

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.





Por medio de la cual se promulga la Carta Fundamental de los Juegos del Sector Educativo:
 “XXX Juegos Deportivos Escolares Virtuales.”

EL GERENTE DEL INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE DEPORTES DE ANTIOQUIA “INDEPORTES”, en uso de sus facultades legales y estatutarias y,

CONSIDERANDO:

- Que la Constitución Política de Colombia, en su artículo 52º, manifiesta 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 recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.
- Que la ley 181 de 1995, cuyo objetivo específico es la creación del Sistema Nacional del Deporte, indica que “Para 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 en los sectores sociales más necesitados.”
- Que, dentro de los objetivos del Instituto Departamental de Deportes de Antioquia, se encuentran el fomento, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento para la práctica del deporte y el desarrollo de la Educación Física Extracurricular, a través de la realización de certámenes de masificación deportiva.
- Que, por lo anterior, INDEPORTES ANTIOQUIA creó los “**XXX JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES**”, evento deportivo, recreativo y cultural, dirigido a los estudiantes del departamento que se encuentren entre los 8 y 12 años de edad, en aras de contribuir con su formación integral, 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.
- Que la Organización Mundial de la Salud – OMS, declaró el 11 de marzo del presente año, como pandemia el Coronavirus COVID 19.
- 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.
- 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



8. Que esta situación imposibilita la realización de eventos masivos y actividades que generen aglomeraciones.

En mérito de lo anterior,

RESUELVE:

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

PARÁGRAFO. 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.

CAPÍTULO I

DEFINICIÓN

ARTÍCULO 2°. Los Juegos Deportivos Escolares son un programa que promueve la práctica y masificación del deporte en el sector educativo, como elemento constructor del tejido social y la formación de seres humanos integrales, además de ser un complemento de la educación física, es un elemento articulador entre el sector educativo y el sector deportivo.


Así mismo, favorece el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas en edad escolar, la formación en valores, y propende por el juego limpio, el respeto y el mejoramiento de la calidad de vida, como una forma de trabajar UNIDOS a través del fortalecimiento del deporte escolar.

Los Juegos Deportivos Escolares, abren el camino al proceso de iniciación y formación deportiva, propiciando los espacios para la recreación, la lúdica, las manifestaciones culturales, hábitos de vida saludable y artística, permitiendo la libre expresión del niño a través de la sana competencia con principios éticos y morales, contribuyendo de esta manera a su desarrollo integral y de su sicomotricidad.

PARÁGRAFO. Indeportes Antioquia con la finalidad de promover y dar continuidad a los procesos deportivos y formativos implementados en los Establecimientos Educativos del departamento y los Entes Deportivos Municipales o alcaldías municipales durante el periodo de pandemia por COVID 19, para la vigencia 2020, ejecutará los Juegos Deportivos Escolares 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 o el establecimiento educativo al cual está representando el deportista y la indumentaria e implementos deportivos adecuados para desarrollar las actividades establecidas

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



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 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.

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

ARTÍCULO 1º. Se organizan los **JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES** para el logro de los siguientes objetivos:

- a. Promover la práctica del deporte en los niños y niñas en edad escolar del departamento de Antioquia.
- b. Fortalecer el desarrollo de la educación física y las actividades extraescolares en el departamento, ofreciendo diferentes alternativas deportivas y de actividad física para los niños y niñas de los establecimientos educativos.
- c. Favorecer el desarrollo integral, el desarrollo de las habilidades motrices básicas y el mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas del departamento de Antioquia, a través de la práctica del deporte y de la organización de eventos donde se integren los deportistas y la comunidad en general.
- d. Generar estrategias pedagógicas para implementar los valores, la cultura de la honestidad, la transparencia y el juego limpio a través de la práctica del deporte, la educación física y la recreación.


CAPÍTULO III

PROCESO DE DESARROLLO

ARTÍCULO 2º. Los Juegos Deportivos Escolares, tienen las siguientes fases:

- 1. **FASE INTRAMURAL:** es la fase realizada internamente por cada establecimiento educativo. La organización y ejecución será responsabilidad del rector con el apoyo de los docentes de educación física. Cada establecimiento educativo deberá reportar al Ente Deportivo Municipal o la alcaldía municipal la realización de esta fase mediante las planillas de inscripción de los deportistas, independiente si continúa o no su participación en el proceso.

NOTA. Dadas las condiciones en las cuales actualmente los estudiantes reciben sus clases, es potestativo de cada establecimiento educativo la realización o no de esta fase. En caso de hacerla, se recomienda realizarla a través de la virtualidad.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



2. **FASE MUNICIPAL:** es la fase realizada en cada uno de los municipios del departamento, con los establecimientos educativos interesados en participar en ella, en los deportes de conjunto e individuales que determine el Ente Deportivo Municipal o la alcaldía municipal.

La organización y desarrollo de esta fase será responsabilidad de cada Ente Deportivo Municipal o la alcaldía municipal, con el apoyo de las Secretarías de Educación y los Establecimientos Educativos y a su vez deberá estipular la reglamentación que rija esta fase.

Los Establecimientos Educativos y deportistas ganadores adquieren el derecho a representar su municipio en la fase siguiente de los juegos (Zonalitos - eliminatorias intermunicipales, zonal subregional o final departamental), siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos en la presenta carta fundamental.

NOTA. Dadas las condiciones en las cuales actualmente los estudiantes reciben sus clases, cada municipio establecerá la metodología para elegir sus representantes en las siguientes fases, su recomienda ejecutarla a través de la virtualidad.

2. **FASE INTERMUNICIPAL (ZONALITOS):** Cada subregión se distribuirá por zonas de acuerdo a 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 o los rectores de los Establecimientos Educativos, 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 y los Establecimientos Educativos 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.

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



PARÁGRAFO PRIMERO. Para esta fase, los establecimientos educativos clasificados en los deportes de baloncesto, fútbol, fútbol de salón, voleibol y béisbol, se podrán conformar a su criterio como selecciones municipales con los deportistas de los diferentes establecimientos educativos que participaron en la fase municipal.

El equipo debe mantener el nombre del establecimiento educativo ganador.

3. **FASE ZONAL SUBREGIONAL:** en esta fase se realizarán siete (7) zonales subregionales virtuales con los municipios y establecimientos educativos que en los deportes de conjunto hayan conseguido su cupo al ganar la fase intermunicipal (zonalito), si lo hubo o con aquellos que por la inscripción general obtuvieron su clasificación directa.

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

Región	Cantidad
Nordeste y Magdalena Medio	8
Norte y Bajo Cauca	8
Occidente	8
Oriente	8
Suroeste	8
Urabá	8
Valle de Aburrá	10

La participación para los deportes individuales está determinada en el artículo 8° de la presente resolución.

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 y los Establecimientos Educativos participantes.

4. **FASE FINAL DEPARTAMENTAL:** a esta fase 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



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.

ARTÍCULO 3º. En todas las fases, el sistema de clasificación por eliminatorias se emplea para los deportes de conjunto. En los deportes individuales asisten los deportistas que se ganaron su cupo en cada zonal subregional.

PARÁGRAFO ÚNICO. Cuando en un deporte individual no haya lugar a la Fase Zonal Subregional, por la falta de competidores que amerite la realización de esta fase, los deportistas inscritos asistirán automáticamente a la Final Departamental.

Esta situación será informada a los delegados y asistentes en cada uno de los zonales regionales vía correo electrónico.

CAPÍTULO IV

ORGANIZACIÓN, DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN

ARTÍCULO 4º. La organización de los Juegos estará a cargo de INDEPORTES ANTIOQUIA, la dirección estará a cargo del Subgerente de Fomento y Desarrollo Deportivo y la coordinación será realizada por parte del Grupo de Eventos Deportivos Institucionales, en conjunto con la Secretaría de Educación Departamental, las Secretarías de Educación Municipales, y los Entes Deportivos Municipales o las alcaldías municipales.

ARTÍCULO 5º. El Comité Organizador estará conformado por:

- a. Subgerente de Fomento y Desarrollo Deportivo de INDEPORTES ANTIOQUIA o su delegado.
- b. Secretario de Educación del Departamento de Antioquia o su delegado
- c. Grupo de Eventos Deportivos Institucionales de INDEPORTES ANTIOQUIA.
- d. Ligas deportivas del departamento de Antioquia
- e. Coordinadores de juzgamiento de cada deporte.

ARTÍCULO 6º. El Comité Organizador de las fases zonales subregionales y Final Departamental, cumplirá las siguientes funciones:

- a. Planear, organizar y ejecutar conjuntamente cada evento deportivo.
- b. Velar por el cumplimiento del reglamento y demás disposiciones que se emitan durante el desarrollo de los Juegos.
- c. Definir y avalar los medios y metodologías a través de las cuales se desarrollarán cada una de las fases de los Juegos Deportivos Escolares.
- d. Conformar las comisiones de trabajo necesarias para la adecuada ejecución de cada evento y realizar seguimiento al desarrollo de las actividades que programe cada una de estas.
- e. Las demás acciones que sean inherentes a su naturaleza y que sean necesarias para el buen desarrollo del evento.

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



CAPÍTULO V
PARTICIPANTES

ARTÍCULO 7º. Los deportistas que podrán participar en los Juegos Deportivos Escolares **Virtuales** son los siguientes:

- a. Todos los estudiantes inscritos en los Establecimientos Educativos Públicos y/o Privados que funcionen en el Departamento de Antioquia, de Educación Formal y reconocidos por el Ministerio de Educación Nacional, que estén oficialmente matriculados y asistiendo regularmente a clases, al momento de su inscripción.
- b. Que cumplan con los requisitos establecidos en la presente carta fundamental.

CAPÍTULO VI
DEPORTES, EDADES, RAMAS

ARTÍCULO 8º. Para las fases intermunicipales, fases zonales subregionales y fase final departamental de los Juegos Deportivos Escolares **Virtuales**, los municipios podrán participar máximo con los siguientes deportistas:

DEPORTE	RAMA	EDAD	AÑO DE NACIMIENTO	NÚMERO DE PARTICIPANTES		ENTRENADOR	ASIST. TÉCNICO	DELEGADO
AJEDREZ	M – F	9 a 12 años	1º enero de 2008 al 31 diciembre de 2011	3 H	3 M	1	1	1
ATLETISMO	M – F	9 a 12 años	1º enero de 2008 al 31 diciembre de 2011	6 H	6 M	1	1	1
BALONCESTO	M - F	9 a 12 años	1º enero de 2008 al 31 diciembre de 2011	5 min.	10 máx.	1 por rama	1 por rama	1
BÉISBOL	MASC.	9 a 12 años	1º enero de 2008 al 31 diciembre de 2011	6 min.	10 máx.	1	1	1
BICICRÓS	M- F	8 a 9 años	1º enero de 2011 al 31 diciembre de 2012	3 H	3 M	1	1	1
	M- F	10 a 11 años	1º enero de 2009 al 31 diciembre 2010	3 H	3 M			
FÚTBOL	M - F	10 a 12 años	1º enero de 2008 al 31 diciembre de 2010	7 min.	16 máx.	1 por rama	1 por rama	1
FÚTBOL DE SALÓN	M - F	10 a 12 años	1º enero de 2008 al 31 diciembre de 2010	5 min.	12 máx.	1 por rama	1 por rama	1
FÚTBOL SALA	M - F	9 a 12 años	1º enero de 2008 al 31 diciembre de 2011	5 min.	10 máx.	1 por rama	1 por rama	1

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



GIMNASIA	M - F	8 a 9 años	1° enero de 2011 al 31 diciembre de 2012	6 H	6 M	2	1	1
		10 a 12 años	1° enero de 2008 al 31 diciembre de 2010	6 H	6 M	2		
JUDO	M - F	8 a 10 años	1° enero de 2011 al 31 diciembre de 2012	10 H	10 M	1	1	1
		11 a 12 años	1° enero 2008 al 31 de diciembre de 2009	10 H	10 M	1	1	
KARATE-DO	M - F	10 a 11 años	1° enero de 2009 al 31 diciembre 2010	6 H	6 M	1	1	1
LEVANTAMIENTO DE PESAS	M - F	10 a 12 años	1° enero de 2008 al 31 diciembre de 2010	8 H	7 M	1	1	1
NATACIÓN	M - F	9 - 10 años	1° enero de 2010 al 31 dic de 2011	4 H	4 M	1	1	1
		11 - 12 años	1° enero 2008 al 31 de diciembre de 2009	4 H	4 M			
PATINAJE	M - F	8 a 9 años	1° enero de 2011 al 31 diciembre de 2012	4 H	4 M	1	1	1
	M - F	10 a 11 años	1° enero de 2009 al 31 diciembre 2010	4 H	4 M			
TENIS DE CAMPO	M - F	9 a 11 años	1° enero de 2009 al 31 dic de 2011	3 H	3 M	1	1	1
TENIS DE MESA	M - F	9 a 12 años	1° enero de 2008 al 31 diciembre de 2011	3 H	3 M	1	1	1
VOLEIBOL	M - F	9 a 12 años	1° enero de 2008 al 31 diciembre de 2011	6 min.	10 máx	1 por rama	1 por rama	1


PARÁGRAFO PRIMERO. La edad establecida para cada uno de los deportes, se debe cumplir en el año de competencia.

PARÁGRAFO SEGUNDO. 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:

- a. Dos (2) médicos.
- b. Dos (2) fisioterapeutas.
- c. Un (1) enfermero.

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 permiten la participación de personas adicionales en la delegación.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 9°. Los municipios y establecimientos educativos que deseen participar en el programa de los Juegos Deportivos Escolares, deberán cumplir los siguientes requisitos de inscripción:

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

PARÁGRAFO PRIMERO: Los Entes Deportivos, Municipios, Establecimientos Educativos, deportistas, entrenadores, asistentes técnicos y delegados que participan en el evento, aceptan con su inscripción el acatamiento y cumplimiento de la presente Carta Fundamental.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Los municipios deben inscribir en el plazo límite establecido tanto los deportes de conjunto como individuales. No se recibirán inscripciones nuevas durante el desarrollo de los eventos.

PARÁGRAFO TERCERO: Para la participación en los XXX Juegos Deportivos Escolares Virtuales, los municipios deben inscribirse para poder iniciar su participación en la fase intermunicipal (zonalito) y así poder avanzar en las siguientes fases (subregional y final departamental).

ARTÍCULO 10°. La identificación del deportista, la verificación de la edad y la autenticidad de su inscripción y participación son directa responsabilidad del Director Ejecutivo, Gerente o Coordinador del Ente Deportivo Municipal o Rector del Establecimiento Educativo, por el cual esté participando el deportista.


ARTÍCULO 11°. En las fases intermunicipales (zonalitos), Fase Zonal Subregional y Fase Final Departamental en caso de ser requerido, los deportistas deberán presentar ante la cámara la tarjeta de identidad original antes de iniciar las competencias o en el transcurso de ellas.

ARTÍCULO 12°. Previo inicio de las competencias, INDEPORTES ANTIOQUIA a los grupos de juzgamiento por deporte dará a conocer listado de los deportistas, entrenadores y asistentes técnicos, avalados para participar en la Fase Zonal Subregional y Fase Final Departamental, con base en la revisión de documentación realizada durante el proceso de acreditación virtual.

ARTÍCULO 13°. DOCUMENTACIÓN Y ACREDITACIÓN.

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).

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- 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 del establecimiento educativo que indique que los estudiantes están oficialmente matriculados y asisten regularmente a clases, número de documento de identidad y firmado por el rector (expedido en papel membrete de la organización). Esta certificación con un tiempo de expedición, no mayor a tres (3) meses de la fecha de la revisión documental.
- e. 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 entrenadores, asistentes técnicos y delegados, deben 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. Certificación laboral o contractual, de la entidad con la cual tiene vinculo, con un tiempo de expedición no superior a un (1) mes.

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. 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, además no se le entregará escarapela.

PARÁGRAFO SEGUNDO. 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

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



extensión @indeportesantioquia.gov.co y enviada en los plazos establecidos por INDEPORTES ANTIOQUIA.

ARTÍCULO 14º. Un deportista solo puede inscribirse y participar en un (1) deporte de conjunto y un (1) deporte individual o en dos (2) deportes individuales.

PARÁGRAFO ÚNICO. La participación de un deportista en dos (2) deportes se hará bajo la responsabilidad de cada deportista, sin que se altere la programación elaborada por la organización.

ARTÍCULO 15º. En la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA los municipios pueden inscribir el número de deportistas a su consideración, sin embargo, para participar en las diferentes fases, deben cumplir con lo establecido en el artículo 8º de la presente carta fundamental.

ARTÍCULO 16º. Una vez cerradas las inscripciones ordinarias solamente se permitirán sustituciones, anexando los respectivos soportes, por los siguientes motivos y para los deportes que se inscriban a través de la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA:

1. Muerte, presentando certificado de defunción.
2. Incapacidad médica, presentando certificación con una duración mínima de un (1) mes, por la entidad prestadora de salud a la que el deportista se encuentra afiliado.
3. Traslado de establecimiento educativo y/o domicilio certificado por el rector, si ya participó en una fase diferente por un municipio, no lo puede hacer por el que se trasladó
4. Bajo rendimiento académico, certificado por el rector del establecimiento educativo.
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.

ARTÍCULO 17º. Solo en las fechas establecidas por INDEPORTES ANTIOQUIA, los Entes Deportivos Municipales podrán realizar las inscripciones. En las sedes de los eventos no se podrán realizar nuevas inscripciones, excepto por lo contemplado en el artículo 15º.

ARTÍCULO 18º. Cada Ente Deportivo Municipal o quién haga sus veces será el responsable de coordinar y realizar las inscripciones de los deportistas, entrenadores, asistentes técnicos, delegados y cuerpo médico y con los rectores de los establecimientos educativos participantes, compartirán la responsabilidad de los datos allí consignados.

ARTÍCULO 19º. Los entrenadores, asistentes técnicos o delegados que acompañen a los equipos y deportistas, deberán ser funcionarios de los Entes Deportivos Municipales o docentes de los establecimientos educativos que representan, quienes deberán estar inscritos en la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA, según corresponda, y deberán estar debidamente acreditados para participar en los eventos.

