIA, ENTRENADOR. JOSÉ JARAMILLO”.
Cada carril tendrá un juez a cargo que validará los tiempos logrados por el nadador en su prueba. Igualmente, si amerita amonestaciones o llamados de atención.


ARTICULO 419°. La salida de todas las pruebas se realizará con salida baja, ubicando ambas manos en el piso y al momento de la instrucción del juez el atleta debe saltar simulando la entrada a la piscina.

La llegada y finalización de la prueba será cuando el deportista apague su cámara luego de ejecutar la competencia.


PARÁGRAFO ÚNICO. Las instrucciones de cada competencia, así como el manejo de la cámara y de la plataforma, serán enseñadas en la reunión técnica. Sin embargo, la organización facilitará antes del evento, el reglamento de cada prueba, tutoriales y la ficha técnica con el reglamento presentados en la reunión técnica.

ARTÍCULO 420°. DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS.

- e. Adaptación estilo libre virtual. Consiste en salir del partidior ubicándose en una posición de salida de natación flexionando la cadera y con ambas manos tocando el piso, a la señal de salida se da un salto hacia arriba en posición de flecha, luego de ello el nadador se acuesta en el piso colocando su pecho en el suelo, realiza **10 brazadas** estilo libre tocándose los glúteos en cada brazada para colocarse luego en posición de “plancha” con brazos extendidos y con la mano contraria debe tocar el hombro opuesto **durante 20 veces**, luego de realizarlo se colocara de pie dará un salto arriba en posición de flecha e iniciará de nuevo el movimiento. La competencia inicia con cámara encendida por parte del nadador y a la señal del juez (“A sus marcas”, “fuera”) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza y se tomará el tiempo de la prueba en natación convencional cuando el deportista

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



2020000665

apaga su cámara y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.


- f. Adaptación estilo espalda virtual. Consiste en salir del partidor ubicándose en una posición de salida de natación flexionando la cadera y con ambas manos tocando el piso, a la señal de salida se da un salto hacia arriba en posición de flecha, luego de ello el nadador coloca sus manos en el piso haciendo una “mesa invertida” (pelvis arriba sin tocar el piso), realiza **20 brazadas** simulando el estilo espalda tocando con cada mano la rodilla y extendiendo el brazo arriba y atrás para colocar su mano de apoyo nuevamente en el suelo. Luego se coloca de pie y da un salto arriba en posición de flecha e iniciará de nuevo el movimiento haciendo de nuevo las **20 brazadas**. La competencia inicia con cámara encendida por parte del nadador y a la señal del juez (“A sus marcas”, “fuera”) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza y se tomará el tiempo de la prueba en natación convencional cuando el deportista apaga su cámara y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

- g. Adaptación estilo mariposa virtual. Consiste en salir del partidor ubicándose en una posición de salida de natación flexionando la cadera y con ambas manos tocando el piso, a la señal de salida se da un salto hacia arriba en posición de flecha, luego de ello el nadador baja al piso colocando su pecho en el suelo, extiende los dos brazos adelante y realiza **20 brazadas** del estilo mariposa, se debe dar una palmada atrás de la espalda y otra palmada al frente, luego de realizarlo se colocará de pie dará un salto arriba en posición de flecha e iniciará de nuevo el movimiento repitiendo las **20 brazadas**. La competencia inicia con cámara encendida por parte del nadador y a la señal del juez (“A sus marcas”, “fuera”) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza y se tomará el tiempo de la prueba en natación convencional cuando el deportista apaga su cámara y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

- h. Adaptación estilo pecho virtual. Consiste en salir del partidor ubicándose en una posición de salida de natación flexionando la cadera y con ambas manos tocando el piso, a la señal de salida se da un salto hacia arriba en posición de flecha, luego de ello el nadador se sienta en el piso colocándose en posición de abdominales, debe flexionar las piernas y tocar la punta de los pies con ambas manos simultáneamente realizando **16 toques** a la punta de los pies, luego el nadador debe acostarse boca abajo con los brazos extendidos al frente y realizará **16 brazadas de pecho** tocando los glúteos con ambas manos al mismo tiempo y llevando los brazos nuevamente adelante hasta dejarlos extendidos completamente en posición de flecha. Luego de realizarlo se colocará de pie dará un salto arriba en posición de flecha e iniciará de nuevo el movimiento. La competencia inicia con cámara encendida por parte del nadador y a la señal del juez (“A sus marcas”, “fuera”) comienza con las repeticiones correspondientes. Finaliza y se tomará el tiempo de la prueba en natación convencional cuando el deportista apaga su cámara y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

PARÁGRAFO PRIMERO. Si en el momento de las pruebas, la señal del internet de alguno de los participantes se pausa o congela, ello hará parte de la competencia y los jueces determinaran si debe ser amonestado el participante. Y si la señal se cae ello llevará consigo descalificación (DQ).

