



REGLAMENTO Y BASES DE COMPETENCIA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS CODICADER 2016

5. h. c. r. c.

[Handwritten signature]

MODIFICADO POR LA COMISION TÉCNICA DEL CODICADER COSTA RICA EN DICIEMBRE 2015 Y APROBADO POR EL COMITÉ DIRECTIVO DEL CODICADER EN LA REUNION DEL DIA 19 DE FEBRERO DEL 2016, EN MANAGUA, NICARAGUA

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

CONTENIDO

- Capítulo I: Los Juegos, su celebración y participación
- Capítulo II: Organización
- Capítulo III: Programa
- Capítulo IV: Inclusión y Exclusión de Deportes
- Capítulo V: Competencias
- Capítulo VI: Inscripciones
- Capítulo VII: Edad para los Competidores
- Capítulo VIII: Juramento
- Capítulo IX: Delegación Oficial
- Capítulo X: Atención a las Delegaciones
- Capítulo XI: Jefatura de la Delegación
- Capítulo XII: Jueces y Árbitros
- Capítulo XIII: Acreditaciones
- Capítulo XIV: Protestas
- Capítulo XV: Régimen disciplinario
- Capítulo XVI: Prevención para evitar el Dopaje
- Capítulo XVII: Reuniones Técnicas
- Capítulo XVIII: Alojamiento y Alimentación
- Capítulo XIX: Transporte
- Capítulo XX: Atención Médica
- Capítulo XXI: Protocolo
- Capítulo XXII: Premios, Diplomas y Distinciones
- Capítulo XXIII: Medios de Comunicación
- Capítulo XXIV: Memoria de los Juegos
- Capítulo XXV: Evaluación de los juegos
- Capítulo XXVI: Disposiciones Generales

➤ **Bases de competencia Nivel Primario Inclusivo**

DEPORTES NIVEL PRIMARIO INCLUSIVO LOS 8 DEPORTES OBLIGATORIOS		
No.	DEPORTE	Modalidad
1	AJEDREZ	
2	KIDS ATHLETICS	
3	ATLETISMO	Discapacitados
4	BALONCESTO	Mini
5	FÚTBOL	Fut – 7
6	NATACIÓN	Inclusivo
7	TENIS DE MESA	
8	VOLEIBOL	Mini
9	GIMNASIA	Opcional

➤ Bases de competencia Nivel Intermedio

DEPORTES NIVEL INTERMEDIOS			
DEPORTES MINIMO A REALIZAR 9 , OBLIGATORIOS (LOS 7 PRIMEROS), DEL MENU PUEDEN ESCOGER EL RESTO			
1	AJEDREZ	10	LUCHAS
2	ATLETISMO	11	JUDO
3	BALONCESTO	12	VB/PLAYA
4	FÚTBOL	13	PATINAJE
5	NATACIÓN	14	SOFTBOL (FEM)
6	TENIS DE MESA	15	BEISBOL (MASC)
7	VOLEIBOL	16	FÚTBOL SALA
8	KARATE DO	17	GIMNASIA
9	TAE KWON DO		

➤ Bases de competencia Nivel Secundaria

DEPORTES NIVEL SECUNDARIA			
DEPORTES OBLIGATORIOS 11 (LOS PRIMEROS 11)			
1	AJEDREZ	14	FUTBOL SALA
2	ATLETISMO	15	BALOMNANO
3	BALONCESTO	16	SOFTBOL (FEM)
4	BEISBOL (MASC)	17	CICLISMO
5	FÚTBOL	18	BOXEO (MASC)
6	JUDO	19	L/PESAS
7	KÁRATE-DO	20	TRIATLÓN
8	NATACIÓN	21	ESGRIMA
9	TAE KWON DO	22	TENIS
10	TENIS DE MESA	23	BADMINTON
11	VOLEIBOL	24	TIRO CON ARCO
12	LUCHAS	25	GIMNASIA
13	V/B DE PLAYA	26	PATINAJE

[Handwritten signatures and marks on the right side of the page, including a large 'X' and various scribbles.]

[Handwritten signatures and marks on the left side of the page.]

➤ Bases de competencia Discapacidad

1. Atletismo
2. Goll bol
3. Natación

Capítulo I
Los Juegos, su celebración y participación

Handwritten notes:
X
y
ene

Artículo 1. El Consejo del Istmo Centroamericano de Deporte y Recreación **CODICADER**, órgano del Sistema de Integración Centroamericana **SICA**, celebra los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos con el objetivo común de contribuir al fortalecimiento de la integración, la solidaridad y la paz entre nuestros pueblos.

Artículo 2. Los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, son de absoluta propiedad del CODICADER y a él pertenecen todos los derechos implícitos de su organización y celebración.

Son miembros del CODICADER los países Guatemala, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panamá y Belize representados por los organismos estatales rectores del Deporte, de Recreación y de Educación Física, que se rigen por el artículo 5 de los Estatutos del CODICADER.

Artículo 3. Los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos se realizarán de la siguiente manera:

NIVEL PRIMARIA

- 3.1. **Primaria de primero a sexto grado (inclusivo):** Se realizará anualmente en la tercera semana del mes de julio;
- 3.2. El período de realización de los juegos NO debe exceder de siete (7) días, incluyendo el día de llegada y el día de salida de las delegaciones participantes.

NIVEL INTERMEDIO

- 3.3 **Sub – 15 Intermedio:** Se realizará cada dos años en los años impares entre los meses de agosto y septiembre; se permitirá participar a los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tienen 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.
- 3.4 El período de realización NO debe exceder de siete (7) días, incluyendo el día de llegada y el día de salida de las delegaciones participantes.

Handwritten signature: Danilo Fernández

Handwritten signatures:
[Signature]
[Signature]

NIVEL SECUNDARIA.

- 3.5 Secundaria de séptimo a doceavo grado:** Se realizará cada dos años en los años pares entre el período del 20 de agosto al 30 de septiembre;
- 3.6** El período de realización de los juegos NO debe exceder de diez (10) días, incluyendo el día de llegada y el día de salida de las delegaciones participantes.
- 3.7 Discapacidad (Secundaria): “JUEGOS DEPORTIVOS CENTROAMERICANOS PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD”** En los años 2017 y 2019 se realizaran en el período del 20 de agosto al 10 de diciembre, mientras que en los años 2016, 2018 y 2020 período del 20 de noviembre al 20 de diciembre.
- 3.8** El período de realización de la modalidad de Juegos con Estudiantes con Discapacidad NO debe exceder de seis (06) días, incluyendo el día de llegada y el día de salida de las delegaciones participantes.

Las propuestas de eventos adicionales realizadas por algún país no deberán coincidir con las fechas de los eventos antes citados.

Artículo 4. Para ser elegible como participante en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, todos los participantes deben respetar los estatutos y reglamentos del **CODICADER**, que se emitan para cada deporte que forme parte del programa oficial de los Juegos, y ser inscrito por el organismo gubernamental miembro del **CODICADER** de su respectivo país.

Artículo 5. La NO celebración de los Juegos Estudiantiles Centroamericanos por el país sede que le corresponda, le implica la declinación de la organización de los juegos implica la no participación de su delegación en los diferentes niveles de los juegos durante dos años a partir de la fecha de su declinación. Además de la anulación de todos sus derechos como país seleccionado y dejará a favor del **CODICADER**, las aportaciones económicas ya entregadas, salvo casos de fuerza mayor debidamente calificadas por el Comité Directivo del **CODICADER**.



Capítulo II Organización



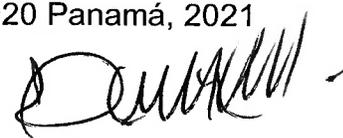
Artículo 6. Es responsabilidad, obligación y privilegio de los países que forman parte del CODICADER, organizar y desarrollar estos Juegos, a este efecto, el Comité Directivo del CODICADER designa en forma rotatoria la sede de los Juegos de la siguiente forma.

6.1 Ciclo Nivel Primario (Inclusivos):

- 2016 Belize, 2017 Costa Rica, 2018 Nicaragua, 2019 El Salvador, 2020 Panamá, 2021 Guatemala, 2022 Costa Rica, 2023 Belice y 2024 Nicaragua.

6.2. Intermedio Sub – 15:

- 2017 Honduras, 2019 Nicaragua, 2021 El Salvador, 2023 Costa Rica, 2025 Guatemala.



6.3. Ciclo Nivel Secundaria:

➤ 2016 Honduras, 2018 Costa Rica, 2020 Nicaragua, 2022 Belize, 2024 Belize, 2026 Panamá y 2028 Guatemala.

Estudiantes con Discapacidad

6.4 Ciclo Nivel Secundaria:

➤ 2016 Nicaragua, 2017 Belize, 2018 El Salvador, 2019 Honduras, 2020 Guatemala, 2021 Panamá, 2022 Belize, 2023 Nicaragua y 2024 El Salvador.

Reiniciando el ciclo, salvo en casos de fuerza mayor, que podrá ser modificado por el Comité Directivo del CODICADER. El país sede confirmará las fechas de realización de los Juegos como mínimo con seis meses de anticipación.

Artículo 7. Son responsables del desarrollo de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos:

- A) Comité Directivo del CODICADER
- B) Organismo deportivo rector gubernamental sede
- C) Comité Organizador del país sede
- D) Comisión Técnica del CODICADER

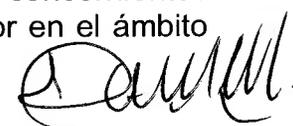
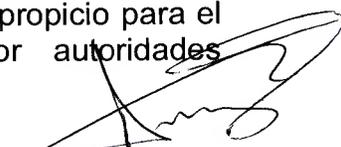
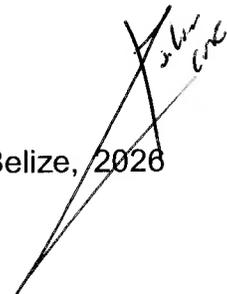
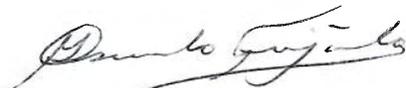
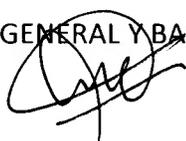
Cuyas funciones están especificadas en este reglamento.

Artículo 8. El Organismo Gubernamental miembro del CODICADER, correspondiente del país sede de los Juegos designará y nombrará un Comité Organizador, debiendo tomar en cuenta de manera especial, los diferentes factores de orden local y regional propicio para el éxito de los Juegos. El Comité Organizador será juramentado por autoridades gubernamentales del país sede.

Artículo 9. El Comité Organizador deberá tener personería jurídica propia y es el organismo ejecutivo de los Juegos, nominado por el organismo gubernamental miembro del CODICADER del país sede para organizar los Juegos a su nombre y por lo tanto para responsabilizarse de todos los asuntos financieros, organizativos y legales de dirección y realización de todas las competencias que forman parte del programa de los Juegos y funcionará en virtud de la delegación de facultades que le hace el organismo gubernamental miembro del CODICADER del país sede y el CODICADER.

Artículo 10. El Organismo Gubernamental miembro del **CODICADER** del país sede es el responsable en última instancia ante el **CODICADER**, de la organización de los Juegos y del cumplimiento de todas las disposiciones legales, reglamentarias y económicas concernientes a los Juegos. Por lo tanto, será el superior jerárquico del Comité Organizador en el ámbito nacional en lo organizativo.

El Organismo Gubernamental miembro del **CODICADER** del país sede tendrá como mínimo tres (3) miembros en el Comité Organizador. La designación del Comité Organizador deberá



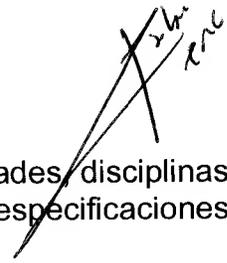
hacerse y comunicarse al Comité Directivo del **CODICADER**, dentro de los primeros sesenta (60) días del año en que le corresponda realizarlo.

Artículo 11. El Comité Organizador tendrá las siguientes facultades y obligaciones:

- a. Organizar, dirigir y realizar los Juegos, conforme al programa oficial de deportes presentado, actuando en armonía y consulta con el organismo gubernamental miembro del **CODICADER** de su país.
- b. Cumplir las obligaciones financieras previstas en el estatuto del **CODICADER**, así como las establecidas en este reglamento.
- c. Mantener Informado al Comité Directivo del **CODICADER** y al organismo gubernamental miembro del **CODICADER** de su país, de todo lo relativo a los Juegos, acatando sus Indicaciones y Resoluciones.
- d. Programar y dar a conocer en detalle al Comité Directivo del **CODICADER** y al organismo gubernamental miembro del **CODICADER** de su país, las ceremonias de inauguración, clausura y premiación de los Juegos, pudiendo estos organismos hacer los cambios que procedan.
- e. Programar y dirigir las premiaciones de los eventos deportivos, asegurándose que éstas sean realizadas por miembros del Comité Directivo del **CODICADER**, personeros del organismo gubernamental miembro del **CODICADER** en el país sede, representantes acreditados de federaciones deportivas nacionales o personalidades deportivas del país sede u otros países o diplomáticos de los países miembros del **CODICADER** acreditados en el país sede.
- f. Proporcionar alojamiento y alimentación adecuada a las Delegaciones Oficiales desde un (1) día antes (a partir del almuerzo) hasta un (1) día después (hasta el desayuno) de la competencia en cada deporte (previa confirmación de llegada de dicha delegación)
- g. Realizar en el marco de los Juegos un programa de orden cultural conmemorativo a las Fiestas Patrias.
- h. Facilitar el transporte local a las delegaciones participantes, desde el día de su llegada hasta el día de su salida del país sede, según calendario de competencia.
- i. Proveer y facilitar a los medios de comunicación debidamente acreditados por los organismos gubernamentales de los países miembros del **CODICADER**, todo lo necesario para el cumplimiento de sus funciones.
- j. Proporcionar seguridad a las delegaciones desde su ingreso y retorno del país sede.
- k. Realizar 30 días antes de la inauguración del evento la reunión de los jefes de misión y las diferentes comisiones del comité organizador y los coordinadores técnicos de cada deporte, con la comisión técnica del **CODICADER**.
- l. Nombrar un delegado técnico general y uno por cada deporte convocado.

Artículo 12. Son funciones de la **COMISIÓN TÉCNICA del CODICADER**:

- a. Evaluar, actualizar y someter a la aprobación del Comité Directivo del **CODICADER** el Reglamento General y las Bases de Competencia de cada uno de los eventos y disciplinas deportivas a desarrollar en el programa de los JUEGOS, apoyándose en la parte técnica de la reglamentación internacional de acuerdo a las bases de competencia del **CODICADER** de cada disciplina deportiva y considerando los objetivos pedagógicos.

- 
- b. Proponer al Comité Directivo eventos multidisciplinarios, edades, modalidades, disciplinas deportivas, pruebas, ramas, sistemas de competencia, premiaciones y especificaciones técnicas.
 - c. Evaluar y emitir recomendaciones al manual de organización de los JUEGOS, que elabore cada sede.
 - d. Supervisar, evaluar y recomendar al Comité Directivo las acciones correctivas pertinentes en el proceso técnico y administrativo de la organización y desarrollo de la respectiva edición de los JUEGOS.
 - e. Es su responsabilidad velar por el cumplimiento de todos los aspectos acordados para cada edición de los Juegos.
 - f. Presidir las reuniones técnicas previas al evento según lo establecido en el presente reglamento. Así como estar presente en el total desarrollo del deporte asignado por el Secretario Técnico de CODICADER.
 - g. Revisar, reformar y aprobar la documentación oficial reglamentada de los JUEGOS por disciplina deportiva para efectos de acreditación y participación de los atletas, entrenadores y demás participantes.
 - h. Coordinar previamente con el delegado técnico del comité organizador, los aspectos técnicos, administrativos y de inducción del evento, durante la reunión de Comisión Técnica y Jefes de Misión y un día antes del inicio del evento.
 - i. La Comisión Técnica podrá ser ampliada según las necesidades del evento y decisión que se tome en la reunión previa de Jefes de Misión conforme a la programación presentada por el Comité Organizador.
 - j. Oficializar los resultados de cada deporte, conforme estos vayan finalizando.
 - k. Confirmar las nóminas de inscripción, que se utilizarán en las reuniones técnicas.
 - l. Otras funciones propias de la Comisión Técnica establecidas en el presente reglamento.

Capítulo III Programa

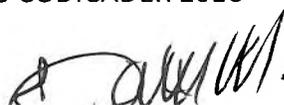
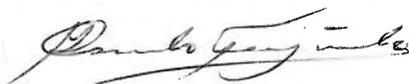


Artículo 13. Los deportes oficiales son los siguientes:

13.1 Primaria (inclusivo): Kids athletics, Ajedrez, Atletismo (Disc), Mini-Baloncesto, Fútbol-7, Natación (inclusivo), Tenis de Mesa y Mini-Voleibol. El país sede puede incluir Gimnasia como deporte opcional. En caso de fuerza mayor, el Comité Directivo tomará la decisión de variar los deportes obligatorios o de base.

13.2 Intermedio Sub – 15: El país sede de los juegos debe organizar como mínimo 9 deportes siendo obligatorios o de base los siguientes: Ajedrez, Atletismo, Baloncesto, Fútbol 9, Natación, Tenis de Mesa y Voleibol. El resto de disciplinas para completar el mínimo de 9 y el máximo de 13, pueden ser seleccionadas de las siguientes: Judo, Karate Do, Tae Kwon Do, Voleibol de Playa, Lucha, Patinaje, Softbol, Béisbol, Gimnasia y Futsal. En caso de fuerza mayor, el Comité Directivo tomará la decisión de variar los deportes obligatorios o de base.

13.3 Secundaria: El país sede de los juegos debe organizar un mínimo de once (11) deportes siendo obligatorios: Ajedrez, Atletismo, Baloncesto, Fútbol, Judo, Karate Do, Natación, Tae Kwon Do, Tenis de Mesa, Voleibol y Béisbol. Los deportes que pueden ser



seleccionados para completar el máximo de 17 son: Patinaje, Triatlón, Voleibol de Playa, Lucha, Tenis, Boxeo, Futsal, Softbol, Ciclismo, Gimnasia, Levantamiento de Pesas, Esgrima, Bádminton, Balonmano y Tiro con Arco. En caso de fuerza mayor, el Comité Directivo tomará la decisión de variar los deportes obligatorios o de base.

13.4 Discapacidad Nivel Secundaria: Atletismo, Natación y Golball.

Los países miembros del CODICADER, cuando son sede de los juegos, deben realizar todos los deportes aprobados por el Comité Directivo.

➤ En cuanto a los Juegos para Estudiantes con Discapacidad, la clasificación de ambos niveles es la siguiente:

Discapacidad	Categoría	DEFINICIÓN	DIAGNÓSTICOS
SENSORIAL	AU	Pérdida auditiva superior a los 70 decibeles, ambos oídos	Grafica Audio métrica y su respectiva lectura
	V	No perciben la luz ni distinguen la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier dirección,	Constancia oftalmológica que haga constar el grado de ceguera
COGNITIVA	SD	Somatotipos característico de una persona con síndrome Down	Ninguna
	DI	El C.I. debe de estar por debajo de 75	Examen de coeficiente Intelectual, test Revén
FISICA	PC	Atetosis puede desaparecer un poco durante la carrera. Problemas para la fuerza explosiva. Hemiplejía	Certificación médica emitida por un neurólogo que haga constar el nivel de parálisis cerebral
	SR	No función del movimiento de miembros inferiores y estabilidad estática del tronco, estabilidad dinámica del tronco funcional en movimientos de miembros superiores y funcionalidad de manos	Certificación médica que haga constar el problema por el cual la persona es usuaria de silla de ruedas

➤ Para los juegos deberá estar un clasificador neutral (que no pertenezca a los países participantes) que garantice el trabajo de los clasificadores de Centroamérica e **igualmente se impartirán seminarios en el desarrollo de los juegos para aprovechar la presencia del clasificador neutral**, de no poder contar con un clasificador neutral dentro del evento se formará una comisión para desarrollar **las clasificaciones funcionales de los juegos.**

Capítulo IV Inclusión y Exclusión de Deportes

Artículo 14. Inclusión

El país sede de los Juegos podrá incluir un deporte o una modalidad que forme parte del programa establecido en el artículo 13 del presente Reglamento, notificando a todos los países miembros en la reunión de evaluación de los juegos del evento en el año anterior al que será sede, ratificando la Comisión Técnica que dicha solicitud está en forma.

Artículo 15. Exclusión

15.1 La Comisión Técnica podrá recomendar al Comité Directivo del CODICADER la exclusión de un deporte, después de la evaluación anual que se realice al programa estudiantil.

15.2 Un deporte o evento será excluido del Programa Oficial si en las tres últimas ediciones se registra una inscripción inferior a 3 países. Esta suspensión será inicialmente por un (1) año y se avalará su reinserción en la reunión de evaluación de la Comisión Técnica al final de cada año.

Capítulo V Competencias

Artículo 16. Las Competencias Oficiales de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos serán las siguientes:

16.1 Primaria, Intermedio Sub - 15 y Secundaria: Tres (3) países como mínimo, si por cualquier razón el atleta inscrito, NO se presenta a los Juegos, el evento siempre se realizará de forma oficial y será premiado.

16.2 Discapacidad: Tres (3) países como mínimo. Si por cualquier razón el atleta, NO se presenta a los Juegos, el evento siempre se realizará de forma oficial y será premiado.

16.3 Deportes de Combate: En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

Capítulo VI Inscripciones

Artículo 17. Es responsabilidad exclusiva del Organismo Gubernamental Miembro del CODICADER, inscribir a los competidores en los Juegos Deportivos Estudiantiles

Centroamericanos y sólo podrán participar en los mismos, atletas que sean elegibles de acuerdo a la reglamentación deportiva establecida por el **CODICADER**. El costo de participación por persona será de sesenta dólares de los Estados Unidos (US\$ 60.00), de los cuales (\$55.00 corresponden al Comité Organizador y \$5.00 al CODICADER). Será cancelado previo al ingreso a la villa, se exceptúa de éste pago a los miembros del Comité Directivo, la Comisión Técnica, jueces, árbitros, jefes y sub jefes de misión.

Artículo 18. Luego de notificadas las fechas para la realización de los Juegos, las inscripciones nominales por prueba y evento de los países participantes serán enviadas vía fax o por correo electrónico al país sede del evento, con copia a la secretaria técnica, quienes acusarán recibo de las inscripciones de los participantes y notificarán las observaciones correspondientes. Los originales de las mismas serán entregados de forma preliminar debidamente selladas y firmadas en manuscrito por (el miembro de la comisión técnica del CODICADER o quien se designe), del país que inscribe en la Reunión de los Jefes de Misión y ratificadas en la reunión de la Comisión Técnica en la sede del evento previa al inicio de los Juegos, presentando de nuevo la nómina firmada si le fue aprobado algún cambio.

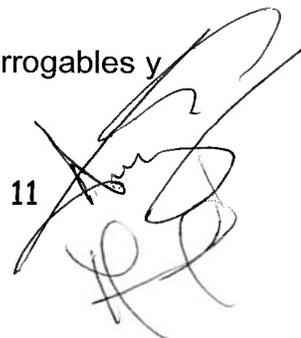
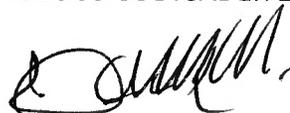
Artículo 19. La Inscripción de Intención de participación se deberá hacer con noventa (90) días de antelación de la fecha inaugural para confirmar la realización del mismo.

Artículo 20. Las Inscripciones numéricas se remitirán al menos con sesenta (60) días de antelación de la fecha inaugural.

Artículo 21. A más tardar la inscripción nominal por deporte, que está conformada por la lista de participantes y de información técnica de los atletas y del cuerpo técnico y la ficha técnica individual, deberá presentarse con treinta (30) días de antelación de la Inauguración de los Juegos y de acuerdo a lo establecido en este Reglamento General y Bases de Competencia. Esta Inscripción determinará la oficialidad del deporte, misma que será notificada por el Secretario Técnico del CODICADER inmediatamente. La misma se presentará en la Reunión de los Jefes de Misión y Comisión Técnica, por lo cual la participación (Jefes de Misión, Comisión Técnica y especialista cuando corresponda) es de carácter obligatorio; así mismo se presentará la propuesta tentativa de distribución de participantes por habitación de cada una de las delegaciones. De existir cambio de algún miembro de la inscripción nominal, se deberá enviar escaneada vía correo electrónico al Comité Organizador la planilla nominal modificada y una nota justificando la causa del mismo, firmada y sellada por el Miembro de la Comisión Técnica del país que solicita con NO menos de 72 horas de anticipación a la fecha de inauguración.

Artículo 22. Los deportes de conjunto podrán inscribir hasta tres (3) competidores más de los requeridos, quedando firme su planilla de inscripción, conforme a la reglamentación de su deporte en la reunión técnica que se realizará antes del inicio de los Juegos.

Artículo 23. Los plazos que se indican para recepción de inscripciones son improrrogables y de estricto cumplimiento.



Artículo 24. Para participar en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, deberán tener los requisitos siguientes:

- a. Presentar ficha técnica y médica individual completada con los datos solicitados en los dos formatos oficiales adjuntos al reglamento y firmadas y selladas por las autoridades deportivas, escolares y médicas correspondientes, con lo cual se avala su participación;
- b. Ser alumno oficial, regular y activo del Centro Educativo (Nivel Primaria, Secundaria reconocido por el Ministerio de Educación según corresponda al evento), en el país miembro del **CODICADER** que representa, sea nacional o extranjero, desde el inicio del año lectivo escolar de la competencia, para los estudiantes virtuales debe presentar además constancia del ministerio de educación del país que representa avalando al centro educativo.
- c. Tener la edad establecida en las Bases de Competencia del deporte que representa. Por lo que deberá presentar copia del pasaporte para su validación ante el Comité Organizador, además de presentar el original en la reunión técnica para verificación;
- d. En los deportes de conjunto que participen en los Juegos del **CODICADER**, pueden ser reforzados en baloncesto, futsal, voleibol y gol bol por un máximo de dos (2) jugadores y jugadoras, y en béisbol masculino, softbol femenino y fútbol – 11 por un máximo de cuatro (4) jugadores y jugadoras, estos alumnos y alumnas-refuerzos de otras Instituciones Educativas de su país deben reunir las condiciones de edades establecidas en el presente Reglamento y las Bases de Competencia; así mismo deben haber participado en el Campeonato Nacional Estudiantil del mismo año;
- e. En los deportes de conjunto de los Juegos de Nivel Primaria se permitirán 02 Refuerzos, sin aumentar la cantidad de participantes, en los Deportes de Mini Baloncesto, Mini Voleibol y Fútbol 7.
- f. no se utilizará la figura de los refuerzos.
- g. En el caso de los atletas discapacitados deberán presentar una Constancia Médica y constancias Funcionales del especialista (audiometrías y mediciones visuales).

La inscripción de refuerzos deberá hacerse dentro del cupo establecido en las Bases de Competencia y en la papelería técnica de la inscripción deberá establecerse su condición de refuerzo, cumpliendo con los mismos requisitos de los estudiantes regulares.

Capítulo VII Edad para los Competidores

Artículo 25. La edad para los atletas en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos será: en el **Nivel Primaria**, de 6 a 12 años cumplidos en el año de los

Juegos; en el **Nivel Intermedio sub – 15**, de 13 y 14 años cumplido en el año de los juegos; en el **Nivel secundario**, de 15 hasta 17 años cumplidos el año de los Juegos. podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

En la modalidad de Estudiantes con discapacidad, será por edades: de 12 a 15 años participaran en el marco de los Juegos del CODICADER **Nivel Primario** y 16 a 19 años participaran en el CODICADER para Estudiantes con Discapacidad **Nivel Secundario** cumplidos en el año de los juegos **tomando en cuenta que para este sector estudiantil, prevalece la edad para poder participar, sobre su nivel académico (primaria o secundaria).**

Capítulo VIII Juramento

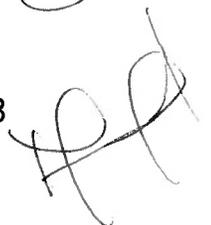
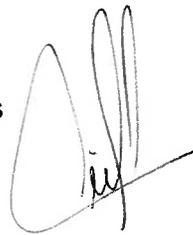
Artículo 26. En la Ficha de Inscripción Individual los participantes en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos firmarán la siguiente Declaración:

“Declaro por mi honor que respetaré los Estatutos del CODICADER, el Reglamento General de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, las Bases de Competencia y demás disposiciones de mi deporte, comprometiéndome a competir bajo los principios del “Juego Limpio” poniendo en ello todo mi empeño y recurso técnico como Atleta”.

Capítulo IX Delegación Oficial

Artículo 27. Solamente los miembros de la delegación oficial debidamente inscritos serán reconocidos por el Comité Organizador para prestarles las facilidades correspondientes. La cantidad de personas que integran las Delegaciones será establecida en el siguiente cuadro:

- **NIVEL PRIMARIO INCLUSIVO
Deportes para Estudiantes Convencionales**



X
line

**PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE
CATEGORÍA 6 - 12 AÑOS**

		NIVEL PRIMARIA 7 DEPORTES								
No.	DEPORTE	Modalidad	ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	TOTAL	
			FEM.	MASC.						
1	AJEDREZ		6	6	2	1	1	1	17	
2	KIDS ATHLETICS		5	5	4	1	1	2	18	
3	BALONCESTO	Mini	10	10	4	1	2	2	29	
4	FÚTBOL	7	14	14	4	1	2	2	37	
5	NATACIÓN		15	15	4	1	1	2	38	
6	TENIS DE MESA		4	4	2	1	1	1	13	
7	VOLEIBOL	Mini	8	8	4	1	2	2	25	
	JEFE DE MISIÓN					1			1	
	JEFATURA					7			7	
TOTAL			62	62	24	15	10	12	185	
			185							
8	GIMNASIA	OPCIONAL	3	2	2	1	1	1	10	

• **ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD**

**PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE
CATEGORÍA 12 - 15 AÑOS**

		NIVEL PRIMARIA DISCAPACIDAD - 2 DEPORTES						
No.	DEPORTE	ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	TOTAL
		FEM.	MASC.					
1	ATLETISMO	11	11	5	1	1	2	31
2	NATACIÓN	7	7	3	1	1	2	21
	OFICIALES				5			5
TOTAL		18	18	8	7	2	4	57
		57						

Nota: Dentro de la Jefatura debe ir incluido un especialista en el tema de discapacidad, el intérprete de lenguaje de señas, clasificador y guía.

[Signature]

[Signature]

[Signature]

[Signature]

• NIVEL INTERMEDIOS U 15

PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE

CATEGORÍA 13 – 14 AÑOS

NIVEL INTERMEDIOS 13 - 14 AÑOS 9 DEPORTES OBLIGATORIOS, 7 DE BASE.

No	DEPORTE	ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	TOTAL
		FEM.	MASC.					
1	AJEDREZ	6	6	2	1	1	1	17
2	ATLETISMO	15	15	4	1	1	1	37
3	BALONCESTO	12	12	4	1	2	1	32
4	FÚTBOL	18	18	4	1	2	1	44
5	NATACIÓN	15	15	4	1	1	1	37
6	TENIS DE MESA	4	4	2	1	1	1	13
7	VOLEIBOL	12	12	4	1	2	1	32
	JEFE DE MISIÓN				1			1
	JEFATURA				14			14
TOTAL		82	82	24	22	10	7	227

227

OTROS DEPORTES DEL MENU

8	KARATE DO	7	9	2	1	1	1	21
9	TAE KWON DO	11	11	2	1	1	1	27
10	LUCHAS	10	10	2	1	1	1	25
11	JUDO	10	10	2	1	2	1	26
12	VB/PLAYA	2	2	2	1	1	1	9
13	PATINAJE	4	4	2	1	1	1	13
14	SOFTBOL (FEM)	18		2	1	1	1	23
15	BEISBOL (MASC)		18	3	1	1		23
16	FÚTBOL SALA	10	10	2	1	1	1	25
17	GIMNASIA	5	5	3	1	2	1	17
TOTAL		77	79	22	10	12	9	209

209

[Handwritten signatures and initials]

NIVEL SECUNDARIA

**PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE
CATEGORÍA 15 - 17 AÑOS**

Handwritten signature/initials

NIVEL SECUNDARIA 15 - 17 AÑOS ; 11 DEPORTES OBLIGATORIOS								
No.	DEPORTE	ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	TOTAL
		FEM.	MASC.					
1	AJEDREZ	5	5	2	1	2	1	16
2	ATLETISMO	15	15	4	1	2	1	38
3	BALONCESTO	12	12	4	1	2	1	32
4	BEISBOL (MASC)		18	3	1	1		23
5	FÚTBOL	18	18	4	1	2	1	44
6	JUDO	10	10	2	1	2	1	26
7	KÁRATE-DO	7	9	2	1	2	1	22
8	NATACIÓN	15	15	4	1	2	1	38
9	TAE KWON DO	11	11	2	1	2	1	28
10	TENIS DE MESA	4	4	2	1	2	1	14
11	VOLEIBOL	12	12	4	1	2	1	32
	JEFE DE MISIÓN				1			1
	OFICIALES				14			14
TOTAL		109	129	33	26	21	10	328

328

OTROS DEPORTES DEL MENU								
12	LUCHAS	10	10	2	1	2	1	26
13	V/B DE PLAYA	2	2	2	1	1	1	9
14	FUTSALA	10	10	2	1	1	1	25
15	PATINAJE	5	5	2	1	1	1	15
16	TENIS	4	4	2	1	1	1	13
17	SOFTBOL (FEM)	18		2	1	1	1	23
18	CICLISMO	4	4	2	1	1	1	13
19	BOXEO (MASC)	3	13	3	1	1	1	22
20	L/PESAS	7	8	2	1	1	1	20
21	TRIATLÓN	4	4	2	1	1	1	13
22	ESGRIMA	12	12	4	1	2	1	32
23	BALOMNANO	14	14	2	1	2	1	34
24	BADMINTON	2	2	1	1	1	1	8
25	TIRO CON ARCO	8	8	4	1	1	1	23
26	GIMNASIA	4	4	4	1	2	1	16
TOTAL		107	100	36	15	19	15	292

292

Handwritten signature

Handwritten signatures and initials

DEPORTES PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD

PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE CATEGORÍA 16 - 19 AÑOS

No.	DEPORTE	NIVEL SECUNDARIO - 3 DEPORTES						
		ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	TOTAL
		FEM.	MASC.					
1	ATLETISMO	19	19	4	1	2	2	45
2	GOALBALL	4	4	2	1	2	1	14
3	NATACIÓN	9	9	4	1	2	2	27
	JEFE DE MISIÓN				1			1
	OFICIALES				9			9
TOTAL		32	32	10	13	4	5	96
								96

Nota: Dentro de la Jefatura debe ir incluido un especialista en el tema de discapacidad, el intérprete de lenguaje de señas, clasificador y guía.

Capítulo X Atención a las Delegaciones

Artículo 28. El Comité Organizador de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos podrá asignar un agregado (edecán) para cada una de las delegaciones participantes, con el objeto que se faciliten las relaciones entre el comité organizador y los Jefes de Misión.

Capítulo XI Jefatura de la Delegación

Artículo 29. Durante el período de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, cada delegación participante estará bajo la responsabilidad del Jefe de Misión, designado por el organismo gubernamental miembro del **CODICADER**, y quien no será miembro de la Comisión Técnica del **CODICADER** de cada país, las delegaciones pueden nombrar a un Sub Jefe de Misión, quien tendrá funciones asignadas por el Jefe de Misión.

Artículo 30. Cuando las Delegaciones cuenten con:

- Menos de 75 miembros de la delegación atletas, el organismo gubernamental miembro del **CODICADER** nombrará un máximo de 4 miembros de la Jefatura de Misión;

- b. Menos de ciento cincuenta (150) miembros de la delegación atletas, el organismo gubernamental miembro del CODICADER nombrará un máximo de 8 miembros de la Jefatura de Misión;
 - c. De ciento cincuenta y uno (151) miembros de la delegación a doscientos cincuenta (250) miembros de la delegación atletas se nombrará un máximo de 12 miembros de la Jefatura de Misión;
 - d. Con una delegación de más de doscientos cincuenta y un (251) miembros de la delegación atletas se nombrará un máximo de 14 miembros de la Jefatura de Misión.
- Se consideran Miembros de la Jefatura de Misión a: Médicos, Fisioterapeutas, Prensa y personal administrativo y financiero.

Capítulo XII Jueces y Árbitros

Artículo 31. Los árbitros acompañantes de las delegaciones en los deportes que corresponda se les reconocerán (\$ 40.00 Dólares Americanos netos) por cada día de competencia trabajado, en los deportes de combate se incluirá el día del pesaje. Estos árbitros deberán presentar su currículum para ser analizado y aprobado por la Comisión Técnica en la reunión de Jefes de Misión, ser presentados por el miembro de la Comisión Técnica de cada país, indicando el nivel que ostenta el mismo, y sólo arbitrará en una disciplina deportiva; deberán ser de preferencia árbitros internacionales y contar con el aval de su federación nacional.

La edad máxima para los árbitros será estipulada respetando las normativas internacionales de cada deporte.

Se deberá realizar una reunión con todos los árbitros de la disciplina deportiva, el día la reunión técnica para la unificación de criterios de arbitraje, dirigida por el jefe de arbitraje de cada deporte.

El jefe de árbitros de cada deporte, realizará una reunión diaria para evaluar el desempeño de los árbitros en cada deporte informando a la Comisión Técnica.

31.1 En los deportes de combate en el nivel secundaria edad 15 y 17 años, se deberán garantizar árbitros neutrales fuera del área de Centroamérica, y en Nivel Intermedio es opcional quienes son la máxima autoridad en el arbitraje del evento y deberá unificar criterios antes del evento con los árbitros participantes. La Comisión Técnica del **CODICADER** conocerá la nómina de jueces neutrales, treinta (30) días antes de los Juegos.

31.2 Los Árbitros de nivel primario inclusivo e intermedios deberán de asistir de carácter obligatorio al día siguiente de su llegada a charla sobre "ARBITRAJE PEDAGOGICO" que deberá organizar el país sede.

Capítulo XIII Acreditaciones

Artículo 32. El Comité Organizador emitirá credenciales de identidad correspondientes para los participantes con carácter oficial en dichos Juegos, especificando los nombres y apellidos, la fecha y lugar de nacimiento, sexo y función en los Juegos.

La credencial de identidad deberá tener la firma y fotografía del titular y deberá estar firmada por el Presidente del Comité Organizador, además el logo de CODICADER y los logos del comité organizador.

Las credenciales deben ser impresas por cada país participante, previo diseño de la sede. Las categorías autorizadas son:

1	A	Atleta	10	JM	Jefe de Misión
2	CH	Chaperona	11	P	Prensa
3	CD	Comité Directivo	12	PM	Personal Médico
4	CO	Comité Organizador	13	V	Voluntario
5	CT	Comisión Técnica CODICADER	14	VIP	Invitados Especiales
6	D	Delegados x Deporte	15	CL	Clasificadores
7	E	Entrenador y asistentes	16	GU	GUIA
8	I	Invitados	17	IN	Interprete
9	J	Jueces y Árbitros	18	OF	Oficiales

Artículo 33. El Comité Organizador hará las gestiones con el gobierno de su país, para facilitar e informar acerca de los trámites requeridos para el ingreso y salida de las delegaciones a los Juegos Estudiantiles Deportivos Centroamericanos.

Capítulo XIV Protestas

1. Elegibilidad: (por edad o nivel escolar). Las protestas sobre la elegibilidad de un atleta antes de iniciar y durante los Juegos serán resueltas por el jurado de competencia de cada disciplina en primera instancia y por la Comisión Técnica del **CODICADER** como segunda y última instancia. Las protestas serán firmadas por el delegado del deporte correspondiente.

2. Otras Protestas. Sólo podrán apelarse fallos de reglamento y disciplinarios, no así fallos de apreciación. Se observarán las normas y procedimientos establecidos para protestas contenidas en el Reglamento General de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, para las protestas de cada deporte el procedimiento será de acuerdo al Régimen Disciplinario, a excepción de la cantidad a pagar (\$100.00) establecida en este reglamento. Estas protestas serán resueltas en primera instancia por el Jurado de Competencia y la Comisión Técnica de **CODICADER**, como segunda y última instancia, resolverá las protestas antes de la siguiente competencia de los involucrados, entregándoles por escrito la respuesta. Las resoluciones de la segunda instancia son definitivas.

Artículo 34. "En la reunión técnica de cada deporte se integrará el Jurado de Competencia de la siguiente manera: a) por el responsable técnico del deporte designado por el Comité Organizador. b) el Jefe de Árbitros de la Competencia. c) Un tercer miembro escogido entre

los delegados, debidamente acreditado, sin ser parte del conflicto." Este jurado conocerá y resolverá sobre protestas en primera instancia.

Artículo 35. Las protestas serán firmadas por el delegado o entrenador del deporte correspondiente y presentadas en primera instancia al Jurado de Competencia o en apelación a la Comisión Técnica del CODICADER, acompañadas de un pago único de cien dólares americanos (\$100.00) o su equivalente en moneda nacional del país Sede. Si la protesta tiene una respuesta que favorezca a quien la interpone, les serán devueltos.

Artículo 36. Las protestas sobre la incorrecta aplicación del reglamento durante la competencia deberán presentarse por escrito en un período NO mayor de treinta (30) minutos después de celebrada la competencia, ante el jurado respectivo, con copia a la Comisión Técnica del CODICADER. Transcurrido el plazo indicado NO habrá derecho a reclamación alguna. El jurado de competencia resolverá en un plazo no mayor de 30 minutos después de presentada la protesta.

Capítulo XV Régimen disciplinario

Artículo 37. La Comisión Técnica de CODICADER estará facultada para aplicar el régimen disciplinario a los estudiantes atletas, a los oficiales que los acompañan (Delegados, entrenadores, Árbitros, Chaperonas y Auxiliares), y a cualquier persona que participe en estos juegos y cometa hechos en contra del deporte el estatuto y de este Reglamento General durante el desarrollo de los Juegos auspiciados por el CODICADER.