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



PARAGRAFO ÚNICO. No se aceptan deportistas o personas adicionales a las establecidas para conformar la delegación, de acuerdo a lo establecido en el artículo 8° de la presente resolución.

ARTÍCULO 20°. 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.
- 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 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 21°. La clasificación a la final departamental será de la siguiente manera:

En los deportes de conjunto clasifican los equipos campeones en cada uno de los zonales subregionales.

En los deportes Individuales, clasificará el siguiente número de deportistas:

DEPORTE	DEPORTISTAS POR RAMA Y CATEGORÍA	ENTRENADOR	ASISTENTE TÉCNICO	DELEGADO
AJEDREZ	3	1	1	1
ATLETISMO	2 por prueba	1	1	1
BICICRÓSS	4	1	1	1
LEVANTAMIENTO DE PESAS	7 damas – 8 hombres	1	1	1
NATACIÓN	4	1	1	1
PATINAJE	4	1	1	1
TENIS DE MESA	3	1	1	1

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



GIMNASIA	8	1	1	1
JUDO	1 por división de peso	1	1	1
KARATE – DO	1 por división de peso	1	1	1
TENIS DE CAMPO	2	1	1	1

PARÁGRAFO PRIMERO. Para los deportes individuales, la fase zonal subregional solo se realizará en aquellas subregiones que cumplan con los mínimos de inscripción que se relacionan a continuación:

Deporte	Cantidad de deportistas por rama	Cantidad de municipios
Ajedrez	10	5
Atletismo	20	5
Bicicrós	10	4
Patinaje	15	5
Natación	15	5
Tenis de mesa	10	4
Levantamiento de pesas	15	4

De no cumplir con estos mínimos de participación en estos deportes, los deportistas inscritos clasificarán directamente a la final departamental de los Juegos Deportivos Escolares.

PARÁGRAFO SEGUNDO. Para los deportes de Judo, Karate –do, Gimnasia y Tenis de campo, las competencias se realizarán en la final departamental, evento que se desarrollará de acuerdo al número de deportistas inscritos por municipio, rama y categoría.

CAPÍTULO VIII


CALENDARIO Y SISTEMAS DE JUEGO

ARTÍCULO 22º. 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 al número de equipos o personas participantes por deporte.

ARTÍCULO 23º. 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 a 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 24º. 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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

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

ARTÍCULO 25º. 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 26º. 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 27º.Los deportistas, entrenadores, asistentes técnicos o delegados interesados en participar en los Juegos Deportivos Escolares 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 IX
CONTEXTO DISCIPLINARIO

ARTÍCULO 28º. LITIGIOS.
Los incidentes disciplinarios surgidos durante el desarrollo de los Juegos deportivos Escolares Virtuales o en relación con éstos, serán sometidos exclusivamente a la comisión disciplinaria de cada fase.


ARTÍCULO 29º. 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, y demás reglamento internos aplicables.

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

ARTÍCULO 30º. INTEGRANTES COMISIÓN DISCIPLINARIA.

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

- 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.
- Un(a) servidor(a) público(a) de la Subgerencia de Fomento y Desarrollo Deportivo de INDEPORTES ANTIOQUIA designado(a) por el Gerente.
- Un(a) representante de los municipios participantes y un suplente. Serán elegidos a través de una reunión informativa presencial o virtual, entre los delegados generales

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



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.

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 **eliminatorias 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 del 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 31°. FUNCIONES DE LA COMISIÓN DISCIPLINARIA.

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

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

- a. Estudiar, discutir y decidir sobre los aspectos disciplinarios que sean de su competencia.
- b. Emitir y hacer conocer los fallos contestativos de sus decisiones.

ARTÍCULO 32°. 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 tres (3) de los cuatro (4) 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 33°. 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. Formularla por escrito, por el delegado general del Municipio demandante.
- 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



- d. Anexar todas las pruebas pertinentes (fotografías, videos, planillas, documentos) que considere importantes para el fallo del proceso.
- e. Adjuntar el comprobante de la transferencia electrónica realizada por concepto de pago de la demanda.

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 34°. 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 35°. 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.

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 la Comisión Disciplinaria solo resolverá el recurso de reposición.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



El recurso de apelación será resuelto, así:

1. 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.
2. En los Zonales Subregionales: por el Profesional Universitario de los Eventos Deportivos Institucionales.
3. 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 30°.

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 36°. 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 37°. 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:



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

- a. **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.
- b. **Acumulación de dos tarjetas rojas:** Hasta (2) fechas de suspensión, de acuerdo al informe arbitral.

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


Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

- c. ***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:

- e. ***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.
- f. ***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 Escolares. 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.
- g. ***Deportistas, asistentes 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 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 Escolares.
- h. ***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 Escolares.
- i. ***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 Escolares.
- j. ***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 Escolares.
- k. ***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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- l. Deportista que habiendo sido sustituido reingrese al campo de juego a tomar parte activa o agrave problemas que se presenten:** Expulsión del equipo del torneo.
- m. Equipo o deportista que se retire de las 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 Escolares.
- n. 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 Escolares, para los deportistas.
- o. 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 Escolares.
- p. 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.
- q. 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 inhabilidad de las personas implicadas por dos (2) años para participar en los Juegos Deportivos Escolares.

PARAGRÁFO ÚNICO: Además de las sanciones determinadas en la presente carta fundamental, las infracciones serán notificadas al rector del establecimiento educativo y a la Secretaría de Educación de Antioquia, para que también apliquen las sanciones que para ello corresponda.

ARTÍCULO 38º. 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 aplicarán la sanción correspondiente, respaldada en el Código disciplinario de cada federación deportiva.


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 XI



PREMIACIÓN

ARTÍCULO 39º. 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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

ARTÍCULO 40°. CEREMONIAS DE APERTURA.
 Se realizará una ceremonia de apertura virtual, con la participación de todos las municipios y delegaciones inscritas en los Juegos Deportivos Escolares Edición Virtual, siguiendo el protocolo deportivo.

ARTÍCULO 41°. 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 42°. CUADRO DE HONOR.
 INDEPORTES ANTIOQUIA realizará un reconocimiento a los municipios que ocupen el primero, segundo y tercer lugar en cada una de las Fases Zonales Subregionales y en la fase Final Departamental. En la Final Departamental también se resaltaré por deporte al municipio o deportista que obtenga el primero, segundo y tercer lugar con medalla de oro, plata y bronce y se realizará tabla de clasificación general por deporte, de acuerdo a la sumatoria de mayor número de medallas de oro, plata y bronce por municipio. En caso de empate, se definirá en su orden por número de medallas de plata y bronce y si persiste el empate, se asignará el mismo lugar a los municipios implicados.


CAPITULO XII

JUEGO LIMPIO Y VALORES INSTITUCIONALES



ARTÍCULO 43°. 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 se 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 Escolares **Virtuales**, se debe 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 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.
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. Aceptar las disculpas de las demás personas y ofrecerlas en caso de ser necesario.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.


- 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.
- 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 44°. 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 Escolares 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, en aras de garantizar y fortalecer la calidad de vida de los participantes.

Un(a) deportista, árbitro, dirigente y acompañante que participa en los Juegos Deportivos Escolares Virtuales deberá comprometerse a promover y aplicar los siguientes valores:

- Honestidad:** Se debe actuar con honradez, decoro y recato en cada una de las competencias y eventos programados por INDEPORTES ANTIOQUIA.
- Compromiso:** Se 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.
- 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.
- 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.
- Lealtad:** El deportista 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.
- Solidaridad:** El deportista 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.
- Respeto:** El deportista 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,

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



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:** El deportista 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:** El deportista 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:** Los deportistas, entrenadores, directivos y jueces 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, previo conocimiento de la comisión disciplinaria o de los funcionarios de INDEPORTES ANTIOQUIA.


ARTÍCULO 45°. 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 46°. Todos los participantes de los zonales subregionales y final departamental de los Juegos Deportivos Escolares Virtuales, deberán participar activamente en las actividades relacionadas con el juego limpio, programadas por INDEPORTES ANTIOQUIA, aspecto que se tendrá en cuenta en la clasificación general. En las reuniones informativas se dará a conocer la programación y el proceso de seguimiento al juego limpio.



ARTÍCULO 47°. 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:

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)	5

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

Amonestación (para voleibol)	
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. 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.

PARAGRAFO SEGUNDO. 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 TERCERO. Es obligación de todas las delegaciones participar en los actos de inauguración, protocolarios y actividades pedagógicas que se programen durante la realización de las diferentes fases de los Juegos Deportivos Escolares Virtuales.


CAPÍTULO XIII

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 48°. La planeación, organización, dirección y control de los Juegos Deportivos Escolares, estará a cargo de INDEPORTES ANTIOQUIA, con la asesoría técnica de las Ligas Deportivas de Antioquia.

ARTÍCULO 49°. Las competencias deportivas se desarrollarán a través de la virtualidad de acuerdo a 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.

ARTÍCULO 50°. Los aspectos que no estén contemplados en el presente reglamento serán resueltos de acuerdo a lo estipulado por las Ligas Deportivas del Departamento de Antioquia, por las federaciones internacionales de cada deporte o por INDEPORTES ANTIOQUIA.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



AJEDREZ
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 51°. 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 52°. El ritmo de juego será de acuerdo al sistema suizo.

- a. Tiempo de Juego por partida Zonal: 4+2 minutos de incremento por jugada
- b. Tiempo de Juego Finales: cuatro horas.
- c. Tiempo de Juego Finales: 15+10 minutos de incremento por jugada.

ARTÍCULO 53°. PUNTUACIÓN

- a. Un (1) punto por partida ganada.
- b. Medio (1/2) punto por partida en tablas.
- c. 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 54°. ° DE LOS W.O.

- a. Sí el jugador no efectúa movimiento alguno en el tiempo que se establece para cada uno, perderá por W. O.
- b. 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).

ARTÍCULO 55°. DESEMPATES. se tomarán los parámetros del sistema de emparejamientos.


PARÁGRAFO: Los torneos serán realizados en la página lichess.org. La primera ronda siempre programa los jugadores ranqueados más cercanos.

ARTÍCULO 56°. 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 la competición.

ARTICULO 57°. 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.

ATLETISMO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 58°. En el torneo de atletismo, se realizarán las siguientes pruebas:

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- a. Skipin elevado
- b. Salto largo a zapatillas
- c. Lanzamientos media jabalina

ARTÍCULO 59°. Cada municipio podrá inscribir hasta tres (3) 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 competencia que clasificaron.

ARTÍCULO 60°. 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.

PARAGRAFÓ PRIMERO: Clasifican a la final por prueba en cada clasificatorio los mejores 5 tiempos de todas las series. Clasifican a la Final Departamental los 5 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 clasificatorio.

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 61°. En las reuniones informativas no habrá inscripciones, solo retiros y confirmación de los equipos.

INDEPORTES ANTIOQUIA informará oportunamente los plazos para entrega de las pruebas de los deportistas que participaran en la final, en caso de darse.

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 62°. Los competidores 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 63°. 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 todo el cuerpo del competidor.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



ARTÍCULO 64°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

Una delegación podrá inscribir hasta 3 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 65°. 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 66°. Cada competidor debe renombrarse en la Plataforma de Zoom con el número de carril que le corresponda, el nombre de su delegación y el nombre propio, así “CARRIL 1, ANTIOQUIA. Juan Pérez.” Y 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 atleta en su prueba. Igualmente, si amerita amonestaciones o llamados de atención.


ARTÍCULO 67°. 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.

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 68°. DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS.

- a. **SKIPIN ELEVADO.** Consiste en pasar de frente y por encima de tres zapatillas o zapatos, (ubicados estos en línea horizontal), haciendo skipin de manera continua adelante y atrás, haciendo el ejercicio **40 veces**. Se considera el ejercicio válido cuando se realiza una repetición completa, realizándola adelante y atrás. La prueba inicia con el competidor con cámara encendida, a la señal del juez, hace las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el competidor apaga su cámara.
- b. **SALTO LARGO A LA ZAPATILLA.** Consiste en saltar de frente tres zapatillas o zapatos de manera vertical continuamente, (Ubicados talón punta, uno a uno) regresando por un costado a la posición inicial, luego de cada salto, haciendo el ejercicio **20 veces**. La prueba inicia con el competidor con cámara encendida, a la señal del juez hace las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el competidor apaga su cámara.
- c. **LANZAMIENTOS MEDIA JABALINA:** Consiste en lanzar, estando en posición de lado, por encima del hombro, contra una pared de manera continua, un par de medias recogidas en forma de pelota, haciendo el ejercicio **20 veces**. La distancia desde donde se lanzará serán 5 zapatos desde el muro, colocándolos en orden talón punta. Si el implemento se cae, el deportista puede recogerlo y volver a la posición inicial para seguir lanzando. La prueba inicia

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



con el competidor con cámara encendida, a la señal del juez hace las repeticiones correspondientes. Finaliza la prueba cuando el competidor apaga su cámara.

PARAGRAFO 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.

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 en atletismo convencional apague su cámara luego de ejecutar la competencia y en atletismo adaptado cuando el acudiente o guía la apague.

ARTÍCULO 69°. SISTEMA DE PENALIZACIÓN.

Penalización sobre el tiempo total en la prueba con 1 segundo en skipin elevado, salto a las zapatillas, y/o lanzamiento de media jabalina, si:

- a. Algún miembro del equipo enciende cámara antes de tiempo.
- b. Si el atleta recibe ayuda al encender o apagar su cámara
- c. Por cada repetición faltante en alguno de los retos.
- d. Por vocabulario o trato inapropiado durante la competencia.
- e. Cuando los jueces lo consideren necesario por no acatar las indicaciones del reglamento.

ARTÍCULO 70°. Cada deportista deberá portar el uniforme del municipio que representa, compuesto por camiseta, pantaloneta o sudadera; o los elementos que consideren para distinguirse como municipio. Ello hará parte de la calificación de juego limpio. Puede tener un zapato (1), dos (2) o ninguno para realizar las pruebas.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



ARTÍCULO 71°. Un atleta será declarado como W.O. (Descalificado) si:

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

ARTÍCULO 72°. 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 73°. 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 74°. 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 75°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por los jueces y el director del evento.

BALONCESTO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 76°. 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.


PARAGRAFO 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 77°. Las pruebas a ejecutar por cada uno de los equipos serán las siguientes:

Componentes Técnicos

- a. Destrezas de marcación en piso y Drible
- b. Drible en tijera entre los pies
- c. Drible alternado con toque de silla frontal y lateral
- d. Drible bajo con desarrollo en ocho entre los pies
- e. Rutina de Habilidades libre
- f. Habilidades de la araña.
- g. Ejercicios de coordinación drible con pelota de tenis

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Componentes Físico-Técnicos

- a. Destrezas de balón con Abdominales
- b. Destrezas de balón con Dorsales
- c. Destrezas de balón con Pectorales
- d. Ejercicios combinados Físico-Técnicos
- e. Ejercicios de Agilidad
- f. Ejercicios de Velocidad

ARTÍCULO 78°. Cada juego se realizará en vivo, con duración máximo de una hora.

ARTÍCULO 79°. 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 80°. Se hace el sorteo del equipo inicia en la primera prueba, luego la ejecución de las siguientes pruebas será alternada.

ARTÍCULO 81°. 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 82°. Por partido se realizarán 5 pruebas y al final la sumatoria de pruebas ganadas o puntos anotados, nos darán el resultado del partido.

ARTÍCULO 83°. Ambos equipos realizaran de forma individual pruebas de habilidades técnicas con el balón por tiempos de 1 minuto.


ARTÍCULO 84°. Un jugador puede realizar máximo 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 85°. La puntuación por partido se definirá de la siguiente manera:

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

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

- a. Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de uno de los equipos, este equipo se declara perdedor por W.O.
- b. 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.
- c. Los equipos que no se presenten al partido sin ninguna justificación estando programados, perderán por W.O.
- d. El partido no podrá comenzar si uno de los equipos no está en la cancha 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 86°. Cuando un partido se suspende por razones diferentes a las anteriores, se determinará su continuación de la siguiente manera:

- a. Jugar el partido o partidos suspendidos al finalizar la programación del día.
- b. Jugar el partido o partidos suspendidos en el primer momento disponible sin retrasar la programación del día.
- c. 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 87°. En caso de empate, en las diferentes fases para definir la clasificación, se tendrá el siguiente sistema de desempate, así:

- a. Entre dos equipos, el ganador del partido entre sí.
- b. 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.
- c. Entre tres o más equipos, clasificación por puntos teniendo en cuenta solamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.
- d. Juego Limpio.
- e. Sorteo

ARTICULO 88°. 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 89°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el director del evento y por los jueces.

BÉISBOL
DISPOSICIONES VARIAS


ARTÍCULO 90°. Cada encuentro se jugará a tres (3) inning, se proclamará vencedor el equipo que gane dos (2) de ellos.

ARTÍCULO 91°. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN.

Para participar en el torneo, cada deportista deber tener:

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

ARTÍCULO 92. 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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



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 91.

ARTÍCULO 93°. HABILIDADES A DESARROLLAR.

- a. **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.

- b. **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.

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.

- c. **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 94°. 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 95°. 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.

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 96°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el comité organizador y la Liga Antioqueña de Béisbol.

BICICRÓS
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 97°. Las categorías son las siguientes:

CATEGORÍA “A”		
RAMA	NIVEL	EDAD
MASCULINO	NOVATOS	8 y 9
MASCULINO	EXPERTOS	8 y 9
DAMAS	ÚNICA	8 y 9

CATEGORÍA “B”		
RAMA	NIVEL	EDAD
MASCULINO	NOVATOS	10 y 11
MASCULINO	EXPERTOS	10 y 11
DAMAS	ÚNICA	10 y 11

ARTÍCULO 99°. 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.

En el congreso técnico, cada entrenador deberá informar en cuáles pruebas competirá cada deportista.

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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020


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.



- 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.




