



# **VIII CAMPEONATO CENTROAMERICANO DE ATLETISMO INFANTIL "A" Y JUVENIL "C" III TORNEO "KIDS ATHLETICS" INFANTIL B**

## **MANUAL TECNICO**

**VERSION AL 6 DE OCTUBRE DE 2014**



**SAN JOSE, COSTA RICA**

**VIERNES 14 AL DOMINGO 16 DE NOVIEMBRE DE 2014**





## DIRECCION DE LA COMPETENCIA

- Delegado Técnico CADICA	Carlos Clemente (ESA)
- Director de la Competencia	Vernon Hilarión
- Director de la Reunión	Ileana Alpizar
- Director Técnico	Luis Quijano
- Fotofinish	Por designar
- Secretario de Competencia	Iván Cáceres (ESA)
- Coordinador de Kids Athletics	Marco Brenes
- Coordinador Técnico	Fernando Chacón

### 1. SEDE

El evento se llevará a cabo en 3 días: viernes 14, sábado 15 y domingo 16 de Noviembre, en el Estadio Nacional ubicado en el Parque Metropolitano La Sabana en San José, Costa Rica la pista atlética tiene una longitud de 400 metros con (8) carriles de material sintético, además posee dos áreas habilitadas para el salto de longitud, un área habilitada para el salto de altura, un área habilitada para salto con pértiga, un área habilitada para el lanzamiento de jabalina, un círculo para el lanzamiento de disco y martillo, y un área habilitada para la impulsión de la bala.

El área de calentamiento está ubicada en el costado norte, pista bajo techo de 80m habilitada con 4 carriles de material sintético.

### 2. FECHAS IMPORTANTES

• Día final para Inscripciones Numéricas	Viernes 17 de octubre
• Ultimo día recepción de Inscripciones Finales	Viernes 31 de octubre
• Arribo de Delegaciones	Jueves 13 de noviembre (después del mediodía)
• Congresillo Técnico	Jueves 13 de noviembre, 7:00 pm
• Días de Competencia	Viernes 14 al Domingo 16 de noviembre
• Retiro de Delegaciones	Lunes 17 de noviembre (después del desayuno)

Toda la documentación deberá ser enviada en los **Formularios Oficiales** a las oficinas de la Federación Costarricense de Atletismo a los correos electrónicos [crc@mf.iaaf.org](mailto:crc@mf.iaaf.org) y [secretaria.fecoa@gmail.com](mailto:secretaria.fecoa@gmail.com) con copia al Delegado Técnico [clementecarlos@yahoo.com](mailto:clementecarlos@yahoo.com)

Teléfonos de la Federación (506) 2549.0950 / 2549.0949 / 2549.0700

**Es necesario que las federaciones confirmen vía correo electrónico la recepción total y correcta de los formularios de inscripciones.**

### 3. PAISES INVITADOS

Los países convocados son: Guatemala, Belice, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica y Panamá