PARÁGRAFO SEGUNDO. Se recomienda entrenar cada una de las pruebas y tener una persona acompañante por seguridad ante cualquier eventualidad.

PARÁGRAFO TERCERO. Dos o más competidores pueden conectarse y participar desde un mismo dispositivo. Pero no podrán hacerlo si en su serie compiten de manera simultánea. Por lo tanto, se recomienda que cada atleta se conecte desde dispositivos independientes.

PARÁGRAFO CUARTO. Es indispensable y se recomienda que para participar el atleta tenga un computador con acceso a internet, preferiblemente conectado con cable para mejorar su conectividad, igualmente que tenga audio y cámara, así como un espacio amplio para realizar las pruebas.

PARÁGRAFO QUINTO. Las pruebas iniciarán con la voz del juez arbitro: “A sus marcas” y finalizarán con el apagado de cámara de los competidores.

PARÁGRAFO SEXTO. La llegada y finalización de la prueba será cuando el competidor en natación convencional apague su cámara luego de ejecutar la competencia y en natación adaptado cuando el deportista o acudiente la apague.

ARTICULO 421º. SISTEMA DE PENALIZACIÓN.


- Penalización con **3 segundos más** si:
- e. Si el nadador recibe ayuda al apagar su cámara (natación convencional)
 - f. Por cada repetición faltante en la prueba.
 - g. Por vocabulario o trato inapropiado durante la competencia.
 - h. Cuando los jueces lo consideren necesario por no acatar las indicaciones del reglamento.

ARTICULO 422º. DISPOSICIONES GENERALES.


Cada deportista deberá portar el uniforme del municipio que representa, compuesto por pantaloneta o vestido de baño, gorro de baño y gafas, camiseta, pantaloneta o sudadera o los elementos que consideren para distinguirse como parte de su equipo. Ello hará parte de la calificación de juego limpio.

ARTÍCULO 423º. Un nadador será descalificado (DQ) si:

- Si no se presenta a tiempo a la competencia, cuando sea llamado a prueba.
- Juego sucio o mal comportamiento, que atente contra las reglas de juego, los compañeros, rivales y la organización.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

ARTÍCULO 424°. Se recomienda que la prueba se realice en un espacio sin mascotas y ruidos que puedan generar dificultades en la realización de las pruebas.

ARTICULO 425°. CONEXIÓN. Asegurar acceso a internet, dispositivos, cámara y audio. Las cámaras deben ubicarse de manera horizontal entre 2,5 y 2,5 metros de distancia del competidor donde pueda verse el cuerpo completo, y serán encendidas únicamente cuando el presentador o director haga el llamado. Los micrófonos deben estar silenciados y solo podrá hablar el entrenador o capitán del equipo.

ARTICULO 426°. El campeón por equipos será quien más medallas de oro o posiciones en primer lugar consiga por parte de los integrantes de su delegación en las competencias.

ARTÍCULO 427°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por los jueces y el director del evento.


ARTÍCULO 428°. En este deporte, los nadadores se clasifican en función de cómo afecta su discapacidad a la hora de practicar cada estilo. Las clases S1 a S10 engloban a aquellos que tienen discapacidad física o parálisis cerebral, siendo los de la S1 los de mayor limitación y S10 los más leves. Además, la clase S11 se reserva para los nadadores ciegos, la S12 y S13 para deficientes visuales, la S14 para discapacitados intelectuales y S15 para discapacidad auditiva.

Se debe tener en cuenta:


1. En cada clase se pueden combinar discapacidades.
2. La clasificación está basada en habilidades y no en discapacidades.
3. Las habilidades locomotrices son evaluadas en un test de camilla, seguido de un test en el agua.
4. Para medir las habilidades se utiliza un sistema de cálculos numéricos expresado en perfiles (clases) que demuestran las variaciones en la propulsión efectiva de los nadadores.