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)



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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

- 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 cuenta kilómetros, 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.

- 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.
- 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.
- El video no podrá tener cortes ni edición alguna, si se presentan cortes en el video o edición el deportista quedará descalificado.
- 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 tenida en cuenta en un desempate.

Paso a paso de la prueba.

- 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.
- El tiempo que se tomará como medida de la prueba serán 30 segundos a partir de que el deportista levanta la llanta de adelante.
- Luego de subir la llanta de adelante comenzará a realizar los saltos en la llanta de atrás levantándola del piso unos 10 centímetros aproximadamente.
- 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- El ganador será el deportista que más saltos realice en los 30 segundos de la prueba.
- 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.
- 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.
- 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 4. Prueba de habilidad y resistencia.
Saltos 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 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.

- 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 una cinta de cinco (5) centímetros, que estará puesta en el piso dividiendo los dos lados. El bicicrosista deberá pasar de un lado a otro el bastón saltando con ambas llantas a la vez la mayor cantidad de veces.
- El tiempo que se tomará como medida de la prueba será de 30 segundos
- El deportista deberá realizar la mayor cantidad de saltos laterales pasando por encima del bastón sin tocarlo y sin bajar los pies al piso.
- 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

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



- 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.


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 100º. 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 101º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, de acuerdo al reglamento de la Comisión Antioqueña de Bicicrós.

FÚTBOL
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 102º. 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 103º. 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 104º 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 104º. 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 105º. El balón que se utilizará para el desarrollo de las competencias es el N°4, para ambas ramas.

ARTÍCULO 106º. 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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



- ARTÍCULO 107°.** Durante el torneo se ejecutarán los siguientes retos:
- Dominio de balón con un rebote (la 31). En 1 minuto el participante deberá dar los toques que más pueda al balón con una o ambas piernas cumpliendo el criterio del rebote entre cada toque. Gana el que más repeticiones realice.
 - Conducción de balón en zigzag pierna de dominio borde interno y externo en 5 metros. El participante dispondrá 3 obstáculos en la distancia sugerida, cada que realice un recorrido completo y regrese se le contará una vez durante 1 minuto. Gana el que más recorridos realice.
 - Encestar balón en caja, balde o canasta, lanzando con el pie a 2 metros de distancia durante 1 minuto. Gana el equipo que más veces enceste el balón.
 - Concurso de definición, en donde desde una distancia determinada de 3 metros los jugadores ubicaran un arco de 40 centímetros ancho e intentaran definir la mayor cantidad de ocasiones con un balón, gana el equipo que más goles convierta en 1 minuto.
 - Salto del payaso en 30 segundos. Gana el que más saltos realice.
 - Secuencia de saltos en un cuadrado, pies juntos, separados, salto adelante, atrás. El participante dibujará un cuadro con cinta de enmascarar de 40 centímetros de área, donde debe realizar la ejecución de saltos sugerida, cada que realice una serie se le cuenta por uno durante 1 minuto. Gana el que más series realice.

ARTÍCULO 108°. Las fases zonales subregionales se realizarán a través del envío de videos de ejecución de los retos.

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

- ARTÍCULO 109°. 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 110°. La duración del encuentro corresponderá al tiempo que tarde la evaluación y revisión de los retos por parte de los jueces.

ARTÍCULO 111°. Se empleará el siguiente sistema de puntuación:



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

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

ARTÍCULO 112°. 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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

ARTÍCULO 113°. 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
DISPOSICIONES VARIAS

ARTICULO 114°. 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 115°. La duración de cada partido se determinará una vez finalice la ejecución hasta terminar las acciones de juego.

PARAGRAFO ÚNICO. En los partidos de la final departamental, se programarán 5 acciones de juego. El equipo ganador será el que ejecute correctamente 3 actividades de 5. (si la acción llega a un marcador de 3-0, ahí termina la prueba de esa actividad, de lo contrario se extenderá hasta un quinto intento).

ARTÍCULO 116°. El balón para la competencia debe ser de 53 – 55 cms. y un peso comprendido entre 320 y 350 gramos.

ARTÍCULO 117°. 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

ARTICULO 118°: En caso de un empate en puntos se debe resolver jugando un partido extra, la organización determinará fecha y hora.

PARAGRAFO PRIMERO. si al concluir un encuentro de eliminación directa o de la final, el marcador señala un empate, se realizarán hasta tres 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.

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


PARAGRAFO 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.

ARTÍCULO 119°. 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



- d. Menor gol recibido por acciones de juego totales y generales.
- e. Sorteo.

ARTÍCULO 120°. ACCIONES DE JUEGO POR PARTIDO.

- a. 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).
- b. Jugador que más saltos realice con la cuerda en una sola pierna en un minuto.
- c. 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).
- d. 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).
- e. Jugador que más 31 realice con el empeine y un solo pie, en un minuto.
- f. Jugador que más 31 realice, alternando ambas piernas de una en una con el empeine, en un minuto.
- g. Jugador que más realice 31 con el cuádriceps y un solo pie, en un minuto.
- h. Jugador que más 31 realice de manera libre (pies, pecho, hombros, cabeza) en un minuto; debe utilizar mínimo tres partes del cuerpo.
- i. Jugador que más realice 31 con el empeine a dos pies de una en una de manera consecutiva. Un solo intento por deportista.
- j. 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.
- k. 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).
- l. 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.


PARAGRAFO 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. 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).

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

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

PARAGRAFO 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



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

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

PARAGRAFO SÉPTIMO. Cada juego contará con un árbitro.

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

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

PARAGRAFO DÉCIMO. Las acciones o prueba terminarán o será contada hasta que se registre contacto con otro objeto no descrito en las acciones, o hasta que cumpla con su tiempo, excepto las acciones de juego 1, 2, 3, 4 y 11.

ARTÍCULO 121°. Cada deportista debe hacer uso de su uniforme de competencia (medias largas), camiseta, pantaloneta y zapatillas aptas para el deporte

ARTÍCULO 122°. 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 123°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el comité organizador y la parte técnica de la Liga Antioqueña de Fútbol de Salón.

**FÚTBOL SALA
DISPOSICIONES VARIAS**


ARTÍCULO 124°. 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 125°. 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 126°. REQUISITOS DEL VIDEO.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- h. La toma del video debe realizarse de manera horizontal (lateral), pues de forma vertical no es posible garantizar un juzgamiento justo y adecuado.
- i. El video no debe tener cortes y debe ser grabado en una sola sesión, sin edición ni efectos.
- j. La grabación del video debe incluir todo el tiempo la toma del cuerpo completo del deportista.
- k. El video debe estar marcado con el nombre del municipio y el nombre del deportista.
- l. 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.
- m. Cada reto ejecutado correctamente dará un punto por municipio y el municipio que más puntos acumule será el ganador.
- n. Para cada encuentro, el municipio deberá rotar los deportistas que ejecuten los retos

ARTÍCULO 127°. 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 128°. Durante el torneo se ejecutarán los siguientes retos:

- a. Dominio de balón con un rebote (la 31).
- b. En 1 minuto el participante deberá dar los toques que más pueda al balón con una o ambas piernas cumpliendo el criterio del rebote entre cada toque. Gana el que más repeticiones realice.
- c. Conducción de balón en zigzag pierna de dominio borde interno y externo en 5 metros. El participante dispondrá 3 obstáculos en la distancia sugerida, cada que realice un recorrido completo y regrese se le contará una vez durante 1 minuto. Gana el que más recorridos realice.
- d. Encestar balón en caja, balde o canasta, lanzando con el pie a 2 metros de distancia durante 1 minuto. Gana el equipo que más veces enceste el balón.
- e. Concurso de definición, en donde desde una distancia determinada de 3 metros los jugadores ubicaran un arco de 40 centímetros ancho e intentaran definir la mayor cantidad de ocasiones con un balón, gana el equipo que más goles convierta en 1 minuto.
- f. Salto del payaso en 30 segundos. Gana el que más saltos realice.
- g. Secuencia de saltos en un cuadrado, pies juntos, separados, salto adelante, atrás. El participante dibujará un cuadro con cinta de enmascarar de 40 centímetros de área, donde debe realizar la ejecución de saltos sugerida, cada que realice una serie se le cuenta por uno durante 1 minuto. Gana el que más series realice.

ARTÍCULO 129°. Para la Fase Final Departamental se realizará un evento en vivo donde los participantes se enfrentarán en simultánea.

ARTÍCULO 130°. 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 131°. La duración del encuentro corresponderá al tiempo que tarde la evaluación y revisión de los retos por parte de los jueces.

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



ARTÍCULO 132º. Se empleará el siguiente sistema de puntuación:

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

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

ARTÍCULO 133º. 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 134º. 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 135º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, de acuerdo a lo establecido por el comité organizador del evento.

**GIMNASIA
DISPOSICIONES VARIAS**


ARTÍCULO 136º. En los Juegos Deportivos Escolares se realizará la gimnasia en la modalidad artística en las ramas masculina y femenina.

ARTÍCULO 137º. NÚMERO DE PARTICIPANTES

CATEGORÍA Y NIVEL			Número de participantes
ESCOLAR BASICO	Femenino	Categoría 8 – 9 años	6
		Categoría 10 – 12 años.	6
	Masculino	Categoría 8 – 9 años	6
		Categoría 10 – 12 años	6
ESCOLAR AVANZADO	Femenino	Categoría 8 – 9 años	6
		Categoría 10 – 12 años	6
	Masculino	Categoría 8 – 9 años	6
		Categoría 10 – 12 años	6

ARTÍCULO 138º. Las categorías y pruebas que se desarrollaran son las siguientes:

DEPORTE/ MODALIDAD	CATEGORIA	GENERO	REGLAMENTO TECNICO
GIMNASIA ARTISTICA	ESCOLAR BASICO	Femenino	Categoría 8 – 9 años (LAGIM 1)
			Categoría 10 – 12 años. (LAGIM 2)
		Masculino	Categoría 8 – 9 años (LAGIM 1)
			Categoría 10 – 12 años (LAGIM 2)
	ESCOLAR AVANZADO	Femenino	Categoría 8 – 9 años (LAGIM-AC1)
		Masculino	Categoría 8 – 9 años (LAGIM-AC1)

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



			Categoría 10 – 12 años (LAGIM -AC2)
--	--	--	-------------------------------------

PARÁGRAFO ÚNICO. En el nivel básico podrán participar **los niños** y niñas que no hayan competido en Campeonatos Nacionales en las categorías de AGE GROUP.

En el nivel avanzado podrán participar los niños y niñas que ya han participado en Campeonatos Nacionales o internacionales en las categorías AGE GROUP.

Un niño o niña puede cumplir el requisito de estar en BASICO, pero si un entrenador considera que por su nivel puede participar en AVANZADO, lo puede hacer.

ARTÍCULO 139°. MÉTODO DE PRESENTACIÓN DE LA COMPETENCIA VIRTUAL

ESPECIFICACIONES DEL VIDEO:

- a. Debe ser grabado en forma continua, NO SE ACEPTAN EDICIONES PARCIALES
- b. Si se graba con celular, este debe ponerse HORIZONTALMENTE, También se puede utilizar computador o Tablet.
- c. Se debe visualizar el cuerpo completo del gimnasta.
- d. Los videos deben ser enviados al siguiente correo: contacto@lagim.com.co

ETIQUETA DEL VIDEO: (Archivo) EJEMPLO:

Nombres – categoría – edad – municipio – Institución Educativa
ANDRES MARTINEZ – ESCOLAR BASICO - 12 – MEDELLIN – SAN MARCOS

ARTÍCULO 140°. Se necesitará un espacio de 2 x 2 m, libre de artículos que interfieran en el desarrollo de la rutina, igualmente se recomienda realizar las actividades en superficies alfombradas, colchonetas o césped.

ARTÍCULO 141°. SISTEMA DE COMPETENCIA

De acuerdo la cantidad de participantes se definirá los tiempos de calificación en jornada máxima de 3 días para que el comité de jueces pueda calificar cada uno de los videos.

Los deportistas deben grabar sus videos con todas las habilidades físicas y técnicas. En los tiempos establecidos. Las fechas serán programadas y publicadas por la organización.

ARTÍCULO 142°. SANCIONES Y PENALIDADES:

Los jueces aplicarán las deducciones propias del código FIG y las aclaradas en este reglamento, algunas de ellas resumidas en la siguiente tabla:

DEDUCCIONES GENERALES			
FALTA PEQUEÑA	FALTA MEDIANA	FALTA GRANDE	CAIDA
0.1	0.3	0.5	1.0

- Estas deducciones se tendrán en cuenta en caso de:
- a. Falta de dinamismo en los ejercicios.
 - b. Falta de coordinación en los pasos metodológicos.
 - c. Presentación antes y después de las habilidades técnicas.

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



- d. Flexiones de codos, rodillas, etc. en los ejercicios técnicos.
- e. Demás errores de ejecución.

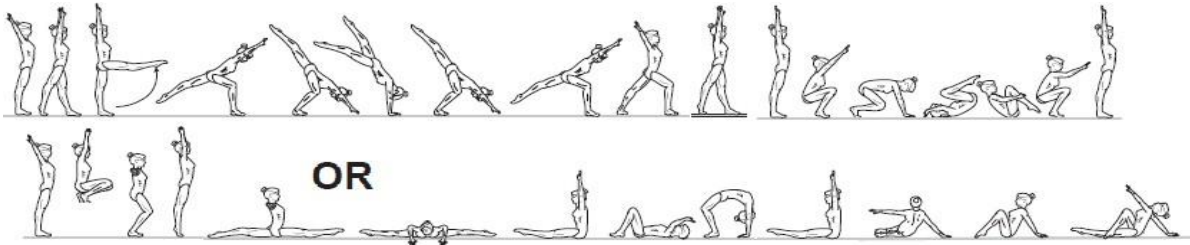
ARTÍCULO 143º. Los deportistas deben competir con la siguiente indumentaria:

- Deportistas:**
- a. Trusa de competencia.
 - b. Pueden competir utilizando pantalones cortos, y camiseta
 - c. Pueden competir utilizando el uniforme de educación física de su institución educativa.

- Entrenadores:**
- Esta indumentaria debe ser portada durante las jornadas de calentamiento, toda la competencia y sesiones de entrenamiento antes de la competencia:
- a. Calzado tipo tenis, no sandalias.
 - b. Sudadera, pantalones con dobladillo, pantalones cortos shorts (no jeans o shorts con bolsillos grandes o botones en el frente o a los lados).
 - c. Camiseta y/o chaqueta deportiva.

ARTÍCULO 144º. REGLAMENTO TÉCNICO GIMNASIA FEMENINA.

- CATEGORIA: ESCOLAR BASICO: (8-9 años)**
- a. En esta categoría se compite solo en una prueba: **(APARATO: SUELO)**
 - b. Reglamento descrito a continuación (LAGIM1)
 - c. VALOR DE DIFICULTAD= 5.00 PUNTOS, VALOR DE EJECUCIÓN= 5.00 PUNTOS
 - d. TOTAL = 10.00 PUNTOS
 - e. Se premiará la general individual por la sumatoria de: SUELO + HABILIDADES FISICAS

ESCOLAR BASICO FEMENINO (LAGIM 1)	
Categoría 8 – 9 años	
APARATO : SUELO	
	VALOR
• 1 Presentación inicial	0,30
• 1 Inversión frontal subiendo una pierna	1,00
• 1 Rodamiento agrupado hacia adelante	1,00
• 1 Salto rodillas al pecho	0,50
• 1 Elemento de flexibilidad Spagat y/o Split	1,00
• 1 Arco desde abajo a mantener	1,00
• 1 Pose final LIBRE	0,20
TOTAL DIFICULTAD	5,00
ILUSTRACIÓN	
	

Radicado: S 2020000544

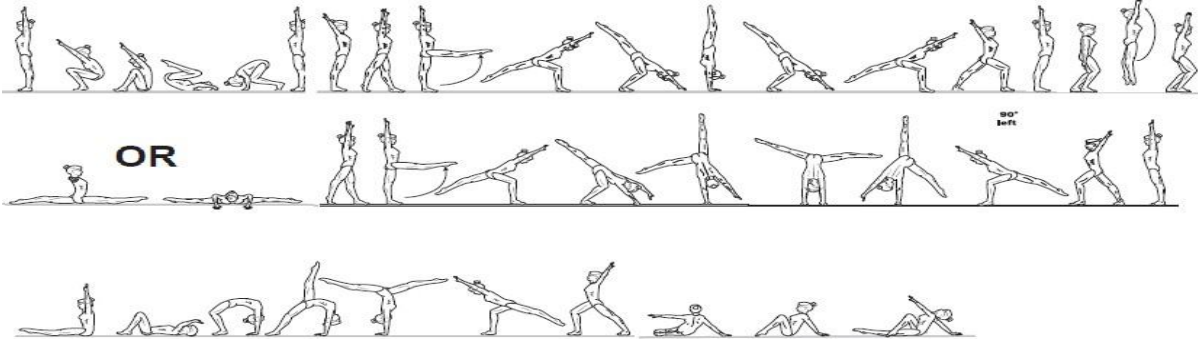
Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.





CATEGORIA: ESCOLAR BASICO: 10 – 12 años.