En primera instancia corresponde al jurado de competencia elegido en cada disciplina deportiva imponer las sanciones que dentro de su competencia le corresponda de acuerdo al informe arbitral, en segunda instancia corresponde a la comisión técnica de CODICADER imponer las sanciones que dentro de su competencia le corresponda y ratificar las del jurado de competencia y estos fallos serán definitivos e inapelables.

FALTAS Y SANCIONES

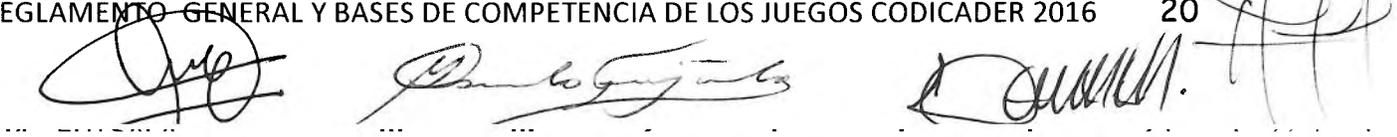
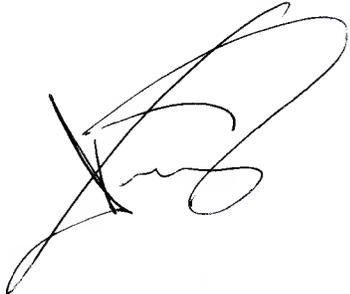
37.1 SANCIONES: Las sanciones que pueden imponerse reglamentariamente son las siguientes: a los atletas estudiantes, a los entrenadores, árbitros, delegados y auxiliares

- Amonestación
- Suspensión
- Inhabilitación
- Expulsión

37.2 A los equipos:

- Expulsión
- Perdida del juego en cualquier fase del torneo
- Amonestación

37.3 las faltas graves de Los atletas estudiantes



Los atletas estudiantes serán sancionados con suspensión si incurren en cualquiera de las siguientes faltas graves

- a) Al Atleta Estudiante que agrede al árbitro o miembro de la Organización, originando con su acción lesión o daño especialmente grave será sancionado con la suspensión de tres años y si fuera reincidente, se le inhabilitara de toda la competencia.
- b) Si existiese agresión al árbitro o miembro de La Organización, pero no existiese daño será sancionado con la suspensión de dos años.
- c) El atleta estudiante que amenace, coaccione o realice cualquier acto de consideración hacia las autoridades deportivas u organizativas se le sancionara con la suspensión de un año.
- d) El atleta estudiante que zarande, empuje o maltrate al árbitro, auxiliares o autoridades deportivas a otros Atletas Estudiantes sin llegar a la lesión de hecho, será descalificado o expulsado del campo y se le sancionara con la suspensión de un año.
- e) El atleta estudiante que agrede a otro Estudiante mediando o no provocación, causando daños o lesiones que le impida proseguir su normal desarrollo en el terreno del juego, será sancionado con la suspensión de dos años.
- f) El atleta estudiante que agrede a otro jugador o a otro estudiante mediando o no provocación, sin causar daño o lesiones será sancionado con la suspensión de un año.
- g) El atleta estudiante que se defendiera de la agresión de otro, (de un estudiante, entrenador, delegado o persona ajena al encuentro y que en su defensa causara lesiones al contrario será sancionado con la suspensión de seis meses a dos años tomando en cuenta el daño lesivo producido),
- h) La agresión entre atleta estudiante, cuando no puede determinarse quien o quienes la iniciaron, bien sea individual, reciproca, colectiva o tumultuaria, serán sancionados con la suspensión de un año.
- i) Los atletas estudiantes que causen daño físico en los lugares de alojamiento en las instalaciones de las competencias deberán pagar inmediatamente a través de sus delegados de sus jefes de misión por las reparaciones que sean necesarias.
- j) Los atletas estudiantes que suplanten físicamente a atletas inscritos y que alteren o encubran documentos oficiales serán sancionados con tres años de suspensión.
- k) El atleta estudiante que se presentarse al campo de competencia y lugar de alojamiento con aliento alcohólico, estado de ebriedad o en estado fuera de lo normal causado por sustancias que alteren su comportamiento, será sancionado con la suspensión del evento.

Todas estas sanciones serán impuestas por el Jurado de Competencia o la Comisión Técnica independientemente de las sanciones impuestas por los árbitros por el incumplimiento de las normas deportivas de acuerdo al reglamento de competencia de cada disciplina deportiva.

37.4 Faltas graves de los Delegados, Entrenadores, Árbitros, Chaperonas y Auxiliares

- a) El Delegado, Entrenador, Chaperonas y Auxiliares que agrede al árbitro, a los auxiliares de este o a autoridades organizativas será sancionado con la suspensión de tres años.
- b) El Delegado, Entrenador, Arbitro, Chaperonas y Auxiliares que con su conducta atente gravemente a la disciplina y al buen orden deportivo o las normas que la regulan serán sancionados con la suspensión de dos años.

- X
S
L
M
C*
- c) Cualquier falta cometida por los Delegados, Árbitros, Entrenadores Chaperonas y Auxiliares que estuviese tipificada dentro de aquellas en que pudieran incurrir los Atletas estudiantes, será sancionada con el doble de la que pudiera corresponder a aquello.
 - d) Cuando los Delegados, Entrenadores, Chaperonas y Auxiliares ordenase la retirada de la instalación de sus Atletas Estudiantes o no impidiese la misma en el transcurso de un encuentro, así como, cuando su equipo incurra en falta colectiva de mala conducta, será sancionado con la suspensión de dos años para el desempeño de sus funciones.
 - e) Queda prohibido a los Delegados, Entrenadores, Chaperonas y auxiliares dirigirse, interpellar y protestar a los árbitros, penetrar en el terreno de juegos intervenir en los incidentes que puedan producirse, salvo para auxiliar a sus Atletas Estudiantes en caso de lesión grave, previa autorización del árbitro y para defender a este en caso de agresión. La infracción a esto será sancionada con expulsión del partido y de sus funciones durante el mismo.
 - f) Queda prohibido a los Delegados Entrenadores, Árbitros, Chaperonas y Auxiliares fumar o presentarse a los lugares de competencia y lugares de alojamiento con aliento alcohólico estado de ebriedad o fuera de lo normal causado por sustancias que alteren su comportamiento los infractores serán suspendidos por un año.
 - g) Los Delegados, Entrenadores, Árbitros, Chaperonas y Auxiliares que encubran las faltas cometidas por atletas estudiantes en cuanto a la falsificación de la edad a la suplantación de otros estudiantes serán sancionados con tres años de suspensión.

37.5 Faltas graves de los Equipos y sus barras

- 37.5.1 Los equipos que no se presente a la hora exacta o se presente sin dirección del entrenador o asistente, injustificadamente al local de competencia. Esto una vez transcurrido el tiempo adicional que el reglamento específico señala en cada uno de los deportes serán penados con las pérdidas de los puntos y/o títulos en disputa.
- 37.5.2 Los equipos que no presenten las credenciales extendidas por el comité organizador respectivo a los señores árbitros serán penados con las pérdidas de los puntos y/o títulos en disputa.
- 37.5.3 Sera amonestada por escrito la representación del país el cual la barra de un equipo o centro educativo, exprese "Hurras, coplas", o canciones inmorales o insultantes para sus adversarios, árbitros y organizadores. La reincidencia ameritara la suspensión del juego por él árbitro y la pérdida de los puntos.
- 37.5.4 Será suspendido por un año calendario a partir de la imposición de la pena de participar en toda actividad deportiva estudiantil de los juegos de CODICADER el centro educativo el cual su "barra" cometa agresiones contra árbitros, autoridades de los Juegos Estudiantiles, jugadores de otras instituciones o a barras contrarias. Los integrantes de la "barra" deben permanecer durante todo el evento en el lugar que se les ha asignado. En las canchas abiertas los encargados de la delegación deportiva deben colocar las barras contrarias separadamente. Los integrantes de esta deben evitar que las personas ajenas se mezclen en su grupo.



S. L. M
C. N. E

Capítulo XVI Prevención para evitar el Dopaje

Artículo 38. Los países miembros del CODICADER llevarán a cabo acciones de educación, capacitación y prevención de uso de sustancias que puedan dañar la salud de los atletas y su normal desempeño deportivo.

Artículo 39. Las infracciones en este aspecto recibirán las sanciones que correspondan, dictaminadas por la Agencia Mundial de Antidopaje.

Capítulo XVII Reuniones

Artículo 40. REUNION DE COMISION TÉCNICA Y JEFES DE MISIÓN CON EL COMITÉ ORGANIZADOR, se realizará treinta Días antes del inicio del evento.

La agenda a desarrollar al menos debe de tratarse lo siguiente:

- Exposición y presentación del Comité Organizador por parte de cada uno de los coordinadores técnicos por deporte y los coordinadores de las comisiones de trabajo de los detalles del evento.
- Visitas de Instalaciones Deportivas, Centros de Hospedajes, y Alimentación.
- Entrega al Comité organizador de las inscripciones nominales de cada país.
- Presentación de pruebas oficiales con base en las planillas nominales.
- Realización de los sorteos de los deportes de conjunto.
- Puntos varios.

Artículo 41. Reunión Previa a la competencia ; se realizaran un día antes de la llegada de las Delegaciones a la sede con el comité organizador en especial con los coordinadores técnicos por deporte, Jefes de Misión y los miembros del Comisión Técnica de CODICADER.

La agenda a desarrollo de ese día previo al menos debe de tratarse lo siguiente:

- Exposición del Comité Organizador de los últimos detalles del evento.
- Los coordinadores por deporte del Comisión Técnica CODICADER Comité organizador entrevista para ultimar detalles del reglamento de competencia y demás así como la conducción de la Reunión Técnica.
- Revisión y autorización de las inscripciones nominales por país y deportes firmada por el miembro de la comisión técnica del CODICADER del país sede.

Artículo 42. Las Reuniones Técnicas se realizarán un día antes de la iniciación de los eventos de cada deporte y se llevarán a cabo en los locales que designe para tal efecto el Comité Organizador.

En ellos participarán:

- Un miembro de la Comisión Técnica del **CODICADER** que presidirá.
- El Coordinador Técnico del deporte del comité organizador
- Los delegados por deporte de cada país quienes tienen voz y voto, quien puede ser sustituido por el Jefe o sub jefe de Misión quienes pueden delegar a otra persona.
- Los entrenadores
- El jefe de árbitros
- Los representantes del Comité Organizador
- Participación de atletas y árbitros en los deportes que sea necesario.

En la agenda a desarrollarse deberán tomarse en cuenta los siguientes aspectos:

1. Revisión de credenciales de los delegados a la reunión técnica.
2. Recepción y verificación de los requisitos oficiales de inscripción (Art. 24)
3. Presentación del calendario de competencias y entrenamientos
4. Presentación de criterios de aplicación del arbitraje durante el evento
5. Integración del Jurado de Competencia
6. Aspectos administrativos

Nota: La revisión de la documentación de los participantes, será cruzada con la inscripción nominal oficial presentada al comité organizador y supervisada por la Comisión Técnica, con excepción de los eventos de discapacidad donde se llevará a cabo durante la clasificación funcional en presencia del miembro de la comisión técnica asignado al deporte.

Deberá llevarse una minuta con información de todos los temas tratados en la reunión y compartida con todos los delegados y miembros de la Comisión Técnica.

Artículo 43. La Comisión Técnica y Jefes de Misión de CODICADER realizarán todos los días reuniones de evaluación y seguimiento del desarrollo del evento y validación de resultados, se llevará a cabo preferiblemente a las 7:00 pm.

Capítulo XVIII Alojamiento y Alimentación

Artículo 44. El Comité Organizador de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos deberá brindar a los miembros de la delegación oficial de cada país los servicios de alojamiento y alimentación, los cuales deberán ser otorgados desde un día antes (a partir del Almuerzo) hasta un día después (hasta el desayuno) de la competencia de cada deporte, con la excepción de Triatlón que ingresará dos días antes de la competencia.

Para los rubros de alojamiento, alimentación, transporte y demás servicios se elaborarán manuales en los que se contemplará los estándares mínimos que debe cumplir el país organizador.

Capítulo XIX Transporte

Artículo 45. El Comité Organizador garantizará el transporte interno a todas las delegaciones oficiales para su movilización desde su llegada al país en las terminales aéreas y terrestres, según calendario de competencia. **Para la movilización del jefe de misión y CT CODICADER deberá proporcionarse desde el día de su arribo.** El país que no acepte las condiciones de transporte que ofrece el país organizador, deberá comunicar oficialmente con al menos un mes de anticipación al comité organizador.

Capítulo XX Atención Médica

Artículo 46. En caso de que un participante sea atleta, árbitro, oficial o dirigente, sufra un accidente o una enfermedad durante los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos originado en su propia actividad, el Comité Organizador tendrá a su cargo la prestación del servicio relativo a su curación y hospitalización, mientras se encuentre en el país sede de los Juegos. En caso de enfermedad común, el Comité Organizador brindará la atención médica primaria.

Capítulo XXI Protocolo

Artículo 47. La convocatoria para participar en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos deberá ser entregada o enviada por el **CODICADER** por lo menos seis (6) meses antes del desarrollo de los Juegos a los países miembros. La convocatoria deberá incluir el calendario general de competencias.

Capítulo XXII Premios, Diplomas y Distinciones

Artículo 48. El Comité Organizador otorgará reconocimientos individualmente y por equipos, conforme a lo siguiente:

Para el evento de Secundaria Convencional y Estudiantes con discapacidad:

a) Para los atletas:

- | | | |
|------------|-------------------|-------------------|
| a.1 | Al primer lugar: | Medalla dorada |
| a.2 | Al segundo lugar: | Medalla plateada |
| a.3 | Al tercer lugar: | Medalla bronceada |

En los deportes que corresponda se premiarán dos terceros lugares.

b) **Por deporte en cada género en dependencia de la acumulación de puntos establecida en el reglamento:**

- b.1 Primer lugar: Trofeo
- b.2 Segundo lugar: Trofeo
- b.3 Tercer lugar: Trofeo

c) **Reconocimiento por país por género otorgado por CODICADER por la sumatoria de los puntos obtenidos en cada deporte de acuerdo a lo establecido en el reglamento:**

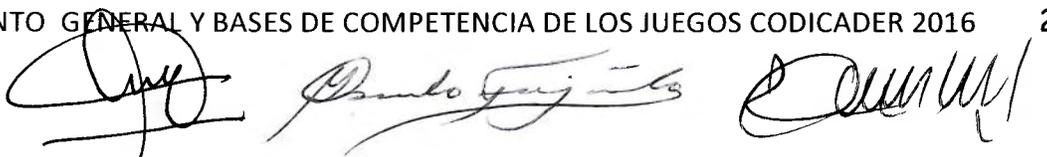
- c.1. Primer lugar: Trofeo
- c.2. Segundo lugar: Trofeo
- c.3. Tercer lugar: Trofeo

d) Para el Nivel Secundaria para estudiantes convencionales y estudiantes con discapacidad se establece un sistema de premiación por puntos en cada deporte para determinar el orden de los países por deporte y género, ranqueando del 7 al 1 en los deportes individuales en cada uno de sus eventos otorgándole 7 puntos al primer lugar, 6 al segundo lugar, 5 al tercer lugar, 4 al cuarto lugar, 3 al quinto lugar, 2 al sexto lugar y 1 punto al séptimo lugar, sumando los puntos obtenidos en cada evento para que al final sean sumados en la tabla general para la premiación por país convirtiéndolos en la puntuación general en 7 para el que sumó más puntos, 6 para el segundo en la sumatoria y así respectivamente. En los deportes de conjunto de 14 al 2 otorgándole 14 puntos al primer lugar, 12 al segundo lugar, 10 al tercer lugar, 8 al cuarto lugar, 6 al quinto lugar, 4 al sexto lugar y 2 puntos al séptimo lugar por país participante. Al país que no participó en esos deportes no se le otorgará punto.

e) Los entrenadores de deportes de conjunto recibirán medallas de igual manera que los atletas.

f) En los juegos de **NIVEL PRIMARIO** cada participante obtendrá un reconocimiento de participación de igual forma, color y tamaño. Este no determina un escalafón de resultados.

sin RR.



CANTIDAD DE MEDALLAS PARA PREMIAR Y COMPRAR POR DEPORTE Y RAMA									
JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS NIVEL SECUNDARIA									
DEPORTE	PREMIACIÓN				COMPRA				
	O	P	B	T	O	P	B	T	
1	AJEDREZ								
Individual Masc y Fem Convencional	10	10	10	30	10	10	10	30	
Individual Masc y Fem Blitz	10	10	10	30	10	10	10	30	
Individual mas y fem rápido por tablero	10	10	10	30	10	10	10	30	
SUBTOTAL	30	30	30	90	30	30	30	90	
2	ATLETISMO								
Pruebas Femeninas	19	19	19	19	25	25	25	75	
Pruebas Masculinas	20	20	20	20	26	26	26	78	
SUBTOTAL	39	39	39	39	51	51	51	153	
3	ATLETISMO DISC								
Pruebas Femeninas	29	29	29	87	36	36	36	108	
Pruebas Masculinas	29	29	29	87	36	36	36	108	
SUBTOTAL	58	58	58	174	72	72	72	216	
4	BALONCESTO								
Masculino	1	1	1	3	14	14	14	42	
Femenino	1	1	1	3	14	14	14	42	
Individuales Mas y Fem	8	8	8	24	8	8	8	24	
SUBTOTAL	10	10	10	30	36	36	36	108	
5	BEISBOL								
Masculino	1	1	1	3	21	21	21	63	
Individuales	6	6	6	18	6	6	6	18	
SUBTOTAL	7	7	7	21	27	27	27	81	
6	FÚTBOL								
Masculino	1	1	1	3	20	20	20	60	
2 Individuales	2	2	2	6	2	2	2	6	
Femenino	1	1	1	3	20	20	20	60	
2 Individuales	2	2	2	6	2	2	2	6	
SUBTOTAL	6	6	6	18	44	44	44	132	
7	GOALBALL								
Femenino	1	1	1	3	6	6	6	18	
Masculino	1	1	1	3	6	6	6	18	
SUBTOTAL	2	2	2	6	12	12	12	36	
8	JUDO								
Categoría Femeninos	8	8	16	32	8	8	16	32	
Categoría Masculino	8	8	16	32	8	8	16	32	
Kumite por Equipo Fem.	1	1	2	4	5	5	10	20	
Kumite por Equipo Masc.	1	1	2	4	5	5	10	20	
Forma por Equipo Fem.	1	1	2	4	2	2	4	8	
Forma por Equipo Masc.	1	1	2	4	2	2	4	8	
SUBTOTAL	20	20	40	80	30	30	60	120	

[Handwritten signatures and initials]

9	KÁRATE DO								
	Categoría Femenino	4	4	8	16	4	4	8	16
	Categoría Masculino	5	5	10	20	5	5	10	20
	Kata Individual Femenino	1	1	2	4	1	1	2	4
	Kata Individual Masculino	1	1	2	4	1	1	2	4
	Kata por equipo Femenino	1	1	2	4	3	3	6	12
	Kata por equipo Masculino	1	1	2	4	3	3	6	12
	SUBTOTAL	13	13	26	52	17	17	34	68
10	NATACIÓN								
	Pruebas Femeninas	19	19	19	57	26	26	26	78
	Pruebas Masculinas	19	19	19	57	26	26	26	78
	Pruebas mixtas	1	1	1	3	4	4	4	12
	SUBTOTAL	39	39	39	117	56	56	56	168
11	NATACION DISC								
	Pruebas Femeninas	13	13	13	39	13	13	13	39
	Pruebas Masculinas	13	13	13	39	13	13	13	39
	SUBTOTAL	26	26	26	78	26	26	26	78
12	TAE KWON DO								
	Categoría Femenino	10	10	20	40	10	10	20	40
	Categoría Masculino	10	10	20	40	10	10	20	40
	Forma Individual Femenino	1	1	2	4	1	1	2	4
	Forma Individual Masculino	1	1	2	4	1	1	2	4
	SUBTOTAL	22	22	44	88	22	22	44	88
13	TENIS DE MESA								
	Individual Masculino	1	1	2	4	1	1	2	4
	Individual Femenino	1	1	2	4	1	1	2	4
	Dobles Femenino	1	1	2	4	2	2	4	8
	Dobles Masculino	1	1	2	4	2	2	4	8
	Dobles Mixtos	1	1	2	4	2	2	4	8
	Equipo Masculino	1	1	2	4	4	4	8	16
	Equipo Femenino	1	1	2	4	4	4	8	16
	SUBTOTAL	7	7	14	28	16	16	32	64
14	VOLEIBOL								
	Masculino	1	1	1	3	14	14	14	42
	4 Individuales	4	4	4	12	4	4	4	12
	Femenino	1	1	1	3	14	14	14	42
	4 Individuales	4	4	4	12	4	4	4	12
	SUBTOTAL	10	10	10	30	36	36	36	108
15	VOLEIBOL DE PLAYA								
	Masculino	1	1	1	3	4	4	4	12
	4 Individuales	4	4	4	12	4	4	4	12
	Femenino	1	1	1	3	4	4	4	12
	4 Individuales	4	4	4	12	4	4	4	12
	SUBTOTAL	10	10	10	30	16	16	16	48
16	LUCHAS								
	Categoría Femenino	10	10	20	40	10	10	20	40
	Categoría Masculino	10	10	20	40	10	10	20	40
	SUBTOTAL	20	20	40	80	20	20	40	80
17	FÚTBOL SALA								
	Masculino	1	1	1	3	12	12	12	36
	2 Individuales	2	2	2	6	2	2	2	6
	Femenino	1	1	1	3	12	12	12	36
	2 Individuales	2	2	2	6	2	2	2	6
	SUBTOTAL	6	6	6	18	28	28	28	84

Handwritten signature/initials

Large handwritten signature/initials at the bottom of the page

18	SOFTBOL								
	Femenino	1	1	1	3	21	21	21	63
	Individuales	6	6	6	18	6	6	6	18
	SUBTOTAL	7	7	7	21	27	27	27	81
19	PATINAJE								
	Pruebas Femeninas	6	6	6	18	8	8	8	24
	Pruebas Masculinas	6	6	6	18	8	8	8	24
	SUBTOTAL	12	12	12	36	16	16	16	48
20	TENIS								
	Pruebas Femeninas	4	4	8	16	8	8	16	32
	Pruebas Masculinas	4	4	8	16	8	8	16	32
	Pruebas mixtas	1	1	2	4	2	2	4	8
	SUBTOTAL	9	9	18	36	18	18	36	72
21	TRIATLON								
	Pruebas Femeninas	1	1	1	3	1	1	1	3
	Pruebas Masculinas	1	1	1	3	1	1	1	3
	Relevos Masc y Fem	2	2	2	6	2	2	2	6
	SUBTOTAL	4	4	4	12	4	4	4	12
22	LEVANTAMIENTO DE PESAS								
	Pruebas Femeninas	21	21	21	63	21	21	21	63
	Pruebas Masculinas	24	24	24	72	24	24	24	72
	SUBTOTAL	45	45	45	135	45	45	45	135
23	BALONMANO								
	Masculino	1	1	1	3	14	14	14	42
	2 Individuales	2	2	2	6	2	2	2	6
	Femenino	1	1	1	3	14	14	14	42
	2 Individuales	2	2	2	6	2	2	2	6
	SUBTOTAL	6	6	6	18	32	32	32	96
24	BOXEO								
	Categoría Femenino	10	10	20	40	10	10	20	40
	Categoría Masculino	10	10	20	40	10	10	20	40
	SUBTOTAL	20	20	40	80	20	20	40	80
25	BAGMINTON								
	Pruebas Femeninas	2	2	4	8	2	2	4	8
	Pruebas Masculinas	2	2	4	8	2	2	4	8
	Pruebas mixtas	1	1	2	4	1	1	2	4
	SUBTOTAL	5	5	10	20	5	5	10	20
26	TIRO CON ARCO								
	Pruebas Femeninas	4	4	8	16	4	4	8	16
	Pruebas Masculinas	4	4	8	16	4	4	8	16
	Pruebas mixtas por equipo	2	2	4	8	6	6	12	24
	SUBTOTAL	10	10	20	40	14	14	28	56
27	TIRO CON ARCO								
	Pruebas Femeninas	8	8	8	24	20	20	20	60
	Pruebas Masculinas	10	10	10	30	25	25	25	75
	SUBTOTAL	18	18	18	54	45	45	45	135
28	ESGRIMA								
	Pruebas Femeninas	6	6	6	18	15	15	16	46
	Pruebas Masculinas	6	6	6	18	15	15	16	46
	Pruebas mixtas por equipo	1	1	1	3	3	3	3	9
	SUBTOTAL	13	13	13	39	33	33	35	101
29	CICLISMO								
	Pruebas Masculinas	2	2	2	6	2	2	2	6
	SUBTOTAL	2	2	2	6	2	2	2	6
	TOTAL	476	476	602		800	800	964	2564

Handwritten signature/initials

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

CANTIDAD DE MEDALLAS A ENTREGAR INTERMEDIOS					
No	DEPORTES	CANTIDAD DE MEDALLAS	No	DEPORTES	CANTIDAD DE MEDALLAS
1	AJEDREZ	144	8	KARATE DO	64
2	ATLETISMO	368	9	TAE KWON DO	88
3	BALONCESTO	96	10	LUCHAS	80
4	FÚTBOL	144	11	JUDO	88
5	NATACIÓN	400	12	VB/PLAYA	16
6	TENIS DE MESA	64	13	PATINAJE	80
7	VOLEIBOL	96	14	SOFTBOL (FEM)	72
TOTAL DE MEDALLAS A COMPRAR 17 DEPORTES			15	BEISBOL (MASC)	72
			16	FÚTBOL SALA	80
2132			17	GIMNASIA	180

Artículo 49. Todos los participantes en los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, recibirán un diploma de participación. Firmado por el presidente del CODICADER y el titular del Deporte del País Sede. El país sede de los juegos y de las diferentes reuniones del CODICADER podrá brindar a los miembros de las delegaciones diferentes PROMOCIONALES O SOUVENIRES según sus posibilidades.

Capítulo XXIII Medios de Comunicación

Artículo 50. El Comité Organizador establecerá y organizará una oficina central para el servicio de los periodistas que se acrediten oficialmente para el evento.

Artículo 51. El Comité Organizador deberá entregar diariamente al Titular de cada país, miembros de la Comisión Técnica y Jefes de Misión los boletines informativos con los resultados técnicos del día, puntuación, programa de actividades para el día siguiente y las demás informaciones necesarias.

Capítulo XXIV Memoria de los Juegos

Artículo 52. El Comité Organizador, al finalizar los Juegos entregará a los países miembros del CODICADER un informe técnico de los Juegos que deberá contener los resultados completos de los eventos deportivos.

La Memoria Oficial de los Juegos deberá ser presentada y entregada en la Reunión del Comité Directivo Ordinaria inmediata posterior a los Juegos. El contenido debe garantizar básicamente la siguiente información:







- 2
ene
- a) Reseña histórica del **CODICADER** y su estructura directiva
 - b) Calendario general de actividades de los Juegos
 - c) Mensajes:
 - c.1. De la autoridad gubernamental máxima del país sede y/o titular de deporte
 - c.2. De la Presidencia del **CODICADER**
 - d) Puntuación general de la edición anterior
 - e) Resumen general de punteos por disciplina deportiva y global de los Juegos recién concluidos, así como de los reconocimientos especiales otorgados.
 - f) Participantes y resultados por disciplina deportiva en orden alfabético, conteniendo:
 - f.1. Lugar y fecha de realización.
 - f.2. Listados nominales.
 - f.3. Calendario de competencias y programas de competencias.
 - f.4. Resultados por disciplina deportiva y por país.
 - f.5. Posiciones finales.
 - f.6. Estadísticas individuales y colectivas.
 - f.7. Cuadro de puntuación por disciplina deportiva, por género y global.
 - f.8. Fotografías
 - f.9. Recomendaciones del Comité Organizador para futuras ediciones de los Juegos.
 - g) Se deberán enviar las memorias a las siguientes instituciones, personas y en las cantidades indicadas. En los casos en que corresponda más de un ejemplar, el primero puede ser el documento en sí y las restantes copias en CD:
 - **CODICADER:** 1 ejemplar por miembro
 - **Comisión Técnica:** 1 ejemplar por miembro

Capítulo XXV Evaluación de los juegos

Artículo 53. La evaluación de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, se realizara en el país sede de los Juegos con discapacidad,

Capítulo XXVI Disposiciones Generales

Artículo 54. Sólo se permitirá el acceso a áreas restringidas de las instalaciones deportivas destinadas al desarrollo de los Juegos a las personas debidamente acreditadas con la credencial que corresponde.

Artículo 55. Los países miembros del **CODICADER**, que han sido honrados al ser escogidos como sede para realizar los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, están obligados a cumplir con todo lo estipulado en el presente Reglamento General y las Bases Específicas por deporte.

Artículo 56. El Comité Directivo del **CODICADER** queda ampliamente facultado para resolver cualquier problema que NO esté contemplado en el presente reglamento en coordinación con el Comité Organizador de los Juegos.

Artículo 57. El Comité Directivo de CODICADER o su Representante deben firmar el Reglamento y Bases de Competencias de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, una vez sean aprobados.

Artículo 58. El programa estipulado en este reglamento, podrá estar sujeto a revisión a partir de la evaluación del año 2017, por lo que no puede ser modificado antes de dicha fecha.

Artículo 59. El Emblema del CODICADER puede estar presente en los uniformes de presentación de todos los países participantes en la manga izquierda del mismo.



Handwritten signature/initials

Artículo 60. Los uniformes de competencia de los atletas de los deportes de conjunto pueden llevar visible el nombre de la institución educativa a la cual representa.

BASES DE COMPETENCIA DE LOS JUEGOS ESTUDIANTILES DEPORTIVOS CENTROAMERICANOS, NIVEL PRIMARIO

1. AJEDREZ

1.1. DELEGACION

FUNCIÓN	MÁXIMO
Atletas género masculino	6
Atletas género femenino	6
Entrenadores (as)	2
Delegado	1
Chaperona	1
Árbitro	1
Total	17

Large handwritten signature

Handwritten initials

Handwritten signatures and initials at the bottom of the page

1.2. EVENTOS CONVOCADOS

EVENTOS	MASCULINO	FEMENINO
1er. Tablero	1	1
2do. Tablero	1	1
3er. Tablero	1	1
4to. Tablero	1	1
5to. Tablero	1	1
6to. Tablero	1	1
Equipo en modalidad Blitz	1	1
Total de eventos	7	7

1.3 SISTEMA DE COMPETENCIA CONVENCIONAL (Individual Torneos Masculinos y Femeninos)

- 1.3.1 Las competencias serán por equipo. Se jugará por equipo con seis tableros.
- 1.3.2 El equipo que le toque las piezas blancas jugará con éstas en el primero, tercero y quinto tablero.
- 1.3.3 La cadencia de juego será de 60 minutos más 30 segundos adicionales por jugada para terminar la partida.
- 1.3.4 El calendario de competencias será establecido por la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.
- 1.3.5 Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. (lo referente al arbitraje)
- 1.3.6 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, su reprogramación es responsabilidad de la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.
- 1.3.7 Sistema de Competencia serán los siguientes:
- Con la participación de 4 equipos se jugará con el sistema de competencia Round-Robin (todos contra todos) a dos vueltas.
 - Con la participación de 5 a 6 equipos se jugará con el sistema de competencia Round-Robin (todos contra todos) a una vuelta.
 - Con la participación de 7 equipos o más, se jugará con el sistema de competencia Suizo a cinco rondas.

1.4 PARTICIPANTES

- 1.4.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2004 a 2010.
- 1.4.2 Cada país podrá inscribir 6 titulares por género (M-F)

1.5 SISTEMA DE COMPETENCIA Modalidad Blitz (Masculino y Femenino)

- 1.5.1 La competencia se jugará bajo las normas del sistema de todos contra todos con seis tableros y a una vuelta, el sistema de pareo será dado por las tablas internacionales Berger, previo sorteo.

- 1.5.2 El equipo que le toque las piezas blancas jugará con estas en el primero, tercero y quinto tablero únicamente.
- 1.5.3 La cadencia de juego será de 5 minutos para toda la partida.
- 1.5.4 Se utilizará el Reglamento Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. en el aspecto de arbitraje.
- 1.5.5 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador su reprogramación.

1.6 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

1.7 SISTEMAS DE DESEMPATE:

Los desempates se resolverán de conformidad en el siguiente orden:

- 1) Puntuación;
- 2) Resultado entre ambos o más;
- 3) Número de partidas ganadas con negras;
- 4) Si persiste el empate se declara empatados a los jugadores.

2 KIDS ATHLETICS

2.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
05	Atletas masculinos
05	Atletas femeninas
02	Entrenadores
01	Árbitros
01	Delegado
02	Chaperona
TOTAL 18	

2.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

2.2.1 La competencia se realizará en cuatro (4) días.

2.2.2 Pruebas en Competencia:

EVENTOS	FEMENINO	MASCULINO
1	Kids Athletics Mixto	
1	TOTAL DE EVENTOS	

2.2.3 El calendario de competencias será establecido por el Comité Organizador y se presentará en la reunión técnica.

2.2.4 **Finalizado el evento se debe de establecer la puntuación final de los integrantes de cada uno de los grupos y asignarlo al respectivo país**

2.2.5 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Atletismo de la I.A.A.F en lo referente al arbitraje.

2.2.6 Cualquier evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador su reprogramación.

2.2.7 En Kids Athletics deberá inscribir diez (10) atletas de cada género para un total de veinte (20) atletas.

2.3 PARTICIPANTES

2.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años) Nacidos en los años 2004 a 2010.

2.3.2 Solamente se competirá en Kids Athletics, por lo que se incluye en el **Anexo No.1** de estas bases la normativa específica.

2.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

ANEXO No.1

REGLAMENTO POR EVENTO CODICADER (Versión 2013):

1.1 Programa de eventos

En el programa de “KIDS ATHLETICS– IAAF” los grupos mixtos se forman siempre con 10 niñas y 10 niños (CODICADER).

- Todos los eventos se desarrollan como eventos de equipo. Y cada equipo tendrá designado un color, colores determinados rojo, blanco, amarillo, celeste, azul, verde oscuro y verde claro (colores representan las banderas de los países Centroamericanos). La camiseta de competencia deberá ser proporcionada por el país organizador y adecuada para la práctica del atletismo.
- Todos los niños deben competir dos veces en cada uno de los grupos de eventos (Estaciones). Que así lo requieran.
- La jurisdicción del evento se divide según un esquema fijo, de tal manera que las tres áreas de las diferentes disciplinas de los grupos de eventos de carrera de velocidad, saltos y lanzamientos puedan desarrollarse al mismo tiempo. La carrera de resistencia se desarrolla al final.
- Se debe designar a una persona por equipo como suplente en caso de que un miembro regular del equipo se lesione. Sin embargo, una vez sustituido el participante no podrá volver al equipo. En caso que un atleta se lesione se designara a un miembro del equipo por medio de una rifa que realizara la plantilla de jueces (dicha rifa se realizara en cada estación, no repite el mismo atleta), dicho miembro realizara la actividad que le corresponde al atleta lesionado. En caso de la estación de resistencia el atleta tomara dos pelotas si él ha sido seleccionado y tendrá un listón que identificara su validez. La rifa será dentro de los atletas del mismo género del que se encuentra lesionado.

2.1 Formato de competencia

El formato de competición del programa “**KIDS ATHLETICS – IAAF**”, propone la siguiente estructura con el fin de favorecer la armonía e integración de los niños participantes:

- Calentamiento general (de 10 a 15 minutos con actividades atractivas tales como cantos, rondas, etc.), utilizando juegos y dinámicas que permitan la entrada en calor de los niños y la identificación con los animadores y jueces participantes. Al finalizar el calentamiento se deben de organizar los grupos de niños que trabajarán juntos en la jornada (5 niños y 5 niñas de diferentes nacionalidades), y a partir de ese momento el asistente de cada grupo deberá acompañar al grupo durante toda la participación de los niños y niñas, esta persona es la encargada de llevarlos de estación en estación, mantendrá el ánimo alto de los niños y niñas en los momentos de espera para la nueva rotación o en el área de recuperación.
- Realización de eventos programados para la jornada.

Se distribuirán de acuerdo a la rotación de las estaciones en el sentido contrario de las agujas del reloj.

El circuito de pruebas diario deberá permitir la competencia simultánea de los equipos para evitar pausas que generen pérdidas de tiempo o ritmo de la competencia.

Los eventos de carrera se realizarán de norte a sur en el sentido contrario de las agujas del reloj.

IMPORTANTE: CUANDO SE DEBA PROGRAMAR UNA ESTACIÓN DE ESPERA O ÁREA DE RECUPERACIÓN E HIDRATACIÓN, LOS ENCARGADOS DE CADA GRUPO DEBERÁ PROCURAR MANTENER A LOS NIÑOS Y NIÑAS ANIMADOS, CON DESEOS DE INTEGRARSE DE NUEVO A LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS SIN PERDER EL ESTADO ÓPTIMO PARA LA PRACTICA DEPORTIVA.

- Vuelta a la calma grupal, todos los niños y niñas participan del proceso de vuelta a la calma general por medio de actividades lúdicas que hagan que los niños se recuperen del esfuerzo realizado y se diviertan en el proceso.
- Una vez concluido el evento se debe de establecer la puntuación final de los integrantes de cada uno de los grupos y asignarlo al respectivo país, Los resultados generales deben de estar visibles pocos minutos después de realizados los eventos de la jornada en la pizarra de puntuación.
- En la última jornada realizar la premiación general, a todos se les premia por igual. El informe de resultados finales se entregará al delegado de cada país.
- La altura de las vallas serán de 40 cm por una base de 20 cm ancho.

2.2 Distribución de eventos por jornada:

El torneo de “**KIDS ATHLETICS – IAAF** del CODICADER se realizará durante 4 de días, los eventos estarán distribuidos de la siguiente manera:

~~slalom~~
C26

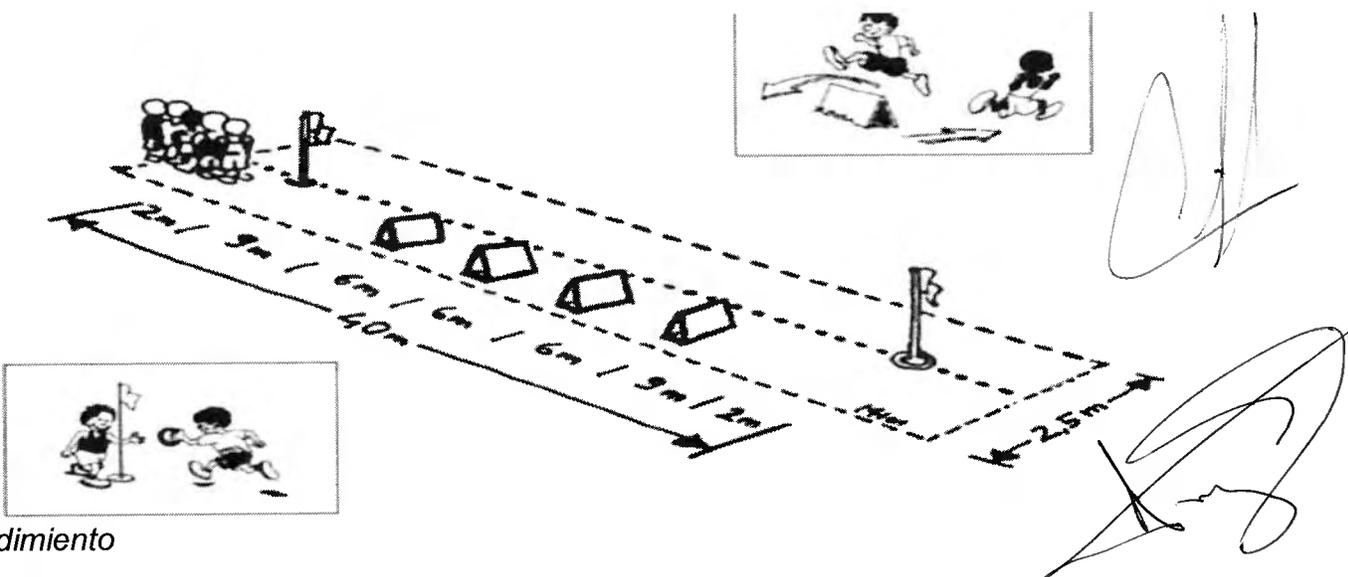
PRIMER DÍA	SEGUNDO DÍA	TERCER DIA	CUARTO DÍA
CARRERA EN ESCALERA	RELEVO DE VELOCIDAD / VALLAS	RELEVOS EN CURVAS CON VALLAS	RELEVO DE VELOCIDAD EN CURVAS
SALTO LARGO CON GARROCHA SOBRE ARENA	REBOTE CRUZADO	SALTO TRIPLE EN ÁREA LIMITADA	SALTOS EN SENTADILLA HACIA ADELANTE
LANZAMIENTO HACIA ATRÁS	LANZAMIENTO AL BLANCO SOBRE UNA VARILLA	LANZAMIENTO ROTACIONAL	LANZAMIENTO DE JABALINA PARA NIÑOS Y NIÑAS
RELEVO 10 X 80 METROS EN MARCHA	FÓRMULA 1	RELEVO DE VELOCIDAD / VALLAS EN SLALOM	CARRERA DE RESISTENCIA DE 8 MINUTOS

Eventos de Carrera:

1. Relevos de velocidad / Vallas

Breve descripción:

Relevo combinado de carrera de velocidad y vallas



Procedimiento

El equipamiento se instala como se observa en la figura. Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con y otra sin vallas. La distancia total a recorrer es de 80 mts. Dividida en dos: La primera distancia es la de vallas 40 metros y luego los miembros del equipo corren la distancia de velocidad 40 metros de retorno como una prueba regular de Relevos. El evento se completa cuando todos los miembros del equipo han cubierto ambas distancias, la de

[Handwritten signatures and marks]

velocidad y vallas. El relevo se realiza de tal forma que el traspaso se ejecute con la mano izquierda.