ARTÍCULO 429°. Podrán participar las personas que tengan las siguientes discapacidades:

1. **Física.**
 - a. **S5.** acondroplacia hasta 130 cm.
 - b. **S6.** Doble amputación por encima de codos con muñones cortos, nadadores con problemas de coordinación (atáxicos) (caminantes)nadadores con acondroplasia (tallas bajas)
 - c. **S7.** paraplejía L2-L3 por lesión medular, hemiplejía leve, doble amputación por debajo codos, acondroplasia (Tallas bajas), hemiparesia.
 - d. **S8.** paraplejía L4 L5 o comparable a polio, Parálisis cerebral diplejía leve, cuadriparesis espástica leve, doble amputación arriba de las rodillas con muñón más largo de ½, doble amputación bajo rodillas con muñones más largos que

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- 1/3, una amputación arriba del codo, parálisis completa braquial por lesión pleural, nadadores que sólo usan un brazo o con cierta pérdida de miembro.

e. **S9.** Paraplejía L4 L5 o comparable a polio, parálisis cerebral diplejía leve, cuadriparesis espástica leve, doble amputación arriba de las rodillas con muñón más largo de ½, doble amputación bajo rodillas con muñones más largos que 1/3, Una amputación arriba del codo, parálisis completa braquial por lesión pleural, nadadores que sólo usan un brazo o con cierta pérdida de miembro, nadadores con pérdida severa de una sola pierna , nadadores con pérdida de la coordinación muy leves o pérdida del miembro inferior por encima de rodilla, pérdida de un miembro superior.

f. **S10.** mínima afectación de los miembros inferiores por lesión medular, mínimos problemas de ataxia o espasticidad, restricción en una articulación de cadera, amputación bajo rodilla, doble amputación de pies, amputación de la mitad de una mano, nadadores con una mínima debilidad que afecta a las piernas (polio), nadadores con restricción en el movimiento de articulación de la cadera, nadadores con alguna deformidad en pies o mínima pérdida de parte de un miembro.
2. **Visual.**

a. **S11:** personas con discapacidad visual ciego total sin ninguna percepción de luz.

b. **S12:** Es incapaz de conocer objetos a 40 m,tiene un campo visual que se estrecha hasta un diámetro de menos de 0 o igual a 10 grados, la agudeza visual es inferior a 0 o igual a logMar – 1,60 a 2, 60.

c. **S13:** tiene agudeza visual que es menor o igual a LoMar – 1,00 (6/60), tiene un campo visual que se estrecha hasta un diámetro de menos o igual a 40 grados.
3. **Cognitivo**


a. **S14: (discapacidad cognitiva leve o moderada)** Retardo mental leve o moderado que presente compromisos funcionales alterados en memoria y aprendizaje, ejecutivo funcionamiento y atención y presente coeficiente intelectual por debajo de 75.

b. **DW Síndrome de Down:** SDW
4. **Sordos.**

a. **S15:** personas con discapacidad auditiva con hipoacusia profunda – pérdida superior a 90 decibelios, severa – pérdida situada entre 70 y 90 decibelios y media – situada entre 40 y 70 decibelios leve.

Para poder participar en categoría debe tener pérdida en ambos oídos y en el oído con menor pérdida esta no puede ser menor del 56% de su capacidad.

ARTÍCULO 430°. Todos los atletas deberán presentar certificado médico donde se especifique su clasificación médica expedida por el médico de la EPS a la cual se encuentre adscrito con número de registro médico.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



Los certificados serán revisados por un grupo Clasificación Funcional, asignado por la organización. Además, deben ser presentados en el congreso técnico, para poder avalar la participación de los deportistas en la competencia.

- Los certificados son los siguientes:
- a. Para deportistas ciegos: examen optométrico (campimetría).
 - b. Para deportistas sordos: Audiometría.
 - c. Para deportistas cognitivos: Test de coeficiente intelectual (WISC / WAIS)
 - d. Síndrome de Down: Cariotipo.
 - e. Para físicos: certificación médica de la discapacidad e historia clínica retrospectiva del momento de la lesión. Los deportistas de tallas bajas deben presentar adicionalmente, diagnóstico médico de acrondroplastia.

