



REGLAMENTO TÉCNICO 2022

ÍNDICE

Generales.....	03
Aguas Abiertas.....	07
Ajedrez.....	08
Atletismo.....	10
IAAF KIDS.....	12
Bádminton.....	13
Baloncesto.....	14
Baloncesto 3x3.....	19
Balonmano.....	24
Balonmano de Playa	26
Béisbol.....	28
Beach Tennis.....	31
Bolos.....	32
Boxeo.....	34
Clavados.....	36
Ciclismo.....	37
E-Sports.....	39
Fútbol 7 x 7	40
Judo.....	42
Karate Do.....	46
Levantamiento de Pesas.....	47
Kickboxing.....	48
Lucha Olímpica	49
Natación.....	51
Paddle Board.....	52
Powerlifting.....	54
Sóftbol.....	55
Skateboard.....	56
Surfing	57
Taekwondo.....	65
Tenis.....	67
Tenis de Mesa.....	69
Tiro con Arco.....	71
Triathlon.....	72
Voleibol.....	73
Voleibol de Playa.....	76
Waterpolo.....	78
Ecuestre.....	79
Anejos.....	

REGLAMENTO ESPECIAL DE LOS JUEGOS DE PUERTO RICO

El propósito de éste reglamento es disponer de un conjunto de reglas o normas que sirvan de guía para desarrollar, implantar, dirigir de una forma ordenada y uniforme las competiciones dentro de los Juegos de Puerto Rico, edición 2022.

GENERALES:

- Las competencias en cada uno de los deportes a participar en los Juegos de Puerto Rico, se regirán en conformidad con lo que dispone las reglas vigentes de las Federaciones Nacionales e Internacionales y el Departamento de Recreación y Deportes (según sus siglas, DRD).
- Las situaciones de orden general no previstas en el reglamento, serán resueltas por el Director Ejecutivo y el Comité de Manejo de Conflictos.
- Las situaciones de orden técnico y reglas especiales serán resueltas de acuerdo con lo señalado en los reglamentos de cada deporte en coordinación con el Director Técnico de los Juegos de Puerto Rico.
- Se premiará los primeros tres lugares; con medalla de oro, plata y bronce para el primer, segundo y tercer lugar respectivamente. Los deportes de combate y el bádminton otorgarán dos medallas de bronce.

ENTRENADORES:

Cada Municipio cualificado estará representado por su o sus entrenadores (as) en cada deporte, categoría y género.

DIRECTORES TÉCNICOS:

Los Directores Técnicos para cada deporte estarán representados por los Consultores Deportivos del DRD; y personal asignado por las Federaciones

INSCRIPCIONES:

INSCRIPCIONES:

Cada inscripción de los deportes individuales y de conjunto se completará a través de un form. **Relevo de Responsabilidad, este documento debe entregarse a la Oficina de Recreación y Deportes Municipal y tiene que estar acompañada por una (1) foto 2x2 y copia del certificado de nacimiento.** Estos documentos tendrán que ser presentados el día de la competencia, de no presentarlos el equipo no podrá participar. **La Oficina de Recreación y Deportes Municipal serán los encargados de inscribir los equipos de conjunto de sus respectivos municipios enviando la Hoja de Inscripción de Deportes de Conjunto.**

Cada municipio es responsable de seleccionar un equipo representativo para los deportes de conjunto entiéndase Baloncesto, Béisbol, Fútbol 7 x 7, Sóftbol, Balonmano, Balonmano Playa,

Voleibol y Voleibol de Playa, entre otros. Una vez conformados los equipos, el director municipal procederá a completar la inscripción en la plataforma correspondiente.

PUNTUACIONES:

Se utilizará el mismo sistema de puntuación para todos los deportes como se detalla a continuación:

POSICION	PUNTUACION
1	10 puntos
2	8 puntos
3	6 puntos
4	5 puntos
5	4 puntos
6	3 puntos
7	2 puntos
8	1 puntos

En los deportes de combate donde solo se presente un atleta, se le entregará su medalla y sólo se le otorgará un punto.

Las divisiones para premiar a los municipios serán de la siguiente manera:

División I

1. San Juan
2. Bayamón
3. Carolina
4. Ponce
5. Caguas

División II

1. Guaynabo
2. Toa Baja
3. Mayagüez
4. Trujillo Alto
5. Toa Alta
6. Aguadilla
7. Vega Baja
8. Humacao

División III

1. Cabo Rojo
2. Río Grande
3. Juana Díaz
4. Isabela
5. Canóvanas
6. Cayey

7. Gurabo
8. Cidra
9. Mantí
10. San Sebastián
11. Hatillo
12. Aguada
13. San Lorenzo
14. Moca
15. Juncos
16. Guayama
17. Dorado
18. Vega Alta
19. Las Piedras
20. Coamo
21. Corozal
22. Yauco
23. Camuy
24. Fajardo
25. San German
26. Yabucoa
27. Naranjito
28. Barranquitas
29. Morovis
30. Utuado
31. Lares

División IV

1. Salinas
2. Añasco
3. Aibonito
4. Aguas Buenas
5. Loiza
6. Quebradillas
7. Naguabo
8. Lajas
9. Cataño
10. Sabana Grande
11. Barceloneta
12. Villalba
13. Orocovis
14. Peñuelas
15. Santa Isabel
16. Comerio

17. Adjuntas
18. Guayanilla
19. Luquillo
20. Ciales

División V

1. Patillas
2. Arroyo
3. Hormigueros
4. Rincón
5. Jayuya
6. Guanica
7. Florida
8. Ceiba
9. Maunabo
10. Las Marías
11. Vieques
12. Maricao
13. Culebra

PREMIACIÓN:

Cada ceremonia de premiación estará a cargo del Comité de Ceremonia y Protocolo. Las mismas se celebrarán en las áreas identificadas para cada Instalación utilizando la Tarima Principal y Áreas Secundarias o Sub Sedes.

NOTA:

LOS DEPORTES DE CONJUNTO DEPENDIENDO DE LOS EQUIPOS INSCRITOS; PUDIERAN IR A UNAS ELIMINATORIAS REGIONALES SEMANAS ANTES DE LOS JUEGOS DE PUERTO RICO. EN LOS CONGRESILLOS DE CADA DEPORTE DE CONJUNTO SE LES NOTIFICARÁN SI HABRÁ ELIMINATORIAS REGIONALES.

IMPORTANTE: SOLO SE PERMITIRA LA PARTICIPACION DE ATLETAS DE 8 A 18 AÑOS VACUNADOS. TIENEN QUE PRESENTAR LA TARJETA DE VACUNACION EN LA ENTRADA A LAS INSTALACIONES DEPORTIVAS DE CADA DEPORTE AL IGUAL QUE EL PÚBLICO O ACOMPAÑATES.

AGUAS ABIERTAS

DISTANCIAS:

- 1,000 METROS
- 1,500 METROS
- 3,000 METROS
- 5.000 METROS

CATEGORÍAS:

9 a 11 años
12 a 15 años
16 a 18 años

PREMIACIÓN POR CATEGORIAS FEMENINO Y MASCULINO:

1 er. Lugar
2do. Lugar
3er. Lugar

CATEGORÍA ADAPTADA:

DISTANCIA:

500 METROS DE DISTANCIA.

CATEGORÍAS:

12 a 15 años
16 a 18 años

PREMIACIÓN POR CATEGORÍAS FEMENINO Y MASCULINO:

1 er. Lugar
2do. Lugar
3er. Lugar

NOTA: Todos los nadadores tienen que saber nadar o haber nadado en aguas abiertas o haber hecho prácticas mensuales de 1,500 metros.

AJEDREZ

Este reglamento general para el deporte-ciencia, ajedrez, está fundamentado en la reglamentación establecida por la Federación Internacional de Ajedrez (Federation Internationale des Echecs, FIDE por sus siglas en francés) y la Federación de Ajedrez de Puerto Rico (FAPR).

CATEGORÍAS:

Masculino	Femenino	Observaciones
Sub-8	Sub-12	Nacidos en 2015 y 2014
Sub-10	Sub-12	Nacidos en 2013 y 2012
Sub-12	Sub-12	Nacidos en 2011 y 2010
Sub-14	Sub-14	Nacidos en 2009 y 2008
Sub-16	Sub-16	Nacidos en 2007 y 2006
Sub-18	Sub-18	Nacidos en 2005 y 2004

SISTEMA DE COMPETENCIA Y RONDAS:

El sistema de competencia y la cantidad de rondas se determina según la cantidad de jugadores en cada una de las categorías.

Cantidad de Jugadores	Sistema de Competencia	Número de Rondas
2 jugadores	Double Round-Robbin	2 Rondas
3 a 4 jugadores	Round-Robbin	3 Rondas
5 a 6 jugadores	Round-Robbin	5 Rondas
7 a 8 jugadores	Sistema Suizo	4 Rondas
9 a 32 jugadores	Sistema Suizo	5 Rondas
33 o más jugadores	Sistema Suizo	7 Rondas

CONTROL DE TIEMPO:

20 minutos para cada jugador. Este control de tiempo se utilizará en relojes digitales en todas y cada una de las categorías.

PREMIACIÓN

Posición	Medalla
1er. Lugar	Oro
2do. Lugar	Plata
3er. Lugar	Bronce

SISTEMAS DE DESEMPATE:

Sistema Suizo	Round-Robin
1. Direct Encounter (the results of the player in the same point group)	1. Direct Encounter (the results of the player in the same point group)
2. The Greater Number of Victories	2. The Greater Number of Victories
3. Buchholz	3. Sonneborn-Berger

4. Sonneborn-Berger	4. Koya
Tomado del Reglamento de Competencias de la FIDE. Anejo 3: Reglamento de Desempates, Artículo 12.1.2, Inciso G.	

Nota: En caso de empates en todos los sistemas de desempate enumerados arriba, se jugarán dos partidas de 5 minutos para cada jugador. De continuar el empate, se jugarán partidas de 3 minutos para cada jugador hasta que uno de ellos consiga un total de tres (3) puntos. Esto solo se aplicará para aquellos empates en la primera, segunda y tercera posición del ranking final.

PAREOS Y RESULTADOS DEL EVENTO:

Los pareos y resultados de cada una de las categorías serán publicados ronda tras ronda en el siguiente enlace:

- <http://www.chess-results.com/fed.aspx?lan=1&fed=PUR>
- <http://www.puertoricochessacademy.org>

Director Técnico:

Francisco Cruz – Director Técnico Ajedrez
Celular: 787.587.3409
fj_007@yahoo.com

ATLETISMO

REGLAS GENERALES:

1. Se utilizarán las reglas de la **IAAF**, *Federación Internacional de Atletismo* y la **FAPUR**, *Federación Atletismo de Puerto Rico*.
2. Todo atleta participante debe completar en línea su perfil y autorización de participación mediante la página web tiempodellegada.com
3. Todo atleta participante debe cumplir con cualquier otro requisito que solicite **DRD y FAPUR**.

PARTICIPACIÓN:

Participarán en las siguientes categorías:

12-13 años femenino y masculino nacidos en 2009 – 2010

14-15 años femenino y masculino nacidos en 2007 - 2008

EVENTOS:

CATEGORÍA 12-13 años

FEMENINO	MASCULINO
80m	80m
60m con vallas (30")	80m con vallas (33")
300m	300m
1000m Marcha	1200m Marcha
1000m	1200m
Bala	Bala
Turbo Jab	Turbo Jab
Salto Alto	Salto Alto
Salto Largo	Salto Largo
Relevo 4x100	Relevo 4x100
Relevo 4x400 Mixto	Relevo 4x400 Mixto

CATEGORÍA 14-15 años

FEMENINO	MASCULINO
100m	100m
200m	200m
400m	400m
800m	800m
1500m	1500m
3000m	3000m
5000m Marcha	5000m Marcha
2000m Obstáculos (30")	2000m Obstáculos (33")
100m con vallas (30")	110m con vallas (33")
400m con vallas(30")	400m con vallas (33")
Salto Alto	Salto Alto
Salto Largo	Salto Largo
Triple Salto	Triple Salto
Impulso de la Bala (3kg)	Impulso de la Bala (4kg)
Disco (1kg)	Disco(1kg)
Jabalina (500gm)	Jabalina (600gm)
Martillo (3kg)	Martillo (4kg)
Relevo 4x100	Relevo 4x100
Relevo 4x400 Mixto	Relevo 4x400 Mixto

INSCRIPCIONES:

www.tiempodellegada.com

Referirse al Director Técnico:

Miguel Rodríguez – Director Técnico Atletismo

Celular: 787.717.3802

mrodrigu@drd.pr.gov

IAAF KIDS (ATLETISMO RECREATIVO)

PARTICIPACIÓN

Los equipos deben ser conformados por cinco (5) niños y cinco (5) niñas para componer un equipo mixto por municipio. Aquellos municipios donde haya un Centro de Formación Deportiva podrán inscribir dos equipos, uno del municipio y otro del CFD. Participarán en las siguientes categorías.

8-9 años (nacidos 2014-2013) equipos mixtos

10-11 años (nacidos 2011-2012) equipos mixtos

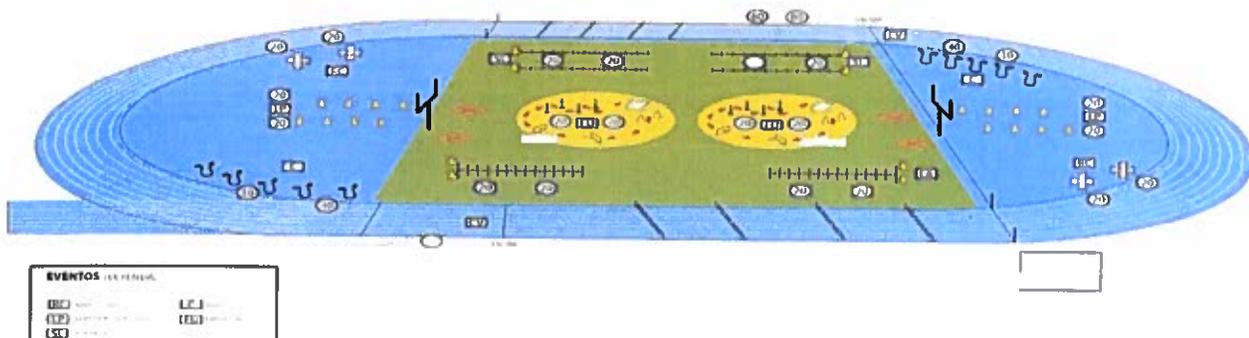
Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros.

SISTEMA DE COMPETENCIA

NOTA: Los equipos deberán inscribir un niño y una niña adicional como sustitutos los cuales podrán participar pero solo contara su resultado de ser necesario. Equipos que se presenten incompletos podrán participar siempre y cuando no sean menos de 7 el quipo y es el Director Técnico quien indicara cual habrá de repetir la actividad para completar el equipo.

Se competirá en los siguientes eventos, según el manual IAAF KIDS.

1. Cuica (C)
2. Rebote Cruzado (RC)
3. Salto Largo (SL)
4. Lanzamiento de precisión (LP)
5. Lanzamiento arrodillado
6. Carrera de vallas
7. Fórmula uno (FU)



BÁDMINTON

REGLAS GENERALES:

1. Se utilizarán las reglas de la **FIB**, Federación Internacional de Bádminton y la **FEBAPUR** Federación de Bádminton de Puerto Rico:
2. A fin de llevar a cabo la ejecución del deporte de bádminton, las categorías serán cónsonas con la **FIB** y **FEBAPUR**:

Categorías:

- ✓ SUB 9 femenino y masculino (nacidos 2014-2015)
- ✓ SUB 11 femenino y masculino (nacidos 2013-2012)
- ✓ SUB 13 femenino y masculino (nacidos 2011-2010)
- ✓ SUB 15 femenino y masculino (nacidos 2009-2008)
- ✓ SUB 17 femenino y masculino (nacidos 2007-2006)
- ✓ SUB 19 femenino y masculino (nacidos 2005-2004)

3. MODALIDADES:

- ✓ Las Modalidades de juego serán cónsonas con lo establecido por la Federación Internacional de Bádminton y Federación de Bádminton de Puerto Rico.
- ✓ Individuales Femenino y Masculino
- ✓ Dobles Femenino y Masculino
- ✓ Dobles Mixtos

4. PUNTUACIÓN:

- ✓ El sistema de puntuación del bádminton será el establecido por la **FIB** y la **FEBAPUR**.
- ✓ En todas las modalidades, tanto en femenino como en masculino, los juegos son a 21 puntos. Si se llega a una puntuación de 20-20, se continúa jugando hasta que uno de los dos gane por una diferencia de 2 puntos. Si se empata a 29 la última jugada es de muerte súbita y gana el partido el jugador que llegue a 30 puntos.
- ✓ Ganará un partido el jugador que gane dos (2) de tres (3) sets.

5. ARBITRAJE:

- ✓ La cantidad de árbitros en un partido dependerá de los recursos humanos disponibles.
- ✓ Los árbitros se regirán por las reglas establecidas por la **FIB** y la **FEBAPUR**.

Director Técnico:

Julio Correa – Director Técnico Bádminton
Celular: 787.365.1597
jcorrea5lt@yahoo.com

BALONCESTO

PARTICIPACIÓN:

Se jugará en la rama masculina y femenina en la categoría U-16 donde se usará la regla de Año Natural donde todo jugador nacido en el 2006 en adelante.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

Se utilizará las Reglas de Juego de **FIBA** aprobadas el 2 de febrero de 2014 junto con la revisión más actualizada que entra en vigor el 1 de marzo de 2017. Eso exceptuando las reglas especiales que se excluyen o modifican en este reglamento.

CATEGORÍA:

La categoría a jugar será U-16 Femenino y Masculino.

DISPOSICIONES GENERALES:

- Los rosters deben tener un mínimo de ocho (8) jugadores y un máximo de doce (12) jugadores. El roster debe tener la información del dirigente, asistente y anotador. La hoja de roster debe ser presentada quince (15) minutos previo al inicio del partido y cuando sea solicitada por el personal de los Juegos de Puerto Rico. **NO se podrá hacer cambio de jugadores en el roster luego de comenzado el torneo.**
- Todo equipo que participe en este evento debe estar debidamente uniformado con el mismo color de pantalón y camisa.
- Todo dirigente que participe en este evento debe tener carnet vigente como dirigente certificado por el DRD y/o la Federación de Baloncesto con su curso Nivel 1.
- Se jugará cuatro parciales reglamentarios a ocho (8) minutos cada uno. Los tiempos extra consisten de periodos de cuatro (4) minutos cada uno.
- La clasificación a los Juegos de Puerto Rico se determinará por región donde los equipos inscritos serán puestos en grupos para jugar entre sí (Round Robin) y las próximas rondas serán de muerte súbita.
- En los Juegos de Puerto Rico los equipos clasificados serán divididos en grupos para jugar entre sí (Round Robin) y las próximas rondas será eliminación sencilla. Todo esto se determinará mediante sorteo previo al inicio del torneo y dependerá del número de equipos participantes.

EQUIPOS:

Se jugará en formato 5 vs. 5.

REGLAS DE PARTICIPACIÓN:

- Puede participar todo jugador elegible que esté debidamente uniformado. Todo jugador que se presente sin el uniforme completo no podrá participar en el evento.
- Se permitirá sustituciones durante los cuatro parciales y en el tiempo extra de ser necesario.
- Jugador que llegue luego de iniciado el tercer (3) periodo es inelegible para participar en ese partido.
- No se celebrará el partido si un equipo se presenta con menos de cinco (5) jugadores. Se confisca administrativamente (20-0) en contra del equipo que haya llegado con menos de cinco (5) jugadores.
- El saludo de los equipos se hará antes del comienzo del partido.
- De salir un jugador por lesión solamente podría regresar al torneo con una certificación médica confirmando que el jugador está habilitado para participar en los Juegos de Puerto Rico.
- Las faltas antideportivas, descalificantes y técnicas durante el juego se sancionarán según el reglamento de FIBA.
- Toda expulsión de juego conlleva la suspensión del próximo partido. Si es expulsado en dos ocasiones, será suspendido del torneo. Se puede aumentar la penalidad basado en el informe del personal administrativo. Esta sanción es inapelable.
- Cualquier seguidor, acompañante o fanático de equipo que entre a la cancha y agrede o intente agredir físicamente a un árbitro, jugadores u oficiales de mesa se le confiscará el juego inmediatamente –sin importar tiempo y score-.
- En caso de peleas, el entrenador y asistente están obligados a entrar a la cancha a separar e intervenir con su jugador o jugadores, más no así con el contrario. Si el entrenador o asistente no entran a resolver la situación serán expulsados del juego, además se le aplica lo que establece el reglamento en caso de expulsiones directas (un juego de suspensión).
- Todo jugador del banco que entre a la cancha durante una pelea será expulsado de juego.
 - a. De entrar y no participar su penalidad será sólo la expulsión del juego en curso.
 - b. De entrar y participar, será suspendido del próximo partido.
 - c. Estas sanciones son inapelables

- Equipo que abandone la cancha en señal de protesta tendrá una confiscación en su contra (20-0).
- El equipo al que se le confisque dos juegos por cualquier motivo no podrá seguir participando del torneo.

COMIENZO DEL PARTIDO:

- Los partidos comenzarán a la hora establecida en el itinerario. Los equipos deben llegar al menos quince (15) minutos antes de la hora pautada para su juego. Se confiscará el juego en su contra si el equipo llega quince (15) minutos luego de la hora pautada.

REGLAS ESPECIALES:

- El bono por las faltas personales será en la falta número Cinco (5) (por periodo) tirando en el número Seis (6).
- Está terminantemente prohibido el uso de cornetas de aire, campanas de acero, palitos de madera, güiro de metal y cualquier otro artefacto, instrumento u objeto que sea utilizado y se considere peligroso para la seguridad de todos los participantes u oficiales del torneo. En estos casos, los oficiales de mesa serán responsables de informar al coordinador y/o el encargado de la comunidad para que recojan los instrumentos. Se le concederá un minuto para que se resuelva la situación. En caso de persistir la situación se le aplicará una falta técnica al equipo, la que se aplicará al dirigente de forma directa. Si luego de la concesión de otro minuto y de cobrar la falta técnica, persiste la situación, se confiscará el juego sin derecho apelación. El coordinador, los padres y personal técnico de cada comunidad serán responsables de orientar a los padres y fanáticos sobre esta regla y sus penalidades.

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS:

- Por lluvia, antes de comenzar o después de comenzado, en cuyo caso el partido se reanudará posteriormente de ser necesario en la fecha que señalará el coordinador junto con el director de torneo, con la misma anotación al momento de la suspensión para jugar el tiempo restante.
- Cuando los árbitros determinen que no existe la seguridad necesaria para efectuar el partido. De suceder, los árbitros y el coordinador deben rendir un informe con las razones específicas por la cual se suspendió el partido.
- Por no estar la cancha en condiciones de juego, informando las razones al Director del Torneo vía telefónica y escrita por los árbitros, oficiales de mesa y director de torneo.

- Por fallas en el sistema de energía eléctrica, reanudándose posteriormente el partido de ser necesario por señalamiento del director de torneo con la anotación existente y jugándose el tiempo que faltare.

DIRIGENTES:

- El Dirigente será el responsable de mantener la disciplina en el Banco. No se permitirá a los Dirigentes y Asistentes de los Equipos participar en camisas sin mangas, gorras, gafas, chanclas y pantallas (excepto las féminas) en el área del banco.
El Dirigente podrá dirigir en pantalones tipo Bermudas, que no estén rotos. No podrá dirigir en pantalón corto deportivo. Violación a esta regla la sanción será:
 - a. 1ra. ocasión se le cantará un técnico
 - b. 2da. ocasión se le cantará un Técnico y un (1) juego de suspensión.
- El dirigente será expulsado con:
 - a. Dos faltas técnicas directas, o,
 - b. Una falta técnica directa, con dos técnicas indirectas, o,
 - c. Tres faltas técnicas indirectas
- Si un dirigente es expulsado de un (1) juego conlleva la suspensión del próximo partido. Si es expulsado en dos (2) ocasiones, será suspendido por el resto del torneo.
- En el banco solamente podrá estar el dirigente, su asistente y anotador. Todos los componentes del cuerpo técnico deben aparecer en el carnet.

ÁREA DEL PÚBLICO:

- El público debe estar sentado en las áreas de gradas designadas. No se permitirá ningún padre, familiar o fanático detrás del banco de los jugadores, debajo de los canastos, detrás de la mesa de anotaciones, ni en los pasillos laterales.

DESEMPATES EN LA TABLA DE POSICIONES:

- En caso de haber empate entre dos o más equipos el desempate se determina primero por serie particular entre los empatados, de seguir empate se calcula la diferencia de puntos en los resultados entre los equipos empatados. Si sigue empate luego de calcular la diferencia de puntos entonces se toma en consideración los puntos anotados entre los empatados. Los próximos dos pasos serían: Mayor diferencia de puntos entre todos los juegos en la sección y en última instancia, de seguir empate, el Director de Torneo hará un sorteo para determinar el orden. No habrá juegos de desempate.

PROTESTAS:

- El resultado del juego puede ser protestado solamente por el dirigente en funciones.
- En el momento que ocurre el incidente o situación, o en la próxima oportunidad en que se decreta bola muerta, el Dirigente del equipo hará sus observaciones ante el árbitro principal y notificará al anotador oficial su intención de protestar el juego. En ese momento el anotador oficial escribirá al dorso de la hoja de anotaciones lo siguiente:
 - a. El minuto exacto de juego cuando ocurrió el incidente por el cual se protesta.
 - b. El marcador exacto al momento del incidente.
 - c. El incidente o situación por el cual el Capitán o el Dirigente protestan.
- Al concluir la primera mitad o el partido, según sea el caso, el dirigente desea protestar escribirá al dorso de la hoja de anotaciones, bajo su firma, los fundamentos de la protesta.
- Tan pronto se reciba la protesta se estará emitiendo una resolución en o antes del inicio del próximo día de juegos. Se realizará una vista de ser necesario.

Director Técnico:

Fabián Pérez – Director Técnico Baloncesto
Celular: 787.363.0701
hfp1020@yahoo.com

BALONCESTO 3X3

PARTICIPACIÓN:

Participarán en la categoría U-18 masculina y femenina, nacidos en el año 2004 en adelante.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El reglamento a utilizarse en los Juegos de Puerto Rico en la disciplina de Baloncesto 3x3 serán las oficiales de FIBA.

CATEGORÍA:

La categoría a jugar será U-18 Femenino y Masculino

CANCHA Y BALÓN:

El juego será jugado en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasto. Una superficie regular de juego 3x3 consiste de 49pies (ancho) x 36pies (largo). La cancha tendrá una zona del tamaño de regular en una cancha de baloncesto, incluyendo una línea de tiro libre (19 pies), una línea de dos puntos (22pies) y un área de semicírculo ("no-charge semi-circle") debajo del único canasto. Se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.

El balón oficial de 3x3 deberá ser utilizado en todas las categorías.

Nota: en las categorías de la base, el 3x3 puede ser practicado en cualquier lugar; marcas de la cancha – de ser utilizadas – deberán adaptarse al espacio disponible.

EQUIPOS:

Cada Equipo consistirá de 4 jugadores (3 jugadores en la cancha y 1 sustituto).

OFICIALES DE JUEGO:

Los oficiales de juego serán 1 o 2 árbitros y un anotador/cronometrista.

INICIO DEL PARTIDO:

Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del partido.

Un lanzamiento de moneda determinará cual equipo recibe la primera posesión. El equipo que gana el lanzamiento podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.

El partido debe iniciar con tres jugadores en la cancha por equipo.

PUNTUACIÓN:

Cada tiro dentro del arco le será otorgado un 1 punto.

Cada tiro detrás del arco le será otorgado 2 puntos.

Cada tiro libre anotado le será otorgado 1 punto.

TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DEL PARTIDO:

El tiempo de juego regular será de la siguiente forma: un periodo de 10 minutos de juego. El reloj se detendrá durante situaciones de bola muerta y tiros libres. El reloj se reiniciará luego de que se completa el intercambio de balón (tan pronto el balón esté en las manos del equipo ofensivo).

Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más ganará el partido si esto ocurre antes de que termine el tiempo regular de juego. Esta regla aplica al tiempo regular de juego solamente (no a un posible tiempo adicional).

Si la puntuación queda empate al final del tiempo de juego, un periodo adicional será jugado. Habrá un intervalo de un minuto antes de que comience el tiempo adicional. El primer equipo que anote 2 puntos en el tiempo adicional ganará el partido.

Un equipo perderá el partido por incomparecencia ("Forfeit") si a la hora de inicio asignado no está presente en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar. En caso de incomparecencia, el resultado del juego será w-0 o 0-w ("w" por victoria).

Un equipo perderá por Negligencia ("default") si abandona la cancha antes del final del partido o todos los jugadores del equipo quedan lastimados y/o descalificados. En caso de una situación de Negligencia, el equipo ganador podrá escoger mantener la puntuación que había en el marcador o que el juego sea confiscado, mientras que al equipo que sufre la Negligencia se le asignará 0 en cualquier caso.

Un equipo que pierde por Negligencia ("default") o Confiscación tortuosa ("tourtaus forfeit") será descalificado de la competencia.

FALTAS Y TIROS LIBRES:

Un equipo estará en situación de faltas después que haya cometido su 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos basados en su número de faltas personales.

Las faltas durante el acto de tiro dentro del arco resultarán en 1 tiro libre, mientras que las faltas durante el acto de tiro fuera del arco resultarán en 2 tiros libres.

Faltas durante el acto de tiro seguido de un intento de campo anotado resultarán en un 1 tiro libre adicional.

Las faltas colectivas 7, 8 y 9 resultarán siempre en 2 tiros libres. La 10ma falta colectiva resultará en

2 tiros libres y posesión del balón. Ésta cláusula aplicará también a faltas durante el acto de tiro.

Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva.

Nota: no se otorgarán tiros libres luego de una falta ofensiva.

¿CÓMO SE PONE EN JUEGO EL BALÓN?

Luego de cada intento de campo anotado o último tiro libre (excepto aquellos seguidos de una posesión de balón):

Un jugador de un equipo que no anota reiniciará el partido ya sea dribleando o pasando el balón desde adentro de la cancha, justo debajo del canasto (no detrás de la línea de base) hasta algún lugar detrás del arco.

El equipo defensivo no podrá realizar una jugada sobre el balón en el "área del semicírculo" debajo del canasto.

Luego de un intento de campo fallido o de un último tiro libre (excepto aquellos seguidos por posesión del balón):

Si el equipo ofensivo recupera el rebote, éste podrá continuar intentando anotar sin tener que llevar el balón fuera del arco.

Si el equipo defensivo recupera el rebote, deberá llevar el balón hasta detrás del arco (dribleando o pasando).

Si el equipo defensivo corta o bloquea el balón, deberá llevarlo hasta detrás del arco (pasando o dribleando).

La posesión del balón que sea otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá empezar con un "check-ball", en otras palabras, un intercambio del balón (entre el jugador defensivo y el ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.

Un jugador será considerado "fuera del arco" cuando ninguno de sus pies esté dentro o encima del arco.

En la eventualidad de que ocurra una situación de bola entre dos, el equipo defensivo recibirá la posesión de la bola.

RETRASAR:

Retrasar el juego o fallar en jugar de forma activa (ej. No tratar de anotar) será una violación.

Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, un equipo deberá intentar un tiro cada 12 segundos. El reloj deberá iniciar tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (luego del

intercambio con el jugador defensivo o debajo del canasto después de un intento de campo anotado).

Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está atacando el canasto lo suficiente, el árbitro deberá darles un aviso contando los últimos 5 segundos.

SUSTITUCIONES:

Las sustituciones pueden ser llevadas a cabo por cualquier equipo cuando el balón muera, antes del "check-ball" o tiro libre. El sustituto podrá entrar a juego luego de que su compañero de equipo sale de la cancha y establece contacto físico con él/ella. Las sustituciones sólo pueden ocurrir detrás de la línea final opuesta al canasto y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.

TIEMPO MUERTO COMPUTABLE:

Cada equipo tendrá un tiempo muerto computable. Cualquier jugador puede pedir el tiempo muerto computable en una situación de balón muerto.

En caso de que haya producción de TV, el organizador podrá decidir si aplica dos tiempos muertos computables para TV que serán pedidos en la próxima situación de balón muerto luego de que el reloj de juego marque 6:59 y 3:59 en todos los juegos.

Todos los tiempos muertos computables tendrán una duración de 30 segundos.

Nota: los tiempos muertos computables y sustituciones solo podrán pedirse en situaciones donde el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedido mientras el balón este vivo en cumplimiento con 8.1.

PROCEDIMIENTO DE PROTESTA:

En caso de que un equipo crea que sus intereses han sido afectados adversamente por una decisión de un oficial o por cualquier eventualidad ocurrida durante el juego, deberá proceder de la siguiente forma:

1. Un jugador de dicho equipo firmará la hoja de anotación inmediatamente al finalizar el partido y antes de que el árbitro la firme.
2. Durante los próximos 30 minutos, el equipo deberá presentar un escrito explicativo del caso. El director del evento tomara la decisión y procederá a informar a ambos equipos.
3. Materiales de video podrán ser utilizados sólo para decidir si un último intento de campo al finalizar el partido fue ejecutado durante el tiempo de juego y/o si dicho intento de campo cuenta para 1 o 2 puntos.

CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS:

Tanto en grupos como en la clasificación general de la competición, las siguientes reglas de clasificación aplican. Si los equipos están empatados luego del primer paso, favor de referirse al próximo y así sucesivamente.

- Más victorias (o proporción de victorias en caso de número desigual de partidos en la comparación dentro del grupo);
- Frente a frente (tomando en cuenta victorias/derrotas y aplica solo dentro del grupo);
- Más puntos anotados en promedio (sin considerar las puntuaciones ganadoras de incomparecencias).

DESCALIFICACIÓN:

Un jugador que comete 2 faltas antideportivas (no aplicable a faltas técnicas) será descalificado del partido los árbitros y podría ser descalificado del evento por el organizador. Independientemente, el organizador descalificará del evento al jugador (o jugadores) del que se trate, por actos de violencia, agresión verbal o física, interferencia tortuosa en los resultados de los juegos, o cualquier incumplimiento del Código de Ética de los Juegos de Puerto Rico. El organizador podría también descalificar del evento al equipo entero dependiendo de la contribución de los otros miembros del mismo (considerando también la falta de acción) al comportamiento antes mencionado.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

Se determinara de acuerdo a la cantidad de equipos participantes, al momento del cierre de inscripciones.

CONGRESILLO TÉCNICO:

Se citarán a todos los técnicos y/o entrenadores que estarán participando del baloncesto 3x3 a un taller. Dicho taller es compulsorio la asistencia. Ese día estaremos realizando el sorteo.

Director Técnico:

Fabián Pérez – Director Técnico Baloncesto
Celular: 787.363.0701
hfp1020@yahoo.com

BALONMANO

PARTICIPACIÓN:

Participarán en las siguientes categorías:

- 11-12 años femenino y masculino (nacidos en 2011-2010) alevín
- 13-14 años femenino (nacidos en 2007-2008) infantil
- 15-16 años femenino y masculino (nacidos en 2005-2006) cadetes
- 17-18 años femenino y masculino (nacidos en 2003-2004) juvenil

Los equipos podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El sistema de competencia en el evento final dependerá de la cantidad de equipos inscritos en cada categoría.

En caso de empate en los grupos se definirá atendiendo el siguiente orden: Resultado entre equipos empatados, Goles anotados y Goles recibos.

PREMIACIÓN:

Se premiará por equipo (oro, plata y bronce) en cada categoría.

REGLAS ESPECIALES:

Se utilizará la regla del KO, cuando un equipo alcance una ventaja de 10 goles en la segunda mitad del partido. Se dará por finalizado el encuentro declarándose vencedor el equipo que tenga la ventaja. **No aplica categoría Alevín.**

APELACIONES:

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. El Jurado de Apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el Asesor de Balonmano DRD y la Federación de Balonmano.

TIEMPO DE JUEGO:

El tiempo de juego para cada categoría es el siguiente:

- 13-14 años: 2 tiempos de 15 minutos con 1 minuto de hidratación al minuto 7 de cada mitad, sin tiempo fuera. La segunda mitad es libre se puede defender defensa abierta o en zona pero no se puede defender individual a ningún jugador.
- 15-16 años: 2 tiempos de 15 minutos con un tiempo fuera en la mitad que se escoja.
-

- 17-18 años: 2 tiempos de 20 minutos con 1 minuto de hidratación al minuto 10 y 2 tiempos técnicos en cada mitad por equipo.

UNIFORME:

Se reserva el color negro para el arbitraje. Los colores a utilizarse se discutirán en el congresillo técnico.

Debe tener al menos un número de 8" en la parte posterior de la camiseta. El portero tiene que utilizar un color diferente al que utiliza el jugador de campo.

CALENTAMIENTO:

Se realizará fuera de las instalaciones de juego. Otorgando cinco (5) minutos antes de cada partido para un calentamiento especial.

JUGADORES:

- Los equipos participantes tendrán la obligación de presentar un mínimo de 10 jugadores para la rama masculina y 8 jugadoras para la rama femenina. Podrán utilizar hasta un máximo de cuatro refuerzos.
- Ningún jugador puede subir más de una (1) categoría en la competencia clasificatoria, incluyendo la final.
- Ningún jugador puede participar en representación de más de un pueblo en la clasificatoria o la final.
- El club, pueblo o equipo que carezca del número mínimo de participantes perderá por confiscación el partido, según establece en la página 16 del Manual Técnico Especial, se adjudicará un resultado final de 10 goles por 0 a favor del ganador.
- Los equipos participantes pueden subir solamente hasta tres (3) jugadores de la categoría inmediatamente anterior.

Director Técnico:

Juan Carlos Vázquez – Director Técnico Balonmano
Celular: 787.449.9940
jcvazquez76@gmail.com

BALONMANO PLAYA

PARTICIPACIÓN:

La categoría para jugar será Juvenil. (16-18 años) nacidos entre el 2006 - 2004. Los equipos podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN:

En este deporte no habrá cualificación su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta hasta un máximo de 12 equipos, a través del director municipal y el director del evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El sistema de competencia en el evento se hará en 4 grupos de tres (3) equipos. El mejor record de grupos pasa a semifinales. Los ganadores pasan a la final por el ORO y los perdedores de la semifinal pasan por el BRONCE. En caso de empate en los grupos se definirá atendiendo el siguiente orden: resultados entre equipos empatados diferencia de set ganados y goles recibidos.

PREMIACIÓN:

Se premiará por equipo ORO, PLATA y BRONCE

APELACIONES:

La reclamación sobre la condición de elegibilidad de un competidor será resuelta por el jurado de apelaciones. El jurado de apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el asesor de balonmano DRD y la federación de balonmano.

TIEMPO DE JUEGO:

El tiempo de juego para cada categoría es el siguiente:

- 16-18 años dos (2) tiempos de 8 minutos con 4 minutos de entre tiempo. Cada equipo tiene derechos a un tiempo muerto por set.
- De jugarse el set de shootout será a tres lanzamientos y de continuar empate serán a muerte súbita.

UNIFORME:

Se reserva el color negro para el arbitraje. Los colores a utilizarse se discutirán en el congresillo técnico. Debe tener al menos un número de 8" en la parte posterior de la camiseta. El portero tiene que utilizar un color diferente al que utiliza el jugador de campo.

CALENTAMIENTO:

Se realizará fuera de las instalaciones de juego.

JUGADORES:

- Los equipos participantes tendrán la obligación de presentar un mínimo de 6 jugadores para las ambas ramas.
- Ningún jugador puede participar en representación de más de un pueblo en la clasificatoria o la final.
- El club, pueblo o equipo que carezca del número mínimo de participantes perderá por confiscación el partido, según establece en la página 16 del Manual Técnico Especial, se adjudicará un resultado final de dos (2) set por 0 a favor del ganador.