Puntaje

El Rankin se evalúa según el tiempo: el equipo ganador es el que posee menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los siguientes equipos se clasifican según el orden de tiempo.

Asistentes

Para una organización eficiente, se requiere de un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes obligaciones:

- Controlar el curso regular del evento.
- Tomar el tiempo.
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

FALTAS:

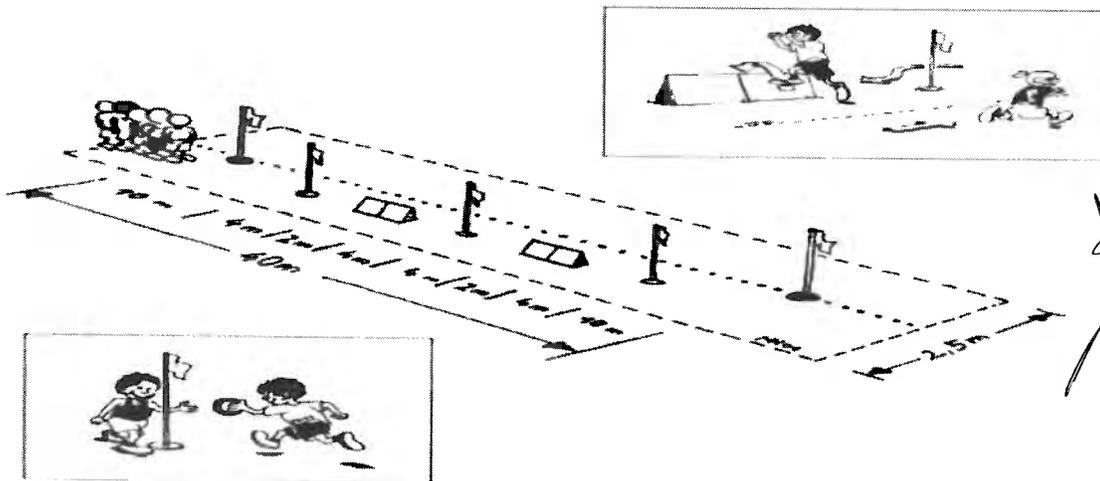
- 1) Girar incorrectamente el cono o antes de llegar al cono (Cono o banderola altura de 1.50 metros)
- 2) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 3) Salir antes de la entrega del testigo.
- 4) Por no entregar en la mano el testigo.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

2. Relevos de Velocidad / Vallas en slalom

Breve descripción:

Relevos de distancias combinadas de velocidad y slalom.



[Handwritten signature]

[Handwritten signatures]

[Handwritten signature]

~~2 lineas~~

Procedimiento:

La estación se organiza según se indica en la figura. Se necesitan dos líneas por cada equipo: una con y otra sin vallas. La primera distancia es la de vallas combinadas con los postes de slalom, luego los miembros del equipo corren la distancia de velocidad como un Relevé regular. El evento se completa una vez que cada miembro del equipo haya corrido tanto la distancia llana como la de slalom/vallas. Los participantes transportan un anillo blando (testigo) en la mano izquierda y se la entregan al receptor que la recibe con la misma mano.

Puntaje

El ranking se evalúa de acuerdo al tiempo: siendo el ganador el equipo con menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los demás equipos se acomodan según ese orden de tiempo.

Asistentes

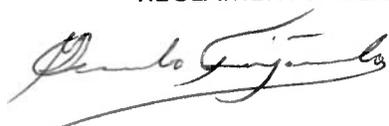
Para una organización eficiente, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes obligaciones:

- Controlar el regular desempeño del evento
- Tomar el tiempo
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

FALTAS:

- 1) Girar incorrectamente el cono de retorno.
- 2) Realizar incorrectamente el zigzag.
- 3) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

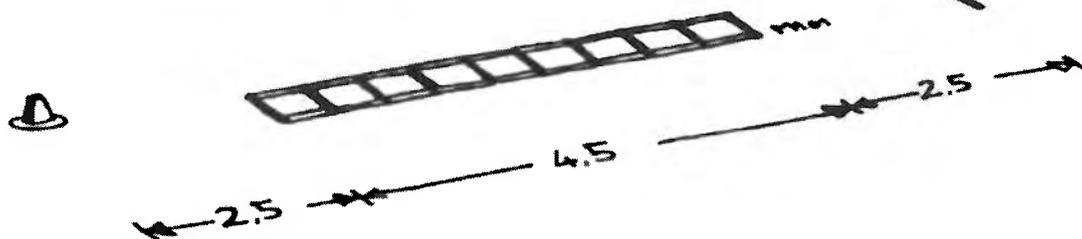
Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.



3. Carrera en Escalera

Breve descripción:

Carrera de ida y vuelta sobre una escalera.



Procedimiento

Se colocan dos conos marcadores a una distancia de 9,5 m. de separación. Se ubica sobre el suelo una escalera de coordinación a igual distancia de los conos (ver figura). Al comienzo, el participante se para en posición de zancada (salida de parado) con las puntas de los pies sobre la línea de partida que se encuentra a nivel del primer cono. A la orden de salida, el participante corre hacia la escalera, (50 cm. De distancia entre escalones) tan rápido como le sea posible y corre hacia el segundo cono. Después de tocar el cono con la mano, el participante gira rápidamente y corre nuevamente de un extremo al otro de la escalera hacia el primer cono. El cronómetro debe detenerse cuando el participante toca este cono (Altura del cono 76 CM).

Si un participante abandona el área de la escalera o salta sobre ella, el asistente que se encuentra junto al siguiente cono señalara la falta. (Un asistente debe estar junto a cada cono). De este modo se penaliza al participante que no ha ejecutado correctamente la tarea.

Indicar que es un tipo de relevo con la utilización de un testigo, y el tiempo se tomará cuando inicie el primer niño hasta que termine el último niño.

Puntaje

Se realizará un solo intento realizado por cada atleta. Ganará el que acumule menor tiempo.

Asistentes

Para una eficiente organización del evento se requerirán dos asistentes con las siguientes obligaciones:

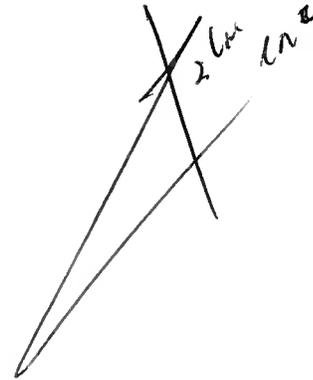
[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

- Comenzar el evento.
- Controlar y regular el evento.
- Tomar el tiempo.
- Registrar el puntaje en la planilla del evento.

FALTAS:

- 1) No depositar la argolla al final
- 2) No pisar uno de los cuadros de escalera
- 3) Saltarse un cuadro de secuencia de la escalera.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) No tocar el cono de retorno

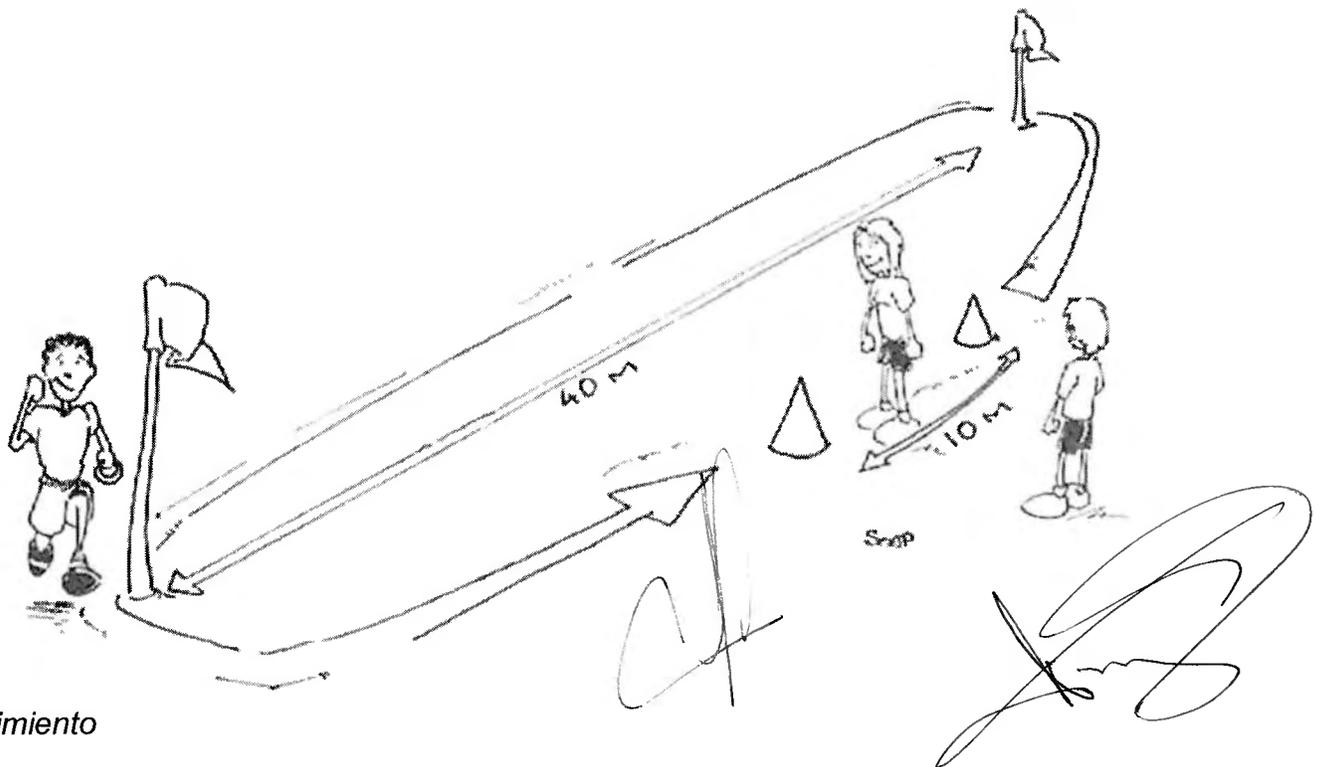


Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

4. Fórmula en Curvas: Relevos de Velocidad

Breve descripción:

Relevos de velocidad con curvas



Procedimiento

Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con la zona de traspaso y la otra no. Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. El primer participante comienza a correr el trayecto desde el primer cono (altura de 76 CM) de la zona de traspaso hasta el primer poste con banderín, gira a su alrededor para correr la línea

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

recta. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testimonio) a su compañero que corre la misma distancia y le pasa el aro al tercer integrante y así sucesivamente.

El participante que recibe el relevo comenzará a correr desde la línea la zona de traspaso. El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez completada su distancia.

Puntaje

Se realiza un ranking de acuerdo al tiempo del equipo vencedor. Los restantes equipos se colocan de acuerdo a los tiempos logrados.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes funciones:

- *Controlar el regular transcurso del evento*
- *Tomar el tiempo*
- *Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.*

X x b m ene

FALTAS:

- 1) Girar incorrectamente el cono
- 2) Pasar incorrectamente el testigo y fuera de la zona de traspaso
- 3) Salir antes de la entrega del testigo.
- 4) Por no entregar en la mano el testigo.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

5. Fórmula Uno

Breve descripción:

Relevos combinados de carrera plana, vallas y de velocidad – Slalom.



[Firma manuscrita]

[Firmas manuscritas]

[Firma manuscrita]

Procedimiento

La distancia es de 80m y está dividida en áreas para la carrera de velocidad plana 30 metros, 15 para el zigzag, 15 planos para llegar a las vallas 12 metros y 8 lisos. La carrera de vallas (6 metros de distancia entre cada valla) y la de slalom alrededor de postes (slalom entre cada poste van 3 metros) (ver figura). Se utiliza un aro blando como testimonio de relevos. Cada participante debe comenzar con una vuelta (rol) adelante sobre la colchoneta.

El "Fórmula Uno" es un evento de equipo en el cual cada miembro del equipo debe completar una vuelta.

Puntaje

El Ranking se evalúa según el tiempo: el equipo ganador es el que posee menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los siguientes equipos se clasifican según el orden de tiempo.

Asistentes

Serán necesarios al menos dos asistentes para cada área (vallas, slalom) para instalar adecuadamente el equipamiento. Además de los asistentes de equipos, serán necesarios dos ayudantes para actuar como jueces en las zonas de traspaso. Una persona debe cumplir la función de largador. Finalmente, existe la necesidad de contar con la mayor cantidad de cronometradores como equipos participantes en el evento. Los cronometradores también son responsables de registrar los puntajes en las planillas del evento.

FALTAS:

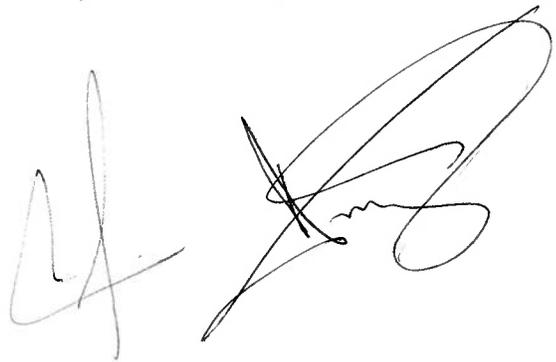
- 1) Realizar incorrectamente la vuelta adelante.
- 2) Realizar incorrectamente el zig zag
- 3) No pasar correctamente o evadir el paso de las vallas.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) Obstruir, golpear o empujar a un integrante del equipo contrario.

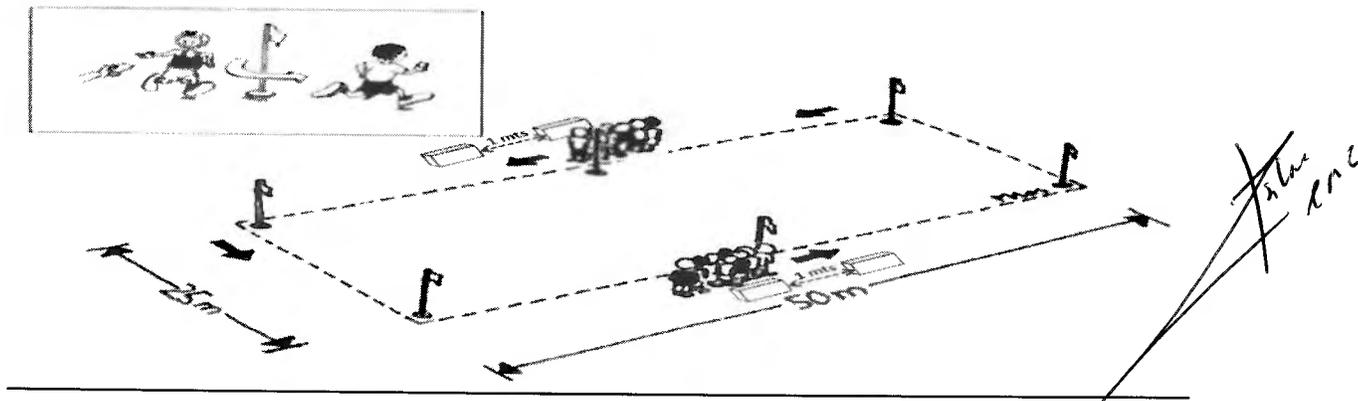
Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

6. Carrera de "Resistencia de 8'

Breve descripción:

Carrera de ocho minutos en un circuito de unos 150 m.





Procedimiento:

Cada equipo tiene que correr alrededor de un circuito de 150 m (ver figura) desde un punto de partida determinado. Cada miembro de equipo intenta correr alrededor del circuito cuantas veces le sea posible en 8 minutos. La orden de partida es para todos los equipos a la vez (silbato o disparo, etc.). Cada miembro del equipo comienza con una (pelota, trozo de papel, corcho o algo similar) que tiene que depositar luego de completar una vuelta al circuito, y antes de comenzar nuevamente, toma una nueva pelota o similar, y así sucesivamente.

Después de 7 minutos se anuncia el último minuto con otro silbato o disparo. Después de los 8 minutos se indica la finalización de la carrera con una señal final.

Puntaje

Después de finalizar, se cuentan todas las pelotas depositadas. Las pelotas que los niños o niñas no lograron depositar en la caja al finalizar el tiempo reglamentario no cuentan en la sumatoria final.

Asistentes

Para una organización eficiente del evento se requiere de, al menos, dos asistentes por equipo. Son responsables de designar la línea de comienzo y la de finalización, también de manipular, juntar y contar las pelotas u objetos. Además, se requiere de un largador responsable de controlar el tiempo y de dar las otras señales (último minuto y señal final).

FALTAS:

- 1) Girar incorrectamente los conos del cuadro.
- 2) Golpear, empujar, obstruir a un integrante del equipo contrario
- 3) Cada integrante deberá llevar una pelota por cada vuelta realiza. Si un integrante realiza recorrido sin llevar una pelota no existirá sanción ni aumentara el número de pelotas acumuladas.
- 4) Si no deposita la pelota en recipiente (caja) no cuenta.

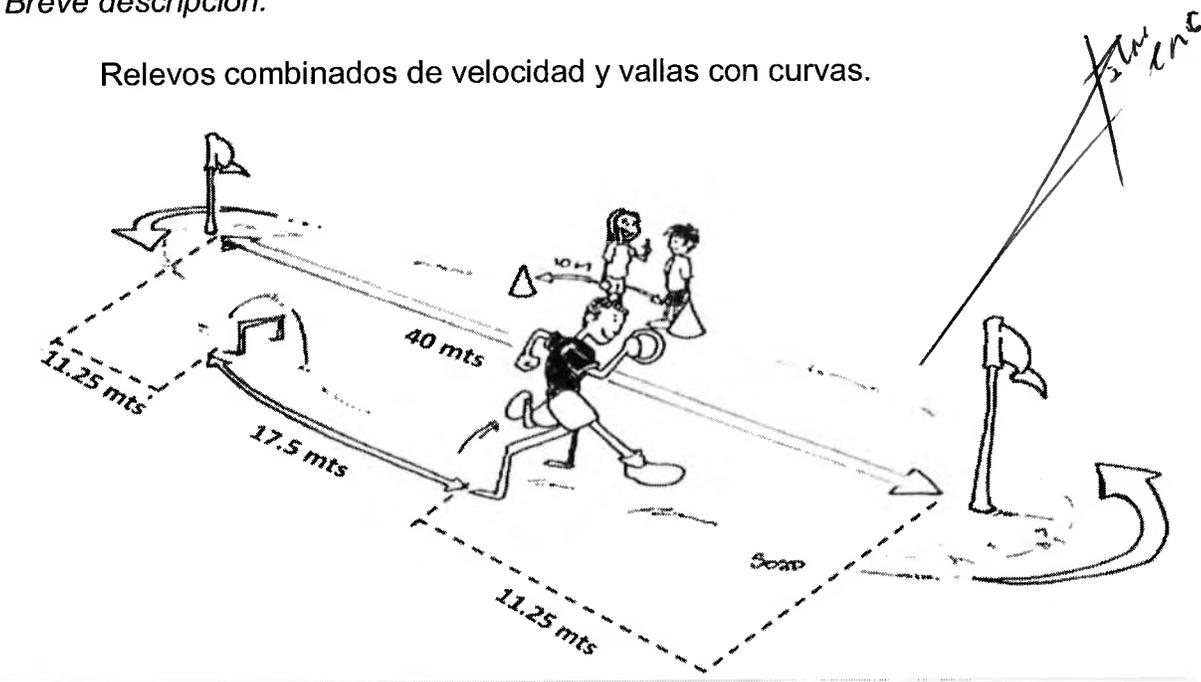
Sanción: Se restara una pelota del total acumulado por equipo, por cada falta cometida.

[Handwritten signatures and initials]

7. "Fórmula en Curvas": Velocidad y Vallas

Breve descripción:

Relevos combinados de velocidad y vallas con curvas.



Procedimiento:

Son necesarias dos líneas o carriles para cada equipo: una para el traspaso de velocidad y la segunda para el segundo traspaso de vallas.

Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. El primer participante comienza a correr el trayecto llano hasta el primer cono con banderín, gira a su alrededor para regresar en dirección a su equipo. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testimonio) a su compañero que corre su trayecto y le pasa el aro al tercer integrante y así sucesivamente.

El participante que recibe el relevo comenzará a correr desde la zona de traspaso. El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez finalizado su trayecto.

Puntaje

Se realiza un ranking de acuerdo al menor tiempo registrado. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los restantes equipos se colocan de acuerdo a los tiempos logrados.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes funciones:

- Controlar el regular transcurso del evento
- Tomar el tiempo
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento

FALTAS:

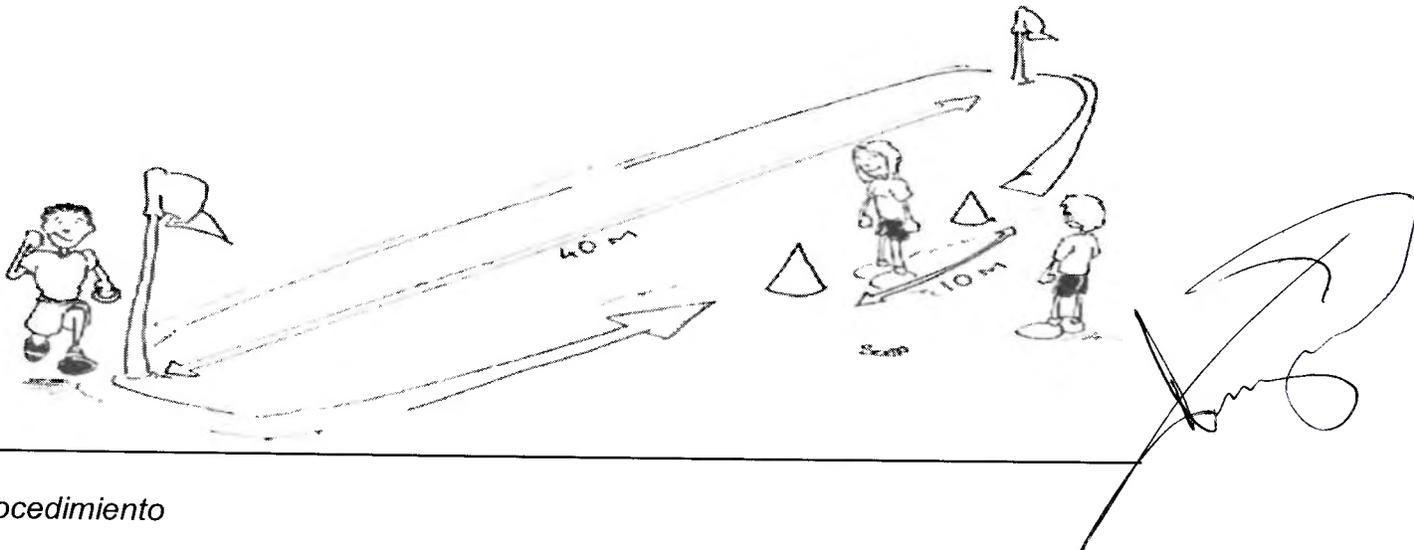
- 1) No girar correctamente el cono
- 2) Realizar la entrega del testigo fuera del área de cambio.
- 3) No pasar correctamente o evadir el paso de la valla,
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

8. "Fórmula en Curvas": Relevos de 10 X 80 Marcha

Breve Descripción:

Relevos de marcha con curvas



Procedimiento

Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con la zona de traspaso y la otra no. Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. En cada zona de giro (banderín) se debe colocar una rotonda que permita que se realice un giro amplio para que favorezca el giro sin afectar la técnica ni la velocidad del marchista. El primer participante comienza a marchar el trayecto hasta el primer poste con banderín, gira a su alrededor para marcha la línea recta. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testigo) a su compañero que marcha la misma distancia y le pasa el aro al tercer integrante y así sucesivamente.

[Firma]

[Firma]

El participante que recibe el relevo comenzará a marchar desde la zona de traspaso. El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez completada su distancia.

Puntaje

Se realiza un ranking de acuerdo al menor tiempo registrado. Los restantes equipos se colocan de acuerdo a los tiempos logrados.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes funciones:

- *Controlar el regular transcurso del evento*
- *Tomar el tiempo*
- *Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento*

FALTAS:

- 1) No mantener la técnica adecuada de la marcha atlética (Talón, pierna en extensión y empuje con la punta) así como el doble apoyo.
- 2) No girar correctamente en la zona de giro y cambiar la técnica de marcha (Talón, pierna en extensión y empuje con la punta)
- 3) Realizar la entrega del testigo fuera del área de cambio.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) No mantener el contacto uno de los pies durante la marcha.
- 6) Correr en lugar de marchar.

Sanción: Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

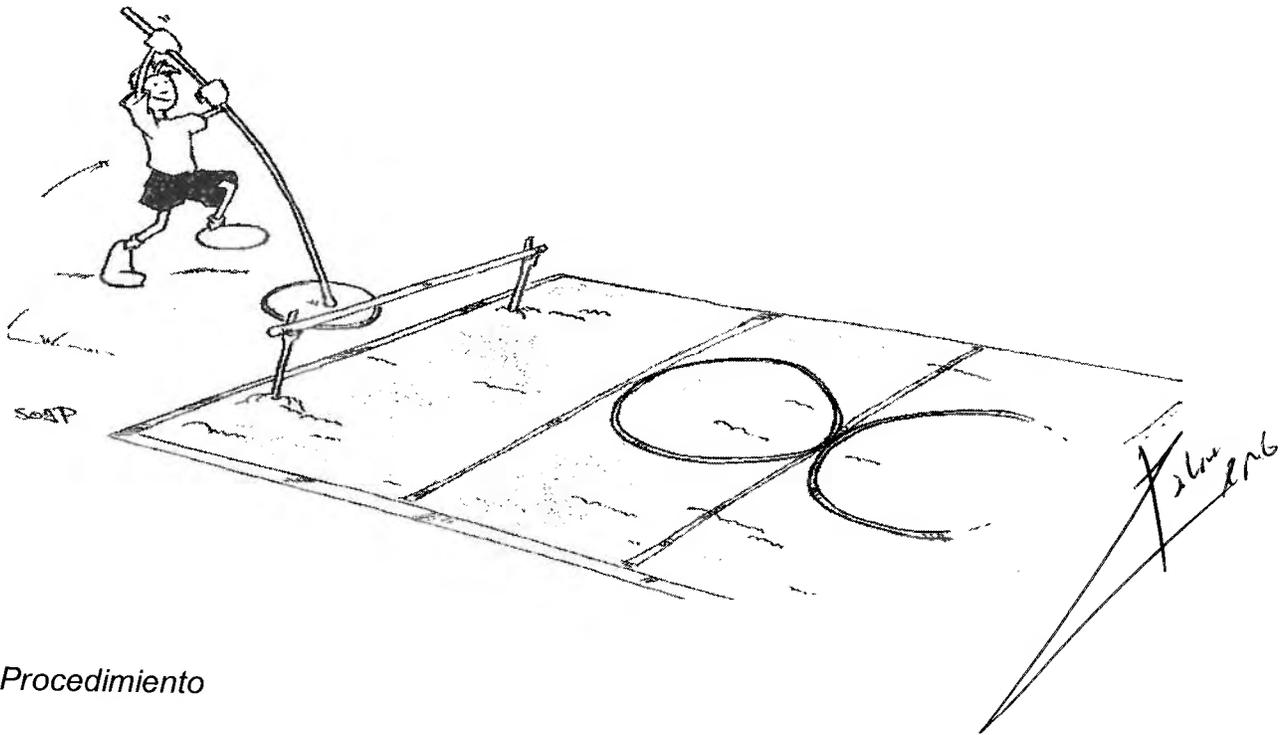
Eventos de Saltos:

1. Salto en Largo con Garrocha sobre Arena

Breve descripción:

Salto en búsqueda de distancia sobre un obstáculo utilizando una garrocha, cayendo en un cajón de arena.





Procedimiento

Desde un área de aproximación de 10 metros como máximo (marcas obligatorias: un cono, una cinta elástica), el participante corre en dirección a una banda circular/banda/colchoneta colocada a 75 cm delante en el cajón de caída. El despegue se debe realizar despegando con un solo pie (saltadores diestros – con un impulso del pie izquierdo – sostener la garrocha con su mano derecha arriba en el caso de saltador derecho, el saltador izquierdo debe colocar la mano izquierda arriba). El participante clava la garrocha cerca de la línea de despegue, se “monta” a la misma. Luego debe caer dentro de la fosa del área de aterrizaje. La altura del obstáculo no debe sobrepasar los 40 cm.

La puntuación será igual al objetivo en que caiga el niño o niña, el primer objetivo estará ubicado 1 metro dentro del área de aterrizaje, el segundo a 2 metros, el tercero a 3 metros y el cuarto a 4 metros.

El participante debe caer con los dos pies (para evitar riesgos de lesión). La garrocha se debe tomar con ambas manos como en el dibujo hasta que la caída esté completa. Finalmente, está prohibido cambiar la toma de la garrocha durante el salto.

Puntaje

Cada participante tiene **dos intentos**, si cae dentro de #1, se le asigna 1 punto, si la caída se produce dentro del objetivo #2, se le otorgan 2 puntos y así sucesivamente (objetivo #3 = 3 puntos, objetivo #4 = 4 puntos). Cuando toca el borde de una línea/colchoneta al caer, el salto se considera “exitoso”, si luego de caer, ambas piernas están dentro de la cubierta/área de caída, se otorga un punto adicional. Si ambos pies en los dos intentos caen afuera del objetivo de caída recibirá otra oportunidad. Si se toca el obstáculo o valla con los pies al saltar, se reduce un punto.

Equipamiento:

- 2 pértigas
- 5 aros plásticos
- 5 llantas o gomas
- 1 fosa de arena

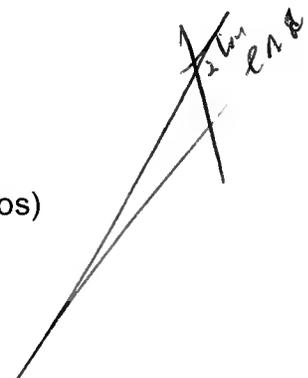
Asistentes:

Para organizar este evento se requiere un asistente con las siguientes tareas:

- Controlar la altura y amplitud del agarre
- Controlar el aterrizaje correcto
- Anotar las puntuaciones en la tarjeta del evento

FALTAS:

- 1) Correr más de lo permitido de área de aproximación (10 metros)
- 2)
- 3) Hacer contacto con un pie fuera de área de puntuación.
- 5) Caer fuera del área de puntuación el salto será nulo.
- 6) Utilizar de forma incorrecta la pértiga, el salto será nulo.
- 7) Soltar la pértiga con la mano de impulso (mano ms alta) será nulo.

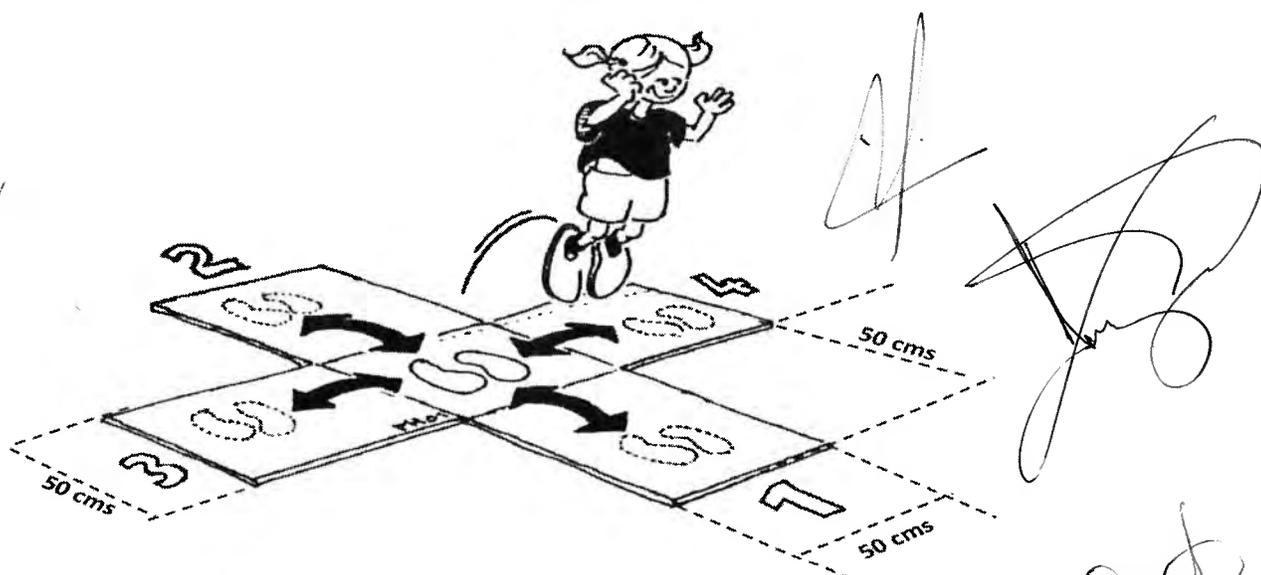


Sanción: Se restará un punto por cada falta cometida al puntaje final del equipo.

2. Rebotes Cruzados

Breve descripción:

Salto en dos pies con cambio de dirección



Procedimiento

Desde el centro de la cruz de salto, el participante salta hacia delante al número uno, retorna al centro al número cero, hacia atrás al número 2 retorno al centro número cero y hacia los costados primero hacia la derecha número 3 regreso hacia el centro número cero y luego a la izquierda número cuatro retornando al centro número cero y eso se considerará un ciclo. Específicamente, el punto de partida es el centro de la cruz hacia delante; luego hacia atrás hacia el centro; luego hacia la derecha y nuevamente hacia el centro; luego hacia la izquierda y nuevamente hacia el centro; y finalmente, hacia atrás nuevamente hacia el centro.

Puntaje

Cada miembro de equipo tiene **dos intentos de 15 segundos** de tiempo en los que debe llevar a cabo tantos rebotes en dos pies como le sea posible. Cada cuadro (frente, centro, atrás, ambos lados). Se anotara un punto por cada ciclo de saltos completados (frente, centro, atrás, ambos lados). Luego de los dos intentos se considera el de mejor puntaje.

Asistentes:

Para este evento se requiere de un asistente por equipo con las siguientes obligaciones:

- Dar la orden de comienzo
- Controlar y regular el procedimiento
- Controlar el tiempo y contar el número de rebotes
- Registrar el puntaje en la tarjeta del evento

Equipamiento:

Para cada equipo se requerirá el siguiente equipamiento:

- 1 cruz de salto (baldosas de alfombra o similares)
- 1 cronómetro
- 1 tarjeta de evento

FALTAS:

- 1) No realizar el orden correcto de los números en los rebotes.
- 2) No hacer con ambos pies en rebote.
- 3) Hacer contacto con un pie o ambos fuera de área de contacto (la cruz)
- 4) Salir antes de la señal de salida.
- 5) Si no realiza el orden de los rebotes correspondientes él ciclo no será contabilizado.

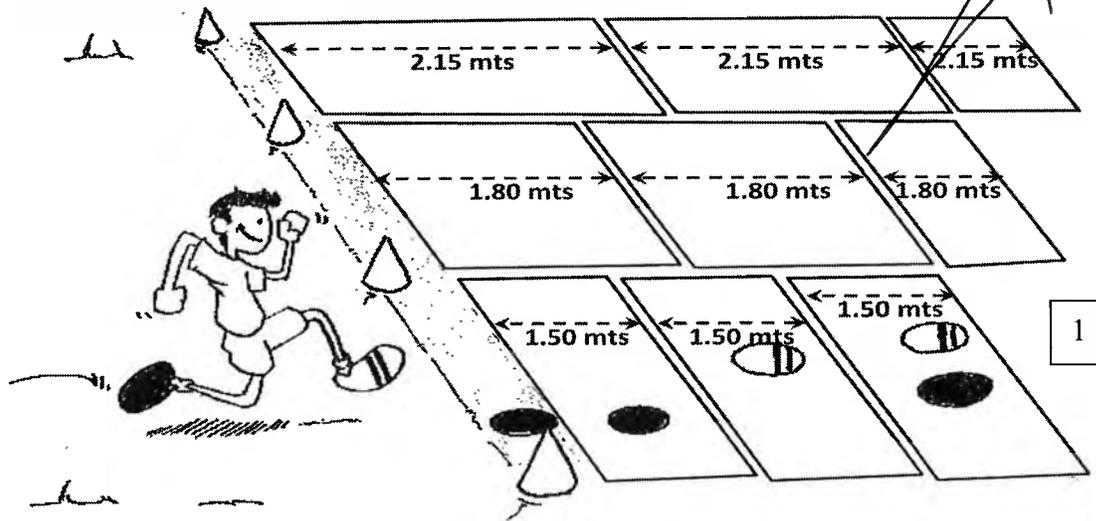
Sanción: No se contará el ciclo de rebotes

3. Salto Triple en Área Limitada



Breve descripción:

Salto triple ejecutado dentro de un área limitada



La grilla se puede remplazar por aros: El puntaje se mide desde el centro de cada área delimitada o desde el centro de cada aro.

Procedimiento

El atleta selecciona un área de Salto Triple adaptada a su nivel. Luego de tomar una carrera de aproximación de 5m de máximo, completa un rebote, un paso y un salto (hop, step, jump). Se considera el mejor de dos intentos. Se registra cada intento y se anota el mejor de los **dos saltos**, luego se suman para obtener el total del equipo. Se puede completar en cualquiera de las líneas seleccionadas.

Puntaje

Las zonas de salto otorgan el siguiente puntaje (tabla de puntaje): 1,50m=1 punto, 1,80m=2 puntos, 2,15m=3 puntos. El ranking se basa en los resultados: el equipo ganador será aquél con el mejor puntaje total.

Asistentes

Para una eficiente organización de este evento se requiere de un asistente quien tiene las siguientes obligaciones:

- Comenzar el evento.
- Tomar nota de los resultados.
- Otorgar el puntaje y registrarlo en la planilla del evento.

FALTAS:

- 1) Correr más de lo permitido de área de aproximación (5metros)
- 2) Pisar dentro del área de despegue.

3) No realizar correctamente la secuencia de paso correspondiente que establece la técnica de salto. (hop, step, salto)

Sanción: Se restará un punto por cada falta cometida al puntaje final del equipo.

4. Salto en Sentadillas Hacia Adelante

Breve descripción:

Salto en dos pies hacia delante desde posición de sentadillas.



Procedimiento

Desde una línea de salida, los participantes realizan un “salto de rana” (“salto de rana”: salto en dos pies en sentadillas hacia delante). El primer participante del equipo se para con la punta de los dedos de los pies detrás de la línea de salida. Realiza una sentadilla y salta lo más lejos posible hacia delante, cayendo sobre ambos pies. Si un participante cae hacia atrás, se marca, por ej., el punto de caída de su mano. Y desde esta última marca se realiza la medición de su salto.

El evento se completa cuando el último miembro del equipo ha saltado. El procedimiento completo se repite una segunda vez (segundo intento).

Puntaje

Se medirá ambos saltos y se anotará la mejor marca. La distancia total de todos los saltos es el resultado del equipo. El puntaje del equipo se basa en el mejor resultado de los dos intentos. La medición se registra en metros y centímetros.

Asistentes

Para este evento se requiere un asistente por equipo con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento (línea de partida, caída).
- Medir la distancia total de cada intento.
- Registrar el puntaje en la planilla del evento.

FALTAS:

- 1) Tomar impulso antes de realizar el salto.
- 2) Pisar el área de caída antes de saltar.

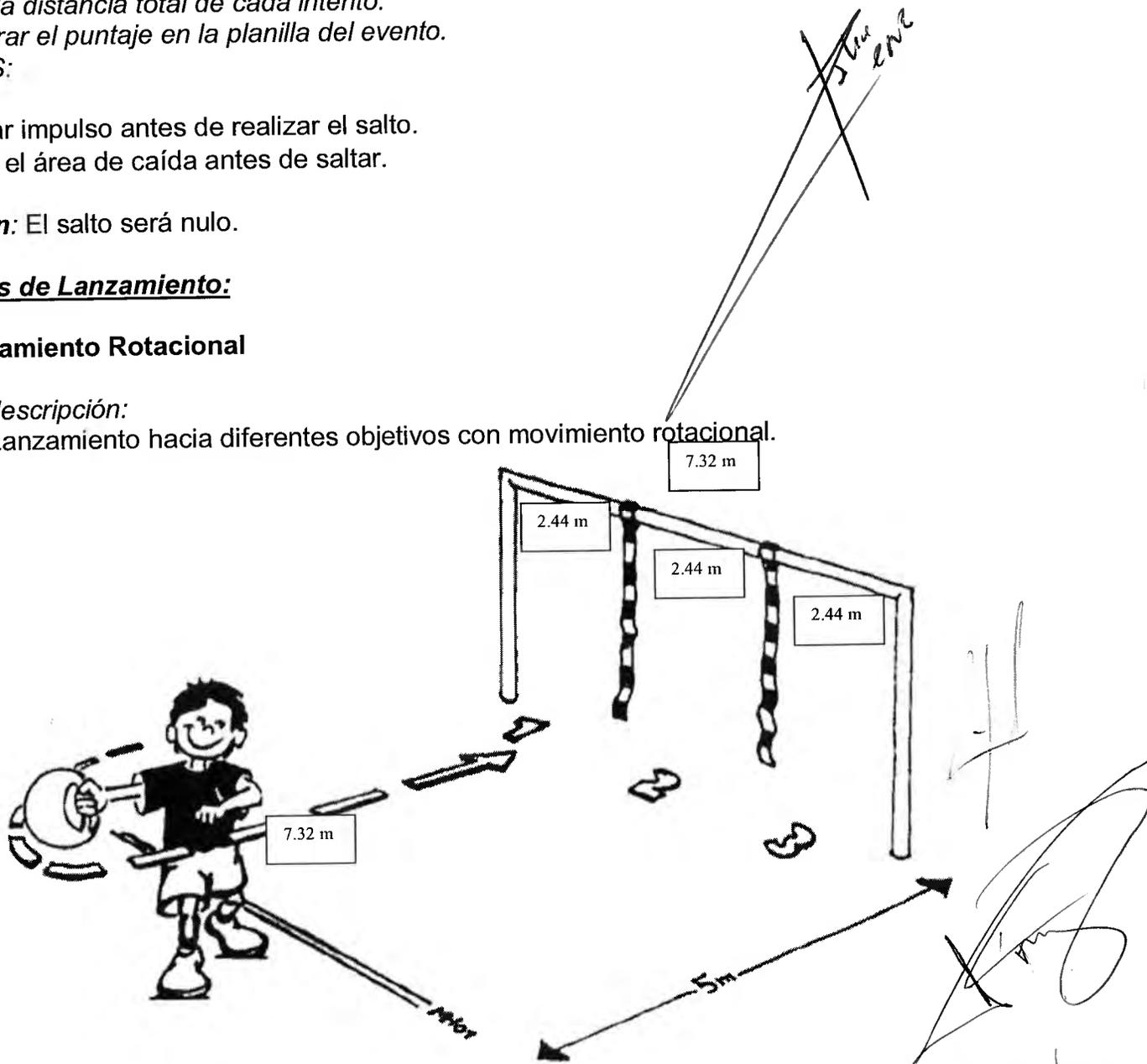
Sanción: El salto será nulo.