Los certificados deben llevar firma, sello y licencia profesional del especialista que los realice, con un tiempo de expedición no superior a dos (2) años.

Las competencias se realizarán con las personas que cumplan con la normatividad vigente.

ARTÍCULO 431°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por los jueces y el director del evento.

CAPÍTULO IX DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 432°. En cada uno de los zonales subregionales y final departamental, se realizarán reuniones técnicas virtuales por deporte con los delegados y/o entrenadores de los municipios participantes. Se presentará el derrotero de cada uno de los eventos, la programación de cada torneo y se solucionaran inquietudes.


Estas reuniones serán coordinadas por INDEPORTES ANTIOQUIA y asesoradas por los coordinadores de juzgamiento nombrados por cada colegio de jueces o por las Ligas deportivas del departamento de Antioquia.

El delegado general o suplente, delegado por deporte y/o entrenador que no participe en estas reuniones, aceptará de antemano las decisiones que se tomen en la misma.


La fecha, horario y proceso de inscripción en el foro, se publicará en la página web de INDEPORTES ANTIOQUIA y vía correo electrónico a los municipios del departamento.

ARTÍCULO 433°: Los deportistas, entrenadores, asistentes técnicos, delegados y cuerpo médico, entre otros, que se encuentren inscritos en la plataforma SIMI de INDEPORTES ANTIOQUIA, no podrán desempeñarse como autoridad de juzgamiento, en ninguna de las fases de los juegos.

- ARTÍCULO 434°.** Son funciones de los coordinadores técnicos de los torneos:
- a. Estudiar los aspectos técnicos del reglamento.

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


2020000665

- b. Elaborar la programación deportiva de cada evento.
- c. Verificar el adecuado desarrollo de cada torneo y que a su vez cuente con los requerimientos técnicos y logísticos.
- d. Emitir y hacer conocer los fallos con sus respectivas decisiones.
- e. Realizar seguimiento y acompañar a los coordinadores arbitrales y árbitros en cada evento.
- f. Las otras funciones que le sean asignadas por la dirección general de los Juegos Deportivos Departamentales.

ARTÍCULO 435°. INDEPORTES ANTIOQUIA, a través, del director o coordinador general del evento, está facultada para decidir sobre la participación o no de un equipo o deportista, cuando se presenten en contingencias que no aparezcan en la carta fundamental. Dichas decisiones se ajustarán a los principios generales consagrados en la presente resolución.

ARTÍCULO 436°. Cada municipio participante en las diferentes fases está encargado de brindar a los deportistas el servicio de primeros auxilios en caso de accidentes, lesión o enfermedad que se presenten en el desarrollo de las competencias deportivas virtuales.

ARTÍCULO 437°. El documento de identidad, certificado de la EPS y el certificado de estudio serán requeridos en cualquier momento de las competencias por los jueces y la coordinación general de los Juegos. Aquellos deportistas que no los presenten quedarán inhabilitados para competir.


ARTÍCULO 438°. INDEPORTES ANTIOQUIA a través de la Subgerencia de Fomento y Desarrollo Deportivo concertará el nombramiento de los árbitros y/o coordinadores de juzgamiento para cada zonal subregional y final departamental, amparados en la institucionalidad del evento con las ligas deportivas y los colegios de jueces.

ARTÍCULO 439°. INDEPORTES ANTIOQUIA informará oportunamente a través de la dirección general de los juegos y mediante resolución las modificaciones que se presenten en la carta fundamental, las cuales deberán estar previamente aprobadas por la Junta Directiva.

ARTÍCULO 440°. La organización de los Juegos Deportivos Departamentales no se hace responsable por robos, daños o actos anómalos ocurridos durante alguna de las fases por uno o algunos de los participantes.

ARTÍCULO 441°. Cada deportista compite por voluntad propia, la organización de los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales no se hace responsable por accidentes ocurridos, ni por daños a terceros; por eso cada deportista debe está afiliado a una EPS (Entidad Promotora de Salud) o al Régimen Subsidiado de Salud.