Director Técnico:

Juan Carlos Vázquez – Director Técnico Balonmano
Celular: 787.449.9940
jcvazquez76@gmail.com

BÉISBOL

LO NO DISPUESTO EN ESTE REGLAMENTO SE RESOLVERA SEGÚN EL REGLAMENTO DE LA FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONMANO (IHF)

PARTICIPACION:

Participarán en la siguiente categoría:

14 – 16 Años / masculino (nacidos 2008 - 2006)

SISTEMA DE INSCRIPCIÓN:

La inscripción para participar en el evento del Béisbol se hará mediante el Municipio a representar.

Solamente podrá participar un (1) equipo por Municipio.

EI EVENTO:

- Se realizará en formato de eliminación sencilla.
- Cada juego será a siete (7) entradas o 2 horas y 15 minutos. (Faltando 5 minutos no se comienza entrada).
- De acuerdo a la cantidad total de equipos inscritos, se determinará si se divide en el formato de dos zonas o se establece bajo sorteo.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

- El sistema de competencia del evento será en eliminación sencilla.
- Los juegos serán válidos una vez se complete la quinta (5ta) entrada.
- Si un equipo tiene ventaja de diez (10) carreras o más luego de la culminada la quinta (5ta) entrada, se le aplicará el "knock-out".
- Todas las posiciones de los juegos serán sorteadas.

APELACIONES:

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. De ser necesario y de entenderlo así el Director Técnico del Béisbol, compondrá un Jurado de Apelaciones que estará compuesto por tres (3) personas.

PREMIACIÓN:

Se premiará por equipo (oro, plata y bronce).

- **Roster de los equipos hasta un máximo de 27 jugadores, 1 dirigente y 2 coaches. No se permite refuerzo.**

OBSERVACIONES:

1. EL REGLAMENTO QUE SE USARÁ EN CASO DE QUE ESTAS REGLAS NO COBIJEN SITUACIÓN SURGIDA, SERÁ EL INTERNACIONAL.
2. SE ENTREGARÁN TRES (3) BOLAS POR JUEGO, LAS QUE DEBERAN SER DEVUELTAS AL FINALIZAR EL MISMO.
3. SE REQUIERE DOS PERSONAS ASIGNADAS PARA EL MANEJO DE LAS BOLAS, UNA ASIGNADA A LA BÚSQUEDA DE TODA BOLA BATEADA DE FOUL Y LA OTRA ASIGNADA PARA ENTREGARLE LAS BOLAS AL ÁRBITRO.
4. ES RESPONSABILIDAD DE LOS DIRIGENTES DE CADA EQUIPO EXIGIR EL ROSTER Y LOS PAPELES (ENTIÉNDASE FORMULARIO OFICIAL DE LOS JUEGOS-ACTA DE NACIMIENTO) DEL EQUIPO CONTRARIO, PARA QUE DE ESTA MANERA SE ASEGUREN DE QUE TODOS LOS JUGADORES SON ELEGIBLES PARA PARTICIPACIÓN.
5. LOS ÁRBITROS SOLO ATENDERÁN AL MOMENTO LAS PROTESTAS QUE SEAN POR VIOLACIÓN DE REGLAS. LAS PROTESTAS POR ELIGIBILIDAD CON PREVIA PRUEBA SE ATENDERÁN A TRAVÉS DE UN COMITÉ DE REGLAS SIN INTERRUMPIR EL JUEGO. NO SE PERMITIRÁ PROTESTAS POR APRECIACION DE JUGADAS.
6. EL DIRIGENTE DE CADA EQUIPO DISPONDRÁ DEL TIEMPO (ENTRADAS JUGADAS) QUE DURE EL JUEGO SEÑALADO, PARA SOMETER PROTESTA, SOLAMENTE DE ESTA FORMA SE ATENDERÁ LA MISMA.
7. SI SE ENCUENTRA QUE HAY UN JUGADOR DE MANERA INELEGIBLE DENTRO DE LAS REGLAS ESTABLECIDAS ANTES DE QUE COMIENZE EL JUEGO, EL JUGADOR EN CUESTIÓN SERÁ SEPARADO DEL EQUIPO.
8. UNA VEZ EL ÁRBITRO OFICIALIZA EL COMIENZO DEL PARTIDO Y EL JUGADOR INELEGIBLE PARTICIPA, Y EL EQUIPO CONTARIO LO PROTESTA, SE PROCEDERÁ A CONFISCAR EL PARTIDO MEDIANTE EVINDENCIA FEHACIENTE, A FAVOR DEL EQUIPO QUE SOMETE LA MISMA.
9. LOS DIRIGENTES ENTREGARÁN LAS RESPECTIVAS ALINEACIONES Y ROSTER CON TODOS LOS NOMBRES Y LOS DOS APELLIDOS DE TODOS LOS PARTICIPANTES DE SU EQUIPO. AQUELLOS JUGADORES QUE LLEGUEN TARDE PODRÁN PARTICIPAR SI HAN SIDO INCLUIDOS EN EL "LINE UP CARD".
10. LOS EQUIPOS TIENEN QUE TENER DISPONIBLES EN CADA JUEGO LAS RESPECTIVAS CARPETAS CON LA DOCUMENTACIÓN NECESARIA DE CADA JUGADOR, DE NO TENERLAS AL MOMENTO QUE EL EQUIPO CONTRARIO PIDA VERIFICARLAS, TIENE QUE SOMETERLAS EN O ANTES DE QUE CULMINE EL JUEGO, DE NO HACERLO ASI, SE PROCEDERÁ A CONFISCAR EL PARTIDO.

11. LOS PARTIDOS SE REALIZARÁN EN FORMATO DE ELIMINACIÓN SENCILLA Y A SIETE (7) ENTRADAS, A MENOS QUE SE LE APLIQUE EL "KNOCKOUT".
12. HAY LÍMITE DE TIEMPO EN EL JUEGO, (DEPENDIENDO DE LA CANTIDAD DE EQUIPOS QUE SE INSCRIBAN) EL TIEMPO ES DE DOS HORAS Y MEDIA FALTANDO 10 MINUTOS, NO SE COMIENZA ENTRADA.
13. CON UNA VENTAJA DE (10) CARRERAS O MÁS SE DARÁ POR TERMINADO EL JUEGO AL COMPLETARSE LA 5TA ENTRADA.
14. LA DESIGNACIÓN DEL LOCAL Y VISITANTE SE REALIZARÁ ANTES DE CADA JUEGO POR EL DIRECTOR DE TORNEO O EL ÁRBITRO. EL MÉTODO A UTILIZAR SERÁ EL LANCE DE LA MONEDA.
15. EN LOS CONGRESILLOS SE SORTEARÁN LOS EQUIPOS PARA CONFECCIONAR EL ITINERARIO DE FORMA QUE CADA CUAL SEPA LA HORA Y CONTRA QUIEN JUEGA.
16. LOS ROSTERS TENDRÁN UN MÍNIMO DE 12 JUGADORES Y UN MÁXIMO DE 18 JUGADORES EN EL SOFTBALL Y UN MÍNIMO DE 12 Y UN MÁXIMO DE 27 EN EL BEISBOL. EL DIRIGENTE NO TIENE RESTRICCIÓN EN USO DE SUS JUGADORES.
17. SE SEGUIRÁ EL SIGUIENTE CONTROL DE LANZAMIENTOS EN EL BEISBOL:

Edad	Un (1) Día	Dos (2) Días	Tres (3) Días	Cuatro (4) Días
14 - 16	1 - 27	28 - 45	46 - 64	65 - 91

18. PARA LAS REGLAS DEL BÉISBOL CON EL SR. AGUSTIN MORALES AL (787) 455- 0689.
19. LAS FECHAS DE NACIMIENTO REQUERIDAS PARA SER ELEGIBLES EN EL BEISBOL SON: 2004 (16 AÑOS) - 2005 (15 AÑOS) - 2006(14 AÑOS) - AÑO NATURAL
20. SE NECESITA 1 COMPILADOR EN CADA PARQUE PARA LLEVAR LAS INCIDENCIAS DEL JUEGO.
21. SE UTILIZARA CORREDOR DE CORTESIA POR EL CATCHER EN CUALQUIER MOMENTO. DICHO CORREDOR NO PUEDE ESTAR JUGANDO.
22. EN CASO DE TERMINAR EL TIEMPO O LAS SIETE ENTRADAS SE UTILIZARA "TIE-BREAKER"

Director Técnico:

Alfredo Irizarry – Director Técnico Béisbol
Celular: 787.478.3110
alfredoyariel@outlook.com

BEACH TENNIS

PARTICIPACION:

La modalidad de Tenis de Playa se estará jugando en las ramas Masculino, Femenino y Mixto:

- Categorías: **U14 (2008)**
U18 (2004)

FORMATO DE COMPETENCIAS:

- Se jugará formato todos contra todos en pool de 4 parejas. Dependiendo de la cantidad de participantes entran de 2 a 4 parejas de cada pool a un Main Draw.
- En el Main Draw será eliminación sencilla.
- El sistema de puntuación será 1 set a 6 games sin ventaja. Si se empata 5 a 5 se jugará un tie-break regular a 7.
- Se aplicarán todas las reglas y sanciones implementadas por la Federación Internacional de Tenis (ITF), ente encargado de fiscalizar el Tenis de Playa. Ver anejo manual de reglamento de la ITF.

Formato, días de competencias y puntuación sujeto a cambio por el Director de Torneo dependiendo cantidad de participantes.

Director Técnico:

Elvin Rivera – Director Técnico Beach Tennis
Celular: 787.373.3002
elvin_alex@hotmail.com

BOLOS

PARTICIPACIÓN:

El evento tendrá cinco (5) categorías de Divisiones por edad en rama masculina y rama femenina:

- a. División 1 – Boleadores de 16 a 18 años (Año Natural)
- b. División 2 – Boleadores de 13 a 15 años (Año Natural)
- c. División 3 – Boleadores de 11 y 12 años (Año Natural)
- d. División 4 – Boleadores de 9 y 10 (Año Natural)
- e. División 5 - Boleadores de 8 años y menos (Año Natural)

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN:

Jugador no puede tener más de 18 años al momento del evento. Se usará la edad del año natural (nacido después del 1 de enero de 2003)

SISTEMA DE COMPETENCIA:

Formato de Juego:

- Evento – El evento será una competencia Individual en rama masculina y femenina.
- Formato - Los atletas jugarán 3 juegos "Scratch" en el mismo par de canchas.
- El acondicionamiento de las canchas será "House".
- El ganador se determinará por total mayor de palos derribados.

Empates: De surgir alguno en el resultado final, se jugará un juego adicional hasta desempatar.

Tardanzas: Todo participante jugará a la hora designada. Si algún boleador llega tarde, se le asignará (0) por cada "frame" ausente. Podrá entrar al juego a partir del "frame" en que se presente.

Conducta: La disciplina y el buen ejemplo deben ser demostrados en todo momento. Todo jugador, entrenador, padres, tutores, encargados y/o acompañantes deberán mantener una conducta adecuada. Lenguaje y gestos obscenos, provocaciones y/o agresiones físicas o al equipo de la bolera, están totalmente prohibidos durante el torneo.

Área de juego y "Coaching": En el área de juego sólo se permitirán a los jueces de cancha, Comité del torneo y a los jugadores. No se permitirá comida, ni bebida en el área de juego. No está permitido usar talco o bolitas con talco dentro del área de juego y/o "approach". Estos deberán ser utilizados en el área de las mesas. Tampoco se permitirá el uso de artefactos electrónicos.

Fouls: Los "fouls" estarán activados en todos los "lanes". En caso de que no estén funcionando, se asignará un juez de cancha en los "lanes" donde no funcionen correctamente.

Vestimentas: Los competidores usarán el uniforme establecido por su Municipio o vestimenta apropiada. No se permitirá uso de gorras, gafas, camisas o blusas sin mangas, ni pantalones o faldas cortas.

Cualquier situación no contemplada dentro de estas reglas, será evaluada por el Director del Torneo y el Comité Organizador. Toda decisión tiene que cumplir con las reglas y especificaciones del Departamento de Recreación y Deportes y Directorio Técnico Juegos de Puerto Rico 2021

PREMIACION:

Se premiarán los primeros tres jugadores por división con medalla de Oro, Plata y Bronce en femenino y masculino. También se premiará con medallas el Juego Alto por división en la rama femenina y masculina.

Director Técnico:

Norman Domenech – Director Técnico Bolos
Celular: 787.546.8103
normandomenechjr@gmail.com

BOXEO

PARTICIPACIÓN:

Participarán en las siguientes categorías:

- 11-12 años masculino y femenino (nacidos entre 2011-2010)
- 13-14 años masculino y femenino (nacidos entre 2009-2008)
- 15-16 años masculino y femenino (nacidos entre 2007-2006)
- 17-18 masculino y femenino (nacidos entre 2005-2004)

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

CATEGORÍAS / DIVISIONES / AÑOS DE COMPETENCIA			
12 años 2009	13 y 14 años 2007 / 2006	15 y 16 años 2005 / 2004	17 y 18 años 2003 / 2002
65 lbs.	75 lbs.		-
70 lbs.	80 lbs.	101 lbs/46 kg	-
75 lbs.	85 lbs.	106 lbs/ 48 kg	-
80 lbs.	90 lbs.	110 lbs/ 50 kg	108 lbs/ 49 kg
85 lbs.	95 lbs.	114 lbs/ 52 kg	114 lbs/ 52 kg
90 lbs.	101 lbs.	119 lbs/ 54 kg	123 lbs/ 56 kg
95 lbs.	106 lbs.	126 lbs/ 57 kg	132 lbs/ 56 kg
101lbs.	110 lbs.	132 lbs/ 60 kg	141 lbs/ 64 kg
106 lbs.	114 lbs.	138 lbs/ 63 kg	152 lbs/ 69 kg
110 lbs.	119 lbs.	145 lbs/ 66 kg	165 lbs/ 69 kg
114 lbs.	126 lbs.	154 lbs/ 70 kg	178 lbs/ 81 kg
119 lbs.	132 lbs.	165 lbs/ 75 kg	201 lbs/ 91 kg
126 lbs.	138 lbs.	176 lbs/ 80 kg	-
132 lbs.	145 lbs.	-	-

SORTEO:

Todos los participantes **TIENEN QUE PRESENTAR EL LIBRO DE COMPETENCIA DE LO CONTRARIO NO SON ELEGIBLES.**

SISTEMA DE COMPETENCIA:

- Se competirá a eliminación sencilla y utilizando reglamento AIBA (Revisado febrero 2015).
- Se competirá en eliminación sencilla
- Todos los atletas tienen que utilizar el uniforme de combate según el color de su esquina.
- No se permite utilizar protección bucal de color rojo o similar.
- Se utilizará careta de protección.

CONTEO DE PROTECCIÓN:

- En las categorías 11-12, 13-14 si un boxeador recibe dos (2) conteos de protección en un asalto o tres (3) en el transcurso del combate producto de golpes limpios, el árbitro detendrá el combate y declarará vencedor al oponente.
- En la categoría 15-16 si un boxeador recibe tres (3) conteos de protección en un asalto o cuatro (4) en el transcurso del combate producto de golpes limpios, el árbitro detendrá el combate y declarará vencedor al oponente.

PROTESTA:

No está permitido.
Según Reglamento *AIBA* (año 2016)

Director Técnico:

José Laureano – Director Técnico Boxeo
Celular: 787.669.7498
chikybox2003@yahoo.com

CLAVADOS

REGLAS:

Solo se competirá en Trampolín de un (1) metro, tres (3) metros y plataforma de cinco (5) metros.

En los Saltos Trampolín tendrán un máximo de dificultad de 7.5 y la Plataforma tendrá un máximo de dificultad de 5.2.

Los clavados serán: **Al Frente, Atrás, Inverso y Adentro.**

Se incluye tabla de clavado donde se pueden escoger el clavado y donde este el grado de dificultad.

Puede repetir grupo de clavado.

CATEGORIAS (Damas y Varones):

Grupo A: 4 clavados
16-18 años:

Grupo B: 4 clavados
13-15 años

Grupo C: 3 clavados
12 años

TRAMPOLIN		1 METRO				3 METROS			
		EXTENDIDA	ESCUADRA	BOLA	LIBRE	EXTENDIDA	ESCUADRA	BOLA	LIBRE
GRUPO/AL FRENTE		A	B	C	D	A	B	C	D
101	AL FRENTE CLAVADO SIMPLE	1.4	1.3	1.2	-	1.6	1.5	1.4	-
102	AL FRENTE UNA (1) VUELTA	1.6	1.5	1.4	-	1.7	1.6	1.5	-
GRUPO		A	B	C	D	A	B	C	D
201	ATRÁS CLAVADO SIMPLE	1.7	1.6	1.5	-	1.9	1.8	1.7	-
202	ATRÁS UNA (1) VUELTA	1.7	1.6	1.5	-	1.8	1.7	1.6	-
GRUPO/INVERSO		A	B	C	D	A	B	C	D
301	INVERSO CLAVADO SIMPLE	1.8	1.7	1.6	-	2.0	1.9	1.8	-
302	INVERSO UNA (1) VUELTA	1.8	1.7	1.6	-	1.9	1.8	1.7	-
GRUPO/ADENTRO		A	B	C	D	A	B	C	D
401	ADENTRO CLAVADO	1.8	1.5	1.4	-	1.7	1.4	1.3	-
402	ADENTRO UNA (1) VUELTA	2.0	1.7	1.6	-	1.8	1.5	1.4	-

CICLISMO / MONTAÑA

MODALIDAD DE RUTA Y MTB

DIRECTOR GENERAL: TONY CHAMORRO

DIRECTOR DE JUECES: FRANCISCO X. SANTIAGO

DIRECTOR AUXILIAR DRD ESTATAL: ANGEL ECHEVARRÍA

DIRECTOR CICLISMO DE RUTA: TONY CHAMORRO

DIRECTOR CICLISMO DE MTB: HECTOR VÉLEZ

PRESIDENTE FEDERACIÓN DE CICLISMO PUERTORRIQUEÑA: ROBERTO COLLAZO
CARPENA

Introducción:

La séptima edición de los Juegos de Puerto Rico contará con la participación de atletas infantiles y juveniles en las modalidades de ciclismo de ruta y montaña.

Categorías:

12 años masculinos y femeninos
13-14 años masculinos y femeninas
15-16 años masculinos y femeninas
17-18 años masculinos y femeninas

Participación:

- Son elegibles a participar atletas infantiles y juveniles de escuelas públicas y privadas de Puerto Rico. De programas municipales, estatales, (DRD), de escuelas especializadas en el deporte. Los participantes deben estar entre las edades especificadas por el organizador (DRD).
- Participantes deben presentar foto 2x2 y certificado de nacimiento al momento de la inscripción.
- Es compulsorio el uso de casco protector al momento de participación del evento.

Recorrido:

- Comienzo de carrera infantil (ver itinerario).
- Liga Infantil, se aplicará regla UCI en el control de cambios categorías infantiles y juveniles.
- Se medirá el recorrido de las bicicletas (control de cambios) antes y después del evento.
- El circuito infantil constará de una distancia de 3-5 kms por vuelta. Se determinará la distancia según la edad.
- Comienzo de carrera (ver itinerario).
- Fecha de eventos (19-23 de Noviembre 2021).

- Lugar del evento: Carr. #165 intersección Ave. Del Valle frente al Hotel Comfort Inn, Toa Baja, Puerto Rico.

Protocolo del Evento:

- A proveer
 - Comienzo del evento ciclismo de ruta: 8:00 am
 - Comienzo del evento ciclismo de montaña 12:00 pm
 - Premiación Ciclismo de Ruta 11:00 am
 - Premiación Ciclismo de montaña 2:00 pm
- **Seguridad:**
 - DTOP
 - ✓ Policía Municipal de Toa Baja
 - ✓ Policía Estatal de Puerto Rico
 - ✓ Manejo de Emergencias Médicas Municipio de Toa Baja (OMME).
- **Voluntarios:**
 - Líderes Recreativos del Departamento de Recreación y Deportes del Municipio de Toa Baja.
 - Delegados de equipos ciclismo ruta **FECIPUR**.
 - Delegados equipos ciclismo montaña **FECIPUR**.
 - Personal **DRD Estatal**.

Para Inscripciones:

Tony Chamorro Ostolaza – Director Técnico Ciclismo
Presidente Comisión Ciclismo de Ruta de PR
939-332-0101
ccrpr2017@gmail.com

Hector Vélez
Presidente Comisión Ciclismo de Montaña de PR
787-955-9051
velobike@hotmail.com

Ángel Echevarría
Director Auxiliar DRD
939-252-5260

E-SPORTS

VER ANEJO

Director Técnico:

Edgardo Montañez – Director Técnico E-Sport
Celular: 787.415.5105
emroldan@drd.pr.gov

FÚTBOL 7 X 7

PARTICIPACIÓN:

CATEGORÍA	MAX JUGADOR@S INSCRITOS	MAX JUGADOR@S X PARTIDO	NUMERO JUGADORES EN CANCHA	TIEMPO DE JUEGO	TAMAÑO BALÓN
U15F (2008-2007)	12	12	7(mínimo 6)	2 X 20	#5
U15M (2008-2007)	12	12	7 (mínimo 6)	2 X 20	#5

- Edades basadas ESPECIFICO EN LA CATEGORÍA
- Todos los partidos tendrán un PERIODO DE DESCANSO de 10 minutos entre cada mitad.

REGLAS DEL TORNEO:

1. El torneo se llevará a cabo según las reglas FIFA con excepción de lo aquí establecido.
2. El dirigente, entrenador será responsable de la conducta de sus jugadores y fanáticos.
3. El dirigente o asistente que sea expulsado de un partido tendrá una fecha de suspensión o lo que el comité organizador determine. El dirigente o asistente que sea expulsado de un partido por agresión o intento de motín será expulsado del torneo.
4. Todos los equipos deberán estar debidamente uniformados. Cada jugador deberá tener el equipo adecuado para poder participar de un partido. Cuando se presente el caso en que los dos equipos a enfrentarse tengan el mismo color de uniforme o parecido el Director del Torneo proveerá chalecos (baberos) para que estos se distingan. Para decidir cuál equipo utilizará los chalecos se lanzará una moneda.
5. Previo a su participación, cada equipo deberá completar su proceso de inscripción y registro (*ver proceso de inscripción y registro*). La Registradora Oficial de la competencia se encargará de revisar toda la documentación y certificará los clubes y equipos listos para participar. Una vez se haya certificado el LISTADO DE JUGADORES, LA PLANTILLA DE FOTOS y el documento que evidencia el AÑO DE NACIMIENTO del participante, no se podrán realizar ajustes.
6. Todos los equipos deberán presentarse 1 hora antes de la hora señalada para comenzar su partido. Después de la hora señalada para comenzar el partido un equipo tendrá 5 minutos para presentarse a juego. De haberse consumido este periodo de gracia y el equipo no estar listo para jugar se procederá a proclamar ganador al equipo rival por marcador de 7-0.
7. Será requisito indispensable que todo equipo en el área de juego esté atendido por dos personas (Entrenador, Asistente o Delegado de Campo) en todo momento. Este personal tendrá que ser mayor de 18 años. Equipo que no cumpla con este requisito no podrá entrar al área de competencia. Si en el transcurso del juego, una de las personas al comando del equipo es expulsada de la banca, la misma tendrá que buscar un sustituto que acompañe el equipo en el resto del partido. **SE DISPONE, QUE SI AMBAS PERSONASSON EXPULSADAS DEL JUEGO, se dará el partido por terminado con marcador 7-0.**
8. Habrá Re-Entry en todas las categorías.

9. No se aplicará la regla del "Knock Out". No obstante, una vez un equipo aventaje a otro por la cantidad de 7 goles, el árbitro detendrá las estadísticas de anotaciones. El partido continuará de forma natural hasta finalizado el tiempo regular de juego. Cabe señalar, que después de la ventaja de 7 goles, y durante el periodo de tiempo que sea necesario jugar, se aplicarán las sanciones disciplinarias pertinentes según requeridas. Se dispone además, que ni el árbitro principal, ni los entrenadores estarán facultados para concretar acuerdos para finalizar o restarle tiempo al partido.
10. El Director del Torneo tendrá la facultad de modificar el horario de juego y el lugar de estos cuando por fuerza mayor o situaciones adversas así se amerite. Además, será el Director del Torneo quien evalúe y sugiera las medidas pertinentes a seguir en casos de protestas, reclamaciones y asuntos disciplinarios.
11. **CLAUSULA GENERAL:** Cualquier situación no contemplada en este reglamento será decidida por el Director del Torneo. Su decisión será final e inapelable.

REGULACIONES ADICIONALES:

- No habrá acumulación de TARJETAS AMARILLAS durante el torneo.
- La cantidad de partidos de suspensión que tendrá un jugador en el caso de haber sido expulsado de un partido (TARJETA ROJA) será decidida por el Director del Torneo. La decisión será final e inapelable.
- El área de juego está reservada para jugadores, entrenadores y personal designado por los organizadores. Padres y público en general deberán permanecer fuera del área de competencia en todo momento.
- No se permiten balones de ningún tipo en el área de competencia que no sean los provistos por los organizadores del evento.
- Por motivos de seguridad, los equipos vendrán obligados a entrar y a salir del área de competencia acompañados de su entrenador o adulto a cargo por las entradas y salidas designadas.
- No se permiten jugadores en el área de competencia sin la supervisión de un adulto.
- No se permiten entrenadores ni jugadores en el área de competencia cuando no estén en turno de juego.
- No habrá tiempo de calentamiento en la cancha de juego. Equipos deberán hacer sus trabajos de calentamiento en el área de espera.
- Todo jugador en el área de competición estará identificado con la pulsera oficial del torneo.
- Para aminorar los errores en las boletas de arbitraje con relación al resultado final del partido, **SERÁ REQUISITO QUE CADA DIRIGENTE FIRME LA BOLETA DEL ÁRBITRO UNA VEZ FINALIZADO EL ENCUENTRO.** Esto a método de certificar que la información impresa en la boleta por el árbitro esta correcta y en acorde a los eventos y resultados del partido.

Director Técnico:

Otoniel Pérez – Director Técnico Fútbol 7x7
Celular: 787.550.8042
otonielsemprit@gmail.com

JUDO

PARTICIPACIÓN:

En el evento final se participará en las siguientes categorías: No se puede competir en más de una categoría de edad.

- 9-10 (nacidos en 2013 - 2012) ambos géneros
- 11-12 (nacidos en 2010 - 2011) ambos géneros
- 13-14 (nacidos entre 2008-2009) ambos géneros
- 15-16 (nacidos entre 2007-2006) ambos géneros
- 17-18 (nacidos entre 2005-2004) ambos géneros

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

CATEGORIAS			DIVISIONES POR PESO								
Tipo	Sexo	Edad	Unidad de Peso	Super Ligera	Semi Ligera	Ligera	Semi Mediana	Mediana	Semi Pesada	Pesada	Super Pesada
Infantil A	Masculino	9-10	Kgs.		27	32	37	42	47	52	+52
	Femenino		Lbs.		59.4	70.4	81.4	92.4	103.4	114.4	+114
Infantil	Masculino	11 - 12	kgs.	28	31	34	38	42	48	53	+53
	Femenino		lbs.	61.6	68.2	74.8	83.6	92.4	105.6	116.6	+116.6
Juvenil	Masculino	13 - 14	kgs.	36	40	44	48	53	58	64	+64
	Femenino		lbs.	79.2	88.0	96.8	105.6	116.6	127.6	140.8	+140.8
Cadetes	Masculino	15 - 17	kgs.	50	55	60	66	73	81	90	+90
	Femenino		lbs.	110.0	121.0	132.0	145.2	160.6	178.2	198.0	+198.0
Junior	Masculino	18 - 19	kgs.	55	60	66	73	81	90	100	+100
	Femenino		lbs.	121.0	132.0	145.2	160.6	178.2	198.0	220.0	+220.0
Junior	Masculino	18 - 19	kgs.	44	48	52	57	63	70	78	+78
	Femenino		lbs.	96.8	105.6	114.4	125.4	138.6	154.0	171.6	+171.6

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El sistema de competencia será el siguiente:

- Se utilizará el **sistema de competición actual de la FIJ**, con la diferencia que cuando sean solamente dos luchadores en una división de peso, tendrán una serie de tres a ganar dos.
- 5 Competidores o menos: El sistema de competición será "Round Robbin" (todos contra todos).
- 6 ó más competidores: Se usará el sistema de competición de Repechaje Cruzado de Cuartos de Final.
- Los competidores serán divididos en dos (2) tablas, designadas Tabla "A" y Tabla "B" por medio de un sorteo y un sistema de eliminación simple (algunas veces llamado un sistema de "Knock-out") usando para producir dos (2) finalistas. El competidor de la competición final será premiado con el primer lugar, el perdedor con el 2do lugar. El ganador del primer lugar no tendrá pérdidas, el ganador del Segundo lugar perderá solo con el ganador del 1er lugar. Los dos competidores que pierdan con los finalistas en las competiciones de semifinales serán colocados, de forma cruzada, en las competiciones finales del repechaje y competirán por los dos (2) terceros lugares.
- Las tablas "A" y "B" son divididas cada una en cuatro (4) cuadrantes designados A1, A2 y B1, B2 los cuales son creados. La competición en la llave del ganador continúa hasta que cada cuadrante tenga un ganador (4 individuales). Estos cuatro competidores son los semifinalistas.
- Todos los competidores que hayan perdido en los cuartos de final de los cuadrantes A1, A2, B1 y B2 competirán en un repechaje de sus respectivos cuadrantes. Los perdedores del cuarto de final en el Pool A1 y A2 competirán en el primer cuadrante del repechaje. Consecuentemente, los perdedores del cuarto de final en el Pool B1 y B2 competirán en el segundo cuadrante del repechaje.
- El combate final para el 3er lugar será: El ganador de cada repechaje (A y B) contra el perdedor de la semifinal de la tabla opuesta (B y A). Es pues, el nombre "repechaje cruzado de cuartos de final". Los ganadores (2) de esas peleas ocuparan el tercer lugar, los perdedores (2) se ubicarán en quinto.

Como señalado anteriormente, un "bye" no es un combate ganado y el competidor no es llamado al tatami.

OBTENCIÓN DE PUNTOS:

Para cada competidor, el sistema de obtención de puntos será:

Ippon Gachi	10 puntos
Sogo Gachi	10 puntos
Fusen Gachi	10 puntos
Kiken Gashi	10 puntos
Hansoku-make	10 puntos
Waza-ari	7 puntos
Yuko	5 puntos

DETERMINACIÓN DEL GANADOR:

La posición final en el Sistema de *Round Robbin* (todos contra todos) es determinado por:

- PRIMERO: El número de combates ganados.
- SEGUNDO: Si después de considerar el número de combates ganados hay un empate, los resultados se decidirán por el número de puntos obtenidos.
- TERCERO: Si después de considerar el número de combates ganados y de la puntuación obtenida, todavía persiste el empate, el ganador final (vencedor de la serie individual) en el caso donde tres o más competidores estén todavía empatados en combates ganados y puntos por cualquier lugar (primero, Segundo, tercero), esos competidores empatados deberán competir de Nuevo para determinar el ganador final.

***Situación en que se de Fusen Gachi y Kiken Gachi**

- En el caso de que un competidor no se presente después del pesaje oficial, el oponente será valorado con Fusen Gachi (10 puntos)
- En el caso de que un competidor abandone el combate, el oponente será valorado con Kiken Gachi (10 puntos)

MEDALLAS/LUGARES A OTORGAR:

5 Competidores Oro - Plata - Bronce (2)
4 Competidores Oro - Plata - Bronce (2)
3 Competidores Oro - Plata - Bronce (1)
2 Competidores Oro - Plata
1 Competidor Oro

Medallas/Lugares serán otorgados haya o no ganado el competidor un combate.

“BYE”:

Un “bye” no es considerado un combate ganado. Un competidor que reciba un “bye” no será llamado al tatami.

“HAN SOKUMATE” DIRECTO:

Todos los puntos acumulados por el competidor que recibió la falta, serán borrados, perdidos o eliminados.

TIEMPO DE COMPETICIÓN:

- 2 minutos de combate categorías 12 años masculino y femenino
- 3 minutos de combate categorías 13-14 años masculino y femenino.
- 4 minutos de combate categorías 15-17 años masculino y femenino.
- 4 minutos de combate categorías hasta 18 años femenino.
- 4 minutos de combate categorías hasta 18 años masculino.

SHIME WAZA Y KANSETSU WAZA REGLA NUEVA FIJ

Técnicas de Shime Waza (estrangulación) y Kansetsu Waza (llave de brazo) serán permitidos solo para los competidores en las categorías de 15-17 en adelante.

PREMIACIÓN:

Se premiarán los tres primeros lugares (1 oro, 1 plata y 2 bronces).

REGLAS ESPECIALES:

- Se requerirá que los árbitros participantes posean un rango mínimo de Arbitro Nacional B.
- La técnica de Shime Waza o estrangulación será permitido sólo para los competidores de la categoría 15 – 17 años.
- La técnica de Kansetsu Waza o llave de brazo no será permitida para ninguna categoría.

Director Técnico:

Luis Martínez – Director Técnico Judo
presidentejudoprcopur@gmail.com

KARATE DO

PARTICIPACIÓN:

EVENTO:

Kata & Kumite (femenino y masculino)

En el evento final se participará en las siguientes categorías:

CATEGORÍAS:

- Categoría Principiantes:
 - Cintas: Blanca y Amarilla
- Categoría Intermedio:
 - Cintas: Naranja y Azul, Verde y Morado
- Categoría Avanzados:
 - Cintas: Marrón y Negra

Edades:

8 a 9 años (nacidos en 2013-2014)

12 a 13 años (nacidos en 2009-2010)

16 a 17 años (nacidos en 2005-2006)

10 a 11 años (nacidos en 2011-2012)

14 a 15 años (nacidos en 2007-2008)

CATEGORIA INFANTIL 8-9 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino

CATEGORIA INFANTIL 10-11 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino

Kumite Masculino: -35 kg, -40 kg, +40 kg

Kumite Femenino: -30 kg, -35 kg, +35 kg

CATEGORIA INFANTIL 12-13 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino

Kumite Masculino: -45 kg, -50 kg, +50 kg

Kumite Femenino: -40kg -45 kg, +45 kg

CATEGORIA CADETES 14-15 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino

Kumite Masculino: -57 kg, -63 kg, +63 kg

Kumite Femenino: -47kg -54 kg, +54 kg

CATEGORIA JUNIORS 16-17 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino

Kumite Masculino: -67 kg, -75 kg, +75 kg

Kumite Femenino: -53kg -59 kg, +59 kg

CATEGORIA ESPECIAL – KATA POR EQUIPO Y KUMITE POR EQUIPO FEMENINO Y MASCULINO.

Los municipio podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El sistema de competencia y las reglas del campeonato según los eventos oficiales del "WKF" y/o DRD.

APELACIONES:

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. El Jurado de Apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el Director Técnico de Karate DRD Juegos de Puerto Rico 2020.

Director Técnico:

José Borroto – Director Técnico Karate Do

939.278.3719

jbc_daisan@yahoo.com

LEVANTAMIENTO DE PESAS

PARTICIPACIÓN:

Participarán en las siguientes categorías:

Sub 13 masculino - femenino (nacidos en o antes de 2009)

Sub 15 masculino - femenino (nacidos entre el 2008-2007)

Sub 18 masculino - femenino (nacidos entre el 2006-2004)

Los municipios podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

FEMENINO	
SUB-13	36kg,40kg,44kg,48kg,53kg,58kg,63kg,+63kg
SUB-15	40kg, 44kg, 48kg, 53kg, 58kg, 63kg, +63kg
SUB-18	44kg, 48kg, 53kg, 58kg, 63kg, 69kg,75 kg, 75+kg
MASCULINO	
SUB-13	36kg,40kg,44kg,48kg,52kg,56kg,62kg,69kg,69+kg
SUB-15	44kg, 48kg, 52kg, 56kg, 62kg, 69kg, 77kg, 77+kg
SUB-18	50kg, 56kg, 62kg, 69kg, 77kg, 85kg, 94kg, +94kg

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El sistema de competencia en el evento se regirá por el Reglamento de la Federación Internacional de Levantamiento de Pesas. Se podrá modificar el sistema de competencia según las necesidades del Comité Organizador.

PREMIACIÓN:

Se premiarán los tres primeros lugares en la modalidad de total (oro, plata y bronce). La categoría SUB 13 se premiará medallas de (oro, plata, bronce) por género a todos los participantes.

Director Técnico:

Nayla Ayala – Director Técnico Levantamiento de Pesas

787.295.9915

nayla_ayala@yahoo.com

KIKBOXING

VER ANEJO

LUCHA OLÍMPICA

GENERALES:

- El Deporte de Lucha Olímpica en los Juegos de Puerto Rico, se regirán de conformidad con lo que dispone las reglas vigentes de la *United World Wrestling* (UWW, Federación Internacional.)
- Las situaciones de orden general no previstas en el reglamento, serán resueltas por el Director Técnico.
- Las situaciones de orden técnico, reglas especiales y Arbitraje serán resueltas de acuerdo con lo señalado en los reglamentos.

ENTRENADORES:

Cada municipio cualificado estará representado por su entrenador en cada categoría y sexo.

PARTICIPACIÓN:

Se participará en las siguientes categorías y pesos:

Femenino (Estilo Libre) AÑO NATURAL

8 -9 años 2014-2013

20kg, 24kg, 26kg, 28kg, 30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 47+kg

10-11 años 2012-2011

24-26kg, 28kg, 30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 48kg, 48+ kg

12-13 años 2010-2009

26-28kg, 30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 48kg, 52kg, 52+kg

14-15 años 2008-2007

28-30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 48kg, 52kg, 57kg, 57-62kg

16-17 años 2006-2005

36-38 kg, 40kg, 43kg, 46kg, 49kg, 52kg, 56kg, 60kg, 65kg, 65-70kg

Masculino

8 -9 años (Estilo libre) 2014-2013

20kg, 24kg, 26kg, 28kg, 30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 47+kg

10-11 años (Estilo Libre) 2012-2011

26-28kg, 30kg, 32kg, 35kg, 38kg, 42kg, 47kg, 53kg, 59kg, 59+ kg

12-13 años (Estilo Libre) 2010-2009

28-30kg, 32kg, 35kg, 38kg, 42kg, 47kg, 53kg, 59kg, 66kg, 73kg

14-15 años (Estilo Libre) 2008-2007

29-32kg, 35kg, 38kg, 42kg, 47kg, 53kg, 59kg, 66kg, 73kg, 73-85kg

16-17 años (Estilo Libre y Greco – Romano) 2006-2005

39kg a 42kg, 46kg, 50kg, 54kg, 58kg, 63kg, 69kg, 76kg, 85kg, 85-100kg.

Los municipios podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El sistema será Round Robbin con cinco (5) o menos competidores. A partir de seis (6) competidores en adelante se utilizara el sistema de la **UWW**.

NATACIÓN

PARTICIPACIÓN:

Participarán en las siguientes categorías:

- 7-8 años masculino - femenino (nacidos entre el 2015-2014)
- 9-10 años masculino - femenino (nacidos entre el 2013-2012)
- 11-12 años masculino - femenino (nacidos entre el 2011-2010)
- 13-14 años masculino - femenino (nacidos entre 2009-2008)
- 15-16 años masculino - femenino (nacidos entre 2007-2006)
- 17-18 años masculino - femenino (nacidos entre 2005-2004)

Los Municipios podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN:

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Técnico del evento.