- a. En esta categoría se compite solo en una prueba: (APARATO: SUELO)
- b. Reglamento descrito a continuación (LAGIM2)
- c. VALOR DE DIFICULTAD= 5.00 PUNTOS Y VALOR DE EJECUCIÓN= 5.00 PUNTOS
- d. Se premiará la general individual por la sumatoria de: SUELO + HABILIDADES FISICAS

ESCOLAR BASICO FEMENINO (LAGIM 2)	
Categoría 10 - 12 años	
APARATO : SUELO	VALOR
• 1 Presentación inicial.	0,30
• 1 Rodamiento agrupado hacia atrás.	0,50
• 1 Inversión frontal a cerrar las piernas a control 1 segundo	0,50
• 1 Salto gimnástico extensión	1,00
• 1 Elemento de flexibilidad Spagat y/o Split	0,50
• 1 rueda lateral	1,00
• 1 Arco desde el piso a pasar.	1,00
• 1 Pose final LIBRE	0,20
TOTAL DIFICULTAD	5,00
ILUSTRACIÓN	
	

HABILIDADES FISICAS – ESCOLAR BASICO

HABILIDAD FÍSICA N° 1	
	
ABDOMINALES EN “V”	
OBJETIVO: Fortalecer el abdomen	
METODOLOGÍA: Numero de Uves piernas juntas, tocar los pies en cada repetición y bajar a la posición de Bloqueo completamente extendido en el piso.	
DURACIÓN: 30 segundos	
SISTEMA DE JUZGAMIENTO: Esta habilidad tendrá un valor de 10.0 puntos y de acuerdo a la ejecución se realizarán los descuentos.	
HABILIDAD FÍSICA N° 2	

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



Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



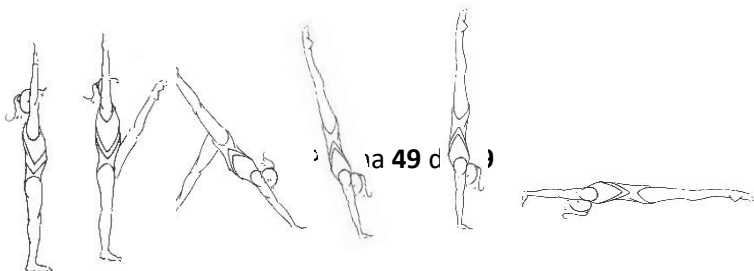

FLEXIONES DE CODO
OBJETIVO: Hacer la mayor cantidad de flexiones (tocando el rollo de papel con el pecho) en 30 segundos.
METODOLOGÍA: Con un rollo de papel bajo el pecho, realizar flexión de brazos hasta tocar el papel higiénico y extender nuevamente el brazo. Hacer este ejercicio de manera repetida, a máxima velocidad durante 30 segundos.
DURACIÓN: 30 segundos
SISTEMA DE JUZGAMIENTO: Esta habilidad tendrá un valor de 10.0 puntos y de acuerdo a la ejecución se realizarán los descuentos.
HABILIDAD FÍSICA N° 3
Secuencia de flexibilidad Split con ambas piernas, spagat, tronco adelante piernas juntas, puente

OBJETIVO: Demostrar el correcto desarrollo de habilidades de flexibilidad, promoviendo el uso igualitario de las dos piernas
METODOLOGÍA: El gimnasta realiza posición de Split con pierna derecha, sin moverse del lugar va a realizar las siguientes transiciones; a posición de spagat, a posición de split pierna izquierda. Mantiene sin apoyo de las manos, brazos estirados al lado durante los 3 elementos (Sostiene por 5 segundos). Cierra piernas estiradas, para pasar a posición de piernas juntas al frente con tronco hacia adelante. (Sostiene por 5 segundos). Se acuesta boca arriba para realizar la posición de Puente, el gimnasta estira brazos, estira piernas, flexibilidad de hombro mejor que de espalda (sostiene por 5 segundos). Finaliza terminado en la posición de acostado boca arriba
DURACIÓN: 25 segundos
SISTEMA DE JUZGAMIENTO: Esta habilidad tendrá un valor de 10.0 puntos y de acuerdo a la ejecución se realizarán los descuentos.

ESCOLAR AVANZADO FEMENINO

CATEGORIA: 8-9

- a. En esta categoría se compite en tres aparatos (**1. SALTO 2. VIGA 3. SUELO**)
- b. Reglamento descrito a continuación (LAGIM – AC1)
- c. VALOR DE DIFICULTAD= 10.00 PUNTOS

APARATO 1: SALTO



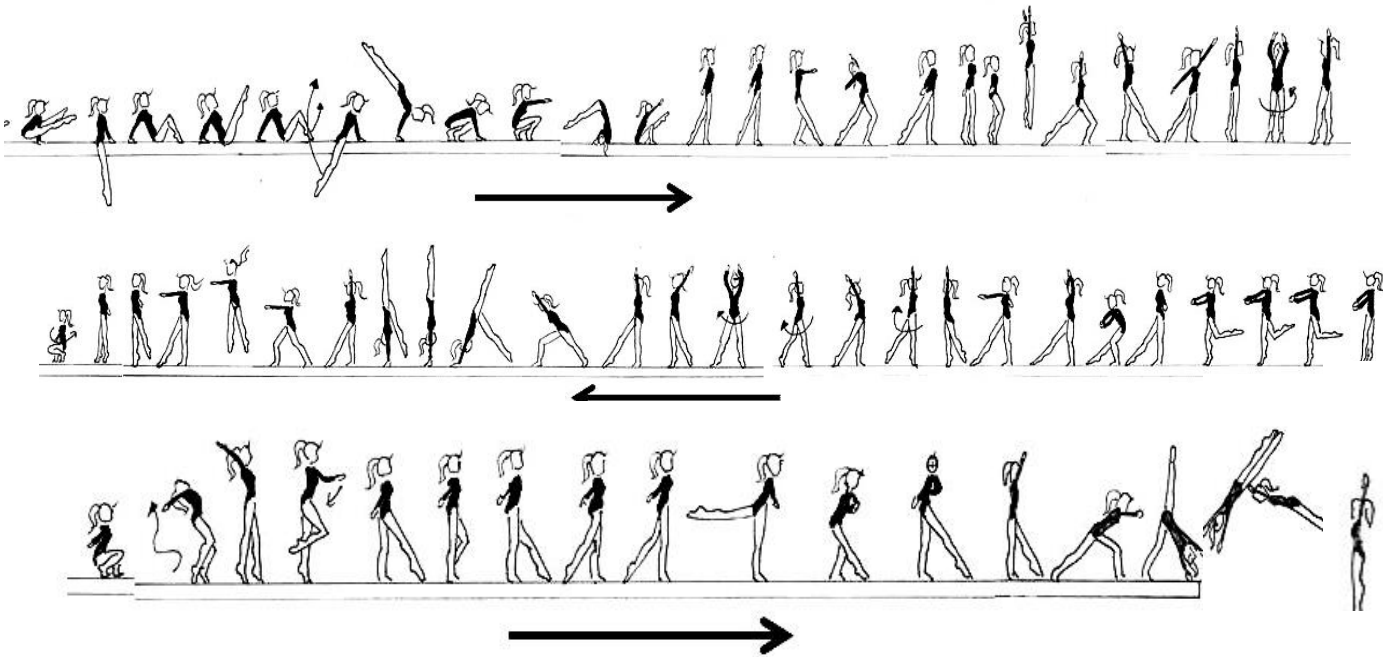
Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



ERRORES	DEDUCCIONES
Desde una posición de pie, realizar parada de manos con el cuerpo extendido y rotar al frente sobre un colchón suave, aterrizar sobre la espalda.	
<ul style="list-style-type: none"> Brazos flexionados Parada de manos apretada Pequeña carpa en el cuerpo Gran carpa en el cuerpo Carpa excesiva (Carpa 90 o más o agrupado) 	0.1 – 0.3 0.1 – 0.3 0.1 - 0.3 0.5 1.0 5.0

APARATO 2: VIGA

La viga es en el piso y se hace señalando con cinta: ANCHO 10 CM, LARGO: Entre 2 y 4 mts.




Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



DESCRIPCION VIGA DE EQUILIBRIO	VALOR	ERRORES Y DEDUCCIONES
1. SENTADA HORCAJADAS sobre una línea. <i>BRAZOS: Las manos terminan una al lado de la otra sobre la línea. Realizar un círculo de brazos atrás y retomar la viga por detrás de las caderas. Balancear las piernas al frente a sentado agrupado, ELEVAR LAS PIERNAS A UNA MOMENTANEA POSICIÓN EN “V” y regresar a sentado agrupado.</i>	1.4 (0.6, 0.2, 0.4, 0.2)	
2. <i>BRAZOS: Mover las manos adelante de las caderas. Balancear las piernas atrás hasta cuclillas y realizar una RODADA AL FRENTE CON UNA PIERNA DELANTE DE LA OTRA. BRAZOS: Terminar lateral – diagonal – arriba. Paso al frente con el pie punteado sobre la viga. BRAZOS: bajar lateral durante el paso, flexionar y extender al frente – en medio cuando el pie se coloca punteado en la viga. Paso al frente con la pierna en demiplier, el otro pie puntea atrás en la viga y el cuerpo se arquea. BRAZOS: Mover ambos brazos al frente y rotar el tronco ligeramente a la derecha, elevar ambos brazos laterales y terminar con</i>	1.2 (1.0, 0.1, 0.1)	
3. Enderezar el cuerpo, paso al frente a SALTO EXTENDIDO para aterrizar con una `pierna adelante en demiplier, en desplante al frente. Paso al frente y cerrar el pie de atrás hacia el de adelante. ½ GIRO (180º). <i>BRAZOS: Permanecen arriba</i>	1.1 (0.6, 0.1, 0.4)	
4. TRES PASOS DE CARRERA AL FRENTE, paso-patada al frente por arriba de la horizontal. <i>BRAZOS: Opcional durante la carrera, lateral – en medio durante el paso-patada. Paso al frente con la pierna derecha y cerrar el pie izquierdo atrás del pie derecho en relevé. BRAZOS: Lateral – en medio. Bajar el talón izquierdo y mover la pierna derecha al frente punteando sobre la viga. Flexionar la pierna izquierda en demiplier y flexionar el tronco al frente, inmediatamente extender la pierna izquierda y levantar el tronco hasta parada. BRAZOS: Entrelazando los dedos, flexionar ambos codos con las palmas viendo el pecho, después extender los codos con las palmas hacia a fuera mientras se rotan las manos hacia afuera. Elevar ambos brazos arriba a una posición alta. Flexionar ambas piernas – izquierda</i>	1.7 (3 x 0.3) (0.1, 0.1, 0.1, 0.4, 0.1)	
5. Paso al frente, PATADA A PARADO DE MANOS MOMENTANEO Y DESCENDER A DESPLANTE AL FRENTE y después CHASSE AL FRENTE	1.4 (0.8, 0.2, 0.4)	<ul style="list-style-type: none"> Menos de 75° de parado de
6. 2 pasos al frente, cerrar el pie derecho detrás del pie izquierdo en relevé, flexionar las piernas hasta cuclillas, ½ GIRO EN CUCLILLAS. Extender las piernas mientras se realiza una OLA DEL CUERPO terminando en relevé. <i>BRAZOS: bajar lateralmente mientras se flexionan las piernas y mantener abajo durante el giro. Elevar al frente, luego atrás – arriba durante la ola, terminar en una posición alta. Bajar el talón derecho y flexionar la pierna izquierda a passé al frente, inmediatamente dar un paso al frente con la pierna izquierda y puntear el pie derecho en coupé al frente. BRAZOS: Bajar los brazos</i>	1.4 (0.1, 0.1, 0.4, 0.6, 0.1, 0.1)	
7. Paso al frente con el pie derecho y puntear el pie izquierdo atrás (tendu), paso a ARABESCA con la pierna libre a la horizontal (mantener 2 segundos), elevar el tronco y puntear el pie izquierdo atrás del derecho. Colocar el pie izquierdo en la viga transfiriendo el peso atrás y puntear el pie derecho al frente. Flexionar la rodilla izquierda en demiplier, después extender la pierna izquierda transfiriendo el peso del cuerpo hacia delante hacia el pie derecho para terminar con el pie izquierdo punteando atrás. <i>BRAZOS: Mover ambos brazos en un patrón simétrico empezando hacia la izquierda y abajo, después al frente – arriba, continuar a la derecha y abajo y finalmente al frente arriba para terminar con el brazo izquierdo al</i>	1.2 (0.1, 0.6, 0.1, 0.1)	<ul style="list-style-type: none"> Mantener menos de 2 segundos 0.3 Mantener menos de 1 de un Segundo. N o tiene valor
8. 1 – 3 pasos al frente a RONDADA SALTO EN EXTENCIÓN,	0.6	
TOTAL DIFICULTAD	10 PUNTOS	

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.

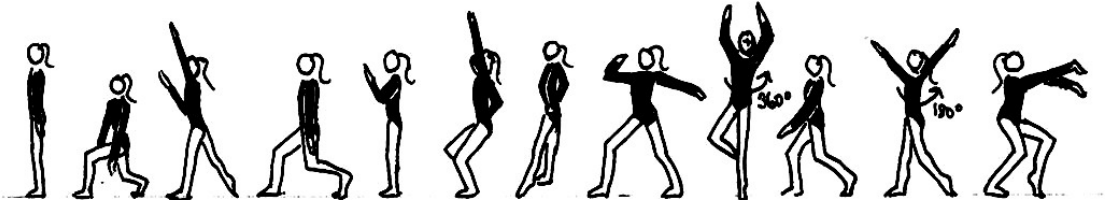


ESCOLAR AVANZADO FEMENINO

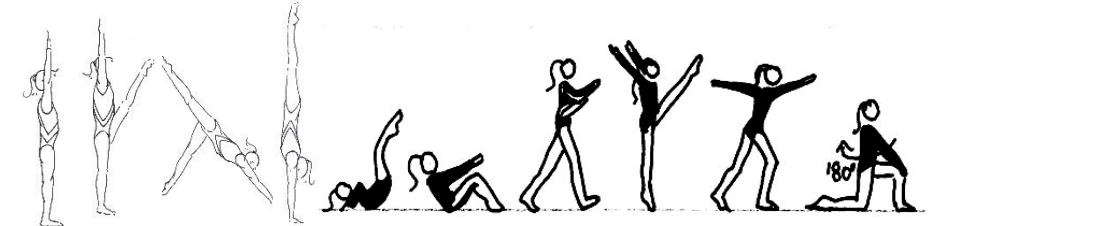
CATEGORIA: 8-9

APARATO 3: SUELO

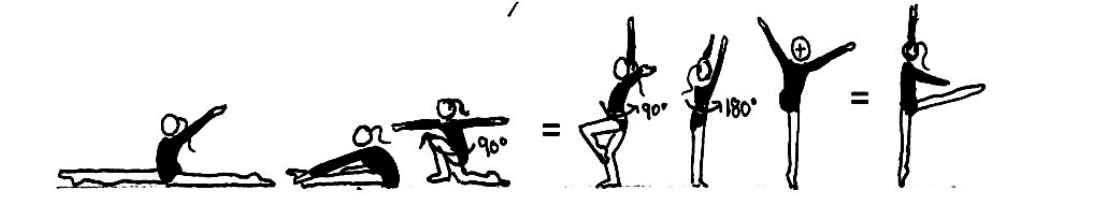
1 LÍNEA



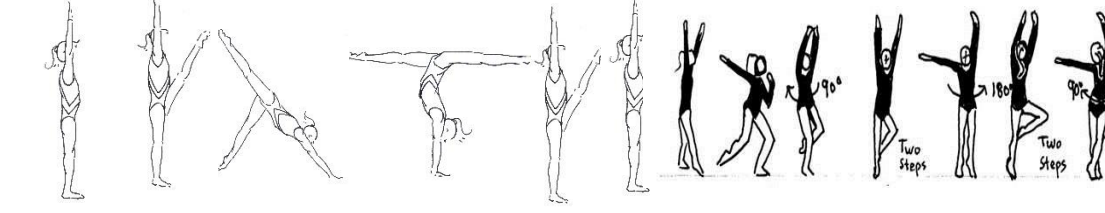
2 LÍNEA



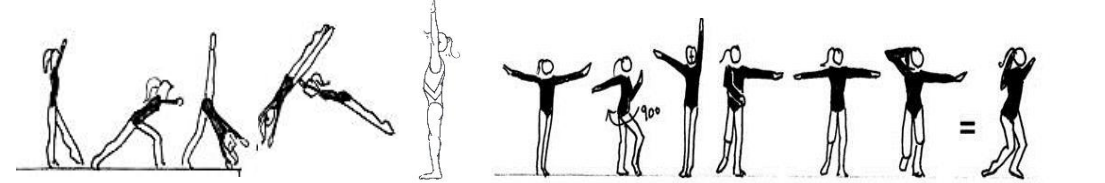
3 LÍNEA



4 LÍNEA



5 LÍNEA



Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020



DESCRIPCIÓN SUELO		VALOR
Línea 1	<p>a. Desde parada de pie con los pies juntos y los brazos al lado del tronco, dar un paso al frente con la pierna derecha a través de un demiplier, extender ambas rodillas y puntear el pie izquierdo atrás (tendu). <i>BRAZOS: Elevar a una posición alta y bajar a una posición baja pasando por 2ª y 5ª posición en ambas direcciones durante el paso, flexionar el brazo izquierdo a la altura del pecho con la palma hacia afuera y elevar el brazo derecho lateral – arriba a lateral – en medio al extender las piernas.</i></p> <p>b. Dar un paso al frente con la pierna izquierda en demiplier y cerrar el pie derecho al lado del pie izquierdo. <i>BRAZOS: Descender ambos brazos por la 2ª posición a una posición baja durante el paso, elevar el brazo izquierdo a lateral-en medio y flexionar el brazo derecho a la altura del pecho con la palma hacia abajo al cerrar el pie derecho.</i></p> <p>c. Dar un paso lateral con la pierna derecha en demiplier, extender las rodillas, inmediatamente flexionar la rodilla derecha y cerrar el pie izquierdo al lado de la rodilla derecha para terminar en con la pierna derecha en demiplier la pierna izquierda en passé al frente. <i>BRAZOS: Elevar a una posición alta y bajar a una posición baja pasando por 2ª y 5ª posición en ambas direcciones durante el paso. Elevar el brazo derecho lateral – arriba a una posición alta, después flexionar el codo por encima de la cabeza y colocar la mano izquierda en la cadera izquierda al cerrar el pie izquierdo.</i></p> <p>d. Vista a la izquierda. Dar un paso lateral hacia la izquierda con el pie izquierdo en relevé y cerrar el pie derecho al lado del pie izquierdo en relevé. <i>BRAZOS: Bajar el brazo derecho al lado, el brazo izquierdo permanece en la cadera izquierda</i></p> <p>e. Vista a la derecha. Dar dos pasos al frente; izquierdo-derecho para preparar el giro. <i>GIRO 360° a la derecha sobre el pie derecho con la pierna izquierda en passé al frente.</i></p> <p>f. Paso al frente sobre la pierna izquierda en demiplier, extender ambas piernas para terminar con el pie derecho punteando sobre el piso (tendu). <i>BRAZOS: Opcionales</i></p>	<p>1.5 (7 x 0.1) + Giro 360° = 0.8</p>
Línea 2	<p>a. Parada de manos volteo adelante</p>	<p>1.5</p>
Línea 3	<p>a. Paso al frente sobre la pierna izquierda en relevé, después patear con la pierna derecha al frente (máxima amplitud). <i>BRAZOS: Cruzar ambos brazos por en frente del pecho durante el paso, abrir lateral – diagonal- arriba durante la patada con la pierna derecha</i></p> <p>b. Dar un paso atrás con la pierna derecha, luego mover la pierna izquierda atrás mientras que se flexiona la rodilla derecha y colocar la rodilla izquierda sobre el piso para terminar hincada con la pierna derecha al frente y la izquierda atrás. <i>BRAZOS: Bajar por la lateral a una posición baja durante el paso con pie derecho, elevar el brazo izquierdo al frente - en medio y el brazo derecho lateral- en medio en la posición de hincada.</i></p> <p>c. ½ giro (180°) hacia la izquierda sobre las rodillas y cerrar las piernas para terminar en una posición de hincada sentada. <i>BRAZOS: Bajar por el frente y TERMINAR EN POSICIÓN DE SPLIT, con la pierna derecha al frente y la izquierda atrás punteando hacia la esquina 2. BRAZOS: Colocar los brazos laterales en el split.</i></p> <p>d. Flexionar la pierna izquierda y deslizar el pie derecho hacia atrás para terminar hincada sentada sobre el talón izquierdo. Inmediatamente después levantar la cadera, flexionar la pierna derecha y transferir el peso hacia adelante. <i>BRAZOS: Colocar las manos en el piso al deslizar el pie derecho atrás. Realizar un círculo de brazos atrás hasta una posición baja al levantar las caderas. Después elevar el brazo izquierdo al frente - en medio y el brazo derecho lateral – en medio al transferir el peso al frente.</i></p> <p>e. Extender la pierna derecha para ponerse de pie transfiriendo el peso del cuerpo hacia atrás sobre el pie izquierdo, al mismo tiempo ejecutar un ¼ (90°) de giro a la izquierda sobre el pie izquierdo en relevé. Después el pie derecho del piso y flexionar la rodilla</p>	<p>1.2 (6 x 0.2)</p> <p>Giro a split = 1,5</p> <p>0.3</p>