ARTÍCULO 442°. Los municipios, deportistas, entrenadores y asistentes técnicos deberán cumplir con la presente carta fundamental, lo que será de responsabilidad (obligatoria) de cada uno de los Alcaldes, coordinadores, directores ejecutivos, secretarios y/o gerentes de

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



los Entes Deportivos Municipales darla a conocer, ya que el desconocimiento de la misma no exonera a los participantes de su total cumplimiento.

ARTÍCULO 443. Para las actividades que se desarrollen en vivo, si transcurridos quince (15) minutos después de la hora programada para dar inicio a las competencias virtuales, uno de los equipos o un deportista no se presenta, el árbitro registrará el hecho en la planilla de juego e informará al coordinador del torneo, lo anterior se denomina como W.O.

PARÁGRAFO PRIMERO. Si un equipo o deportista pierde la conexión durante el desarrollo de la competencia virtual, se le evaluarán o juzgarán las actividades hasta el momento que haya estado en línea.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Para los deportes que se ejecuten mediante el envío de videos, solo serán evaluados aquellos que se remitan en los plazos establecidos por la organización y por los medios asignados para tal fin.

ARTÍCULO 444°. Los equipos o deportistas que no se presenten a la competencia sin ninguna justificación estando programados, perderán por W.O y el equipo o deportista quedará fuera del torneo.

ARTÍCULO 445°. Si transcurridos quince (15) minutos después de la hora programada para dar inicio a las competencias, uno de los equipos o deportistas no se presenta, el juez registrará el hecho en la planilla de juego e informará al coordinador del torneo, lo anterior se denomina como W.O.


ARTÍCULO 446°. Cada equipo o deportista deberá presentarse en el lugar de competencia, con la indumentaria adecuada para tal fin, es decir uniforme de competencia adecuado para cada deporte y que identifique al municipio que representa, estos deberán tener el nombre del municipio en el pecho o en la parte superior de la espalda y encima de la numeración.

Para el caso de los deportes de conjunto podrán utilizar petos y la pantaloneta deberá de ser línea deportiva y no deberá tener bolsillos, cierres o taches, además portar medias y calzado apto para la práctica deportiva.

PARÁGRAFO PRIMERO: los entrenadores, asistentes técnicos, delegados y cuerpo médico, deberá portar mínimamente la camiseta del municipio que están representando, para poder oficiar durante la competencia en cualquier fase de los juegos o con la indumentaria que determine cada deporte. Esta también debe tener el nombre del municipio en el pecho o en la parte superior de la espalda.

PARÁGRAFO SEGUNDO: No está permitida la utilización de uniformes que contengan publicidad política, esto incluye los logos y eslogan de candidatos, campañas o partidos políticos. Tampoco está permitida la publicidad religiosa, ni étnica.

ARTÍCULO 447°. En caso de que algún municipio requiera hacer la revisión del reporte de inscripción de un municipio o las planillas de juzgamiento de algún zonal subregional o la

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



final departamental, deberá realizar la solicitud por escrito al correo electrónico acreditacion@indeportesantioquia.gov.co y está será tramitada en el menor tiempo posible.
ARTÍCULO 448°. El deportista que se niegue a representar al departamento o al país en un campeonato nacional quedará inhabilitado para participar en los Juegos Deportivos Departamentales Virtuales. Para hacer efectiva dicha inhabilidad, la respectiva liga deberá informar por escrito a INDEPORTES ANTIOQUIA, dicha situación con el fin de que sea analizada por dirección general de los Juegos.

ARTÍCULO 449°. Para todas las competencias, los deportistas en categoría hasta diecisiete (17) años deben presentar tarjeta de identidad o contraseña de documento en trámite original. Los deportistas mayores de dieciocho (18) años, deben presentar la cédula de ciudadanía o la contraseña de documento en trámite original o con código QR. No se reciben registros civiles, fotocopias de cédulas, ni copia del folio del registro de nacimiento o documentos escaneados.

PARÁGRAFO PRIMERO: En caso de que el documento de identidad, en un día u horario no hábil y no le sea posible a la persona expedir un nuevo documento de identidad, podrán presentar el denuncia de perdida expedido por la autoridad competente.

PARAGRÁFO SEGUNDO: Para la participación en las fases intermunicipales (zonalitos) cada deportista deberá presentar el documento de identidad original o contraseña de documento en trámite y el reporte de inscripción expedido por la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA.