#### 4. PRUEBAS CONVOCADAS

FEMENINO		MASCULINO		
INFANTIL A (12-13 años) Nacidos en 2001 - 2002	JUVENIL C (14-15años) Nacidos en 1999 - 2000	INFANTIL A (12-13 años) Nacidos en 2001 - 2002	JUVENIL C (14-15años) Nacidos en 1999 - 2000	
<b>2 PRUEBAS - 1 MIXTA</b>	<b>20 PRUEBAS</b>	<b>2 PRUEBAS - 1 MIXTA</b>	<b>20 PRUEBAS</b>	
<b>HEPTATLON</b> <i>80 metros planos</i> <i>Salto de Longitud (tabla 2m)</i> <i>Impulsión de Bala (3kg)</i> <i>60 metros vallas (0.76m)</i> <i>Salto de Altura</i> <i>Lanz. de Bola de Béisbol</i> <i>1000 metros planos</i>	100 metros planos 150 metros planos 300 metros planos 600 metros planos 1200 metros planos 2000 metros planos 4000 metros marcha	<b>HEPTATLON</b> <i>80 metros planos</i> <i>Salto de Longitud (tabla 2m)</i> <i>Impulsión de Bala (3kg)</i> <i>80 metros vallas (0.84m)</i> <i>Salto de Altura</i> <i>Lanz. de Bola de Béisbol</i> <i>1200 metros planos</i>	100 metros planos 150 metros planos 300 metros planos 600 metros planos 1200 metros planos 2000 metros planos 5000 metros marcha	
<b>2000 metros marcha</b> <b>Relevo 4x100 MIXTO</b> <i>(2 niños y 2 niñas)</i> <b><u>Distancia de Vallas</u></b> <i>Salida: 12 metros</i> <i>Entre vallas: 8 metros</i> <i>Ultima valla a meta: 8 metros</i> <i>Cantidad de vallas: 6</i>	80 metros vallas (0.76m) 300 metros vallas (0.76m) 2000 metros Obst. (0.76m)	<b>3000 metros marcha</b> <b>Relevo 4x100 MIXTO</b> <i>(2 niños y 2 niñas)</i> <b><u>Distancia de Vallas</u></b> <i>Salida: 12 metros</i> <i>Entre vallas: 8 metros</i> <i>Ultima valla a meta: 12 metros</i> <i>Cantidad de vallas: 8</i>	100 metros vallas (0.84m) 300 metros vallas (0.76m) 2000 metros obst. (0.76m)	
	Salto de Longitud (tabla 2m) Salto de Altura Salto con Pértiga		Salto de Longitud (tabla 2m) Salto de Altura Salto con Pértiga	Salto de Longitud (tabla 2m) Salto de Altura Salto con Pértiga
	Impulsión de Bala (3kg) Lanz. De Disco (1kg) Lanz. De Jabalina (500gr) Lanz. De Martillo (3kg)		Impulsión de Bala (4kg) Lanz. De Disco (1kg) Lanz. De Jabalina (600gr) Lanz. De Martillo (4kg)	Impulsión de Bala (4kg) Lanz. De Disco (1kg) Lanz. De Jabalina (600gr) Lanz. De Martillo (4kg)
	Relevo 4x100		Relevo 4x100	Relevo 4x100
	<b>Relevo 8x100 mixto</b> <b>* Se anexa normativa</b>		<b>HEPTATLON</b> <i>80 metros planos</i> <i>Salto de Altura</i> <i>Impulsión de Bala (3kg)</i> <i>80 metros vallas (0.76m)</i> <i>Salto de Longitud (tabla 2m)</i> <i>Lanz. De Jabalina (500gr)</i> <i>800 metros planos</i>	<b>HEPTATLON</b> <i>80 metros planos</i> <i>Salto de Longitud (tabla 2m)</i> <i>Impulsión de Bala (4kg)</i> <i>Salto de Altura</i> <i>100 metros vallas (0.84m)</i> <i>Lanz. De Jabalina (600gr)</i> <i>1000 metros planos</i>
	<b><u>Dist. de Vallas (80 y 300)</u></b> <i>Salida: 12 y 50 metros</i> <i>Entre vallas: 8 y 35 metros</i> <i>Ultima a meta: 12 y 40 metros</i> <i>Cantidad de vallas: 8 y 7</i>		<b><u>Dist. de Vallas (100 y 300)</u></b> <i>Salida: 13 y 50 metros</i> <i>Entre vallas: 8.50 y 35 metros</i> <i>Ultima a meta: 10.50 y 40 metros</i> <i>Cantidad de vallas: 10 y 7</i>	<b><u>Dist. de Vallas (100 y 300)</u></b> <i>Salida: 13 y 50 metros</i> <i>Entre vallas: 8.50 y 35 metros</i> <i>Ultima a meta: 10.50 y 40 metros</i> <i>Cantidad de vallas: 10 y 7</i>
			<b>MIXTO</b> <b>INFANTIL A (9-11 años)</b> <b>Nacidos en 2003, 2004 y 2005</b>	
			<b>KIDS ATHLETICS</b> <b>* Se anexa normativa</b>	

## 5. TAMAÑO DE EQUIPOS – DEFINICION DE CATEGORIAS

### PARA LA CATEGORIA INFANTIL B (9 – 11 años) (KIDS ATHLETICS) (Nacidos en 2003, 2004 y 2005)

- **NO PODRAN** participar atletas de 8 años o menores (2005 o nacidos después)
- La normativa de participación se encuentra al final del Manual Técnico.
- **NO PODRAN PARTICIPAR ATLETAS INFANTILES B EN LA CATEGORIA INFANTIL A**