Eventos de Lanzamiento:

1. Lanzamiento Rotacional

Breve descripción:

Lanzamiento hacia diferentes objetivos con movimiento rotacional.



[Firmas manuscritas]

Procedimiento

El área completa entre dos postes (o entre postes de arco de fútbol) se divide en tres zonas de igual medida: zona izquierda, central y derecha. Desde una posición lateral de parado 5m frente a la zona central, el participante lanza una pelota (1kg) (u objeto similar) de lado con brazo completamente extendido, hacia la red o postes de arco de fútbol (de modo similar al lanzamiento del disco o voleo de lado de una raqueta de tenis).

Cada participante tiene dos intentos para lanzar el objeto a través de la zona que mejor corresponda a su brazo de lanzamiento (por ejemplo: un lanzador zurdo intentará lanzar el objeto hacia la zona izquierda).

Puntaje

Si el participante diestro lanza el objeto a través de la zona derecha, se consideran tres puntos; dos puntos si el lanzamiento es a través de la zona central y uno si es en la izquierda. Si se acierta sobre el borde de una zona, se considera el mayor puntaje. Para los lanzadores zurdos el puntaje se considera en la secuencia opuesta.

El mejor de los **dos intentos** de cada miembro del equipo es el que se considera para el puntaje final del equipo. Si un lanzador no acierta la zona de objetivo (cerca, arriba o abajo) o pisa más allá la línea límite, tiene un lanzamiento extra para lograr puntaje.

Asistentes:

Para este evento se requieren dos asistentes con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento
- Llevar nuevamente el equipamiento de lanzamiento a la línea límite
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento

Equipamiento:

Para este evento se requerirá del siguiente equipamiento:

- 2 pelotas medicinales (discos para niños)
- 2 postes con travesaño/arco de fútbol
- 1 red
- 1 tarjeta de evento por equipo

FALTAS:

- 1) Tomar impulso antes del lanzamiento, con moviendo de pie.
- 2) Pisar la zona de lanzamiento
- 3) Tomar con ambas manos el balón en el momento de la ejecución del lanzamiento.
- 4) Lanzamiento que no pasa por el área de puntaje no acumula puntos.
- 5) Lanzamiento de boliche no está permitido

Sanción: Se restará un punto por cada falta del total acumulado por el equipo.

2. Lanzamiento de la Jabalina

Breve descripción:

Lanzamientos de la jabalina para niños con un brazo



Procedimiento

El lanzamiento de la jabalina para niños se realiza desde un área de aproximación de 5m. Luego de una breve carrera de aproximación, el participante lanza la jabalina hacia la zona de lanzamiento desde la línea límite. Cada participante tiene **dos intentos**.

Nota sobre Seguridad:

Ya que la seguridad es vital en la competencia de lanzamiento de la jabalina para niños, sólo se permite la presencia de los asistentes en la zona de caída. Está estrictamente prohibido lanzar la jabalina nuevamente hacia la línea límite.

Puntaje

Cada lanzamiento se mide a 90° (ángulo recto) de la línea límite y se registra a intervalos de 25 cm (tomándose el número mayor cuando la caída se da entre líneas). El mejor de los **dos intentos** de cada miembro del equipo se considera para el puntaje final del equipo. Si un lanzador no acierta la zona de objetivo (cerca, arriba o abajo) o pisa más allá la línea límite, tiene un lanzamiento extra para lograr puntaje.

Asistentes

Este evento requiere dos asistentes por equipo con las siguientes obligaciones:

- *Controlar y regular el procedimiento.*
- *Evaluar la distancia de caída de la jabalina (medición a 90° de la línea límite).*
- *Llevar la jabalina nuevamente a la línea límite.*

- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

FALTAS:

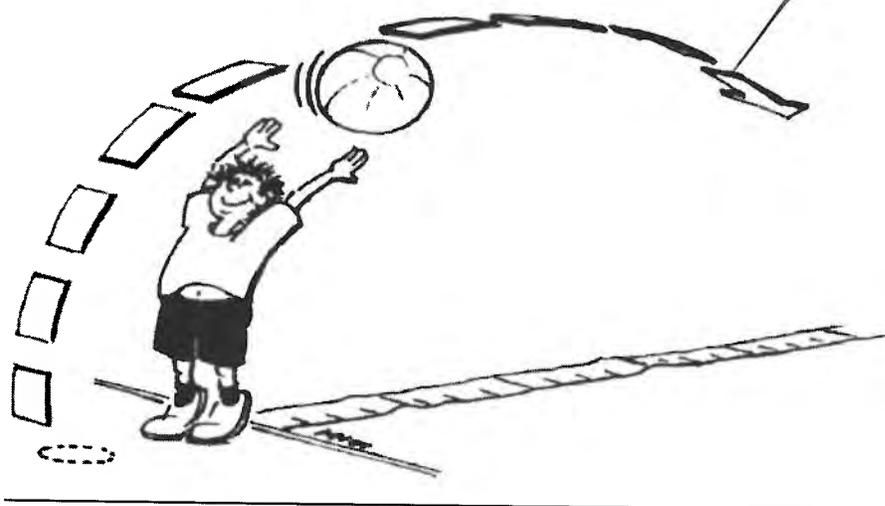
- 1) Tomar impulso fuera del área de aproximación.
- 2) Pisar la zona de lanzamiento
- 3) Tomar con ambas manos la jabalina y lanzar.

Sanción: el lanzamiento será nulo

3. Lanzamiento Hacia Atrás

Breve descripción:

Lanzamiento hacia atrás a distancia con pelota medicinal (1 kg)



Handwritten signature and scribbles.

Procedimiento:

El participante se para con piernas paralelas, talones sobre la línea límite y de espaldas a la dirección del lanzamiento. Se sostiene la pelota abajo, frente al cuerpo con ambas manos y brazos estirados. El participante se pone en cuclillas (para tensar los músculos del muslo) y rápidamente extiende las piernas, luego los brazos para lanzar la pelota hacia atrás sobre la cabeza a máxima distancia en el área de caída. Después del lanzamiento el participante puede pisar la línea límite (es decir, pisar hacia atrás). Cada participante tiene dos intentos.

Puntaje:

La medición se registra a intervalos de 20 cm. considerándose el número mayor cuando la caída es entre intervalos. La medición siempre se realiza a 90° (ángulo recto) de la línea límite. El mejor de los dos intentos de cada miembro del equipo es el que se considera para el puntaje final del equipo.

Handwritten signature.

Handwritten signature.

Handwritten signature.

Asistentes:

Este evento requiere dos asistentes por equipo con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento
- Evaluar la distancia de caída de la pelota (medición a 90° de la línea límite)
- Llevar o hacer rodar la pelota hacia la línea límite
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento

Equipamiento:

Para este evento se requerirá el siguiente equipamiento:

- 2 pelotas medicinales (1 kg)
- Una cinta de medición – o rodillo de medición pre-calibrado
- 1 tarjeta de evento

FALTAS:

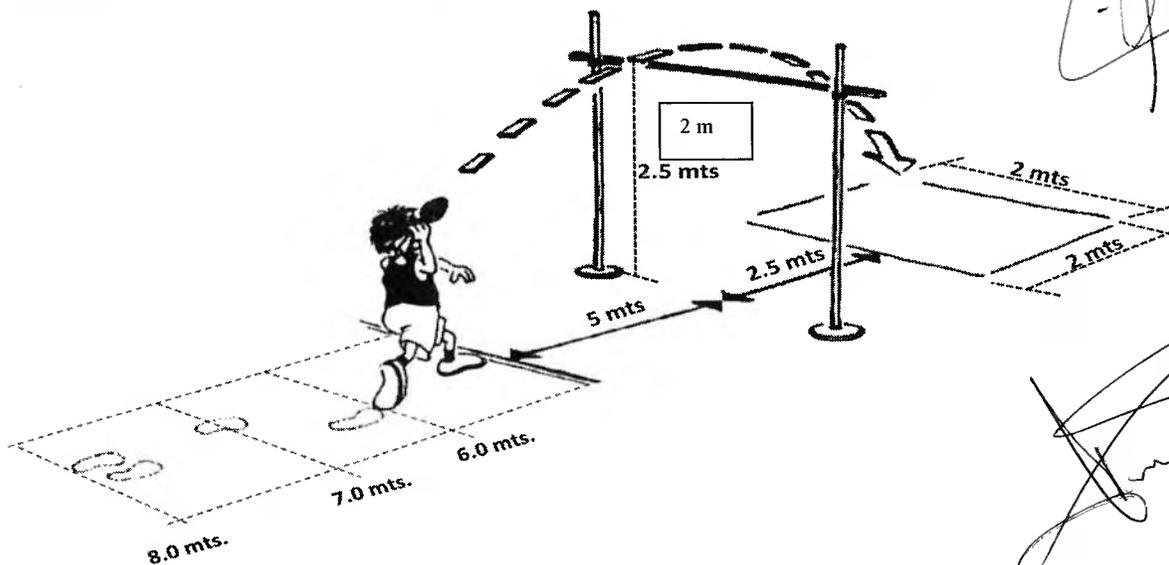
- 1) Tomar impulso antes del lanzamiento, con uno o varios pasos.
- 2) Lanzar con un brazo.
- 3) Lanzar girando el tronco.

Sanción: El lanzamiento será nulo.

4. Lanzamiento al Blanco Sobre una Varilla

Breve descripción:

Lanzamiento al blanco con un brazo



[Handwritten signatures and marks at the bottom of the page]

Procedimiento

El lanzamiento al blanco se realiza con una carrera de aproximación de 5m. Se ubica una varilla a unos 2,5m de altura; el área de blanco sobre el suelo a una distancia de 2,5m de la varilla. El objeto elegido se lanza sobre la varilla. El participante lanza desde una distancia seleccionada. Es necesario marcar cuatro líneas: a 5m, 6m, 7m u 8m de distancia de la varilla. Cada participante tiene dos intentos para dar al blanco con el objeto lanzado. En cada intento, el participante puede elegir lanzar desde cualquiera de las cuatro líneas, potencialmente, a mayor distancia mayor es el puntaje.

Puntaje

Dar en la zona del blanco – o al menos sobre sus bordes, se considera como un intento válido. Los puntos se registran por cada acierto (lanzamientos desde los 5 m = 2 puntos, 6 m = 3 puntos, 7 m = 4 puntos, 8 m = 5 puntos). Si el objeto se lanza sobre la varilla pero no acierta al blanco, se considera 1 punto. Cada participante tiene **dos intentos**, la suma de éstos se considera para el puntaje total del equipo.

Asistentes

Para organizar este evento se requiere un asistente con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento del evento (distancia de lanzamiento y aciertos).
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

FALTAS:

- 1) Tomar impulso fuera del área de aproximación.
- 2) Pisar la línea y dentro de la zona de lanzamiento.
- 3) Tomar ambas manos el implemento y lanzar.
- 4) Por pasar debajo de varilla el implemento lanzado.

Sanción: El lanzamiento será nulo

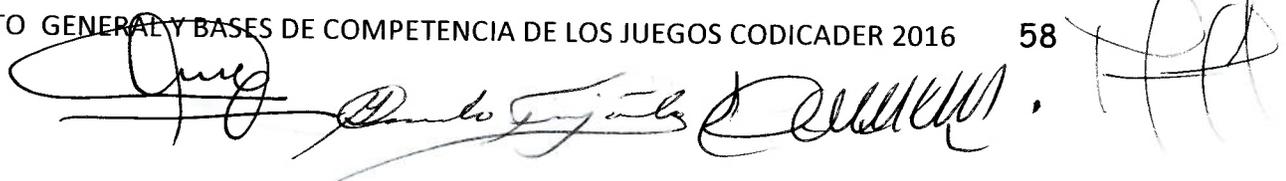
4. Puntaje de los Eventos

4.1 Sistema de Puntaje

Uno de los principales objetivos del “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” es que los eventos no requieran de un gran número de oficiales. En los eventos de carrera se controla el tiempo de manera individual (por medio de cronometraje de laps). En los eventos de saltos y lanzamientos la suma total de los resultados de cada miembro de equipo se considera para el puntaje final del equipo.

Tanto el puntaje como el registro de resultados deben ser fáciles de entender, simples de calcular y deben anunciarse lo más rápidamente posible. El puntaje es lo suficientemente simple como para estar expuesto minutos después de la finalización de cada evento.

En resumen, el esquema de puntaje está basado en los siguientes principios:



- El máximo puntaje general por prueba depende del número de equipos que compiten. Por ejemplo, con 7 equipos participantes, el mejor equipo obtiene 7 puntos, el segundo obtiene 6 puntos, el tercero 5 puntos y así sucesivamente hasta llegar al último equipo que logra 1 punto.
- Inmediatamente luego de la finalización de un evento en particular, el resultado total se transfiere y exhibe en el tablero de resultados.
- Si dos o más equipos obtienen el mismo resultado en una prueba, los equipos obtienen el puntaje correspondiente a ese puesto. El siguiente equipo con menor puntaje se ubica en el lugar siguiente a los equipos empatados.
- El ganador del evento es el equipo que obtenga el máximo puntaje al final de todos los eventos.

Puntaje de los Eventos de Carrera

En los eventos de carrera el tiempo corresponde al resultado individual de la mejor ejecución del niño o niña registrado. En los eventos individuales, se registra el tiempo y se lo suma para el resultado del equipo.

Puntaje de los Eventos de Campo

En los eventos de saltos y de lanzamientos, cada participante debe competir en todas las disciplinas con el correspondiente número de intentos. La suma total del mejor desempeño personal de cada miembro del equipo es el resultado del equipo en estos eventos. El registro y puntaje de resultados se realiza en la tarjeta del evento.

Medición de los Eventos de Campo

En el "KIDS ATHLETICS", se utiliza el procedimiento de medición. (Lectura directa por medio de cinta extendida sobre el suelo). La distancia siempre se mide a 90° (ángulo recto) desde la línea límite al punto de caída del objeto (pelota, jabalina, etc.). Cuando un objeto cae entre los incrementos de mediciones, al participante se le acredita el número mayor.

Conformación de los equipos

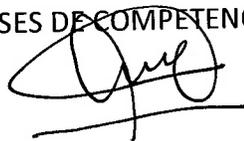
Los equipos estarán conformados de la siguiente manera:

- Equipo mixto: 10 niños y 10 niñas

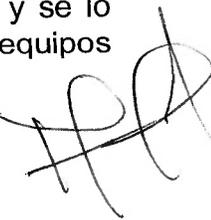
Resultado Final

Se utiliza una "PIZARRA DE PUNTUACION" para tener un registro rápido y general del puntaje. Se puede usar cualquier material como tablero que indique el puntaje de los equipos en todos los eventos. Inmediatamente después del transcurso de un evento, se recolectan los registros del evento de cada estación para que los asistentes realicen los cálculos y se lo envíen a los asistentes del tablero para su recopilación. Tan pronto como todos los equipos









hayan pasado por un evento y se hayan cargado los resultados en el tablero, se determina el ranking de equipos en ese evento. Luego se exhiben en forma clara todos los puntajes.

Una vez finalizada la competencia, solo se suman los puntajes de cada equipo, indicando la posición general de los mismos de acuerdo con los puntajes generales.

- El ganador será el equipo con el puntaje más alto.
- Si en los resultados quedaran empatados en una de las pruebas se otorgara la misma cantidad de puntos, correspondientes al lugar que obtuvieron.
- Si en los resultados finales quedaran empatados en lugares se ganara quien obtuvo mayores primeros lugares y así sucesivamente.
- Si persistiera el empate se decidirá quien efectuó el mejor tiempo en la prueba de fórmula uno.
- Esta tabulación abierta y el cálculo de resultados componen un proceso de evaluación visible y transparente para todos. Todos los involucrados pueden mantenerse actualizados sobre el progreso de los equipos observando las posiciones actuales en el tablero durante el transcurso del evento.

5.2 Tablero de Resultados

El tablero de resultados es un componente importante del programa de **"KIDS ATHLETICS – IAAF"**, ya que mantiene y cautiva el interés de los niños y de sus allegados. Del mismo modo que con los paneles electrónicos de las competencias formales de pista y de campo, en este programa también es importante que los resultados se transfieran en forma rápida y de manera justa y transparente.

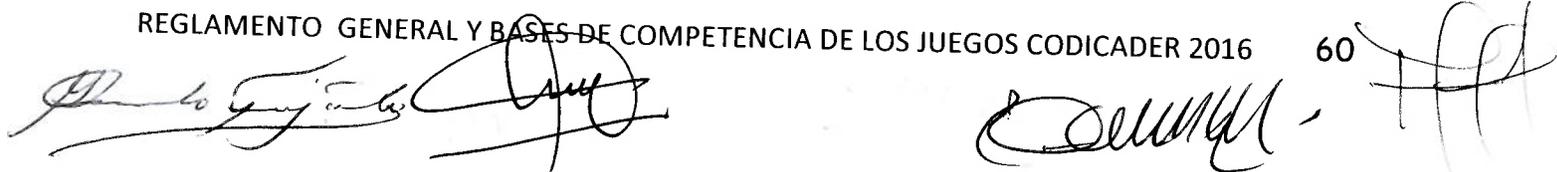
El tablero de resultados debe estar ubicado de manera visible a todos los participantes en todos los lugares de la jurisdicción del evento. Esto otorga a los participantes y espectadores la posibilidad de comparar constantemente los resultados de los equipos mientras se desarrolla el evento, de esta manera se incrementa el incentivo para competir (o alentar) con entusiasmo en las pruebas restantes.

5.6 Ceremonia de Premiación

La ceremonia de premiación es una **"OBLIGACIÓN"** necesaria para cualquier competición del **"KIDS ATHLETICS – IAAF"**. Los niños tienen una apreciación especial por el reconocimiento de sus desempeños. Para un efecto positivo máximo, la ceremonia debe realizarse inmediatamente, no más de dos horas después de que se hayan completado todas las actividades.

Cada equipo y cada niño deben dejar la competición sabiendo el resultado final y entendiendo de qué forma el esfuerzo individual contribuyó a ese resultado. En la ceremonia de premiación, el **"Organizador del Evento"** tiene la oportunidad de presentar por sus nombres a todos los asistentes quienes contribuyeron al éxito del evento. Más aún, tiene la oportunidad de honrar los desempeños excepcionales tanto de equipos como de atletas individuales. De este modo, aún aquellos participantes no exitosos pueden sentirse satisfechos.

En síntesis, la ceremonia de premiación es un modo maravilloso de enfatizar el valor educativo de los eventos del **"KIDS ATHLETICS – IAAF"** y para motivar a los niños a que permanezcan activos.



3 MINI BALONCESTO

3.1 DELEGACIÓN

FUNCIÓN	MÁXIMO
Atletas género masculino	10
Atletas género femenino	10
Entrenadores (as)	04
Delegado	01
Chaperona	02
Árbitro (Preferiblemente uno de cada género)	02
Total por reglamento	29

3.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

- 3.2.1** Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2004 a 2010
- 3.2.2** De seis (6) a siete (7) equipos se formarán dos grupos. Jugarán una primera ronda todos contra todos en su grupo. En la segunda ronda el primer lugar del grupo A se enfrentará al primero del grupo B y el segundo del grupo B se enfrentará al segundo del Grupo A, el tercero del grupo A se enfrentará al tercero del grupo B.
- 3.2.3** Con 5 o menos de cinco (5) equipos se jugará todos contra todos a una sola vuelta.
- 3.2.4** El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 3.2.5** Para definición de puestos en caso de empate, se decidirá en base a lo establecido en el reglamento FIBA, entendiéndose que no existirá juego adicional alguno.
La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:
- Equipo ganador: 2 puntos
 - Equipo perdedor: 1 punto
 - Partido empatado: 1 punto cada equipo
 - No presentación: 0 puntos
- 3.2.6** El tiempo de juego será de cuatro (4) periodos de doce (12) minutos corridos cada uno, con dos minutos de descanso entre los cuartos primero y segundo; entre el tercero y cuarto dos minutos y entre el segundo y el tercero 10 minutos de descanso. Los 5 primeros jugadores participarán en el primer y tercer período, los siguientes 5 jugadores participarán en el segundo y cuarto períodos; en caso de lesión el árbitro principal en presencia de los entrenadores de ambos equipos, seleccionará de las credenciales las cuales estarán de forma no visible las fotografías de los jugadores que no están jugando, al que sustituirá al lesionado.
- 3.2.7** Las dimensiones del campo juego y la altura de los aros será la oficial del reglamento FIBA 3.05 mts se utilizará el balón de dimensión No. 5
- 3.2.8** Cada equipo debe contar con dos uniformes, uno claro y otro de color oscuro debidamente numerado con dos dígitos máximo.

4 FUTBOL 7

4.1 DELEGACION

FUNCIÓN	MÁXIMO
Atletas género masculino	14
Atletas género femenino	14
Entrenadores (as)	04
Delegado	01
Chaperona	02
Árbitro (PREFERIBLEMENTE UNO DE CADA GENERO)	02
Total por reglamento	37

4.2 EVENTOS CONVOCADOS

EVENTOS CONVOCADOS			
FUTBOL	MASCULINOS	FEMENINOS	TOTALES
Equipos	1	1	2
TOTAL	1	1	2

4.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

- 4.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2004 a 2010.
- 4.3.2 De seis (6) a siete (7) equipos se formarán dos grupos. Jugarán una primera ronda todos contra todos en su grupo. En la segunda ronda el primer lugar del grupo A se enfrentará al primero del grupo B y el segundo del grupo B se enfrentará al segundo del Grupo A, el tercero del grupo A se enfrentará al tercero del grupo B.
- 4.3.3 Con 5 ó menos de cinco (5) equipos se jugará todos contra todos a una sola vuelta.
- 4.3.4 El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 4.3.5 Para definición de puestos en casos de empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:

- Serie particular
- Diferencia de goles entre goles anotados y goles recibidos en toda la competencia
- Diferencia de goles entre goles anotados y goles recibidos entre los equipos empatados

4.3.5 La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:

- Equipo ganador: 3 puntos
- Equipo perdedor: 0 puntos
- Partido empatado: 1 punto cada equipo
- No presentación: 0 puntos

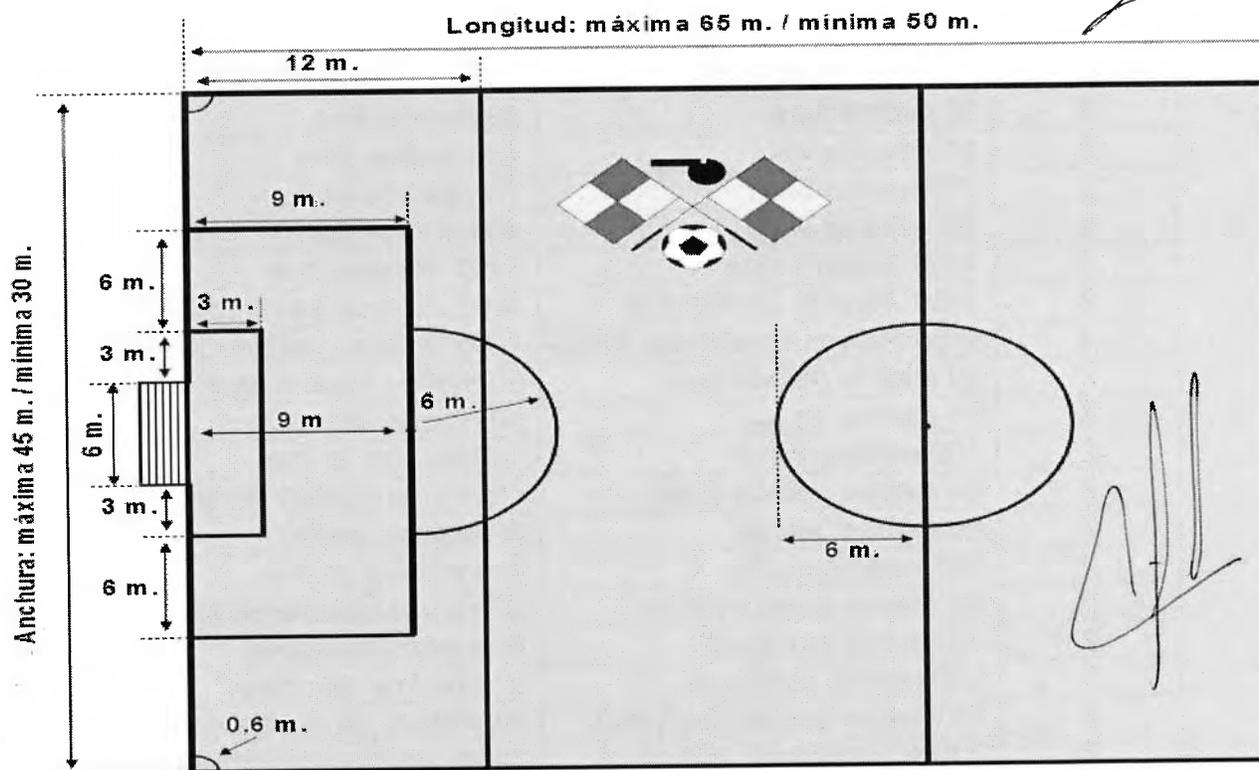
4.3.6 El tiempo de juego será de cuatro (4) periodos de doce (12) minutos corridos cada uno. Teniendo dos (2) minutos de descanso entre cada cuarto y diez (10) minutos al medio tiempo. El balón oficial será el número 4 para nivel primario. Los 7 primeros jugadores participarán en el primer y tercer período, los siguientes 7 jugadores participarán en el segundo y cuarto períodos; en caso de lesión, el árbitro principal en presencia de los entrenadores de ambos equipos, seleccionará de las credenciales las cuales estarán de forma no visible las fotografías de los jugadores que no están jugando, al que sustituirá al lesionado.

4.4 DIMENSIONES DE LAS CANCHAS

DIMENSIONES Campo de Juego	
LARGO	50 metros
ANCHO	30 metros
DIMENSIONES de las Porterías	
ALTO	2.10 metros
ANCHO	6 metros
BALON N ^o 4	

Las líneas que delimitan las diferentes áreas deben estar fijadas en el terreno de juego.

CAMPO DE JUEGO DE FÚTBOL 7 DIAGRAMA DE MEDIDAS



[Firma]

[Firma]

[Firma]

[Firma]

5. NATACIÓN

5.1 DELEGACION

FUNCIÓN	MÁXIMO
Atletas género masculino	15
Atletas género femenino	15
Entrenadores (as)	4
Delegado	1
Chaperona	2
Árbitro	01
Total	38

5.2 PARTICIPACION

- 5.2.1. Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2004 a 2010.
- 5.2.2. Cada país podrá inscribir hasta 5 atletas por prueba y cada atleta puede participar en 4 eventos individuales y 4 relevos.

5.3 EVENTOS CONVOCADOS

EVENTOS	FEMENINO	MASCULINO
2	50 metros libre	50 metros libre
2	100 metros libre	100 metros libre
2	200 metros libre	200 metros libre
2	400 metros libre	400 metros libre
2	4x50 Relevos libre	4x50 Relevos libre
2	4x50 Relevos Combinado	4x50 Relevos Combinado
1	4x50 Relevos combinado Mixto	4x50 Relevos combinado Mixto
2	50 metros patada libre	50 metros patada libre
2	50 metros dorso	50 metros dorso
2	100 metros dorso	100 metros dorso
2	50 metros patada dorso	50 metros patada dorso
2	50 metros pecho	50 metros pecho
2	100 metros pecho	100 metros pecho
2	50 metros patada pecho	50 metros patada pecho
2	50 metros mariposa	50 metros mariposa
2	100 metros mariposa	100 metros mariposa
2	50 metros patada mariposa	50 metros patada mariposa
2	200m combinado individual	200m combinado individual

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

5.4 SISTEMA DE COMPETENCIA INCLUSIVO

PROGRAMA DE EVENTOS DE NATACIÓN

PRIMERA JORNADA			
No.	Evento	Género	Modalidad
1	100m Estilo Libre	Femenino	Convencional
2	100m Estilo Libre	Masculino	Convencional
3	50m Patada Mariposa	Femenino	Convencional
4	50m Patada Mariposa	Masculino	Convencional
5	50m Estilo Pecho	Femenino	Convencional
6	50m Estilo Pecho	Masculino	Convencional
7	200m Combinado Individual	Femenino	Convencional
8	200m Combinado Individual	Masculino	Convencional
9	4x50m Relevé Libre	Femenino	Convencional
10	4x50m Relevé Libre	Masculino	Convencional

SEGUNDA JORNADA			
No.	Evento	Género	Modalidad
11	50m Estilo Libre	Femenino	Inclusivo
12	50m Estilo Libre	Masculino	Inclusivo
13	400m Estilo Libre	Femenino	Convencional
14	400m Estilo Libre	Masculino	Convencional
15	50m Estilo Mariposa	Femenino	Convencional
16	50m Estilo Mariposa	Masculino	Convencional
17	50m Patada Dorso	Femenino	Inclusivo
18	50m Patada Dorso	Masculino	Inclusivo
19	100m Estilo Pecho	Femenino	Convencional
20	100m Estilo Pecho	Masculino	Convencional
21	50m Patada Dorso	Femenino	Convencional
22	50m Patada Dorso	Masculino	Convencional
23	4x50m Relevé Combinado	Femenino	Convencional
24	4x50m Relevé Combinado	Masculino	Convencional

TERCERA JORNADA			
No.	Evento	Género	Modalidad
25	50m Estilo Pecho	Femenino	Inclusivo
26	50m Estilo Pecho	Masculino	Inclusivo
27	200m Estilo Libre	Femenino	Convencional
28	200m Estilo Libre	Masculino	Convencional
29	50m Estilo Dorso	Femenino	Convencional
30	50m Estilo Dorso	Masculino	Convencional
31	50m Patada Libre	Femenino	Inclusivo
32	50m Patada Libre	Masculino	Inclusivo
33	100m Estilo Mariposa	Femenino	Convencional
34	100m Estilo Mariposa	Masculino	Convencional
35	50m Patada Libre	Femenino	Convencional
36	50m Patada Libre	Masculino	Convencional

CUARTA JORNADA			
No.	Evento	Género	Modalidad
37	100m Estilo Libre	Femenino	Inclusivo
38	100m Estilo Libre	Masculino	Inclusivo
39	50m Estilo Libre	Femenino	Convencional
40	50m Estilo Libre	Masculino	Convencional
41	50m Patada Pecho	Femenino	Inclusivo
42	50m Patada Pecho	Masculino	Inclusivo
43	50m Patada Pecho	Femenino	Convencional
44	50m Patada Pecho	Masculino	Convencional
45	50m Estilo Dorso	Femenino	Inclusivo
46	50m Estilo Dorso	Masculino	Inclusivo
47	100m Estilo Dorso	Femenino	Convencional
48	100m Estilo Dorso	Masculino	Convencional
49	4x50m Relevé Combinado	Mixto	Convencional

5.4.1 Las pruebas se realizarán en cuatro (4) días de competencia, las pruebas se nadarán finales contra reloj.

5.4.2 Se utilizará el sistema electrónico o en su defecto el cronometraje manual, cualquier evento suspendido por causa mayor, se comunicará a los delegados involucrados en el evento, para su reprogramación. En las inscripciones se deberán incluir los tiempos del evento para elaborar la siembra de los hits.

6 TENIS DE MESA

6.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
04	Atletas Masculinos
04	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
01	Delegado
01	Arbitros
01	Chaperona
TOTAL	13

6.2 PARTICIPANTES

6.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2004 a 2010.

6.3 SISTEMA DE COMPETENCIAS

6.3.1 **TODAS LAS RONDAS SE JUGARAN AL MEJOR DE 5. PARA JUGAR TODOS LOS EVENTOS.**

6.3.2 Los Eventos seran Individual , por equipo y dobles (m y f) y dobles mixtos.

6.3.3 Se Jugará bajo el sistema de eliminación simple, La Pelota sera de color según Reglamento ITTF.

6.3.4 Se integrarán grupos jugando “uno contra todos” y una ronda final de eliminación simple,

6.4 EVENTOS

1	Dobles Mixto	4	Individual Masculino
2	Dobles Masculino	5	Individual Femenino
3	Dobles Femenino	6	Por Equipos Masculinos
		7	Por Equipos Femeninos

Handwritten signature and scribbles

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

6.5 CALENDARIO DE COMPETENCIA SERA EL SIGUIENTE:

REUNION	PROGRAMACION CODICADER SUB 12 TENIS DE MESA					
20:30	SORTEO EQUIPOS					
1 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	EM G1 R1	EM G2 R1	EF G1R1	EF G2R1		
10:30	EF R2	EF R2	EM R2	EM R2		
12:00	EM R3	EM R3				
2 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	EM SEMIFINAL	EM SEMIFINAL	EF SEMIFINAL	EF SEMIFINAL		
11:00	EM FINAL	EF FINAL				
20:30	SORTEO LLAVES DOBLES MASCULINO, FEMENINO Y MIXTO y GRUPOS IND					
3 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	DM 1/8	DM 1/8	DM 1/8	DM 1/8	DF 1/8	DF 1/8
09:30	DF 1/8	DF 1/8	DM QF	DM QF	DM QF	DM QF
09:55	DF QF	DF QF	DF QF	DF QF		
10:20	DM SF	DM SF	DF SF	DF SF		
10:45	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16
11:10	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8
11:35	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8		
12:00	DX QF	DX QF	DX QF	DX QF		
12:25	DX SF	DX SF				
4 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	IM G1 R1	IM G2 R1	IM G3 R1	IM G4 R1	IM G5 R1	IM G5 R1
09:30	IM G1 R2	IM G2 R2	IM G3 R2	IM G4 R2	IM G5 R2	IM G5 R2
09:55	IM G1 R3	IM G2 R3	IM G3 R3	IM G4 R3	IM G5 R3	IM G5 R3
10:20	IM G6 R1	IM G7 R1	IM G8 R1	IF G1 R1	IF G2 R1	IF G3 R1
10:45	IM G6 R2	IM G7 R2	IM G8 R2	IF G1 R2	IF G2 R2	IF G3 R2
11:10	IM G6 R3	IM G7 R3	IM G8 R3	IF G1 R3	IF G2 R3	IF G3 R3
11:35	IF G4 R1	IF G5 R1	IF G6 R1	IF G7 R1	IF G8 R1	
12:00	IF G4 R2	IF G5 R2	IF G6 R2	IF G7 R2	IF G8 R2	
12:25	IF G4 R3	IF G5 R3	IF G6 R3	IF G7 R3	IF G8 R3	
20:30	SORTEO LLAVES INDIVIDUALES					
5 DIAS	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	IM 1/8	MS 1/8	MS 1/8	MS 1/8	IF 1/8	IF 1/8
09:30	IF 1/8	IF 1/8	IM QF	IM QF	IM QF	IM QF
10:00	IF QF	IF QF	IF QF	IF QF		
10:30	IM SEMIFINAL	IM SEMIFINAL	IF SEMIFINAL	IF SEMIFINAL		
11:10	DM FINAL	DF FINAL				
11:50	DX FINAL					
12:30	IM FINAL	IF FINAL				
13:00	PREMIACION					

Nomenclatura

EM G1R1 = Equipos Masculino Grupo 1 Ronda 1

EM G2R1 = Equipos Masculino Grupo 2 Ronda 1

EF G1R1 = Equipos Femeninos Grupo 1 Ronda 1

EF G2R1 = Equipos Femeninos Grupo 2 Ronda 1

DM 1/8 = Dobles Masculino Octavos de Final

DF 1/8 = Dobles Femenino Octavos de Final

DM QF = Dobles Masculino Cuartos de Final

DF QF = Dobles Femenino Cuartos de Final

DM SF = Dobles Masculino Semi Final

DF SF = Dobles Femenino Semi Final

DX 1/16 = Dobles Mixto Dieciseisavos de Final

DX 1/8 = Dobles Mixto Octavos de Final

DX QF = Dobles Mixto Cuartos de Final

DX SF = Dobles Mixto Semi Final

IM G1R1 = Individual Masculino Grupo 1 Ronda 1

IF G1R1 = Individual Femenino Grupo 1 Ronda 1

IM 1/8 = Individual Masculino Octavos de Final

IF 1/8 = Individual Femenino Octavos de Final

IM QF = Individual Masculino Cuartos de Final

IF QF = Individual Femenino Octavos de Final

DM FINAL (DF) = Dobles Masculino Final (Dobles Femenino)

DX FINAL = Dobles Mixto Final

IM FINAL (IF) = Individual Masculino Final (Individual Femeni

Las competencias se registrarán en un todo por lo establecido en El Reglamento General de los Juegos CODICADER y de la Federación Internacional de Tenis de Mesa I.T.T.F y CONCATEME.

7 MINI VOLEIBOL

7.1 DELEGACIÓN

FUNCION	MÁXIMO
Atletas género masculino	8
Atletas género femenino	8
Entrenadores (as)	04
Delegado	01
Chaperona	02
Árbitro (Preferiblemente uno de cada género)	02
Total por reglamento	25

Handwritten signature/initials

7.2 PARTICIPANTES

7.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2004 a 2010.

7.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

7.3.1 De seis (6) a siete (7) equipos se formarán dos grupos. Jugarán una primera ronda todos contra todos en su grupo. En la segunda ronda el primer lugar del grupo A se enfrentará al primero del grupo B y el segundo del grupo B se enfrentará al segundo del Grupo A, el tercero del grupo A se enfrentará al tercero del grupo B.

7.3.2 Con 5 ó menos de cinco (5) equipos se jugará todos contra todos a una sola vuelta, Siendo el equipo campeón el que logre acumular más puntos.

7.3.3 El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.

7.3.4 Para definición del puesto en caso de empate, se decidirá en base a lo establecido en el reglamento FIVB, entendiéndose que no existirá juego adicional alguno.

7.3.5 La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:

- Equipo ganador: 2 puntos
- Equipo perdedor: 1 punto
- No presentación: 0 puntos

7.3.6 Se jugarán dos de tres set de 25 puntos, el equipo que gane dos set ganará el juego.

7.3.7 En caso de empate se jugará el tercer set a 15 puntos, sin embargo el set terminará hasta tener una diferencia de dos (2) puntos. Pero se hará cambio de cancha en el 8° punto.

7.3.8 Jugarán 4 atletas en el primer set y los restantes 4 atletas en el siguiente set, si existiera un empate en set ganados (1 a 1) el entrenador de cada equipo notificará el árbitro principal cuáles serán los atletas que jugarán el tercer set; en caso de lesión el árbitro principal en presencia de los entrenadores de ambos equipos, seleccionará de las credenciales las cuales estarán de forma no visible las fotografías de los jugadores que no están jugando, al que sustituirá al lesionado.

Handwritten signature/initials

Handwritten signature/initials

Handwritten signature/initials

- 7.3.9 El atleta efectuará el servicio en forma libre con cualquier parte del brazo.
- 7.3.10 El saque se efectuará detrás de la línea final.
- 7.3.11 Un jugador no puede tocar la pelota dos veces consecutivas, a excepción cuando se haga un bloqueo.
- 7.3.12 Se tendrá que realizar dos toques de balón de carácter obligatorio y el tercer toque será para trasladar el balón al terreno opuesto.
- 7.3.13 La invasión debajo de la red sobre la línea central será falta solamente si el jugador que invade interfiere con la jugada o con el jugador contrario.
- 7.3.14 El toque de voleo deberá ser a la altura de la frente.
- 7.3.15 La cancha es un rectángulo de 16 mts. de largo por 8 de ancho.
- 7.3.16 El balón es esférico de cuero con una circunferencia de 62 – 64 cm. con un peso de 190 a 220 gr.
- 7.3.17 Cada equipo debe contar con dos uniformes, uno claro y otro de color oscuro.
- 7.3.18 Altura de la net 2.10 mts.