PREMIACIÓN:

Se premiará individual (1 oro, 1 plata y 1 bronce)

APELACIONES:

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. El Jurado de Apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el Asesor de Natación del DRD.

PADDLE BOARD

PARTICIPACIÓN:

Participarán en las siguientes categorías:

Femenino & Masculino

7 a 11 años

12 a 15 años

16 a 18 años

Adaptada edad abierta

Los municipios podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN:

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

Curso: Referidas al mapa del curso (anejo); El curso será alrededor de 5 boyas triangulares (amarillas) y a través de dos marcadores cilíndricos. El curso se hará a discreción del BeachMaster. Ningún competidor en ningún momento durante la carrera le obstruirá o impedirá el paso a ningún otro competidor; todo comportamiento antideportivo y abusivo resultará en suspensión y descalificación del atleta. Todo competidor que falle el rodear todas las boyas se descalificará de la carrera

Salidas: La salida se hará fuera del agua (Beach Stuart); participantes se alinearán en las marcas indicadas el día de la competencia. Habrá rondas eliminatorias para llegar a una final donde se deciden los primeros 3 lugares por categorías, oro, plata y bronce.

Llegadas: Luego de rodear la última boya el participante debe cruzar por entre medio de los dos demarcadores cilíndricos en dirección hacia la orilla o litoral demarcado con su remo en mano. Los participantes deben permanecer en el área de llegada hasta asegurarse que su número (BIB) posición y tiempo fue registrado correctamente.

SUP Clase "race board"

- Largo máximo de 12' 6"
- Peso sin restricción
- Quillas fijas
- Diseño de tabla plana (abierto a todas categorías)

REGLAS GENERALES:

Remo o Paleta: El remo deberá ser de diseño de paleta sencilla (Single Blade), con una paleta a un extremo y una agarradera (handle) al otro. El largo del remo puede ser ajustable o fijo.

Durante la carrera: El participante tendrá que mantenerse de pie hasta cruzar la meta. La única excepción a esta regla es por seguridad o para evadir cualquier peligro potencial. El participante una vez de rodillas o sentado no puede hacer más de 5 paleteadas antes de pararse.

Propulsión: El participante solamente usará el remo, olas y viento sin la asistencia de ninguna vela de viento, motor u otro artefacto para generar velocidad.

Drafting: Será permitido (solo en su categoría y no más de cinco minutos) **Esta es una técnica SOLO para PASAR al contrincante. (Penalidad, giro de 360° en su próxima boya de conteo #3)**

Seguridad: Todos los participantes tienen que usar Lycra enumerada y de color blanco, cordón de uretano o leaches para mantenerse amarrado de la tabla. No cumplir con esto resultara en descalificación. (DNS)

Beachmaster: Será el oficial responsable de las salidas y llegadas.

Juez de boya: Será el oficial responsable de las boyas y límites del curso en el agua.

Protestas: Se tiene que redactar y cumplimentar con no más de 15 minutos desde que el último competidor cruza la llegada. Se le tiene que entregar el **BeachMaster** o cualquier oficial a cargo. El **BeachMaster** y los jueces de boya determinaran el proceso adecuado.

POWERLIFTING

PARTICIPACIÓN

Podrán participar los siguientes grupos:

SUB-14 masculino y femenino menores de 14 años

SUB-18 masculino y femenino (nacidos en el 2002 en adelante)

Olimpiadas Especiales (cualquier edad)

En las siguientes categorías de peso corporal:

Femenino: 43 kg, 47 kg, 52 kg, 57 kg, 63 kg, 69 kg, 76 kg, 84 kg y 84+ kg

Masculino: 53 kg, 59 kg, 66 kg, 74 kg, 83 kg, 93 kg, 105 kg, 120 kg y 120+ kg

SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia se registrará por el Reglamento Técnico de la Federación Internacional de Powerlifting (IPF).

Los levantadores tendrán tres intentos en cada una de las modalidades de competencia del Powerlifting: Squat (Sentadilla), Bench Press (Fuerza en Banca) y Deadlift (Peso Muerto). El mayor peso levantado en cada modalidad se suma para obtener el Total. Las posiciones se ordenan por el Total acumulado.

Los levantadores se dividirán en una o dos sesiones (de acuerdo a la cantidad de atletas), cada sesión contará con dos a tres grupos de hasta 14 levantadores.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, la participación será directa a la etapa final en los eventos de la categoría y género convocado. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

EQUIPO Y VESTIMENTA DEPORTIVA

La competencia será en la modalidad "Raw", sin equipos de fuerza. El equipo personal requerido es: trusa levantamiento (similar a la de lucha olímpica), medias largas (similares a las de fútbol/soccer), camiseta, calzado deportivo. Puede ser utilizado: cinturón, muñequeras y rodilleras, siempre y cuando cumplan con lo establecido en el reglamento técnico del deporte.

PREMIACIÓN

Se premiarán a las tres primeras posiciones (oro, plata y bronce) por categoría de peso. Todos los atletas de Olimpiadas Especiales serán premiados.

Director Técnico:

Alex Alvarado – Director Técnico Powerlifting

787.607.0132

alexalvarado@yahoo.com

SÓFTBOL

PARTICIPACION:

Participarán en la siguiente categoría:

13 - 18 / femenino (Nacidas entre 2009-2004)

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN E INSCRIPCIÓN:

La inscripción para participar en el evento del Softbol se hará mediante el Municipio a representar. Solamente podrá participar un (1) equipo por Municipio. Cada equipo podrá contar con dos (2) jugadoras de 18 años, siempre y cuando no haya equipo en el Municipio del refuerzo seleccionado.

EI EVENTO:

1. Se realizará en formato de eliminación sencilla.
2. Cada juego será a seis (6) entradas.
3. De acuerdo a la cantidad total de equipos inscritos, se determinará si se divide en el formato de dos zonas o se establece bajo sorteo.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

- El sistema de competencia en el evento será de eliminación sencilla.
- Los juegos serán válidos una vez se complete la quinta (5) entrada. (inclemencia del tiempo, etc)
- Si un equipo tiene ventaja de diez (10) carreras o más luego de la culminada la quinta (5ta) entrada, se le aplicará el "knockout".
- **La bola oficial será Wilson A9016**
- **Los bates a utilizar serán EN ALUMINIO y tienen que tener las especificaciones ASA – ISF – Little League Aprove, cualquiera de las tres (3) especificaciones.**
- **Se usarán las reglas Internacionales ISF.**

PREMIACION:

Se premiará por equipo (oro, plata y bronce).

- Roster de los equipos 18 jugadoras, 1 dirigente y 2 coaches.

Director Técnico:

Alfredo Irizarry – Director Técnico Béisbol
Celular: 787.478.3110
alfredoyariel@outlook.com

SKATEBOARD

Formato de Competencia y Criterios de Jueces de la Federación de Skateboarding de P.R.

A.CATEGORIAS: Se establece la categoría a la que pertenece cada competidor por medio de edad y destrezas demostradas.

1. **INTERMENDIO:** (niños y niñas) Respectivamente esta categoría es para jóvenes que ya demuestran conocimientos básicos en Skate.

Categorías:

- 10 Under
- 13 Under
- 15 Under
- 18 Under

B. FORMATO: El competidor cuenta con dos oportunidades de 45 seg. Para hacer su rutina en el Skatepark designado haciendo su máximo esfuerzo para completar sus maniobras a perfección, a medida que el competidor falla pierde puntos en la tabla de jueces. Las puntuaciones se suman y se establece la puntuación final.

LOS CRITERIOS DE LOS JUECES SE BASAN EN:

- a- La dificultad de la maniobra
- b- Velocidad y el Estilo
- b- Completar la maniobra a perfección
- c- El empeño con que se ejecuta la maniobra

Director Técnico:

Héctor O. López – Director Técnico Skate Board
Celular: 787-565-0643
oscaroqui1108@gmail.com

SURFING

1. PERSONAL DEL EVENTO:

- a. Director de Competencia: es responsable de garantizar que la conducción del evento se realice según lo programado y de acuerdo con las reglas y que el personal no esté cometiendo ningún error. El director de Competencia es la única persona que puede proporcionar el cronograma exacto del evento; sin embargo, la información proporcionada por el mariscal de playa y el panel de jueces del Evento se considerará oficial. Si se pregunta a cualquier otro oficial o funcionario del evento y se recibe información incorrecta, y posteriormente se produce un problema, entonces el competidor no tiene ninguna forma de protesta. Si el Director de Competencia da información incorrecta y un competidor pierde un "Heat", entonces debe volver a surfear. El Director de Competencia reporta al Director de la Conferencia NSSA.
- b. Juez Principal (Head Judge): estará a cargo del personal de jueces para el evento. Es responsable de mantener el número de olas corridas por cada competidor, llama a los colores de los competidores, la captura de olas, mantiene al panel de jueces alerta, tranquilo, ordenado y atento a cada recorrido de los competidores. Es responsable de hacer cumplir las normas nacionales de competencia de la NSSA. Reporta directamente al Director de Competencia.
- c. Juez - Reporta directamente al Juez Principal. Es responsable de anotar los puntos y olas de cada competidor de acuerdo con las reglas de competencia de NSSA. Deben realizar llamadas de interferencia de acuerdo con las reglas de Competencia de la NSSA. También es responsable de los recuentos de olas correctos.
- d. Beach Marshal: es responsable de llamar a los heats (a menos que haya un anunciante) y de registrar a los competidores antes de su "Heat". Repartirá las camisetas de competencia y se asegurará de que cada competidor tenga el color correcto. Estará presente para informar a los participantes si solicitan instrucciones especiales. Se asegurará de que todos los suplentes se ingresen correctamente en las eliminatorias cuando estén disponibles. Tomará todas las protestas y las entregará al Juez Principal. Anunciará los resultados de cada "Heat". En última instancia, es responsable de la sincronización correcta de cada ronda y garantizará que la bandera se cambie correctamente.
- e. Tabulador: es responsable de la tabulación de cada calor y avances. Se actualizará la tabla de "Heat" dentro de un tiempo razonable. Se asegurará de que las hojas de "Heat" tabuladas se transfieran Beach Marshal después de cada "Heat". En eventos de equipo, también se mantendrán puntos de equipo.

2. REGLAS DE "SEBRADOS":

- a. La orden de "sembrados" para la primera ronda está determinada por los puntos de calificación actuales de los Miembros Activos de la Conferencia NSSA de Puerto Rico. Segundo, la segunda ronda de siembra se determinará a partir de la primera ronda de colocaciones. La tercera ronda de siembra se determinará a partir de la segunda ronda de colocaciones, etc.
- b. Puntos de calificación solo para miembros de NSSA Puerto Rico y para OPEN MEN, OPEN WOMEN, OPEN JUNIOR y OPEN GIRL
- c. La asignación de puntos para determinar los puntos de calificación para la temporada regular es la siguiente: "3000" puntos de la clasificación de puntos establecida en el Libro de reglas WSL.

3. OBLIGACIONES DE LOS COMPETIDORES DURANTE EL EVENTO:

- a. Requisito del competidor

b. Normas y Requisitos Académicos de la NSSA

i. Estudiante de tiempo completo cada semestre, trimestre o trimestre en buena situación (mínimo de tres cursos en la escuela secundaria o dos cursos académicos en la universidad por período de calificación). Los estudiantes en su último año de instrucción deben presentar una carta en papel con membrete oficial de la escuela si están tomando bajo la mini-mamá de tres cursos (dos cursos para la universidad) para completar el requisito de graduación.

ii. Un GPA acumulativo mínimo de 2.0 para el año escolar actual basado en el último período de calificaciones completado (es decir, si su escuela está en el sistema de trimestres y su informe de cuarto trimestre no se ha completado, usted presentará el informe de calificación del tercer trimestre. la escuela está en el sistema de semestres y el segundo semestre no se ha completado, usted presenta el informe de calificaciones del primer semestre. La NSSA honrará a la Educación Física en el promedio de calificaciones solo si la escuela lo cuenta.)

4. REGLAS DE LA PLAYA:

a. Los surfistas deben despejar el área de la competencia antes del inicio del primer "Heat". Cualquier miembro que surfee en el área de la competencia estará sujeto a la eliminación del Evento en curso y / o cualquier evento futuro según lo determine el Director de Competencia y / o el Director Ejecutivo.

b. Se requiere que los competidores se registren con el Beach Marshal antes de que transcurran cinco minutos de aviso o pueden ser reemplazados por un suplente.

b. Los suplentes se incluirán por orden de llegada.

c. Es responsabilidad del competidor comprender todas y cada una de las reglas de la competencia durante el evento, incluido el conteo de olas, el tiempo, el inicio de "Heat", etc. Es responsabilidad de los competidores verificar con el Beach Marshal un mínimo de cinco minutos antes de su "Heat". Todas las reglas de playa, incluidos los cambios realizados debido a circunstancias extraordinarias.

d. La NSSA se reserva el derecho de rechazar la participación de cualquier individuo o grupo cuya conducta no sea consistente con mejorar la imagen del deporte del surf.

JUZGANDO:

1. SELECCIÓN DE JUECES

a. Se intentará asegurar que ningún juez tenga intereses creados.

Los jueces deben hacer todas las llamadas de acuerdo con el reglamento de la competencia nacional de la NSSA o estarán sujetos a ser retirados del panel.

b. Ningún juez de un evento de NSSA puede pasar un comentario sobre las posibilidades de un surfista en cualquier evento al público, a los medios de comunicación u otros participantes. Si es así, ese juez puede ser destituido del panel.

2. PUNTAJE DE OLAS

a. La puntuación de la ola se realizará de 0.1 a 10, dividida en incrementos decimales.

1. LOS CRITERIOS:

Los surfistas deben rendir a los elementos clave de WSL para maximizar su potencial de puntaje. Los jueces analizan los siguientes elementos principales al puntuar un "Ride":

- Compromiso y grado de dificultad.
- Maniobras innovadoras y progresivas.
- Combinación de maniobras mayores.
- Variedad de maniobras.
- Velocidad, Potencia y Fluidez. (Aquí me quede)

NOTA: Es importante tener en cuenta que el énfasis de ciertos elementos depende de la ubicación y las condiciones del día, así como de los cambios de las condiciones durante el día.

NOTA: la siguiente escala se puede usar para describir un Ride que se califica:

0-1.9 = Pobre; 2.0-3.9 = Regular; 4.0-5.9 = Promedio;

6.0-7.9 = Bueno; 8.0-10.0 = Excelente

a. Un surfista debe realizar maniobras controladas por radicales en las secciones críticas de una ola con velocidad, potencia y flujo para maximizar el potencial de puntaje. La navegación innovadora / progresiva, así como la variedad de repertorio (maniobras) se tendrán en cuenta al recompensar los puntos para las olas montadas. El surfista que ejecuta este criterio con el máximo grado de dificultad y compromiso en las olas será recompensado con las puntuaciones más altas.

4. OLA PERDIDA:

a. Si un juez pierde una ola, o parte de una ola, debe colocar una M en el recuadro de la hoja de jueces, ponerse en contacto con el juez principal de inmediato e incluir la ola en su hoja, por parte de él o del juez principal, sobre la base de comparación con los viajes anteriores en las hojas de otros jueces que el Juez Principal considera apropiado.

b. Si surge una situación en la que un juez no puede consultar con el juez principal para comparar una ola perdida, el tabulador comparará y calculará el promedio de la ola en relación con los puntajes de los otros jueces y colocará un puntaje en el cuadro marcado como "M".

5. CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES:

a. A veces se producen errores de naturaleza especial con respecto a la evaluación. Esto incluye, entre otros, tiempo, olas perdidas, colores de jersey, etc. El Juez Principal, junto con el Director de Competencia, puede consultar con los observadores calificados (definidos como jueces fuera de servicio) que pueden haber presenciado el incidente en cuestión.

6. OFICIALES Y JUECES: REQUISITOS DE COMPORTAMIENTO:

a. Ningún Oficial o juez de un evento de la NSSA puede transmitir comentarios sobre las posibilidades de un surfer en ningún evento al público, a los medios de comunicación u otros participantes. El Oficial o juez podrá ser destituido del panel.

b. Solo el Juez Principal puede discutir una decisión de interferencia con el surfer ofensivo y / o el padre.

c. Solo el Juez Principal puede discutir problemas de puntuación con un competidor. El Juez Principal tiene la opción de designar a otro juez para discutir los problemas relacionados con las puntuaciones de olas, etc. a un competidor y / o padre.

d. Los jueces y los funcionarios están sujetos a la Política de disciplina de NSSA y al Código de conducta del Departamento de Recreación y Deportes (DRD).

e. Se espera que todos los jueces, oficiales y empleados del evento se comporten de manera deportiva y sean responsables de sus acciones antes, durante y después de las competiciones.

Las violaciones de las Reglas de NSSA y/o la conducta antideportiva pueden resultar en advertencias, suspensión o expulsión del evento.

f. Se espera que los jueces, oficiales y empleados del evento utilicen cortesía, buenos modales y actúen con responsabilidad y madurez en todo momento durante el evento.

6. REGLAS DE LA COMPETENCIA

1. FORMATO:

- a. Las Reglas de la competencia se rigen por las reglas oficiales de la World Surfing League (WSL) y las Reglas y Regulaciones de la NSSA que contienen las excepciones que se consideran necesarias para un programa de surf para jóvenes.
- b. Los avances en todos los calentamientos deben ser al menos el 50% de los surfistas en el calor a menos que sea un calor de recargado.
- c. Los competidores deben usar la camiseta de la competencia en el agua en todo momento y no quitarse la camiseta hasta regresar al mariscal de playa.
- d. Un máximo de 2 fotógrafos en la alineación durante un calor. El director del concurso tiene la autoridad de rechazar a los fotógrafos en la alineación si creen que esto representa un problema para los competidores.

2. CONTEO DE OLAS / TIEMPO:

- a. Comienzo de playa todos los Heats se inician desde la playa a menos que el Director de Competencia indique lo contrario.
- b. Inicios de agua, incluyendo boyas y muelles.
- c. Los inicios de agua pueden ser utilizados en circunstancias extraordinarias, tales como condiciones de olas o playas grandes y / o difíciles.
- ii. Es responsabilidad del competidor orientarse con el Beach marshal que comienzo se utilizara.
- iv. Si un competidor ingresa a la zona de competencia antes de tiempo y se considera que tiene una ventaja injusta, sus olas podrían contarse como cero y/o podría incurrir en una penalización por interferencia. Sólo el juez principal puede reclamar la sanción.
- iiv. Se deben usar los disparos de sirena o bocina para comenzar y terminar los Heats. Se pueden usar uno o dos detonaciones para iniciar y finalizar los Heats respectivamente según el sistema.
- iiiv. Se puede intentar informar al (a los) competidor (es) que está llegando a su número máximo de olas, sin embargo, es responsabilidad exclusiva del competidor contar sus propias olas. Si se recorre más del número máximo de olas dentro del límite de tiempo, se penalizará al competidor con interferencia por cada ola adicional.
- ix. Las eliminaciones preliminares tendrán una duración de 15 o 20 minutos. Las finales tendrán una duración de 20 o 25 minutos, a menos que el director de competencia indique lo contrario. Se podría asignar tiempo adicional cuando corresponda según determinación del Director de Competencia.
- x. Las 2 mejores olas se anotarán en todas las eliminatorias preliminares. Las 2 mejores olas se anotarán en todas las finales a menos que el director del concurso indique lo contrario.
- xi. Las condiciones extraordinarias de olas / playas, los campeonatos podrían dictar cambios en el conteo de olas / temporización / banderas / bocinas, etc. Solo el Director de Competencia puede decidir cualquier cambio que se realice.
- xii. Durante el Heat, el surfer debe estar claramente en posesión de la ola en la cara de la ola, poniéndose de pie y con las manos que han dejado los rieles para que se anote la ola. Las manos de los surfistas deben haber dejado los rieles antes de que la bocina indique el final del Heat para que se califique la ola. Las manos de los surfistas deben haber dejado los rieles después de que la bocina indique el inicio del Heat para que se califique la ola.
- xiii. No habrá extensiones de tiempo una vez que el calor haya entrado en el agua. Si se interrumpe un calor por cualquier motivo (es decir, niebla, rayos, etc.), será detenido por el director

del concurso o el juez principal y se reanudará con todos los surfistas en la línea en el momento en que se detuvo y se ejecutará durante el período originalmente establecido. La excepción es si el juez principal considera que todo el calor debe repetirse porque las condiciones alteradas hicieron imposible que los jueces obtuvieran una calificación justa.

3. TABULACIÓN:

- a. Para decidir un ganador (panel de cinco jueces), se tabularán las dos olas principales (las dos olas con más alta puntuación) en la hoja de cada juez y luego se colocarán las posiciones en la hoja de cada juez. Luego, las posiciones se transponen a una hoja maestra con los cinco resultados de los jueces. El juez alto y bajo para cada surfer se tacha y se agregan los tres lugares restantes. El total más bajo es el primero, el segundo más bajo, etc.
- b. Para decidir un ganador (panel de tres hombres), se tabularán las dos olas principales (las dos olas con más alta puntuación) en la hoja de cada juez y luego se colocarán las posiciones en la hoja de cada juez. Luego, las colocaciones se transponen a una hoja maestra con las tres resultados de los jueces y luego se agregan. El total más bajo es el primero, el segundo más bajo, etc.
- c. Si hay un empate en la hoja maestra, la posición alta recibirá un signo de más (+) y la posición más baja recibirá un signo menos (-). El surfista con más "+" obtendrá la posición más alta. Si aún está empate, las hojas empatadas se compararan la ola de más puntaje, luego la siguiente hasta tres olas, etc., hasta que se rompa el empate.
- d. Solo se volverán a surfear los Heats que no se puedan desempatar. La duración del tiempo de re-comienzo, el conteo de olas, etc. serán determinados por el director de Competencia.
- e. Para ver la tabulación de interferencia, consulte las **NORMAS Y SANCIONES DE INTERFERENCIA; # 7 PENALIDAD DE INTERFERENCIA.**
- f. Cuando se produce un empate y un competidor tiene una penalización por interferencia, este surfer ya ha tenido una o más olas descontadas, por lo que cualquier cuenta atrás dará como resultado que este surfer gane, ya que reducirían el 50% del puntaje o sería cero.
- g. Cuando la tabulación de computadora está disponible, las puntuaciones de jueces altas y bajas se eliminan para cada ola para obtener una puntuación promedio de 10.

4. HORARIOS DE EVENTOS:

- a. El director de competencia y/o el Beach Marshal son las únicas personas que pueden dar el cronograma exacto de rondas y Heats. Si se pregunta a cualquier otro funcionario del evento y se recibe información incorrecta, y luego se presenta un problema, entonces no tienen ningún tipo de protesta.
- b. Si el Director de Competencia y/o el Beach Marshal dan la información incorrecta y, posteriormente, un competidor pierde el Heat, se puede volver a realizar el Heat (re-surf).

5. PROTESTAS

- a. Las protestas deben ser escritas. La protesta deberá contener todos los hechos y reglas pertinentes involucradas y debe estar firmada por el competidor correspondiente o el padre.
- b. El proceso para presentar una prueba ante el Juez Principal es el siguiente:
 1. Llene una hoja de protesta disponible en Beach Marshall.
 2. Devuelva la hoja completa al Beach Marshal.
 3. La protesta por escrito se debe presentar al Beach Marshal y/o al Director de Competencia dentro de los 15 minutos posteriores a que se hayan anunciado los resultados del Heat en cuestión y se hayan hecho públicas las hojas de los jueces.
 4. El Beach Marshall

transmitirá la protesta al Juez Principal de NSSA, quien hablará con el competidor tan pronto como sea posible.

- c. Solo el Director de Competencia después de consultar con el Juez Principal, puede pronunciarse sobre una protesta.
- d. Solo el Juez Principal y/o el Director del Competencia pueden discutir una decisión de interferencia con el competidor que protesta. No se debe contactar a otros jueces y / o funcionarios por ninguna decisión o se podría imponer una suspensión al competidor infractor.
- e. Se aceptará la reproducción de video a la / y solo a discreción de los jueces principales. El video no se puede usar para protestar contra los puntajes de los jueces, el tiempo o después de las determinaciones finales.
- f. Los errores de tabulación siempre se corregirán independientemente del tiempo transcurrido. No se requieren protestas.
- g. Una vez que se haya tomado una decisión de calificación de juicio, es irrevocable; no hay pruebas disponibles para demostrar lo contrario, a menos que el Juez Principal sienta que la mayoría del panel de jueces no vio la situación.

5. MAXIMOS DE OLAS:

- a. En todos los Heats de 15 minutos habrá un máximo de 10 olas. Todas las olas corridas después del máximo de 10 olas no entrarán en el marcador.
- b. En todos los Heats y finales de 20 (y más) minutos, habrá un máximo de 15 olas. Todas las olas corridas después del máximo de 15 olas no entrarán en el marcador.
- c. Se puede intentar informar al competidor al completar sus diez o quince olas, sin embargo, es responsabilidad de los competidores conocer su conteo de olas.
- d. Los competidores deben salir del agua después de la décima ola (Heat de 15 minutos) en los preliminares o la quinceava ola en los preliminares (Heat de 20 minutos) o finales. Cualquier ola que se corra después del máximo, no se contabilizará en la línea de puntaje. Si el competidor interfiere con cualquier otro competidor en el Heat remando, posicionándose o por alguna otra razón después de que se haya alcanzado su máximo de ola, recibirá una interferencia.

6. NSSA NATIONAL AGE DIVISIONS - Ages as of 1/1/19:

- a. "Open Men": varones 16 años en adelante, "Juniors 15 & under": Varones 15 años o menos, "Open Women": féminas 16 años o más, "Girls 14 & under": Fémimas 14 años o menos, Open Longboard todas las edades. Longboard está abierta a féminas y varones.
- b. Los competidores pueden competir por divisiones de edades mayores (es decir, Open Juniors pueden competir en Open Mens, etc.) **Todo participante tiene que tener 12 años o más y estar debidamente vacunado con ambas dosis.**

7. Normas y requisitos de LONGBOARD (si corresponde):

- a. REQUISITOS DE LA TABLA: La longitud es un mínimo de 9 pies medidos desde la nariz hasta la cola en la plataforma de la tabla de surf. Dimensiones del ancho total mínimo de 47 pulgadas. Este es el total del punto más ancho, más el ancho de 12 pulgadas desde la cola y el ancho de 12 pulgadas desde la nariz.
- b. Forma tradicional de Longboard Malibu para usar con el uso de múltiples quillas y canales permitidos.
- c. Criterios de evaluación de longboard: el competidor debe realizar maniobras controladas, radicales en las secciones más críticas de una ola con velocidad, potencia, fluidez y estilo para maximizar el potencial de puntuación. Se tendrá en cuenta tanto el surf tradicional como una variedad de maniobras modernas al recompensar los puntos por las olas corridas. El competidor que ejecuta este criterio con el grado máximo de dificultad y compromiso en la ola será recompensado con las puntuaciones más altas.
- d. Requisitos académicos: el miembro del Equipo Municipal debe tomar un mínimo de tres cursos para ser elegible. Un mínimo acumulativo de 2.0 G.P.A. Se requiere para el año escolar actual.

f. Los entrenadores, los miembros del equipo y los padres deben comportarse de manera deportiva como se define en la Política de disciplina de la NSSA y el Departamento de Deportes y Recreación (DRD). La conducta antideportiva puede resultar en la pérdida de puntos, multas o la suspensión completa de un equipo.

8. CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES:

a. A veces, errores de una naturaleza especial ocurren dentro de la competencia con respecto a la evaluación, puntuación de jueces, tiempo, banderas, errores administrativos, etc. El Director de Competencia decidirá sobre estas circunstancias, caso por caso.

9. PARADO EN LA TABLA DESPUÉS O DURANTE EL PRÓXIMO HEAT:

a. Cualquier competidor que se levante después de que termine su Heat (ver la regla E. Reglas de competencia 2. c. & D.), se considera una interferencia al siguiente Heat en curso (penalización de interferencia) y hay un período de gracia aproximado de 10-20 segundos después de que termine el Heat antes de que se imponga la penalización de interferencia. Se aplicará una Interferencia Normal. Si un competidor tiene menos de la puntuación mínima requerida, entonces su segunda ola de puntuación se reducirá a la mitad. Sólo el juez principal puede decidir. No hay penalidad después de la después del último Heat del día. Si un surfer vuelve a entrar en el área de competencia después de que su Heat finaliza intencionalmente para interferir con el Heat en curso, él / ella será suspendido del evento.

POLÍTICA DE DISCIPLINA DE NSSA:

1. CONDUCTA INCORRECTA DE UN COMPETIDOR / CONDUCTA ANTI-DEPORTIVA:

a. Un competidor que cause destrucción voluntaria o daño a la propiedad, o daño a la imagen del surf estará sujeto a medidas disciplinarias después de consultar con el Director de la Conferencia, el Director del Concurso y / o el Juez Principal.

Conducta antideportiva (incluye pero no se limita a gestos groseros, salpicaduras de agua, lenguaje grosero dirigido a otro competidor, oficial, juez, espectadores y cualquier interferencia del evento en curso. Los surfistas deben ser plenamente conscientes de que la definición de conducta antideportiva es amplia y deben comportarse de manera deportiva o arriesgarse a multas y / o suspensión del evento. La suspensión de un evento solo puede ser determinada por el Director Ejecutivo y / o el Director de la Conferencia.

b. Ninguna lista de penalizaciones puede cubrir todas las situaciones. En consecuencia, esta lista de "pautas generales" para sanciones no pretende cubrir todas las situaciones posibles, sino solo las situaciones más comunes en las que los surfistas, jueces o funcionarios son penalizados. Si un miembro de NSSA, atleta que compite en un evento, juez o funcionario de NSSA, tiene alguna duda sobre si un acto o actividad constituirá una falta de conducta, debe consultar al Director Ejecutivo de NSSA, al Director de la Conferencia o al Director del Concurso.

2. SANCIONES:

a. Las sanciones por infracciones podrían implicar la suspensión inmediata de ese evento NSSA, y / o eventos futuros:

- Agredir a un juez / suspensión.
- Gestos groseros a jueces u oficiales / suspensión.
- Gritarle en voz alta a jueces o funcionarios / suspensión.
- Rompiendo hojas de jueces / Suspensión
- Agredir al personal del evento / suspensión.
- Daños a la propiedad del evento /suspensión y costo total de la propiedad.

- Volviendo a entrar en el área de la competencia después de que el Heat está sobre el evento / suspensión
- Daños a la propiedad en localidad del evento / suspensión y costo de la propiedad
- Permanecer en el agua después de 2 interferencias. / posible suspensión del evento.
- Quitarse la camiseta de competencia en el agua. Posible suspensión del evento.

b. La suspensión del evento solo puede ser determinada por el director de la Conferencia.

3. ABUSO DE DROGAS:

a. Para defender la imagen y el buen nombre del surf, la NSSA se opone al uso de drogas ilegales por parte de sus empleados, funcionarios, miembros y participantes en el evento de Juegos de Puerto Rico. Esto también incluye el uso ilegal de alcohol por parte de un menor. La penalidad por infracciones asociadas con el uso ilegal de drogas y / o alcohol resultará en la suspensión inmediata del empleo, la membresía y los privilegios de la NSSA por un período que determinará el Director Ejecutivo de la NSSA. La evidencia válida de uso ilegal de drogas y / o alcohol por parte de un miembro o funcionario debe presentarse al Director Ejecutivo de NSSA.

TAEK WON DO

EVENTO: COMBATE

PARTICIPACIÓN

Rangos (Cinturón)

Principiantes: Punta Blanca, Amarilla

Intermedios: Punta Verde, Verde, Azul, Violeta.

Avanzados: Roja, Marrón, Punta Negra, Negra

Participarán en las siguientes categorías:

10-11 años - masculino y femenino (nacidos entre 2012-2011)

12-14 años - masculino y femenino (nacidos entre 2010-2008)

15-17 años - masculino y femenino (nacidos entre 2007-2005)

Categorías por peso División infantil 10 y 11	
Categorías	Femenino y Masculino
Fin	-30kg
Fly	-35kg
Bantam	-40 kg
Feather	-46 kg
Middle	-55kg
Heavy	+55kg

Categorías por peso División Cadete 12 a 14		
Categoría	Masculino	Femenino
Fin	-33kg	-29kg
Fly	-37kg	-33kg
Bantam	-41kg	-37kg
Feather	-45kg	-41kg
Light	-49kg	-44kg
Welter	-53kg	-47kg
Light middle	-57kg	-51kg
Middle	-61kg	-55kg
Light heavy	-65kg	-59kg
Heavy	+65kg	+59kg

EDADES	CATEGORIA	DIVISION	DIVISION
12-14	Intermedio	Masculino	Femenino
12-14	Avanzado	Masculino	Femenino
12-14	Negra	Masculino	Femenino
15-17	Intermedio	Masculino	Femenino
15-17	Avanzado	Masculino	Femenino
15-17	Negra	Masculino	Femenino

Categorías por peso División Juvenil 15 a 17		
Categoría	Masculino	Femenino
Fin	- 45kg	- 42kg
Fly	- 48kg	- 44kg
Bantam	- 51kg	- 46kg
Feather	- 55kg	- 49kg
Light	- 59kg	- 52kg
Welter	- 63kg	- 55kg
Light Middle	- 68kg	- 59kg
Middle	- 73kg	- 63kg
Light Heavy	- 78kg	- 68kg
Heavy	+78kg	+68kg

Los Municipios podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Eliminación sencilla y se otorgarán dos (2) terceros lugares. Los COMBATES serán a DOS asaltos de UN minuto cada UNO con un tiempo de descanso de treinta segundos entre cada asalto.

Peto regular:

- o 2 asaltos de 1 min. 30 segundos de descanso
- o Patada a la cara para las categorías de 12 años en adelante.

EVENTO: POOMSAE (FORMAS)

PUNTUACIONES:

Se utilizará el mismo sistema de puntuación para todos los deportes como se detalla a continuación

PREMIACIÓN

Se premiarán las primeras 3 posiciones por categoría

Director Técnico:

Luis Peña – Director Técnico Taek Won Do

787.238.2013

losbrujostkd@hotmail.com

TENIS

EVENTO INDIVIDUAL - NIVEL INTERMEDIO

ELEGIBILIDAD DE JUGADORES:

Será elegible para participar cualquier jugador entre las edades de **12 a 14** años que cumplan con los requisitos de inscripción de cada **categoría**.

PARTICIPACIÓN EN TORNEO:

- El torneo será abierto a jugadores con un nivel de juego intermedio.
- Los jugadores sólo podrán participar aquellos que tengan entre 12 a 14 años cumplidos al momento de la competencia y estar debidamente vacunados.

Los municipios podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros que aquí se mencionan.

NO SE ACEPTARÁN INSCRIPCIONES LUEGO DE DICHA FECHA Y HORA.

CATEGORÍAS:

- 14 años o menos - cancha completa 78' - Bola Amarilla - Jugadores Nivel Intermedio

FORMATO DE COMPETENCIA:

El torneo se ofrecerá de formato individual por municipios en las ramas femenina y masculina hasta un máximo de 2 jugadores por municipio.

- Las rondas iniciales serán en formato de **"pool play"**
- De acuerdo a los resultados de las rondas preliminares **los que logren clasificar adelantarán a las rondas de medallas.**

FORMATO DE PUNTUACIÓN:

14 años o menos

- **Pool Play - Un (1) "pro set" (de seis (6) games). Jugarán los games sin ventaja. (Se puede terminar con scores de 6-0, 5-1, 4-2 ó 3-3)**
- **Los cruces y semifinales serán del mismo formato.**
- **La final será a un (1) set. Tiene que ganar por dos (2) games. De empatarse a cinco (5) se sube a siete (7) y de empatarse a seis (6) se jugará un "tie breaker" de siete (7) puntos.**

Importante: Este formato puede estar sujeto a cambios según la cantidad de participantes inscritos.

RONDA DE MEDALLAS

- **Adelantarán los primeros(as) de cada pool.**
- **Cada "game" ganado por el jugador es un punto.**
- **En caso de empate, el desempate se determinará de la siguiente forma:**

- A. Partidos Individuales Ganados
- B. Head to Head
- C. Menos Games Perdidos

La cantidad de **participantes que adelantarán a la ronda de medallas se determinará por la cantidad de "pools" que tengamos.**

'Bye'- De otorgar algún 'Bye' para **la ronda de medallas se le otorgará al jugador(a) que finalice primero en su pool.**

Cruce- se acomodará a los equipos al azar según los resultados en las rondas preliminares del 'round robin'.

PREMIACIÓN: Se premiará por equipo a los primeros tres lugares (oro, plata y bronce).

APELACIONES:

Las reclamaciones sobre las condiciones de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el jurado de apelaciones. El jurado de apelaciones estará compuesto por 3 personas designadas por la Asociación de Tenis de Puerto Rico **y personal de los Juegos de Puerto Rico 2021.**

PREMIACIÓN:

Se premiará con medalla de oro al campeón, con medalla de plata al sub-campeón y con medallas de bronce a los perdedores de las semifinales por categoría.

Director Técnico:

Carlos Báez – Director Técnico Tenis
787.208.2013
cbaez0012@yahoo.com

TENIS DE MESA

PARTICIPACION:

La participación en el Torneo de Tenis de Mesa de los Juegos de Puerto Rico está abierta a toda persona residente de Puerto Rico. No tiene que ser afiliado de la Federación Puertorriqueña de Tenis de Mesa.

Los eventos para participar en el Torneo serán los siguientes:

EDADES:

U-7 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 8 a Diciembre 31, 2021.

U-9 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 10 a Diciembre 31, 2021.

U-11 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 12 a Diciembre 31, 2022.

U-13 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 14 a Diciembre 31, 2022.

U-15 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 16 a Diciembre 31, 2022.

U-18 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 19 a Diciembre 31, 2022.

TENIS DE MESA ADAPTADO:

Masculino Abierto: El participante tiene que traer una certificación médica de su condición, que le impide participar en las categorías de Tenis de Mesa Regular.

Femenino Abierto: El participante tiene que traer una certificación médica de su condición, que le impide participar en las categorías de Tenis de Mesa Regular.

FORMATO DE JUEGO:

Llave Eliminación Sencilla

SIEMBRA DEL EVENTO:

La siembra será determinada exclusivamente por el Ranking de la FPTM. En caso de que un jugador no tenga ranking federativo será sorteado al azar en un grupo.

REGLAS:

El evento se conducirá bajo el reglamento vigente de la Federación Internacional de Tenis de Mesa y normas federativas. Toda decisión del Comité Técnico será final.

ITINERARIO:

Los eventos comenzarán a la hora indicada. Los jugadores deben estar 45 minutos antes de la hora señalada de comienzo del evento para verificación y registro y 20 minutos antes de comenzar los eventos listos para jugar.

EQUIPO DEPORTIVO:

La raqueta a utilizarse por los participantes deberá ser una raqueta certificada por la ITTF. Todo participante deberá estar con la camisa o polo representando a su municipio, pantalón corto y tenis deportivos.

IMPREVISTOS:

El Comité organizador se reserva la facultad de realizar en cualquier momento las modificaciones necesarias.

Director Técnico:

Gabriel R. Santiago – Director Técnico Tenis de Mesa
787.205.8318
drrsantiago@gmail.com

TIRO CON ARCO

PARTICIPACION

Participarán en las siguientes categorías:

Arcos Recurvo, Compuesto y Arcos PVC

Sub 10: 08 a 09 años (nacidos entre 2011-2012) Femenino – Masculino

Sub 12: 10 a 11 años (nacidos entre 2010 –2009) Femenino – Masculino

Arcos Recurvo y Compuesto

Sub 15: 12 a 14 años (nacidos entre 2008 – 2006) Femenino – Masculino

Sub 18: 15 a 18 años (nacidos 2005 – 2002) Femenino – Masculino

Centros Afiliados de Formación al DRD, Escuelas Públicas y privadas, Centros no Afiliados al DRD y la Federación de Tiro con Arco de Puerto Rico abiertos a participar.