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

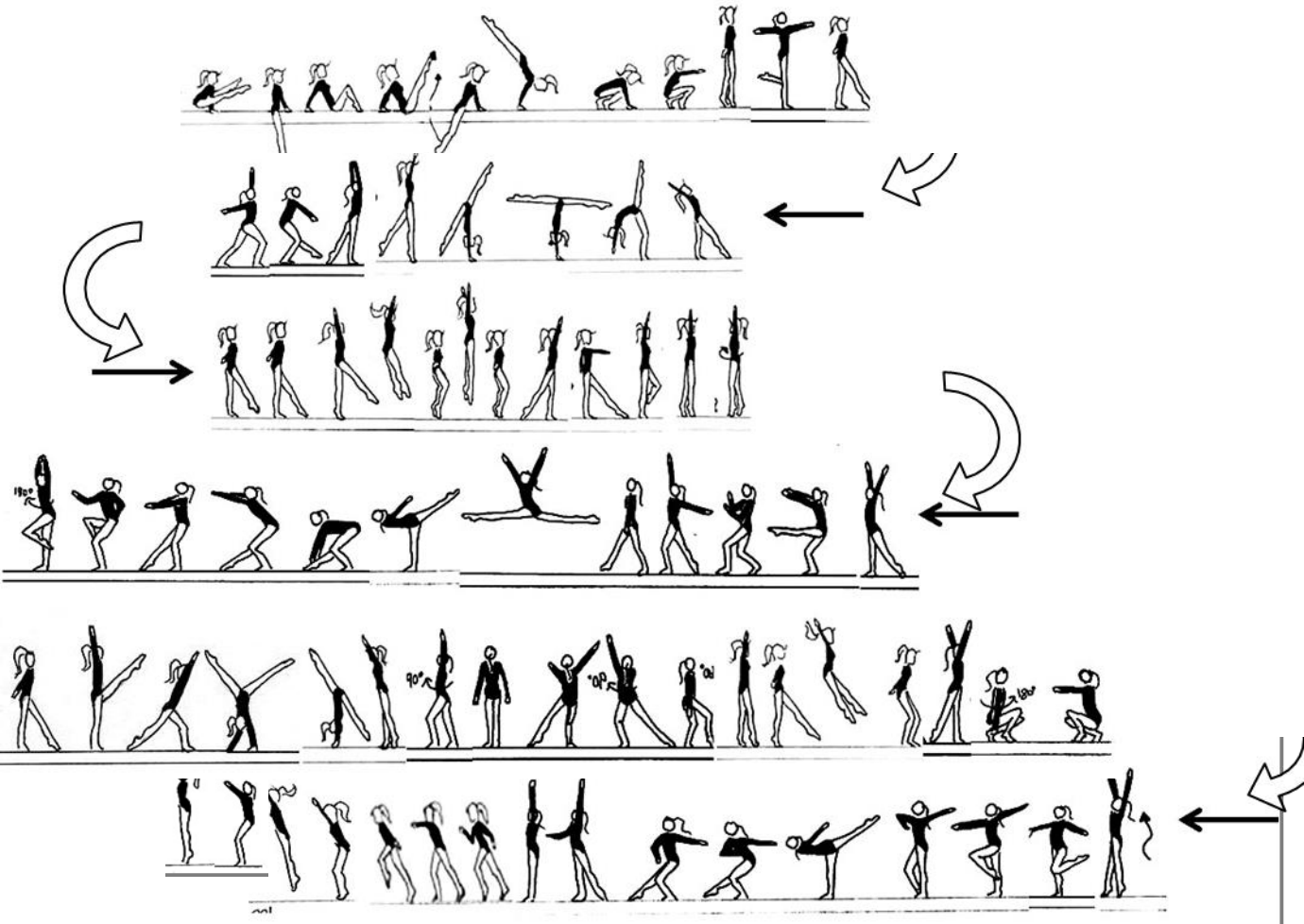


de 10 cms con el cuerpo extendido y rotar al frente sobre un colchón suave, aterrizar sobre la espalda.	
<ul style="list-style-type: none"> Brazos flexionados Parada de manos apretada Pequeña carpa en el cuerpo Gran carpa en el cuerpo Carpa excesiva (Carpa 90° o más o agrupado) 	<div>0.1 – 0.3</div> <div>0.1 – 0.3</div> <div>0.1 - 0.3</div> <div>0.5</div> <div>1.0</div> <div>5.0</div>

ESCOLAR AVANZADO FEMENINO

CATEGORIA: 10 – 12 AÑOS

APARATO 2: VIGA



DESCRIPCION VIGA DE EQUILIBRIO	VALOR	ERROR ES y
--------------------------------	-------	------------

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



1. SENTADA A HORCAJADAS. Balancear las piernas al frente a sentado agrupado, ELEVAR LAS PIERNAS A UNA MOMENTANEA POSICIÓN EN “V” , y regresar a sentado agrupado. BRAZOS: <i>Elevar ambos brazos al frente – en medio en la posición de cuclillas</i> , y realizar una RODADA AL FRENTE CON UNA PIERNA DELANTE DE LA OTRA . BRAZOS: <i>Terminar lateral – diagonal – arriba, después continuar elevando los brazos al frente arriba al pararse</i> . Flexionar la pierna izquierda atrás, después dar un paso al frente con la pierna izquierda y cerrar el pie derecho en frente del pie izquierdo. BRAZOS: <i>Bajar haciendo un círculo con el brazo izquierdo al frente para terminar arriba; bajar haciendo un círculo atrás con el brazo derecho y</i>	1.4 (0.2, 0.6, 0.4, 0.2)	
2. ARCO ATRÁS terminando en desplante al frente. BRAZOS: <i>Terminar lateral – diagonal – arriba</i> . Paso al frente con la pierna izquierda en demi-plié, después colocar el pie derecho punteado al frente del pie izquierdo. BRAZOS: <i>Bajar lateral – abajo a lateral - en medio durante el paso, flexionar y extender al frente – en medio cuando el pie derecho puntea atrás</i> . Paso al frente con la pierna derecha en demi-plié, el pie izquierdo puntea sobre la viga. BRAZOS: <i>Bajar ambos brazos al frente - abajo a una posición baja, después torcer el tronco ligeramente a la derecha, elevar ambos brazos laterales – arriba para terminar con el brazo izquierdo arriba y el brazo derecho lateral – en medio en una posición arqueada</i> . Vista: a la derecha. Enderezar el tronco al frente,	1.2 (1.0, 0.1, 0.1)	
3. SALTO ASSEMBLE; SALTO EXTENDIDO. BRAZOS: <i>Bajar ambos brazos laterales en el assemble, elevar ambos brazos al frente - arriba a una posición alta durante el salto extendido</i> . Colocar el pie izquierdo punteado al frente sobre la viga. BRAZOS: <i>Lateral – en medio</i> . Paso al frente con la pierna derecha, luego cerrar el pie izquierdo atrás del pie derecho en relevé. BRAZOS: <i>Bajar el brazo izquierdo atrás – abajo y continuar moviéndolo al frente – arriba durante el paso; después mover el brazo</i>	1.1 (0.6, 0.1, 0.4)	
4. 1 a 3 pasos de carrera y SALTO SPLIT con despegue de un pie. BRAZOS: <i>Opcional</i> . Colocar el pie izquierdo al frente punteado sobre la viga. BRAZOS: <i>Lateral – en medio</i> . Mover la pierna derecha al frente punteando en la viga, flexionar la rodilla izquierda en demi-plié y flexionar el tronco al frente, inmediatamente extender la pierna izquierda y levantar el tronco hasta parada. BRAZOS: <i>Entrelazando los dedos, flexionar ambos codos con las palmas viendo el pecho, después extender los codos con las palmas hacia a fuera mientras se rotan las manos hacia afuera continuar elevando los brazos arriba a una posición alta</i> . Flexionar ambas piernas – izquierda en demi-plié, derecha en passé al frente. BRAZOS: <i>Bajar ambos brazos al frente – en medio, rotar las manos hacia adentro con las palmas hacia arriba mientras se flexionan las piernas, llevar el codo derecho hacia el tronco</i> . Extender ambas piernas punteando el pie derecho al frente sobre la viga y ejecutar un ½ GIRO (180°) a la derecha en	1.9 (3 x 0.3) (0.1, 0.1, 0.1, 0.6, 0.1)	
5.. Dar una patada con la pierna derecha al frente y ejecutar una RUEDA DE CARRO . BRAZOS: <i>Permanecen arriba durante la rueda de carro</i> . Cerrar el pie izquierdo atrás del pie derecho en relevé. BRAZOS: <i>Se mantienen arriba. Girar ¼ (90°) a la derecha en relevé</i> . Dar un paso largo hacia la derecha en demi-plié, la pierna izquierda se mantiene extendida con el pie punteando hacia la viga (desplante lateral derecho) Extender ambas piernas y transferir el peso de cuerpo hacia la pierna izquierda en demi-plié (desplante lateral izquierdo). BRAZOS: <i>Bajar lateral – abajo a una posición baja durante el ¼ de giro. Cruzar al frente del pecho y después abrir el brazo izquierdo al frente – en medio y el brazo derecho lateral–diagonal–arriba, ligeramente atrás durante el desplante. Mover ambos brazos a una posición alta al extender las piernas, después abrir el brazo derecho al frente–en medio y el brazo izquierdo lateral–diagonal–arriba, ligeramente atrás durante el desplante</i> . Girar ¼ (90°) a la derecha sobre el pie izquierdo, elevar el talón del pie derecho en arco forzado. BRAZOS: <i>bajar lateral abajo a una posición baja</i> . Realizar un CHASSE AL FRENTE con la pierna derecha delante de la izquierda. BRAZOS: <i>lateral-en medio</i> . Cerrar el pie izquierdo detrás del pie derecho en relevé, flexionar las rodillas hasta una posición de cuclillas, ejecutar un ½ GIRO (180°) EN CUCLILLAS . Extender las piernas realizando una OLA DEL CUERPO para terminar en relevé. BRAZOS: <i>Bajar lateral – abajo a una</i>	1.8 (1.0, 0.2, 0.4, 0.2)	Menos de 75° de parado de manos. No tiene valor

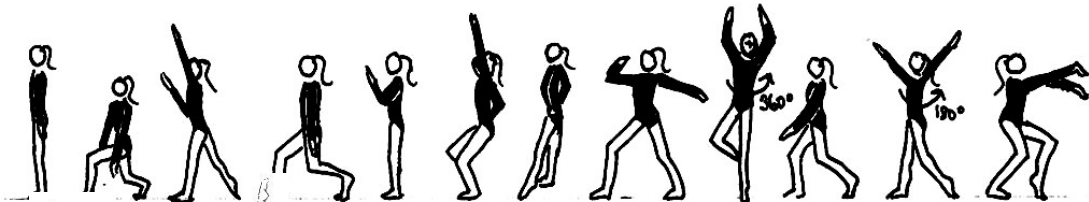
Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



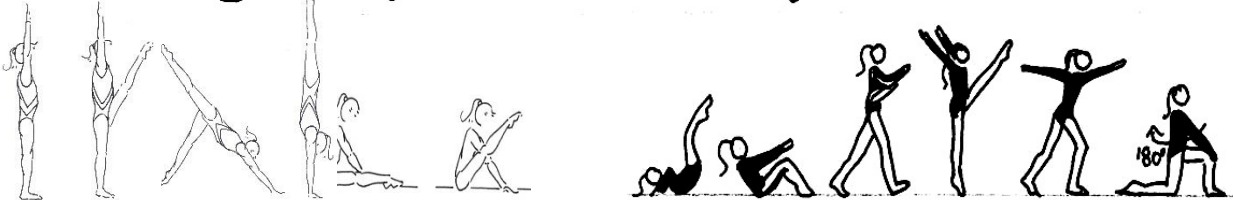
6. Paso al frente con la pierna derecha y puntear el pie izquierdo atrás (tendu), paso a ARABESCA , con la pierna a la horizontal (mantener dos segundos), elevar el tronco y puntear el pie izquierdo atrás del derecho. Colocar el talón izquierdo sobre la viga transfiriendo el peso del cuerpo atrás y puntear el pie derecho al frente. Flexionar la	1.4 (0.1, 0.1, 0.4,0.	• Mantener menos de
7. 1-3 pasos, PIQUE - SALTO EN EXTENSIÓN	1.2	
TOTAL	10 Puntos	

ESCOLAR AVANZADO FEMENINO
CATEGORIA: 10 – 12 AÑOS
APARATO 3: SUELO

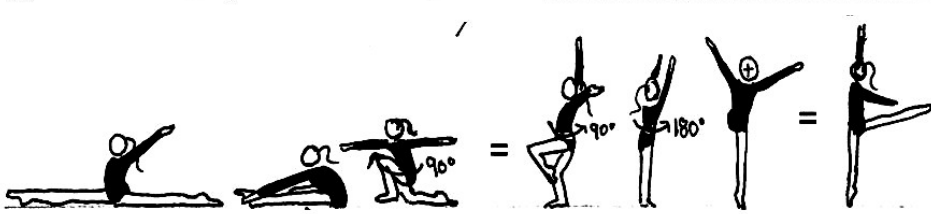
1 LÍNEA



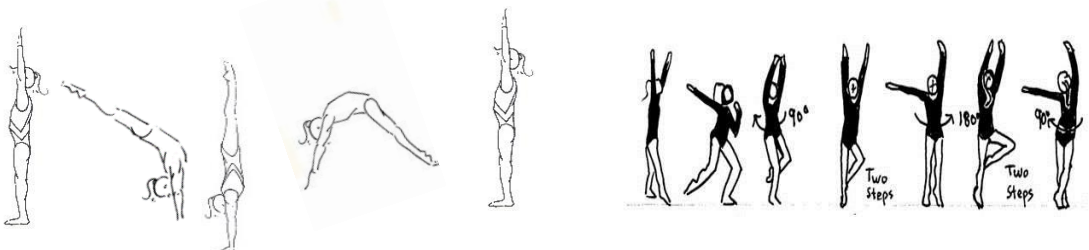
2 LÍNEA



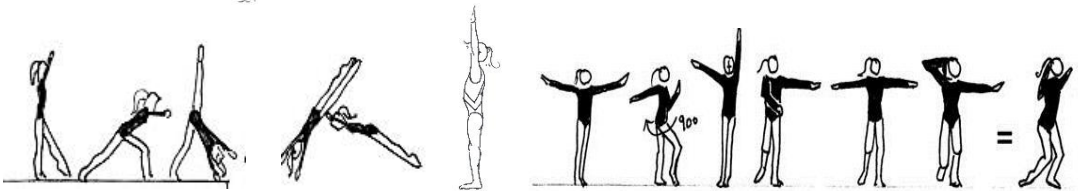
3 LÍNEA



4 LÍNEA



5 LÍNEA



Página 58 de 99

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ARTÍCULO 145. REGLAMENTO TECNICO GIMNASIA ARTÍSTICA MASCULINA

CATEGORIA: ESCOLAR BASICO: (8-9 años)

- a. En esta categoría se compite solo en una prueba: (APARATO: SUELO)
- b. Reglamento descrito a continuación (LAGIM1)
- c. VALOR DE DIFICULTAD= 5.00 PUNTOS, VALOR DE EJECUCIÓN= 5.00 PUNTOS