8 GIMNASIA ARTISTICA

8.1 DELEGACIÓN

FUNCIÓN	MÍNIMO	MÁXIMO
Gimnastas género femenino	1	3
Gimnastas género masculino	1	2
Entrenador Gimnasia Femenina	1	1
Entrenador de Gimnasia Masculina	1	1
Árbitro Femenino (optativo)	1	1
Delegado	1	1
Chaperona	1	1
Total	7	10

8.2 EVENTOS CONVOCADOS

	Nivel	Eventos	Competencia
Gimnasia Artística Femenina	3, 4 y 5	PISO	1 por nivel
	3, 4 y 5	SALTO	1 por nivel
	3, 4 y 5	BARRA ASIMÉTRICAS	1 por nivel
	3, 4 y 5	VIGA	1 por nivel

	Nivel	Eventos	Competencia
Gimnasia Artística masculina	4 y 5	PISO	1 por nivel
	4 y 5	SALTO	1 por nivel
	4 y 5	BARRA FIJA	1 por nivel
	4 y 5	CABALLO CON ARZONES	
	4 y 5	ANILLAS	1 por nivel

Paulo Fujita

[Signature]

[Signature]

[Signature]

8.3 PARTICIPANTES

Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2004 a 2010.

8.4 SISTEMA DE COMPETENCIA

El evento se regirá por el reglamento de CODICADER y los niveles de USAG

BASES DE COMPETENCIA JUEGOS ESTUDIANTILES DEPORTIVOS CENTROAMERICANOS, NIVEL INTERMEDIO

1. BASES DE AJEDREZ

1.1. DELEGACIÓN

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
01	06	Atletas Masculinos
01	06	Atletas Femeninas
01	02	Entrenadores
01	01	Árbitro
01	01	Delegado
01	01	Chaperona
TOTAL 06	17	

1.2. PARTICIPANTES

- 1.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002.
- 1.2.2 Cada país podrá inscribir 6 Titulares
- 2.2.2 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

1.3. SISTEMA DE COMPETENCIA CONVENCIONAL (Torneos Masculinos y Femeninos Individual)

- 1.3.1. Las competencias serán. Se jugará con seis tableros.
1.3.2. La competencia individual por tablero se jugará bajo las normas del sistema de todos contra todos a cinco tableros y a una vuelta, el sistema de pareo será dado por las tablas internacionales Berger.
1.3.3. El equipo que le toque las piezas blancas jugará con éstas en el primero, tercero y quinto tablero únicamente.
1.3.4. La cadencia de juego será de 60 minutos más 30 segundos adicionales por jugada para terminar la partida.
1.3.5. El calendario de competencias será establecido por la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.
1.3.6. Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. (lo referente al arbitraje)
1.3.7. Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad de la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador su reprogramación.

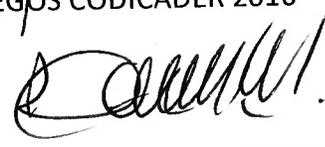
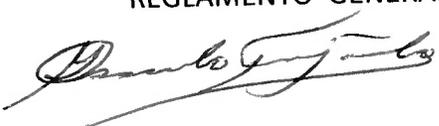
1.4. Sistema de Competencia Modalidad Blitz Individual (Masculino y Femenino)

- 1.4.1 La competencia se jugará bajo las normas del sistema de todos contra todos a cinco tableros y a una vuelta, el sistema de pareo será dado por las Tablas Internacionales Berger, previo sorteo.
1.4.2 El equipo que le toque las piezas blancas jugará con estas en el primero. Tercero y quinto tablero únicamente.
1.4.3 La cadencia de juego será de 5 minutos para toda la partida.
1.4.4 Se utilizará el Reglamento Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. en el aspecto de arbitraje.
1.4.5 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador su reprogramación.
1.4.6 El jugador que no esté presente al inicio de la partida, siempre y cuando el resto de los integrantes de su equipo se encuentren presentes, perderá por default

1.5 Sistema de competencia modalidad Individual torneo ritmo rápido (masculino y femenino)

- 1.5.1 Se jugará bajo el sistema Round Robin (según la cantidad de países participantes)
1.5.2 Aplicará el reglamento de este sistema de competencia del FIDE Handbook capítulo C.04.1
1.5.3 El ritmo de juego será de 30 minutos por jugador para toda la partida.
1.5.4 Los desempates se resolverán de conformidad en el siguiente orden: 1) punto score; 2) resultado entre ambos o más, 3) Número de partidas ganadas con negras, 4) 2 partidas de 5 minutos y 5) muerte súbita.
1.6 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

1.7 Se premiará por género a los 4 primeros lugares por igual de cada tablero y modalidad.



2. BASES DE ATLETISMO

2.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
15	Atletas Masculinos
15	Atletas Femeninas
04	Entrenadores
01	Árbitro
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL 37	

2.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

2.2.1 La Competencia se realizará en cuatro (4) días.

2.2.2 Pruebas en Competencia:

EVENTOS CONVOCADOS

EVENTOS	MASCULINO	FEMENINO
100 metros planos	1	1
150 metros planos	1	1
300 metros planos	1	1
600 metros planos	1	1
1200 metros planos	1	1
2000 metros planos	1	1
4000 metros caminata		1
5000 metros caminata	1	
80 metros vallas (0.76m)		1
100 metros vallas (0.84m)	1	
300 metros vallas (0.76m)	1	1
Salto Triple	1	1
Salto Longitud	1	1
Salto de Altura	1	1
Impulso de Bala (3kg fem. y Masc.)	1	1
Lanzamiento de Disco (1kg fem. y Masc.)	1	1
Lanzamiento de Jabalina (500g fem.) (600gr. Masc.)	1	1
Relevo 4x100 metros planos	1	1
Relevo Medlay Mixto (100-200-300-400m)	1	1
TOTAL	17	17

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

- 2.2.3 En pruebas de pista se utilizará cronometraje Fotofinish. Deberá tenerse cronometraje manual como respaldo.
- 2.2.4 El calendario de competencias será establecido por el Comité Organizador y se presentará en la reunión técnica.
- 2.2.5 Se utilizará el reglamento de los Juegos y el Reglamento Internacional de Atletismo de la I.A.A.F en lo referente al arbitraje.
- 2.2.6 Cualquier evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador su reprogramación.
- 2.2.7 Se premiará por igual a los 8 finalistas de cada prueba.

2.3 PARTICIPANTES

- 2.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002.
 - 2.3.2 Cada país podrá Inscribir hasta dos (2) atletas por evento, pudiendo participar cada atleta en tres (03) eventos individuales y en dos (02) eventos colectivos (sin alterar la cantidad de participantes establecidos).
 - 2.3.3 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.
- 2.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el Capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

3 BASES DE BALONCESTO

3.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
10	12	Atletas Masculinos
10	12	Atletas Femeninas
02	04	Entrenadores
01	01	Delegado
01	01	Arbitro
01	01	Chaperona
TOTAL 21	31	

3.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

- 3.2.1 Con cuatro (4) o cinco (5) equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos
- 3.2.2 Con seis (6) equipos, se formarán dos grupos de tres donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

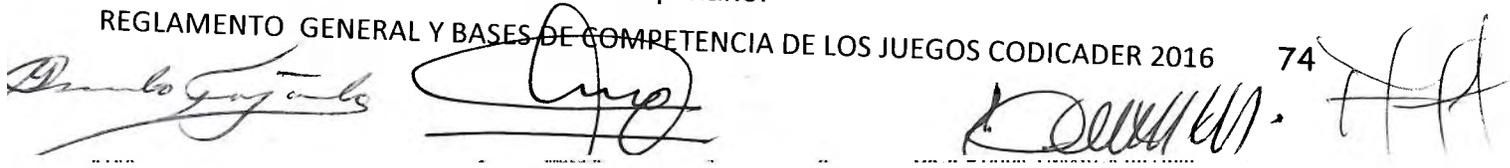
[Handwritten signature]

semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.

- 3.2.3** Con siete (7) equipos, se formarán dos grupos, uno de cuatro y uno de tres, donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 3.2.4** Para definición de puestos en casos de empates en puntos se procederá con la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie particular entre ellos.
 - Diferencia de puntos permitidos entre ellos
 - Diferencia de puntos anotados y puntos permitidos en toda la competencia.
- 3.2.5** La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:
- Equipo ganador 02 puntos
 - Equipo perdedor 01 punto
 - No presentación 00 puntos
- 3.2.6** Los Juegos iniciarán a la hora señalada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la incomparecencia se acreditará ganador al equipo presente o perdedores a ambos equipos si los dos están ausentes.
- 3.2.7** El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 3.2.8** Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Baloncesto de la F.I.B.A. para aspectos técnicos y de arbitraje.
- 3.2.9** Cualquier Juego suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.
- 3.2.10** Tiempo de Juego, cuatro (4) períodos cronometrados de 10 minutos cada uno.
- 3.2.11** Todos los equipos participantes tienen la obligación de iniciar y finalizar el partido y los juegos.
- 3.2.12** Cuando un equipo no finalice el encuentro, el score se mantendrá, al igual que las estadísticas.

3.3 PARTICIPANTES

- 3.3.1** Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002.
- 3.3.2** Cada País podrá Inscribir un (1) Equipo por Género.
- 3.3.3** Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:
- 3.3.4** Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,
- 3.3.5** Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante;
- 3.3.6** Todos los jugadores deberán de jugar por lo menos un cuarto completo
- 3.3.7** Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.



3.3.8 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

3.4 Se premiará por igual a los integrantes de los equipos que ocupen los primeros 4 lugares.

4 BASES DE FÚTBOL

4.1 DELEGACION

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
18	18	Atletas masculinos
18	18	Atletas femeninas
04	04	Entrenadores
01	01	Delegado
02	02	Arbitros
01	01	Chaperona
TOTAL 44	44	

Handwritten signature and scribbles.

4.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

- 4.2.1** Con cuatro (4) o cinco (5) equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos
- 4.2.2** Con seis (6) equipos, se formarán dos grupos de tres donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 4.2.3** Con siete (7) equipos, se formarán dos grupos, uno de cuatro y uno de tres, donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 4.2.4** Para definición de puestos en casos de empates en puntos en la primera fase, se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie entre ellos.
 - Diferencia de goles entre goles anotados y goles permitidos en toda la competencia,
 - Diferencia de goles entre goles anotados y goles recibidos entre los equipos empatados.

Handwritten signature.

Multiple handwritten signatures and scribbles at the bottom of the page.

- 4.2.5** La acumulación de puntos se asignará de la siguiente forma:
- Equipo ganador 03 puntos
 - Empate 01 punto
 - Equipo Perdedor 00 punto
 - No Presentación: 00 punto
- 4.2.6** Los juegos iniciarán a la hora indicada en el calendario de Juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la NO presentación se acreditará ganador al equipo presente o Perdedores ambos equipos si los dos están ausentes.
- 4.2.7** El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 4.2.8** Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Fútbol de la FIFA, con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.
- 4.2.9** Cualquier juego suspendido por causa mayor, es responsable de su reprogramación el coordinador técnico respectivo del Comité Organizador.
- 4.2.10** El tiempo de juego será de dos períodos de treinta y cinco (35) minutos cada uno con diez (10) minutos de descanso entre ellos.
- 4.2.11** Todos los integrantes del equipo deberán jugar al menos un tiempo en cada partido.

4.3 PARTICIPANTES

- 4.3.1** Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002
- 4.3.2** Cada país podra Inscribir un (1) equipo por género.
- 4.3.3** Cada equipo deberá tener dos (2) juegos de uniformes:
- Uno (1) claro para utilizarlo como local y,
 - Uno (1) oscuro para utilizarlo como visitante.
- 4.4** Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

5. BASES DE NATACIÓN

5.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
15	Atletas Masculinos
15	Atletas Femeninas
04	Entrenadores
01	Delegado
02	Arbitros
01	Chaperona
TOTAL 38	

F. S. C. M. S.

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

5.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

5.2.1 Las pruebas se realizarán en cuatro días.

5.2.2 Las pruebas se realizarán en la modalidad de finales contra reloj.

5.2.3 Se Realizarán las siguientes Pruebas y Jornadas:

JORNADA NÚMERO 1		
No.	Evento	Género
1	100 metros estilo libre	Femenino
2	100 metros estilo libre	Masculino
3	200 metros estilo mariposa	Femenino
4	200 metros estilo mariposa	Masculino
5	50 metros estilo pecho	Femenino
6	50 metros estilo pecho	Masculino
7	4 x 50 metros relevo libre	Femenino
8	4 x 50 metros relevo libre	Masculino

JORNADA NÚMERO 2		
No.	Evento	Género
9	400 metros estilo libre	Femenino
10	400 metros estilo libre	Masculino
11	50 metros estilo mariposa	Femenino
12	50 metros estilo mariposa	Masculino
13	100 metros estilo pecho	Femenino
14	100 metros estilo pecho	Masculino
15	200 metros estilo dorso	Femenino
16	200 metros estilo dorso	Masculino
17	4 x 50 metros relevo combinado	Femenino
18	4 x 50 metros relevo combinado	Masculino

JORNADA NÚMERO 3		
No.	Evento	Género
19	200 metros estilo libre	Femenino
20	200 metros estilo libre	Masculino
21	100 metros estilo mariposa	Femenino
22	100 metros estilo mariposa	Masculino
23	50 metros estilo dorso	Femenino
24	50 metros estilo dorso	Masculino
25	4 x 50 metros relevo libre mixto	Mixto

JORNADA NÚMERO 4		
No.	Evento	Género
26	50 metros estilo libre	Femenino
27	50 metros estilo libre	Masculino
28	200 metros estilo pecho	Femenino
29	200 metros estilo pecho	Masculino
30	100 metros estilo dorso	Femenino
31	100 metros estilo dorso	Masculino
32	4 x 50 metros relevo combinado mixto	Mixto

5.2.4 En las pruebas se utilizará cronometraje electrónico. Deberá tenerse cronometraje manual como respaldo

5.2.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador y se presentará en la reunión técnica.

5.2.6 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Natación de la FINA, con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje

5.2.7 Cualquier evento suspendido por causa mayor la reprogramacion queda a cargo del responsable técnico respectivo del Comité Organizador

5.2.8 Todos los eventos son finales por tiempo y se premiaran a los 8 mejores tiempos

5.3 PARTICIPANTES

5.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002.

5.3.2 Cada país podrá Inscribir hasta tres (3) atletas por evento, pudiendo participar cada atleta en cuatro (04) eventos individuales y en tres (03) eventos colectivos (Sin alterar la cantidad de participantes establecido).

5.3.3 En la reunion tecnica se podra incluir atletas inscritos, en pruebas siempre y cuando no sobrepase lo establecido en el punto 8.3.2

5.3.4 Cada país podrá inscribir a un entrenador por cada siete atletas inscritos.

5.3.5 La siembra del evento se realizara de acuerdo a los tiempos inscritos en la planilla nominal.

5.3.6 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

5.3.7 Se premiará por igual a los 8 finalistas de cada prueba.

5.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario de la federación correspondiente.

6 BASES DE TENIS DE MESA

6.2 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
04	Atletas Masculinos
04	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
01	Delegado
02	Arbitros
01	Chaperona
TOTAL	14

Handwritten signature/initials

6.3 SISTEMA DE COMPETENCIAS

6.3.1 Todas las rondas se jugaran al mejor de 5. para jugar todos los eventos.

6.3.2 Los Eventos seran Individual , por equipo y dobles (m y f) y dobles mixtos.

6.3.3 Se utilizará el Reglamento de los juegos , el sistema de la Nueva Copa Swaything modificada, integrandose un solo grupo de "uno contra todos" a una sola ronda y el Reglamento Federación Internacional de Tenis de Mesa I.T.T.F., en lo referente a aspectos técnicos y el arbitraje.

6.3.4 La pelota deberá ser de color Blanco.

6.3.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la reunión técnica.

6.4 EVENTOS

1	Dobles Mixto	4	Individual Masculino
2	Dobles Masculino	5	Individual Femenino
3	Dobles Femenino	6	Por Equipos Masculinos
		7	Por Equipos Femeninos

Handwritten signature/initials

Handwritten signature

Handwritten signature

REUNION	PROGRAMACION CODICADER NIVEL INTERMEDIO TENIS DE MESA					
20:30	SORTEO EQUIPOS					
1 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	EM G1 R1	EM G2 R1	EF G1R1	EF G2R1		
10:30	EF R2	EF R2	EM R2	EM R2		
12:00	EM R3	EM R3				
2 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	EM SEMIFINAL	EM SEMIFINAL	EF SEMIFINAL	EF SEMIFINAL		
11:00	EM FINAL	EF FINAL				
20:30	SORTEO LLAVES DOBLES MASCULINO, FEMENINO Y MIXTO y GRUPOS IND					
3 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	DM 1/8	DM 1/8	DM 1/8	DM 1/8	DF 1/8	DF 1/8
09:30	DF 1/8	DF 1/8	DM QF	DM QF	DM QF	DM QF
09:55	DF QF	DF QF	DF QF	DF QF		
10:20	DM SF	DM SF	DF SF	DF SF		
10:45	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16
11:10	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8
11:35	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8		
12:00	DX QF	DX QF	DX QF	DX QF		
12:25	DX SF	DX SF				
4 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	IM G1 R1	IM G2 R1	IM G3 R1	IM G4 R1	IM G5 R1	IM G5 R1
09:30	IM G1 R2	IM G2 R2	IM G3 R2	IM G4 R2	IM G5 R2	IM G5 R2
09:55	IM G1 R3	IM G2 R3	IM G3 R3	IM G4 R3	IM G5 R3	IM G5 R3
10:20	IM G6 R1	IM G7 R1	IM G8 R1	IF G1 R1	IF G2 R1	IF G3 R1
10:45	IM G6 R2	IM G7 R2	IM G8 R2	IF G1 R2	IF G2 R2	IF G3 R2
11:10	IM G6 R3	IM G7 R3	IM G8 R3	IF G1 R3	IF G2 R3	IF G3 R3
11:35	IF G4 R1	IF G5 R1	IF G6 R1	IF G7 R1	IF G8 R1	
12:00	IF G4 R2	IF G5 R2	IF G6 R2	IF G7 R2	IF G8 R2	
12:25	IF G4 R3	IF G5 R3	IF G6 R3	IF G7 R3	IF G8 R3	
20:30	SORTEO LLAVES INDIVIDUALES					
5 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	IM 1/8	MS 1/8	MS 1/8	MS 1/8	IF 1/8	IF 1/8
09:30	IF 1/8	IF 1/8	IM QF	IM QF	IM QF	IM QF
10:00	IF QF	IF QF	IF QF	IF QF		
10:30	IM SEMIFINAL	IM SEMIFINAL	IF SEMIFINAL	IF SEMIFINAL		
11:10	DM FINAL	DF FINAL				
11:50	DX FINAL					
12:30	IM FINAL	IF FINAL				
13:00	PREMIACION					

Nomenclatura

EM G1R1= Equipos Masculino Grupo 1 Ronda 1
 EM G2R1= Equipos Masculino Grupo 2 Ronda 1
 EF G1R1= Equipos Femeninos Grupo 1 Ronda 1
 EF G2R1= Equipos Femeninos Grupo 2 Ronda 1

DM 1/8= Dobles Masculino Octavos de Final
 DF 1/8= Dobles Femenino Octavos de Final
 DM QF= Dobles Masculino Cuartos de Final
 DF QF= Dobles Femenino Cuartos de Final
 DM SF= Dobles Masculino Semi Final
 DF SF= Dobles Femenino Semi Final
 DX 1/16= Dobles Mixto Dieciseisavos de Final
 DX 1/8= Dobles Mixto Octavos de Final
 DX QF= Dobles Mixto Cuartos de Final
 DX SF= Dobles Mixto Semi Final

IM G1R1= Individual Masculino Grupo 1 Ronda 1
 IF G1R1= Individual Femenino Grupo 1 Ronda 1

IM 1/8= Individual Masculino Octavos de Final
 IF 1/8= Individual Femenino Octavos de Final
 IM QF= Individual Masculino Cuartos de Final
 IF QF= Individual Femenino Octavos de Final
 DM FINAL (DF)= Dobles Masculino Final (Dobles Femenino)
 DX FINAL= Dobles Mixto Final
 IM FINAL (IF)= Individual Masculino Final (Individual Femenino)

6.5 PARTICIPANTES

6.5.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002.

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

- 6.5.2 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.
- 6.5.3 Se premiarán los 4 primeros lugares de cada categoría y género.
- 6.5.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

7 BASES DE VOLEIBOL

7.1 DELEGACION

PERSONAS		CARGO
MIN	MAX	
08	12	Atletas Masculinos
08	12	Atletas Femeninas
02	04	Entrenadores
01	01	Delegado
01	01	Arbitros
01	01	Chaperona
TOTAL 21	32	

7.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

- 7.2.1 Con cuatro (4) o cinco (5) equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos
- 7.2.2 Con seis (6) equipos, se formarán dos grupos de tres donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 7.2.3 Con siete (7) equipos, se formarán dos grupos, uno de cuatro y uno de tres, donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 7.2.4 La asignación de puntos se hará de la siguiente forma:
- Equipo Ganador 02 puntos
 - Equipo Perdedor 01 punto
 - No Presentación 00 punto.
- 7.2.5 Los partidos se jugarán a ganar tres (3) de cinco (5) sets

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

- 7.2.6 Para definición de puestos en casos de empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
 - Serie entre ellos.
 - Set perdidos entre ellos.
 - Diferencia de set ganados y set perdidos entre los equipos empatados
- 7.2.7 Los juegos iniciarán a la hora indicada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos Equipos NO se presentan a la cancha se esperarán 15 minutos, despues de los cuales si persiste la incomparencia se acreditará Ganador al Equipo presente o Perdedores a Ambos Equipos si los dos se encuentran ausentes.
- 7.2.8 El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 7.2.9 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Reglas de Juego de la FIVB vigentes, respecto a lo técnico y el arbitraje.
- 7.2.10 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad de su reprogramación del coordinador técnico respectivo del Comité Organizador.

7.3 PARTICIPANTES

- 7.3.1 Cada equipo deberá tener dos (2) juegos de uniformes.
 - 1- Uno claro para utilizarlo como visita
 - 2- Uno oscuro para utilizarlo como local
- 7.3.2 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .
- 7.3.3 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.
- 7.3.4 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.
- 7.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

8 BASES DE KARATE DO

8.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
09	Atletas Masculinos
07	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
02	Arbitros
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL	22

[Handwritten signatures and scribbles]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

8.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

8.2.1 Se utilizará el sistema de eliminación establecida por la Federación Internacional.

8.2.2 Las pruebas que se realizarán son:

FEMENINO	MASCULINO
Categorías	Categorías
Menos de 47 kilogramos	Menos de 52 kilogramos
Menos de 54 kilogramos	Menos de 57 kilogramos
Más de 54 kilogramos	Menos de 63 kilogramos
	Menos de 70 kilogramos
	Más de 70 kilogramos
Kata por Equipos (tres competidores)	Kata por Equipos (tres competidores)
Kata Individual	Kata Individual

8.2.3 Se efectuará sorteo en la reunión técnica para conformar el emparejamiento de los competidores.

8.2.4 El calendario de competencias será establecido por el Comité Organizador y se presentará en la reunión técnica.

8.2.5 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento de la Federación Mundial de Karate Do (WKF), respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

8.2.6 Cualquier evento suspendido por fuerza mayor, es responsable de su reprogramación el coordinador técnico respectivo del Comité Organizador.

8.2.7 Se utilizará tablero de puntuación, cronómetro electrónico y manual.

8.2.8 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.

8.2.9 Se utilizará sólo un área de combate

8.3 PARTICIPANTES

8.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .

8.2.2 Un atleta podrá competir en las dos (2) modalidades.

8.2.3 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

8.2.4 Cada país podrá Inscribir los siguientes eventos:

EVENTO	NUMERO DE ATLETAS
En Kumite	01 atleta por categoría de peso y género.
En Kata por Equipos	03 atletas por género
En Kata Individual	01 atleta por genero (de los inscritos)

8.2.5 **PESAJE:** En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

8.3 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

9 BASES DE LUCHA

9.1 DELEGACION:

PERSONAS	CARGO
10	Atletas masculinos
10	Atletas femeninas
02	Entrenadores
01	Arbitro
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL:	25 PERSONAS

9.2 SISTEMA DE COMPETENCIA:

9.2.1 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de la FILA, respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

9.2.2 Se utilizará tablero de puntuación, cronómetro electrónico y manual

9.2.3 Se utilizará sólo un área de combate

9.2.4 El calendario de competencias será establecido por el Comité Organizador y se presentará en la reunión técnica.

9.3 PARTICIPANTES:

9.3.1 Se participará en el estilo Libre de Lucha en ambos géneros.

9.3.2 Podrá participar un atleta por peso

9.3.3 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .

9.3.4 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

Osvaldo Guzmán

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

- 9.3.5 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género
- 9.3.6 Podrán participar todos los deportistas en las categorías de peso siguientes:

Libre Masculino	Libre Femenino
29 - 32 kgs	28 - 30 kgs
35 kgs	32 kgs
38 kgs	34 kgs
42 kgs	37 kgs
47 kgs	40 kgs
53 kgs	44 kgs
59 kgs	48 kgs
66 kgs	52 kgs
73 kgs	57 kgs
73- 85 kg	57 - 62 kgs

- 9.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.
- 9.5 **PESAJE:** En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

10 BASES DE TAE KWON DO

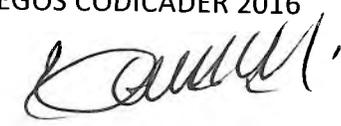
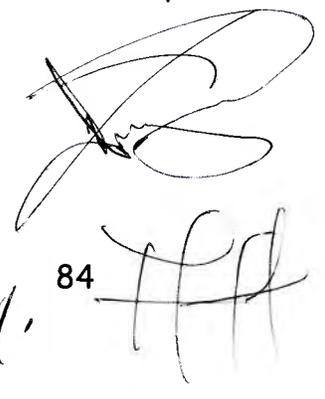
10.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
10	Atletas Masculinos en Modalidad de Combate
10	Atletas femeninas en modalidad de combate
01	Atleta masculino en la modalidad de forma
01	Atleta femenino en la modalidad de forma
02	Entrenadores
01	Arbitros
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL 27	

10.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

10.2.1 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Sistema de Eliminación establecida por la Federación Internacional.

10.2.2 Las Pruebas a realizarse son:

DIVISIONES MASCULINO		DIVISIONES FEMENINAS	
- De 33 Kg	- 33 Kg	- De 29 Kg	Hasta 29 Kg
- De 37 Kg	+ De 33 Kg - 37 Kg	- De 33 Kg	+ De 29 Kg - 33 Kg
- De 41 Kg	+ De 37 Kg - 41 Kg	- De 37 Kg	+ De 33 Kg - 37 Kg
- De 45 Kg	+ De 41 Kg - 45 Kg	- De 41 Kg	+ De 37 Kg - 41 Kg
- De 49 Kg	+ De 45 Kg - 49 Kg	- De 44 Kg	+ de 41 Kg - 44 Kg
- De 53 Kg	+ De 49 Kg - 53 Kg	- De 47 Kg	+ De 44 Kg - 47 Kg
- De 57 Kg	+ De 53 Kg - 57 Kg	- De 51 Kg	+ De 47 Kg - 51 Kg
- De 61 Kg	+ De 57 Kg - 61 Kg	- De 55 Kg	+ De 51 Kg - 55 Kg
- De 65 Kg	+ De 61 Kg - 65 Kg	- De 59 Kg	+ De 55 Kg - 59 Kg
+ 78 Kg	+ De 65 Kg	+ De 68 Kg	+ De 59 Kg
Forma Masculina		Forma Femenino	

10.2.3 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la reunión técnica.

10.2.4 Se utilizará el Reglamento de los juegos y Reglamento Oficial de la Federación Mundial de Tae Kwon Do (W.T.F) con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

10.2.5 Cualquier evento suspendido por causa mayor es será reprogramado por el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

10.3 PARTICIPANTES

10.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .

10.3.2 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

10.3.3 Cada país podrá Inscribir:

EVENTO	NUMERO DE ATLETAS
En Combate	01 Atleta por categoría de peso y género
En Forma	01 atleta por género

10.3.4 Un atleta podrá competir en las dos (2) Modalidades

10.3.5 Se premiarán los 4 primeros lugares de cada categoría y género

10.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

10.5 PESAJE: En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella

11 BASES DE JUDO

11.1 DELEGACION

PERSONAS	FUNCIÓN
10	Atletas Masculinos
10	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
02	Arbitros
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL 26	

Handwritten signature and date: 2/11/2016

11.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

11.2.1 Se utilizará el Sistema de Eliminación establecida por la Federación Internacional.

11.2.2 Las Pruebas se realizarán de acuerdo a la Categorías de Peso siguientes:

FEMENINO Categorías	MASCULINO Categorías
Hasta 36 kilogramos	Hasta 36 kilogramos
Hasta 40 kilogramos	Hasta 40 kilogramos
Hasta 44 kilogramos	Hasta 44 kilogramos
Hasta 48 kilogramos	Hasta 48 kilogramos
Hasta 53 kilogramos	Hasta 53 kilogramos
Hasta 58 kilogramos	Hasta 58 kilogramos
Hasta 64 kilogramos	Hasta 64 kilogramos
Mas de 64 kilogramos	Más de 64 kilogramos
Kumite por Equipo	Kumite por Equipo
Kata	Kata

Handwritten signature

11.2.3 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congreso Técnico.

11.2.4 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Judo, respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

Handwritten signature: Paulo González

Handwritten signature: COMITÉ ORGANIZADOR

11.2.5 Cualquier Evento Suspendido por causa mayor, es Responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

11.2.6 Se utilizará Tablero de Puntuación, Cronómetro Electrónico y Manual.

11.3 PARTICIPANTES

11.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .

11.3.2 Un Atleta podrá competir en las dos (2) Modalidades

11.3.3 Cada País podrá Inscribir un (1) Atleta por Categoría de Peso y Género.

11.3.4 Podrán participar los estudiantes de primaria y secundaria que cumplan con el nivel de edad (LOS JÓVENES que tienen 12 años y están en el nivel secundaria podrán competir en el nivel Intermedio; así mismo los jóvenes que tiene 13 años y están estudiando en el nivel primaria pueden competir en la categoría Nivel intermedio); NO pueden competir en el mismo año en dos niveles.

11.3.5 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.

11.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

EVENTO	NUMERO DE ATLETAS
En Kumite	01 Atleta por Categoría de Peso y Género.
Kumite por Equipo	05 Atletas por Género (De los Inscritos)
En Kata por Equipos	02 tletas por Género

11.5 **PESAJE:** En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

12 BASES DE VOLEIBOL DE PLAYA

12.2 DELEGACION

PERSONAS		CARGO
MIN	MAX	
02	02	Atletas Masculinos
02	02	Atletas Femeninas
01	02	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
01	02	Chaperona
TOTAL 08	11	

12.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

- 12.3.1 Con cinco (5) Equipos o más se jugará a una sola vuelta todos contra todos.
- 12.3.2 Con cuatro (4) o menos Equipos se jugarán dos vueltas todos contra todos.
- 12.3.3 El Campeón será quien gane más puntos, siendo los siguientes lugares ocupados sucesivamente en orden descendente de puntaje.
- 12.3.4 La asignación de puntos se hará de la siguiente forma:
- Equipo Ganador 02 puntos
 - Equipo Perdedor 01 punto
 - No Presentación 00 punto.
- 12.3.5 Los Partidos se jugarán a ganar tres (3) de cinco (5) sets
- 12.3.6 Para Definición de Puestos en casos de Empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie entre ellos.
 - Set perdidos entre ellos.
 - Diferencia de set ganados y set perdidos entre los equipos empatados
- 12.3.7 Los juegos iniciarán a la hora indicada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos Equipos NO se presentan a la cancha se esperarán 15 minutos, después de los cuales si persiste la incomparecencia se acreditará Ganador al Equipo presente o Perdedores a Ambos Equipos si los dos se encuentran ausentes.
- 12.3.8 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico.
- 12.3.9 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Reglas de Juego de la FIVB vigentes, respecto a lo técnico y el arbitraje.
- 12.3.10 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad de su reprogramación del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

12.4 PARTICIPANTES

- 12.4.1 Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes.
- 1- Uno claro para utilizarlo como visita
 - 2- Uno oscuro para utilizarlo como local
- 12.4.2 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .
- 12.4.3 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.
- 12.5 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.





13 BASES DE GIMNASIA ARTISTICA

13.1 DELEGACIÓN

FUNCIÓN	MÍNIMO	MÁXIMO
Gimnastas género femenino	1	5
Gimnastas género masculino	1	5
Entrenador Gimnasia Femenina	1	2
Entrenador de Gimnasia Masculina	1	2
Árbitro Femenino (optativo)	1	1
Delegado	1	1
Chaperona	1	1
Total	7	17

13.2 EVENTOS CONVOCADOS

Gimnasia Artística Femenino	Nivel	Eventos	Competencia
	6,7,8,9,10	PISO	1 por nivel
	6,7,8,9,10	SALTO	1 por nivel
	6,7,8,9,10	BARRA ASIMETRICAS	1 por nivel
	6,7,8,9,10	VIGA	1 por nivel

Gimnasia Artística masculina	Nivel	Eventos	Competencia
	6,7,8,9,10	PISO	1 por nivel
	6,7,8,9,10	SALTO	1 por nivel
	6,7,8,9,10	BARRA FIJA	1 por nivel
	6,7,8,9,10	CABALLO CON ARZONES	1 por nivel
	6,7,8,9,10	ANILLAS	1 por nivel

13.3 PARTICIPANTES

13.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (6 a 12 años). Nacidos en los años de 2004 a 2010.

13.4 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.

13.5 SISTEMA DE COMPETENCIA

El evento se regirá por el reglamento de CODICADER y los niveles de USAG

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

14 BASES DE BÉISBOL MASCULINO

14.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		FUNCIÓN
MIN.	MAX.	
15	18	Atletas masculinos
01	03	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
TOTAL 18	24	

14.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

14.2.1 Con cuatro (4) o cinco (5) equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos

14.2.2 Con seis (6) equipos, se formarán dos grupos de tres donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.

14.2.3 Con siete (7) equipos, se formarán dos grupos, uno de cuatro y uno de tres, donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.

14.2.4 El Máximo de Juegos para un mismo Equipo en un día será de dos (2) juegos.

14.2.5 Los Juegos iniciarán a la hora indicada en el calendario de juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la NO presentación se Acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores a Ambos Equipos si los dos están ausentes.

14.2.6 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico

14.2.7 Para Definición de Puestos en casos de Empates en juegos ganados y perdidos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:

- Serie entre ellos.
- Carreras Permitidas entre ellos.
- Diferencia de carreras anotados y carreras permitidas entre los equipos empatados.

14.2.8 Se utilizara la regla del Super Nokout en el tercer inning (15 carreras de diferencia) y Nockut en el quinto inning (10 carreras de diferencia).

14.2.9 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Beisbol (I. B. A.F.) con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

14.2.10 Cualquier Juego Suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación la Dirección Técnica respectiva del Comité Organizador.

14.2.11 Todos los equipos participantes tienen la obligación de iniciar y finalizar el partido y los juegos.

14.2.12 Cuando un equipo no finalice el encuentro, el score se mantendrá , al igual que las estadísticas.

14.3 PARTICIPANTES

14.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .

14.3.2 Cada país podrá inscribir un equipo y deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes.

14.3.3 Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,

14.3.4 Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante.

14.3.5 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.

14.3.6 REGLA DE PITCHEO

Los Lanzadores abridores, no podrán realizar más de 90 lanzamientos, en el juego.

14.3.7 Los lanzadores abridores si realizan los 90 pitcheadas antes de los 7 inning debe de abandonar esa posición.

14.3.8 El lanzador que complete los 90 lanzamientos, no debe de jugar en la posición de receptor o pitchear.

14.3.9 Los relevistas largos, no podrán realizar más de 80 pitcheadas, en el juego.

14.3.10 Los relevistas medios, no podrán realizar más de 70 pitcheadas, en un juego.

14.3.11 Los relevistas cortos, no podrán realizar más de 60 pitcheadas, en el juego.

14.3.12 Los relevistas cerradores, no podrán realizar más de 55 pitcheadas en el juego.

14.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

15 BASES DE SOFTBOL FEMENINO

15.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		FUNCIÓN
MIN.	MAX.	
15	18	Atletas
01	03	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
TOTAL 18	24	

15.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

- 15.2.1 Con cuatro (4) o cinco (5) equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos
- 15.2.2 Con seis (6) equipos, se formarán dos grupos de tres donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 15.2.3 Con siete (7) equipos, se formarán dos grupos, uno de cuatro y uno de tres, donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 15.2.4 El Máximo de Juegos para un mismo Equipo en un día será de dos (2) juegos.
- 15.2.5 Los Juegos iniciarán a la hora indicada en el calendario de juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la NO presentación se Acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores a Ambos Equipos si los dos están ausentes.
- 15.2.6 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico
- 15.2.7 Para Definición de Puestos en casos de Empates en juegos ganados y perdidos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie entre ellos.
 - Carreras Permitidas entre ellos.
 - Diferencia de carreras anotados y carreras permitidas entre los equipos empatados.
- 15.2.8 Se utilizara la regla de la misericordia en el tercer inning (15 ó mas carreras de diferencia) , diferencias de carreras en el cuarto inning (10 ó mas carreras de diferencia) y diferencias de carreras en el quinto o sexto inning (7 ó mas carreras de diferencia).
- 15.2.9 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Beisbol (F.I.S) con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.
- 15.2.10 Cualquier Juego Suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación la Dirección Técnica respectiva del Comité Organizador.
- 15.2.11 Todos los equipos participantes tienen la obligación de iniciar y finalizar el partido y los juegos.
- 15.2.12 Cuando un equipo no finalice el encuentro, el score se mantendra , al igual que las estadísticas.

15.3 PARTICIPANTES

15.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .

15.3.2 Cada país podrá inscribir un equipo y deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:

15.3.3 Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,

15.3.4 Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante.

15.3.5 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.

15.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

16 BASES DE PATINAJE

16.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
1	5	Atletas Masculinos
1	5	Atletas Femeninas
1	2	Entrenadores
1	1	Delegado
1	1	Jueces
1	1	Chaperona
TOTAL 10	15	

Handwritten notes and signatures:
A large handwritten 'X' with 'slw' and 'Rnz' written next to it.
Below it, a large handwritten signature.

16.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

16.2.1 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de la Federación Internacional de Patinaje Sobre Ruedas, respecto a aspectos técnicos y de arbitraje

16.2.2 Las Competencias se realizarán en tres días.

16.2.3 En las Pruebas se utilizará Cronometraje Electrónico. Deberá tenerse Cronometraje Manual como respaldo.

16.2.4 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congreso Técnico.

16.2.5 Las Pruebas que se realizarán son:

MASCULINO	FEMENINO
300 metros Contra Reloj Individual	300 metros Contra Reloj Individual
10,000 metros Pista	5,000 metros Pista
500 metros Baterías	500 metros Baterías
10,000 metros Relevé	5,000 metros Relevé
1,000 metros Serie	1,000 metros Serie
Maratón 10 kilómetros	Maratón 05 kilómetros

Handwritten notes and signatures:
A large handwritten signature.

Handwritten signature: Pablo Guzmán

Handwritten signature: [Signature]

Handwritten signature: [Signature]

16.3 PARTICIPANTES

- 16.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002 .
- 16.3.2 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género
- 16.3.3 Un atleta podrá participar en tres pruebas individuales y la maratón como máximo.
- 16.3.4 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.
- 16.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

17 BASES DE FÚTBOL SALA

17.1 DELEGACION

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
8	10	Atletas masculinos
8	10	Atletas femeninas
02	04	Entrenadores
01	01	Delegado
01	01	Arbitros
01	01	Chaperona
TOTAL 21	27	

31/10/2016

17.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

- 17.2.1 Con cinco (5) Equipos o más se jugará a una sola vuelta todos contra todos
- 17.2.2 Con cuatro (4) o menos Equipos se jugarán dos vueltas todos contra todos.
- 17.2.3 El Resultado en ambos casos será la Clasificación Final de Posiciones, el Campeón será quien gane más puntos, siendo los siguientes lugares ocupados sucesivamente en orden descendente de puntaje.
- 17.2.4 La Competencia se desarrollará en dos (5) días continuos para cada género cada Equipo podrá realizar sustituciones ilimitadas.
- 17.2.5 Para Definición de Puestos en casos de Empates en Puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie entre ellos.
 - Diferencia de Goles entre goles anotados y goles permitidos en toda la Competencia,
 - Diferencia de Goles entre goles anotados y goles recibidos entre los equipos empatados.
- 17.2.6 La Acumulación de Puntos se asignará de la siguiente forma:
- Equipo ganador 03 puntos
 - Empate 01 punto
 - Equipo Perdedor 00 punto
 - No Presentación: 00 punto

[Handwritten signature]

[Handwritten signatures and marks at the bottom of the page]

17.2.7 Los Juegos iniciarán a la hora indicada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la NO presentación se acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores ambos equipos si los dos están ausentes.

17.2.8 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico.

17.2.9 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Fútbol de la F. I. F. A., con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

17.2.10 Cualquier Juego Suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

17.2.11 Cada juego será con 2 tiempos de 20 minutos y 10 minutos de descanso intermedio.

17.3 PARTICIPANTES

17.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 14 años) . Nacidos en los años de 2003 a 2002

17.3.2 Cada País podra Inscribir un (1) Equipo por Género.

17.3.3 Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:

- Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,
- Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante.

17.4 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.