SISTEMA DE CUALIFICACION

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en las categorías, eventos, modalidad y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

10 metros Femenino y Masculino (Sub 10, Arcos Regulares y Arcos PVC)

20 metros Femenino y Masculino (Sub 12 Arcos Recurvo y Compuesto)

10 metros y 20 metros utilizarán carátulas de 144cm

30 metros Femenino y Masculino (Arcos Compuestos y Recurvo)

40 metros Femenino y Masculino (Arcos Compuestos y Recurvo)

50 metros Femenino y Masculino (Arcos Compuestos y Recurvo)

30m, 40m y 50m utilizarán carátulas de 80cm

Cadetes (Sub 18: 15 a 18 años)

60 metros Femenino y Masculino (Arco Recurvo)

NOTA

Todos los participantes debe tener mínimo 8 flechas y cada Centro debe estar identificados por sus respectivos uniformes.

Director Técnico:

Gloria Rosa – Directora Técnica Tiro con Arco

787.225.4315

gloria_rosa@hotmail.com

TRIATHLON

PARTICIPACIÓN

CATEGORIA	MASCULINO		FEMENINO	
Individual	8-9 / 10-11 Oro/Plata/Bronce	12-13 / 14-18 años Oro/Plata/Bronce	8-9 / 10-11 Oro/Plata/Bronce	12-13 / 14- 18 años Oro/Plata/Bronce
Relevo Individual	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce
Relevo Mixto Open	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce
Relevo Mixto Especial/Regular	ORO / PLATA / BRONCE			

SISTEMA DE COMPETENCIA

VER ANEJO

VOLEIBOL

PARTICIPACIÓN:

Participaran en la siguiente categoría:

U 16 (nacidos en 2006) Femenino – Masculino

INSCRIPCIONES:

Todos los equipos interesados deben realizar el proceso de inscripción a través del Director de Deportes Municipal.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN:

NO HABRÁN EVENTOS CLASIFICATORIOS. La clasificación será de manera directa.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El sistema de competencia consiste en ELIMINACIÓN SENCILLA. La posición (standing) de cada equipo se determinará mediante sorteo que se realizará en el congresillo técnico en la fecha provista por el Departamento de Recreación y Deportes (Ver Anejo para fecha del congresillo).

DESARROLLO Y REGLAMENTACIÓN DE LAS COMPETICIONES:

EL DRD será el responsable de establecer las reglamentaciones específicas de la competencia, sus sedes, fechas y horarios. Igualmente, resolverá cuantos conflictos deportivos se originen en las mismas

PARTICIPACIÓN:

Para que un jugador pueda tomar parte en una prueba determinada, deberá tener los requisitos en vigor expuesto en el Reglamento de los Juegos de Puerto Rico y cumplir con todos los requisitos de inscripción expresados en su normativa específica y pueblo.

INFORMACIÓN Y REGLAS DEL TORNEO:

FORMATO DE LA COMPETENCIA:

- Se jugará en la categoría 16U (nacidos en o antes diciembre 31, 2002) masculino y femenino.
- La siembra de los equipos será por sorteo en el congresillo.
- Los juegos comenzarán a la hora que se pauten. Aquel equipo que no esté presente en la hora establecida, se esperará 20 minutos para confiscación.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS:

Un máximo de 14 personas

- Doce (12) atletas
- Un (1) entrenador
- Un (1) asistente

CATEGORÍA:

- 16U (nacidos en o antes diciembre 31, 2003) Femenino y Masculino

DIRECTOR DEL TORNEO:

- Designado por el DRD.
- Autoridad máxima del torneo sobre oficiales, jugadores y fanáticos dentro y fuera de la cancha durante el torneo.
- Tendrá la decisión sobre formatos del torneo, sembrados, puntos, cancelación, confiscación o suspensión que amerite un juego, jugador(a)(s) o el torneo.
- Determinará la continuación de un partido si las condiciones lo ameritan y la cancha es segura. Será el juez final de cualquier protesta, discusión o disputa.

DISPOSICIÓN DE LOS JUGADORES:

- Todos los participantes deberán conducirse en forma respetuosa y cortés, reflejando un espíritu deportivo con los árbitros, oficiales del torneo, dirigentes de otros equipos, compañeros de equipos y espectadores.
- Los jugadores y dirigentes deben abstenerse de pronunciar palabras o frases obscenas durante el transcurso del juego, así como mantener el respeto hacia los árbitros, el anotador y todos los oficiales dentro de la cancha.
- Cualquier ofensa o agresión de un jugador, dirigente, asistente y hacia los árbitros u oficiales del torneo durante, antes o después de terminado el partido, conllevará que éstos y/o su equipo sea sancionada severamente conllevando hasta la expulsión del equipo. Los equipos son responsables del *comportamiento de sus padres, familiares, invitados y fanáticos*.
- Cualquier jugador que provoque o inicie una pelea será expulsado automáticamente del partido. No podrá participar en el próximo juego de su equipo. De cometer esta falta en una segunda ocasión, será expulsado del torneo. Cualquier jugador que responda a una agresión, será penalizado con la expulsión del set.

ARBITRAJE:

- Los árbitros serán de la Organización así como los anotadores.
- Se asignará dos (2) árbitros y un anotador por juego en semifinales y finales, las primeras ronda será con un sólo árbitro y un anotador.

PUNTUALIDAD:

Los partidos deben jugarse sin retrasos en concordancia con el orden de juego y hora establecida, que será expuesto en un lugar fácilmente visible para los equipos. Los jugadores deberán estar preparados para jugar cuando sean llamados. Deberán presentarse a la cancha de juego, al menos 30 minutos antes del inicio previsto de su partido.

REGLAS GENERALES:

1. Todos los juegos, durante el torneo, se jugarán a un máximo de tres parciales, ganando el juego el equipo que gane dos.
2. Los primeros dos parciales se jugarán a 25 puntos y se decidirán por dos puntos sin límite en caso de empate a 24 puntos. El tercer parcial se jugará a 15 puntos y se decidirá por dos puntos sin límite en caso de empate a 14 puntos.
3. Altura de la Malla: Categoría 16 años F- 7'4"1/4 y M- 7"11 3/4,
4. La camisa del Libero deberá ser de un color totalmente diferente al de los demás uniformes para que sea claramente visible e identificable.
5. Jugador libero no puede servir.
6. En los juegos solo podrán participar jugadores debidamente inscritos de acuerdo a los requisitos de inscripción. En caso de observarse la participación de un jugador

posiblemente fuera de regla, el mismo será confiscado automáticamente a favor del equipo contrario.

7. Los árbitros confiscarán en caso de la no comparecencia de algún equipo, o este estar incompleto, luego de esperar quince (20) minutos después de la hora pautada para el juego.
8. Al momento del partido cada equipo debe de presentar una copia de su roster.
9. Se podrán hacer un máximo de doce (12) sustituciones por parcial y 2 tiempos por parcial. No hay tiempo técnico
10. Se permite "free coaching" con el dirigente o su asistente.
11. Cualquier protesta deberá verbalizarse al momento de ocurrir y luego documentarse en la Hoja de Anotación (original) luego de concluir el parcial. Al final deberá presentar según Artículo 12 de este reglamento la base y abundar sobre la protesta.
12. Cada equipo deberá aportar un balón de juego, el mismo debe ser Molten 4500.
13. En adición a las reglas especiales anteriores, aplican todas las demás reglas según el Reglamento Internacional de Voleibol de la FIVB vigentes.

PROTESTAS FORMALES:

1. Las protestas por violación a la Regla de Juego serán aceptadas siempre y cuando sean presentadas por el Entrenador del equipo al Director Técnico del Torneo a más tardar de la media hora después de finalizado el partido.

2. Luego de oír las partes involucradas y después de deliberar, el Director Técnico deberá una tomar la decisión correspondiente de acuerdo a las Reglas de Juego vigentes dentro de una hora después de haber recibido la protesta. La decisión adoptada por el Director

Técnico será final e inapelable y deberá ser comunicada al Entrenador del equipo que presentó la protesta.

Estas Regulaciones de los Juegos de Puerto Rico se aplicarán en la competencia oficial de Voleibol de Cancha auspiciadas por el DRD. Los capitanes, encargados, representantes y/o organizaciones tienen la obligación de difundir estas reglas entre sus equipos y jugadores con derecho de participación en competencias de Voleibol de Cancha, debiendo incluirse dentro de las normas de competencia previa. El incumplimiento de esta obligación es responsabilidad de los equipos participantes y recaerá exclusivamente en los capitanes, encargados, representantes y/o Organizaciones la correspondiente no difusión.

Director Técnico:

Luis Seguinot – Director Técnico Voleibol

787.225.7687

l_seguinot@yahoo.com

VOLEIBOL DE PLAYA

PARTICIPACIÓN:

Participarán en la siguiente categoría:

16 años (nacidos 2006) Femenino – Masculino
18 años (nacidos 2004) Femenino – Masculino

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN:

En este deporte no habrá sistema de clasificación, la participación será directa a la etapa final en las categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

Se utilizarán las reglas de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB).

Se jugará al aire libre sobre la arena en una cancha de 16m x 8m de largo por ancho marcadas con cuatro líneas. No hay línea central.

Se utilizará el balón oficial para voleibol de playa, Mikasa VLS300.

La malla estará a la altura de 7'4" para las féminas y a 7'11" para la rama masculina. Las antenas serán colocadas en la malla alineada con las líneas del lado. Nota: Estas medidas están sujetas a cambio de acuerdo a la categoría.

Los equipos estarán compuestos por dos jugadores. NO hay sustituciones. Uno de los dos jugadores será el capitán del equipo. El capitán designado representará al equipo en el sorteo ("coin toss") y firmará la hoja de anotación previo y posterior al partido. Nota: Durante el partido cualquiera de los dos jugadores puede pedir tiempo y/o hablar con el árbitro.

El uniforme de cada equipo debe ser del mismo color y estilo. En ambas ramas consiste de camiseta del mismo estilo. En la rama femenina, bikini o pantalones licra y camiseta. Nota: Cada top debe identificarse con los números uno y dos.

NO HAY COACHING. NO SERÁ PERMITIDO DAR INSTRUCCIONES A NINGÚN JUGADOR DURANTE EL JUEGO.

En caso de una lesión, el jugador afectado tiene un total de cinco minutos en el partido para su recuperación. El tiempo comienza a contar en el momento que llegue el personal médico acreditado a la cancha.

Se jugarán tres parciales a ganar dos con el sistema de "rally point". Los primeros dos parciales se jugarán a 21 puntos y el tercero a 15 puntos. Cada parcial se gana por un margen mínimo de dos puntos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo de un minuto por parcial. Durante los primeros dos parciales a la suma de 21 puntos jugados entre ambos equipos hay un tiempo técnico de un minuto. Nota: este tiempo técnico está sujeto a la discreción del director torneo.

Durante los primeros dos parciales a la suma de cada siete puntos jugados entre ambos equipos habrá cambio de lado. En el tercer parcial el cambio de lado será en la suma de cada cinco puntos jugados entre ambos equipos.

Cada cambio de lado no debe exceder más de 30 segundos.

Conducta ANTIDEPORATIVA no será permitida.

Elementos técnicos:

- El equipo que está sirviendo no puede impedir la vista del equipo que recibe. **NO** se permite la "pantalla". El equipo que recibe puede pedir al equipo contrario que se mueva y este jugador se tiene que mover.
- Los equipos tienen 12 segundos aproximadamente entre cada jugada.
- El bloqueo cuenta como uno de los tres toques del equipo.
- El "dink" o "tipping" es ilegal. Los jugadores pueden utilizar el puño o los nudillos.
- Los jugadores deben tener contacto con el balón únicamente en su lado de la cancha. Durante la gestión de bloqueo está permitido invadir el lado contrario después que su oponente haya atacado el balón.
- **La malla NO puede ser tocada en ningún momento.**
- Los jugadores pueden invadir la cancha del lado contrario si no interfiere con una jugada y/o no interfiere con un jugador del equipo contrario.
- Todo balón que toque la línea de la cancha es marcado adentro. Si el árbitro tiene duda del balón queda a su discreción bajarse a verificar la marca (ventaja del voleibol de playa).
- En caso de que un árbitro quiera verificar una marca, **NINGÚN** jugador puede acercarse ni tocar la marca.
- Las jugadas con los dedos abiertos requieren atención especial y son jugadas de apreciación por el árbitro principal.
- La retención y el doble contacto son **ILEGAL**.

Director Técnico:

Luis Seguinot – Director Técnico Voleibol
787.225.7687
l_seguinot@yahoo.com

WATERPOLO

Sede Polo Acuático Piscina: Natatorio, San Juan

Edades: 12 a 18 años Masculino
12 a 18 años Mixto

Reglas: Se usaran las reglas **FINA**, cualquier adaptación se anunciara antes de los Juegos de Puerto Rico.

Duración Partido: 4 periodos de 6 minutos para piscina, 2 periodos de 10 minutos
Formato: Se determinara dependiendo de los equipos inscritos.

Requisitos: Saber nadar y condición para mantener sin tocar piso por tiempo prolongado Usar traje de baño adecuado para el deporte de Waterpolo.

Referirse al Director Técnico:

Alberto Benítez – Director Técnico Waterpolo
787.459.7070
abeniquez@gmail.com

ECUESTRE

Prueba #1

.80-.90 m Art. 238 2.1 Tabla A

A igualdad de faltas, se colocarán los premios de acuerdo al tiempo incurrido en el recorrido ganador. (Caballos Pre Novicio, Jinetes Junior-Masters, Abierta, Jinetes Novicios)

Velocidad 350 m/m

Prueba #2

1.00 mt Art. 238 2.1 Tabla A

A igualdad de faltas, se colocarán los premios de acuerdo al tiempo incurrido en el recorrido ganador. (Jinetes A y B)

Velocidad 350 m/m

Prueba #3

.80-.90 m Art. 238 2.1 Tabla A

A igualdad de faltas, se colocarán los premios de acuerdo al tiempo incurrido en el recorrido ganador. (Caballos Pre Novicio, Jinetes Junior-Masters, Abierta, Jinetes Novicios)

Velocidad 350 m/m

Prueba #4

1.00 mt Art. 238 2.1 Tabla A

A igualdad de faltas, se colocarán los premios de acuerdo al tiempo incurrido en el recorrido ganador. (Jinetes A y B)

Velocidad 350 m/m

JURADO

PRESIDENTE: Frances Muñoz

PLANILLA: TBA

CRONÓMETRO: Ramón Rodríguez

ANUNCIADOR: Mildred Colón

STEWARD: TBA

SECRETARÍA: TBA

Las inscripciones (listado de binomios a competir) y caballos a estabular deben ser recibidas EN LA Federación Puertorriqueña de Deportes Ecuestres.

NOTAS

1. Todo competidor debe caminar la cancha con la vestimenta apropiada
—FEI Jumping Rules 25 thedition, ART 256 DRESS, HEADGEAR AND SALUTE.

2. El uso del casco de seguridad de tres puntos es compulsorio.

3. SE RECOMIENDA QUE JINETES Y CABALLOS LLEGEN AL CLUB SEDE POR LO MENOS UNA HORA ANTES DE SU PRUEBA.

4. En el boleó se establecerá el Orden de Entrada para cada prueba. El mismo será publicado el viernes antes del concurso. Sin embargo, el Juez de Paddock podrá cambiar el Orden de Entrada según vea necesario.

5. Protestas - No se tomará en consideración ninguna protesta técnica, si ésta no se presenta por escrito ante el Jurado de Campo y la misma no hace referencia al artículo reglamentario violado. Toda protesta se hará con arreglo procesal al Reglamento de la FEI. Toda protesta deberá ser iniciada dentro de una (1) hora después que el Jurado de Campo tome la decisión correspondiente. Se presentará únicamente por escrito y tiene que acompañarse con un pago de \$50, el cual es reembolsable tan sólo si la protesta es declarada con lugar por el Jurado que la atiende.

VESTIMENTA

En las pruebas nacionales, la vestimenta del jinete será pantalón de montar con correa y camisa tipo "polo" de cuello o camisa de equitación.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS

ART 238 2.1. Competitions against the clock Table A This is a Competition against the clock, but in the event of equality of Penalties for first place, there will be one jumpoff against the clock. Other Athletes are placed according to their Penalties and time in the first round.

Todos los concursos y pruebas de la Federación Puertorriqueña de Deportes Equestres (FPDE) se rigen por el Reglamento de la FPDE, el Reglamento para Concursos de Salto de la FPDE y de la FEI, el Código de Conducta hacia los Caballos de la FEI y cualquier otro Reglamento de la FPDE y la FEI que aplique en ese momento.

DIRECTORIO TÉCNICO

#	DEPORTE	DIRECTOR TÉCNICO	CELULAR	CORREO ELECTRONICO
1	AJEDREZ	FRANCISCO CRUZ	787-587-3409	fj_007@yahoo.com
2	AGUAS ABIERTAS	Federación de Natación		
3	ATLETISMO	MIGUEL RODRIGUEZ	787-717-3802	mrodrigu@drd.pr.gov
4	ATLETISMO ADAPTADO			
5	BÁDMINTON	LULIANA AVILA	787-905-8687	lulianaavila@yahoo.com
		JULIO CORREA	787-365-1597	jcorrea5lt@yahoo.com
6	BALONCESTO	FABIÁN PÉREZ	787-363-0701	hfp1020@yahoo.com
7	BALONCESTO 3 X 3			
8	BALONMANO	JUAN C VÁZQUEZ	787-449-9940	jcvazquez76@gmail.com
9	BALONMANO PLAYA			
10	BÉISBOL	ALFREDO IRIZARRY	787-478-3110	alfredoyariel@outlook.com
11	BEACH TENNIS	ELVIN RIVERA	787-373-3002	elvin_alex@hotmail.com
12	BOLOS	NORMAN DOMENECH	787-546-8103	normandomenechjr@gmail.com
13	BOXEO	JOSE LAUREANO	787-669-7498	chickybox2003@yahoo.com
14	CLAVADOS	Federación de Natación		
15	CICLISMO	TONY CHAMORRO	939-332-0101	ccpr2017@gamil.com
17	ECUESTRE	MILDRED COLÓN	787-447-1447	mildred.colon@hotmail.com
18	E-SPORT	EDGARDO MONTAÑEZ	787-415-5105	emroldan@drd.pr.gov
20	FÚTBOL 7 X 7	OTONIEL PÉREZ	787-550-8042	otonielsemprit@gmail.com
23	JIU JITSU - MMA	RAFAEL MORENO	787-299-7565	rmorenoc77@hotmail.com
24	JUDO	LUIS MARTINEZ	787-963-5682	presidentejudoprcopur@gmail.com
25	KARATE DO	JOSÉ BORROTO	939-278-3719	jbc_daisan@yahoo.com
26	KICKBOXING	SAMUEL MALDONADO	787-691-3059	tmsmaldonado@gmail.com
27	LEVANTAMIENTO DE PESAS	NAYLA AYALA	787-295-9915	Nayla_ayala@yahoo.com
28	LUCHA OLÍMPICA	Federación de Luchas Asociadas		
29	NADO SINCRONIZADO	Federación de Natación		
30	NATACIÓN	Federación de Natación		
31	PADDLE BOARD / SURFING			
33	POWERLIFTING	ALEX ALVARADO	787-607-0132	alexalvarado@yahoo.com
34	SÓFTBOL	ALFREDO IRIZARRY	787-478-3110	alfredoyariel@outlook.com
35	SKATE BOARD	HECTOR O. LOPEZ	787-565-0643	oscaroqui1108@gmail.com
36	TAEKWONDO	LUIS PEÑA	787-238-2013	losbrujostkd@hotmail.com
37	TENIS DE CAMPO	CARLOS BAEZ	787-208-2013	cbaez0012@yahoo.com
38	TENIS DE MESA	GABRIEL R. SANTIAGO	787-205-8318	drrsantiago@gmail.com
39	TIRO CON ARCO	GLORIA ROSA	787-225-4315	gloria_rosa@hotmail.com
40	TRIATHLON	Federación de Triathlon	939-625-5098	
41	VOLEIBOL	LUIS SEGUINOT	787-225-7687	l_seguinot@yahoo.com
42	VOLEIBOL PLAYA	LUIS SEGUINOT	787-225-7687	l_seguinot@yahoo.com
43	WATERPOLO	ALBERTO BENÍQUEZ	787-459-7070	abeniquez@gmail.com

Anejos

- Anejo 1 - E-Games**
- Anejo 2 - Triatlón**
- Anejo 3 - WACO – KICKBOXING**
- Anejo 4 - Brazilian JIU-JITSU**
- Anejo 5 - Inscripción Equipos de Conjunto**
- Anejo 6 - Documentos de Participantes Equipos de Conjunto**

ANEJO – 1 E-GAMES

General Rules for Juegos Juveniles de Puerto Rico

1 Eligibility

Boys and girls age 10 to 18 from Puerto Rico.

1.2 Player Eligibility

In order to participate in this tournament hosted by *Departamento de Recreación y Deportes (DRD)*, you must meet the following requirements: All players participating in the *Juegos Juveniles de Puerto Rico* must be 10 to 18 years and be registered with their municipality. Each participant will use their name and last name to register in one of two brackets 10 to 14 and 15 to 18 years. Players must be at least 10 years old and will require a signed permission slip from a parent if under the age of 18. Players are limited in participating to represent one municipality and one bracket in each event. Attempting to represent more than one municipality will automatically disqualify you.

1.3 Player Names

DRD reserve the right to edit Nicknames or Gamertags and/or URL aliases if used in the tournament. Team or player names that are too similar to that of another player are subject to be changed by *DRD*. Players with in-game names, Gamer ID, etc. that violate *Reglamento para la práctica del E-Sport en Ligas Menores de Puerto Rico* will be ineligible to compete.

1.4 Accounts

Participants will be assigned an account during the tournament. This account may vary. Players may use their own accounts if they don't violate any of the rules established.

1.5 Ringers

Only officially registered players are allowed to play. Players and teams must compete under their officially registered names at all times during official matches. Playing as a ringer is prohibited and will result in immediate disqualification. Players are not allowed to share their account at any time, during tournament or regular play.

1.6 Game Version

The tournament will use the latest version of the videogame. Unless stated in the specific rules.

1.7 Check In

Match times are always subject to change. Any match time change will be communicated to players as soon as possible. Players are required to follow the tournament's sign up process and check in. Failure to check in will lead to a disqualification.

1.8 Controllers and Equipment

Players can bring their own controllers to play with. If the controller is not compatible, or they don't have one, a controller will be made available before the match.

2 Tournament Format and Rules

2.1 Match Changes

Tournament staff and administration may, at its sole discretion, change the start of a match. Staff will notify all involved players at the earliest possible convenience. All matches must begin as soon as they are assigned. Any delay to the start of a match may result in a disqualification. Any match time that is posted is only an estimate; the official match time will be the moment the match is assigned when both players are determined.

2.2 Rule Enforcement

The rules are a guideline and the decisions by admins may differ from them depending on the circumstances. The tournament administration may change these rules at any time without prior notice.

2.3 Game Preparations

Please resolve any problems that might occur before a match starts. Connection or hardware problems during a match may lead to a disqualification by *DRD* admins. Players should always take screenshots for each match. This is the head to head screen with both players game ID's showing before the match, the final score, and any disputable situations.

2.4 Failure to Show

If a participant is not ready to play 5 minutes after the scheduled match time, please report them as a no show. Any delays must be immediately brought to a tournament administrator's attention. If a team fails to show up for a match within the given time, they will be disqualified. If your opponent is not available to play when your match is determined, you must report them as a no show. Failing to report your opponent as a no show when they are not present may cause a delay in the bracket. Any unreported delays to the bracket will result in both players being disqualified to ensure the tournament can complete in a timely manner.

2.5 Forfeits

Participants can choose to forfeit a match if they wish. Forfeiting will result in loss of the match.

2.6 Pauses

No pauses are allowed outside of available timeouts. If a player uses the pause button, they must also use a timeout. If no timeouts are available, the player will receive a warning. Multiple pauses without a timeout available will result in a match loss. If your opponent is in violation of this rule please notify the *DRD* tournament manager with screenshots as proof.

2.7 Results Confirmation

Win or lose you must always confirm the match results after your series is complete. You must do this within 10 minutes of your matches finishing. Failure to confirm your results will result in a warning. Continued failure to confirm your match results will result in 1 penalty point for each match failed to be confirmed going forward. Penalty points may result in a team's temporary or permanent suspension from tournaments. You should always take your screenshots for evidence after the game has been completed. You should screenshot the head to head screen before the match begins, the final score, and any other disputable situations.

2.8 Number of Players

Only one player is allowed per account.

2.9 Sponsorships

Players in the tournament will not be allowed to have personal sponsorships. If you have sponsorship obligations, you may not be eligible to compete.

3 Game Rules

3.1 Protests

The opposing player has 10 minutes to protest the report. Match protests must include match media evidence clearly showing the results of the match/series. Teams are responsible for providing proof of match results in case of disputes.

3.2 Admins

All participants must adhere to the decisions and rules of the tournament organizers, admins, and referees. All decisions are final. Failing to cooperate with tournament administrators will result in disqualification. Misleading, misinforming, or inaccurately responding to tournament administrators or league inquiries at any time for any reason may result in disqualification. Inaccurate information listed on your Play account may result in disqualification.

3.3 Confidentiality

Conversations, either verbal or written, between organizers, admins, or referees, and participants are confidential. Publicly posting or sharing these conversations with outside parties is strictly forbidden, unless DRD's written permission is obtained.

4 Player Conduct

4.1 Competitive Integrity

Players are expected to behave at their best at all times. Unfair conduct may include, but is not limited to, hacking, exploiting, ringing and intentional disconnection. Players are expected to showcase good sportsmanship and fair play. Any unsportsmanlike conduct or toxic behavior will be addressed with a heavy hand during Qualifiers and League Play. This could include prize penalties, suspension, or removal from the tournaments. Players must play to the best of their ability at all times. The tournament administration maintains the sole judgment for violations of these rules.

4.2 Language

In all languages, Players may not use obscene gestures, profanity and/or racist comments. This includes abbreviations and/or obscure references. Administrators reserve the right to enforce this at their own discretion. These rules also apply for forums, emails, personal messages and Discord channels.

4.3 Betting

Betting during any *DRD* event (by a player, team, or on behalf of anyone associated with the team) is off limits. This includes intentionally trying to alter the match by losing or otherwise trying to affect the results. Those partaking will be disqualified from the tournament.

4.4 Software or Hardware

Using any software or hardware to gain benefits that are otherwise not available in-game. Examples include, but are not limited to: any form of scripting, no-fog, colored models, texture changes and sound changes. Games played at a Live event (Finals) must be on a tournament approved device with tournament approved peripherals.

4.5 Disqualification

DRD reserve the right to disqualify teams and players. Any team found to be using a known exploit will forfeit their game upon the first occurrence of the exploit. If the team is found to use another known exploit for a second time, and it is determined to have been done on purpose, they will be removed from the event and barred from any future events.

4.6 Match Media

All match media must be kept for at least 14 days. Faking or manipulating match media is forbidden and will result in severe penalties.

4.7 Definition of Match Media

Match media are screenshots, videos, reports. Screenshots should always be taken of any disputable situation, and should always include final scores and any disconnects.

4.8 Personal Streaming

Not allowed during the tournament.

5 Match Broadcasting

5.1 Rights

All broadcasting rights of the Program are owned by 2k, NBAP and Nintendo. This includes but is not limited to: Video streams, TV broadcasts, shout cast streams, replays, demos or live score bots.

5.2 Teams Responsibility

Players cannot refuse to have their matches broadcast by *DRD*-authorized broadcasts, nor can they choose in what manner the match will be broadcast, this includes broadcasts by community casters that have been cleared by the Program Administration. The broadcast can only be rejected by the Program Administration. The Teams agree to make sufficient accommodation so that broadcasting of matches can take place.

5.3 Prescribed Medication

If Players have an active prescription for a substance they must show proof to the Program Administration before the first day of the Program (deadline in local time).

6 Match Settings, Format, and Specific Rules for NBA 2K22

6.1 Disconnects

In the case that a player disconnects before a minute has elapsed on the game clock, or the first point, whichever occurs first, the game will be immediately remade with the same settings and teams and home/away status. If the disconnect happens after this point, the score will be added to the second game, and only the remaining time will be played. Players will be required to work together to reach a "resume" point. Both players will not score until the clock has reached the point of the disconnect, and then the game will be "live" and continue normally. Be sure to take screenshots of both games to prove the score. The score will then be added from both games to reach our final score. If a disconnect happens after the first half, the first and second quarters of the second game will become the new 3rd and 4th quarters to save time. Players should make their best possible effort to restore the second game to an accurate setting of the first game. This should include score, timeouts remaining, and possession of the ball.

For Example:

The score is tied 45-45 with 4:00 remaining on the game clock in the 3rd quarter when the match is disconnected. Players will take a screenshot of the score, and then create a second game. The players will allow the clock to time down to 4:00 without scoring. As soon as the clock reaches 4:00 in the first quarter, the game is now "live" again and will play to the end of the half. Players will take an additional screenshot at half time to prove the score of the second game. Players will not complete this second game, as 4 quarters will have been played by the end of that half. If the score at the end of the first half, of the second game, is 25-20, the final score would now be 70-65.

6.2 Game Lobbies

The players may decide who plays home team. If they can't decide, a best of one of rock, paper, scissors winner will choose. The hosting team will be responsible for setting up the game lobby with the correct settings and inviting the opposing team. The hosting team will also have the "Home Team" in the match. Remember that the "Home Team" is the team from the right.

Players should always screenshot the head to head screen to provide evidence of both players screen names and team selections and also give a timestamp of when the match began.

6.3 Match Details - Rounds

- Best of 1
- Exhaustion: On
- Difficulty: Pro
- Game Style: Standard
- Time Limit: 5 Minutes per Quarter *Control: All
- Game speed: Normal
- Teams: All-Star Teams, All-Time Teams, and History Teams are not allowed. Only Current Teams are allowed. Players may not pick the same team as their opponent. (No mirror matches)
- Higher seed chooses team first. Lower seed chooses team second.

6.3B Match Details – Finals

- Best of 3
- Exhaustion: On
- Difficulty: Pro
- Game Style: Standard
- Time Limit: 5 Minutes per Quarter *Control: All
- Game speed: Normal
- Teams: All-Star Teams, All-Time Teams, and History Teams are not allowed. Only Current Teams are allowed. Players may not pick the same team as their opponent. (No mirror matches)
- Higher seed chooses first team

7 Match Settings, Format, and Specific Rules for SMASH Ultimate

7.1 Ruleset

1. Version and Patch: USA Latest Version
2. 3 Stock and 7 Stock Time
3. Stage Hazards: Off
4. Banned Characters: None
 - i.4.1. Miis: All moves allowed
 - i.4.2. You can only use one moveset variation for each Mii Character during the set.
5. Items: Off and None
6. Smash Radar: **Default**
7. Final Smash Meter: Off
8. Handicap: Off
9. Custom Balance: Off
10. Damage Ratio: 1.0x
11. Double Blind: If elected
12. Stage Striking: **On**
13. Gentleman's Clause: **On**
14. Lateness Clause: **On**
15. Stage-Ban Clause: **On**
16. Stage Clause: **On**
17. Pause: Off
18. Coach Clause: Off
19. Sudden Death: Off

7.2 Stages

1. Starter Stages

- Battlefield
- Final Destination
- Hollow Bastion
- Pokemon Stadium 2
- Small Battlefield

2. Counter-pick Stages

- Kalos Pokemon League
- Smashville
- Town and City

3. Banned Stages

- Any other stage not mentioned above is banned

7.3 How to Play a Set

When playing a tournament set, please follow the next steps:

1. Players select their characters. Either player may elect to Double Blind
2. Use Stage Striking (1-2-1) to determine the first stage from the Starter Stages List
3. The players play the first match of the set.
4. Winning player of the preceding match can opt to use Stage Ban Clause.
5. The losing player of the preceding match picks a stage from the Counter-pick Stages list for the next match.
6. The winning player of the preceding match may choose to change characters.
7. The losing player of the preceding match may choose to change characters.
8. The next match is played.

9. Repeat Steps 4 through 8 for all subsequent matches until the set is complete.

7.4 Tournament Rules

1. **Set Length**

All tournament sets will be a best of 3 matches (First to 2). Finals (Top 3 sets) will be best of 5 (First to 3). For major events, TO may elect to give Top 4/8/16/etc. a best of 5 depending on the number of entrants.

2. **Double-Blind**

Either player may request that a double-blind selection occur. In this situation, a 3rd party should be told, in secret, each of the player's choices for the first round. Both players are to then select their first round character, with the 3rd party validating that the character selected is the same as their word.

3. **Stage (DSR) Clause**

A player may not pick any stage they previously won on.

4. **Stage-Ban Clause**

As follows:

- For Best of 3 sets (First to 2 games), the winning player gets 2 stage ban.
- For Best of 5 sets (First to 3 games), the winning player gets 2 stage ban.
- Each Ban is temporary and resets after a game is played

5. **Coach Clause**

Players, in between matches, may call in a designated coach once per tournament set. If they are using a coach, they must indicate this to their opponent before the set begins as well as notify their opponent who the coach will be. Violating this rule will end in a warning (BOTH the player AND the person coaching the player) on the first attempt. Players who violate this rule after a warning will be disqualified from the event and a possible ejection from the venue. 30 seconds will be given in between matches for coaching.

- In a case this rule is off, no coaching will be allowed during the set. At TO discretion, players who violate this rule are subject to a warning, complete disqualification or ejection from the venue depending on the severity. A player must

pause the game, tell his opponent he's making a dispute and call a TO to make the claim. Pausing can be done by either pressing pause (if pause is off, unplug your controller to go to the controller select screen) or HOME button in the Angelic platform.

➤ Guideline for violations are as follows:

- ✓ **Cheering** - Nondescript statements such as "Lets Go!", "You got this!", or "mess them up!". These are not violations.
- ✓ **Minor violation** - General statements such as "Play Slow", "Take your time" or "Hit him!"
- ✓ **Major violation** - Specific statements pointing out habits, specific options, or timings such as "Watch for his neutral getup!", "His waft is almost ready!" or "He keeps rolling!"
- ✓ **Severe violation** - Physical interference to either player. Subject to a temporary ban from future events.

6. Gentleman's Clause

Any legal stage may be played on if both players agree to it. This rule takes priority over DSR. Players may NOT agree to change the number of matches to be played or play on an illegal stage. Violating this will result in a complete DQ.

7. Stage Striking

To start a match, players may enact a best of 1 game of Rock Paper Scissors. Winner may select if he'd like to strike first or second. First striker gets to strike 1 stage, the other player strikes 2 and the first player chooses from the 2 remaining stages where to play the first match (1-2-1). If either side can't decide who starts striking, the highest seeded player proceeds to strike first.

8. Pause Clause

Pause setting should be off. However, if they are not, pausing is only legal while either player remains upon their OWN respawn platform, and only for the purpose of summoning a tournament official or in the case of a controller malfunction. All other pauses will incur a stock loss to the player who pauses the game. If the pause causes the opponent

to lose a stock, the player who pauses forfeits 2 stocks.

- This rule also applies for players abusing the screenshot button; a stock loss will be enforced.

9. Stalling

Stalling, or intentionally making the game unplayable, is banned and at the discretion of tournament staff. Stalling includes but is not limited to becoming invisible, continuing infinities past 300%, and reaching a position that your opponent can never reach you. Stalling will result in a forfeit of the match for the player that initiated the action.

10. Self-destruct Moves

The game decides the outcome of the match.

11. Sudden Death

If a match goes to Sudden Death, the winner is determined by stocks and percentage at the time the match ends. When the timer hits 0:00, the player with the higher stock count is the winner. If both players are tied in stocks the player with the lower percentage is the winner. In the event of a percentage tie, or a match in which both players lose their last stock simultaneously, a 1 stock tiebreaker will be played with a 3-minute time limit. The results of Sudden Death do not count. If Sudden Death occurs in a Sudden Death match, this process is repeated.

12. Warm-ups

Warm-up periods, button checks, and "hand warmers" may not exceed 1 minute on the game clock. Violation of this rule may result in an automatic forfeit at the discretion of the TO.

13. Collusion

Players suspected of colluding may be immediately disqualified from the tournament. This includes intentionally throwing a match, underperforming, splitting a payout, or committing any other form of bracket manipulation. The TO reserves the right to deny payout of event winnings to any player suspected of colluding.

14. Misinterpretation/Misconfiguration (Settings Check)

Games or sets are not to be replayed due to a misinterpretation of the rules OR misconfiguration of game settings. Game settings should be

configured according to section I. Game Rules. It is the players' responsibility to ask them TO for any clarification of the ruleset in the event of a disagreement, and the outcome of a game or set will not be changed after the fact unless under extreme circumstances, judgment is reserved for tournament staff.

15. Controller Interference

If your controller is found to be the cause of disruption to the tournament (mid-match or otherwise), you are subject to complete disqualification from the event.

16. Updates Clause

If the game receives an update, depending on what includes, will proceed as follows:

- **Balance Patch:** will be implemented as soon as it launches
- **New Character:** will be banned from 2 weeks prior to the event
- **New Stage:** will be banned from 2 weeks prior to the event.

17. Final Rulings

If any unforeseen situations occur, judgment of Tournament Staff is final. Rules may be altered between phases of a tournament in the best interests of the event. (Example: A game breaking glitch is discovered on a stage, mid tournament, that could be exploited. Thus, the stage may need to be removed from legal play for the remainder of the event.)

- Any unknown Glitch/Bug (i.e. Freeze Glitches, Stalling Glitches, Invincibility, etc.) that may damage the progression of the Tournament is banned and will result in a DQ from the event if abused. If you encounter a glitch by accident, call a TO immediately to resolve the issue.

ANEJO – 2 TRIATLON

Reglamento de Competencia Resumido Para Triatlón

I. NATACION :

1. Reglas Generales:

- 1.1. Los atletas podrán utilizar cualquier estilo para propulsarse en el agua.
- 1.2. En caso de emergencia, el atleta deberá levantar brazo por encima de su cabeza como señal de auxilio, una vez el atleta sea socorrido, deberá retirarse de la competencia.
- 1.3. Todo atleta usará el gorro de natación provisto por la organización.
- 1.4. Si la organización provee canastos, sera obligatorio que todo material utilizado en este segmento este dentro de el (el no hacerlo tendra una penalidad de 10")

2. Equipo Ilegal:

- 2.1. Cualquier articulo de propulsión artificial, ej. Chapaletas, guantes, "paddles", o algún articulo de flotación.
- 2.2. Todo tipo de "wetsuit" (traje de neoprena).

II. CICLISMO :

1. Reglas Generales:

- 1.1. La bicicleta será revisada de forma visual por los oficiales a la entrada de la trasección.
- 1.2. La responsabilidad del conocimiento de la ruta descansará sobre el competidor.
- 1.3. Ningun atleta podrá bloquear a otro.
- 1.4. Cualquier atleta que represente peligro a si mismo o a los demás deberá ser descalificado y removido del evento.
- 1.5. No se permitirá correr con el torso desnudo.
- 1.6. Todo competidor deberá montarse y desmontarse de su bicicleta antes de la linea (línea de monte y desmonte), (el no hacerlo tendra una penalidad de 10")
- 1.7. Todo corredor debera tener el casco abrochado mientras esta en contacto con la bicicleta, (el juez detendra su marcha hasta que este este abrochado)
- 1.8. Si la organización provee canastos, sera obligatorio que todo material utilizado en este segmento este dentro de el (el no hacerlo tendra una penalidad de 10")

2. DRAFTING

- 2.1. El **drafting** estara permitido entre ambas ramas

3. EQUIPO ILEGAL

- 3.1. Envases de cristal.
- 3.2. Cualquier tipo de auricular que impida la audición.
- 3.3 No está permitido el uso de bicicletas para competiciones contrarreloj (código TT).