### PARA LA CATEGORIA INFANTIL A (12 – 13 años) (Nacidos en 2001 y 2002)

- **NO PODRAN** participar atletas de 11 años o menores (2002 o nacidos después)
- **En la prueba combinada** cada país podrá inscribir un máximo de 6 atletas por categoría, totalizando 12 atletas por las dos categorías en competencia (Femenino 6 y Masculino 6)
- **En la prueba de marcha** cada país podrá inscribir **hasta un máximo de 3 atletas** por categoría.
- **NO PODRAN PARTICIPAR ATLETAS INFANTILES A EN LA CATEGORIA JUVENIL C**

### PARA LA CATEGORIA JUVENIL C (14 – 15 años) (Nacidos en 1999 y 2000)

- **NO PODRAN** participar atletas de 16 años o mayores (1997 o nacidos antes)
- Cada país podrá inscribir **hasta un máximo de tres (3) atletas** por evento individual.
- Cada atleta puede participar hasta un máximo de tres (3) pruebas individuales y los relevos.
- El atleta que participe en pruebas combinadas **NO PODRA** realizar eventos individuales a excepción del equipo de relevos.

## 6. OFICIALES DE EQUIPO

El número máximo de oficiales permitidos, depende del número de atletas que estén presentes.

ATLETAS	OFICIALES	ATLETAS	OFICIALES
1	1	25 – 30	6
2 - 6	2	31 – 36	7
7 - 12	3	37 – 42	8
13 - 18	4	43 – 48	9
19 - 24	5	49 – 54	10
		55 a +	1 por cada 10

**NOTA:** No se aceptarán oficiales fuera de esta tabla, tampoco personal de apoyo y logístico fuera de la cantidad ya establecida. (Padres de familia, choferes y otros). Si por algún motivo no llegasen a San José la cantidad de atletas inscritos previamente, se aplicará la tabla para definir la cantidad de oficiales autorizados.

**Se penalizará con \$100 por atleta u oficial que no llegue a Costa Rica y se hayan reportado en las INSCRIPCIONES FINALES.**



## 7. COSTOS DE PARTICIPACION Y HOSPEDAJE

El costo por cada atleta y oficiales de la delegación será de USA \$ 65.00 (SESENTA Y CINCO DOLARES AMERICANOS), lo cual cubre 11 tiempos de comida, desde la **cena del jueves 13 hasta el desayuno del lunes 17 de Noviembre**. Los costos incluyen hospedaje, alimentación y transporte interno.

Las delegaciones y oficiales adicionales que lleguen antes o regresen después de las fechas detalladas anteriormente, deberán de pagar **US \$100.00 diarios adicionales** por atleta u oficial que incluye alimentación y hospedaje.

El hotel sede será el **HOTEL BEST WESTERN IRAZU**

Sitio web: <http://www.bestwesterncostarica.com/>

Fotos del lugar: <https://www.flickr.com/photos/bestwesternirazucostarica/>

## 8. REGLAMENTO

El “VIII CAMPEONATO CENTROAMERICANO DE ATLETISMO INFANTIL A Y JUVENIL C, III TORNEO KIDS ATHLETICS INFANTIL B se rige con lo que dispone el reglamento de la IAAF 2014 - 2015

- Las situaciones de orden técnico serán resueltas de acuerdo al reglamento de la IAAF, y las tablas de puntuación para pruebas combinadas de la IAAF y para infantiles de CACAC.
- Las situaciones de orden general no previstas en el reglamento de la IAAF, serán resueltas por el Comité Organizador.
- La normativa de participación, desarrollo y premiación del Torneo *Kids Athletics* esta anexa al final de este documento.

## 9. PARTICIPANTES

Durante la celebración del Congresillo Técnico los Delegados de cada país, deberán de confirmar los atletas que participarán en toda la competición así como quienes **NO competirán** en las primeras dos jornadas del día viernes. No se aceptarán inscripciones de atletas ni agregados de pruebas.