17.5 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

BASES DE COMPETENCIA DE LOS JUEGOS ESTUDIANTILES DEPORTIVOS CENTROAMERICANOS, NIVEL SECUNDARIO

1 BASES DE AJEDREZ

1.2 DELEGACIÓN

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
01	05	Atletas Masculinos
01	05	Atletas Femeninas
01	02	Entrenadores
01	02	Árbitros
01	01	Delegado
01	01	Chaperona
TOTAL 06	16	

1.3 PARTICIPANTES

- 1.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.
- 1.3.2 Cada país podrá inscribir 5 Titulares

1.4 SISTEMA DE COMPETENCIA CONVENCIONAL (Torneos Masculinos y Femeninos Individual)

- 1.4.1 Las Competencias serán. Se jugará con cinco tableros.
- 1.4.2 EL JUGADOR que le toque las piezas blancas jugará con éstas en el primer y tercer tablero únicamente.
- 1.4.3 La cadencia de juego será de 90 minutos más 30 segundos adicionales por jugada para terminar la partida.
- 1.4.4 El Calendario de Competencias será establecido por la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.
- 1.4.5 Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. (lo referente al arbitraje)
- 1.4.6 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad de la Comisión Técnica respectiva del Comité Organizador.
- 1.4.7 Sistema de Competencia serán los siguientes:
- 1.4.8 Con la participación de 4 equipos se jugará con el Sistema de Competencia Round-Robin (Todos contra Todos) a dos vueltas.
- 1.4.9 Con la participación de 5 a 6 equipos se jugará con el Sistema de Competencia Round-Robin (Todos contra Todos) a una vuelta.
- 1.4.10 Con la participación de 7 equipos o más, se jugará con el Sistema de Competencia Suizo a cinco rondas.



Handwritten mark

1.5 Sistema de Competencia Modalidad Blitz Individual (Masculino y Femenino)

- 1.5.1 La Competencia se jugará bajo las normas del Sistema de Todos Contra Todos cinco tableros y a una vuelta, el Sistema de Pareo será dado por las Tablas Internacionales Berger, previo sorteo.
- 1.5.2 El equipo que le toque las piezas blancas jugará con estas en el primer y tercer tablero únicamente.
- 1.5.3 La Cadencia de Juego será de 5 minutos para toda la partida.
- 1.5.4 Se utilizará el Reglamento Internacional de Ajedrez de la F.I.D.E. en el aspecto de arbitraje.
- 1.5.5 Cualquier Juego Suspendido por Fuerza Mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.
- 1.5.6 El jugador que no esté presente al inicio de la partida, siempre y cuando el resto de los integrantes de su equipo se encuentren presentes, perderá por default

1.6 Sistema de competencia modalidad Individual torneo ritmo rápido (masculino y femenino)

- 1.6.1 Se jugará bajo el sistema Round Robin (según la cantidad de países participantes)
- 1.6.2 Aplicará el reglamento de este sistema de competencia del FIDE Handbook capítulo C.04.1
- 1.6.3 El ritmo de juego será de 30 minutos por jugador para toda la partida.
- 1.6.4 Los desempates se resolverán de conformidad en el siguiente orden: 1) punto score; 2) resultado entre ambos o más, 3) Número de partidas ganadas con negras, 4) 2 partidas de 5 minutos y 5) muerte súbita
- 1.7 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES AJEDREZ

GÉNERO MEDALLAS	Masculino			Femenino		
	O	P	B	O	P	B
1er. Tablero (Individual) Conv, Blitz, Rápido	3	3	3	3	3	3
2do. Tablero (Individual) Conv, Blitz, Rápido	3	3	3	3	3	3
3er. Tablero (Individual) Conv, Blitz, Rápido	3	3	3	3	3	3
4to. Tablero (Individual) Conv, Blitz, Rápido	3	3	3	3	3	3
5to. Tablero (Individual) Conv, Blitz, Rápido	3	3	3	3	3	3
Total por Calidad de Medalla	15	15	15	15	15	15
Total de Medallas	45			45		
	90					

2 BASES DE ATLETISMO

2.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CARGO
15	Atletas Masculinos
15	Atletas Femeninas
04	Entrenadores
02	Árbitros
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL 38	

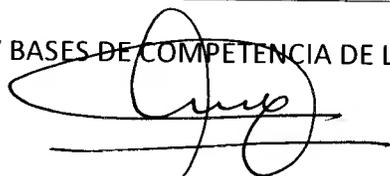
2.3 SISTEMA DE COMPETENCIA

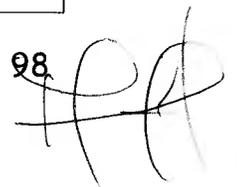
2.3.1 La Competencia se realizará en tres (3) días.

2.3.2 Pruebas en Competencia:

FEMENINO	MASCULINO
Pista Individual	Pista Individual
100 metros, 200 metros, 400 metros	100 metros, 200 metros, 400 metros
800 metros, 1500 metros, 3000 metros	800 metros, 1500 metros, 3000 metros, 2000 metros con obstáculos
5000 metros caminata	10,000 metros caminata
100 metros vallas	110 metros vallas
400 metros vallas	400 metros vallas
Pista por Equipo	Pista por Equipo
Relevos 4 x 100 metros,	Relevos 4 x 100 metros,
Relevos MEDLEY	Relevos MEDLEY
Campo	Campo
Lanzamiento de Jabalina 600 gramos	Lanzamiento de Jabalina 700 gramos
Disco 1 kilogramos	Disco 1.5 kilogramos
Bala 4 kilogramos, martillo 4 kgs.	Bala 5 kilogramos, martillo 5 kgs.
Saltos	Saltos
Altura, Longitud, Triple, pértiga	Altura, Longitud, Triple, pértiga
TOTAL DE EVENTOS: 19	TOTAL DE EVENTOS: 20

#	HORA	PRUEBAS	SEXO	SERIE
1		2000 mts Obstaculos	Masculino	Final
2		Imp.de Bala(4kg)	Femenino	final
3		Salto de Longitud	Femenino	Final



4		100 metros Planos	Femenino	Semi-final
5		100 metros Planos	Masculino	Sem-ifinal
6		Lanz. de Jabalina(600g)	Femenino	Final
7		800 metros Planos	Femenino	Final por Tiempo
8		800 metros Planos	Masculino	Final por Tiempo
Premiación pruebas # 1, 7, 8				
09		Impulsión de Bala (5kg)	Masculino	Final
10		Salto de Longitud	Masculino	Final
11		100 metros Planos	Femenino	Final
12		100 metros Planos	Masculino	Final
Premiación pruebas # 2, 3, 6, 9 - 12				

SEGUNDA JORNADA (MAÑANA)

#	HORA	PRUEBAS	SEXO	SERIE
13		200 metros Planos	Femeninos	Semi-final
14		Salto de Altura	Masculino	Final
15		Lanz.de Disco(1.5kg)	Masculino	Final
16		200 metros Planos	Masculino	Semi-final
17		1500 metros	Femeninos	Final
18		1500 metros	Masculino	Final
19		400 metros vallas(0.76 m)	Femenino	Final por Tiempo
20		400 metros vallas (0.86 m)	Masculino	Final por Tiempo
Premiación pruebas # 17 - 20				
21		Salto de Altura	Femenino	Final
22		Lanz.de Disco (1 kg)	Femenino	Final
23		200 metros	Femenino	Final
24		200 metros	Masculino	Final
25		Relevo 4 x 100	Femenino	Final
26		Relevo 4 x 100	Masculino	Final
Premiación pruebas # 14,15,21- 26				

TERCERA JORNADA (MAÑANA)

#	HORA	PRUEBAS	SEXO	SERIE
27		10000 Marcha	Masculina	Final
28		5000 Marcha	Femenino	Final
29		Salto Triple	Femenino	Final

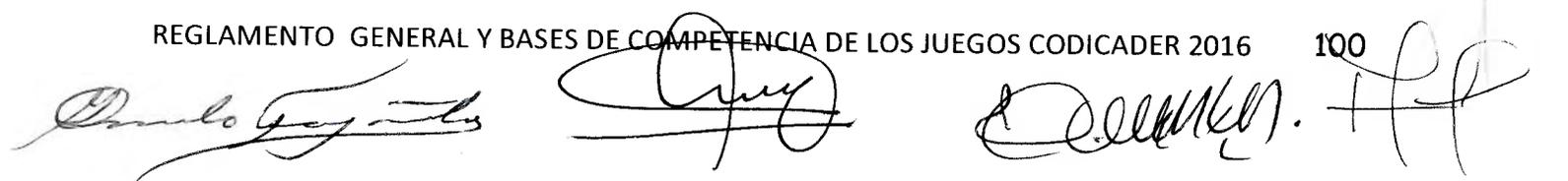
[Handwritten signature]

30		Lanz. de Jabalina (700 g)	Masculino	Final
31		400 metros Planos	Femenino	Semi-final
32		400 metros Planos	Masculino	Semi-final
33		100 metros vallas (0.76 m)	Femenino	Final por tiempo
34		Salto Triple	Masculino	Final
35		Lanzamiento del Martillo	Femenino	Final
36		110 metros vallas (0.91 m)	Masculino	Final por tiempo
Premiación pruebas # 27 – 34 , 37				
37		Lanzamiento del Martillo	Femenino	Final
38		Salto con Pértiga	Femenino	Final
39		3000 metros	Femenino	Final
40		3000 metros	Masculino	Final
41		Lanzamiento del Martillo	Masculino	Final
42		400 metros Planos	Femenino	Final
43		400 metros Planos	Masculino	Final
44		Relevo Medley(100-200-300-400 m)	Femenino	Final
45		Relevo Medley(100-200-300-400 m)	Masculino	Final
Premiación pruebas # 35,36, 38 - 45				

- 2.3.3 En Pruebas de Pista se utilizará Cronometraje Fotofinish. Deberá tenerse Cronometraje Manual como respaldo.
- 2.3.4 Para que un Evento sea Oficial y Valedero para puntaje y medallaje, es necesario que se de cumplimiento a lo establecido en el Art. 17 del Reglamento de los Juegos..
- 2.3.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la Reunion Tecnica.
- 2.3.6 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Atletismo de la I.A.A.F en lo referente al arbitraje.
- 2.3.7 Cualquier Evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

2.4 PARTICIPANTES

- 2.4.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.
- 2.4.2 Cada país podrá Inscribir hasta dos (2) Atletas por Evento, pudiendo participar cada Atleta en tres (03) Eventos Individuales y en dos (02) Eventos Colectivos (Sin alterar la cantidad de participantes establecidos).



2.5 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el Capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES ATLETISMO

GENERO MEDALLERO	ORO	PLATA	BRONCE	TOTAL
Pruebas Femeninas	19	19	19	57
Pruebas Masculinas	20	20	20	60
TOTAL	39	39	39	117

3 BASES DE BALONCESTO

3.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
08	12	Atletas Masculinos
08	12	Atletas Femeninas
02	04	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
01	01	Chaperona
TOTAL	21	32

3.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

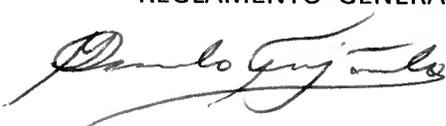
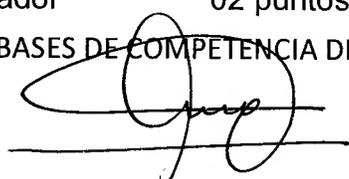
- 3.2.1 Con cinco (5) ó más equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos.
- 3.2.2 Con cuatro 4 se jugará dos vueltas todos contra todos
- 3.2.3 Resultando en ambos casos una Clasificación Final de Posiciones, el Campeón será quien gane más puntos, siendo los siguientes lugares ocupados sucesivamente en orden descendente de puntaje.

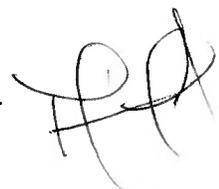
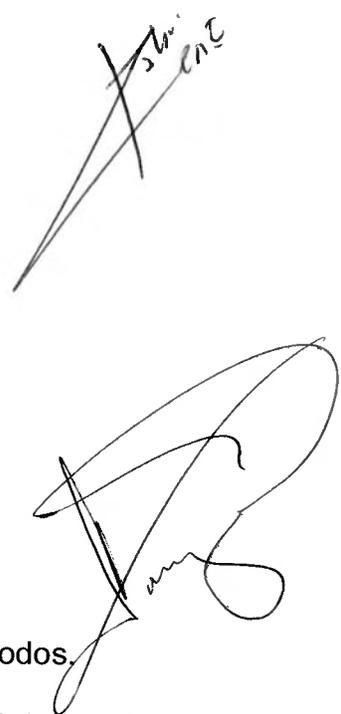
Para Definición de Puestos en casos de Empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:

- Serie Particular entre ellos.
- Diferencia de puntos permitidos entre ellos
- Diferencia de puntos anotados y puntos permitidos en toda la competencia.

3.2.4 La Acumulación de Puntos se asignará de la siguiente forma:

- Equipo ganador 02 puntos

- Equipo perdedor 01 punto
 - No presentación 00 puntos
- 3.2.5 Los Juegos iniciarán a la hora señalada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la incomparecencia se Acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores a Ambos Equipos si los dos están ausentes.
- 3.2.6 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la Reunion Tecnica.
- 3.2.7 Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Baloncesto de la F.I.B.A. para aspectos técnicos y de arbitraje.
- 3.2.8 Cualquier Juego suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.
- 3.2.9 Tiempo de Juego, cuatro (4) períodos cronometrados de 10 minutos cada uno.
- 3.2.10 Todos los equipos participantes tienen la obligacion de iniciar y finalizar el partido y los juegos.

3.3 PARTICIPANTES

- 3.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.
- 3.3.2 Cada País podrá Inscribir un (1) Equipo por Género.
- 3.3.3 Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:
- 3.3.4 Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,
- 3.3.5 Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante;

Handwritten signature/initials

3.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES BALONCESTO

GÉNERO TROFEOS	1er LUGAR	2do LUGAR	3er LUGAR	TOTAL
Masculino Trofeos	1	1	1	3
4 Individuales Medallas o trofeos si el país sede lo desea.	4	4	4	12
Femenino Trofeos	1	1	1	3
4 Individuales Medallas o trofeos si el país sede lo desea.	4	4	4	12
TOTAL	10	10	10	30

✓ Los premios individuales (medallas o Trofeo si el país sede lo desee) son: líder anotador, asistencias, rebotes defensivos y bloqueos,

Handwritten signature

Handwritten signatures and initials at the bottom of the page

4 BASES DE BÉISBOL MASCULINO

4.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		FUNCIÓN
MIN.	MAX.	
15	18	Atletas masculinos
01	03	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
TOTAL 18	24	

4.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

- 4.2.1 Con cinco (5) o más equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos y el que mas juegos gane sera el campeon.
- 4.2.2 Con cuatro (4) o menos se jugará dos vueltas todos contra todos y el que mas juegos gane sera el campeon.
- 4.2.3 El Máximo de Juegos para un mismo Equipo en un día será de dos (2) juegos.
- 4.2.4 Los Juegos iniciarán a la hora indicada en el calendario de juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la NO presentación se Acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores a Ambos Equipos si los dos están ausentes.
- 4.2.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico
- 4.2.6 Para Definición de Puestos en casos de Empates en juegos ganados y perdidos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie entre ellos.
 - Carreras Permitidas entre ellos.
 - Diferencia de carreras anotados y carreras permitidas entre los equipos empatados.
- 4.2.7 Se utilizara la regla del Super Nokout en el tercer inning (15 carreras de diferencia) y Nockut en el quinto inning (10 carreras de diferencia).
- 4.2.8 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Beisbol (I. B. A.F.) con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.
- 4.2.9 Cualquier Juego Suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación la Dirección Técnica respectiva del Comité Organizador.
- 4.2.10 Todos los equipos participantes tienen la obligacion de iniciar y finalizar el partido y los juegos.
- 4.2.11 Cuando un equipo no finalice el encuentro, el score se mantendra , al igual que las estadísticas.

4.3 PARTICIPANTES

- 4.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

- 4.3.2 Cada país podrá inscribir un equipo y deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:
 4.3.2.1 Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,
 4.3.2.2 Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante.

4.4 REGLA DE PITCHEO

- 4.4.1 Los Lanzadores abridores, no podrán realizar más de 90 lanzamientos, en el juego.
 4.4.2 Los lanzadores abridores si realizan los 90 pichadas antes de los 7 inning debe de abandonar esa posición.
 4.4.3 El lanzador que complete los 90 lanzamientos, no debe de jugar en la posición de receptor o pitcher.
 4.4.4 Los relevistas largos, no podrán realizar más de 80 pichadas, en el juego.
 4.4.5 Los relevistas medios, no podrán realizar más de 70 pichadas, en un juego.
 4.4.6 Los relevistas cortos, no podrán realizar más de 60 pichadas, en el juego.
 4.4.7 Los relevistas cerradores, no podrán realizar más de 55 pichadas en el juego.

4.5 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES BÉISBOL MASCULINO

GÉNERO TROFEOS	1er. LUGAR	2do. LUGAR	3er. LUGAR	TOTAL
Masculino Trofeos	1	1	1	3
Individuales Medallas o Trofeos si el país sede lo desea.	6	6	6	18
	7	7	7	21

Los premios individuales (medallas o Trofeo si el país sede lo desee) son (líder bateo, carreras impulsadas, home run, juegos ganados, efectividad, ponches)

5 BASES DE FÚTBOL

5.1 DELEGACION

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
15	18	Atletas masculinos
15	18	Atletas femeninas
02	04	Entrenadores
01	01	Delegado
02	02	Arbitros
01	01	Chaperona
TOTAL 36	44	

sw enc

5.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

- 5.2.1 Con cinco (5) Equipos o más se jugará a una sola vuelta todos contra todos
- 5.2.2 Con cuatro (4) o menos Equipos se jugarán dos vueltas todos contra todos.
- 5.2.3 El Resultado en ambos casos será la Clasificación Final de Posiciones, el Campeón será quien gane más puntos, siendo los siguientes lugares ocupados sucesivamente en orden descendente de puntaje.
- 5.2.4 La Competencia se desarrollará en dos (2) días continuos y uno (1) de descanso para cada género
- 5.2.5 Cada Equipo podrá realizar hasta siete (7) sustituciones en cada Juego.
- 5.2.6 Para Definición de Puestos en casos de Empates en Puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie entre ellos.
 - Diferencia de Goles entre goles anotados y goles permitidos en toda la Competencia,
 - Diferencia de Goles entre goles anotados y goles recibidos entre los equipos empatados.
- 5.2.7 La Acumulación de Puntos se asignará de la siguiente forma:
- Equipo ganador 03 puntos
 - Empate 01 punto
 - Equipo Perdedor 00 punto
 - No Presentación: 00 punto
- 5.2.8 Los Juegos iniciarán a la hora indicada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la NO presentación se acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores ambos equipos si los dos están ausentes.
- 5.2.9 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la Reunion Tecnica.
- 5.2.10 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Fútbol de la F. I. F. A., con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.
- 5.2.11 Cualquier Juego Suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.
- 5.2.12 Cada juego será con 2 tiempos de 45 minutos y 15 minutos de descanso intermedio.

5.3 PARTICIPANTES

- 5.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.
- 5.3.2 Cada País podra Inscribir un (1) Equipo por Género.
- 5.3.3 Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:
- 6 Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,
 - 7 Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante.

- 5.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES

GENERO TROFEOS	1er. LUGAR	2do. LUGAR	3er. LUGAR	TOTAL
Masculino	1	1	1	3
2 Individuales Medallas o Trofeos si el país lo desea.	2	2	2	6
Femenino	1	1	1	3
2 Individuales Medallas o Trofeos si el país lo desea.	2	2	2	6
TOTAL	6	6	6	18

6 BASES DE JUDO

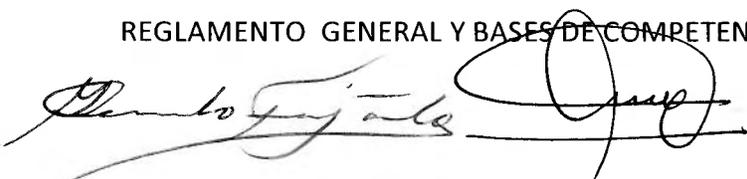
6.1 DELEGACION

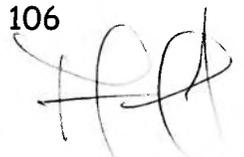
PERSONAS	FUNCIÓN
10	Atletas Masculinos
10	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
02	Arbitros
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL 26	

6.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

- 6.2.1 Se utilizará el Sistema de Eliminación establecida por la Federación Internacional.
- 6.2.2 Las Pruebas se realizarán de acuerdo a la Categorías de Peso siguientes:

FEMENINO	MASCULINO
Categorías	Categorías
Hasta 40 kilogramos	Hasta 51 kilogramos
Hasta 44 kilogramos	Hasta 55 kilogramos
Hasta 48 kilogramos	Hasta 60 kilogramos
Hasta 52 kilogramos	Hasta 66 kilogramos
Hasta 57 kilogramos	Hasta 73 kilogramos
Hasta 63 kilogramos	Hasta 81 kilogramos
Hasta 70 kilogramos	Hasta 90 kilogramos
Mas de 70 kilogramos	Más de 90 kilogramos
Kumite por Equipo	Kumite por Equipo
Kata	Kata





- 6.2.3 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la Reunion Tecnica.
- 6.2.4 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Judo, respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.
- 6.2.5 Cualquier Evento Suspendido por causa mayor, es Responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.
- 6.2.6 Se utilizará Tablero de Puntuación, Cronómetro Electrónico y Manual.
- 6.2.7 La cantidad de áreas de combate serán dos de competencia y una de calentamiento.

6.3 PARTICIPANTES

- 6.3.1 . Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.
- 6.3.2 Un Atleta podrá competir en las dos (2) Modalidades
- 6.3.3 Cada País podrá Inscribir un (1) Atleta por Categoría de Peso y Género.

6.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

6.5 NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES

JUDO				
Femenino	O	P	B	TOTAL
Hasta 40 kilogramos	1	1	2	4
40.1 a 44 kilogramos	1	1	2	4
44.1 a 48 kilogramos	1	1	2	4
48.1 a 52 kilogramos	1	1	2	4
52.1 a 57 kilogramos	1	1	2	4
57.1 a 63 kilogramos	1	1	2	4
63.1 a 70 kilogramos	1	1	2	4
Más de 70 kilogramos	1	1	2	4
Kata en Parejas	1	1	1	3
Kumite por Equipo	1	1	1	3
TOTAL	10	10	18	38
Masculino	O	P	B	TOTAL
Hasta 51 kilogramos	1	1	2	4
51.1 a 55 kilogramos	1	1	2	4
55.1 a 60 kilogramos	1	1	2	4
60.1 a 66 kilogramos	1	1	2	4
66.1 a 73 kilogramos	1	1	2	4
73.1 a 81 kilogramos	1	1	2	4
81.1 a 90 kilogramos	1	1	2	4
Mas de 90 kilogramos	1	1	2	4
Kata en Parejas	1	1	1	3
Kumite por Equipos	1	1	1	3
TOTAL	10	10	18	38

2 hrs ene

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature] *[Handwritten signature]* *[Handwritten signature]*

EVENTO	NUMERO DE ATLETAS
En Kumite	01 Atleta por Categoría de Peso y Género.
Kumite por Equipo	05 Atletas por Género (De los Inscritos)
En Kata por Equipos	03 Atletas por Género

6.6 PESAJE: En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

7 BASES DE KARATE DO

7.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
09	Atletas Masculinos
08	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
02	Arbitros
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL	23

Handwritten signature/initials

7.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

7.2.1 Se utilizará el Sistema de Eliminación establecida por la Federación Internacional.

7.2.2 Las Pruebas que se realizarán son:

FEMENINO	MASCULINO
Categorías	Categorías
Menos de 48 kilogramos	Menos de 55 kilogramos
Menos de 53 kilogramos	Menos de 61 kilogramos
Menos de 59 kilogramos	Menos de 68 kilogramos
Más de 59 Kilogramos	Menos de 76 kilogramos
	Más de 76 kilogramos
Kata por Equipos (tres competidores)	Kata por Equipos (tres competidores)
Kata Individual	Kata Individual

Handwritten signature/initials

7.2.3 Se efectuará Sorteo en el Congresillo Técnico para conformar el Emparejamiento de los Competidores.

Handwritten signatures and initials at the bottom of the page

- 7.2.4 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Reunion Tecnica.
- 7.2.5 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento de la Federación Mundial de Karate Do (WKF), respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.
- 7.2.6 Cualquier Evento Suspendido por fuerza mayor, es Responsabilidad de su Reprogramación la responsable técnico respectivo del Comité Organizador.
- 7.2.7 Se Utilizará Tablero de Puntuación, Cronómetro Electrónico y Manual.
- 7.2.8 La cantidad de áreas de combate serán dos de competencia y una de calentamiento.

7.3 PARTICIPANTES

- 7.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.
- 7.3.2 Un Atleta podrá Competir en las dos (2) Modalidades.
- 7.3.3 Cada País podrá Inscribir los siguientes Eventos:

EVENTO	NUMERO DE ATLETAS
En Kumite	01 Atleta por Categoría de Peso y Género.
En Kata por Equipos	03 Atletas por Género
En Kata Individual	02 Atleta por Genero (De los Inscritos)

7.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

7.5 NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES

Femenino	O	P	B	TOTAL
Menos de 48 kilogramos	1	1	2	4
Menos de 53 kilogramos	1	1	2	4
Menos de 59 kilogramos	1	1	2	4
Mas de 59 kilogramos	1	1	2	4
Kata por Equipos	1	1	2	4
Kata Individual	1	1	2	4
TOTAL	6	6	12	24

Masculino	O	P	B	TOTAL
Menos de 55 kilogramos	1	1	2	4
Menos de 61 Kilogramos	1	1	2	4
Menos de 68 kilogramos	1	1	2	4
Menos de 76 kilogramos	1	1	2	4
Mas de 76 kilogramos	1	1	2	4
Kata por Equipos	1	1	2	4
Kata individual	1	1	2	4
TOTAL	7	7	14	28

Handwritten signatures and scribbles on the right side of the page, including a large signature that appears to be 'S. Lopez' and other illegible marks.

Handwritten signatures at the bottom of the page, including a signature that appears to be 'Pascual Guajardo' and other illegible marks.

EVENTO	NUMERO DE ATLETAS
En Kumite	01 Atleta por Categoría de Peso y Género.
En Kata por Equipos	03 Atletas por Género
En Kata Individual	Un Atleta por Genero (De los Inscritos)

7.6 PESAJE: En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

8 BASES DE NATACIÓN

8.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
15	Atletas Masculinos
15	Atletas Femeninas
04	Entrenadores
01	Delegado
02	Arbitros
01	Chaperona
TOTAL 38	

8.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

8.2.1 Las Pruebas se realizarán en tres días.

8.2.2 Todas las pruebas serán finales contra reloj. Se realizarán las siguientes Prueba

FEMENINO	MASCULINO
Individual Estilo Libre	Individual Estilo Libre
50 metros, 100 metros, 200 metros	50 metros, 100 metros, 200 metros, 800 metros
400 metros, 800 metros, 1500 metros	400 metros, 1500 metros
Individual Estilo Dorso	Individual Estilo Dorso
50 metros, 100 metros, 200 metros	50 metros, 100 metros, 200 metros
Individual Estilo Pecho	Individual Estilo Pecho
50 metros, 100 metros, 200 metros	50 metros, 100 metros, 200 metros
Individual Estilo Mariposa	Individual Estilo Mariposa
50 metros, 100 metros, 200 metros	50 metros, 100 metros, 200 metros
Individual Estilo Combinado	Individual Estilo Combinado
200 metros, 400 metros	200 metros, 400 metros

Paulo Rojas

[Signature]

[Signature]

FEMENINO	MASCULINO
Por Equipos	Por Equipos
4 x 100 mts. Relevé Libre	4 x 100 mts. Relevé Libre
4x100 mts. Combinado relevé mixto	
4 x 100 mts. Relevé Combinado	4 x 100 mts. Relevé Combinado
TOTAL DE EVENTOS: 20	TOTAL DE EVENTOS: 20

EVENTO POR DIA. (TRES DIAS)

Nº DE EVENTO	PRUEBA	GENERO
Primer Día de Competencia		
1	200 metros Dorso	Damas
2	200 metros Dorso	Varones
3	50 metros Libre	Damas
4	50 metros Libre	Varones
5	100 metros Pecho	Damas
6	100 metros Pecho	Varones
7	50 metros Mariposa	Damas
8	50 metros Mariposa	Varones
9	400 metros Libre	Damas
10	400 metros Libre	Varones
11	200 metros Combinado Individual	Damas
12	200 metros Combinado Individual	Varones
13	Relevé 4 x 100 metros Libre	Damas
14	Relevé 4 x 100 metros Libre	Varones
Segundo Día de Competencia		
15	100 metros Mariposa	Damas
16	100 metros Mariposa	Varones
17	200 metros Libre	Damas
18	200 metros Libre	Varones
19	400 metros Combinado Individual	Damas
20	400 metros Combinado Individual	Varones
21	100 metros Dorso	Damas
22	100 metros Dorso	Varones
23	50 metros Pecho	Damas
24	50 metros Pecho	Varones
25	800 metros Libre	Damas
26	800 metros Libre	Varones

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

27	Relevo 4 x 100 metros Combinado	Damas
28	Relevo 4 x 100 metros Combinado	Varones
Tercer Día de Competencia		
29	200 metros Pecho	Damas
30	200 metros Pecho	Varones
31	50 metros Dorso	Damas
32	50 metros Dorso	Varones
33	100 metros Libre	Damas
34	100 metros Libre	Varones
35	200 metros Mariposa	Damas
36	200 metros Mariposa	Varones
37	1500 metros Libre	Damas
38	1500 metros Libre	Varones
39	4x100 mts. Relevo mixto	Mixto

Handwritten signature/initials

- 8.2.3 En las Pruebas se utilizará Cronometraje Electrónico. Deberá tenerse Cronometraje Manual como respaldo
- 8.2.4 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico.
- 8.2.5 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Natación de la F. I. N. A., con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje
- 8.2.6 Cualquier Evento Suspendido por causa mayor es Responsabilidad de su
- 8.2.7 Reprogramacion a cargo del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

8.3 PARTICIPANTES

- 8.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.
- 8.3.2 Cada País podrá Inscribir hasta dos (2) Atletas por Evento, pudiendo participar cada Atleta en tres (03) eventos individuales y en tres(03) Eventos Colectivos (Sin alterar la cantidad de participantes establecido).
- 8.3.3 En la reunion tecnica se podra incluir atletas inscritos , en pruebas siempre y cuando no sobrepase lo establecido en el punto 9.3.2
- 8.3.4 Cada país podrá inscribir a un entrenador por cada siete atletas inscritos.
- 8.3.5 La siembra del evento se realizara de acuerdo a los tiempos inscritos en la planilla nominal.

8.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario de la federación correspondiente.

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

8.5 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

GENERO MEDALLAS	ORO	PLATA	BRONCE	TOTAL
Pruebas Femeninas	19	19	19	57
Pruebas Masculinas	19	19	19	57
Pruebas Mixtas	1	1	1	3
TOTAL	39	39	39	117

9 BASES DE TAE KWON - DO

9.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
10	Atletas Masculinos en Modalidad de Combate
10	Atletas Femeninas en Modalidad de Combate
01	Atleta Masculino en la Modalidad de Forma
01	Atleta Femenino en la Modalidad de Forma
02	Entrenadores
02	Arbitros
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL 27	

9.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

9.2.1 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Sistema de Eliminación establecida por la Federación Internacional.

9.2.2 Las Pruebas a realizarse son:

CATEGORIAS DE PESO	MASCULINO	FEMENINO
FIN	Sin exceder 45 kg	Sin exceder 42 kg
FLY	Más de 45 kg sin exceder 48 kg	Más de 42 kg sin exceder 44 kg
BANTAM	Más de 48 kg sin exceder 51 kg	Más de 44 kg sin exceder 46 kg
FEATHER	Más de 51 kg sin exceder 55 kg	Más de 46 kg sin exceder 49 kg
LIGHT	Más de 55 kg sin exceder 59 kg	Más de 49 kg sin exceder 52 kg
WELTER	Más de 59 kg sin exceder 63 kg	Más de 52 kg sin exceder 55 kg

LIGHT MIDDLE	Más de 63 kg sin exceder 68 kg	Más de 55 kg sin exceder 59 kg
MIDDLE	Más de 68 kg sin exceder 73 kg	Más de 59 kg sin exceder 63 kg
LIGHT HEAVY	Más de 73 kg sin exceder 78 kg	Más de 63 kg sin exceder 68 kg
HEAVY	Más de 78 kg	Más de 68 kg
	Poomsae individual	Poomsae Individual

9.2.3 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico.

9.2.4 Se utilizará el Reglamento de los juegos y Reglamento Oficial de la Federación Mundial de Tae Kwon Do (W.T.F) con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

9.2.5 Cualquier Evento Suspendido por causa mayor es Responsabilidad de su Reprogramacion el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

9.2.6 La cantidad de áreas de combate serán dos de competencia y una de calentamiento

9.3 PARTICIPANTES

9.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

9.3.2 Cada país podrá Inscribir:

EVENTO	NUMERO DE ATLETAS
En Combate	01 Atleta por categoría de peso y género
En Forma	01 atleta por género

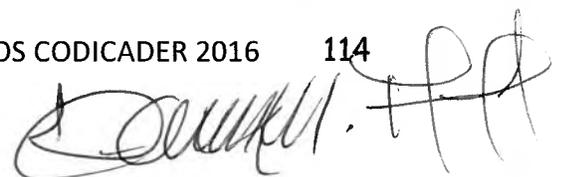
9.3.3 Un Atleta podrá competir en las dos (2) Modalidades

9.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

9.5 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

CATEGORIAS DE PESO	MASCULINO			FEMENINO		
	O	P	B	O	P	B
FIN	1	1	2	1	1	2
FLY	1	1	2	1	1	2
BANTAM	1	1	2	1	1	2
FEATHER	1	1	2	1	1	2
LIGHT	1	1	2	1	1	2
WELTER	1	1	2	1	1	2
LIGT MIDDLE	1	1	2	1	1	2
MIDDLE	1	1	2	1	1	2
LIGHT HEAVY	1	1	2	1	1	2
HEAVY	1	1	2	1	1	2
FORMA	1	1	2	1	1	2
TOTAL	11	11	22	11	11	22
		44		44		





9.6 PESAJE: En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

10 BASES DE TENIS DE MESA

10.1 DELEGACION

PERSONAS	CARGO
04	Atletas Masculinos
04	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
01	Delegado
02	Arbitros
01	Chaperona
TOTAL	14

Handwritten signature and scribbles.

10.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

- 10.2.1 Todos las etapas los partidos se jugarán al mejor de 5 juegos.
- 10.2.2 Evento por Equipos.
- 10.2.3 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Sistema de la Nueva Copa Swaythling Modificada; todos los partidos se jugarán al mejor de 5 juegos.
- 10.2.4 Se Integrarán Grupos jugando "uno contra todos" y una ronda final de Eliminación Simple, si existiera 5 o menos equipos se jugara en un solo grupo.
- 10.2.5 Eventos de Dobles (M y F) y Mixtos
- 10.2.6 Se Jugará bajo el Sistema de Eliminación Simple, todos los partidos se jugarán al mejor de 5 Juegos.
- 10.2.7 Se Integrarán Grupos jugando "uno contra todos" y una ronda final de Eliminación Simple, si existiera 5 o menos equipos .
Evento de Individuales
- 10.2.9 Se Integrarán Grupos jugando "uno contra todos" y una ronda final de Eliminación Simple,.
- 10.2.10 La pelota deberá ser de color blanco o anaranjado.
- 10.2.11 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Reunion Tecnica.
- 10.2.12 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Reglamento Federación Internacional de Tenis de Mesa I.T.T.F., en lo referente a aspectos técnicos y el arbitraje.
- 10.2.13 El criterio de siembra que se utilizará será en base al resultado por equipo del CODICADER del año.

Handwritten signatures and scribbles.

Handwritten signature.

Handwritten signature.

Handwritten signature.

Handwritten signature and scribbles.

10.3 EVENTOS

1	Dobles Mixto	4	Individual Masculino
2	Dobles Masculino	5	Individual Femenino
3	Dobles Femenino	6	Por Equipos Masculinos
		7	Por Equipos Femeninos

CALENDARIO DE COMPETENCIA

REUNION	PROGRAMACION CODICADER 15 a 17 años TENIS DE MESA					
20:30	SORTEO EQUIPOS					
1 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	EM G1 R1	EM G2 R1	EF G1R1	EF G2R1		
10:30	EF R2	EF R2	EM R2	EM R2		
12:00	EM R3	EM R3				
2 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	EM SEMIFINAL	EM SEMIFINAL	EF SEMIFINAL	EF SEMIFINAL		
11:00	EM FINAL	EF FINAL				
20:30	SORTEO LLAVES DOBLES MASCULINO, FEMENINO Y MIXTO y GRUPOS IND					
3 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	DM 1/8	DM 1/8	DM 1/8	DM 1/8	DF 1/8	DF 1/8
09:30	DF 1/8	DF 1/8	DM QF	DM QF	DM QF	DM QF
09:55	DF QF	DF QF	DF QF	DF QF		
10:20	DM SF	DM SF	DF SF	DF SF		
10:45	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/16
11:10	DX 1/16	DX 1/16	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8
11:35	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8	DX 1/8		
12:00	DX QF	DX QF	DX QF	DX QF		
12:25	DX SF	DX SF				
4 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	IM G1 R1	IM G2 R1	IM G3 R1	IM G4 R1	IM G5 R1	IM G5 R1
09:30	IM G1 R2	IM G2 R2	IM G3 R2	IM G4 R2	IM G5 R2	IM G5 R2
09:55	IM G1 R3	IM G2 R3	IM G3 R3	IM G4 R3	IM G5 R3	IM G5 R3
10:20	IM G6 R1	IM G7 R1	IM G8 R1	IF G1 R1	IF G2 R1	IF G3 R1
10:45	IM G6 R2	IM G7 R2	IM G8 R2	IF G1 R2	IF G2 R2	IF G3 R2
11:10	IM G6 R3	IM G7 R3	IM G8 R3	IF G1 R3	IF G2 R3	IF G3 R3
11:35	IF G4 R1	IF G5 R1	IF G6 R1	IF G7 R1	IF G8 R1	
12:00	IF G4 R2	IF G5 R2	IF G6 R2	IF G7 R2	IF G8 R2	
12:25	IF G4 R3	IF G5 R3	IF G6 R3	IF G7 R3	IF G8 R3	
20:30	SORTEO LLAVES INDIVIDUALES					
5 DIA	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Mesa 4	Mesa 5	Mesa 6
09:00	IM 1/8	MS 1/8	MS 1/8	MS 1/8	IF 1/8	IF 1/8
09:30	IF 1/8	IF 1/8	IM QF	IM QF	IM QF	IM QF
10:00	IF QF	IF QF	IF QF	IF QF		
10:30	IM SEMIFINAL	IM SEMIFINAL	IF SEMIFINAL	IF SEMIFINAL		
11:10	DM FINAL	DF FINAL				
11:50	DX FINAL					
12:30	IM FINAL	IF FINAL				
13:00	PREMIACION					

Nomenclatura

EM G1R1 = Equipos Masculino Grupo 1 Ronda 1
 EM G2R1 = Equipos Masculino Grupo 2 Ronda 1
 EF G1R1 = Equipos Femeninos Grupo 1 Ronda 1
 EF G2R1 = Equipos Femeninos Grupo 2 Ronda 1

DM 1/8 = Dobles Masculino Octavos de Final
 DF 1/8 = Dobles Femenino Octavos de Final
 DM QF = Dobles Masculino Cuartos de Final
 DF QF = Dobles Femenino Cuartos de Final
 DM SF = Dobles Masculino Semi Final
 DF SF = Dobles Femenino Semi Final
 DX 1/16 = Dobles Mixto Dieciseisavos de Final
 DX 1/8 = Dobles Mixto Octavos de Final
 DX QF = Dobles Mixto Cuartos de Final
 DX SF = Dobles Mixto Semi Final

IM G1R1 = Individual Masculino Grupo 1 Ronda 1
 IF G1R1 = Individual Femenino Grupo 1 Ronda 1

IM 1/8 = Individual Masculino Octavos de Final
 IF 1/8 = Individual Femenino Octavos de Final
 IM QF = Individual Masculino Cuartos de Final
 IF QF = Individual Femenino Cuartos de Final
 DM FINAL (DF) = Dobles Masculino Final (Dobles Femenino)
 DX FINAL = Dobles Mixto Final
 IM FINAL (IF) = Individual Masculino Final (Individual Femenino)

10.4 PARTICIPANTES

10.4.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

10.5 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

10.6 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

EVENTO	O	P	B	TOTAL
Equipo Femenino	1	1	2	4
Equipo Masculino	1	1	2	4
Dobles Femeninos	1	1	2	4
Dobles Masculinos	1	1	2	4
Dobles Mixtos	1	1	2	4
Individual Femenino	1	1	2	4
Individual Masculino	1	1	2	4
TOTAL	7	7	14	28

11 BASES DE VOLEIBOL

11.1 DELEGACION

PERSONAS		CARGO
MIN	MAX	
08	12	Atletas Masculinos
08	12	Atletas Femeninas
02	04	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
01	01	Chaperona
TOTAL 21	32	

11.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

11.2.1 Con cinco (5) Equipos o más se jugará a una sola vuelta todos contra todos.

11.2.2 Con cuatro (4) o menos Equipos se jugarán dos vueltas todos contra todos.

11.2.3 El Campeón será quien gane más puntos, siendo los siguientes lugares ocupados sucesivamente en orden descendente de puntaje.

11.2.4 La asignación de puntos se hará de la siguiente forma:

- Equipo Ganador Tres cero 05 puntos
- Equipo Ganador Tres a Uno 04 puntos
- Equipo Ganador Tres a Dos 03 Puntos
- Equipo Perdedor Tres a cero 00 puntos
- Equipo Perdedor Tres a Uno 01 puntos
- Equipo Perdedor Tres a Dos 02 puntos.