III. CARRERA PEDESTRE :

1. Reglas Generales :

- 1.1. El competidor podrá caminar o correr.
- 1.2. La responsabilidad del conocimiento de la ruta descansará sobre el competidor.
- 1.3. Todo competidor que represente peligro a algun oficial, a si mismo u otro competidor deberá ser removido de la competencia.
- 1.4. No se permitirá correr con el torso desnudo.
- 1.5. No se permite el coaching, ni ayuda de ninguna clase, excepto intervencion de los oficilaes (de hacerlo sera objeto de descalificación)
- 1.6. No están permitidas las marcas, toallas o identificaciones en el área de transición.

2. EQUIPO ILEGAL :

- 2.1. Envases de cristal.
- 2.2. Cualquier tipo de auricular que impida la audición.

IV. CONDUCTA EN EL AREA DE TRANSICION

1. Reglas Generales :

- 1.1. Todo competidor deberá utilizar el lugar designado para su bicicleta y colocarla correctamente a menos que sea indicado de otra forma por el director del evento.
- 1.2. Ningún competidor podrá impedir el progreso de otro en el área de transición.
- 1.3. Ningún competidor podrá interferir con el equipo de otro competidor en el área de transición.
- 1.4. Solo se permitirá el material de competición dentro del area de transición.

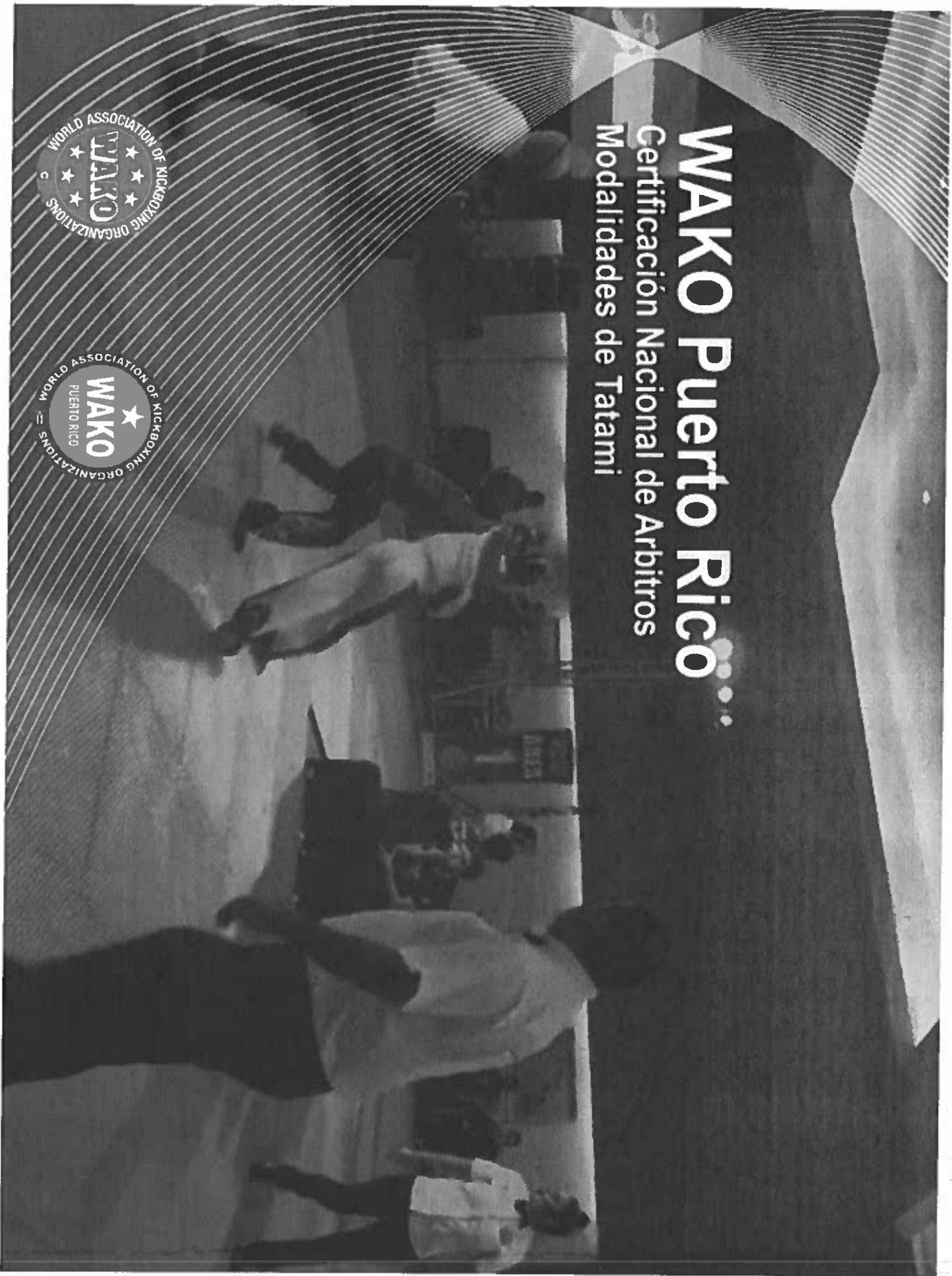
VI. PENALTY BOX

- 1.1. Estara ubicado en lugar determinado dentro del circuito de pedestrisimo.
- 1.2. Toda infracion cometida en uno de los tres segmentos sera sancionado con 10"
- 1.3. El numero del atleta sancionado se marcara en una pizarra en el area de penaty box.
- 1.4. Sera obligacion del atleta idetificar su numero y detenerse en el area de penaty box donde un juz le controlara los 10"
- 1.5. El atleta podra detenerse a cumplir la sancion en cualquier momento de la competencia antes de finalizar, el no hacerlo sera motivo de descalificacion.

ANEJO – 3 WACO-KICBOXING

WAKO Puerto Rico...

Certificación Nacional de Arbitros
Modalidades de Tatami



Modalidades dentro de WAKO

Tatami

- Point Fighting
- Light Contact
- Kick Light
- Formas Musicales y Creativas

Ring

- Full Contact
- Low Kick
- K1 Style



Categorías dentro de WAKO

- Children (7, 8 y 9 años)
- Younger Cadets (10, 11 y 12 años)
- Older Cadets (13, 14 y 15 años)
- Juniors (16, 17 y 18 años)
- Younger Juniors (15 y 16 años)
- Older Juniors (17 y 18 años)
- Juniors (16, 17 y 18 años)
- Seniors (19 a 40 años)
- Master (41 a 55 años)

Solo competidores de 18 años o más pueden participar en modalidades de ring. La edad para una categoría es determinada por el año de nacimiento (year of birth) del competidor.



Referees y Jueces

Son las personas encargadas de implementar las reglas en una competencia de kickboxing. El idioma oficial de los eventos internacionales WAKO es ingles.

Organización:

- Supervisor - a cargo del trabajo de los observadores.
- Observador - supervisa el trabajo de los "chief referees"
- Chief Referee - están a cargo de cada área de combate.
- Central Referee - nombrado por el Chief Referee para cada tatami o ring.
- Jueces - se encarga de llevar la puntuación de manera independiente durante un combate.
- Timekeeper - Esta a cargo de llevar el tiempo durante un combate.
- Scorekeeper - es quien tiene a cargo adjudicar los puntos, de manera electrónica o manual.
- Kick Counter – Para eventos de Full Contact. Registra las patadas válidas durante cada round.



Referees y Jueces

- Cada pelea en torneos nacionales e internacionales es llevada por tres jueces (excepto pointfighting que usa dos jueces y al juez central para otorgar los puntos)
- En pointfighting los dos jueces y el central se posicionan formando un triángulo donde al menos dos de ellos tengan visión clara de los competidores.
- En las otras modalidades son tres jueces sentados los que otorgan puntos y un juez central que dirige el combate pero no tiene que ver con la decisión.
- Personas que estén en funciones de referees o jueces no pueden ser coaches, second o trainer de atletas (en eventos internacionales)



Referees y Jueces

Comandos Utilizados por el Juez Central (Referee)

- **Shake Hands** – Se usa antes de iniciar el combate como simbolo de respeto entre competidores.
- **Fight** – se utiliza para indicarle a los peleadores que inicien el combate o que continuen el mismo si se ha detenido por algún motivo.
- **Break** – se usa para indicarle a los peleadores que deben separarse.
- **Stop** – Le indica a los competidores que deben detenerse tan pronto escuchen este comando.
- **Stop Time** – Le indica a la persona que lleva el tiempo que debe detener el mismo. El Juez central debe indicar la razón por la cual ordena detener el reloj.



Referes y Jueces

Comandos Utilizados por el Juez Central (Referee)

Motivos para detener el reloj:

- Cuando se otorga una amonestación oficial a un peleador.
- Cuando un peleador pide tiempo (levantando la mano derecha)
- Cuando se reanuda el reloj los competidores deben iniciar en posiciones similares a donde estaban.
- Cuando es necesario arreglarle el equipo o uniforme a un competidor.
- Si un peleador se lastima (si interviene el medico. Cada peleador tiene 2 minutos de "tiempo medico", si no se recupera en este tiempo se detiene el combate y el peleador atendido es descalificado.) Este tiempo es acumulativo durante todo el combate (no se reinicia)
- Para continuar el combate se da el comando **Time** y luego **Fight**.
- Un peleador no puede pedir tiempo para descansar o tomar ventaja y se le amonestará de ser necesario.



Referees y Jueces

Deberes de los Jueces

- Verificar el uniforme y el equipo de los competidores antes de entrar al tatami o al ring. Deben verificar que no lleven joyería. Si un competidor le falta equipo o no lleva el equipo adecuado tiene dos minutos para resolver la situación, de lo contrario será descalificado. Si un competidor no se presenta al área de tatami 2 minutos después de la última llamada para iniciar el combate también será descalificado.



Referees y Jueces

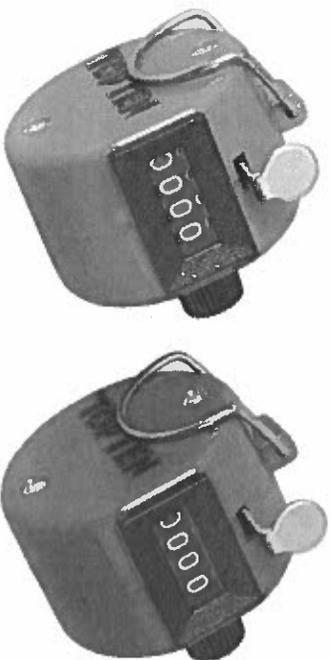
Otorgación de Puntos

- **1 Punto:**
 - Puño al cuerpo y al la cabeza (área legal)
 - Patada al cuerpo
- **2 Puntos:**
 - Patada a la cabeza (área legal)
 - Patada briancada al cuerpo (al efectuar la técnica tiene que caer de pie)
- **3 Puntos:**
 - Patada brincada al área de la cabeza (área legal, al efectuar la técnica tiene que caer de pie)



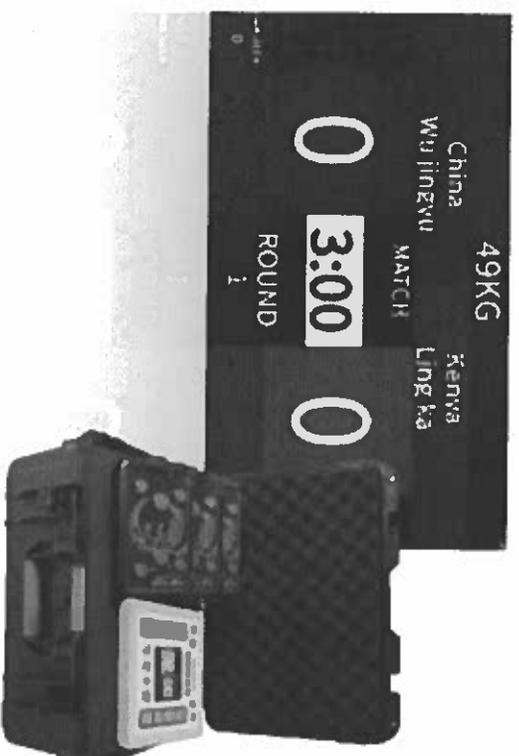
Referees y Jueces

Otorgación de Puntos



Clickers – Son utilizados para otorgar puntos cuando no hay disponible sistema electrónico.

Sistema Electrónico – El sistema se conecta a Sport Data. Es utilizado en competencias internacionales o donde este disponible.

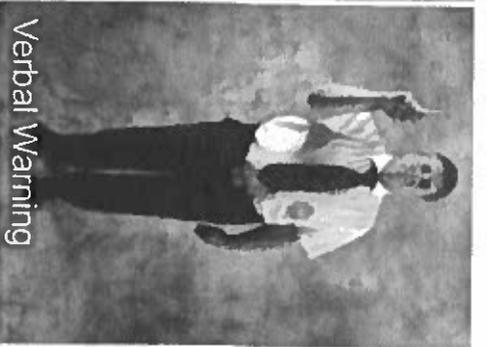




Fight



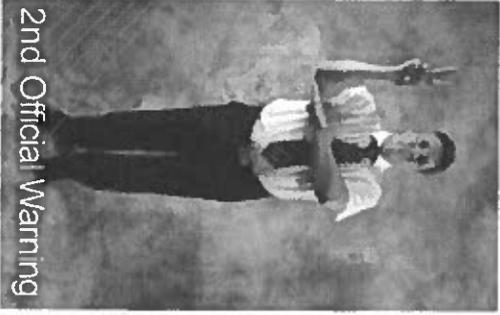
Time



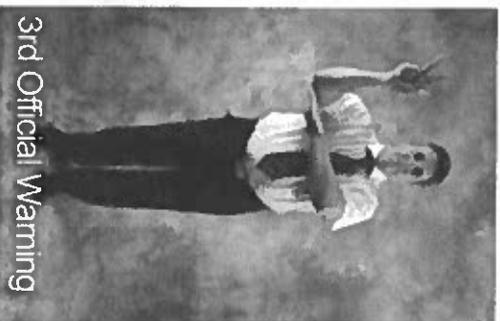
Verbal Warning



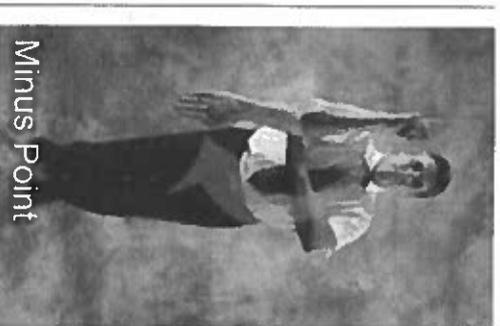
1st Official Warning



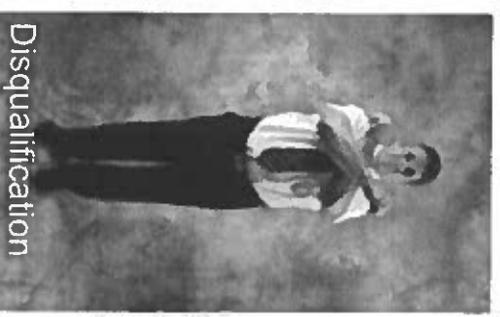
2nd Official Warning



3rd Official Warning



Minus Point

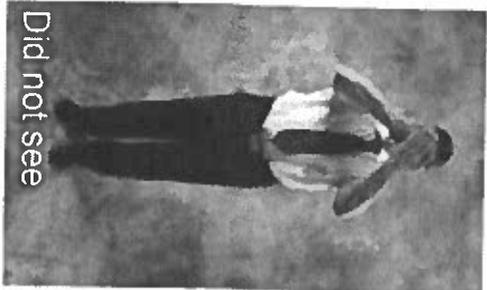


Disqualification

Central Referee's Hand Signals (Tatami)

Appendix 29 - WAKO Rules

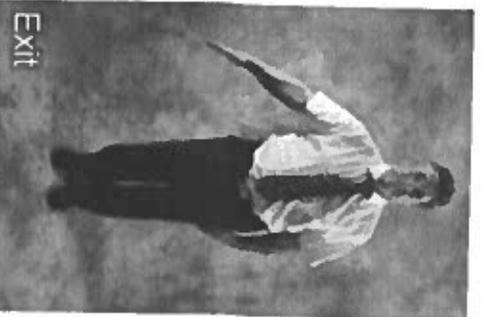




Did not see



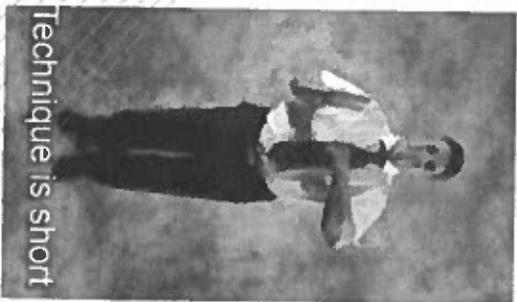
No score



Exit



Turning Around



Technique is short



Pushed



Fell on floor



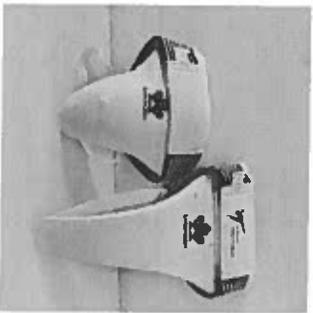
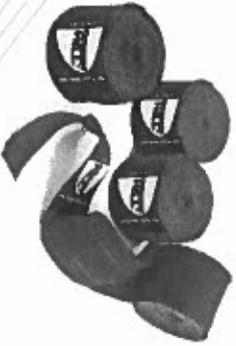
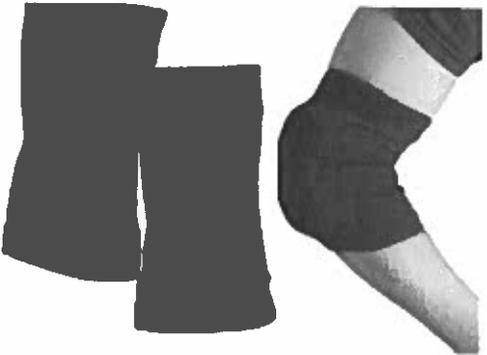
Excessive contact

Central Referee's Hand Signals (Tatami)

Appendix 29 - WAKO Rules



Equipment



Uniformes

Point Fighting



Light Contact



Kick light



*No se permite el uso de cinturones en los deportes de combate.

Formas Creativas y Musicales



Formas Creativas y Musicales

Una forma es una pelea imaginaria contra uno o más oponentes en la que el competidor utiliza técnicas procedentes de Artes Marciales Orientales con o sin música.

Criterio:

- Técnicas básicas (posiciones, puños, patadas, bloqueos)
- Balance
- Fuerza
- Dificultad de los movimientos
- Sincronización con la música
- Manejo del arma



Formas Creativas y Musicales

Calificación - (7.0 – 10.0 puntos)

Formas Creativas

- -0.3
joyería o aretes
- -0.5
no hay control del arma o toca el piso
- pierde balance o se cae
- Se cae la cinta
- **1.0**
se cae el arma 1 vez
- gimnásticos

Formas Musicales

- -0.3
joyería o aretes
- -0.5
no hay control del arma o toca el piso
- pierde balance o se cae
- No hay sincronización con la música
- Por cada gimnástico extra después de la cantidad permitida
- Se cae la cinta
- **1.0**
se cae el arma 1 vez
- el competidor regresa al arma original después de haber cambiado



Formas Creativas y Musicales

Nota Mínima

- El competidor termina antes de tiempo
- Más de 5 tiradas en las categorías con armas
- El arma se quiebra
- El arma se cae una segunda vez
- Disfraces
- Se venda los ojos, baila o utiliza efectos especiales (explosiones, luces, humo, etc.)
- Si hay malas palabras en la música



Formas Creativas y Musicales

Calificación Equipos - (7.0 – 10.0 puntos)

- **-0.3**
- joyería o aretes
- **-0.5**
- Se sale del área (10x10)
- no hay control del arma o
 - toca el piso
 - pierde balance o se cae
- Se cae la cinta
- **1.0**
- se cae el arma 1 vez
- Se cae el arma por 2da. vez

Nota Mínima

- Se cae el arma por 3ra. Vez
- Uno o ambos competidores terminan antes de tiempo
- Uno o ambos competidores se cambian de equipo en la misma categoría
- El arma se rompe
- Disfraces
- Se venda los ojos, baila o utiliza efectos especiales (explosiones, luces, humo, etc.)
- Si hay malas palabras en la música
- **No hay límites de tiradas o gimnásticos.**



Point Fighting



Point Fighting

Definición:

- Dos peleadores con el objetivo de marcar puntos de forma controlada. En cada punto válido el juez central detiene el combate para otorgar puntos junto con los otros dos jueces, marcando con los dedos la cantidad de puntos anotados, señalando al peleador que anotó el o los puntos. Esto se hace de la manera más dinámica posible.



Point Fighting

Areas de Puntuación Legales

- Cabeza – Frente, lados
- Torso – Frente y lados
- Pies – Solo para barridas abajo del tobillo (para que sea punto el peleador tiene que perder el balance y al menos poner una mano en el piso)
- Se otorgará el o los puntos inmediatamente el juez central haga el llamado para puntos deteniendo el combate momentaneamente (**STOP**). El punto debe ser en una de las áreas válidas antes mencionadas. Al menos dos de los tres jueces deben coincidir con el punto que adjudicaron.
- En esta disciplina se pueden otorgar puntos simultaneamente a ambos competidores si entienden que anotaron al mismo tiempo.
- Es importante solo adjudicar los puntos que usted puede apreciar. Si se ejecuta una técnica pero no la puede ver desde su posición, no lo marque como punto.



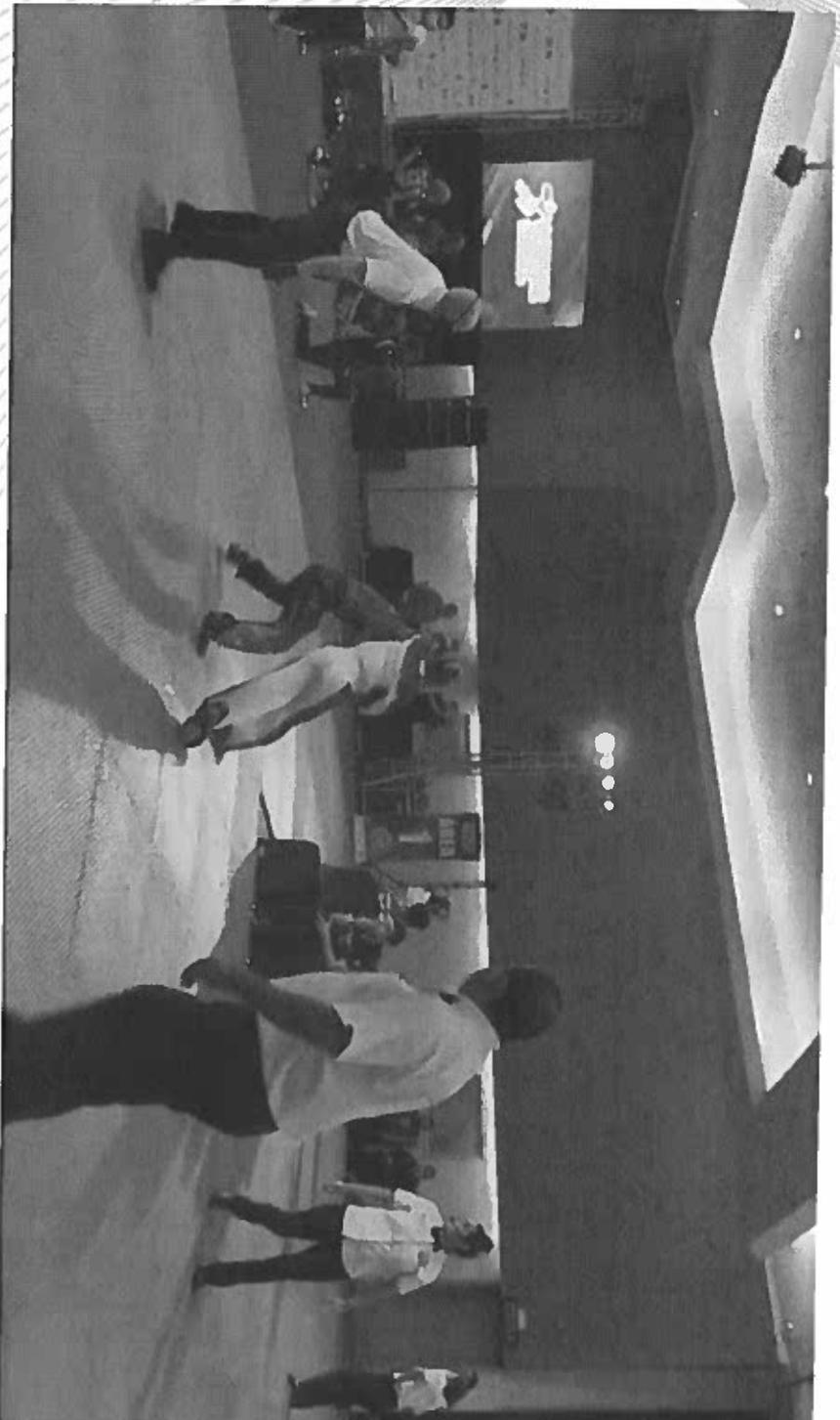
Point Fighting

Areas de Puntuación

- Si no se aprecia el punto, se debe mostrar cruzando las manos (ver las señales de los jueces)
- En caso de empate después que se acabe el tiempo reglamentario, se continuará el combate en tiempo extra (un minuto adicional). Si luego del tiempo extra el combate continúa empate, Se reanudará el mismo y se declarará ganador al primero que marque un punto ("sudden death")
- A diferencia de las otras modalidades, los referees están en el tatami formando un triángulo para mejor apreciación del combate.



Point Fighting



Posición de los Jueces



Light Contact



Light Contact

Definición:

- Dos peleadores con el objetivo de marcar puntos de forma controlada, como su nombre lo indica. Los competidores pelean de forma continua mientras el juez central no comande "**STOP**" o "**BREAK**". Se enfatiza tanto en técnicas de manos como de piernas. El juez central no otorga puntos a los atletas, pero si está pendiente a que las reglas sean observadas. Tres jueces estarán a cargo de otorgar los puntos. Estos estarán sentados alrededor del tatami. La cantidad de asaltos y el tiempo depende del evento y la edad de los peleadores.



Light Contact

Sistema de Puntos

- **1 Punto:**
 - Puño al cuerpo y al la cabeza (área legal)
 - Patada al cuerpo
 - Barrida - del tobillo hacia abajo (de bota a bota)
- **2 Puntos:**
 - Patada a la cabeza (área legal)
 - Patada briancada al cuerpo (al efectuar la técnica tiene que caer de pie)
- **3 Puntos:**
 - Patada brincada al área de la cabeza (área legal, al efectuar la técnica tiene que caer de pie)



Light Contact

Sistema de Puntos

- Los puntos se van acumulando por asaltos.
- En caso de empate (puntuación igual despues de tres asaltos) El sistema electrónico automáticamente asigna como ganador al competidor con mayor puntos en el último asalto.
- Si el último asalto también resulta en un empate, los jueces determinaran al ganador por criterios como:

Competidor más activo

Más patadas

Más defensas

Mejor estilo y técnica



Light Contact



Photo: Gerson/2011

Kick Light



Kick Light

Definición:

- Dos peleadores con el objetivo de marcar puntos de forma controlada, como su nombre lo indica. Los competidores pelean de forma continua mientras el juez central no comande "**STOP**" o "**BREAK**". Se enfatiza tanto en técnicas de manos como de piernas. Está permitido utilizar técnicas de piernas (circular) para golpear el interior y exterior del muslo. El juez central no otorga puntos a los atletas, pero si esta pendiente a que las reglas sean observadas. Tres jueces estaran a cargo de otorgar los puntos. La cantidad de asaltos y el tiempo depende del evento y la edad de los peleadores.



Kick Light

Sistema de Puntos

- **1 Punto:**
 - Puño al cuerpo y al la cabeza (área legal)
 - Patada al cuerpo
 - Patada al muslo (dentro y fuera, de forma circular)
 - Barrida – del tobillo hacia abajo (de bota a bota)
- **2 Puntos:**
 - Patada a la cabeza (área legal)
 - Patada briancada al cuerpo (al efectuar la técnica tiene que caer de pie)
- **3 Puntos:**
 - Patada brincada al área de la cabeza (área legal, al efectuar la técnica tiene que caer de pie)



Kick Light

Otorgación de Puntos

- Los puntos se van acumulando por asaltos.
- En caso de empate (puntuación igual despues de tres asaltos) El sistema electrónico automaticamente asigna como ganador al competidor con mayor puntos en el último asalto.
- Si el último asalto también resulta en un empate, los jueces determinaran al ganador por criterios como:

Competidor más activo

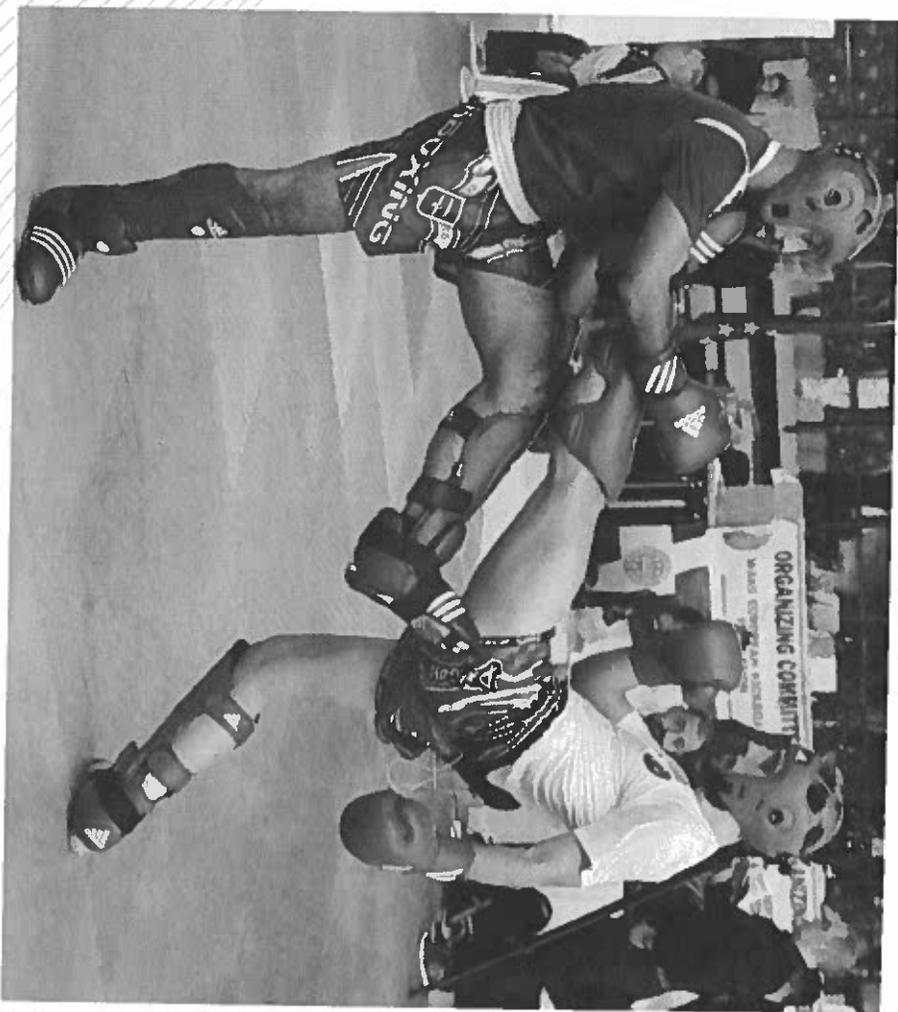
Más patadas

Más defensa

Mejor estilo y técnica

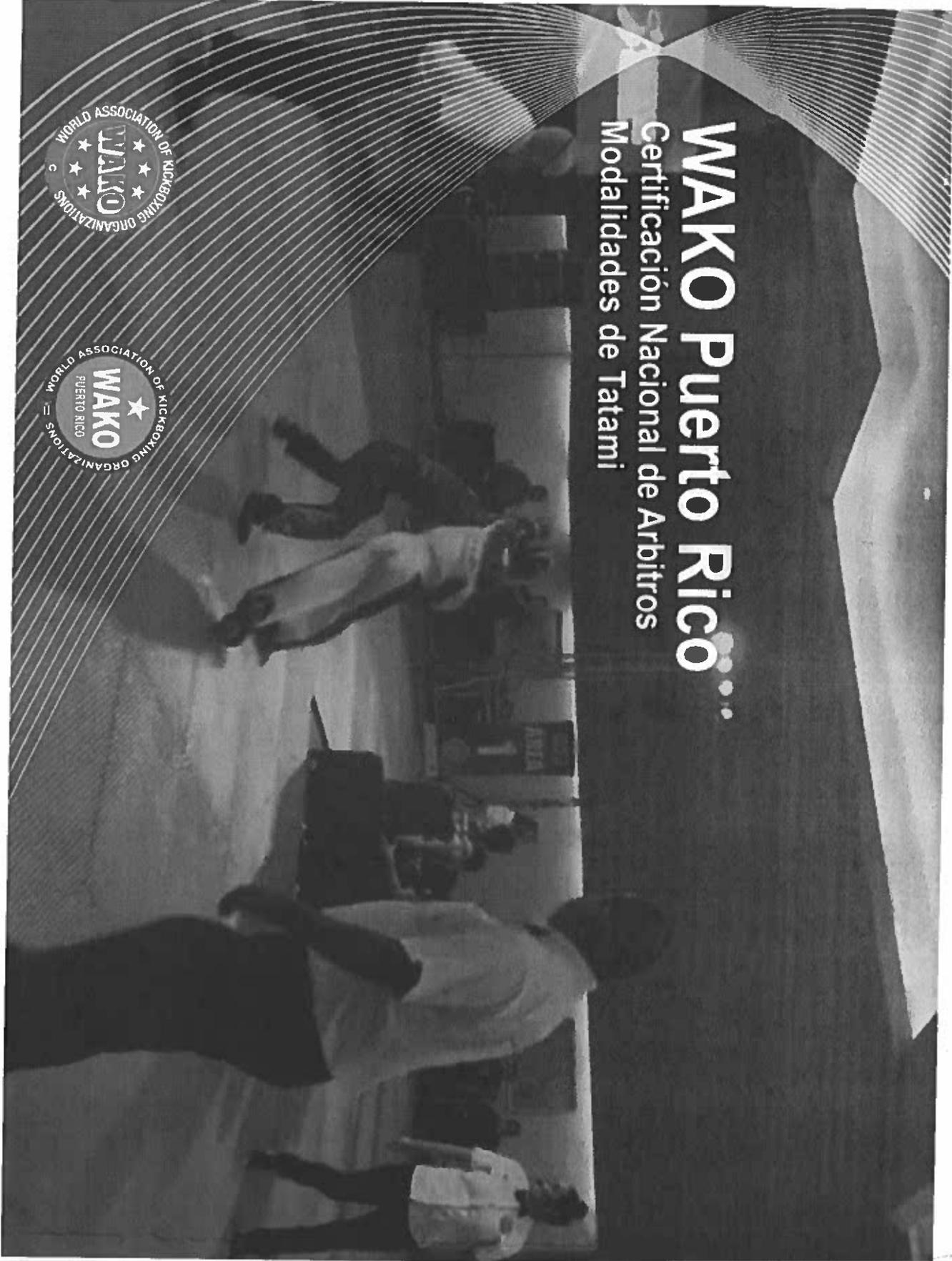


Kick Light



WAKO Puerto Rico...

Certificación Nacional de Arbitros
Modalidades de Tatami



Point Fighting

Sistema de Puntos

- **1 Punto:**
 - Puño al cuerpo y al la cabeza (área legal)
 - Patada al cuerpo
 - Barrida - del tobillo hacia abajo (de bota a bota)
- **2 Puntos:**
 - Patada a la cabeza (área legal)
 - Patada briancada al cuerpo (al efectuar la técnica tiene que caer de pie)
- **3 Puntos:**
 - Patada brincada al área de la cabeza (área legal, al efectuar la técnica tiene que caer de pie)



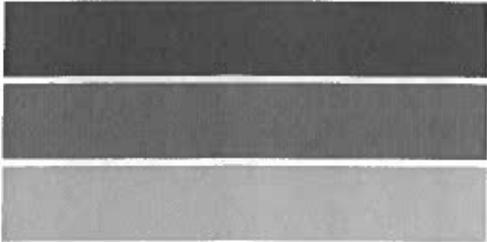
ANEJO – 4 BRAZILIAN JIU-JITSU

ENERO 2021

LIBRO DE REGLAS

Pautas generales de la competencia

Manual de formato de competición



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

www.ibjjf.com



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

LIBRO DE REGLAS

IBJJF Federación Internacional de Jiu Jitsu Brasileño 2020

CONTENIDO

04 LIBRO DE REGLAS

40 DIRECTRICES GENERALES DE LA COMPETENCIA

48 MANUAL DE FORMATO DE COMPETENCIA

LIBRO DE REGLAS

1 ARTÍCULO 1 - ARBITRAJE

1.1 Autoridad del árbitro

1.1.1 El árbitro es la máxima autoridad en un partido.

1.1.2 La decisión del árbitro sobre el resultado de cada partido es indiscutible.

1.1.3 La decisión sobre el resultado de un partido solo se puede cambiar en las siguientes circunstancias:

- Si la puntuación en el tablero se ha leído mal;
- Si el atleta declarado ganador sometió a su oponente utilizando un agarre ilegal previamente desapercibido por el árbitro.
- Si el atleta ha sido descalificado erróneamente por usar un agarre legítimo. En este caso, si el partido fue interrumpido y el atleta descalificado antes de que el atleta atacado hiciera tapping, el partido se reiniciará en el centro del área de juego y el atleta atacante recibirá dos puntos. En el caso de que el atleta atacado deba rendirse antes de la interrupción y descalificación, el atleta que realiza el agarre será declarado ganador.

Obs: Las interpretaciones subjetivas del árbitro sobre la concesión de puntos, ventajas o penalizaciones serán finales y no están sujetas a cambios.

1.1.4 Para anular el resultado de un partido, se deben observar las siguientes condiciones:

- El árbitro puede consultar al director de arbitraje del evento, pero la decisión final de anular o no un resultado es del árbitro;
- El director de arbitraje debe consultar a la mesa central del evento sobre cómo ha progresado el grupo y solo puede autorizar la anulación de un resultado si el grupo no ha progresado a la siguiente etapa.

1.2 Formato de arbitraje

1.2.1 La organización del torneo podrá optar por designar tres árbitros para un mismo partido cuando lo considere necesario.

- En este caso, dos árbitros de esquina se sentarán en sillas colocadas en esquinas opuestas del área de juego.
- Los árbitros de esquina tienen los mismos poderes que el árbitro central, y todos o algunos puntos, puntos de ventaja o puntos de penalización otorgados deben ser confirmados por al menos dos de los tres árbitros.
- Si hubiera consenso entre los árbitros de esquina y el árbitro central, los árbitros de esquina permanecerán sentados en las sillas en las esquinas del área de juego.
- En caso de conflicto de opinión con el árbitro central, los árbitros de esquina deben ponerse de pie y señalar para otorgar o restar puntos, puntos de ventaja o puntos de penalización, utilizando gestos predefinidos en este Reglamento.
- Si hubiera una discrepancia entre los tres árbitros sobre los puntos a otorgar por el mismo movimiento, se contará la decisión intermedia.