ESCOLAR BASICO MASCULINO (LAGIM 1)		VALOR
Categoría 8 – 9 años		
APARATO : SUELO		
•	Presentación, marcar posición inicial	0,30
•	Rodada al frente	1,00
•	Spagat finalizar a piernas cerradas en cuclillas	0,50
•	Parada de cabeza (momentánea) rollo adelante	0,50
•	Paso largo ½ giro	0,50
•	Paso lanzamiento parada de manos (momentánea)	1,00
•	Rueda Lateral (Terminar con un pie adelante y otro atrás)	1,00
•	Cerrar piernas y presentación final.	0,20
TOTAL DIFICULTAD		5,00


CATEGORIA: ESCOLAR BASICO: (10 – 12 años)

- En esta categoría se compite solo en una prueba: (APARATO: SUELO)
- Reglamento descrito a continuación (LAGIM2)
- VALOR DE DIFICULTAD= 5.00 PUNTOS, VALOR DE EJECUCIÓN= 5.00 PUNTOS
- Se premiará la general individual por la sumatoria de: SUELO + HABILIDADES FISICAS

ESCOLAR BASICO MASCULINO (LAGIM 2)		VALOR
Categoría 10 - 12 años		
APARATO : SUELO		
•	Presentación, marcar posición inicial	0,30
•	Rodada al frente terminar piernas abiertas spagat	1,00
•	Salto a parada de manos (momentánea)	0,50
•	Rollo adelante	0,50
•	Paso largo ½ giro	0,50
•	Paso lanzamiento parada de manos (momentánea)	1,00
•	Rueda Lateral Terminando con piernas juntas (educativo round off)	1,00
•	Presentación final	0,20
TOTAL EJECUCIÓN		5,00

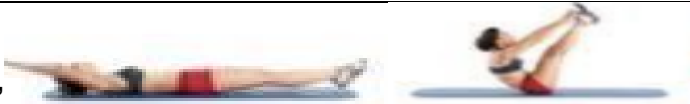


HABILIDADES FISICAS – ESCOLAR BASICO

HABILIDAD FÍSICA N° 1

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



	
ABDOMINALES EN “V”	
OBJETIVO: Fortalecer el abdomen	
METODOLOGÍA: Numero de Uves piernas juntas, tocar los pies en cada repetición y bajar a la posición de Bloqueo completamente extendido en el piso.	
DURACIÓN: 30 segundos	
SISTEMA DE JUZGAMIENTO: Esta habilidad tendrá un valor de 10.0 puntos y de acuerdo a la ejecución se realizarán los descuentos.	
HABILIDAD FÍSICA N° 2	
	
FLEXIONES DE CODO	
OBJETIVO: Hacer la mayor cantidad de flexiones (tocando el rollo de papel con el pecho) en 30 segundos.	
METODOLOGÍA: Con un rollo de papel bajo el pecho, realizar flexión de brazos hasta tocar el papel higiénico y extender nuevamente el brazo. Hacer este ejercicio de manera repetida, a máxima velocidad durante 30 segundos.	
DURACIÓN: 30 segundos	
SISTEMA DE JUZGAMIENTO: Esta habilidad tendrá un valor de 10.0 puntos y de acuerdo a la ejecución se realizarán los descuentos.	
HABILIDAD FÍSICA N° 3	
Secuencia de flexibilidad Split con ambas piernas, spagat, tronco adelante piernas juntas, puente	
	
OBJETIVO: Demostrar el correcto desarrollo de habilidades de flexibilidad, promoviendo el uso igualitario de las dos piernas	
METODOLOGÍA: El gimnasta realiza posición de Split con pierna derecha, sin moverse del lugar va a realizar las siguientes transiciones; a posición de spagat, a posición de split pierna izquierda. Mantiene sin apoyo de las manos, brazos estirados al lado durante los 3 elementos (Sostiene por 5 segundos). Cierra piernas estiradas, para pasar a posición de piernas juntas al frente con tronco hacia adelante. (Sostiene por 5 segundos). Se acuesta boca arriba para realizar la posición de Puente, el gimnasta estira brazos, estira piernas, flexibilidad de hombro mejor que de espalda (sostiene por 5 segundos). Finaliza terminado en la posición de acostado boca arriba	
DURACIÓN: 25 segundos	
SISTEMA DE JUZGAMIENTO: Esta habilidad tendrá un valor de 10.0 puntos y de acuerdo a la ejecución se realizarán los descuentos.	

CATEGORIA: ESCOLAR AVANZADO: (8-9 años)

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- a. En esta categoría se compite en dos pruebas: **(APARATO: 1. SUELO y 2. MINIPARALELAS)**
- b. Reglamento descrito a continuación (LAGIM1)
- c. VALOR DE DIFICULTAD= 10.00 PUNTOS

ESCOLAR AVANZADO MASCULINO (LAGIM AC1)		
CATEGORIA : 8 – 9 AÑOS		
APARATO 1: SUELO (valor 10 puntos)		
NUM	EJERCICIOS	VALOR DEL EJERCICIO
1	Parada de manos	1.00
2	Descender a volteo con piernas abiertas	1.00
3	Sostener stalder (3 seg)	1.00
4	Subir a parada de manos o apoyando pies y bajar pierna unida,	1.00
5	Quinta o cuarta a posición gimnastica	1.00
6	Arrastrada a parada de manos o con pequeño salto	1.00
7	Bajar pierna unida	1.00
8	Rueda lateral amplia	1.00
9	Arco atrás a un pie o arco desde el piso.	1.00
10	Arco adelante a un pie o arco desde el piso.	1.00
TOTAL		10.00

ESCOLAR AVANZADO MASCULINO		
CATEGORIA 8- 9 AÑOS		
APARATO 2: MINIPARALELAS (valor 10 puntos)		
NUM	EJERCICIOS	VALOR DEL EJERCICIO
1	Plancha agrupada	1.50
2	Descender a escuadra (2 seg)	1.00
3	Huevoito pierna unida (3 seg)	2.00
4	Huevoito pierna abierta (3 seg)	1.50
5	Bajar a escuadra (3 seg)	1.00
6	Sacar a stalder (3 seg)	1.00
7	Subir a parada de manos (5 seg)	2.00
TOTAL		10.00

CATEGORIA: ESCOLAR AVANZADO: 10 - 12 años

- a. En esta categoría se compite en dos pruebas:
 - o **APARATO:**
 - **SUELO**
 - **MINIPARALELAS.**
- b. Reglamento descrito a continuación (LAGIM1)
- c. VALOR DE DIFICULTAD= 10.00 PUNTOS

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



ESCOLAR AVANZADO MASCULINO		
CATEGORIA 10 – 12 AÑOS		
APARATO: SUELO (valor 10 puntos)		
NUM	EJERCICIOS	VALOR ELEMENTO
1	Parada de manos (3seg)	1.00
2	Descender a volteo con piernas abiertas	1.00
3	Sostener stalder (3 seg)	1.00
4	subir a parada de manos o apoyando pies y bajar pierna unida	1.00
5	Quinta a parada de manos o cuarta	1.00
6	Bajar a posición gimnastica,	1.00
7	Arrastrada a parada de manos o con pequeño salto	1.00
8	Rueda lateral amplia	1.00
9	Arco atrás a un pie o desde el piso	1.00
10	Antesalto paloma a un pie o desde el piso	1.00
TOTAL		10.00

ESCOLAR AVANZADO MASCULINO		
CATEGORIA 10 – 12 AÑOS		
APARATO2 : MINIPARALELAS (valor 10 puntos)		
NUM	EJERCICIOS	VALOR ELEMENTO
1	Huevoito o mana pierna unida (pierna abierta)	1.00
2	Subir a parada de manos pierna abierta o pierna unida.	1.00
3	Mantener parada de manos (3seg)	1.00
4	Abrir piernas y sostener parada de manos (3 seg)	1.00
5	Descender a stalder (3 seg)	1.00
6	Plancha pierna abierta (2 seg) o plancha agrupada	1.00
7	Bajar a stalder	1.00
8	Subir a parada de manos pierna abierta (3 seg)	1.00
9	Descender a huevoito o mana pierna abierta (3 seg)	1.00
10	Bajar a escuadra (3 seg)	1.00
TOTAL		10.00

ARTÍCULO 146º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Dirección Técnica de la Liga Antioqueña de Gimnasia.

JUDO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 147º. El torneo se realizará en modalidad virtual y a distancia desde el domicilio de cada uno de los deportistas.

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Las categorías consideradas son (8 a 10 años) y sub13 (11 a 12 años), se realizará en las ramas femenina y masculina.

Las competencias se realizarán en dos (2) modalidades así:

- a. **On-line o Conectado.** Serán aquellas competencias que realizarán en una plataforma virtual en línea y transmitidas a través 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.

PARAGRAFO UNICO: Las actividades listadas se realizarán de forma remota, desde cada una de las casas de los participantes, teniendo en cuenta:


- 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 148°. 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			
Nº.	CATEGORIA	EDADES	GRADO (CINTURÓN)
1	Pre-Infantil Sub10 Principiantes	8 Años y 9 años (Nacidos en 2011 o 2012).	Blanco
2	Pre-Infantil Sub10 Avanzados		Amarillo, Naranja, Verde
3	Pre-Infantil Sub11 Principiantes	10 años (Nacidos en 2010)	Blanco, Amarillo
4	Pre-Infantil Sub11 Avanzados		Naranja, Verde
5	Pre-Infantil Sub12 Principiantes	11 años (Nacidos en 2009)	Blanco, Amarillo
6	Pre-Infantil Sub12 Avanzados		Naranja, Verde, Azul
7	Pre-Infantil Sub13 Principiantes	12 años (Nacidos en 2008)	Blanco, Amarillo
8	Pre-Infantil Sub13 Avanzados		Naranja, Verde, Azul

KATAS			
Nº.	CATEGORIA	EDADES	GRADO (CINTURÓN)
1	Pre-Infantil Sub11	8, 9 y 10 años (Nacidos en 2010, 2011 o 2012)	Todos.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

2	Infantil Sub13	11 y 12 años (nacidos en 2008 o 2009)	Todos.
---	----------------	--	--------

ARTÍCULO 149°. ASPECTOS TÉCNICOS

Se realizarán pruebas por etapas, así: eliminatoria, cuartos de final, semi-final y final.

ARTÍCULO 150°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

Las modalidades de competencia serán: Pruebas Físicas y Kata.

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.


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.



Gana el que realice el mayor número de repeticiones de cada ejercicio ejecutado de forma correcta por el tiempo indicado de acuerdo al intervalo de rondas establecidas. En caso de empate, se realizarán rondas extras de forma inmediata hasta determinar un ganador. Los competidores podrán realizar pausas durante la ejecución, y podrán hidratarse luego de finalizarse cada ronda.

En caso de algún reclamo por parte de entrenadores o delegados de los competidores las mismas deben ser canalizados hacia el Coordinador deportivo.
 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:

ETAPA	PRUEBAS POR CIRCUITO	TIEMPOS POR CATEGORÍA
RONDA ELIMINATORIA	8 – 9 AÑOS (2 RONDAS).	8-9 años: 20 segundos. 10-11 años: 30 segundos.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

	<div> <div> 1. Equilibrio (Usando cinturón doblado a la mitad y tocando las puntas). 2. Saltos laterales sobre el cinturón. 3. Desplazamiento en cuadrúpedia adelante y atrás (usando cinturón doblado a la mitad y tocando las puntas). 10 AÑOS (2 RONDAS). 1. Amarrarse el cinturón (segundos). 2. Sentadilla. 3. Desplazamiento en cuádrupedia lateral (usando cinturón doblado a la mitad y tocando las puntas). 11 – 12 AÑOS (3 RONDAS). 1. Plancha dinámica. 2. Sentadilla. 3. Abdominales. 4. Saltos horizontales (Sapitos). </div> </div>	12 años: 40 segundos.
CUARTOS DE FINAL Y SEMIFINALES	<div> <div> 8 – 9 – 10 AÑOS - (2 RONDAS). 1. Uchikomi con técnica de Ashi-waza (O-uchi-gari en tres pasos). 2. Plancha isométrica sobre el judogi + inmovilización en Kesa-gatame (migi/hidari). 3. Jumping jacks (Payasitos). 11 – 12 AÑOS (3 RONDAS). 1. Uchikomi con técnicas de Te-waza (Ippon-seoinage, utilizando cinturón con amarre a una silla). 2. Abdominales de anti-flexiones. 3. Avanzadas hacia adelante (Tocando rodilla al piso). 4. Balanceo + Sankaku-jime (Ne-waza). </div> </div>	8-9 años: 20 segundos. 10-11 años: 30 segundos. 12 años: 40 segundos.
FINAL	<div> <div> 8 – 9 – 10 AÑOS - (2 RONDAS). 1. Uchikomi con técnica de Koshi-waza (O-goshi en tres pasos) 2. Abdominales de anti-flexión. </div> </div>	8-9 años: 20 segundos. 10-11 años: 30 segundos. 12 años: 40 segundos.

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



	<p>3. Enrollar/desenrollar judogi + lanzamiento de judogi con técnica de Te-waza (Tai-ostoshi).</p> <p>11 – 12 AÑOS (3 RONDAS).</p> <p>1. Uchikomi con técnicas de Ashi-waza (O-soto-gari con péndulo un desplazamiento).</p> <p>2. Burpees + Uchikomi con técnicas de Koshi-waza (Harai-goshi).</p> <p>3. Lanzamientos de Judogi con técnicas de Te-waza (Tai-ostoshi) + Inmovilización (Osae-waza).</p>	
--	--	--


b. KATA INDIVIDUAL.

Las competencias de kata se realizarán en Tandoku-renshu (forma de sombra) y evaluando sólo la ejecución de Tori, ajustando las medidas y distancias conforme al espacio disponible del competidor. Se realizará un sorteo para definir el orden en que serán llevadas a cabo de las presentaciones de cada uno de los competidores.

Serán evaluados los aspectos y principios técnicos de la Nage-no-kata, como son la direccionalidad y manejo de la ubicación espacial.

CATEGORIA	TECNICAS	PUNTUACION
PRE-INFANTIL 8, 9 Y 10 AÑOS	<p><u>NAGE NO KATA:</u></p> <p>1. Protocolo de Saludo Inicial/Entrada</p> <p>2. Protocolo de Saludo Final/Cierre</p>	<p>Máxima puntuación: 20 puntos. Mínima puntuación: 1 punto.</p> <p>Por cada ítem se podrán apreciar:</p> <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.
INFANTIL 11 Y 12 AÑOS	<p><u>NAGE NO KATA:</u></p> <p>1. Protocolo de Saludo Inicial/Entrada.</p> <p>2. 1er Grupo de Técnicas de Te-waza</p> <p>3. Protocolo de Saludo Final/Cierre.</p>	<p>Máxima puntuación: 30 puntos Mínima puntuación: 1 punto</p> <p>Por cada ítem se podrán apreciar:</p> <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

PARÁGRAFO ÚNICO. SISTEMA DE DESEMPATE.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



- 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 realizará pruebas de agotamiento, es decir, sin límite de tiempo, el primero que se canse o que no ejecute la técnica de forma correcta.

ARTÍCULO 151°. 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.

Entrenadores: Camiseta o chaqueta representativa de su municipio. No se permitirá el uso de gorras, o camisillas sin mangas (esqueleto).

ARTÍCULO 152°. Los aspectos referentes al sistema de competencia y demás se tratarán en el congresillo técnico, previamente establecido.

ARTÍCULO 153°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga Antioqueña de Judo

KARATE –DO
DISPOSICIONES VARIAS

ARTCULO 154°. El torneo se realizará en modalidad virtual y a distancia, categoría 10 a 11 años y se realizará en las ramas femenina y masculina.


ARTCULO 155° MODALIDADES. Las modalidades de competencia en forma virtual son:

- a. Kata individual.
- b. Kumite individual.

MODALIDAD KATAS:

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 vía email y WhatsApp a cada entrenador.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



- c. Cada entrenador se encarga de informar a sus deportistas del sorteo.
- d. Cada deportista envía un video de una de las katas, según el color de su cinturón 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 al correo institucional de la liga.
- e. La Liga tendrá un panel de un (1) coordinador arbitral y siete (7) jueces con licencia actualizada, quienes evaluarán cada una de las katas y darán un puntaje dentro de la plataforma del software de competencia de karate-do, según la reglamentación WKF.
- f. Los puntajes se tabulan según reglamentación de la WKF 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 determinado por los jueces.
- h. Llegarán a las finales que 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.

MODALIDAD KUMITE:

CATEGORÍA PRINCIPIANTES: (Cinturones blanco y amarillo y/o azul celeste)

Ronda N°1.

- a. Gyaku tsuki chudan (puño con brazo de atrás, zona media).
- b. Mae geri chudan (patada frontal con pierna de atrás, zona media).
- c. Kizami Tsuki jodan (puño con brazo delantero, zona alta).

Ronda N°2.

- a. Mawashi geri chudan (patada circular con pierna de atrás, zona media).
- b. Gyaku tsuki jodan (puño con brazo de atrás, zona alta).
- c. Kizami mawashi geri jodan (patada circular con pierna de adelante, zona alta).


Ronda N°3 Final.

- a. Combate de sombra de 40 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 naranjas y azules)

Ronda N°1.

- a. Gyaku tsuki chudan (puño con brazo de atrás, zona media).
- b. Mawashi geri jodan (patada circular con pierna de atrás, zona alta).

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



- c. Kizami Tsuki jodan (puño con brazo delantero, zona alta).
- d. Kizami yoko geri chudan (patada lateral con pierna de adelante, zona media).

Ronda N°2.

- a. Gyaku tsuki jodan (puño con brazo de atrás, zona alta).
- b. Kizami Ura mawashi geri jodan (patada circular invertida de gancho con pierna de adelante, zona alta).
- c. Kizami tsuki jodan + kizami mawashi geri jodan (puño con brazo delantero, zona alta + patada circular con pierna de adelante, zona alta).
- d. Mawashi geri chudan + Gyaku tsuki chudan (patada circular con pierna de atrás, zona media + puño con brazo de atrás, zona media).