- 11.2.5 Los Partidos se jugarán a ganar tres (3) de cinco (5) sets
- 11.2.6 Para Definición de Puestos en casos de Empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie entre ellos.
 - Set perdidos entre ellos.
 - Diferencia de set ganados y set perdidos entre los equipos empatados
- 11.2.7 Los juegos iniciarán a la hora indicada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos Equipos NO se presentan a la cancha se esperarán 15 minutos, despues de los cuales si persiste la incomparencia se acreditará Ganador al Equipo presente o Pededores a Ambos Equipos si los dos se encuentran ausentes.
- 11.2.8 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la Reunion Tecnica.
- 11.2.9 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Reglas de Juego de la FIVB vigentes, respecto a lo técnico y el arbitraje.
- 11.2.10 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad de su reprogramación del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

11.3 PARTICIPANTES

- 11.3.1 Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes.
- 1- Uno claro para utilizarlo como visita
 - 2- Uno oscuro para utilizarlo como local

- 11.3.2 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

- 11.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

11.5 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

GENERO	1ER. LUGAR	2DO. LUGAR	3ER. LUGAR	TOTAL
TROFEOS				
Masculino	1	1	1	3
4 Individuales Medallas o Trofeos si el país sede lo desea	4	4	4	12
Femenino	1	1	1	3
4 Individuales Medallas o Trofeos si el país sede lo desea	4	4	4	12
TOTAL	10	10	10	30

- ✓ Los premios individuales (medallas o Trofeos si el país sede lo desea) son: líder saque recibo, pase y remate

Handwritten signatures and initials are present at the bottom of the page, including a large signature on the left, a signature in the middle, and several initials on the right side.

12 BASES DE VOLEIBOL DE PLAYA

12.1 DELEGACION

PERSONAS		CARGO
MIN	MAX	
02	02	Atletas Masculinos
02	02	Atletas Femeninas
01	02	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
01	02	Chaperona
TOTAL 08	11	

12.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

12.2.1 Con cinco (5) Equipos o más se jugará a una sola vuelta todos contra todos.

12.2.2 Con cuatro (4) o menos Equipos se jugarán dos vueltas todos contra todos.

12.2.3 El Campeón será quien gane más puntos, siendo los siguientes lugares ocupados sucesivamente en orden descendente de puntaje.

12.2.4 La asignación de puntos se hará de la siguiente forma:

- Equipo Ganador 02 puntos
- Equipo Perdedor 01 punto
- No Presentación 00 punto.

12.2.5 Los Partidos se jugarán a ganar tres (3) de cinco (5) sets

12.2.6 Para Definición de Puestos en casos de Empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:

- Serie entre ellos.
- Set perdidos entre ellos.
- Diferencia de set ganados y set perdidos entre los equipos empatados

12.2.7 Los juegos iniciarán a la hora indicada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos Equipos NO se presentan a la cancha se esperarán 15 minutos, despues de los cuales si persiste la incomparencia se acreditará Ganador al Equipo presente o Pededores a Ambos Equipos si los dos se encuentran ausentes.

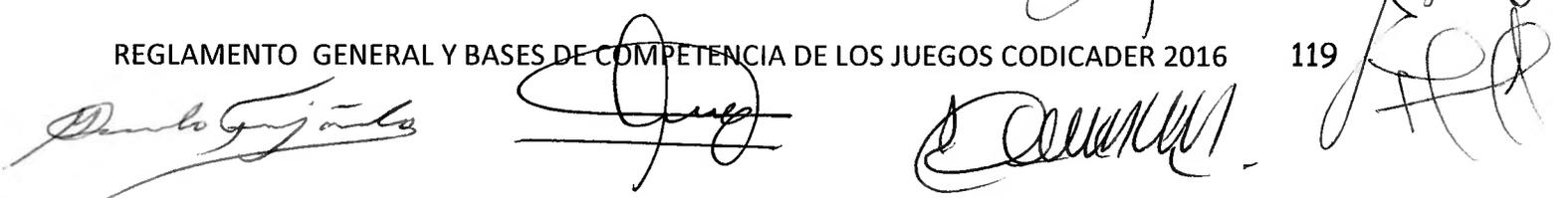
12.2.8 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico.

12.2.9 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Reglas de Juego de la FIVB vigentes, respecto a lo técnico y el arbitraje.

12.2.10 Cualquier juego suspendido por fuerza mayor, es responsabilidad de su reprogramación del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

12.3 PARTICIPANTES

12.3.1 Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes.



- 1- Uno claro para utilizarlo como visita
- 2- Uno oscuro para utilizarlo como local

12.3.2. Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

12.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

12.5 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

GENERO TROFEOS	1ER. LUGAR	2DO. LUGAR	3ER. LUGAR	TOTAL
Masculino	1	1	1	3
Femenino	1	1	1	3
TOTAL	2	2	2	6

✓ Los premios individuales (medallas o Trofeos si el país sede lo desea) son: líder saque recibo, pase y remate

13 BASES DE LUCHA

13.1 DELEGACION:

PERSONAS	CARGO
10	Atletas masculinos
10	Atletas femeninas
02	Entrenadores
02	Arbitro
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL:	26 PERSONAS

Handwritten signature and scribbles.

13.2 SISTEMA DE COMPETENCIA:

13.2.1 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de la FILA, respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

13.2.2 Son períodos de dos minutos cada uno con 30 segundos de descanso entre cada uno. Durante el período de descanso es permitido que los atletas se hidraten.

13.2.3 Se utilizará tablero de puntuación, cronómetro electrónico y manual

13.2.4 La cantidad de áreas de combate estarán en función de la cantidad de participantes.

13.2.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la Reunion Tecnica.

Handwritten signatures and scribbles at the bottom of the page.

13.3 PARTICIPANTES:

13.3.1 Se participará en el estilo Libre de Lucha en ambos géneros.

13.3.2 Podrá participar un atleta por peso

13.3.3 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

13.3.4 Podrán participar todos los deportistas en las categorías de peso siguientes:

Libre Masculino	Libre Femenino
39 - 42 kgs	36 - 38 kgs
46 kgs	40 kgs
50 kgs	43 kgs
54 kgs	46 kgs
58 kgs	49 kgs
63 kgs	52 kgs
69 kgs	56 kgs
76 kgs	60 kgs
85 kgs	65 kgs
85 - 100 kgs	65 - 70 kgs

13.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

13.5 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

CATEGORIA	MASCULINO			CATEGORIA	FEMENINO		
	O	P	B		O	P	B
39 - 42 kgs	1	1	2	36 - 38 kgs	1	1	2
46 kgs	1	1	2	40 kgs	1	1	2
50 kgs	1	1	2	43 kgs	1	1	2
54 kgs	1	1	2	46 kgs	1	1	2
58 kgs	1	1	2	49 kgs	1	1	2
63 kgs	1	1	2	52 kgs	1	1	2
69 kgs	1	1	2	56 kgs	1	1	2
76 kgs	1	1	2	60 kgs	1	1	2
85 kgs	1	1	2	65 kgs	1	1	2
85 - 100 kgs	1	1	2	65 - 70 kgs	1	1	2
	10	10	20		10	10	20
TOTAL AMBOS GENEROS	20	20	40				

13.6 En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

14 BASES DE FÚTBOL SALA

14.2 DELEGACION

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
8	10	Atletas masculinos
8	10	Atletas femeninas
02	04	Entrenadores
01	01	Delegado
01	01	Arbitros
01	01	Chaperona
TOTAL 21	27	

Asistente

14.3 SISTEMA DE COMPETENCIAS

- 14.3.1 Con cinco (5) Equipos o más se jugará a una sola vuelta todos contra todos
- 14.3.2 Con cuatro (4) o menos Equipos se jugarán dos vueltas todos contra todos.
- 14.3.3 El Resultado en ambos casos será la Clasificación Final de Posiciones, el Campeón será quien gane más puntos, siendo los siguientes lugares ocupados sucesivamente en orden descendente de puntaje.
- 14.3.4 La Competencia se desarrollará en dos (5) días continuos para cada género cada Equipo podrá realizar sustituciones ilimitadas.
- 14.3.5 Para Definición de Puestos en casos de Empates en Puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:
- Serie entre ellos.
 - Diferencia de Goles entre goles anotados y goles permitidos en toda la Competencia,
 - Diferencia de Goles entre goles anotados y goles recibidos entre los equipos empatados.
- 14.3.6 La Acumulación de Puntos se asignará de la siguiente forma:
- Equipo ganador 03 puntos
 - Empate 01 punto
 - Equipo Perdedor 00 punto
 - No Presentación: 00 punto
- 14.3.7 Los Juegos iniciarán a la hora indicada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la NO presentación se acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores ambos equipos si los dos están ausentes.
- 14.3.8 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico.
- 14.3.9 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Fútbol de la F. I. F. A., con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

14.3.10 Cualquier Juego Suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

14.3.11 Cada juego será con 2 tiempos de 20 minutos y 10 minutos de descanso intermedio.

14.4 PARTICIPANTES

14.4.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años) . Nacidos en los años de 1999 a 2001

14.4.2 Cada País podra Inscribir un (1) Equipo por Género.

14.4.3 Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:

- Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,
- Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante.

14.5 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES

GENERO TROFEOS	1er. LUGAR	2do. LUGAR	3er. LUGAR	TOTAL
Masculino	1	1	1	3
2 Individuales Medallas o Trofeos si el país lo desea.	2	2	2	6
Femenino	1	1	1	3
2 Individuales Medallas o Trofeos si el país lo desea.	2	2	2	6
TOTAL	6	6	6	18

15 BASES DE SOFTBOL FEMENINO

15.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		FUNCIÓN
MIN.	MAX.	
15	18	Atletas
01	03	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
TOTAL 18	24	

15.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

15.2.1 Con cuatro (4) o cinco (5) equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos

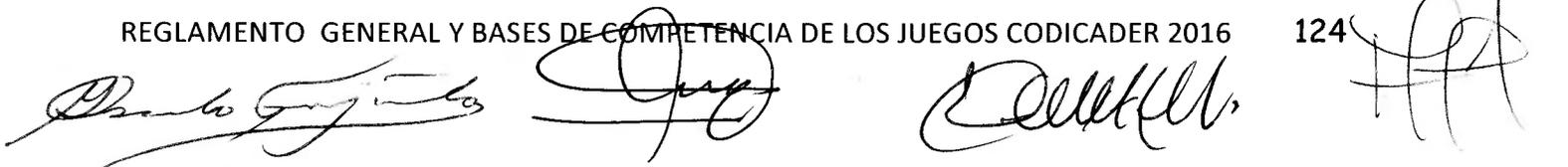
- 15.2.2 Con seis (6) equipos, se formarán dos grupos de tres donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 15.2.3 Con siete (7) equipos, se formarán dos grupos, uno de cuatro y uno de tres, donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.
- 15.2.4 El Máximo de Juegos para un mismo Equipo en un día será de dos (2) juegos.
- 15.2.5 Los Juegos iniciarán a la hora indicada en el calendario de juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la NO presentación se Acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores a Ambos Equipos si los dos están ausentes.
- 15.2.6 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico
- 15.2.7 Para Definición de Puestos en casos de Empates en juegos ganados y perdidos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:

- Serie entre ellos.
- Carreras Permitidas entre ellos.
- Diferencia de carreras anotados y carreras permitidas entre los equipos empatados.

- 15.2.8 Se utilizara la regla de la misericordia en el tercer inning (15 ó mas carreras de diferencia) , diferencias de carreras en el cuarto inning (10 ó mas carreras de diferencia) y diferencias de carreras en el quinto o sexto inning (7 ó mas carreras de diferencia).
- 15.2.9 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Beisbol (F.I.S) con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.
- 15.2.10 Cualquier Juego Suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación la Dirección Técnica respectiva del Comité Organizador.
- 15.2.11 Todos los equipos participantes tienen la obligacion de iniciar y finalizar el partido y los juegos.
- 15.2.12 Cuando un equipo no finalice el encuentro, el score se mantendra , al igual que las estadísticas.

15.3 PARTICIPANTES

- 15.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años) . Nacidos en los años de 1999 a 2001 .
- 15.3.2 Cada pais podra inscribir un equipo y deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:
- 15.3.3 Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,
- 15.3.4 Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante.



15.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

**NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES
SOFTBOL**

GÉNERO TROFEOS	1er. LUGAR	2do. LUGAR	3er. LUGAR	TOTAL
Masculino Trofeos	1	1	1	3
Individuales Medallas o Trofeos si el país sede lo desea.	6	6	6	18
	7	7	7	21

Los premios individuales (medallas o Trofeo si el país sede lo desee) son (líder bateo, carreras impulsadas, home run, juegos ganados, efectividad, ponches)

16 BASES DE PATINAJE

16.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
1	5	Atletas Masculinos
1	5	Atletas Femeninas
1	2	Entrenadores
1	1	Delegado
1	1	Jueces
1	1	Chaperona
TOTAL 10	15	

S. Hernández
ent

16.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

16.2.1 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de la Federación Internacional de Patinaje Sobre Ruedas, respecto a aspectos técnicos y de arbitraje

16.2.2 Las Competencias se realizarán en tres días.

16.2.3 En las Pruebas se utilizará Cronometraje Electrónico. Deberá tenerse Cronometraje Manual como respaldo.

16.2.4 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico.

16.2.5 Las Pruebas que se realizarán son:

MASCULINO	FEMENINO
300 metros Contra Reloj Individual	300 metros Contra Reloj Individual
10,000 metros Pista	5,000 metros Pista
500 metros Baterías	500 metros Baterías
10,000 metros Relevó	5,000 metros Relevó
1,000 metros Serie	1,000 metros Serie
Maratón 21 kilómetros	Maratón 11 kilómetros

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

16.3 PARTICIPANTES

16.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años) . Nacidos en los años de 1999 a 2001 .

16.3.2 Un atleta podrá participar en tres pruebas individuales y la maratón como máximo.

16.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

17 BASES DE TENIS

17.1 DELEGACIÓN

PERSONAS	CATEGORIA
04	Atletas Masculinos
04	Atletas Femeninas
02	Entrenadores
01	Arbitros
01	Delegado
01	Chaperona
TOTAL 13	

17.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS

17.2.1 Este Evento durará cinco (5) días.

17.2.2 Se Efectuarán las siguientes Pruebas:

FEMENINO	MASCULINO	MIXTO
Individual	Individual	Dobles
Dobles	Dobles	
Copa de Naciones	Copa de Naciones	
TOTAL DE EVENTOS: 7		

17.2.3 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la Reunion Tecnica.

17.2.4 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el Reglamento Internacional de Tenis de la I.T.F. y el Código de Conducta de los Torneos de I.T.F., con respecto a aspectos técnicos y de arbitraje.

17.2.5 Cualquier Evento Suspendido por fuerza mayor es Responsable de su Reprogramación la responsable técnico respectiva del Comité Organizador.

17.2.6 Establecer que compitan los cuatro jugadores por género en el evento, en las modalidades de singles, dobles mixtos, solo si hay cuatro países participantes, de ser más países sólo podrán competir tres parejas en dobles mixtos.



17.2.7 Establecer en el sistema de competencia el formato de juego a dos de tres sets cortos a 4 games, con ventajas de 40 iguales. Se premiará a los dos perdedores de semifinales con terceros lugares, medallas bronceadas, en todos los eventos.

17.3 PARTICIPANTES

17.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

17.3.2 Cada País podrá Inscribir:

CATEGORIA	NUMERO DE ATLETAS
En Individual	04 Atletas por País y Género.
En Dobles	02 Parejas por País.
En Dobles Mixtos	03 Parejas por país, NO podrán estar a la llave más de 16 Parejas dándole prioridad a las Parejas según los Resultados del Primer Día de Competencias de la Llave Individual.
Copa de Naciones	01 quipo por país en cada Categoría.

17.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

17.5 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

GENERO	Masculino			Femenino		
	O	P	B	O	P	B
Evento						
Singles	1	1	2	1	1	2
Dobles	1	1	2	1	1	2
Dobles Mixtos	1	1	2			
Copa de Naciones	1	1	2	1	1	2
Equipo Masculino y Femenino	1	1	2	1	1	2
TOTAL	5	5	10	4	4	8
	20			16		

18 BASES DE TRIATLÓN

18.1 DELEGACION

Mínimo	Personas		FUNCION
	Mínimo	Máximo	
01		04	Atletas Masculinos
01		04	Atletas Femeninas
01		02	Entrenador
01		01	Delegado
		01	Chaperona
		01	Jueces
4			Total: 13 personas

[Handwritten signatures and marks at the bottom of the page]

18.2 SISTEMA DE COMPETENCIA:

18.2.1 La competencia se realizara en un solo día

18.2.2 Distancias de Competencia: Individual y por equipos que pueden ser conformados por atletas de diferentes países.

18.3 DISTANCIAS DE COMPETENCIA:

18.3.1 Para las pruebas individuales de Mujeres y Varones: 300 mts de natación, 8 km de ciclismo y 2 km de carrera pedestre.

18.3.2 Para la prueba de relevos:

200s de natación, 4 Km de Ciclismo y 1 Km de carrera Pedestre.

18.4 PARTICIPANTES

18.4.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (13 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001

18.4.2 Cada país podrá inscribir un mínimo de 1 atleta y un máximo de 4 atletas por género masculino y femenino

18.5 NORMAS TÉCNICAS:

- i. Se utilizará el Reglamento de los juegos y las normas establecidas por la UCECATRI, en conformidad con el reglamento de la PATCO y de la ITU, respecto a lo técnico y el arbitraje.
- ii. Se deben tener en cuenta los reglamentos de la Unión Internacional de triatlón ITU, para cualquier reclamación o apelación.
- iii. Cada deportista es responsable de su recorrido.

18.6 RECOMENDACIONES

Los Atletas deberán tomar las siguientes medidas:

- Ser responsable de su propia seguridad y de los demás.
- Completar las rutas de la competencia.
- Evitar el uso de insultos, lenguaje agresivo, abusivo y ofensivo a cualquier juez. Personal de apoyo o compañero de competencia.
- No aceptar ayuda de ninguna persona durante la competencia.
- Juego limpio
- Es obligatorio el uso del casco mientras estén en contacto con la bicicleta y este debe ir abrochado.
- El dorso debe ir cubierto en ciclismo y atletismo.
- El uniforme debe ser utilizado en las 3 etapas de la carrera, si es de dos piezas, la pieza superior debe estar por encima del pantalón con una separación máxima de 10 cm.

- El número se debe portar en la parte de atrás en ciclismo y en la parte de adelante en el atletismo.
- Solo se permite el Drafting (chupada de rueda), hombres con hombres, mujeres con mujeres.
- Cada atleta es responsable del conteo de sus vueltas.

18.7 En la prueba se utilizarán cronometraje manual, tomando registro de cada una de las etapas de la carrera y sus respectivos tiempos de transición.

18.8 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

19 BASES LEVANTAMIENTO DE PESAS

19.1 DELEGACIÓN.

PERSONAS		CARGO
MIN	MAX	
1	8	Atletas Masculino
1	7	Atletas Femenino
1	2	Entrenador
1	1	Delegado
0	1	Árbitro
0	1	Chaperona
TOTAL	4	20

3 luv en 2



19.2 PARTICIPANTES:

19.2.1 Se participará en el estilo Libre de Lucha en ambos géneros.

19.2.2 Podrá participar un atleta por peso

19.2.3 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

19.3 SISTEMA DE COMPETENCIA:

19.3.1 Se utilizará el reglamento de los juegos y el Federación Internacional de Levantamiento de Pesas I.W.F. respecto a aspectos técnicos y de arbitraje

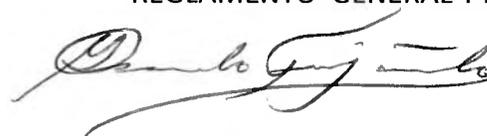
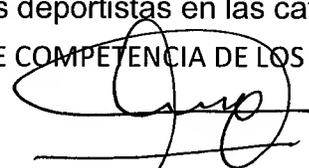
19.3.2 La clasificación de competidores será de acuerdo al mejor arranque, mejor envión y a la mejor sumatoria del arranque más el envión.

19.3.3 La solicitud de cambio de peso debe realizarse dentro de los primeros treinta (30) segundos en cualquiera de los intentos.

19.3.4 Los desempates se resolverán bajo el siguiente criterio:

- El menor peso corporal.
- El que primero levante el peso correspondiente.

19.4 Podrán participar todos los deportistas en las categorías de peso siguientes:



Modalidades	Pruebas	
	Femenino	Masculino
Arranque,Envion y Total	Hasta 44 kg.	Hasta 50 kg.
	Hasta 48 kg.	Hasta 56 kg.
	Hasta 53 kg.	Hasta 62 kg.
	Hasta 58 kg.	Hasta 69 kg.
	Hasta 63 kg.	Hasta 77 kg.
	Hasta 69 kg.	Hasta 85 kg.
	Más de 69 kg.	Hasta 94 kg.
	Más de 94 kg.	

19.5 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

Modalidades	Pruebas	MEDALLAS			Pruebas	MEDALLAS		
	Femenino	O	P	B	Masculino	O	P	B
Arranque,Envion y Total	Hasta 44 kg.	3	3	3	Hasta 50 kg.	3	3	3
	Hasta 48 kg.	3	3	3	Hasta 56 kg.	3	3	3
	Hasta 53 kg.	3	3	3	Hasta 62 kg.	3	3	3
	Hasta 58 kg.	3	3	3	Hasta 69 kg.	3	3	3
	Hasta 63 kg.	3	3	3	Hasta 77 kg.	3	3	3
	Hasta 69 kg.	3	3	3	Hasta 85 kg.	3	3	3
	Más de 69 kg.	3	3	3	Hasta 94 kg.	3	3	3
				Más de 94 kg.	3	3	3	
TOTAL		21	21	21		24	24	24
					135			

19.6 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

19.7 En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

Handwritten signatures of officials and athletes, including names like 'Pablo Guzmán', 'Antonio', and others, along with a large signature 'AB'.

20 BASES DE BALONMANO

20.1 DELEGACIÓN

PERSONAS		CARGO
MIN.	MAX.	
12	14	Atletas Masculinos
12	14	Atletas Femeninas
02	04	Entrenadores
01	01	Delegado
01	02	Arbitros
01	01	Chaperona
TOTAL	29	36

Handwritten signature and scribbles.

20.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

20.2.1 Con cuatro (4) o cinco (5) equipos se jugará a una sola vuelta todos contra todos

20.2.2 Con seis (6) equipos, se formarán dos grupos de tres donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.

20.2.3 Con siete (7) equipos, se formarán dos grupos, uno de cuatro y uno de tres, donde jugarán en la primera fase todos contra todos a una sola vuelta en su grupo, en la segunda fase se enfrentarán en semifinales el 1 del A con el 2 del B y el 1 del B con el 2 del A, se enfrentarán también en disputa del quinto puesto, el 3 del A con el 3 del B. En la tercera fase se enfrentarán los ganadores de las semifinales en disputa del primer lugar y los perdedores de las mismas en disputa del tercer lugar.

20.2.4 Resultando en ambos casos una Clasificación Final de Posiciones, el Campeón será quien gane más puntos, siendo los siguientes lugares ocupados sucesivamente en orden descendente de puntaje.

Para Definición de Puestos en casos de Empates en puntos se procederá en la siguiente secuencia de aplicación:

- Serie Particular entre ellos.
- Diferencia de goles permitidos entre ellos
- Diferencia de goles anotados y goles permitidos en toda la competencia.

20.2.5 La Acumulación de Puntos se asignará de la siguiente forma:

- Equipo ganador 02 puntos
- Equipo perdedor 01 punto
- No presentación 00 puntos

20.2.6 Los Juegos iniciarán a la hora señalada en el Calendario de Juegos, si uno o ambos equipos NO se presentan a la cancha, se esperarán quince minutos, después de los cuales si persiste la incomparecencia se Acreditará Ganador al Equipo Presente o Perdedores a Ambos Equipos si los dos están ausentes.

Handwritten signatures and scribbles.

Handwritten signature.

Handwritten signature.

Handwritten signature.

Handwritten signature.

20.2.7 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en el Congresillo Técnico.

20.2.8 Se utilizará el Reglamento de los Juegos y el Internacional de Balonmano de la I.H.F. para aspectos técnicos y de arbitraje.

20.2.9 Cualquier Juego suspendido por causa mayor, es Responsable de su Reprogramación el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

20.2.10 Tiempo de Juego, dos (2) períodos de 30 minutos cada uno.

20.2.11 Todos los equipos participantes tienen la obligación de iniciar y finalizar el partido y los juegos.

20.2.12 Cuando un equipo no finalice el encuentro, el score se mantendrá, al igual que las estadísticas.

20.3 PARTICIPANTES

20.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos

20.3.2 Cada País podrá Inscribir un (1) Equipo por Género.

20.3.3 Cada Equipo deberá tener dos (2) Juegos de Uniformes:

20.3.4 Uno (1) Claro para utilizarlo como Local y,

20.3.5 Uno (1) Oscuro para utilizarlo como Visitante;

20.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento y el reglamento disciplinario.

Handwritten signature/initials

NÚMERO DE MEDALLAS OFICIALES

GENERO TROFEOS	1er. LUGAR	2do. LUGAR	3er. LUGAR	TOTAL
Masculino	1	1	1	3
2 Individuales Medallas o Trofeos si el país lo desea.	2	2	2	6
Femenino	1	1	1	3
2 Individuales Medallas o Trofeos si el país lo desea.	2	2	2	6
TOTAL	6	6	6	18

21 BASES DE BOXEO

21.1 DELEGACIÓN.

CARGO	PERSONAS	
	MIN	MAX
Atletas Masculinos	1	9
Atletas Femeninas	1	10
Entrenador	1	4
Delegado	1	1
Árbitro	0	2
Total	4	26

Handwritten signature

Handwritten signatures and initials at the bottom of the page

21.2 SISTEMA DE COMPETENCIA.

- 21.2.1 Se utilizara el Sistema de Eliminación Sencilla, de acuerdo al Reglamento de los juegos y de la A.I.B.A. respecto a aspectos técnicos y de arbitraje
- 21.2.2 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la Reunion Tecnica.
- 21.2.3 Los combates serán a tres (3) rounds de dos (2) minutos cada uno y un (1) minuto de descanso entre cada round.
- 21.2.4 Las pruebas que se realizaran son:

MASCULINA	FEMENINA
CATEGORIA	
46 KG -49 KG	45 KG - 48 KG
52 KG	51 KG
56 KG	54 KG
60 KG	57 KG
64 KG	60 KG
69 KG	64 KG
75 KG	69 KG
81 KG	75 KG
91 KG	81 KG
MAS DE 91 KG	MAS DE 81 KG

21.3 PARTICIPANTES

- 21.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.
- 21.3.2 Podrá participar un atleta por peso y Genero
- 21.3.3 Para que una prueba sea oficial y pueda contar para el cuadro de medallas, por lo menos deben estar inscritos 3 deportistas de diferentes países en dicha prueba.

21.4 NUMERO DE MEDALLAS OFICIALES

MASCULINA				FEMENINA			
CATEGORIAS	ORO	PLATA	BRONCE	CATEGORIAS	ORO	PLATA	BRONCE
46 KG -49 KG	1	1	2	45 KG - 48 KG	1	1	2
52 KG	1	1	2	51 KG	1	1	2
56 KG	1	1	2	54 KG	1	1	2
60 KG	1	1	2	57 KG	1	1	2
64 KG	1	1	2	60 KG	1	1	2
69 KG	1	1	2	64 KG	1	1	2
75 KG	1	1	2	69 KG	1	1	2
81 KG	1	1	2	75 KG	1	1	2
91 KG	1	1	2	81 KG	1	1	2
MAS DE 91 KG	1	1	2	MAS DE 81 KG	1	1	2
TOTAL	10	10	20		10	10	20
		40				40	
			80				

Paulo Guzmán

[Signature]

[Signature]

[Signature]

21.5 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

21.6 En el pesaje los y las atletas deben de realizarlo con traje deportivo (no de competencia) este deberá realizarse para ambos géneros el día de la reunión técnica. No se aceptarán pesajes en ropa interior, mucho menos sin ella.

22 BASES BÁDMINTON

22.1 DELEGACIÓN.

CARGO	PERSONAS	
	Mínimo	Máximo
Atletas Femenino	1	2
Atletas Masculino	1	2
Entrenador	1	1
Delegado	1	1
Árbitro	0	1
TOTAL	4	7

22.2 PARTICIPANTES

22.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

22.3 SISTEMA DE COMPETENCIA.

22.3.1 Para Individual, Dobles y Dobles Mixto, el sistema de competencia se determinará en base al número de atletas inscritos

22.3.2 Se utilizarán gallos de pluma de ganso con las especificaciones indicadas para la Sede.

22.3.3 En cada prueba se otorgarán dos (2) terceros lugares.

22.3.4 El uniforme deberá ser el oficial de cada país,

22.3.5 EVENTOS

1	Dobles Mixto	4	Individual Masculino
2	Dobles Masculino	5	Individual Femenino
3	Dobles Femenino		

Handwritten signature and scribbles.

22.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

Handwritten signatures and scribbles at the bottom of the page.

23 BASES TIRO CON ARCO

23.1 DELEGACIÓN.

CARGO	PERSONAS	
	Mínimo	Máximo
Atleta Femenino	1	8
Atleta Masculino	1	8
Entrenador	1	4
Delegado	1	1
Árbitro	0	1
Chaperona	0	1
TOTAL	4	15

*3/2017
ENC*

23.2 PARTICIPANTE

23.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

23.3 SISTEMA DE COMPETENCIA.

- a) Cada deportista deberá disparar 36 flechas en cada Distancia. (4Ds).
- b) Para las distancias largas de cada categoría se realizarán seis (6) series de seis (6) flechas por cada distancia. Cada serie se realiza en cuatro (4) minutos tiempo oficial.
- c) Para las distancias cortas de cada categoría se realizarán doce (12) series de tres
- (3) flechas por cada distancia. Cada serie se realizará en dos (2) minutos tiempo oficial. O seis (6) series de seis (6) flechas por cada distancia. Cada serie se realiza en cuatro (4) minutos tiempo oficial.
 - Se usarán para Arco Recurvo y Carátulas (blancos) de 1.22 m. en Distancias Largas, Ronda Olímpica Individual, Ronda Olímpica por Equipos y Ronda Olímpica por Equipos Mixto.
- d) Se usarán para Arco Compuesto Carátulas (blancos) de 1.22 m. en Distancias Largas, excepto en la Categoría Compuesto Femenino que en su segunda distancia larga tirará en caratula reducida del 10 al 5.
- e) Para Ronda Olímpica Individual, Ronda Olímpica por Equipos y Ronda Olímpica por Equipos Mixto de Arco Compuesto (Se utilizará caratula reducida del 10 al 5).
- f) Se usarán para Arco Recurvo y Compuesto carátulas (blancos) de 80 cm. para las Distancias Cortas. Se podrán usar carátulas reducidas de 6 anillos para 50 m. (hasta el cinco) y de 5 anillos para 30 m. (hasta el seis).

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

g) El Evento FITA 1440, resulta del total de la suma de las puntuaciones obtenidas en las cuatro (4) distancias.

h) La clasificación para la Ronda Olímpica Individual, resulta del lugar obtenido en el Evento FITA 1440.

i) La clasificación para la Ronda Olímpica por Equipos (de tres arqueros), resulta del total de la suma de las puntuaciones obtenidas en el FITA 1440 de los tres (3) integrantes del equipo.

j) La clasificación para la Ronda Olímpica por Equipos Mixtos (de un hombre y una mujer de la misma categoría, modalidad y país, dos arqueros en total) resulta del total de la suma de las mejores puntuaciones obtenidas en el FITA 1440 por el mejor hombre y la mejor mujer.

k) En Equipos Masculinos, en caso de no estar completo el equipo, podrán completar su Equipo con una mujer o dos de misma modalidad, y únicamente podrán participar en la rama masculina.

l) Las etapas eliminatorias en la Ronda Olímpica Individual, darán inicio a partir de 1/48, 1/24, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2 y Final, y en las rondas por Equipo y Equipo Mixto son a partir de 1/8, 1/4, 1/2 y Final. Esto aplica para ambas modalidades y ramas.

EVENTOS

Modalidades	Pruebas	Femenino	Masculino
Arco Recurvo y Arco Compuesto	Distancia	60 m.	70 m.
		50 m.	60 m.
		40 m.	50 m.
		30 m.	30 m.
	Ronda FITA 1440	Sumatoria de las 4 Distancias	Sumatoria de las 4 Distancias
	Ronda Olímpica Individual Ronda Olímpica por Equipos Ronda Olímpica por Equipos (Mixto)	60 m.Arco Recurvo	60 m.Arco Recurvo
Ronda Olímpica Individual Ronda Olímpica por Equipos Ronda Olímpica por Equipos (Mixto)	50 m.Arco Compuesto	50 m.Arco Compuesto	

Handwritten notes and signatures:
 - A large handwritten 'X' with 'FITA' written vertically next to it.
 - A signature that appears to be 'J. L. ...' with 'FITA' written below it.
 - A signature that appears to be 'H. ...' with 'FITA' written below it.

Handwritten signature: Paulo Guzman

Handwritten signature: [Illegible]

Handwritten signature: [Illegible]

Handwritten signature: [Illegible]

PARA EL ARCO RECURVO.

Handwritten signature and initials: "C.A.C."

De acuerdo al número de competidores, las rondas eliminatorias, finales de Individuales, Equipos y Equipos mixtos, será en Sistema de Sets. El número de Sets, Series y Flechas deberán ser de la siguiente manera:

Para Individual, Dobles y Dobles Mixto, el sistema de competencia se determinará en base al número de atletas inscritos.

23.4 Se utilizarán gallos de pluma de ganso con las especificaciones indicadas para la Sede.

23.5 En cada prueba se otorgarán dos (2) terceros lugares.

23.6 El uniforme deberá ser el oficial de cada país.

**ELIMINATORIAS Y FINALES INDIVIDUAL RECURVO
(1/48,1/24,1/16,1/8,1/4,1/2, Bronce & Oro)**

Rama:	Masculino y Femenino.
Ronda:	Sistema de 5 Sets por partido.
Distancia:	60 m.
No. Sets y Flechas:	5 Sets de 3 Flechas cada serie.
Tiempo por serie:	2 Minutos.
Carátula:	1.22 m. con zona del 10 al 1.
Puntos por Sets:	Cada set ganado 2 pts., Empatado 1 pts., perdido 0 pts.
Ganador:	El Arquero que llegue primero a 6 puntos de set.
Empates / shoot-off:	Si después de los 5 sets hay un empate en puntos de sets, se tirara una flecha por atleta, y el que impacte la flecha más cercana al centro, ganara el partido, en caso de continuar el empate se hará el mismo procedimiento hasta romper el empate.

**ELIMINATORIAS & FINALES DE EQUIPOS
(1/8,1/4,1/2, Bronce & Oro)**

Handwritten signature

Rama:	Masculino y Femenino.
Ronda:	Sistema de 4 Sets por partido.
Distancia:	60 m.
Sets y Flechas:	4 Sets de 6 Flechas (2 flechas por Arquero).

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Tiempo por serie:	2 Minutos.
Carátula:	1.22 m. con zona del 10 al 1.
Ganador:	El Equipo que obtenga Primero 5 o más puntos de set.
Empates / shoot-off:	Si después de 4 Sets el partido está empatado en 4 puntos, se tirará una ronda de 3 flechas en un minuto (una por Arquero) de cada uno de los equipos, si después de haber tirado las primeras tres flechas por equipo se empata en puntos, ganará el equipo con la flecha más cercana al centro de alguno de su miembros. En caso de continuar el empate se hará el mismo procedimiento hasta romper el empate.

**ELIMINATORIAS & FINALES DE EQUIPOS
MIXTOS
(1/8, 1/4, 1/2, Bronce & Oro)**

Rama:	Masculino y Femenino.
Ronda:	Sistema de 4 Set por partido.
Distancia:	60 m.
Sets y Flechas:	4 Sets de 4 Flechas (2 flechas por Arquero).
Tiempo por serie:	80 seg.
Caratula:	1.22 m. con zona del 10 al 1.
Ganador:	El Equipo que obtenga Primero 5 o más puntos de Set.
Empates / shoot-off:	Si después de 4 Sets el partido está empatado en 4 puntos, se tirará una ronda de 2 flechas en 40 Segundos (una por Arquero) de cada uno de los equipos, si después de haber tirado las dos flechas por equipo, y se empata en puntos, ganará el equipo con la flecha más cercana al centro de alguno de su miembros. En caso de continuar el empate se hará el mismo procedimiento hasta romper el empate.

PARA EL ARCO COMPUESTO.

De acuerdo al número de competidores, las Eliminatorias Individuales por Equipo y Equipos Mixtos será en Sistema Regular y número de Series y Flechas deberán ser de la siguiente manera:

**ELIMINATORIA & FINALES INDIVIDUAL COMPUESTO
(1/48, 1/24, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, Bronce & Oro)**

Rama:	Masculino y Femenino.
Ronda:	15 flechas por partido.

Paulo Goyato

[Signature]

[Signature]

[Signature]

Distancia:	50 m.
Flechas:	5 series de 3 flechas cada serie.
Tiempo por serie:	2 minutos.
Caratula:	Caratula reducida del 10 al 5.
Ganador:	El Arquero que obtenga el marcador más alto.
Empates / shoot-off:	Si después de las 15 flechas, hay un empate en puntos, se tirará una flecha por atleta y el que impacte la flecha más cercana al centro, ganará el partido, en caso de continuar el empate se hará el mismo procedimiento hasta

**ELIMINATORIAS & FINALES DE EQUIPOS
(1/8,1/4,1/2, Bronce & Oro)**

Rama:	Masculino y Femenino.
Ronda:	24 Flechas por partido.
Distancias:	50 m.
Flechas:	4 Serie de 6 Flechas (2 flechas por Arquero).
Tiempo por serie:	2 Minutos.
Carátula:	Carátula Reducida del 10 al 5.
Ganador:	El Equipo que obtenga el marcador más alto.
Empates / shoot-off:	Si después de 24 flechas el partido está empatado, se tirará una ronda de 3 flechas (una por Arquero) de cada equipo, si después de haber tirado las primeras tres flechas por equipo se empata en puntos, ganará el equipo con la flecha más cercana al centro de alguno de su miembros. En caso de continuar el empate se hará el mismo procedimiento hasta romper el empate.

**ELIMINATORIAS & FINALES DE EQUIPOS MIXTOS
(1/8,1/4,1/2, Bronce & Oro)**

Rama:	Masculino y Femenino.
Ronda:	16 flechas por partido.
Distancias:	50mts.
Flechas:	4 Serie de 4 Flechas (2 flechas por Arquero).
Tiempo por serie:	80 seg.
Caratula:	Carátula Reducida del 10 al 5.

[Handwritten signatures and marks at the bottom of the page]

Ganador:	El Equipo que obtenga el marcador más alto.
Empates / shoot-off:	Si después de las 16 flechas el partido está empatado, se tirará una ronda de 2 flechas (una por Arquero) de cada equipo. Si después de haber tirado las primeras dos flechas por equipo se empata en puntos, ganará el equipo con la flecha más cercana al centro de alguno de sus miembros. En caso de continuar el empate se hará el mismo procedimiento hasta romper el empate.

23.7 El número máximo de equipos que podrán clasificar a la ronda, será de 16 (dieciséis). El número máximo de equipos Mixtos (de dos integrantes) que podrán clasificar a la ronda, será de 16 (dieciséis).

23.8 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento.

24 BASES DE GIMNASIA ARTISTICA

24.1 DELEGACIÓN

<i>FUNCIÓN</i>	<i>MÍNIMO</i>	<i>MÁXIMO</i>
Gimnastas género femenino	1	4
Gimnastas género masculino	1	4
Entrenador Gimnasia Femenina	1	2
Entrenador de Gimnasia Masculina	1	2
Árbitro Femenino (optativo)	1	1
Delegado	1	1
Chaperona	1	1
Total	7	15

24.2 EVENTOS CONVOCADOS

Gimnasia Artística	Nivel	Eventos	Competencia
	libre	PISO	Individual y por equipo
	libre	SALTO	Individual y por equipo
	libre	BARRA ASIMETRICAS	Individual y por equipo
	libre	VIGA	Individual y por equipo

Paulo Guzmán *[Signature]* *[Signature]* *[Signature]* *[Signature]*

	Nivel	Eventos	Competencia
Gimnasia Artística masculina	libre	PISO	Individual y por equipo
	libre	SALTO	Individual y por equipo
	libre	BARRA FIJA	Individual y por equipo
	libre	CABALLO CON ARZONES	Individual y por equipo
	libre	ANILLAS	Individual y por equipo

24.3 PARTICIPANTES

24.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

24.3.2 Se premiará con un reconocimiento a los 4 primeros lugares de cada categoría y género.

24.4 SISTEMA DE COMPETENCIA

El evento se regirá por el reglamento de CODICADER y código libre de la FIG.

24.5 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento

25 BASES DE ESGRIMA

25.1 DELEGACIÓN.

CARGO	PERSONAS	
	Mínimo	Máximo
Atleta Femenino	1	12
Atleta Masculino	1	12
Entrenador	1	4
Delegado	1	1
Árbitro	0	2
Chaperona	0	1
TOTAL	4	32

Handwritten signature and scribbles, possibly indicating approval or a specific note.

25.2 PARTICIPANTES

25.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

Handwritten signatures and scribbles at the bottom of the page, including a large signature on the left and several smaller ones on the right.

25.2.2 Cada país podrá inscribir hasta 4 competidores por modalidad, prueba y rama y uno de cada modalidad, prueba y rama en la prueba estafeta mixta.

25.3 EVENTOS .

PRUEBAS	Masc	Fem
Florete Individual	x	x
Espada Individual	x	x
Sable Individual	x	x
Florete Equipo	x	x
Espada Equipo	x	x
Sable Equipo	x	x
Estafeta Mixta Equipo	x	

25.4 SISTEMA DE COMPETENCIA Y ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.

25.4.1 Competencia Individual. Se realizará una (1) ronda clasificatoria y una (1) de eliminación sencilla. La ronda clasificatoria se conformará por poules según la cantidad de participantes, donde se enfrentarán por el sistema de todos contra todos mediante un asalto a cinco (5) toques con una duración de tres (3) minutos; en la ronda de eliminación sencilla, los competidores se enfrentarán según el lugar obtenido en la primera fase, mediante un asalto a quince (15) toques, con tres (3) tiempos de tres (3) minutos de combate y un (1) minuto de descanso entre cada tiempo.