Ex: Cuando un árbitro otorga un pase de guardia, el segundo otorga un punto de ventaja y el tercero pide que se resten puntos, el punto de ventaja se anotará en el marcador.

- Si el árbitro decide descalificar a un atleta debido a la acumulación de cuatro penalizaciones (falta grave o falta de combatividad) por parte del atleta, el árbitro hará el gesto de penalización grave antes de detener el combate. Si al menos uno de los árbitros laterales repite el gesto, se confirma la decisión del árbitro y se le autoriza a detener la pelea.

- Si el árbitro decide descalificar a un atleta por haber cometido una falta grave, hará el gesto antes de detener el combate. Si al menos uno de los árbitros laterales repite el gesto, se confirma la decisión de I árbitro y se le autoriza a detener la pelea.

- Cuando un partido termine con empate en puntos, ventajas y penalizaciones, el árbitro central colocará a los dos atletas en su posición inicial (uno a su izquierda y otro a su derecha). El árbitro retrocederá dos pasos y hará un gesto para que los árbitros laterales se pongan de pie. Después de que los árbitros laterales estén de pie, el árbitro central dará un paso adelante con su pierna derecha. Después de que lo haga, los tres árbitros levantan el brazo derecho o izquierdo en el aire. Esto significará el atleta que cada árbitro cree que es el ganador. El árbitro central entonces declarará al ganador elegido por la mayoría de los árbitros.

1.2.2 Cuando se considere necesario, la IBJJF utilizará dos árbitros adicionales con acceso a la reproducción de video para la corrección de puntos otorgados, ventajas o penalizaciones en el marcador.

- La corrección de los puntos, ventajas o penalizaciones otorgadas originalmente por el árbitro central sólo se producirá en caso de acuerdo entre los dos árbitros adicionales con acceso a la reproducción del video.

- Después de que los dos árbitros con acceso a la reproducción del video hayan llegado a un acuerdo sobre cómo ajustar correctamente la puntuación actual, comunicarán la decisión a través del sistema de radio.

- Los árbitros central y lateral no pueden impugnar la decisión tomada por los dos árbitros con acceso a la repetición del video.

1.3 deberes del árbitro

1.3.1 Es deber del árbitro convocar a los atletas al área de competencia para iniciar el combate.

1.3.2 Es el deber de un árbitro hacer una verificación final para asegurarse de que se cumplan los requisitos, como vestimenta, higiene, etc. Si un atleta no cumple con alguno de los requisitos, es deber del árbitro determinar si el requisito se puede cumplir dentro de un período de tiempo determinado.

1.3.3 Es deber del árbitro ubicar a los atletas en el área de combate antes del mismo.

- Los puntos otorgados al atleta a la derecha del árbitro se señalarán usando el brazo derecho del árbitro, que se distingue del brazo izquierdo por un brazaletes verde y amarillo, indicando que los puntos deben marcarse en la sección verde y amarilla del marcador.

- Los puntos otorgados al atleta a la izquierda del árbitro se señalarán utilizando el brazo izquierdo del árbitro, que no lleva brazaletes, y los puntos se anotarán en la sección sin color del marcador.

1.3.4 Es deber del árbitro colocar a los atletas de acuerdo con el color de sus gis.

- En caso de que ambos atletas usen gis del mismo color, el primer atleta convocado se colocará a la derecha del árbitro y se le proporcionará un cinturón verde y amarillo para su identificación, que se usará además del cinturón ya abrochado alrededor de su cintura.

- Si un atleta está usando un gi blanco y el otro está usando un gi azul real, el atleta en azul real se colocará a la derecha del árbitro.

- Si un atleta usa un gi negro y el otro atleta usa un gi azul real, el atleta en azul real se colocará a la derecha del árbitro.

- Si un atleta lleva un gi negro y el otro atleta lleva un gi blanco, el atleta de negro se colocará a la derecha del árbitro.

1.3.5 Es deber del árbitro dar el comienzo del partido.

1.3.6 Es deber del árbitro intervenir en un partido cuando lo considere necesario.

Obs: Cuando el árbitro detiene la pelea por cualquier motivo, los atletas deben mantener su posición actual lo mejor que puedan.

1.3.7 Es deber del árbitro asegurarse de que los atletas cumplan con su obligación de competir dentro del área de combate.

• Cuando 2/3 del cuerpo de los atletas estén fuera del área de combate en una posición estabilizada en el suelo, el árbitro debe detener el combate y, tomando nota de la posición de cada atleta, reiniciar el combate en el centro del área de combate con la atletas en posiciones idénticas a las que estaban en el momento de la parada.

• Mientras está de pie, uno de los atletas entra en el área de seguridad (a menos que ya se haya iniciado un intento de derribo), o cuando 2/3 de los cuerpos de los atletas están fuera del área de combate durante un combate en tierra aún no estabilizado, el árbitro interrumpirá el combate y colocará a ambos atletas en el centro del área de combate.

• Cuando un atleta tiene un agarre de sumisión en el área de seguridad exterior, el árbitro no debe interrumpir el partido.

• Cuando un atleta tiene un agarre de sumisión y el oponente se defiende moviéndose fuera del área de seguridad exterior, el árbitro debe detener el combate y reiniciarlo en el centro del área de combate con los atletas de pie. En este caso, cuando el árbitro considere claramente evidente que el atleta atacado inició el movimiento que condujo a la salida del área de competencia, deberá señalar que se agregarán 2 (dos) puntos al puntaje del atleta que realiza la sujeción de sumisión, conforme descrito en el ítem 3.1.1.

• Cuando un atleta lleva a su oponente al área de seguridad periférica mientras intenta estabilizar una posición de puntuación, el árbitro deberá esperar, siempre que sea posible, a que un atleta establezca la posición durante 3 segundos antes de detener la pelea. Si esto sucede, el árbitro dará los puntos y luego reiniciará la pelea en el centro del área de combate.

• Se valorarán puntos o ventajas para el cómputo hasta la zona de seguridad y los movimientos realizados fuera de la zona de seguridad no serán computables.

• Cuando el combate sale del área de combate por el movimiento de un atleta atacando una sumisión en agarre, el árbitro no marcará dos puntos después de detener el combate. En cambio, el árbitro puede dar una ventaja dependiendo de la proximidad de la sumisión, respetando las reglas de las ventajas (Artículo 5a).

1.3.8 Es deber de los árbitros que supervisan los partidos de la división de menores de 12 años proteger la columna vertebral del atleta colocándose detrás del niño cuando el oponente lo levanta del suelo, como en el caso de un triángulo o guardia cerrada.

1.3.9 Es deber del árbitro señalar cada o cualquier penalización, ventaja o punto anotado por cada atleta.

1.3.10 Corresponde al árbitro sancionar y descalificar a los atletas.

• Cuando se presenta la situación prevista en el punto 6.2.2 (V – Cuando un atleta realiza un movimiento no intencional que pone a su oponente en una posición penalizable) y ninguno de los atletas tiene una sumisión en espera, el árbitro debe detener la pelea y reemplazar a los atletas en posición habitual. El árbitro entonces reiniciará la pelea, castigando al infractor.

• Siempre que se presente la situación descrita en la figura 11 del ítem 6.2.3 (A una pierna con la cabeza hacia afuera), por intento de derribo o cualquier otro movimiento proveniente del suelo, con los atletas de rodillas o con un movimiento de barrido, el árbitro actuará de la siguiente manera:

• Para las divisiones juveniles, juveniles y cinturones blancos, el árbitro detendrá la pelea y reiniciará el encuentro con ambos atletas de pie. No se sancionará a ninguno de los atletas.

• Para las otras divisiones, el árbitro no interferirá con el partido.

1.3.11 Es deber del árbitro convocar al personal médico al área de juego.

- 1.3.12 Es deber del árbitro dar por finalizado el partido al llegar al tiempo reglamentario.
- 1.3.13 Es deber del árbitro anunciar el resultado del partido.
- 1.3.14 Es deber del árbitro levantar el brazo del ganador del partido y solo el del ganador, incluso en el caso de que dos atletas de la misma academia lleguen a un acuerdo para designar el resultado del partido.

1.4 Gestos del árbitro y órdenes verbales

- 1.4.1 Los árbitros utilizarán una variedad de gestos y órdenes verbales para comunicarse con los atletas y los oficiales de mesa durante el partido. A continuación se enumeran los gestos y las órdenes verbales según las circunstancias del partido:

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Convoca a los atletas al área del partido.

GESTO:

Brazos levantados a la altura de los hombros y doblados en un ángulo de 90 grados con las palmas de las manos hacia adentro, moviéndose extendiendo los brazos y volviendo a la posición inicial.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Comienzo del partido.

GESTO:

Brazo extendido hacia adelante y luego bajado para apuntar verticalmente hacia el suelo.

ORDEN VERBAL:

¡COMBATE! (com-ba-tchee)



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Interrupción del combate, cronómetro y tiempo muerto.

GESTO:

Brazos abiertos y levantados a la altura de los hombros.

ORDEN VERBAL:

¡PARÓ! (pa-fila)



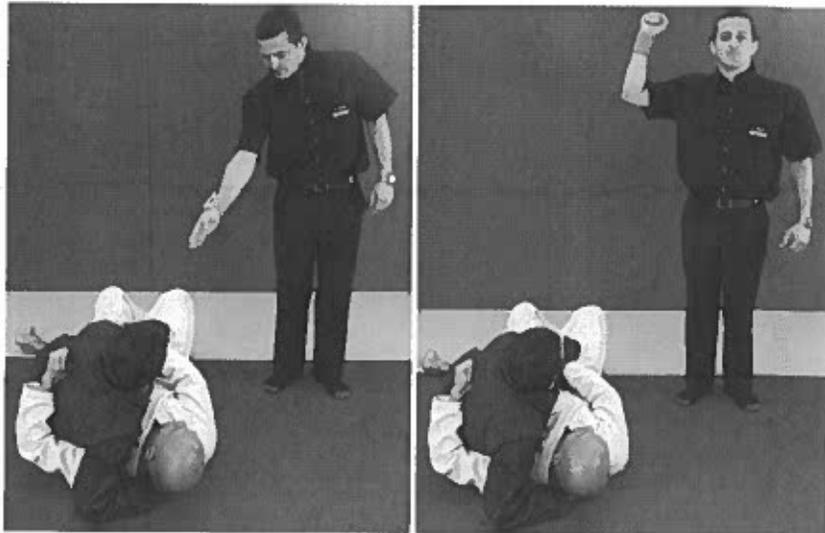
CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Penalización por falta de
combatividad (staling) o falta
grave.

GESTO:

El brazo correspondiente al atleta
sancionado señala el centro de su
pecho seguido de levantar el
puño cerrado a la altura del
hombro.

ORDEN VERBAL:

¡LAÚD! (lu-tchee) – al mismo
tiempo señalar el pecho
cuando hay una situación de
falta de combatividad. o
¡FALTA! (fal-tah) – al mismo
tiempo apuntar al pecho
cuando hay una falta grave.



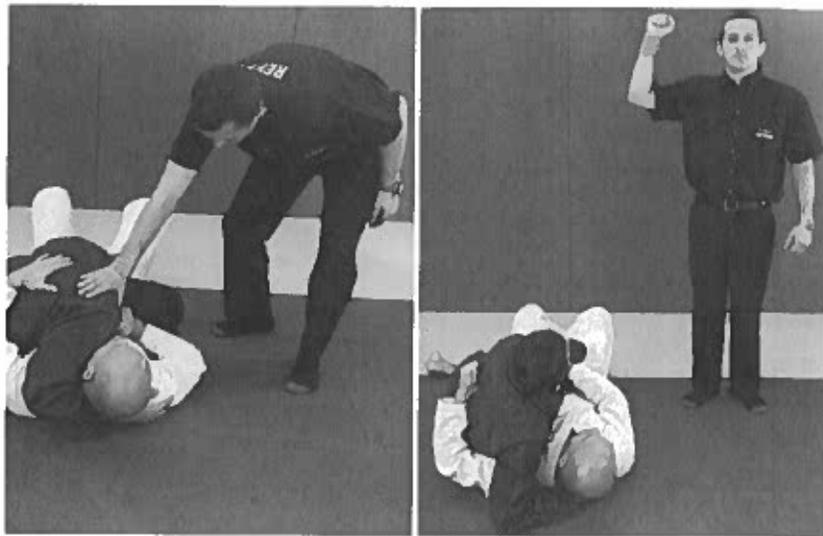
CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Penalización por falta de
agresividad (entrada) o
falta grave cuando el
árbitro no puede señalar
claramente al atleta a
sancionar.

GESTO:

El árbitro debe tocar
ligeramente uno de los
hombros del atleta a
sancionar y luego levantar el
puño cerrado a la altura del
hombro.

ORDEN VERBAL:

¡LAÚD! (lu-tchee) – al mismo
tiempo tocar el hombro
cuando hay una situación de
falta de combatividad. o
¡FALTA! (fal-tah) – al mismo
tiempo que se toca el
hombro cuando hay una
situación de falta grave.



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Descalificación.

GESTO:
Brazos sobre la cabeza con los antebrazos cruzados y los puños cerrados, seguido del brazo correspondiente al atleta descalificado apuntando al cinturón del atleta.

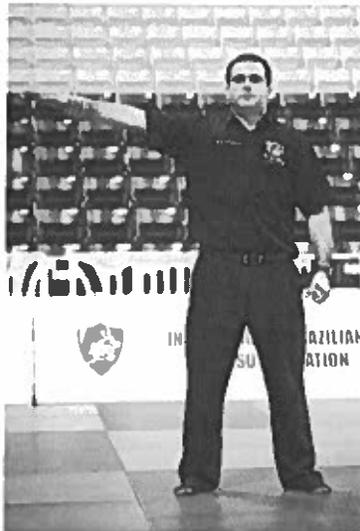
ORDEN VERBAL:
—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Ventaja.

GESTO:
El brazo correspondiente al atleta al que se otorgará el punto de ventaja se extiende paralelo a la colchoneta con la mano abierta y la palma hacia abajo.

ORDEN VERBAL::
—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
2 (dos) puntos: derribo, barrido y rodillazo en el vientre.

GESTO:
Mano del brazo correspondiente al atleta al que se otorgan puntos levantados y los dedos índice y medio extendidos.

ORDEN VERBAL:
—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

3 (tres) puntos: pase de guardia.

GESTO:

Mano del brazo correspondiente al atleta al que se otorgarán puntos levantada y los dedos índice, medio y anular extendidos.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

4 (cuatro) puntos: Control de montura y espalda.

GESTO:

Mano del brazo correspondiente al atleta al que se otorgarán puntos levantados y los dedos índice, medio, anular y meñique extendidos.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Deducción de puntos.

GESTO:

Braza correspondiente al atleta a descontar puntos a la altura del hombro con la palma abierta.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Anuncio del resultado del partido.

GESTO:
Brazo del atleta ganador levantado frente a la mesa de jueces y el brazo del atleta perdedor hacia abajo.

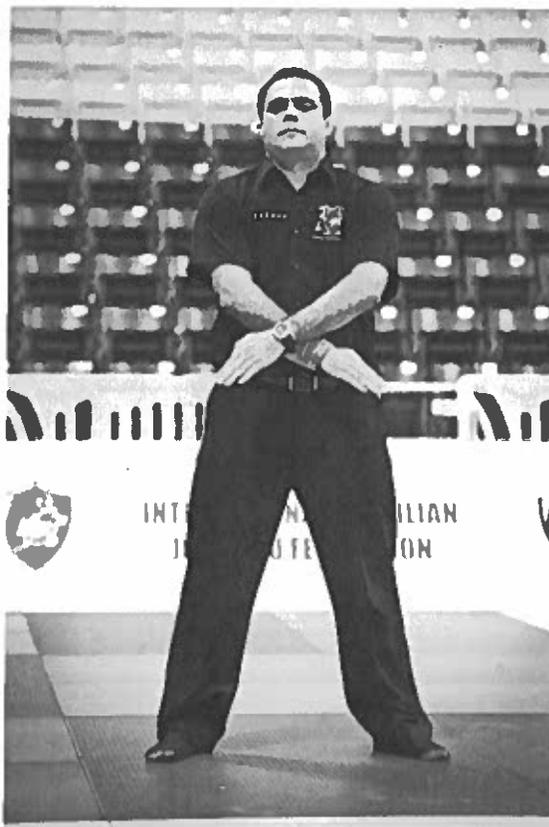
ORDEN VERBAL:
-



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Atleta directo para reajustar gi.

GESTO:
Brazos cruzados hacia abajo a la altura de la cintura, extendiendo el brazo para indicar el cinturón del atleta.

ORDEN VERBAL:
-



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Indique al atleta que permanezca dentro del área de competencia.

GESTO:

Después de señalar al atleta con los brazos extendidos hacia la cintura, la mano a la altura de los hombros con las palmas abiertas haciendo un movimiento circular.

ORDEN VERBAL:

-



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

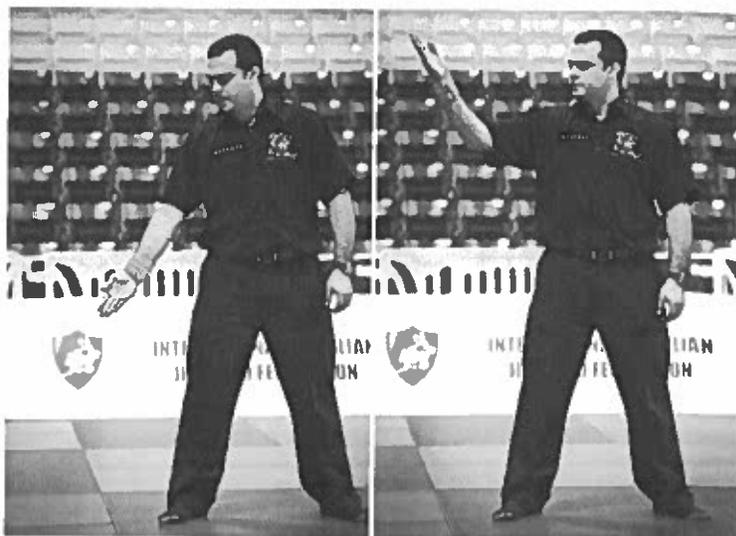
Indique al atleta que se ponga de pie.

GESTO:

Indicar con el brazo extendido al atleta que debe ponerse de pie, seguido de levantar el brazo a la altura del hombro.

ORDEN VERBAL:

-



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

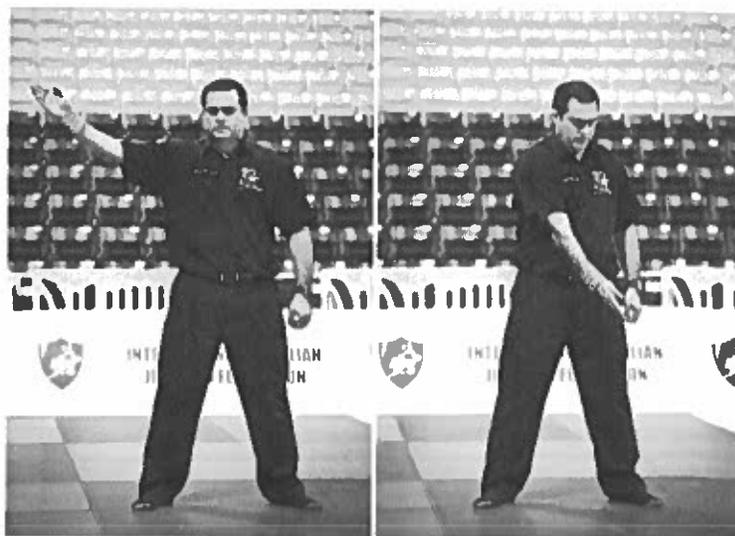
Indique al atleta que regrese al suelo en la posición designada por el árbitro.

GESTO:

Braza correspondiente al atleta extendido a la altura del hombro, seguido por el brazo apuntando diagonalmente a través del cuerpo hacia el suelo.

ORDEN VERBAL:

-



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

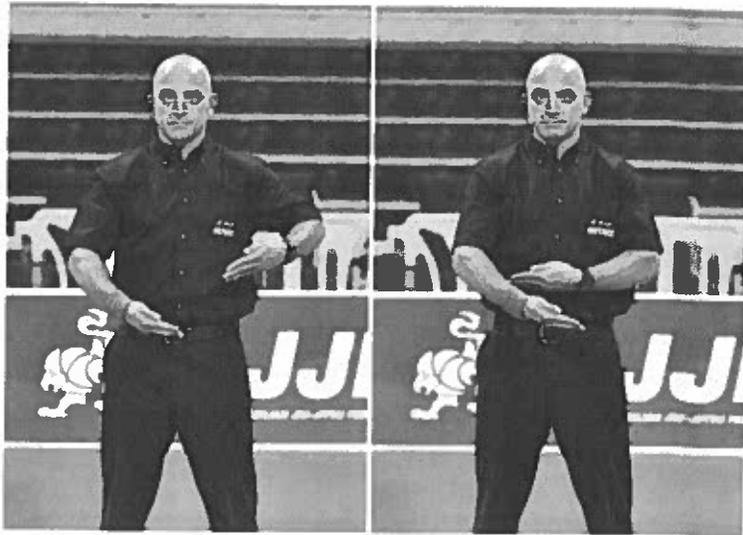
Cuando un atleta agarra las mangas o las piernas del pantalón del oponente con uno o más dedos colocados dentro de la prenda.

GESTO:

Una mano colocada sobre el brazo opuesto, sujetando la muñequera.

ORDEN VERBAL:

-



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Cuando el (los) árbitro(s) con acceso a la reproducción de video ha comunicado al árbitro central un cambio en el punto, la ventaja o el conteo de penalizaciones.

GESTO:

Toque la oreja con las yemas de los dedos dos veces, haciendo pausas entre toques.

ORDEN VERBAL:

-



2 ARTÍCULO 2 - TOMA DE DECISIONES

Las decisiones de los partidos se emitirán en las siguientes formas:

»**Sumisión**

»**Paro**

»**Descalificación**

»**Pérdida de consciencia** »

Puntaje

»**decisión del árbitro**

»**Selección aleatoria**

2.1 Sumisión

- 2.1.1 Cuando un atleta golpea dos veces con su mano sobre el oponente, el suelo o sobre sí mismo de manera clara y aparente.
- 2.1.2 Cuando el atleta golpea el suelo dos veces con su pie, cuando los brazos son atrapados por el oponente.
- 2.1.3 Cuando el atleta se retira verbalmente, solicitando que se detenga el combate.
- 2.1.4 Cuando el atleta grita o emite ruido expresando dolor mientras está atrapado en un agarre de sumisión.

2.2 Paro

- 2.2.1 Cuando uno de los atletas alegue estar sufriendo de calambres, el oponente será declarado ganador del encuentro.
- 2.2.2 Cuando el árbitro perciba que un agarre en el lugar puede exponer al atleta a lesiones físicas graves.
- 2.2.3 Cuando el médico considere que uno de los atletas no puede continuar un partido debido a una **lesión causada** por el oponente usando un agarre legal.
- 2.2.4 Cuando un atleta presenta sangrado que no puede ser contenido después de haber sido atendido por el médico en 2 (dos) ocasiones, a lo cual cada atleta tiene derecho por cada lesión y debe ser provista a pedido del árbitro.
- 2.2.5 Cuando un atleta vomita o pierde el control de las funciones corporales básicas, con micción involuntaria o incontinencia intestinal.

2.3 Descalificación

- 2.3.1 Cuando uno o ambos atletas cometen una falta señalada en artículo 6, el árbitro aplicará las sanciones previstas en Artículo 7.

2.4 Pérdida de consciencia

- 2.4.1 Se declarará que el atleta ha perdido el encuentro al perder el conocimiento debido a un agarre legal aplicado por el oponente o debido a un accidente que no se deba a una maniobra ilegal del oponente.

Nota: A los atletas que pierden el conocimiento debido a un traumatismo craneal no se les debe permitir competir nuevamente en el mismo torneo y se les debe indicar que reciban tratamiento por parte del personal médico.

2.5 Puntuación

- 2.5.1 El atleta con más puntos será declarado ganador cuando el partido haya llegado al tiempo reglamentario o en caso de que el partido se detenga debido a que ambos atletas sufrieron lesiones.

2.5.2 El árbitro otorgará puntos a los atletas de acuerdo con las posiciones logradas, como se muestra en la siguiente tabla.

04 PUNTOS	03 PUNTOS	02 PUNTOS
Montar Montaje trasero Control de espalda	pase de guardia	Derribar Barrer rodilla en el vientre

2.5.3 Ventajas: Cuando haya empate en el número de puntos, el atleta con más puntos de ventaja será declarado ganador.

2.5.4 Penalizaciones: Cuando haya empate en el número de puntos y puntos de ventaja, el atleta con la menor cantidad de puntos de penalización en su contra será declarado ganador.

2.6 Decisiones del árbitro

2.6.1 Si al final de un partido ambos atletas tienen el mismo número de puntos, puntos de ventaja y penalizaciones, es obligación del árbitro o árbitros (cuando hay tres árbitros supervisando un partido) declarar ganador.

2.6.2 Para determinar el ganador, el árbitro debe tomar nota de qué atleta mostró una mayor ofensiva durante el partido y estuvo más cerca de lograr posibles posiciones de puntuación o sumisión.

2.7 Selección aleatoria

2.7.1 En el caso de que ambos atletas sufran lesiones accidentales en un partido final en el que el puntaje esté empatado en el momento del accidente y ninguno de los atletas pueda continuar en la competencia, el resultado se determinará por selección aleatoria.

3 ARTÍCULO 3 – PUNTUACIÓN

3.1 El árbitro central de un partido otorgará puntos siempre que un atleta se establezca en una posición durante 3 (tres) segundos.

3.1.1 Cuando el contraataque defensivo adecuado para una sujeción de sumisión resulte en la salida del área de competencia, el árbitro señalará que se otorgarán 2 (dos) puntos al atleta que aplica la sujeción de sumisión (como se indica en punto 1.3.7).

3.2 Los partidos deben desarrollarse como una progresión de posiciones de control técnico que finalmente resultan en una retención por sumisión. Por lo tanto, los atletas que renuncien voluntariamente a una posición para volver a sumar puntos utilizando la misma posición por la que ya se han otorgado puntos, no recibirán puntos al recuperar la posición nuevamente.

3.3 Los atletas que lleguen a una posición puntuable mientras están atrapados en una sujeción de sumisión solo recibirán puntos una vez que se hayan liberado del ataque y estabilizado la posición durante 3 (tres) segundos.

3.3.1 Si un atleta logra posiciones de puntuación mientras está atrapado en una sujeción de sumisión, pero solo escapa de la sujeción una vez que ya no está en la posición de puntuación, no se le otorgarán puntos ni ventajas para esas posiciones.

3.3.2 La cuenta de estabilización de 3 segundos para una o varias posiciones de puntuación se interrumpirá cuando el oponente bloquee una sujeción de sumisión durante la cuenta.

Quando esto suceda, se otorgará al atleta una ventaja por cada una de las posiciones puntuables logradas, independientemente de que el oponente ya no esté en las posiciones una vez que se haya escapado de la llave o haya finalizado el tiempo reglamentario.

3.3.3 Un atleta que alcanza una o más posiciones (puntos acumulativos) pero está siendo atacado con un agarre de sumisión por parte de su oponente, solo se le otorgará un punto de ventaja si no escapa del ataque antes del final del partido.

3.4 A los atletas se les otorgarán puntos acumulativos cuando avancen a través de una serie de posiciones de puntuación, siempre que el control posicional de tres segundos desde la posición final de puntuación sea una continuación del control posicional desde las posiciones de puntuación de antes en la secuencia. En este caso, el árbitro contará sólo 3 (tres) segundos de control al final de la secuencia antes de señalar los puntos a ser anotados.

Ex: Pase de guardia seguido de montura suman 7 puntos (3+4).

3.5 Cuando ambos atletas toman la guardia al mismo tiempo, el atleta que alcanza la primera posición primero recibe un punto de ventaja.

Obs: En los casos en que el atleta logre la primera posición yendo directamente al side-mount, no recibirá puntos ni ventaja por el pase de guardia.

4 ARTÍCULO 4 - POSICIONES DE PuntuACIÓN

4.1 Derribo (2 puntos)



- 4.1.1 Cuando uno de los atletas, iniciando el movimiento con 2 pies en el suelo, hace caer al oponente de espaldas, de lado o sentado, estableciéndose la posición superior por 3 (tres) segundos.



- 4.1.2 Cuando un atleta empuja a su oponente al suelo a cuatro patas o boca abajo, los puntos solo se otorgarán una vez que el atleta que realiza el derribo controle la espalda del oponente sin el requisito de colocar ganchos y manteniendo al menos una de las rodillas del oponente en el suelo durante 3 (tres) segundos.
- 4.1.3 Si un atleta tira a su oponente al suelo en el área de seguridad exterior, el atleta que realiza el derribo debe tener ambos pies dentro del área de competencia cuando comience el movimiento. En este caso, si los atletas aterrizan en una posición estabilizada, el árbitro solo detendrá el combate después de 3 segundos de estabilización en la posición. Luego, el árbitro anotará los puntos y reiniciará el partido en el centro del área de juego. Los atletas se colocarán en la misma posición que tenían cuando se detuvo el partido.
- 4.1.4 En un movimiento de barrido, cuando ambos atletas permanecen de pie por menos de 3 segundos y el atleta en defensa tira al suelo al oponente de espaldas o de costado, o de rodillas y controlando la espalda, no se otorgarán los dos puntos o la ventaja para el derribo.
- 4.1.5 En cualquier posición a partir de la guardia, donde los atletas permanecen de pie durante 3 segundos, el combate se considerará combate de pie.

Nota: Para comenzar la cuenta regresiva de 3 segundos, uno de los atletas debe tener dos pies en el suelo y el oponente al menos un pie en el suelo sin que la rodilla de la pierna opuesta toque la colchoneta.

- 4.1.6 Cuando el oponente tenga una o dos rodillas en el suelo, el atleta que realiza el derribo solo recibirá puntos si está de pie en el momento en que se realiza el derribo, a menos que se trate de una situación de defensa de barrido, como se describe en este artículo, y cumple con el criterio de conteo de estabilización de 3 segundos.

Nota: No se otorgarán puntos en situaciones en las que el oponente sea derribado de sus rodillas, ya sea iniciando en la guardia o en cualquier otra situación de lucha en el suelo.

- 4.1.7 Cuando el atleta fuerza a su oponente al suelo usando un derribo de una o dos piernas y el oponente cae sentado y aplica con éxito un contra-derribo (otro derribo), solo el atleta que realiza el contra-derribo recibirá los dos puntos. cuando pueda estabilizar esta posición por 3 (tres) segundos.
- 4.1.8 Para cualquier técnica de derribo en la que el atleta, lanzando a su oponente hacia atrás o de costado en el suelo, cae en guardia o en media guardia e inmediatamente sufre un barrido exitoso por parte del oponente, se le otorgará una ventaja relacionada con el derribo y su oponente recibirá los dos puntos del barrido.
- 4.1.9 Un atleta que derriba al oponente para defender un saque de pie, donde el oponente tiene ambos ganchos en su lugar, o un gancho en su lugar y ninguno de los pies en el suelo, no recibirá los dos puntos ni la ventaja por el derribo. Incluso después de que la posición se haya estabilizado durante tres segundos.
- 4.1.10 Un atleta que inicie un derribo antes de que el oponente inicie el jalón de la guardia recibirá los dos puntos o la ventaja por el derribo, como se describe en el punto 4.1 (Takedown).
- 4.1.11 Un atleta que inicie un derribo después de que el oponente inicie un intento de jalar la guardia no recibirá los dos puntos o la ventaja por el derribo.
- 4.1.12 Cuando un atleta tiene un agarre en los pantalones del oponente y el oponente tira de la guardia, el atleta con el agarre en los pantalones recibirá dos puntos por el derribo si estabiliza la posición superior en el suelo durante 3 (tres) segundos.

Nota: Si el oponente cierra la guardia y permanece suspendido en el aire, el atleta deberá poner la espalda del oponente en el suelo dentro de los 3 (tres) segundos y estabilizar la posición superior durante 3 (tres) segundos para recibir puntos de derribo.

4.2 Pase de guardia (3 puntos)

- Cuando el atleta en posición superior logra superar las piernas del oponente en posición inferior (pasar guardia o media guardia) y mantener la posición de control lateral o norte-sur sobre él/ella durante 3 (tres) segundos.



MANDO LATERAL

CONTROL NORTE-SUR

OPONENTE ACOSTADO DE LADO

Nota 1: La guardia se define por el uso de una o más piernas para impedir que el oponente alcance el control lateral o la posición norte-sur sobre el atleta en la parte inferior.

Nota 2: La media guardia es la guardia en la que el atleta de abajo está acostado boca arriba o de costado y tiene una de las piernas del atleta de arriba atrapada, impidiéndole lograr el control lateral o de norte a sur sobre el atleta de abajo, atleta durante 3 (tres) segundos.

Nota 3: La posición de las piernas del atleta de elite determina si es media guardia o media guardia invertida, según los siguientes ejemplos:



Ejemplo 1: En media guardia con la pierna derecha atrapada, la pierna izquierda se coloca junto a la pierna derecha del oponente que juega de guardia.



Ejemplo 2: En media guardia invertida con su pierna derecha atrapada, su pierna izquierda se coloca junto a la pierna izquierda del atleta que juega de guardia.

• Si mientras ataca desde una posición superior, como una barra de brazo, por ejemplo, el atleta termina en el suelo y no usa sus piernas para evitar que el oponente alcance el control lateral, no se otorgarán puntos ni ventajas para el guardia. pasar, según la definición de guardia.



4.3 Rodilla sobre el vientre (2 puntos)



• Cuando el atleta encima y libre de la guardia del oponente, coloca la rodilla o la espinilla (más cerca de la cadera del oponente) sobre el vientre, el pecho o las costillas del oponente, sin que la rodilla contraria toque el suelo, manteniendo la posición estable durante 3 segundos, mientras el oponente está acostado de espaldas o de costado.

4.4 Montaje y montaje posterior (4 puntos)

4.4.1 Cuando el atleta está arriba, fuera de la media guardia, sentado sobre el torso del oponente y con dos rodillas o un pie y una rodilla en el suelo, mirando hacia la cabeza del oponente y con hasta un brazo atrapado debajo de su pierna; y así permanece por 3 (tres) segundos.

- Si el atleta tiene uno de los brazos del oponente atrapado debajo de su pierna, solo se le otorgarán puntos para la montura si la pierna que atrapa el brazo no se extiende más allá del hombro del oponente.

- Cuando el atleta cae en la parte superior con un triángulo sujeto alrededor del oponente en la parte inferior, no se otorgarán puntos por el montaje.

- En el caso de la montura, cuando exista una transición directa de montura trasera a montura o viceversa —por tratarse de posiciones distintas— los atletas recibirán cuatro puntos por la primera montura y otros cuatro puntos por la siguiente, siempre que ya que se logró el período de estabilización de tres segundos en cada posición.

PUNTOS OTORGADOS:

POSICIÓN TÍPICA DE MONTAJE



POSICIÓN MONTADA SIN QUE LOS PIES TOQUEN LAS COLCHONETAS NI EL SUELO



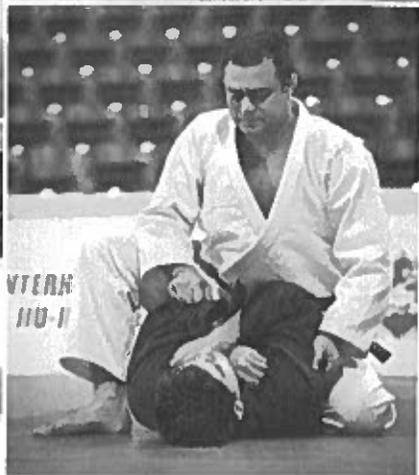
POSICIÓN DE MONTAJE LATERAL



POSICIÓN MONTADA SOBRE UN BRAZO



MONTAJE TRASERO



PUESTO TÉCNICO MONTADO

VENTAJA

POSICIÓN MONTADA SOBRE AMBOS BRAZOS



SIN PUNTOS OTORGADOS:

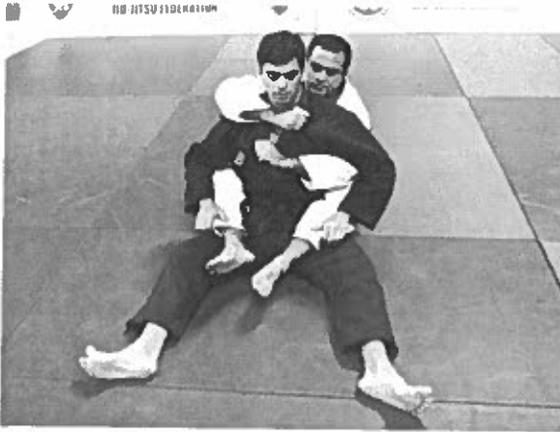
POSICIÓN MONTADA HACIA ATRÁS



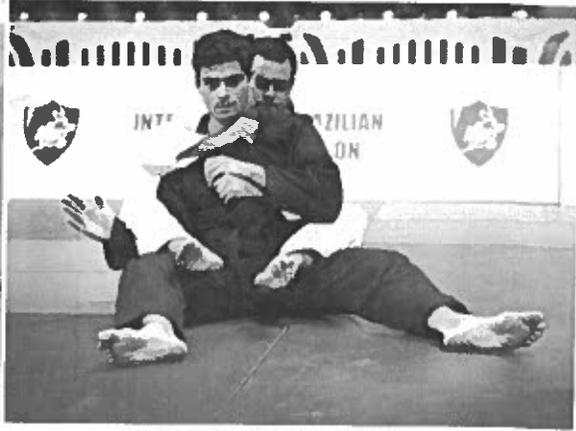
4.5 Control de espalda (4 puntos)

• Cuando el atleta toma el control de la espalda del oponente, colocando sus talones entre los muslos del oponente sin cruzar las piernas y en una posición para atrapar uno de los brazos del oponente sin atrapar el brazo por encima de la línea del hombro y, por lo tanto, permanece por 3 (tres) segundos.