Ronda N°3 Final.

- a. Combate de sombra de 40 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 verde en adelante)

Ronda N°1.


- a. Kizami tsuki jodan + gyaku tsuki chudan (puño con brazo delantero, zona alta + puño con brazo de atrás, zona media).
- b. Kizami ura mawashi geri jodan (patada circular invertida de gancho con pierna de adelante, zona alta).
- c. Ura mawashi geri jodan (patada circular invertida de gancho con pierna de atrás, zona alta).
- d. Gyaku tsuki chudan + mawashi geri jodan (puño con brazo de atrás, zona media + patada circular con pierna de atrás, zona alta).

Ronda N°2.



- a. Ushiro ura mawashi geri jodan (patada circular invertida de gancho con giro, zona alta).
- b. Kizami tsuki jodan + kizami ura mawashi geri jodan (puño con brazo delantero, zona alta + patada circular invertida de gancho, zona alta).
- c. Gyaku tsuki jodan + ura mawashi geri jodan (puño con brazo de atrás, zona alta + patada circular invertida de gancho con pierna de atrás, zona alta).
- d. Kizami mawashi geri jodan + kizami ura mawashi geri jodan (patada circular con pierna de adelante, zona alta + patada circular invertida de gancho con pierna de adelante, zona alta). Ambas patadas se ejecutan con la misma pierna.

Ronda N°3 Final.

- a. Combate de sombra de 40 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.)

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

PARÁGRAFO PRIMERO. Todas las técnicas se ejecutan de a 3 repeticiones cada una, por el lado (guardia) que el atleta elija y en constante.

PARÁGRAFO SEGUNDO. La calificación de la modalidad de kumite será por puntos, al igual que en la modalidad de kata, 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 deportista envía un video del reto correspondiente a la ronda en la que esta, 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.
- d)

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.
- e)

Los puntajes se tabulan y a través del software se publican los resultados y se mencionan los deportistas que pasan a la siguiente ronda.
- f)

En cada ronda, los participantes enviarán un video y se irán evaluando y publicando los resultados según el puntaje de los jueces.
- g)

Las finales que 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 156º. CATEGORÍAS

Las categorías y niveles de participación son los siguientes:

CATEGORÍA PREINFANTIL, EDAD 10 -11 AÑOS			
KATA	FEMENINO	Principiante (cinturones blancos y amarillos)	Individual

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



		Intermedio (cinturones naranjas y azules)	Individual
		Avanzado (cinturones verdes en adelante)	Individual
	MASCULINO	Principiante (cinturones blancos y amarillos)	Individual
		Intermedio (cinturones naranjas y azules)	Individual
		Avanzado (cinturones verdes en adelante)	Individual

CATEGORÍA PREINFANTIL, EDAD 10 -11 AÑOS			
KUMITE	FEMENINO	Principiante (cinturones blancos y amarillos)	Individual
		Intermedio (cinturones naranjas y azules)	Individual
		Avanzado (cinturones verdes en adelante)	Individual
	MASCULINO	Principiante (cinturones blancos y amarillos)	Individual
		Intermedio (cinturones naranjas y azules)	Individual
		Avanzado (cinturones verdes en adelante)	Individual



ARTÍCULO 157°. 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 serán adoptados también para la modalidad de Kumite (con las recomendaciones técnicas temporales por tratarse de un evento virtual). En ambas modalidades 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 del Kata y de la prueba de Kumite, debe decir el nombre del Kata antes de iniciarla y 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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

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 grabe 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 kata, ese mismo se aplicará para la modalidad de kumite ya que se realizará con puntuación.

ARTICULO 158º: INDUMENTARIA.

- Deportistas:** Karategui completo y cinturón que le corresponda según el sorteo (rojo o azul).
- Entrenadores:** Camiseta o chaqueta representativa de su municipio.


ARTICULO 159º: 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 160º. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Liga Antioqueña de Karate Do.

**LEVANTAMIENTO DE PESAS
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTÍCULO 161º. En los Juegos Deportivos Escolares de Levantamiento de Pesas modalidad virtual, las competencias se realizarán en la categoría 10 a 12 años ramas femenina y masculina.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.



Los pesajes y las competencias se realizarán de manera virtual desde el domicilio del deportista.

 Cada deportista, entrenador o el respectivo municipio debe garantizar la conectividad de internet y contar con los dispositivos de celular y computador.

 Deben contar con la implementación deportiva necesaria para ejecutar sus movimientos.

 Contar con los protocolos de bioseguridad necesarios.

 Los deportistas deben contar con la supervisión de un adulto responsable.

ARTÍCULO 162°. DIVISIONES DE PESO CORPORAL.

Rama Femenina: 32 kg., 36 kg., 40 kg., 44 kg., 48 kg., 52 kg., 56 Kg., + 56kg.
Rama Masculina: 36 kg., 40 kg., 44 kg., 48 kg., 52 kg., 56 kg., 60 kg., +60 kg.

ARTÍCULO 163°. VESTUARIO, IMPLEMENTACIÓN Y LOCALIDAD.

VESTUARIO: Cada atleta deberá portar trusa y calzado deportivo.

IMPLEMENTACIÓN: Cada atleta o localidad deberá tener la implementación necesaria de medición y logística que se requiera tanto para pruebas técnicas como para pruebas físicas.

LOCALIDAD: Cada lugar de competencia (domicilio del deportista) deberá tener un fondo entero que no permita el tránsito peatonal y favorezca la visibilidad de los jueces.

ARTÍCULO 164°. PRUEBAS.

Las pruebas a desarrollar serán las siguientes:


- a. Arranque
- b. Envión
- c. Total
- d. Pruebas Físicas (Salto Alto, Salto Largo y Abdominales).

El implemento para realizar las pruebas técnicas, será con bastón (palo de escoba).

Cada atleta tendrá derecho a realizar tres (3) intentos uno de frente y uno a cada lado a los cuales se evaluarán los siguientes aspectos:

ARRANQUE

- a. Posición inicial.
- b. Inicio del movimiento a la orden del juez central.
- c. Pasar la barra cerca a la pierna.
- d. Extensión del tronco en el halón.
- e. Posición de los codos en el halón.
- f. Movimiento continuo.
- g. Ida al fondo.
- h. Recuperación.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



- i. Bajada de la barra a la orden del juez.
- j. Estabilidad del movimiento.

ENVIÓN

- a. Posición inicial
- b. Inicio del movimiento a la orden del juez central.
- c. Pasar la barra cerca de la pierna.
- d. Extensión del troco y posición de los codos en el halón.
- e. Ida al fondo y recuperación inmediata (rebote)
- f. Posición de los codos en la salida al empuje
- g. Bajar y subir con el tronco derecho y de forma continua para el empuje
- h. Posición de los pies en el jerk o empuje
- i. Recuperación
- j. Orden del baja y estabilidad del movimiento

PRUEBAS FÍSICAS

• Salto Alto:

Partiendo desde la posición de pie, frente a una pared, con los brazos extendidos, se marca la máxima altura alcanzada con los dedos medios. Luego de perfil a la pared alejado no más de 45 cm de la misma y con los brazos extendidos por encima del nivel de la cabeza, sólo con el impulso de las piernas se deberá realizar un salto lo más alto posible, tocando la pared con los dedos medios, untados con tiza o agua para permitir dejar una marca. Se realizarán tres saltos y se tomará la mejor marca en cm. Una vez obtenido el mejor salto (B) y la altura del brazo (A) como está en la descripción, se realiza la operación así: $I=B-A$, este será el resultado que de la puntuación.

• Salto Largo:

Mantenerse erguido con los pies paralelos, los dedos de los pies detrás de la línea de partida, doblar las rodillas levantando los brazos hacia adelante horizontalmente. Con un impulso vigoroso, acompañado de un balanceo de brazos, saltar lo más lejos posible y aterrizar con los pies juntos sin perder equilibrio. Efectuar el test dos veces, el mejor de los dos saltos será registrado en cm y puntuará.

• Abdominales:

En la posición sentado, tronco en vertical, manos detrás del cuello, rodillas flexionadas (90°), pies ligeramente separados y apoyados en la colchoneta. A partir de esta posición realizar durante 30 segundos mayor número de flexiones abdominales, en cada repetición los codos deberán tocar las rodillas regresando a la posición inicial. Durante todo el movimiento los dedos deben estar entrelazados y en contacto con el cuello manteniendo las rodillas en ángulo recto. Se registra el número de flexiones correctas y completamente ejecutadas en 30 segundos.

Para que la abdominal sea tenida en cuenta debe cumplir con dos (2) de tres (3) de los siguientes requisitos:

- a. Pies toquen la colchoneta y todo el cuerpo toque la superficie.
- b. Al subir que los codos toquen las rodillas.

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



- c. Al bajar que la escapula toque piso o colchoneta.

ARTICULO 165°. SISTEMA DE CALIFICACION.

El sistema de clasificación se establecerá por puntos, de la siguiente manera:

1. Para el Arranque y el Envión:

- a. Los jueces evaluarán cada uno de los aspectos ya mencionados dando 1 punto si lo realizó y 0 puntos si no lo realizó.
- b. Cada intento tendrá como máximo 10 puntos por juez en total 30 puntos.
- c. Los puntos de cada movimiento se promediarán y luego se sumarán cada uno de los puntajes por movimiento. Serán máximo 30 puntos por arranque y 30 puntos por envión.

2. Para las Pruebas Físicas:

Cada una de estas pruebas físicas aportará los siguientes puntos, de acuerdo a la siguiente tabla:

LUGAR	PUNTOS
1	28
2	25
3	23
4	22
5	21
6	20

PARAGRAFO UNICO: Por cada división de peso corporal ramas femenina y masculina, clasificarán a la Final Departamental, los seis primeros lugares.

Se premiará:


- a. **TOTAL OLÍMPICO** (Arranque más envión).
- b. **TOTAL PRUEBAS FÍSICAS** (Salto alto, salto largo, abdominales).
- c. **TOTAL ABSOLUTO:** (Total olímpico más total pruebas físicas).

PARAGRAFO UNICO: En caso de empate en total absoluto, la competencia se resolverá a favor del deportista que haya logrado una mejor clasificación en el total olímpico; si el empate persiste, quien tenga menor número en el sorteo.

ARTICULO 166° Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la Comisión Técnica de Liga Antioqueña de Levantamiento de Pesas.

**NATACIÓN
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTICULO 165°. En los Juegos Deportivos Escolares de Natación modalidad virtual, las competencias se realizarán en las categorías 9 – 10 años (Nacidos del 1° enero de 2010 al 31 dic

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



de 2011) y 11 - 12 años (Nacidos del 1° enero 2008 al 31 de diciembre de 2009), ramas femenina y masculina.

ARTÍCULO 168º 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 169º. DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS.

1. Adaptación estilo libre virtual.

Consiste en salir del partidador con las manos ubicadas en el piso y a la señal de salida da un salto arriba, luego de ello el nadador baja al piso colocando su pecho en el suelo, realiza dos brazadas estilo libre tocándose los glúteos en cada brazada para colocarse luego en posición de “plancha” y con la mano contraria debe tocar el hombro contrario durante 6 veces, luego de realizarlo se colocará de pie dará un salto arriba e iniciará de nuevo el movimiento durante 5 ocasiones. La prueba finaliza cuando el deportista apaga su cámara.

2. Adaptación estilo espalda virtual.


Consiste en salir del partidador con las manos ubicadas en el piso y a la señal de salida da un salto arriba, luego de ello el nadador coloca sus manos en el piso hacia atrás haciendo una “mesa invertida”, realiza 6 brazadas estilo espalda tocando con cada mano la rodilla y extendiendo el brazo atrás para colocar su mano de apoyo nuevamente en el suelo. Luego de las 6 brazadas se pone de pie y da un salto arriba. El movimiento debe realizarlo 5 veces. La prueba finaliza cuando el deportista apaga su cámara.

3. Adaptación estilo mariposa virtual.

Consiste en salir del partidador con las manos ubicadas en el piso y a la señal de salida da un salto arriba, luego de ello el nadador baja al piso colocando su pecho en el suelo, realiza seis brazadas estilo mariposa con los brazos extendidos al frente da una palmada y atrás en la espalda otra, luego de realizarlo se colocará de pie dará un salto arriba e iniciará de nuevo el movimiento durante 5 ocasiones. La prueba finaliza cuando el deportista apaga su cámara.

4. Adaptación estilo pecho virtual.

Consiste en salir del partidador con las manos ubicadas en el piso y a la señal de salida da un salto arriba, luego de ello el nadador baja al piso colocándose en posición de abdominales flexionando las piernas realizando 6 toques a la punta de los pies, luego el nadador debe acostarse boca abajo con los brazos extendidos al frente y realizará una brazada de pecho tocando los glúteos y

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



llevando los brazos nuevamente adelante. El movimiento lo realizará 5 veces. La prueba finaliza cuando el deportista apaga su cámara.

ARTÍCULO 170°. El sistema de competencias se realizará por pruebas, las cuales estarán divididas en series de 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 clasificatorio los mejores 8 tiempos en caso de hacerse semifinal.

Clasifican a la Final Departamental los deportistas que ocupen los cinco (5) primeros lugares por 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 171°. Una delegación podrá inscribir hasta tres (3) nadadores por prueba. Este será capacitado 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.

ARTICULO 172°. 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.

ARTICULO 173°. Cada competidor debe renombrar el nombre en sala con el número de carril que le corresponda, el nombre de su delegación y el nombre propio, así “CARRIL 1, Antioquia. Juan Pérez. Y 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 174°. 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 competidor en natación convencional apague su cámara luego de ejecutar la competencia y en natación adaptado cuando el acudiente o guía la apague.

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

ARTICULO 175°. SISTEMA DE PENALIZACIÓN.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Penalización con 1 segundo más si:

- a. Algún miembro del equipo enciende cámara antes de tiempo.
- b. Por cada repetición faltante en alguno de los retos
- c. Por vocabulario o trato inapropiado durante la competencia.
- d. Cuando los jueces lo consideren necesario por no acatar las indicaciones del reglamento.

ARTICULO 176º DISPOSICIONES GENERALES.

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.

Los competidores 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.

ARTICULO 177º. CONEXIÓN. Asegurar acceso a internet, dispositivos, cámara y audio. 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.

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


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. Las pruebas iniciarán con la voz del juez arbitro: “A sus marcas” y finalizarán con el apagado de cámara del último competidor.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



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.

ARTÍCULO 178°. 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 179°. Un nadador será declarado como W.O. (Descalificado) si:

- a. No se presenta a la competencia a tiempo, cuando sea llamado a prueba.
- b. Juego sucio o mal comportamiento.
- c. Que atente contra las reglas de juego, los compañeros, rivales y la organización.

ARTÍCULO 180°. 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 181°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos, por los jueces y el director del evento.

PATINAJE
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 182°.En los Juegos Deportivos Escolares de Patinaje Carreras modalidad virtual, las competencias se realizarán en las categorías A (8 - 9 años) y B (10 - 11 años), ramas femenina y masculina.

ARTÍCULO 183°. **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 tres (3) vueltas hacia la izquierda y tres (3) vueltas hacia la derecha de la siguiente manera:

Tres (3) 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

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



durante toda la primera vuelta manteniendo el gesto técnico inicial; luego en la siguiente vuelta el deportista continuará 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 y última vuelta este deportista deberá realizar el cruce hacia el lado izquierdo.

Tres (3) 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 derecho, para la tercera y última vuelta este deportista deberá realizar el cruce hacia el lado derecho.

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:

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.

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 en 10 segundos cada uno. En total la prueba dura 50 segundos. 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.

Equilibrio sobre el pie derecho: el deportista después de que termine los 2 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.

Equilibrio sobre el pie izquierdo: el deportista después de que termine los 2 segundos 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Curva: terminado de realizar el equilibrio en el pie izquierdo, 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, manteniendo siempre un eje central de referencia.

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)

Terminada la prueba, se evaluará de la siguiente manera:

Todos los deportistas empezarán con 100 puntos

Las faltas serán:

Si un deportista no cumple con los 10 segundos del ejercicio se le restarán 5 puntos de la puntuación inicial.

El orden de los ejercicios es estrictamente innegociable, si éste se modifica el deportista será eliminado.

Si el deportista pone el pie cuando esté realizando el equilibrio, este será penalizado con 10 puntos.

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.

Si el deportista junta las rodillas cuando esté realizando el ejercicio de equilibrio en un pie, éste será penalizado con 5 puntos.

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.


Si el deportista no mantiene una cadencia adecuada en el gesto de la curva con el braceo, se penalizará con 5 puntos.

Si el deportista no mantiene una cadencia adecuada en el gesto de la recta con el braceo, se penalizará con 5 puntos.



Si el deportista realiza una pausa durante la ejecución de los ejercicios se penalizará con 10 puntos.

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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

ARTÍCULO 184º. CARACTERÍSTICA O ESPECIFICACIÓN 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 185º. 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 186º. 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.

PARAGRAFO. Para la realización de los zonales subregionales, deberá haber como mínimo 3 deportistas de 3 municipios diferentes, de lo contrario, estos deportistas deberán pasar a la fase final directamente sin obtener puntos para su municipio.


ARTÍCULO 187º. 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.

TENIS DE CAMPO



DISPOSICIONES VARIAS

ARTICULO 188º. CATEGORIAS: En los Juegos Deportivos Escolares de Tenis de Campo modalidad virtual, las competencias se realizarán en la categoría 9 a 11 años, nacidos a partir del 1º enero de 2009 al 31 dic de 2011), en las ramas masculina y femenina.

ARTÍCULO 189º. MODALIDAD DE COMPETENCIAS: Sencillos.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

ARTÍCULO 190°. SISTEMA DE COMPETENCIAS: Eliminación directa.

ARTÍCULO 191°. SISTEMA DE JUEGO: Competencias en habilidades físicas y técnicas.

ARTICULO 192°. DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA:
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 193°. 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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

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.
 - 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:

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



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.

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 183°. 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Descripción:

El deportista deberá saltar a pies juntos y sin impulso desde un punto de partida y aterrizar debidamente equilibrado sobre los dos pies.