25.4.2 Competencia por Equipo. Los equipos tendrán tres (3) titulares y un (1) suplente y la competencia será a eliminación sencilla según el lugar obtenido en la competencia individual; se competirá hasta cuarenta y cinco (45) toques como máximo de tres (3) minutos por cada combate.

25.4.3 Competencia por Equipo modalidad Estafeta Mixta: Cada equipo será compuesto por un esgrimista de cada especialidad y rama, 3 masculinos y 3 femeninos (en total 6 esgrimistas), es decir, un esgrimista de florete masculino, uno de florete femenino, uno de espada masculino, uno de espada femenino, uno de sable femenino, y uno de sable masculino. Los equipos se enfrentan en un encuentro donde ganará el equipo que llegue a 30 tocados. En los asaltos se enfrentan los esgrimistas exclusivamente en la misma modalidad y rama. El orden de los encuentros, las modalidades y ramas lo definirá un sorteo previo en reunión técnica.

25.4.4 Sólo en la prueba individual se otorgarán dos (2) terceros lugares

25.4.5 Los desempates se resolverán bajo el siguiente criterio:

1. Número de victorias.
2. Diferencia de toques dados menos toques recibidos.
3. Menor cantidad de toques recibidos.

4. Asalto a cinco (5) toques de tres (3) minutos.

25.5 Control de Área de Competencia. Sólo se permitirá el acceso a las áreas de competencia a las personas que estén debidamente acreditadas por el Comité Organizador. No se puede utilizar zapatos de calle en las áreas mencionadas. Los deportistas ingresarán al área de competencia sólo durante la realización de su combate, al término de éste deberán abandonar el área de competencia.

25.6 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento

26 BASES DE CICLISMO

26.1 DELEGACION

PERSONAS	CATEGORIA
06	Atletas Masculinos
02	Entrenadores
01	Arbitros
01	Delegado
01	Mecanico
TOTAL 11	

26.2 SISTEMA DE COMPETENCIA

26.2.1 Todos los atletas deben de participar en los eventos de ruta y prueba contra reloj.

26.2.2 Pruebas a realizar son las siguientes:

No.	EVENTOS	M
1	Contra Reloj Individual	21 kms
2	Ruta	84 kms

26.2.3 Se permitirá la participación únicamente con bicicletas de ruta, quedando permitido el uso de guías o barras y ruedas normales (no de perfil). Queda prohibido el uso de bicicletas de contrarreloj y de lenticulares.

26.2.4 En cada evento se distribuirán los siguientes punteos de acuerdo a las posiciones que obtengan los atletas:

Puesto	Contrarreloj individual	Ruta individual
1	7	7
2	6	6
3	5	5
4	4	4
5	3	3
6	2	2
7	1	1

26.2.5 Ganará torneo el país que acumule la mayor cantidad de puntos a lo largo de los dos eventos. En caso de empate se premiará de la misma manera a los equipos que obtengan el mismo punteo.

26.3 PARTICIPANTES

26.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 26 del Reglamento General de los Juegos (15 a 17 años). Nacidos en los años de 1999 a 2001.

26.4 Se aplicará el régimen disciplinario vigente establecido en el capítulo XV de este reglamento

DEPORTES JUEGOS CODICADER PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD

Para los atletas con discapacitados deberán presentar una Constancia Médica y constancias Funcionales del especialista firmada y sellada (audiometrías y mediciones visuales).

PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE CATEGORÍA 12-15 AÑOS (NACIDOS ENTRE 2001 - 2004)

No.	DEPORTE	ATLETAS		ENT	DEL	CHA	TOTAL
		FEM.	MASC.				
1	ATLETISMO	11	11	5	1	2	30
2	NATACIÓN	6	6	3	1	2	18
	Oficiales de misión				5		5
	TOTAL	17	17	8	7	4	53

Nota: Dentro de la oficialía debe ir incluido un especialista, el intérprete, clasificadores y guías

**PARTICIPACIÓN MÁXIMA POR PAÍS Y DEPORTE
CATEGORÍA 16 - 19 AÑOS (NACIDOS ENTRE 1997 - 2000)**

No.	DEPORTE	ATLETAS		ENT	DEL	ARB	CHA	TOTAL
		FEM.	MASC.					
1	ATLETISMO	19	19	4	1	1	2	46
2	GOALBALL	4	4	2	1	1	1	13
3	NATACIÓN	8	8	4	1	1	2	24
	JEFE DE MISIÓN				1			1
	Oficiales de misión				9			9
	TOTAL	34	34	8	11	3	5	93

Nota: Dentro de la Jefatura debe ir incluido el intérpretes, clasificadores, médico y guías

Nivel Primario inclusivo (12-15 años, 2001 - 2004)

- 1 ATLETISMO
- 2 NATACIÓN

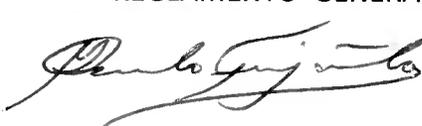
1 BASES DE ATLETISMO

1.1 SISTEMA DE COMPETENCIA

1.1.1 La competencia se realizará en (3) días.

1.1.2 Pruebas en competencia:

Discapacidad	Clasificación	Masculino	Femenino	100 mts.	200 mts.	300 mts.	Bala (3 kg.)	Salto de Longitud
		Sordos	AU	2	2	x	x	x
Deficiente Intelectual	DI	2	2	x	x	x	x	X
Síndrome DOWN	SD	2	2	x	x	x	x	No
No Videntes	V	2	2	x	x	x	x	No
Parálisis Cerebral	PC	2	2	x	x	x	x	No
Silla de Rueda	SR	1	1	x	x	x	x	No






FEMENINO	MASCULINO
Pista: Individual	Pista: Individual
100 mts, 200 y 300 mts	100 mts, 200 y 300 mts
Campo	Campo
Bala 3 Kilogramos	Bala 3 Kilogramos
Saltos	Saltos
Longitud,	Longitud,
Total de eventos: 5	Total de eventos: 5

- 1.2.3 En pruebas de pista se utilizará cronometraje electrónico. Deberá tenerse cronometraje manual como respaldo.
- 1.2.4 Para que un evento sea oficial es necesario que se dé cumplimiento a lo establecido en el Art. 16 del reglamento de los Juegos.
- 1.2.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la reunión técnica.
- 1.2.6 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el reglamento del IPC en los aspectos técnicos y arbitraje
- 1.2.7 La reprogramación de cualquier evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

1.2 PARTICIPANTES

- 1.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos
- 1.2.2 Cada país podrá inscribir hasta dos (2) atletas por evento, pudiendo participar cada atleta en CUATRO (04) eventos individuales.
- 1.2.3 Todas las pruebas serán contra reloj.

NOTA: Estos eventos son finales contra reloj en todas las pruebas y discapacidades.

2. BASES DE NATACIÓN

2.1 SISTEMA DE COMPETENCIAS:

- 2.1.1 Las pruebas se realizarán en (3) días.
- 2.1.2 Todas las pruebas seran contra reloj.
- 2.1.3 Se realizarán las siguientes pruebas

EVENTOS	FEMENINO	MASCULINO
2	50 metros libre	50 metros libre
2	50 metros pecho	50 metros pecho
2	100 metros libre	100 metros libre
2	50 metros patada libre	50 metros patada libre

Handwritten signatures and initials are present at the bottom of the page, including a large signature on the left, a signature in the center, and initials 'FA' on the right.

2	50 metros dorso	50 metros dorso
2	50 metros patada dorso	50 metros patada dorso
2	50 metros patada pecho	50 metros patada pecho
	Total :7 eventos	Total :7 eventos

Discapacidad	Clasificación	Masculino	Femenino	50 mts patada libre	50 mts libre	100 mts. libre	50 mts patada dorso	50 mts. dorso	50 patada pecho	50 mts pecho
Sordos	AU	3	3	x	x	x	x	x	x	x
Deficiente Intelectual	DI	2	2	x	x	x	x	x	x	x
Síndrome DOWN	SD	2	2	x	x	NO	x	NO	x	No

- 2.1.4 En las pruebas se utilizará cronometraje electrónico. Deberá tenerse cronometraje manual como respaldo
- 2.1.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la reunión técnica.
- 2.1.6 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el reglamento del Comité Paralimpico Internacional. Cualquier evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad de su reprogramacion, el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

2.2 PARTICIPANTES:

- 2.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos.
- 2.3.2 Cada país podrá inscribir hasta dos (2) atletas por evento y por discapacidad

JUEGOS DEPORTIVOS CENTROAMERICANOS PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD

Categoría 16-19 (NACIDOS ENTRE 1997-2000)

BASES ESPECÍFICA POR DEPORTE

- 1 ATLETISMO
- 2 NATACIÓN
- 3 GOLBOL

1 BASES DE ATLETISMO

1.1 SISTEMA DE COMPETENCIA

1.1.1 La competencia se realizará en dos (2) días.

1.1.2 Pruebas en competencia:

ATLETISMO

Discapacidad	Clasificación	Masculino	Femenino	100 mts	200 mts	400 mts	Jabalina	Bala	Salto de Longitud	Relevos medley
Sordos	AU	5	5	x	x	x	x	x	x	x
Deficiente Intelectual	DI	5	5	x	x	x	x	x	x	x
Síndrome DOWN	SD	4	4	x	x	300	NO	x	SSCI	NO
Visual	V	2	2	x	x	x	NO	NO	NO	NO
Parálisis Cerebral	PC	2	2	x	x	NO	NO	x	NO	
Silla de Rueda	SR	1	1	x	x	x	NO	x	NO	

SSCI: Salto sin carrera de impulso

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

Handwritten signature

PROGRAMA DE COMPETENCIA DE LOS JUEGOS CENTROAMERICANOS PARA ESTUDIANTES
CON DISCAPACIDAD NIVEL SECUNDARIO

DIA 1: HORARIO DE COMPETENCIAS					DIA 2: HORARIO DE COMPETENCIAS						
#	HORA	PRUEBA	CLASIFICACION	SEXO	#	HORA	PRUEBA	CLASIFICACION	SEXO		
1	07:50	100 m.p.	SD	Femenino	1	07:50	100 m.p	PC	Masculino		
1	2	08:00	100 m.p.	SR	Femenino	2	08:00	200 m.p.	DI	Femenino	
2	3	08:00	Imp. Bala (4.025 kg)	DI	Femenino	1	3	08:00	Jabalina	DI/AU	Femenino
	4	08:00	Imp. Bala (5.405 kg)	DI	Masculino	2	4	08:00	Salto Largo SCI	SD	Femenino
	5	08:10	100 m.p.	SR	Masculino		5	08:00	Salto Largo SCI	SD	Masculino
	6	08:20	100 m.p.	PC	Femenino		6	08:10	200 m.p.	DI	Masculino
	7	08:30	100 m.p.	V	Femenino	1	7	08:20	200 m.p.	V	Femenino
	8	08:40	100 m.p.	V	Masculino	2	8	08:30	200 m.p.	V	Masculino
1	9	08:50	100 m.p.	SD	Masculino	1	9	08:30	Imp. Bala (4.025 kg)	SD	Masculino
2	10	08:50	Imp. Bala (4.025 kg)	AU	Masculino	2	10	08:30	Imp. Bala (5.405 kg)	SD	Femenino
	11	08:50	Imp. Bala (5.405 kg)	AU	Femenino		11	08:30	Salto Largo	DI	Masculino
	12	09:00	100 m.p.	DI	Femenino		12	08:30	Salto Largo	DI	Femenino
	13	09:10	100 m.p.	AU	Femenino		13	08:40	200 m.p.	AU	Femenino
	14	09:20	100 m.p.	DI	Masculino		14	08:50	200 m.p.	AU	Masculino
1	15	09:30	100 m.p.	AU	Masculino		15	09:00	200 m.p.	PC	Femenino
2	16	09:30	Imp. Bala (4.025 kg)	SR	Masculino	1	16	09:10	200 m.p.	PC	Masculino
	17	09:30	Imp. Bala (5.405 kg)	SR	Femenino	2	17	09:20	Salto Largo	AU	Masculino
	18	09:40	400 m.p.	DI	Femenino		18	09:20	Salto Largo	AU	Femenino
	19	09:50	400 m.p.	AU	Femenino		19	09:20	200 m.p	SD	Masculino
	20	10:00	400 m.p.	V	Femenino		20	09:30	200 m.p.	SD	Femenino
1	21	10:10	300 m.p	SD	Femenino		21	09:40	200 m.p	SR	Masculino
2	22	10:10	Imp. Bala (4.025 kg)	PC	Masculino		22	09:50	200 m.p.	SR	Femenino
	23	10:10	Imp. Bala (5.405 kg)	PC	Femenino		23	10:00	Relevo medley	DI	Masculino
	24	10:20	400 m.p.	DI	Masculino		24	10:20	Relevo medley	DI	Femenino
	25	10:30	400 m.p.	AU	Masculino		25	10:30	Relevo medley	AU	Masculino
	26	10:40	400 m.p.	V	Masculino		26	10:45	Relevo medley	AU	Femenino
	27	10:50	300 m.p.	SD	Masculino						
	28	11:00	400 m.p.	SR	Femenino						
	29	11:10	400 m.p.	SR	Masculino						
	30	11:10	Jabalina	DI/AU	Masculino						

Handwritten note: ~~Salto Largo~~

Handwritten signatures and marks at the bottom of the page.

1	lugar numero uno
2	lugar numero dos
	Para los saltos la fosa de triple y la fosa de largo
	Para la bala el circulo de bala y el circulo de martillo o de disco

FEMENINO	MASCULINO
Pista: Individual	Pista: Individual
100 mts, 200 mts, 400 mts (SD 300)	100 mts, 200 mts, 400 mts (SD 300)

ATLETISMO	ORO	PLATA	BRONCE	TOTAL
Femenino				
Jabalina 700 gramos	31	31	31	93
Bala 4.025 kg.	31	31	31	93
Masculino				
Saltos				
TOTAL	62	62	62	186
Longitud, (SSCI) salto sin carrera de impulso (SD)		Longitud, (SSCI) salto sin carrera de impulso (SD)		
Total de eventos: 9		Total de eventos: 9		

- 1.2.3 En pruebas de pista se utilizará cronometraje electrónico. Deberá tenerse cronometraje manual como respaldo.
- 1.2.4 Para que un evento sea oficial es necesario que se dé cumplimiento a lo establecido en el Art. 16 del reglamento de los Juegos.
- 1.2.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la reunión técnica.
- 1.2.6 Se utilizará el Reglamento de los juegos y reglamento técnico específico.
- 1.2.7 La reprogramación de cualquier evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad del responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

1.2 PARTICIPANTES

- 1.2.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos
- 1.2.2 Cada país podrá inscribir hasta dos (2) atletas por evento, pudiendo participar cada atleta en tres (03) eventos individuales y un (1) evento de relevo sin alterar la cantidad de participantes establecidos.
- 1.2.3 Todas las pruebas serán contra reloj.

NOTA: Estos eventos son finales contra reloj en todas las pruebas y discapacidades.

MEDALLERO				
ATLETISMO	ORO	PLATA	BRONCE	TOTAL
Femenino	31	31	31	93
Masculino	31	31	31	93
TOTAL	62	62	62	186

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

2. BASES DE NATACIÓN

2.1 DELEGACIÓN

Discapacidad	Clasificación	Masculino	Femenino	50 libre	50 Dorso	100 libre	50 pecho	100 pecho
Sordos	AU	4	4	x	x	x	x	X
Deficiente Intelectual	DI	4	4	x	x	x	x	X
Síndrome de Down	SD	1	1	x	x	x	NO	NO

2.2 SISTEMA DE COMPETENCIAS:

- 2.2.1 Las pruebas se realizarán en dos (2) días.
- 2.2.2 Todas las pruebas seran contra reloj.
- 2.2.3 Se realizarán las siguientes pruebas:

FEMENINO		MASCULINO	
Individual Estilo libre		Individual Estilo libre	
50 mts.	100 mts.	50 mts.	100 mts
Individual Estilo Dorso		Individual Estilo Dorso	
50 mts.		50 mts.	
Individual Estilo pecho		Individual Estilo pecho	
50 mts.	100 mts.	50 mts.	100 mts
Total de Eventos: 05		Total de Eventos: 05	

PROGRAMA DE COMPETENCIA DE LOS JUEGOS CENTROAMERICANOS PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD NIVEL SECUNDARIO

PRIMER DÍA DE COMPETENCIA			
#	HORA	PRUEBA Y CLASIFICACION	GENERO
	08:30	CALENTAMIENTO	
1	09:30	50 MT PECHO DI	Femenino
2	09:35	50 MT PECHO DI	Masculino
3	09:40	50 MT PECHO AU	Femenino
4	09:45	50 MT PECHO AU	Masculino
5	09:50	100 MT LIBRE DI	Femenino
6	09:55	100 MT LIBRE DI	Masculino
7	10:00	100 MT LIBRE AU	Femenino
8	10:05	100 MT LIBRE AU	Masculino
9	10:10	100 MT LIBRE SD	Femenino
10	10:15	100 MT LIBRE SD	Masculino
11	10:20	50 MT DORSO DI	Femenino
12	10:25	50 MT DORSO DI	Masculino
13	10:30	50 MT DORSO AU	Femenino
14	10:35	50 MT DORSO AU	Masculino

SEGUNDO DÍA DE COMPETENCIAS			
#	HORA	PRUEBA Y CLASIFICACION	GENERO
	08:30	CALENTAMIENTO	
15	09:30	100 MT PECHO DI	Femenino
16	09:35	100 MT PECHO DI	Masculino
17	09:40	100 MT PECHO AU	Femenino
18	09:45	100 MT PECHO AU	Masculino
19	09:50	50 MT DORSO SD	Femenino
20	09:55	50 MT DORSO SD	Masculino
21	10:00	50 MT LIBRE DI	Femenino
22	10:05	50 MT LIBRE DI	Masculino
23	10:10	50 MT LIBRE AU	Masculino
24	10:15	50 MT LIBRE AU	Femenino
25	10:20	50 MT LIBRE SD	Femenino
26	10:25	50 MT LIBRE SD	Masculino

- 2.2.4 En las pruebas se utilizará cronometraje electrónico. Deberá tenerse cronometraje manual como respaldo
- 2.2.5 El Calendario de Competencias será establecido por el Comité Organizador que se presentará en la reunión técnica.
- 2.2.6 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el reglamento del Comité Paralimpico Internacional.
- 2.2.7 Cualquier evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad de su reprogramacion, el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

2.3 PARTICIPANTES:

- 2.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos.
- 2.3.2. Cada país podrá inscribir hasta dos (2) atletas por evento y discapacidad.

MEDALLERO

NATACION	ORO	PLATA	BRONCE	TOTAL
Femenino	13	13	13	39
Masculino	13	13	13	39
TOTAL	26	26	26	78

3. BASES DE GOLBOL

3.1 SISTEMA DE COMPETENCIAS:

- 3.2.1 Los juegos se realizaran en Tres (3) días
 - 3.2.2 Con cinco (5) Equipos o más se jugará a una sola vuelta todos contra todos
 - 3.2.3 Con cuatro (4) o menos Equipos se jugarán dos vueltas todos contra todos
Cada equipo obtendrá tres (3) puntos por victoria, uno (1) punto por un empate, y cero (0) puntos por una derrota. Si hubiese un empate por puntos en la tabla final se seguirá el siguiente procedimiento:
 - EL mejor de la serie particular.
 - Si el empate persiste, se ocupara el que tenga mejor residuo de goles a favor menos goles en contra
- Por último y de ser necesario se podrá realizar un juego del cual tenga que salir un ganador, ya sea para determinar el primer lugar del torneo u otra posición de la tabla final
El calendario de Juegos se establecerá por el Comité Organizador mediante sorteo que se realizará en la reunión de Jefes de Misión.
- 3.2.4 Se utilizará el Reglamento de los juegos y el reglamento de IBSA
 - 3.2.5 Cualquier evento suspendido por causa mayor, es responsabilidad de su reprogramacion, el responsable técnico respectivo del Comité Organizador.

Handwritten signatures and initials are present at the bottom of the page, including a large signature on the left, a signature in the center, and initials 'FF' on the right.

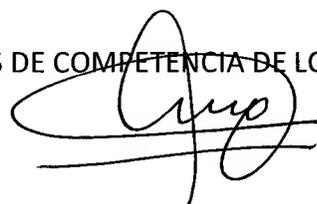
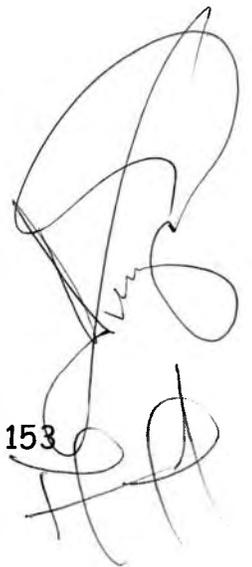
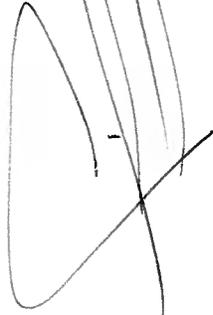
3.3 PARTICIPANTES:

- 3.3.1 Deberán tener la edad establecida en el Art. 25 del Reglamento General de los Juegos.
- 3.3.2 Cada país podrá inscribir 1 equipo por genero, compuesto por un minimo de tres y un maximo de cuatro por cada genero, de diferentes centros de estudio.

MEDALLERO				
GOALBALL	ORO	PLATA	BRONCE	TOTAL
Femenino	1	1	1	3
Masculino	1	1	1	3
TOTAL	2	2	2	6

Nota: Se jugara con cubre ojos, el cual será revisado por los jueces.

- ✓ Se entregaran 5 medallas a los tres primeros lugares de cada género, y trofeo de primero, segundo y tercer lugar por género



LOGOS DEL PAIS SEDE



CONSEJO DEL ISTMO
CENTROAMERICA DEL DEPORTE
Y RECREACION



CODICADER
INSCRIPCION NUMERICA

JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS, NIVEL PRIMARIA INCLUSIVO

PAIS:

DEPORTES
CONVENCIONALES 6 -
12 AÑOS

No.	DEPORTE	MOD.	ATLETAS		ENTRENADORES		CHAPE	DELEGADOS			TOTAL		
			Fem.	Masc	Fem.	Masc	Fem.	Fem.	Masc	Fem.	Masc	TOTAL	
1	AJEDREZ												
	KIDS ATHLETICS												
3	BALONCESTO	MINI											
4	FUTBOL	7											
5	NATAACION												
6	TENIS DE MESA												
7	VOLEIBOL	MINI											
	JEFATURA												
	JEFE DE MISION												
	SUB-TOTAL												

DEPORTES DISCAPACIDAD 12 - 15 AÑOS

1	ATLETISMO												
2	NATAACION												
	SUB-TOTAL												
	TOTAL CONV-DISC												

Fecha : _____

Nombre, Firma y Sello
COMISION TECNICA CODICADER

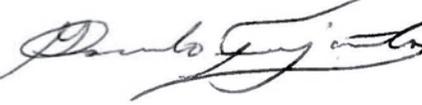
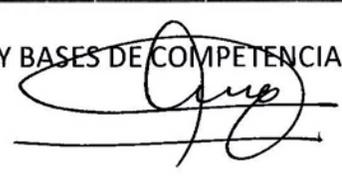
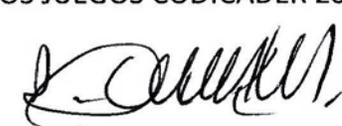
ANEXOS

FORMATOS DE INSCRIPCIÓN INDIVIDUAL, NOMINAL Y CREDENCIAL
FICHA INDIVIDUAL



LOGO DEL PAIS SEDE	<h2 style="margin: 0;">Consejo del Istmo Centroamericano De Deportes y Recreación</h2>	 													
EDICION DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS SEDE Y AÑO															
FICHA INDIVIDUAL TÉCNICA															
ATLETA <input type="checkbox"/>	ENTRENADOR <input type="checkbox"/>	J DE MISION <input type="checkbox"/>	SUB J/MISION <input type="checkbox"/>	CHAPERONA <input type="checkbox"/>	GÉNERO <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> M										
MEDICO <input type="checkbox"/>	PERIODISTA <input type="checkbox"/>	DELEGADO <input type="checkbox"/>	ARBITRO <input type="checkbox"/>	OTRO: _____											
DEPORTE: _____			PAÍS: _____												
NOMBRES Y APELLIDOS															

AÑO DE ESCOLARIDAD UNIVERSITARIO	CATEGORIA <input type="checkbox"/> Prim <input type="checkbox"/> Secun <input type="checkbox"/> Disc			DIVISIÓN / EVENTO / PRUEBA / POSICIÓN TODAS											
FECHA DE NACIMIENTO <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">DIA</td> <td style="width: 33%;">MES</td> <td style="width: 33%;">AÑO</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>			DIA	MES	AÑO				ESTATURA <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> </td> <td style="width: 50%;"> </td> </tr> </table>			PESO <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> </td> <td style="width: 50%;"> </td> </tr> </table>			
DIA	MES	AÑO													
NUMERO DE PASAPORTE _____			TIPO DE SANGRE _____												
DISCAPACIDAD _____			No. DE TELEFONO DOMICILIAR DEL ATLETA _____		TIPO DE ALERGIAS _____										
FOTO Y ADEMAS SELLO DE LA ENTIDAD DEPORTIVA MIEMBRO DE CODICADER															
<p>DECLARO por mi Honor que respetaré los Estatutos del CODICADER, el Reglamento General de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos, las Bases de Competencias y demás disposiciones de mi deporte, comprometiéndome a competir bajo los principios del "Juego Limpio", poniendo en ello todo mi empeño y recurso técnico como Atleta.</p>															
FIRMA DEL PARTICIPANTE 			FIRMA Y SELLO DEL MIEMBRO DE COMISIÓN TÉCNICA 												
Certifico que el Atleta es Alumno REGULAR desde el inicio de este año escolar en el Instituto que Represento.															
Certifico que el Atleta (Refuerzo) es Alumno REGULAR del Instituto que Represento.															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">  </td> <td style="width: 50%; text-align: center;"> Autorizo al Comité Organizador a que mi hija(o) realice pruebas de dopaje propias de su deporte. </td> </tr> </table>							Autorizo al Comité Organizador a que mi hija(o) realice pruebas de dopaje propias de su deporte.								
	Autorizo al Comité Organizador a que mi hija(o) realice pruebas de dopaje propias de su deporte.														
FIRMA DEL DIRECTOR DEL CENTRO EDUCATIVO		SELLO CENTRO EDUCATIVO		FIRMA DEL PADRE O TUTOR LEGAL 											


INSCRIPCION NOMINALES (PARA EL DEPORTE DE AJEDREZ E IGUAL SE TIENE QUE HACER PARA TODOS LOS DEPORTES, DE ACUERDO A SU CARACTERISTICA)

LOGO DE
LOS JUEGOS
DEL PAIS SEDE

CONSEJO DEL ISTMO CENTROAMERICANO DE DEPORTES Y RECREACION
CODICADER
EDICION DE LOS JUEGOS



PAIS SEDE Y AÑO



INSCRIPCIÓN NOMINAL COLECTIVA ATLETAS

DEPORTE: **AJEDREZ**
GENERO MASCULINO

PAIS: _____

NO.	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO	NOMBRES	CENTRO EDUCATIVO	FECHA DE NACIMIENTO	No. Pasaporte
1						
2						
3						
4						
5						

GENERO FEMENINO

NO.	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO	NOMBRES	CENTRO EDUCATIVO	FECHA DE NACIMIENTO	No. Pasaporte
1						
2						
3						
4						
5						

ESTA FICHA DE INSCRIPCION DEBE ESTAR EN NUESTRO PAIS A MAS TARDAR EL 11 DE AGOSTO DEL 2010. EN REUNION DE JEFES DE MISION

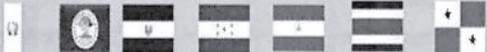
COMO RESPONSABLE DE LA DELEGACION DE MI PAIS DECLARO QUE LOS DATOS CONSIGNADOS, EN LA PRESENTE FICHA SON LEGITIMOS Y DE CONFORMIDAD DE ACUERDO A LO COMPETENCIA Y REGLAMENTO DE CODICADER, TAMBIEN AUTORIZO AL PAIS ORGANIZADOR O SEDE A ESTIPULADO EN LAS BASES DE REALIZAR CUALQUIER GESTION NECESARIA ANTE LAS AUTORIDADES COMPETENTES.

NOMBRE RESPONSABLE: _____

FIRMA: _____

SELLO: _____

CREDENCIALES

Adelanto		Atrás
CONSEJO DEL ISTMO CENTROAMERICANO DE DEPORTES Y RECREACION		EDICION DE LOS JUEGOS
	CODICADER EDICION DE LOS JUEGOS PAIS SEDE Y AÑO	CONSEJO DEL ISTMO CENTROAMERICANO DE DEPORTES Y RECREACION
A	FOTO	A las autoridades Civiles y Policía Nacional solicitamos colaborar con el (la) Portador(a) de este Carnet de Identidad
Nombre		
Apellido		Firma
País		Nombre del
Función		Del Instituto de Deportes del país
Pasaporte		Miembro de CODICADER
Tipo de		
Fecha de nacimiento		
		
Del 10 al 20 de Septiembre del 2010		

Nota: En el Caso de los Juegos para Estudiantes con Discapacidad, agregarle una fila más, para describir la Discapacidad

[Handwritten signatures and initials]



Consejo del Istmo Centroamericano De Deportes y Recreación



EDICIÓN DE LOS JUEGOS PAÍS SEDE

INTENCIÓN DE PARTICIPACIÓN

PAÍS: _____

No.-	DEPORTE	MASCULINO				FEMENINO			
		SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
1	AJEDREZ	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
2	ATLETISMO	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
3	BALONCESTO	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
4	BEISBOL	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
5	FUTBOL	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
6	GIMNASIA	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
7	JUDO	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
8	KARATE DO	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
9	LUCHA	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
10	NATACION	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
11	PATINAJE	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
12	SOFTBOL	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
13	TAE KWON DO	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
14	TENIS	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
15	TENIS DE MESA	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
16	TRIATLON	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>
17	VOLEIBOL	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>

Fecha _____

Nombre, Firma y Sello
Responsable

[Handwritten signatures and scribbles]



**Consejo del Istmo Centroamericano
De Deportes y Recreación**



**EDICION DE LOS JUEGOS
PAIS SEDE**

INSCRIPCION NUMERICA

PAIS: _____

No.-	DEPORTE	ATLETAS		ENTRENADORES		CHA	ARBITROS		DELEGADOS		TOTAL			
		Fem.	Masc	Fem.	Masc	Fem.	Fem.	Masc	Fem.	Masc	Fem.	Masc	TT	
1	AJEDREZ													
2	ATLETISMO													
3	BALONCESTO													
4	BEISBOL													
5	FUTBOL													
6	JUDO													
7	KARATE DO													
8	LUCHA													
9	NATAACION													
10	PATINAJE													
11	SOFTBOL													
12	TAE KWON DO													
13	TENIS													
14	TENIS DE MESA													
15	TRIATLON													
16	VOLEIBOL													
JEFATURA														
JEFE DE MISION														
TOTAL														

Fecha _____

Nombre, Firma y Sello

LOGO SEDE

Consejo del Istmo Centroamericano De Deportes y Recreacion

EDICION DE LOS JUEGOS
PARA ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD

SEDE

FORMATO INSCRIPCION NUMERICA



PAIS:

No.-	DEPORTE	DISCAPACIDAD	ATLETAS		ENTRENADORES		CHAPE	OTROS			DELEGADOS		TOTAL		
			Fem.	Masc	Fem.	Masc	Fem.	Fem.	Masc	Fem.	Masc	Fem.	Masc	TT	
1	ATLETISMO	V													
		DI													
		AU													
		PC													
		SD													
		SR													
2	GOLBOL	V													
3	NATACION	AU													
		DI													
		SD													
JEFATURA															
JEFE DE MISION															
TOTAL			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

Esta ficha debe de enviarse a más tardar el _____ mes _____ año.

Fecha : _____

Nombre, Firma y Sello
COMISION TECNICA CODICADER

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

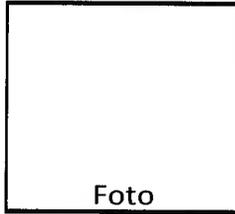
[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

Consejo del Istmo Centroamericano de Deporte y Recreación
Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos

Certificado Médico



Datos Generales

Primer Apellido

Segundo Apellido

Primer Nombre

Segundo Nombre

Edad:

Grado Escolar:

Alergias:

Si:

No:

A:

Grupo

Sanguíneo:

A

B

O

Factor RH:

Positivo:

Negativo:

Patología de

Base:

Si

No

Cuál:

Tratamiento

Continuo:

Si:

No:

Cuál:

El infrascrito Médico y Cirujana, egresada de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad _____, colegiado activo número _____

CERTIFICA:

Que después de haber realizado examen médico y tenido a la vista los exámenes clínicos biológicos del atleta. No se le encontró padeciendo de ninguna enfermedad infecto - contagiosa. ----- Y, se encuentra APTO, para la práctica de su actividad física en su respectiva disciplina deportiva.- Y, para los usos que al interesado convengan, se extiende la presente certificación en la ciudad de _____, a los _____ días del mes de _____, del año 2015.

Dr. _____



CONSEJO DEL ISTMO CENTROAMERICANO DE DEPORTE Y RECREACION



CODICADER

FORMATO DE EVALUACION ADMINISTRATIVO

NIVEL :
SEDE:

PRIMARIO	SECUNDARIA	INTERMEDIOS	DISCAPACITADOS
----------	------------	-------------	----------------

FECHA:

PAIS QUE EVALUA

CON EL OBJETIVO DE PODER TENER INFORMACION QUE PUEDA FACILITAR MEJOR ORGANIZACION Y ATENCION A LOS PARTICIPANTES DE LA SEDE Y SEDES ROTATIVAS DEL CODICADER, LES HACEMOS LLEGAR ESTE FORMATO PARA QUE SEA LLENADO CON MUCHA RESPONSABILIDAD. NOTA FAVOR PONER EL NUMERO EN LA EVALUACION (4,3,2,0)

No	FUNDO A EVALUAR	EVALUACION				Comentarios u Observaciones
		4	3	2	1	
		Excelente	Bueno	Regular	No satisfactorio	
1 REUNIONES PREVIAS						
1.2	Convocatoria					
1.3	Jefes de Misión, CT con el CO de los Juegos un mes antes					
1.4	Jefes de Misión, CT con el CO de los Juegos al inicio					
1.5	Jefes de Misión con el CO diarios durante las competencias					
1.6	Información provista					
	sub total	0	0	0	0	
2 RECIBIMIENTOS Y TRASLADOS						
2.1	Recibimiento en Aeropuerto y/o fronteras					
2.2	Personal identificado en aeropuerto					
2.3	Traslado aeropuerto al alojamiento					
2.4	Recibimiento en alojamiento					
2.5	Agilidad en asignación de habitaciones					
2.6	Traslados del alojamiento al aeropuerto					
2.7	Choferes asignados					
	sub total	0	0	0	0	
3 TRANSPORTE						
3.1	Para la Delegación / Cantidad asignada					
3.2	Titulares / Comisión Técnica/Jefes de Misión					
3.3	Traslados a las instalaciones deportivas y retorno al Hotel o Villa					
	sub total	0	0	0	0	
4 SERVICIO MEDICO						
4.1	Atención médica en el Hospedaje					
4.2	Atención médica en las instalaciones deportivas					
	sub total	0	0	0	0	
5 SEGURIDAD						
5.1	Aeropuerto y Fronteras					
5.2	Hospedaje					
5.3	Instalaciones deportivas					
	sub total	0	0	0	0	
6 ALOJAMIENTO DE LA DELEGACIÓN						
6.1	Limpieza y Avituallamiento					
6.2	Las habitaciones (tamaño)					
6.3	Facilidades para la operación de Misión					
6.4	Localización a instalaciones deportivas de competencias					
	sub total	0	0	0	0	
7 OTROS ALOJAMIENTOS						
7.1	Titulares					
7.2	Miembros de la Comisión Técnica					
7.3	Árbitros					
	sub total	0	0	0	0	
8 ALIMENTACIÓN						
8.1	Local de alimentación					
8.2	Tipo de alimentación					
8.3	Cantidad servida					
8.4	Rapidez del servicio					
8.5	Hidratación					
	sub total	0	0	0	0	
9 OFICIALES DE LA SEDE Y VOLUNTARIOS						
9.1	Conocimiento del evento					
9.2	Disponición del personal					
9.3	Atención brindada					
9.4	Coordinación entre el CO, Edecan en apoyo a la Jefatura de Misión					
	sub total	0	0	0	0	
10 PRENSA						
10.1	Instalación Adecuada en el Centro de Prensa y equipo					
10.2	Espacios designados para Prensa en escenario de					
10.3	Acceso a internet					
10.4	Acceso a los resultados inmediatamente					
10.5	Posibilidad de trabajar desde el alojamiento asignado					
	sub total	0	0	0	0	

GRAN TOTAL	0	0	0	0	0
------------	---	---	---	---	---

TABLA EVALUATIVA	No Satisfactorio	REGULAR	BIEN	EXCELENTE
PUNTAJE	0 al 41	42 al 82	83 al 123	124 al 164

NOMBRE Y FIRMA DEL JEFE DE MISIÓN

ESTE FORMATO DEBE DE SER ENTREGADO EL ULTIMO DIA DE LA COMPETENCIA, AL SECRETARIO TECNICO Y COMITE ORGANIZADOR.

REGLAMENTO GENERAL Y BASES DE COMPETENCIA DE LOS JUEGOS CODICADER 2016

162

[Handwritten signatures and initials]

CONSEJO DEL ISTMO CENTROAMERICANO DE DEPORTE Y RECREACION



CODICADER

FORMATO DE EVALUACION TECNICA

NIVEL :

PRIMARIO	SECUNDARIA	INTERMEDIOS	DISCAPACITADOS
----------	------------	-------------	----------------

DEPORTE:

FECHA: _____

SEDE:

INSTALACION:

CON EL OBJETIVO DE PODER TENER INFORMACION QUE PUEDA FACILITAR MEJOR ATENCION TECNICA A LOS PARTICIPANTES DE LA SEDE Y SEDES ROTATIVAS DEL CODICADER, LES HACEMOS LLEGAR ESTE FORMATO PARA QUE SEA LLENADO CON MUCHA RESPONSABILIDAD. NOTA FAVOR PONER EL NUMERO EN LA EVALUACION (4,3,2,0 1)

Nc	ASPECTOS A EVALUAR	4	3	2	1	Comentarios u Observaciones	
		Excelente	Bueno	Regular	No satisfactorio		
1 REUNIONES							
1.2	Reunion Comité Organizador y Comisión Técnica CODICADER						
1.3	Reunion Día Previo al evento CO y CT CODICADER						
1.4	Suficiente cantidad de reuniones						
1.5	Reuniones Técnicas						
1.5.1	Horarios						
1.5.2	Lugar donde se llevan a cabo						
1.5.3	Documentación requerida (pasaporte, ficha Individual y ficha medica.)						
1.5.4	Elaboración de acta o minuta						
1.5.5	Información presentada por coordinador técnico local						
	Sub total	0	0	0	0		
2 REGLAMENTO Y BASES							
2.1	Eventos están acorde al nivel Centroamericanos.						
2.2	El Reglamento esta la información adecuada.						
2.3	La Participación mínima de tres países en cada deporte.						
	Sub total	0	0	0	0		
3 TEMPORALIDAD DE INSCRIPCIONES							
3.1	Intencion de Participación						
3.2	Inscripción Numerica						
3.3	Inscripción Nominales						
	Sub total	0	0	0	0		
4 EQUIPAMIENTO DEPORTIVO E INSTALACION DEPORTIVA ADECUADO AL DEPORTE							
4.1	Instalación Deportiva						
	Implemento deportivo						
4.2	Tatamis						
4.3	Balones y/o Pelotas						
4.4	Campos de Juego, Gimnasios, Estadios, Canchas etc						
4.5	Cascos						
4.6	Guantes						
	Tecnología						
4.7	Pizarras Electronica						
4.8	Pantalitas						
	Sub total	0	0	0	0		
5 COMPETENCIAS							
5.1	Cantidad de eventos por días						
5.2	Horarios						
5.3	Arbitraje Nacionales (sede)						
5.4	Arbitraje Internacional						
5.5	Reunión para unificación de criterios arbitrales						
5.6	Recopilación y manejo de resultados (prensa, página web y otros)						
5.7	Premiación						
5.8	Distribución de delegados técnicos						
	Sub total	0	0	0	0		
6 MANEJO DE RESULTADOS							
6.1	Entrega de resultados en los centros de competencia.						
6.2	Confección y entrega de boletines técnicos diarios.						
6.3	Contenido del Boletín Técnico diario.						
6.4	Publicación de punteos y medalleros acorde al evento						
6.5	Memoria técnica del evento						
	Sub total	0	0	0	0		

GRAN TOTAL	0	0	0	0
	0			

TABLA EVALUATIVA	No satisfactorio	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
PUNTAJE	0 A 36	37 A 72	73 A 108	109 A 144

NOMBRE Y FIRMA DE LA CT CODICADER ASIGNADO AL DEPORTE

NOTA : ESTE FORMATO DEBE DE SER ENTREGADO EL ULTIMO DIA DE LA COMPETENCIA. AL SECRETARIO TECNICO Y COMITE ORGANIZADOR

REGLAMENTO GENERAL Y BASES DE COMPETENCIA DE LOS JUEGOS CODICADER 2016

163