Para las jornadas del día sábado y domingo, deberán eliminar a los atletas que no competirán a más tardar el día viernes y sábado a las 17:00 horas respectivamente, en la Secretaría Técnica ubicada en las instalaciones del Estadio.

Un atleta una vez confirmado, de no presentarse y participar de la competencia, se aplicara la regla 142-4 IAAF.

## 10. CAMARA DE LLAMADAS

En el área de Calentamiento del Estadio Nacional estarán ubicadas dos Cámaras de Llamadas en la que estarán instaladas mesas donde todo competidor debe registrarse. En la mesa número 1 será para reportarse a la zona de calentamiento, en la mesa número 2 que estará localizada al final de la pista de calentamiento los atletas deberán presentarse con la acreditación personal y número de competencia. Así mismo los atletas se presentarán con la vestimenta oficial del país e ingresarán a la pista atlética.

Los tiempos establecidos para las llamadas e ingreso a la zona de competencia serán los siguientes:

N°	Prueba	Llamadas	Ingreso a la zona de Competencia
1	Velocidad	2	10 minutos antes
2	Vallas	2	15 minutos antes
3	Medio Fondo	2	10 minutos antes
4	Relevos	2	15 minutos antes
5	Salto de Altura	2	30 minutos antes
6	Longitud y Lanzamientos	2	30 minutos antes
7	Salto con Pértiga	2	45 minutos antes
8	Kids Athletics	2	30 minutos antes

Previo al ingreso a la zona de competencia se realizarán dos llamadas para que los atletas se reporten las cuales tendrán un lapso de 15 minutos entre una llamada y la otra. Posteriormente se ingresará a la zona de competencia. Al ingresar a la zona de competencia ningún atleta podrá acceder sin haberse registrado previamente en la cámara de llamadas.

Los **atletas infantiles y juveniles de pruebas combinadas** estarán descansando en un lugar asignado y permanecerán en él durante toda la jornada de competencia, si un atleta no se encuentra al momento de ingresar a la siguiente prueba no podrá continuar en el evento combinado.

## 11. PREMIACION

### Ceremonia de Premiación:

Los atletas que ocupen los primeros lugares subirán al pódium a recibir su medalla. Será obligatorio vestir el uniforme oficial de su país (pants y chaqueta (buzo) ó camisa de presentación con los colores de su bandera nacional). **No se aceptarán atletas en short, pantalones cortos, licras ó sandalias.**

La premiación será en la forma siguiente:

#### a) Evento Juvenil

Individuales: Medalla los primeros tres lugares.

Relevos: Con medalla cada miembro del equipo de los primeros tres lugares.

#### b) Evento Infantil A

Medalla a los primeros 3 lugares y medallas del 4to lugar al 8vo lugar. La premiación se realizará al finalizar la prueba combinada (solamente se premiará el puntaje final acumulado).

Evento de Marcha: Medalla los tres primeros lugares.

Relevos: Con medalla cada miembro del equipo de los primeros tres lugares.

#### c) Evento Infantil B (Kids Athletics)

Certificados de participación a todos los atletas



**d) Competencia por Equipos (los ganadores se definirán por la mayor cantidad de puntos obtenidos) (15 trofeos en disputa)**

Trofeo a los tres primeros lugares de cada categoría femenina y masculina (Infantil A y juvenil C). (12 trofeos)

Trofeo al primer lugar femenino y primer lugar masculino (Suma de las categorías Infantil A y Juvenil C por cada sexo)(2 trofeos)

Trofeo al primer lugar absoluto (Suma de las categorías Femenina y Masculina, Infantil A y Juvenil C)(1 trofeo)

**12.PUNTUACION POR PAIS**

Se le asignará al país correspondiente de cada atleta, la cantidad de puntos que le corresponde según la siguiente tabla:

<b>Primer lugar</b>	6 puntos
<b>Segundo lugar</b>	5 puntos
<b>Tercer lugar</b>	4 puntos

<b>Cuarto Lugar</b>	3 puntos
<b>Quinto lugar</b>	2 puntos
<b>Sexto lugar</b>	1 puntos

**Notas:**

- En la **Categoría infantil A** la puntuación por país será la misma asignada para la categoría Juvenil C, por lo tanto puntarán primero al sexto lugar (de 6 a 1 puntos respectivamente).
- Puntean el Heptatlón (resultado al finalizar los 7 eventos), la marcha y el relevo, éste último por ser mixto los puntos serán divididos igualmente para la categoría femenina y masculina.
- La **Categoría Infantil B NO PUNTEA** para efectos de Campeonato por equipos.