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 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.	

--

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



ELEMENTOS TECNOLOGICOS NECESARIOS PARA QUE EL DEPORTISTA DESARROLLE SUS ACTIVIDADES.	
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 194°. 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.

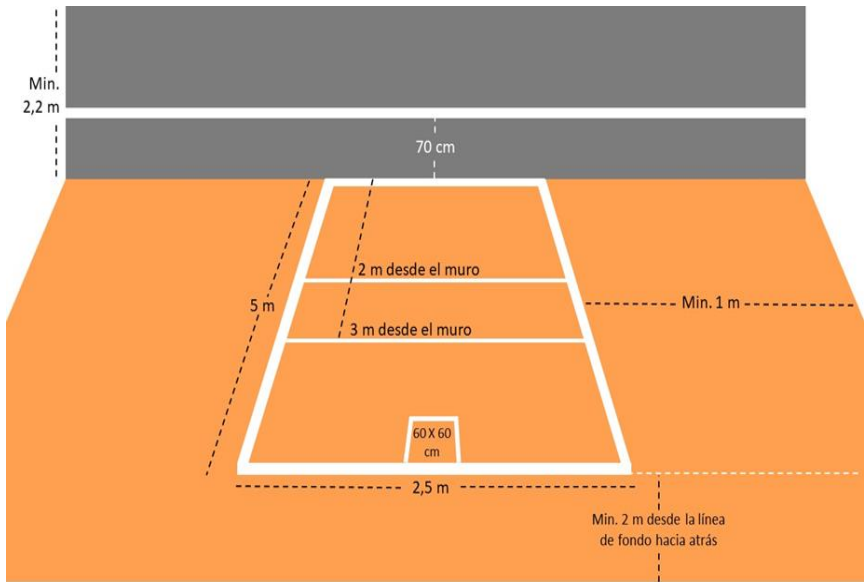
ARTÍCULO 195°. CONDICIONES DE ESPACIO PARA REALIZAR EL VIDEO.

- 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.

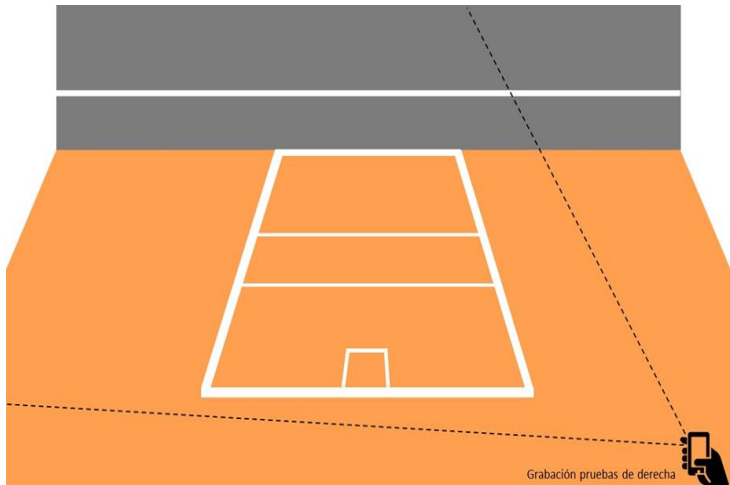
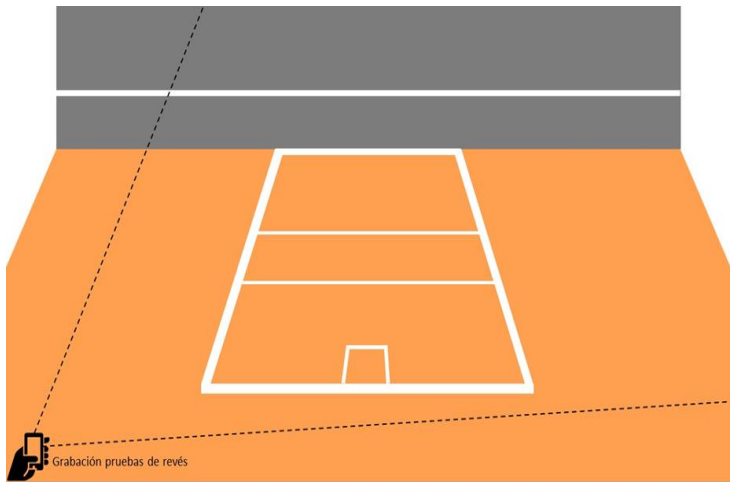
Radicado: S 2020000544


Fecha: 25/09/2020

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.

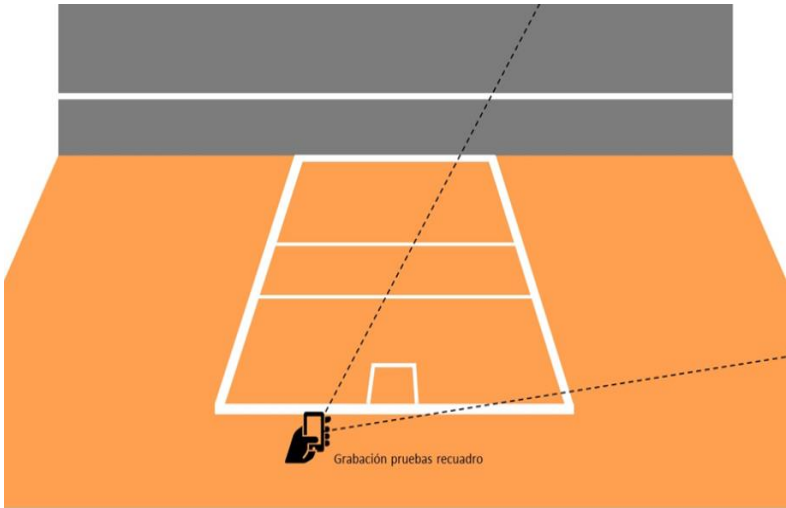


	RESOLUCIÓN	F-GD-30	Versión:02
---	-------------------	---------	------------

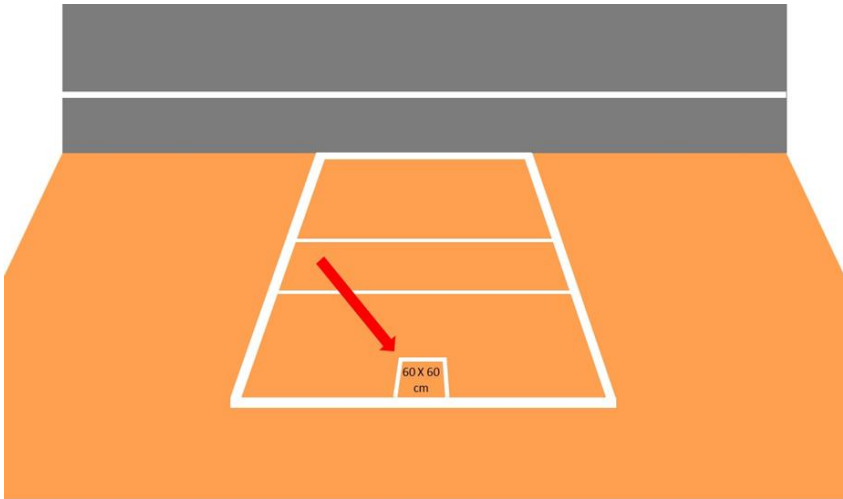
Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.




- 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).

PARÁGRFO 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 2020000544

Fecha: 25/09/2020

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 196º. 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- m. Los uniformes utilizados por del deportista se registrarán 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.
- 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 197°. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga Antioqueña de Tenis de Campo.

TENIS DE MESA
DISPOSICIONES VARIAS

ARTÍCULO 198°. CATEGORIAS: En los Juegos Deportivos Escolares de tenis de mesa modalidad virtual, las competencias se realizarán en la categoría 9 a 12 años, en la rama masculina y femenina.

ARTICULO 199°. 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. 7 vasos desechables de 7 onzas.
- d. Cinta de enmascarar (mínimo 2 cm de ancho y 50 cm de largo)
- e. Cinta métrica
- f. Tener instalado el software de videoconferencias "Zoom".

ARTICULO 200°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

El torneo se desarrollará con base en las habilidades físicas y técnicas de tenis de mesa.


Modalidad de juego: Individual.

ARTÍCULO 190°. 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



Para disputar estos partidos se hará el siguiente procedimiento:

De las prueban establecidas que son (10), 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.

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 191°. 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 192°. PRUEBAS:

Se tendrán 10 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 en el piso previamente para iniciar y comenzar a pegarle a la bola hacia la pared y cuando retorne que vuelva a rebotar en el piso antes de volver a golpear.
- b. Backand contra la pared haciendo que la pelota rebote en el piso previamente para iniciar y comenzar a pegarle a la bola hacia la pared y cuando retorne que vuelva a rebotar en el piso antes de volver a golpear.
- c. Combinación forehand y backand contra la pared haciendo que la pelota rebote en el piso previamente para iniciar y comenzar a pegarle a la bola hacia la pared y cuando retorne que vuelva a rebotar en el piso antes de volver a golpear.
- d. Salto lateral a pies juntos en un solo tiempo sosteniendo la bola en la raqueta sin rebote por derecha demarcando una línea con una cinta para saltar de derecha a izquierda y retornos.
- e. Con la raqueta meter las tres bolas en vasos diferentes con un tiempo de 1 minuto como máximo y si se hace en menos tiempo se tomará este tiempo 6 vasos desechables de 7 onzas en pirámide (son 6), a una distancia de 2 metros.
- f. Combinación de rebotes de forehand, backand y borde con rebote de la pelota en los tres puntos de contacto. Una repetición se cuenta cuando cumpla el ciclo.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



- g. Hacer plancha apoyado en las manos lanzando al lado contrario una pelota rodada de mano izquierda a la derecha y retornos.
- h. Girando el vaso mínimo 360° para que el vaso quede en su posición inicial, se pone boca abajo.
- 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 con sumatoria.

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 193°. 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.

PARAGRAFO 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 194°. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga de Tenis de Mesa de Antioquia.


**VOLEIBOL
DISPOSICIONES VARIAS**

ARTÍCULO 195°. CATEGORIAS: En los Juegos Deportivos Escolares de Voleibol modalidad virtual, las competencias se realizarán en la categoría 9 a 12 años, en la rama masculina y femenina.

ARTICULO 196°. SISTEMA DE COMPETENCIAS.

El torneo se desarrollará con base en habilidades y retos técnico - deportivos del voleibol:

- a. Golpe de ANTEBRAZO, altura un (1) metro sin dejar caer el balón.
- b. Golpe de VOLEO, altura un (1) metro sin dejar caer el balón.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



- c. Golpe de ANTEBRAZO + golpe de VOLEO intercalado, altura un (1) metro sin dejar caer el balón.
- d. Dos (2) golpes de ANTEBRAZO hacia arriba + tres (3) palmadas en frente del pecho y una (1) palmada en el muslo sin dejar caer el balón.
- e. Golpe de ANTEBRAZO, toque al piso con la mano derecha + Golpe de ANTEBRAZO y toque al piso con la mano izquierda.
- f. Golpe con ANTEBRAZO derecho + Golpe con ANTEBRAZO izquierdo + golpe de VOLEO.
- g. Golpe con la CABEZA al balón hacia arriba + Golpe con ANTEBRAZO + Golpe de VOLEO+ Golpe con la CABEZA + golpe con el BRAZO + Golpe con la CABEZA + golpe de VOLEO.

PARAGRAFO 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 enfrentamiento entre ambos equipos (un reto por deportista). Al momento de inscribirse en el juego debe hacerlo en el mismo orden del reto.

ARTÍCULO 197°. SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

- a. al equipo ganador 3 puntos
- b. al equipo perdedor 1 punto
- c. equipo ausente 0 puntos


ARTÍCULO 198°. 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 / sorteo.



ARTÍCULO 199°. MESA DE CONTROL: el registro de cada partido consta de:

- a. 1 anotador.
- b. 1 juez técnico.

ARTÍCULO 200°. EQUIPO INCOMPLETO: El mínimo de participantes será de 7 para poder dar inicio al encuentro, los cuales deberán inscribirse en el orden de cumplimiento de los retos.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.

ARTÍCULO 201°. 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 202°. 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)

ARTÍCULO 203°. METODOLOGÍA

- 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 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 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.

ARTÍCULO 204°. 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 205°. Cada partido tendrá una duración aproximada de 30´ 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 206°. 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.

PARAGRAFO ÚNICO. Se estará enviando un video tutorial con algunas explicaciones de los retos y disposiciones para el mejor desarrollo del evento.

ARTÍCULO 207°. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Técnica de la Liga Antioqueña de Voleibol.

CAPITULO XIII
DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 208°. 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



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 209°. Los deportistas, entrenadores, asistentes técnicos, delegados y cuerpo médico, entre otros, que se encuentren inscritos en la plataforma de INDEPORTES ANTIOQUIA, no podrán desempeñarse como autoridad de juzgamiento, en ninguna de las fases de los juegos.

ARTÍCULO 210°. Son funciones de los coordinadores técnicos de los torneos:

- a. Estudiar los aspectos técnicos del reglamento.
- 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 Escolares.


ARTÍCULO 211°. 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 212°. 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.

ARTÍCULO 213°. El documento de identidad, certificado de la EPS, el certificado de estudio y la escarapela 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 214°. 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.

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES

Destino: No registra.



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 215°. 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.

PARÁGRAFO ÚNICO: Un municipio deberá reportar la inasistencia de un equipo o deportista clasificado al zonal regional o a la final departamental con un mínimo diez (10) días antes de la realización de evento, al correo acreditacion@indeportesantioquia.gov.co, mediante un comunicado firmado por el alcalde del municipio o el gerente, director o coordinador del ente deportivo o rector del establecimiento educativo.

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.

ARTÍCULO 216°. 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.

PARÁGRAFO PRIMERO. 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).


PARAGRAFO SEGUNDO. Si en un zonal subregional en una prueba, división de peso o modalidad, se presenta solamente un deportista, este clasificará directamente a la Final Departamental.

PARAGRAFO TERCERO. Si en la final departamental en una prueba, división de peso o modalidad, se presenta solamente un deportista, esta quedará desierta.

ARTÍCULO 217°. Cada deportista compite por voluntad propia, la organización de los Juegos Deportivos Escolares no se hace responsable por accidentes ocurridos en el ejercicio de las competencias o de accidentes ocurridos en situaciones que vayan en contra de lo establecido en la norma, ni por daños a terceros; por tal razón deportista debe estar afiliado a una EPS o al Régimen Subsidiado de Salud o contar con una póliza de accidentes personales expedida por el municipio al que pertenece o por la Secretaría de Educación Departamental o Municipal según sea el caso.

ARTÍCULO 218°. Los municipios, rectores, entrenadores, delegados y deportistas deberán cumplir con la presente carta fundamental, por lo que será de responsabilidad de cada uno de los Alcaldes, coordinadores, directores ejecutivos y/o gerentes de los entes deportivos municipales 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**

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

Radicado: S 2020000544

Fecha: 25/09/2020

Tipo: RESOLUCIONES
Destino: No registra.



@indeportesantioquia.gov.co), además será publicada en la página web de INDEPORTES ANTIOQUIA.

ARTÍCULO 219°. Cada equipo o deportista deberá presentarse en la competencia, con la indumentaria adecuada para tal fin, es decir uniforme de competencia adecuado para cada deporte y que identifique al municipio o establecimiento educativo que representa, estos deberán tener el nombre del municipio o establecimiento educativo en el pecho o en la parte superior de la espalda y encima de la numeración de acuerdo al deporte.

También se permitirá el uso del uniforme de educación física del establecimiento educativo al cual están representando.

Los uniformes que contengan marcas o que sean de clubes deportivos, deben de tener como mínimo el nombre del municipio en el pecho o en la espalda.

Para el caso de los deportes de conjunto podrán utilizar petos y la pantaloneta deberá de ser línea deportiva y no deberá tener ningún tipo de aderezo como bolsillos con 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.

PARAGRAFO SEGUNDO. No está permitida la utilización de uniformes que contengan publicidad política, esto incluye los logos y eslogan de candidatos, campañas o partidos políticos, ni publicidad religiosa, ni étnica.


ARTÍCULO 220°. 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 remitirlo a la organización en los plazos establecidos al correo acreditacion@indeportesantioquia.gov.co .



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 cinco (5) 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 de los domicilios de cada deportista, tampoco de las enfermedades que pueda adquirir una persona en el desarrollo de las pruebas.

ARTÍCULO 221°. 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.

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

Radicado: S 2020000544
Fecha: 25/09/2020
 Tipo: RESOLUCIONES
 Destino: No registra.


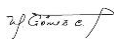
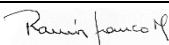


ARTÍCULO 222°. Los aspectos no contemplados en la presente carta fundamental y que requieran claridad o solución, serán determinados siguiendo el debido proceso por la dirección general, coordinación general, comisiones técnicas o disciplinarias según corresponda.

ARTÍCULO 223°.La presente resolución rige a partir de su expedición y deroga la resolución S2019000487 del 27 de mayo de 2019, y demás disposiciones que le sean contrarias.

COMUNÍQUESE, PUBLIQUESE Y CÚMPLASE,


SERGIO ROLDÁN GUTIÉRREZ
 Gerente


HÉCTOR JAVIER VÁSQUEZ MONSALVE
 Subgerente de Fomento y Desarrollo Deportivo

	NOMBRE	FIRMA	FECHA
Proyectó	Lizeth Tatiana Muñoz Londoño – Profesional Universitaria		25/09/2020
Proyectó	William Fernando Gómez Correa – Auxiliar Administrativo		25/09/2020
Proyectó	Ramón Eduardo Franco Montoya – Auxiliar Administrativo		25/09/2020
Revisó	César Augusto Orozco Muñoz – Profesional Universitario Oficina Asesora Jurídica		25/09/2020
Revisó	Luz Helena Ramírez Giraldo – Jefe Oficina Asesora Jurídica		25/09/2020
	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.		