ARTÍCULO 450°. En cualquier caso, la dirección y/o coordinación general de los Juegos solicitará copia auténtica del folio del registro civil de nacimiento, en caso de que existan dudas con relación al lugar de nacimiento y la edad de cualquier de los deportistas participantes, con el fin de confirmar la veracidad de estos datos.


ARTÍCULO 451°. En caso de que un deportista no pueda ejecutar las actividades propuestas por la organización desde su lugar de vivienda o domicilio, y deba realizarlo desde otros espacios por causa de fuerza mayor, deberá diligenciar el consentimiento informado que la organización establecerá para tal fin.

Este formato deberá diligenciarse completamente y presentarlo en los plazos establecidos para realizar el proceso de acreditación de cada delegación.

Debe de diligenciarse un formato por persona.

Adicionalmente se deberá cumplir con todos los protocolos de bioseguridad establecidos por el Gobierno Nacional para la realización de actividades deportivas y en cada espacio no debe haber más de diez (10) personas.

INDEPORTES ANTIOQUIA no se hará responsable del incumplimiento de las normas de bioseguridad de los municipios, ni de la realización de las actividades propuestas por fuera

	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



de los domicilios de cada deportista, tampoco de las enfermedades que pueda adquirir una persona en el desarrollo de las pruebas.

ARTÍCULO 452°. Los municipios participantes en caso de ser necesario deberán generar espacios de asesoría y capacitación a los deportistas, entrenadores, asistentes técnicos y delegados relacionadas con el uso de herramientas virtuales, además de disponer del apoyo de personal experto en sistemas para facilitar la participación en las actividades programadas por INDEPORTES ANTIOQUIA.



ARTÍCULO 453°. Los municipios, entrenadores, delegados, asistentes técnicos, cuerpo médico y deportistas deberán cumplir con la presente carta fundamental, lo que será de responsabilidad (obligatoria) de cada uno de los Alcaldes, Coordinadores, Directores Ejecutivos y/o Gerentes de los entes deportivos municipales o quién haga sus veces, darla a conocer, ya que el desconocimiento de la misma no exonera a los participantes de su total cumplimiento.


Este documento se enviará a cada Ente Deportivo Municipal vía correo electrónico (**a los correos creados por INDEPORTES ANTIOQUIA para cada municipio, con la extensión @indeportesantioquia.gov.co**), además será publicada en la página web de INDEPORTES ANTIOQUIA.

ARTÍCULO 454°. Los aspectos no contemplados en la presente carta fundamental y que requieran claridad o solución, serán determinados siguiendo el debido proceso por la dirección, coordinación general, comisiones técnicas o disciplinarias según corresponda.

ARTÍCULO 455°. La presente reglamentación rige a partir de su expedición y deroga la Resolución Junta Directiva N°00003 del 14 de agosto de 2019 y todas las disposiciones que le sean contrarias.

COMUNÍQUESE, PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE,


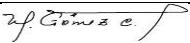
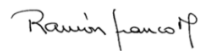
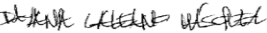



JESÚS ALBERTO RAMÍREZ RÍOS
Presidente Junta Directiva


	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

Radicado: S 2020000665
Fecha: 18/11/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



SERGIO ROLDÁN GUTIÉRREZ
Gerente

	NOMBRE	FIRMA	FECHA
Proyectó	Lizeth Tatiana Muñoz Londoño – Profesional Universitaria Subgerencia de Fomento y Desarrollo Deportivo		17/11/2020
Proyectó	William Fernando Gómez Correa – Auxiliar Administrativo Subgerencia de Fomento y Desarrollo Deportivo		17/11/2020
Proyectó	Ramón Eduardo Franco Montoya – Auxiliar Administrativo Subgerencia de Fomento y Desarrollo Deportivo		17/11/2020
Revisó	Dayana Galeano Vásquez– Abogado Oficina Asesora Jurídica		13/11/2020
Aprobó	Luz Helena Ramírez Giraldo – Jefe Oficina Asesora Jurídica		13/11/2020
Aprobó	Héctor Javier Vásquez Monsalve – Subgerente de Fomento y Desarrollo Deportivo		
	Los arriba firmantes declaramos que hemos revisado el documento y lo encontramos ajustado a las normas y disposiciones legales vigentes y, por lo tanto, bajo nuestra responsabilidad lo presentamos para firma.		