PUNTOS OTORGADOS:



CONTROL TRASERO TÍPICO



CONTROL DE ESPALDA CON UN BRAZO ATRAPADO

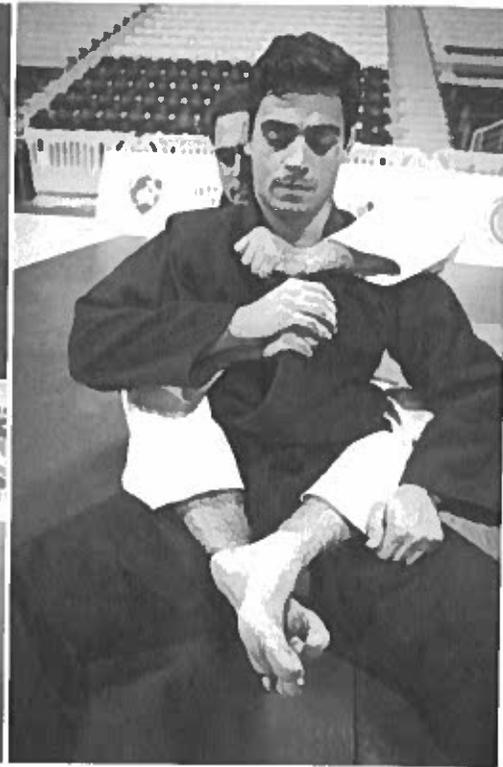
VENTAJA

CONTROL DE ESPALDA CON PIERNAS EN TRIÁNGULO EN CUATRO



CONTROL DE ESPALDA CON AMBOS BRAZOS ATRAPADOS

CONTROL DE ESPALDA CON PIES CRUZADOS

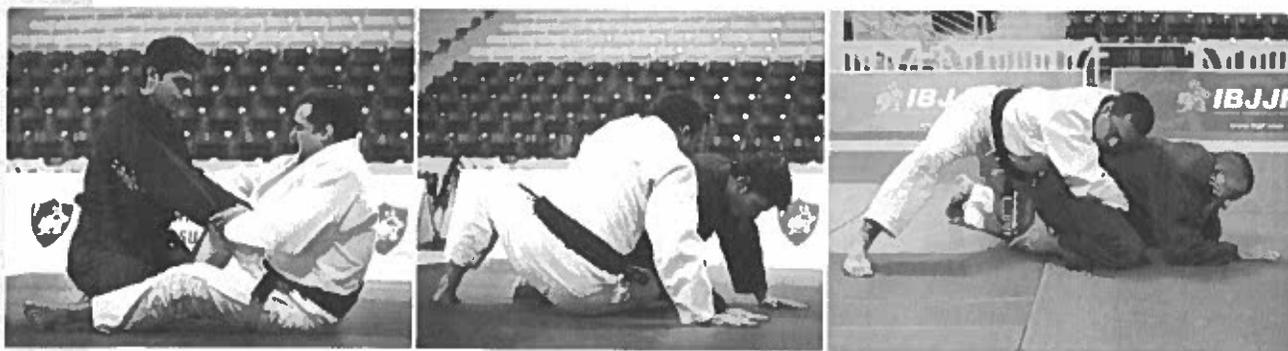


4.6 Barrido (2 puntos)

4.6.1 Cuando el atleta abajo con el oponente en guardia o media guardia invierte la posición, obligando al oponente que estaba arriba a estar abajo - y lo mantiene en esta posición por 3 (tres) segundos.



4.6.2 Cuando el atleta de abajo con el oponente en guardia o media guardia invierte la posición y el oponente le da la espalda a cuatro patas y el atleta que inició la inversión controla la espalda del oponente sin el requisito de colocar ganchos y mantener al menos una de las rodillas del oponente en el suelo durante 3 (tres) segundos.



4.6.3 Cuando el atleta en el fondo con el oponente en su guardia o media guardia se pone de pie, baja al oponente y mantiene los agarres necesarios para mantener al oponente en la posición de abajo durante 3 (tres) segundos.

** Los ejemplos anteriores son meramente ilustrativos y no representan la gama completa de situaciones que pueden justificar puntos en cada situación de combate.*

5 ARTÍCULO 5 – VENTAJAS

- 5.1** Se cuenta un punto de ventaja cuando un atleta logra una posición de pase puntuable que requiere 3 (tres) segundos de control pero no puede mantener el control durante toda la duración.
- 5.2** Una ventaja se caracteriza por la casi finalización de una posición de puntuación. El árbitro debe evaluar si el oponente estaba en peligro real y si el atleta estuvo claramente cerca de alcanzar la posición de pase puntuable.
- 5.3** Al atleta se le otorgará un punto de ventaja cuando intente un agarre de sumisión donde el oponente esté en peligro real de sumisión. Una vez más, es deber del árbitro evaluar qué tan cerca llegó a buen término la sujeción de sumisión.



SIN RIESGO REAL



EN RIESGO REAL

- 5.4** El árbitro puede otorgar un punto de ventaja incluso después de que el partido haya terminado, pero antes de anunciar el resultado.
- 5.5** El árbitro solo puede otorgar un punto de ventaja una vez que ya no existe la posibilidad de que el atleta alcance una posición de puntuación.
- 5.6** Ejemplos de puntos de ventaja*

5.6.1 Ventaja del derribo

- Cuando un atleta logra un derribo y su oponente cae de espaldas, de lado o sentado en el suelo sin estabilizar la posición durante 3 (tres) segundos.
- Cuando un atleta aplica un derribo o una serie de derribos y el oponente vuelve a ponerse de pie antes de lograr la estabilización en el suelo. La ventaja solo se otorgará cuando ya no exista la posibilidad de completar el intento de derribo, de acuerdo con los puntos 3.4 y 5.5.

5.6.2 Ventaja del pase de guardia

- Cuando el atleta que pasa la guardia apila al oponente, o permite que el oponente retroceda, controlando la espalda del oponente en posición de cuatro puntos de rodillas y manteniendo al menos una rodilla en el suelo, sin necesidad de colocar ganchos.
- Al comenzar desde la guardia (o al tirar de la guardia), el atleta logra un control de media guardia sobre el oponente, pero no solidifica el pase en la secuencia subsiguiente, de acuerdo con el artículo 5.5.

5.6.3 Ventaja de la rodilla en el vientre.

- Cuando un atleta coloca una rodilla sobre el vientre de su oponente pero solo coloca la rodilla y no el pie de su otra pierna en el suelo.

5.6.4 Ventaja del Monte

- Cuando el atleta en la parte superior y libre de guardia o media guardia intenta sentarse sobre el torso del oponente y mantiene dos rodillas o un pie y una rodilla en el suelo mientras mira hacia la cabeza del oponente pero con ambos brazos del oponente atrapados debajo de ella. piernas.

5.6.5 Ventaja de Back Control.

- Cuando un atleta se sube a la espalda de su oponente y coloca sus talones entre los muslos del oponente pero atrapa ambos brazos del oponente.
- Cuando un atleta se sube a la espalda de su oponente pero cruza sus piernas, sujeta una figura de cuatro alrededor de la cintura o solo coloca un talón entre los muslos del oponente.

5.6.6 Ventaja de Sweep.

- Cuando el atleta desequilibra al oponente mediante un intento de barrido y alcanza la posición superior, pero no puede estabilizar la posición durante 3 segundos.

** Los ejemplos anteriores son meramente ilustrativos y no representan la gama completa de situaciones que pueden justificar puntos de ventaja.*

5.7 Supuestos concretos en los que ya no se conceden ventajas.

- 5.7.1 La posición de media guardia no contará como una ventaja para el atleta en la parte superior si completa la secuencia de pase de guardia, según el artículo 5.5.
- 5.7.2 La posición de media guardia no contará como una ventaja para el atleta en la parte superior si no se originó en un intento de pase de guardia.
- 5.7.3 Los atletas que sufran un derribo por parte del oponente y logren rodar hasta la primera posición, el árbitro ya no les otorgará un punto de ventaja.
- 5.7.4 El atleta que inicia un movimiento de barrido, pero deliberadamente renuncia a la primera posición para preservar una posición defensiva, no se le otorgará una ventaja por el barrido.
- 5.7.5 No se otorgarán ventajas por barridas que comiencen y terminen en una situación de guardia 50/50.
- 5.7.6 No se otorgará ninguna ventaja cuando un atleta que intenta un derribo con una sola pierna atrapa la pierna del oponente y arrastra al oponente fuera del área de combate, obligando al árbitro a interrumpir el combate.
- 5.7.7 No se otorgará ninguna ventaja cuando un atleta que intente completar un movimiento de barrido haga que el oponente caiga fuera del área de competencia sin caer encima en ningún momento durante el movimiento.

6 ARTÍCULO 6 – FALTAS

Las faltas son infracciones disciplinarias o técnicas contempladas en las reglas que cometen los atletas antes, durante o después de un partido.

6.1 Sanciones Disciplinarias

- 6.1.1 Cuando un atleta dirige lenguaje profano o gestos obscenos a su oponente, la mesa central, oficiales de mesa, árbitro o público, antes, antes o después de un partido.
- 6.1.2 Cuando un atleta exhibe un comportamiento hostil hacia un oponente, árbitro o cualquier otro miembro del comité organizador o público, antes, antes o después de un partido.
- 6.1.3 Cuando un atleta muerde, jala el cabello, golpea o aplica presión en los genitales o los ojos, o usa intencionalmente un golpe traumático de cualquier tipo (como puñetazos, codazos, rodillas, cabezazos, patadas, etc.).
- 6.1.4 Cuando un atleta exhibe un comportamiento ofensivo o irrespetuoso hacia un oponente o el público a través de palabras o gestos durante un partido o al celebrar la victoria.
- 6.1.5 Cuando uno o ambos atletas menosprecien la seriedad de la competencia o realicen acciones que simulen un combate fingido.
- 6.1.6 Cuando el atleta muestre actitudes consideradas incompatibles con el ambiente de competencia, o cometa cualquier otra falta o delito, así sea antes o después del partido.

6.2 Penalizaciones Técnicas

Las sanciones técnicas se dividen en:

»Falta de combatividad »

Sanciones graves

»Sanciones severas

6.2.1 Falta de combatividad

Clasificadas de manera similar a las penas graves, la falta de combatividad implica:

- A) La falta de combatividad (staling) se define cuando un atleta claramente no persigue la progresión posicional en un partido y también cuando un atleta impide que su oponente realice dicha progresión.
- B) Cuando ninguno de los atletas demuestra combatividad simultáneamente durante una situación de combate.
- C) Cuando ambos atletas hagan guardia al mismo tiempo, el árbitro iniciará una cuenta regresiva de 20 segundos. Si al final de esta cuenta regresiva de 20 segundos, incluso si los atletas se están moviendo, uno de los atletas no alcanza la primera posición, no tiene una sumisión en espera o no está completando de manera inminente un movimiento de puntuación, el árbitro detendrá el movimiento, pelear y dar una penalización a ambos atletas. En esta situación, el árbitro reiniciará el combate de pie.
- D) No se declara falta de combatividad (staling) cuando un atleta se defiende de los ataques de un oponente desde las posiciones de montaje, control de espalda, control lateral o norte-sur.
- MI) No se considerará falta de combatividad cuando un atleta se encuentre en posición montada o de espaldas, siempre que se respeten las características de la posición técnica.

Ejemplos de situaciones que constituyen falta de combatividad (estancamiento):*

- Cuando un atleta, al lograr posiciones de control lateral o norte-sur sobre un oponente, no busca la progresión posicional.
- Cuando un atleta en la guardia cerrada de un oponente no busca pasar la guardia y al mismo tiempo evita que el oponente busque una progresión posicional desde la guardia.
- Cuando el atleta de fondo que juega en guardia cerrada envuelve sus brazos alrededor de la espalda del oponente o realiza cualquier otro movimiento de control agarrando al oponente contra él sin la intención de lograr una sumisión o una puntuación.
- Cuando un atleta a pie agarra y mantiene su mano en el cinturón del oponente, impidiendo que el oponente complete un movimiento de derribo y sin intentar un ataque de ningún tipo.

** Los ejemplos anteriores son meramente ilustrativos y no representan todas las situaciones que pueden ser consideradas falta de combatividad (estancamiento).*

6.2.2 faltas graves

- A) Cuando el atleta se arrodilla o se sienta (permaneciendo en la posición) o levanta la guardia, sin el establecimiento de un agarre.
- B) Cuando un atleta de pie huye de los límites del área de competencia, evitando el combate con el oponente.
- C) Cuando un atleta de pie empuja a su oponente fuera del área de combate sin una intención clara de intentar someterlo o anotar.
- D) Cuando un atleta en el suelo evade el combate deslizándose fuera del área de combate.
- MI) Cuando un atleta en el suelo se levanta para escapar del combate y no regresa al combate en el suelo.
- F) Cuando un atleta rompe el agarre del oponente tirando de la guardia y no regresa al combate en el suelo.

GRAMOS: Cuando un atleta se quita intencionalmente su propio Gi o cinturón, provocando que se detenga el combate.

- H) Cuando un atleta agarra la abertura de la manga o de la pierna del pantalón del oponente con los dedos colocados dentro de la prenda, aunque esté realizando un barrido o cualquier otra maniobra.
- I) Cuando un atleta agarra el interior de la camiseta o los pantalones del gi del oponente, cuando se mete dentro de la chaqueta del gi y cuando un atleta pasa una mano por el interior del gi del oponente para agarrar la parte externa del gi.
- J) Cuando un atleta se comunica con alguien, oralmente o mediante gestos, de una manera que contradice una decisión tomada por el árbitro.
- K) Cuando un atleta desobedece una orden del árbitro.
- L) Cuando un atleta sale del área del tatami después de un partido pero antes de que el árbitro haya anunciado el resultado.

METROS: Cuando el atleta huye deliberadamente del área de combate para evitar una posición inferior o la consolidación de la puntuación del oponente.*

** Exclusivamente en este caso, el árbitro deberá marcar con un penalti al atleta que huyó del área de juego y otorgar a su oponente 2 puntos en el marcador. La penalización marcada debe seguir la secuencia de penalizaciones.*

NOTES: Para Jiu-jitsu No-Gi, cuando un atleta agarra su uniforme o el de su oponente de cualquier manera.

- O) Cuando un atleta coloca una mano o un pie en la cara de su oponente.

PAGS) Cuando un atleta coloca intencionalmente su pie en el cinturón de su oponente.

- Q)** Cuando el atleta coloca deliberadamente su pie en la solapa del Gi de su oponente sin tener un agarre manual para proporcionar tracción a su pie.
- R)** Cuando un atleta coloca un pie en la solapa detrás del cuello del oponente, con o sin agarrarlo.
- S)** Cuando un atleta usa su propio cinturón o el cinturón del oponente para ayudar en una estrangulación o cualquier otra circunstancia en un partido mientras el cinturón está desatado.
- T)** Cuando un atleta tarde más de 20 segundos en reajustar su uniforme, será sancionado de manera consecutiva (20 segundos por Gi top y cinturón, 20 segundos por cinturón de identificación y 20 segundos por atarse el cordón) del pantalón, cuando sea necesario).
- tu)** Cuando un atleta corre alrededor del área de competencia y no participa en el combate.
- V)** Cuando un atleta reacciona involuntariamente de una manera que coloca a su oponente en una posición ilegal.
- W)** Cuando, en la división de menores de 15 años (para todos los cinturones) y en todos los grupos de edad de cinturones blancos, un atleta salta en posición de guardia cerrada sobre un oponente de pie, incluidos todos los ataques iniciados por salto de guardia, como pero no limitado a Flying Triangles y Flying Armbars. Cuando ocurran tales movimientos, el árbitro pondrá de pie a ambos atletas nuevamente.

***Nota:** Si un atleta está defendiendo un intento de derribo o barrido y salto de guardia, el castigo incluirá la concesión de 2 puntos al oponente.*

- X)** Cuando un atleta durante un partido o celebrando la victoria antes de ser anunciado como ganador exhibe actitudes no apropiadas para el ambiente de competencia, pero no califica como una sanción disciplinaria como se describe en artículo 6.1.

***Ex:** Gestos o ejercicios destinados a sugerir superioridad física, bailes o actitudes destinadas a ridiculizar en un contexto deportivo.*

6.2.3 falta grave

- A)** Cuando el gi de un atleta se vuelve inutilizable y no puede cambiarlo por uno nuevo dentro del período de tiempo estipulado por el árbitro.
 - B)** Cuando un atleta huye deliberadamente del área de competencia para evitar someterse a una sumisión aplicada por su oponente.
 - C)** Al ser atacado por un agarre de sumisión, un atleta comete una falta que obliga al árbitro a interrumpir el partido.
 - D)** Cuando un atleta intencionalmente intenta descalificar a su oponente al reaccionar de una manera que coloca a su oponente en una posición ilegal.
 - MI)** Cuando llega a la atención de un árbitro que un atleta no está usando ropa interior debajo de su uniforme como se describe en el punto 8.3.10 de este Reglamento.
 - F)** Cuando un deportista aplica cremas, aceites, geles o cualquier sustancia resbaladiza en cualquier parte del cuerpo.
- GRAND)** Cuando el atleta utilice cualquier sustancia que aumente la adherencia en cualquier parte de su cuerpo.
- H)** Cuando el atleta utilice cualquier sustancia que haga que el kimono sea resbaladizo para las empuñaduras.
 - I)** Cuando un atleta estrangula a su oponente, sin usar el gi, con una o ambas manos alrededor del cuello del oponente o aplica presión en la tráquea del oponente con el pulgar.

- j) Cuando un atleta bloquea el paso del aire a la nariz o boca de su oponente usando sus manos.
- k) Cuando el atleta que defiende un derribo con una sola pierna, mientras que el atleta que ataca tiene la cabeza fuera del cuerpo de su oponente, proyecta intencionalmente a su atacante al suelo, agarrando el cinturón de su oponente, para que golpee el suelo con la cabeza (imagen 25).
- L) Los movimientos suplex que proyectarán o forzarán la cabeza o el cuello del oponente contra el suelo.

Obs: El derribo suplex se define cuando el atleta atacante levanta al oponente por la cintura para derribarlo, arrojándolo hacia atrás o de costado al suelo. El uso de esta técnica todavía está permitido siempre que el movimiento no fuerce la cabeza o el cuello del oponente contra el suelo.

METRO: Cuando un atleta aplica un agarre prohibido para su respectiva división, según se indica en la siguiente tabla.*

TABLA: Faltas Técnicas - Movimientos Ilegales

	4 a 12 años	13 a 15 años	16 y 17 años (todos los rangos) (cinturones blancos (hasta al Maestro 7)	Adulto a Maestro 7 (azul púrpura)	Adulto a Maestro 7 (marrón y negro) (cinturones de voto Adulto sin Gi)	Adulto (marrón y negro) (cinturones negros) (sin gi)	
1	●						Técnicas de sumisión estrando las piernas
2	●	●					Estrangular con bloqueo espinal
3	●	●					Bloqueo de pie recto
4	●	●					Estrangulación de antebrazo usando la manga (estrangulación de Ezequiel)
5	●	●					Estrangulación de galletina horizontal
6	●	●					Omoplata
7	●	●					Triángulo (torando de la cabeza)
8	●	●					Triángulo del brazo
9	●	●	●				Bloqueo dentro de la guardia cerrada con piernas comprimiendo muñones o costillas
10	●	●	●				Bloqueo de muñeca
11	●	●	●				Derribo con una sola pierna mientras el atleta atacante tiene la cabeza fuera del cuerpo de su oponente. (**)
12	●	●	●	●			Rebujado de brazos
13	●	●	●	●			Rebujado de piernas
14	●	●	●	●			Barra de rodilla
15	●	●	●	●			Buqueo del dedo del pie
16	●	●	●	●	●		Girocho en el talón
17	●	●	●	●	●		Bloqueos torciendo las rodillas
18	●	●	●	●	●		Cosecha de rodillas (ver definición en la página 32)
19	●	●	●	●	●		En bloqueo de pie recto, girando en la dirección del pie que no está bajo ataque
20	●	●	●	●	●		En agarre de punta, aplicando presión hacia afuera sobre el pie
21	●	●	●	●	●	●	Golpe
22	●	●	●	●	●	●	Bloqueo espinal sin estrangulador
23	●	●	●	●	●	●	Derribo de tijera
24	●	●	●	●	●	●	Doblar los dedos hacia atrás
25	●	●	●	●	●	●	Agarra el cinturón del oponente y lo tira al suelo sobre su cabeza cuando defiende una situación de una sola pierna mientras la cabeza de su oponente está en la parte exterior de su cuerpo.
26	●	●	●	●	●	●	Técnica de derribo suplex, aterrizando con la cabeza o el cuello del oponente en el suelo.

* Las imágenes que se muestran en la lista son ejemplos de técnicas prohibidas y no representan la gama completa de variaciones y situaciones técnicas prohibidas.

** Aunque es una técnica prohibida, el atleta no será penalizado.

FALTAS TÉCNICAS - MOVIMIENTOS ILEGALES





20 VER DEFINICIÓN EN LA PÁGINA 32



20 cosecha de rodillas

La siega de rodilla se caracteriza cuando uno de los atletas coloca su muslo detrás de la pierna de su oponente y pasa su pantorrilla sobre el cuerpo del oponente por encima de la rodilla, colocando su pie más allá de la línea media vertical del cuerpo del oponente y aplicando presión sobre sus oponentes. rodilla por fuera, por dentro, manteniendo el pie de la pierna en riesgo atrapado entre la cadera y la axila.

No es necesario que uno de los atletas sujete el pie de su oponente para que el pie se considere atrapado.

A los efectos de esta regla, cuando un atleta está de pie y soporta su peso sobre el pie de la misma pierna que la rodilla en peligro, el pie se considerará atrapado.

Para Atletas Cinturón Púrpura y abajo

Cuando los dos atletas están sentados con las piernas cruzadas pero en una posición legal como se ilustra en imagen 1, y uno de los atletas se pone de pie, haciendo que el oponente desde abajo esté en una posición ilegal como se ilustra en imagen 2. Esto se debe a que al ponerse de pie, el pie que estaba suelto y ahora pisa el suelo se considera un pie atrapado.

En esta situación, el árbitro debe detener la pelea, luego colocar al atleta B en una posición sentada y al atleta A de pie a una distancia suficiente para permitir nuevos agarres y luego continuar la pelea.

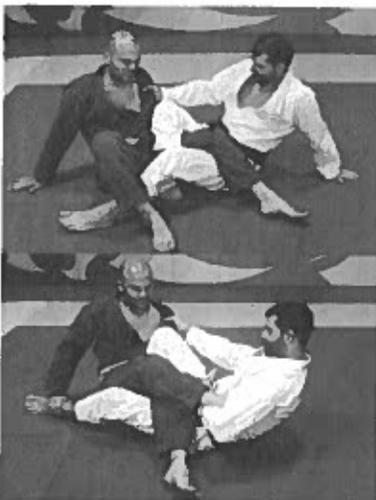


IMAGEN 1



IMAGEN 2

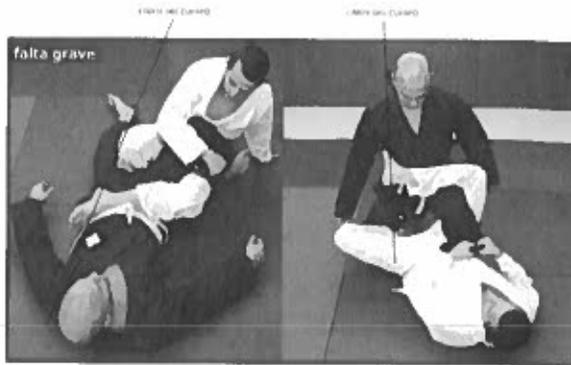
Si la situación mostrada en imagen 2 ocurre después de un barrido, el árbitro debe esperar 3 segundos para definir la estabilización, y en secuencia; detener la pelea, otorgue 2 puntos al atleta A que está arriba, coloque al atleta B en una posición sentada y al atleta A de pie a una distancia suficiente para permitir nuevos agarres y continuar la pelea.

Para atletas Brown y Black Belt:

El árbitro no interrumpirá la pelea. No se aplicará ninguna sanción exclusivamente en este caso.

falta grave

• Cuando el atleta ejecuta el movimiento en las características mencionadas anteriormente, con el pie cruzando el límite del cuerpo del oponente.



• Cuando cualquiera de los atletas tenga un agarre de sumisión, se considerará una falta grave para el atleta cruzando su pie en las características mencionado anteriormente.

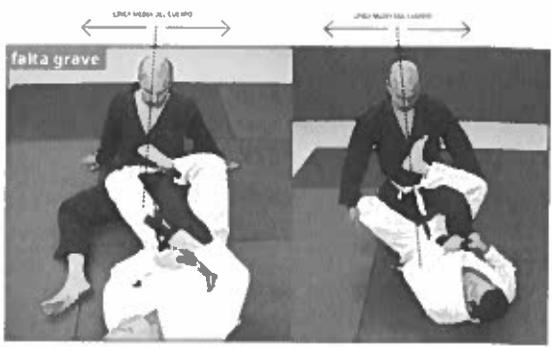


• Cuando el atleta gira hacia adentro desde una guardia 50/50 y al comienzo del giro su oponente está pisando el suelo con el pie que está en la guardia, se considera un pie atrapado (como se muestra en la imagen de la derecha)

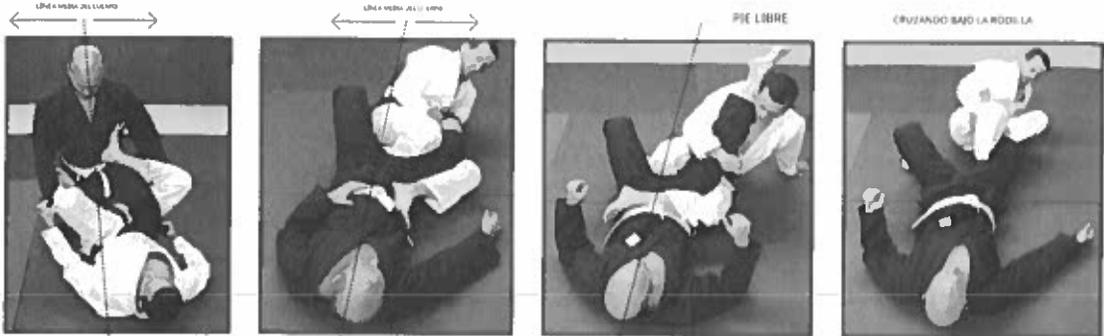


falta grave

• Cuando el atleta ejecuta el movimiento en las características mencionadas anteriormente, moviendo su pie a través de la línea media vertical del cuerpo del oponente. El árbitro detendrá el combate, devolverá la posición si está permitido y sancionará a los atletas antes de reiniciar el combate.



Situaciones Normales
No se consideran faltas:



7 ARTÍCULO 7 - SANCIONES

Las penalizaciones son otorgadas por los árbitros con el objetivo de asegurar que el partido fluya adecuadamente y que se respeten las reglas del deporte y la competencia.

»faltas graves

»faltas graves

»Sanciones por Falta de Combatividad

7.1 Sanciones severas

» **Penalizaciones Técnicas:** Descalificación sumaria del partido en el momento de la infracción.

» **Sanciones Disciplinarias:** Descalificación sumaria del partido y competición en el momento de la infracción.

7.2 Sanciones graves

7.2.1 Los árbitros deberán acatar la siguiente serie de sanciones.

- 1er CASTIGO – El árbitro marcará el primer castigo para el atleta.
- 2ª PENALIZACIÓN – Concesión de puntos de ventaja al oponente del atleta penalizado y segunda penalización marcada en el marcador para el atleta infractor.
- 3ª PENALIZACIÓN – Concesión de dos puntos al oponente del atleta sancionado y tercera penalización marcada en el marcador para el atleta infractor.

Nota: En situaciones en las que ambos atletas sean sancionados por falta de agresividad resultando en una tercera sanción para cada uno, el encuentro se reiniciará de pie.

- 4ª PENALIZACIÓN – Descalificación del atleta infractor.*

7.2.2 Las sanciones graves son acumulativas entre ellas y las diferentes faltas pondrán en vigor la secuencia escalonada de sanciones descrita en la cláusula 7.3.1.

7.2.3 Si el atleta ya ha recibido sanciones por falta de combatividad en el marcador, estas sanciones se sumarán a las sanciones por faltas graves.

7.2.4 En las divisiones de menores de 15 años, en la cuarta y quinta falta de un atleta, el árbitro otorgará dos puntos al oponente y un punto de penalización al atleta que la cometió por cada penalización. Solo en la sexta sanción el árbitro descalificará al atleta que la cometió.

7.3 Sanciones por falta de combatividad

7.3.1 Las sanciones por falta de agresividad seguirán la siguiente secuencia después de que el árbitro considere que uno o ambos atletas se encuentran en las situaciones descritas en el punto 6.2.1.

- El árbitro contará 20 (veinte) segundos consecutivos y, de acuerdo con 1.4.1, señalará la falta de agresividad con la orden verbal "Laúd", en referencia a la sanción a aplicar al atleta, de acuerdo con la secuencia descrita en artículo 7.2.

7.3.2 Si el atleta ya ha recibido sanciones por faltas graves en el marcador, estas sanciones se sumarán a las sanciones por falta de combatividad.

8 ARTÍCULO 8 - OBLIGACIONES, PROHIBICIONES Y EXIGENCIAS

8.1 Gis y Uniformes

- 8.1.1** Los gis deben confeccionarse con algodón o tela similar al algodón. La tela no debe ser tan gruesa o dura como para impedir que un oponente la agarre. Para las divisiones de juveniles, adultos y máster, es obligatorio un gi confeccionado con tela tejida (tejido de perlas).
- 8.1.2** Está permitido llevar kimono con EVA o material similar en el interior del cuello, siempre que se sigan las normas de medidas de talla y rigidez previstas en este Reglamento.
- 8.1.3** El Gi debe ser completamente blanco, azul real o negro. No se aceptarán Gi's con chaquetas o pantalones de diferentes colores ni permitiremos el uso de Gi's con cuellos de diferentes colores. No está permitido que los atletas usen camisetas debajo de su Gi (excepto las mujeres, que deben cumplir con el punto 8.1.4).
- 8.1.4** En las divisiones femeninas, es obligatorio el uso de camiseta elástica o elástica que abrace el cuerpo debajo del Gi; Puede ser de manga corta o larga, sin necesidad de seguir los requisitos de color. También está permitido que los atletas usen una prenda de baño de una pieza (traje de baño) o una camiseta de gimnasia.
- 8.1.5** En las divisiones de cinturones negros adultos (masculino y femenino), la organización del evento podrá exigir que los atletas tengan dos gis de diferentes colores (uno azul real y otro blanco), para distinguir a los dos atletas en un partido.
- 8.1.6** Los Gis no pueden exhibir remiendos o rasgaduras, estar mojados o sucios o emanar olores desagradables.
- 8.1.7** La parte superior del Gi debe llegar al muslo del atleta y las mangas deben llegar a no más de 5 cm de la muñeca del atleta cuando el brazo se extiende paralelo al suelo.
- 8.1.8** Los pantalones Gi no deben llegar a más de 5 cm por encima del maléolo tibial (hueso del tobillo). Para las divisiones masculinas, está prohibido usar pantalones de cualquier tipo debajo de los pantalones Gi. Para las divisiones femeninas, se permite el uso de pantalones de tela elástica (que se adhieren al cuerpo) debajo de los pantalones Gi, siempre que sean más cortos que los pantalones Gi.
- 8.1.9** Los atletas deben usar un cinturón duradero de 4 a 5 cm de ancho de color según el rango del atleta, con una punta negra, excepto en los cinturones negros, donde la punta debe ser blanca o roja. El cinturón debe usarse sobre la parte superior, enrollarse alrededor de la cintura dos veces y atarse con un nudo doble lo suficientemente apretado como para mantener cerrada la parte superior del Gi. Una vez atado con un nudo doble, cada extremo del cinturón debe colgar de 20 a 30 cm de largo.
- 8.1.10** Los gis pintados están prohibidos, a menos que la pintura esté diseñada con la forma de un logotipo de una academia o patrocinador, y solo en las regiones del gi donde se permiten los parches. Incluso en los casos en que estén permitidos, el atleta estará obligado a cambiar de gis si la pintura marca el Gi del oponente.
- 8.1.11** Antes del pesaje, el inspector verificará que las especificaciones del uniforme cumplan con los reglamentos.
- En la inspección final, se verificarán las siguientes medidas para asegurarse de que estén de acuerdo con el estándar requerido: longitud de las mangas y las piernas del pantalón, grosor máximo del cuello Gi (1,3 cm); ancho máximo del collar Gi (5 cm); holgura máxima en mangas Gi en toda la extensión (7 cm);
 - Todo atleta tiene derecho a 3 (tres) inspecciones de uniforme para su aprobación.
 - El Inspector de Uniformes también verificará el estado general del cinturón del atleta.

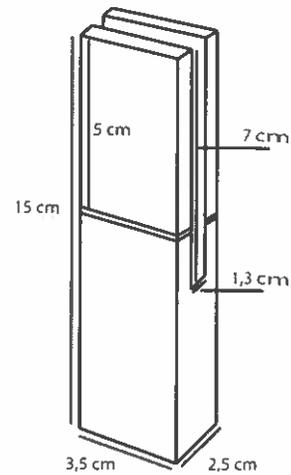
8.1.12 La herramienta de medición uniforme tendrá las siguientes medidas reguladas:

Longitud total de la herramienta de medición:15cm

Ancho de la herramienta de medición:3,5cm Ancho de la

solapa del gi:5cm Grosor de la solapa del gi:1,3cm

Apertura de la manga Gi en extensión completa:7cm



8.1.13 Después del pesaje, los atletas no pueden cambiar sus gis para su primer partido, bajo pena de descalificación.

8.1.14 Después del primer encuentro, los atletas pueden solicitar permiso al Coordinador del Ring para cambiar el gi. El nuevo Gi se someterá a una nueva inspección de medición.

8.1.15 Los atletas estarán sujetos a descalificación si no se someten a una inspección de medición de su nuevo gi antes del primer partido con el nuevo gi.

8.1.16 Para Jiu-Jitsu No-Gi, los atletas deben cumplir con los siguientes requisitos de vestimenta:

• Camisas y Rash Guards:

Ambos sexos deben usar una camiseta de material elástico (ajustada a la piel) lo suficientemente larga como para cubrir el torso hasta la cintura de los pantalones cortos, de color negro, blanco o blanco y negro, y con al menos un 10 % del color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta. También se permiten camisetas 100% del color del rango del atleta (cinturón).

Nota: Para los cinturones negros, se tolerará una pequeña área roja, pero no debe descaracterizar el color del rango del atleta.

** Pantalones cortos para hombres.*

Bañadores de color negro, blanco, negro y blanco, y/o del color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta, sin bolsillos o con los bolsillos cosidos completamente cerrados, sin botones, cordones expuestos, cremalleras o cualquier forma de plástico o metal que pueda presentar un riesgo para el oponente, lo suficientemente largo para cubrir al menos la mitad del muslo (no más de 15 cm de la rodilla), y no más largo que la rodilla.

También se permiten pantalones cortos de compresión hechos de material elástico (skin-tight) usados debajo de los pantalones cortos, en los colores negro, blanco, negro y blanco, y/o el color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta.

• Shorts, shorts de compresión y pantalones para mujer:

Pantalones cortos, pantalones de compresión (polainas ceñidas a la piel) y/o pantalones cortos de compresión de color negro, blanco, negro y blanco, y/o del color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta. Los pantalones cortos no deben tener bolsillos o tener los bolsillos cosidos completamente cerrados, no deben tener botones, cremalleras o cualquier tipo de plástico o metal que pueda presentar un riesgo para el oponente, y deben ser lo suficientemente largos como para cubrir la mitad del muslo (no más), a 15 cm de la rodilla) y no más largo que la rodilla.

8.2 Higiene

8.2.1 Las uñas de los dedos de las manos y de los pies de los atletas deben estar recortadas y cortas.

8.2.2 El cabello largo debe estar atado para no causar molestias a los oponentes.

8.2.3 Los atletas serán descalificados si usan un tinte para el cabello que manche el Gi de sus oponentes durante un partido.

8.2.4 Los atletas deben usar calzado hasta el área de competencia y donde esté permitido su uso.

8.2.5 Después del pesaje, el inspector Gi debe revisar a los atletas para detectar cualquier condición de la piel.

- Los atletas que presenten lesiones en la piel notadas por el inspector serán dirigidos al área médica del evento.
- Los atletas deben presentar una declaración de un médico que declare que la lesión no es contagiosa ni dañina para otros competidores.
- Para los organizadores del evento, el médico del torneo tiene la última palabra sobre si permitir que un atleta compita o no.

8.3 Requisitos adicionales

8.3.1 Cada atleta deberá subirse a la báscula oficial del evento para tomarse el peso una sola vez.

8.3.2 Los atletas pueden pesarse sin rodilleras o coderas, pero deberán llevarlas puestas en el momento de la inspección de Gi.

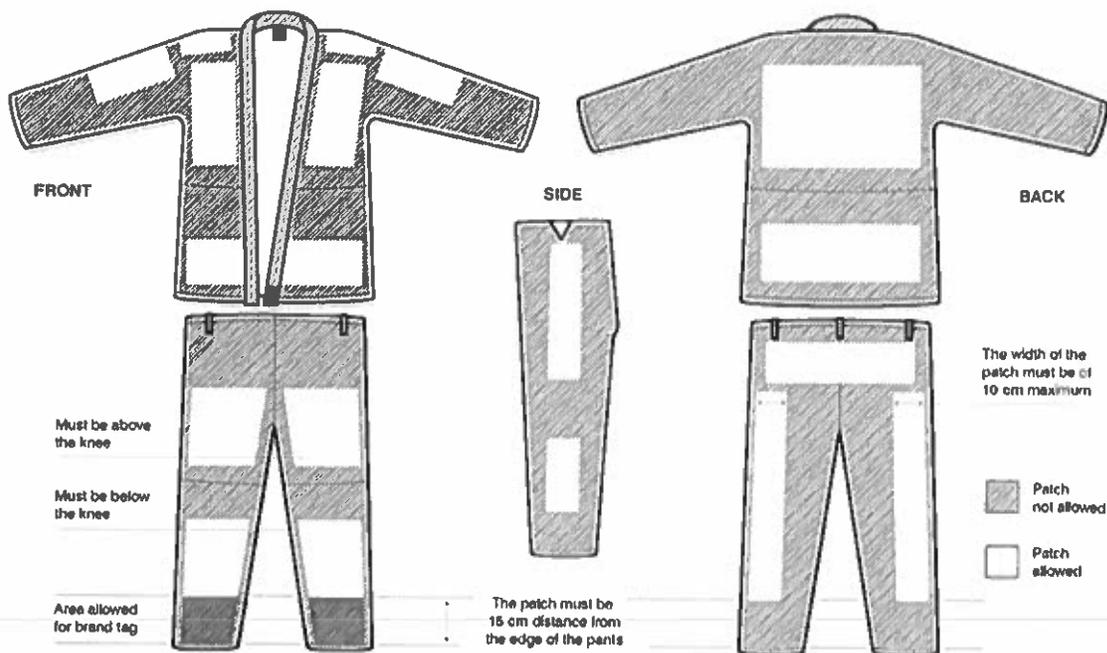
8.3.3 El atleta no puede subirse a la báscula con zapatos o cualquier otro artículo además de su uniforme regular y el equipo permitido para usar durante los partidos.

8.3.4 Los parches y bordados solo se pueden colocar en las regiones autorizadas del gi, como se muestra en las ilustraciones a continuación. Deben ser de tela de algodón y estar debidamente cosidos. Los inspectores de Gi eliminarán todos los parches que no estén cosidos o que se encuentren en regiones no autorizadas del Gi.

8.3.5 Prohibiciones con respecto a parches y texto presente en el uniforme:

- No se permitirán parches o textos (bordados o escritos a mano) relacionados con ideologías políticas y frases, símbolos o lemas que se consideren ofensivos al género, orientación sexual, etnia, cultura, religión.
- No se permitirán parches o textos (bordados o escritos a mano) que contengan frases, símbolos o lemas que promuevan la violencia, vandalismo, actos sexuales, drogas, alcohol y/o tabaco.

8.3.6 Permitido: una etiqueta de la marca Gi en la parte inferior delantera de los pantalones (según la ilustración). La etiqueta debe ser de tela fina (no bordada) y medir como máximo 36 cm.



8.3.7 Está prohibido el uso de cualquier calzado, tocado, pasadores para el cabello, joyas, copas (protectores genitales) o cualquier otro protector hecho de material duro que pueda causar daño a un oponente o al propio atleta. También está prohibido el uso de protectores oculares, aunque sean para prácticas deportivas.

8.3.8 En las divisiones femeninas, la atleta podrá cubrirse la cabeza. El Head Cover debe seguir estos requisitos.

- Deben ser fijos y confeccionados con tela elástica (o tener elásticos en los bordes).
- Estar fabricados sin ningún tipo de plástico o materiales duros.
- Estar hechos sin ataduras de ningún tipo.
- Esté libre de cualquier inscripción o logotipo.
- Debe ser totalmente negro, blanco, negro y blanco y/o el color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta.
- También se permite como parte del uniforme femenino una cubierta para la cabeza de una sola pieza, que debe ser de elástico y cubrir el cuello, las orejas y cubrir completamente el cabello, similar a la cubierta para la cabeza de un traje de neopreno, y ser completamente negra, blanco, negro y blanco, y/o el color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta

8.3.9 También está prohibido el uso de protectores articulares (rodilleras, coderas, etc.) que aumentan el volumen del cuerpo hasta el punto de dificultar que un oponente agarre el Gi.

8.3.10 Es obligatorio que los atletas usen ropa interior para todas las competencias, sin importar si es un evento Gi o No-Gi. La ropa interior debe ser "tipo calzoncillo" solamente. El incumplimiento de esta regla será considerado una falta de acuerdo con el ítem 6.2.3 (E), y el atleta estará sujeto a las sanciones previstas en el ítem 7.1.

DIRECTRICES GENERALES DE LA COMPETENCIA

1 ARTÍCULO 1 - DIVISIONES Y DURACIÓN DE LOS PARTIDOS REGLAMENTARIOS

1.1 La división de edad a la que pertenece un atleta está determinada por la edad que tiene o tendrá el atleta en el año de un torneo determinado.

1.2 No hay una edad máxima para las divisiones de adultos y máster, pero sí una edad mínima.

1.3 Las divisiones deberán respetar los límites de edad y la duración reglamentaria de los partidos que se describen en la siguiente tabla.

DIVISIÓN DE PESO	DIVISIÓN DE EDAD	PERIODO DE TIEMPO DE PARTIDO
MITO PODEROSO I	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 4	02 minutos
ÁCARO PODEROSO II	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 5	02 minutos
ÁCARO PODEROSO III	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 6	02 minutos
PEE YO	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 7	03 minutos
PEE WEE II	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 8	03 minutos
PEE WEE III	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 9	03 minutos
JOVEN I	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 10	04 minutos
JOVEN II	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 11	04 minutos
JOVEN III	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 12	04 minutos
ADOLESCENTE I	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 13	04 minutos
ADOLESCENTE II	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 14	04 minutos
ADOLESCENTE III	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 15	04 minutos
JUVENIL I	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 16	05 minutos
JUVENIL II	(Año actual) - (Año de nacimiento) = 17	05 minutos
ADULTO	(Año actual) - (Año de nacimiento) ≥ 18	05 minutos - Blanco 06 minutos - Azul 07 minutos - Púrpura 08 minutos - Marrón 10 minutos - Negro
MAESTRO 1	(Año actual) - (Año de nacimiento) ≥ 30	05 minutos - Blanco / Azul 06 minutos - Morado / Marrón / Negro
MAESTRO 2	(Año actual) - (Año de nacimiento) ≥ 36	05 minutos
MAESTRO 3	(Año actual) - (Año de nacimiento) ≥ 41	05 minutos
MAESTRO 4	(Año actual) - (Año de nacimiento) ≥ 46	05 minutos
MAESTRO 5	(Año actual) - (Año de nacimiento) ≥ 51	05 minutos
MAESTRO 6	(Año actual) - (Año de nacimiento) ≥ 56	05 minutos
MAESTRO 7	(Año actual) - (Año de nacimiento) ≥ 61	05 minutos

1.4 El tiempo mínimo de descanso entre partidos se describe en la siguiente tabla:

PARTIDOS HASTA SEMIFINALES	Igual a la duración del partido reglamentario para la división respectiva
PARTIDOS FINALES	Tiempo de partido reglamentario doble para la división respectiva

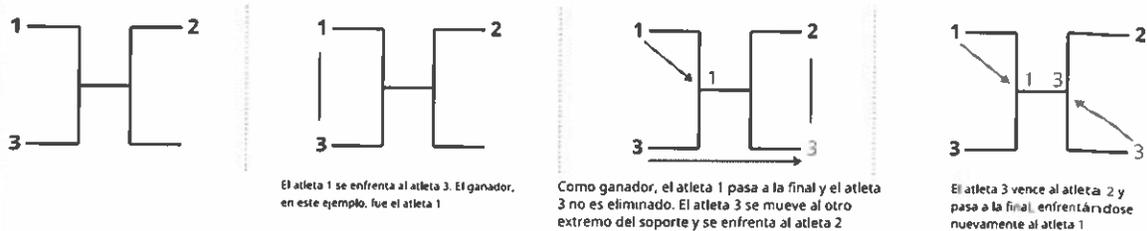
2 ARTÍCULO 2 - SOPORTES

2.1 Los atletas en cada división serán clasificados en paréntesis.

2.2 Los grupos servirán como un sistema de eliminación simple, donde el atleta perdedor de cada partido es eliminado y el ganador pasa a la siguiente etapa de los grupos.

2.3 La única excepción al sistema de eliminación simple es cuando hay un grupo de tres (solo tres atletas forman el grupo).

- 2.3.1 En un grupo de tres, el ganador del primer encuentro pasa a la final y el atleta perdedor se enfrenta al tercer competidor del grupo. El atleta que gana el segundo partido, independientemente de si es el mismo atleta que pierde el primer partido, pasa a la final para enfrentarse al ganador del primer partido.



- 2.3.2 En un grupo de 3 miembros, si el atleta excede el límite de peso de la división, será eliminado de la competencia y no tendrá derecho a pelear la otra semifinal.
- 2.3.3 Cuando un atleta en un grupo de 4 miembros es descalificado, el grupo no adoptará el método de grupo de 3 miembros.
- 2.3.4 En una semifinal de 3 miembros, si un atleta pierde su primera pelea, no tendrá derecho a pelear en la otra semifinal.

2.4 Descalificación en semifinales y final

2.4.1 Semifinales

- Si ambos atletas se lesionan accidentalmente en una semifinal del torneo, con el marcador empatado en el momento del accidente y ninguno de los atletas apto para continuar en el partido, la otra semifinal será promovida a la categoría de final. En este caso, los atletas lesionados obtendrán el tercer lugar.
- Cuando ambos atletas en un partido de semifinales son descalificados por penalización técnica, la otra semifinal contará como final de división. En este caso, los atletas descalificados serán proclamados atletas del tercer lugar.
- Cuando ambos atletas en un partido de semifinales son descalificados por sanción disciplinaria, la otra semifinal contará como final de división. En este caso, los atletas descalificados no serán proclamados atletas del tercer lugar, quedando así vacante el puesto.
- Cuando los cuatro atletas en ambas semifinales de división sean descalificados por penalización técnica, los cuatro atletas que perdieron ante ellos en los cuartos de final competirán entre sí en partidos extra de semifinales para determinar los finalistas divisionales. En este caso, los cuatro atletas descalificados en las semifinales serán proclamados ganadores del tercer lugar, y los atletas que perdieron las semifinales adicionales no recibirán medallas.
- Cuando los cuatro atletas en ambas semifinales de división sean descalificados por sanción disciplinaria, los cuatro atletas que perdieron ante ellos en los cuartos de final competirán entre sí en partidos extra de semifinales para determinar los finalistas divisionales. En este caso, los semifinalistas descalificados no recibirán medallas y los atletas que hayan perdido las semifinales extra serán proclamados ganadores del tercer lugar.
- Cuando un atleta en una semifinal es descalificado antes de participar en un partido, los cuartos de final del mismo lado de la llave se convertirán en el partido de semifinales.
- Cuando ambos atletas en un partido de semifinales de un grupo de 3 miembros son descalificados por penalización técnica, se realizará una selección aleatoria para elegir quién avanzará a la final. El perdedor de la selección aleatoria será considerado el perdedor de la pelea de semifinales.
- Cuando un partido de semifinales tenga ambos atletas descalificados, uno por sanción disciplinaria y el otro por sanción técnica, el atleta descalificado por sanción técnica se mantendrá en el tercer lugar de la clasificación. La otra semifinal se considerará la final de la división.

- En el caso de que solo haya un atleta clasificado en uno de los lugares de semifinales, porque todos los atletas en los partidos de clasificación para el otro lugar de semifinales fueron previamente descalificados. El perdedor de los cuartos de final en los que tuvo una pelea en el mismo lado del soporte será declarado tercer lugar.

2.4.2 finales

- Cuando ambos atletas en un encuentro final sean descalificados por sanción técnica, los atletas que perdieron las semifinales volverán a pelear en la final. El ganador de esta nueva final será declarado primer lugar y el perdedor tercer lugar. En este caso, los atletas descalificados serán proclamados segundos lugares.
- La descalificación técnica de los dos atletas de una final de grupo de tres miembros hará que el perdedor de la segunda semifinal se convierta en campeón. Los dos atletas descalificados serán proclamados segundos lugares
- Cuando solo uno de los atletas en un partido final es descalificado por sanción disciplinaria, el atleta que perdió ante el nuevo campeón en la semifinal será declarado segundo lugar.
- Cuando una final tenga ambos atletas descalificados, uno por sanción disciplinaria y el otro por técnica, no habrá ganador. El atleta descalificado por sanción técnica mantendrá el segundo lugar. En este caso, los perdedores de las semifinales pelearán y el ganador será declarado primer lugar. El otro atleta mantendrá el tercer lugar.
- Cuando ambos atletas en un partido final sean descalificados por sanción disciplinaria, los atletas que perdieron las semifinales volverán a disputar la final. En este caso, los atletas que perdieron sus cuartos de final ante los nuevos finalistas deben ser declarados terceros lugares.
- Cuando un encuentro final tenga un solo finalista porque todos los atletas del lado opuesto del cuadro fueron descalificados sin haber realizado ningún encuentro, la semifinal con atletas que no hayan sido descalificados valdrá como final de la clase, y los cuartos de final como semifinales.

3 ARTÍCULO 3 - CONCURSOS INTERACADEMIA

3.1 Los resultados de los tres atletas en los primeros lugares contarán para los puntos en el concurso general entre academias para cada división de la competencia.

3.2 Los siguientes puntos se otorgan por cada uno de los tres primeros lugares:

Campeón:9 puntos

Subcampeón:3 puntos

Tercer lugar:1 punto

3.3 **Desempate**

3.3.1 Desempates en campeonatos donde los puntos de cada categoría de edad se cuentan por separado.

- La academia con el mayor número de medallas de oro será declarada ganadora.
- En caso de empate en el número de campeones, la academia con el mayor número de medallistas de plata será declarada ganadora.
- En caso de empate en el número de medallistas de oro y plata, la academia con el mayor número de campeones de mayor rango será declarada ganadora.
- En caso de empate en el número de campeones de mayor rango, la academia con el campeón de mayor rango y peso será declarada ganadora.
- En caso de empate en todos los escenarios antes mencionados, el ganador se determinará al azar.

3.3.2 Desempate en campeonatos donde los puntos de dos o más divisiones de edad se cuentan como un todo.

- La academia con el mayor número de medallistas de oro será declarada ganadora.
- En caso de empate en el número de campeones, la academia con el mayor número de medallistas de plata será declarada ganadora.
- En caso de empate en el número de medallistas de oro y plata, la academia que será declarada ganadora tendrá el mayor número de campeones cinturones negros en las siguientes divisiones de edad en la siguiente secuencia:

Adulto, Máster 1, Máster 2, Máster 3, Máster 4, Máster 5, Máster 6, Máster 7.

- En caso de empate en el número de campeones de cinturón negro en todas las divisiones de edad, la academia que será declarada ganadora tendrá la mayor cantidad de campeones en el rango de cinturón más alto en las divisiones de edad en la siguiente secuencia:

Adulto, Máster 1, Máster 2, Máster 3, Máster 4, Máster 5, Máster 6, Máster 7, Juvenil II, Juvenil I, Adolescente III, Adolescente II, Adolescente I, Junior III, Junior II, Junior I, Pee Wee III, Pee Wee II, Pee Wee I, Mighty Mite III, Mighty Mite II, Mighty Mite I.

- En caso de empate en todas las divisiones antes mencionadas, el ganador se determinará por selección aleatoria.

3.4 Los puntos de las divisiones donde solo un atleta se inscribió no contarán en el concurso entre academias.

3.5 Los puntos de las divisiones donde solo se inscribieron dos atletas de la misma academia no contarán en el concurso interacademia.

3.6 Concurso de equipo

3.6.1 Si hay un empate en los puntajes de los equipos después de que terminen todos los partidos, los equipos empatados pueden elegir un atleta cada uno para competir en un partido extra decisivo.

4 ARTÍCULO 4 - PREMIOS

4.1 Los tres primeros atletas de cada división recibirán medallas en el podio oficial de ganadores del campeonato.

4.1.1 Para todos los campeonatos, los premios se ajustarán a las siguientes normas:

- El campeón recibirá una medalla de oro.
- El subcampeón recibirá una medalla de plata.
- Los dos atletas del tercer lugar recibirán una medalla de bronce cada uno.
- Los premios se otorgarán de acuerdo con los resultados proclamados por los árbitros. Queda expresamente prohibido el cambio de ubicación en el momento de la entrega de los premios.
- Para participar en la ceremonia de premiación, el atleta debe usar exclusivamente un Gi permitido para uso en el torneo de Gi o el uniforme oficial del torneo de Jiu-Jitsu No-Gi.
- Están prohibidos los accesorios ajenos a la práctica del deporte.

4.1.2 Para las competencias por equipos, solo los dos mejores equipos recibirán medallas en el podio oficial de ganadores del campeonato.

4.2 Los atletas descalificados por WO (ausencia) no recibirán una medalla y sus nombres no aparecerán en la lista de ubicación final del campeonato.

4.2.1 La única excepción a lo estipulado en el punto 4.2 es cuando un atleta ha competido en al menos un partido en la división en cuestión.

4.3 Los atletas descalificados por sanción disciplinaria no recibirán medalla y sus nombres no aparecerán en la lista final de posiciones del campeonato.

4.4 Los atletas solos en una división deberán someterse a la inspección de uniforme, pesarse y ser aprobados para recibir una medalla y que su nombre aparezca en la lista de ubicación final del campeonato.

4.4.1 En las divisiones de peso ultrapesado y absoluto, los atletas solos en una división deberán pasar la inspección uniforme y ser aprobados, para recibir una medalla y que su nombre aparezca en la lista de ubicación final del campeonato.

5 ARTÍCULO 5 - REGISTRO

5.1 Los atletas que se registren para cualquier campeonato deben estar afiliados a una academia, y esa academia está sujeta a la aprobación de la IBJJF.

5.2 Cada academia tiene derecho a inscribir dos atletas en cada división de peso/cinturón/edad/género.

5.3 El maestro responsable de cada academia o asociación de academias tiene poder soberano sobre el registro de los atletas que representan a su academia o asociación de academias, y está autorizado para realizar cambios en la alineación y agregar o excluir atletas en todas las divisiones, incluida la absoluta.

5.4 La inscripción para cada campeonato se ajustará a un cronograma ampliamente difundido por la IBJJF, y todos los plazos deben cumplirse.

5.5 Un atleta que demuestre ser cinturón negro en judo, tener experiencia en estilo libre o lucha grecorromana o haber peleado MMA como profesional o aficionado, no podrá ingresar a ningún torneo como cinturón blanco.

** En USA, haber competido a nivel universitario o superior. En otros países, haber competido en eventos de ámbito nacional.*

5.6 Los atletas que no cumplan con los requisitos establecidos en las bases del campeonato o en este Reglamento General de Competición podrán ser descalificados en cualquier momento antes, durante o después de la competición.

5.7 Los atletas registrados en divisiones de cinturones negros solo pueden pelear con la graduación con la que están registrados en la IBJJF (o sus afiliados) en el momento del registro.

5.8 El atleta solo puede competir con el cinturón con el que está registrado en la IBJJF (o sus afiliados). Si el atleta es promovido por su maestro antes de cumplir el tiempo mínimo de permanencia en el cinturón anterior o la edad mínima, no podrá competir en este cinturón actual ni en el anterior.

5.9 Una vez que se produce la graduación de un atleta, ya no puede competir en su cinturón anterior. Si es ascendido durante una competencia después de que haya terminado su división, se le prohibirá competir en la clase abierta.

5.10 IBJJF ha contratado a la Agencia Antidopaje de los Estados Unidos ("USADA") para llevar a cabo servicios de control de dopaje junto con sus eventos, incluida la recolección y análisis de muestras, la gestión de resultados y la adjudicación de disputas que involucren posibles violaciones de las normas antidopaje. Es deber de los miembros de la IBJJF cumplir con todas las normas antidopaje del Código Mundial Antidopaje y de la Agencia Antidopaje de EE. UU. (USADA), incluido el Protocolo de la USADA para Pruebas de Movimiento Olímpico y Paralímpico (Protocolo de la USADA) y todas las demás políticas y normas adoptadas por la IBJJF y la USADA. Los atletas aceptan someterse a pruebas de drogas por parte de la IBJJF y/o USADA o sus designados en cualquier momento y entienden que el uso de métodos o sustancias prohibidas por las normas antidopaje aplicables los hace sujetos a sanciones que incluyen, entre otras, descalificación y suspensión. Si se determina que un miembro puede haber cometido una infracción de dopaje, el miembro acepta someterse a la autoridad y los procesos de gestión de resultados de la USADA, incluido el arbitraje en virtud del Protocolo de la USADA, o a la autoridad de gestión de resultados de la IBJJF, si corresponde o se le refiere por la USADA.

6 ARTÍCULO 6 - REGLAS DE CONDUCTA DEL DEPORTISTA Y SANCIONES ADMINISTRATIVAS

6.1 Cuando un atleta se quita cualquier parte del uniforme o kimono cuando se encuentra dentro del área de competencia.

6.2 Cuando el atleta salta las barreras que separan el área de competencia y el área pública.

6.3 Cuando un atleta no usa zapatos y camina descalzo dentro del área de competencia o en otras áreas donde se requiere usar zapatos.

6.4 Cuando el atleta o profesor muestre actitudes consideradas incompatibles con el ambiente de competencia, independientemente de que el partido aún no haya comenzado o ya haya terminado.

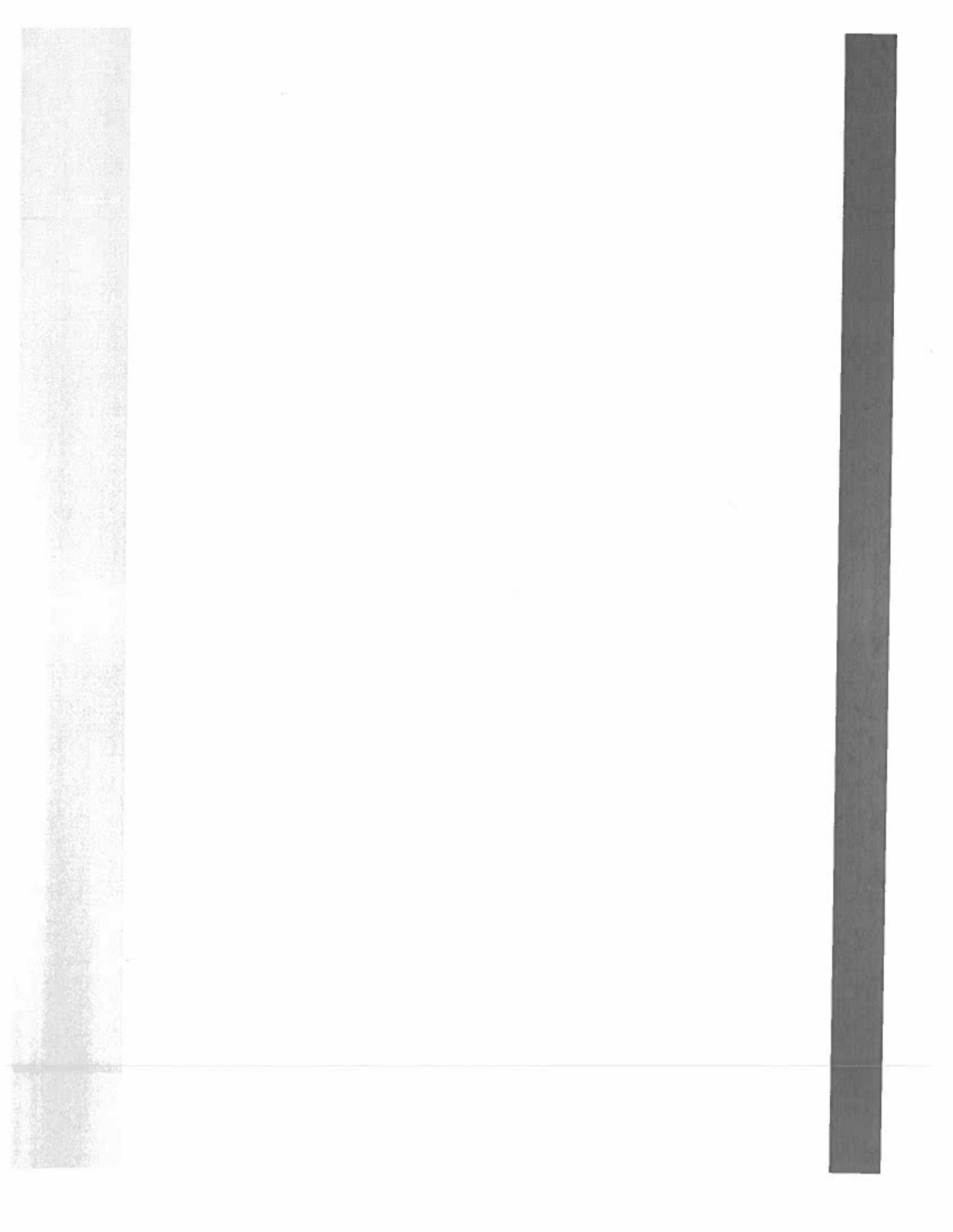
OB: Un atleta que viole una o más de las reglas de conducta descritas en este artículo puede recibir sanciones administrativas que se definirán de acuerdo con los criterios de la IBJJF.

7 ARTÍCULO 7 - DISPOSICIONES ADICIONALES

7.1 Las bases publicadas de cada campeonato individual prevalecerán sobre este Reglamento General de Competición cuando sea necesario.

7.2 Queda terminantemente prohibido que cualquier persona del comité organizador, en el desempeño de cualquier función oficial en un campeonato, dé instrucciones a un atleta en el área de competencia.

7.3 Queda terminantemente prohibido hablar con los oficiales de mesa por parte de personas ajenas al comité organizador del evento.



MANUAL DE FORMATO DE COMPETENCIA

1 ARTÍCULO 1 – ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competencia estará compuesta por una o más áreas de competencia, mesas de puntuación, un área de calentamiento, un área de pesaje, una mesa central y un área de premiación.

1.1 Áreas de coincidencia

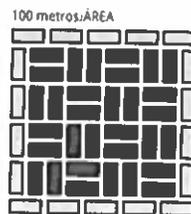
- 1.1.1 Las áreas de combate se componen de un área de combate y un área de seguridad periférica que se distinguen entre sí por diferentes colores.
- 1.1.2 El tamaño mínimo de un área de partido es de 64 m.², con 36m que comprende el área de combate y 28m que comprende el área de seguridad que rodea el área de combate.
- 1.1.3 El tamaño máximo de un área de partido es de 100 m.², con 64m que comprende el área de combate y 36m que comprende el área de seguridad que rodea el área de combate.
- 1.1.4 64m² El área de juego ensamblada usando segmentos de 2 por 1 metro debe configurarse de la siguiente manera:

- 18 segmentos en el área de combate.
- 14 segmentos en el área de seguridad.



100m² El área de juego ensamblada usando segmentos de 2 por 1 metro debe configurarse de la siguiente manera:

- 32 segmentos en el área de combate.
- 18 segmentos en el área de seguridad.



1.2 Tablas de puntuación

- 1.2.1 Estará compuesto por una mesa y una o dos sillas, colocadas frente a cada área de partido.
- 1.2.2 Cada mesa debe mostrar claramente el número del área de juego correspondiente y contener dos marcadores y un reloj. En casos especiales, se puede utilizar un marcador electrónico en lugar de los marcadores manuales y el reloj.
- 1.2.3 El marcador se configurará de la siguiente manera:



- 1.2.4 El marcador manual se colocará sobre la mesa de manera que la mitad verde y amarilla quede a la derecha del árbitro cuando esté frente a la mesa de anotaciones.

1.3 Área de calentamiento

- 1.3.1 Un área acordonada adyacente al área de competencia, para uso exclusivo de los atletas.
- 1.3.2 El comité organizador del campeonato convocará a los atletas de cada división al área de calentamiento según lo predeterminado por el cronograma del evento.
- 1.3.3 Es en este lugar y solo en este lugar donde los coordinadores del ring dirigirán a los atletas a las áreas de competencia.
- 1.3.4 Depende del comité organizador del evento si se proporcionará una báscula en el área de calentamiento para que los atletas verifiquen su peso antes del pesaje oficial.

1.4 Área de Pesaje e Inspección de Uniformes

- 1.4.1 Los gis de los atletas deberán someterse a una inspección de tamaño, colocación de parches, higiene, cinturón y estado general.
- 1.4.2 El área de pesaje debe incluir al menos una balanza para determinar el peso del atleta.

1.5 Mesa de centro

Para ser colocado en una ubicación central a todas las áreas de juego. A partir de ahí se distribuirán los brackets a los Coordinadores de Ring y se elaborarán diagramas de resultados para la entrega de medallas a los atletas.

1.6 Podio

Estar compuesto por tres niveles: el nivel más alto para atletas de primer lugar; el segundo más alto (a la derecha del primer lugar) para los atletas del segundo lugar; y el más bajo (a la izquierda del primer lugar) para los atletas del tercer lugar.

2 ARTÍCULO 2 - PERSONAL Y SUS DEBERES

2.1 **Director General de Competición:**

supervisa la competencia en general y toma las decisiones finales con respecto a cualquier problema relacionado con la organización y el progreso del evento.

2.2 **Supervisor del Coordinador de Ring:**

supervisa todo el trabajo realizado por los coordinadores de ring, asegurándose de que se mantengan al día con la progresión del soporte. Ayudan a la mesa de centro a repartir, recoger y emparejar soportes.

2.3 **Director General de Arbitraje:**

selecciona árbitros y los rota a lo largo del evento. Orienta y emite una evaluación técnica de los árbitros al final de cada día de competencia.

2.4 **Coordinador de mesa de centro:**

distribuye los brackets, transmite los resultados a la mesa central y es responsable del control de registro y planeamiento de brackets para la división absoluta.

2.5 **Asistente de mesa central:**

brinda asistencia al Coordinador de Mesa de Centro y registra los resultados de cada cuadro entregado por el Coordinador de Ring.

2.6 **Árbitro:**

juzga cada partido.

2.7 **Coordinador de anillo:**

recibe los corchetes de la mesa central, convoca a los atletas al área de calentamiento, verifica sus identificaciones, los acompaña al inspector de uniformes, los pesa antes del primer partido, los dirige al área de partido y después del partido registra el resultado en el soporte. Después de que un paréntesis ha llegado a su fin, él/ella devuelve el paréntesis a la mesa central.

2.8 **Oficial de mesa:**

registra los puntos, las ventajas y las penalizaciones señaladas por el árbitro en el marcador, lleva el tiempo del partido y anuncia el final del partido con un silbato.

2.9 **Inspectora de Uniformes:**

inspecciona el uniforme de cada atleta para verificar si el uniforme se ajusta a las especificaciones en tamaño, limpieza y apariencia, posición de los parches y estado general.

2.10 **Equipo de premios:**

llama a los medallistas al podio y entrega medallas a los medallistas de cada división.

2.11 **Locutor:**

anuncia las divisiones por el altavoz y hace varios anuncios a lo largo de la competencia.

Nota: en caso de duda, consulte la versión en portugués.

2014-2021 © FEDERACIÓN INTERNACIONAL BRASILEÑA DE JIU-JITSU (IBJJF)

RIO DE JANEIRO, BRASIL
ENERO 2021

Fotos: Dan Rod/Svan Trindade
Diseño e ilustración: gruzman.design

VERSIÓN 5.2



www.ibjjf.com

ANEJO – 5 INSCRIPCION EQUIPOS DE CONJUNTO



DEPARTAMENTO DE RECREACIÓN Y DEPORTES
SECRETARÍA AUXILIAR DE RECREACIÓN Y DEPORTES
8^{VA} EDICIÓN JUEGOS DE PUERTO RICO

INSCRIPCIÓN

MUNICIPIO

DEPORTE: _____

RAMA: Femenino ____ Masculino ____

CERTIFICO QUE HE COLOCADO CORRECTAMENTE LA INFORMACIÓN DE TODOS LOS PARTICIPANTES DEL EQUIPO Y QUE LOS MISMOS SON RESIDENTES DEL MUNICIPIO QUE REPRESENTAN. SOY CONSCIENTE DE QUE SI HAY ALGUNA INFORMACIÓN DONDE CUALQUIER PARTICIPANTE NO ES ELEGIBLE PARA JUGAR, SERA PENALIZADO CON LA PERDIDA DE LOS JUEGOS DONDE EL PARTICIPANTE PARTICIPO. ESTA SITUACIÓN PUEDE CONDUCIR A LA DESCALIFICACIÓN DEL EQUIPO DEL TORNEO.

NOMBRE COMPLETO	FECHA NACIMIENTO D/M//A	EDADA	TELEFONO
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			

DEPARTAMENTO DE RECREACIÓN Y DEPORTES
JUEGOS DE PUERTO RICO 2022

9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

Nombre Dirigente: _____ Tel. _____

Nombre Asistente: _____ Tel. _____

Nombre Asistente: _____ Tel. _____

Nombre del Director de Recreación y Deportes Municipal:

Firma: _____

Tel: _____

Fecha: _____

ANEJO – 6 DOCUMENTOS DE PARTICIPANTES DE EQUIPOS DE CONJUNTO

**PROTOCOLO PARA PARTICIPANTES COVID-19
8VA EDICIÓN JUEGOS DE PUERTO RICO
(PADRES, MADRES Y/O ENCARGADO)**

Afirmo que he leído y comprendido el Protocolo para los Participantes COVID-19 en la 8va. Edición Juegos de Puerto Rico en los distintos eventos deportivos y comprendo como Padre, Madre y/o encargado mis obligaciones hacia mi hijo/a.

Que reconozco los riesgos relacionados con la pandemia COVID-19 y que incluso con los protocolos implementados por el Departamento de Recreación y Deportes (con siglas DRD), el Municipio de Manatí y/o Autoridades Locales. Confirmando que entiendo que mi participación en la 8va. Edición Juegos de Puerto Rico es bajo mi propio riesgo.

Acepto expresamente que el DRD, Municipio de Toa Baja y/o Autoridades Locales, **NO** tendrán responsabilidad alguna en caso de que contraiga COVID-19 durante la Competición.

Reconozco y Acepto que mi hijo/a _____ como atleta en

Nombre de atleta

el deporte de _____, el control diario de la salud de COVID-19, que incluyen, entre otros, la detección de la temperatura corporal y el uso de hand sanitizer que se realizarán en la Sede. Entiendo que mientras no participe seguiré con conformidad del protocolo, el uso de la mascarilla y el distanciamiento social.

Nombre de Padre, Madre y/o Encargado

Firma de Padre, Madre y/o Engardado

Fecha: _____

ESTE DOCUMENTO CERTIFICA QUE TODOS LOS PADRES, MADRES Y/O ENCARGADOS DEL ATLETA ARRIBA MENCIONADO; LEIMOS, COMPRENDIMOS Y ACEPTAMOS TODO LOS ESTIPULADO EN EL PROTOCOLO PARA LOS PARTICIPANTES, CON NUESTRA FIRMA HACEMOS CONSTAR QUE CUMPLIREMOS CON EL MISMO. DE NO SER ASÍ NOS VEREMOS EXPUESTOS A ACATAR LAS ACCIONES DISCIPLINARIAS QUE ASI PROCEDA.



DEPARTAMENTO DE RECREACIÓN Y DEPORTES
SECRETARÍA AUXILIAR DE RECREACIÓN Y DEPORTES
8^{VA} EDICIÓN JUEGOS DE PUERTO RICO

INSCRIPCIÓN

DEPORTE: _____ MUNICIPIO: _____

RAMA: ___ Femenino ___ Masculino

No.	NOMBRE Y APELLIDOS DEL ATLETA	FECHA DE NACIMIENTO DD/MM/AAAA			EDAD	CATEGORIA
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Nombre del Entrenador	Firma	Teléfono de Contacto	Fecha

FICHAS FOTOGRÁFICAS DE PARTICIPANTES

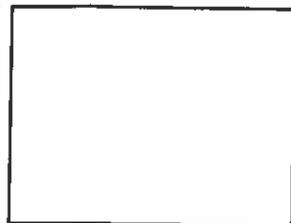
FICHAS FOTOGRÁFICAS DE PARTICIPANTES

Deporte: _____

Municipio: _____

Categoría: _____

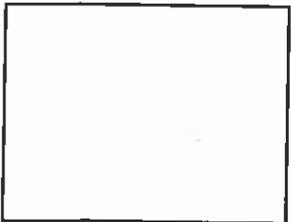
Femenino Masculino



ATLETA

NOMBRE

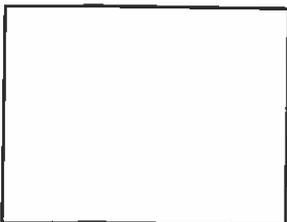
FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

NOMBRE

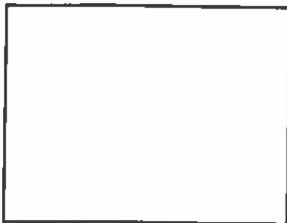
FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

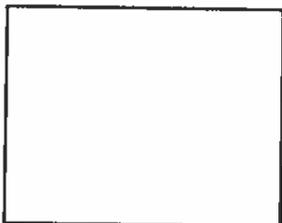
NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

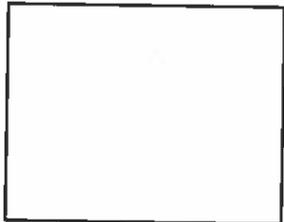
NOMBRE



ATLETA

NOMBRE

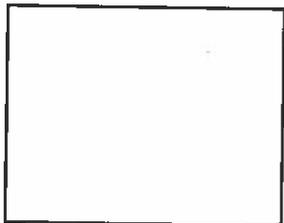
FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

NOMBRE

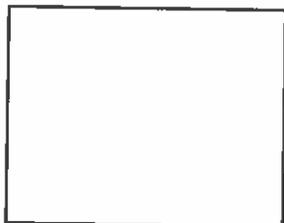
FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

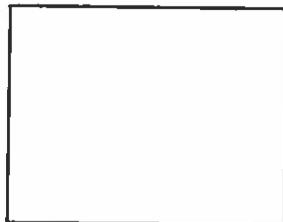
NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO



ENTRENADOR

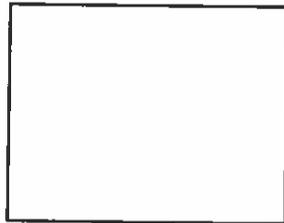
NOMBRE



ATLETA

NOMBRE

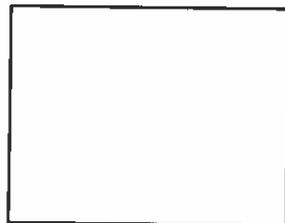
FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

NOMBRE

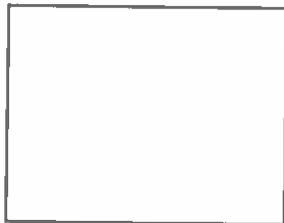
FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

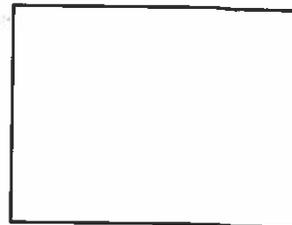
NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO



ENTRENADOR

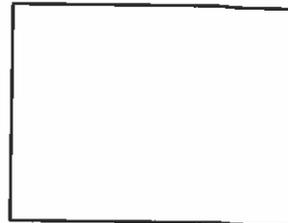
NOMBRE



ATLETA

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

NOMBRE

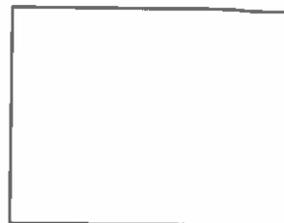
FECHA DE NACIMIENTO



ATLETA

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO



ENTRENADOR

NOMBRE

*Acompañar Hoja de Inscripción Final junto con los siguientes documentos: Ficha Fotográfica de los atletas, perfil del participante, relevo de responsabilidad, (1) foto 2x2, copia certificado de nacimiento y cualquier otro documento solicitado por el Entrenador o Director Técnico.



PERFIL DEL PARTICIPANTE E HISTORIAL MÉDICO

I. DATOS DEL PARTICIPANTE

Deporte: _____ Municipio: _____

Nombre: _____
Nombre e Inicial _____ Primer Apellido _____ Segundo Apellido _____

Género: F ___ M ___ Edad: _____ Fecha de Nacimiento: _____ - _____ - _____
Día Mes Año

Dirección Residencial: _____
Edificio Apartamento Pueblo, Código Postal

Residencial: _____

Tarjeta Vacuna COVID _____

Nombre del padre, madre o tutor (especifique): _____

Números de teléfono: _____, _____, _____
Casa Celular Otro
Letra Molde

Persona a Notificar en caso de Emergencia: _____ Parentesco: _____

Números de teléfono: _____, _____, _____
Casa Celular Otro

II. HISTORIAL DE SALUD

Padecimiento o condición médica que le pueda afectar en las prácticas de algún deporte (si alguna):

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

Certifico que este historial médico es verdadero y correcto. Autorizo a mi hijo (a) a realizar todas las actividades competitivas dentro de la Programación Deportiva de los Juegos de Puerto Rico organizada por el Departamento de Recreación y Deportes.

En caso de emergencia y yo no sea localizado (a), autorizo al Director Técnico o su representante a proveer a mi hijo (a) los servicios médicos de emergencia que sean pertinentes y si es necesario sea transportado al centro médico más cercano.

Firmado en _____, Puerto Rico. Hoy ___ de _____ de 20__.

Nombre (padre, madre, tutor o encargado): _____
Letra Molde

Firma (padre, madre, tutor o encargado): _____

****Este documento tiene que estar acompañado por una (1) foto 2 x 2, Certificado de Nacimiento (copla) y Relevé de Responsabilidad y Fotografía.**

**RELEVO DE RESPONSABILIDAD Y
AUTORIZACIÓN DE UTILIZACIÓN DE IMAGEN**

Yo, _____ (padre, madre, tutor o encargado) certifico que mi hijo (a) _____, participará de la Competencia _____ (especificar deporte), dentro de la Programación Deportiva de los *Juegos de Puerto Rico* organizada por el Departamento de Recreación y Deportes.

Autorizo a que participe de las actividades recreativas y deportivas ofrecidas en el mismo. Reconozco que existen riesgos y pueden surgir lesiones. Acepto la responsabilidad personal por los daños que resulten de cualquier lesión. Relevo de toda responsabilidad personal a los organizadores, empleados y voluntarios del Departamento de Recreación y Deportes, auspiciadores, agencias colaboradoras, municipio sede y sub-sedes de cualquier reclamación por lesiones, enfermedades o incapacidad en la que pueda verse afectado mi hijo (a) durante su participación en los *Juegos de Puerto Rico*.

Además, autorizo o no autorizo al Departamento de Recreación y Deportes a que se le tomen fotos y videos a mi hijo (a) durante su participación para fines promocionales del Deporte y el DRD.

Firmado en _____, Puerto Rico. Hoy ___ de _____ de 2022.

Nombre (padre, madre, tutor o encargado): _____

Firma (padre, madre, tutor o encargado): _____
Letra Molde

****Este documento tiene que estar anejado al resto de los documentos solicitados por participante: Perfil del Participante, una (1) foto 2 x 2 y Certificado de Nacimiento (copia).**

Contáctanos



Departamento de Recreación y Deportes



@recreaydeportes



@recreaydeportes

Instagram