**13.OFICIALES DE LA COMPETENCIA (Jueces)**

Los oficiales de la Competencia, oficiales auxiliares, Oficiales Técnicos Centroamericanos y Jueces de Caminata, serán nombrados por el Comité Organizador y oficializados por el Delegado Técnico de NACAC.

Cada delegación podrá inscribir un máximo de **2 (DOS)** oficiales certificado para que se integren al grupo de trabajo de oficiales del evento. Se le asignará un puesto acorde a su nivel de certificación. La delegación cubrirá el costo del pasaje desde el país de origen hacia el país de la competencia. El Delegado Técnico verificará que los nombres de los oficiales sean válidos y estén certificados por la IAAF para desempeñar dicho cargo. El Comité Organizador costeará a estos Oficiales certificados el transporte interno, el hospedaje, la alimentación, y los honorarios de \$20.00 USD por jornada trabajada. **El Comité Organizador enviará en casos especiales el nombre y cargo del oficial que requiera para un puesto específico dentro de la competencia.**



#### 14. UNIFORMES Y NUMEROS

Los uniformes de competencia que presenten las delegaciones para sus atletas deberán acatar las pautas de la regla 143 del Reglamento de Competencias de la IAAF vigente al 2014 -2015. **Los uniformes de competencia deberán contener únicamente los colores de la bandera del país al que representan.**

Se le entregarán dos (2) número a cada atleta participante, el cual deberá portar de manera visible en el pecho y en la espalda, excepto en los Saltos con Pértiga y Altura donde podrá utilizarlo bien sea en el pecho o la espalda. El número no se podrán doblar ni cortar. **Si el atleta pierde su número de competencia quedará excluido del evento.**

#### 15. ORDEN DE SALIDAS (Siembras) – RESULTADOS OFICIALES

Las siembras podrán recogerse al iniciar cada jornada en el Centro de Información Técnica. Los resultados se entregarán luego de concluida cada jornada de competencia. Esta documentación será entregada únicamente a los Delegados de cada país ó a la persona que éste designe durante el Congresillo Técnico.

La información más actualizada previo, durante y después del evento se estará subiendo en un sitio web, ahí encontrarán noticias, listas de salida (rosters), resultados, imágenes.

Visiten periódicamente el sitio web: [www.atletismocadica.org](http://www.atletismocadica.org)

El Centro de Información Técnica estará ubicado en la zona de calentamiento donde se estará entregando toda la información relacionada al evento.

#### 16. ALTURAS EN EVENTOS DE CAMPO

<b><u>SALTO DE ALTURA</u></b>	<b><u>FEMENINO</u></b>	<b><u>MASCULINO</u></b>
<b>Infantil A (Heptatlón)</b>	Inicio 1.00, de 5 en 5 hasta 1.30 de 3 en 3 hasta el final	Inicio 1.10, de 5 en 5 hasta 1.40 de 3 en 3 hasta el final
<b>Juvenil C Individual</b>	Inicio 1.25, de 5 en 5 hasta 1.40 de 3 en 3 hasta quedar 1 atleta	Inicio 1.45, de 5 en 5 hasta 1.65 de 3 en 3 hasta quedar 1 atleta
<b>Juv. C Hepta / Hepta</b>	Inicio 1.20, de 3 en 3 hasta el final	Inicio 1.35, de 3 en 3 hasta el final
<b><u>SALTO CON PERTIGA</u></b>	<b><u>FEMENINO</u></b>	<b><u>MASCULINO</u></b>
<b>Juvenil C Individual</b>	Inicio 1.80, de 10 en 10 hasta 2.50 de 5 en 5 hasta quedar 1 atleta	Inicio 1.80, de 10 en 10 hasta 2.50 de 5 en 5 hasta quedar 1 atleta



## 17. VERIFICACION DE EDADES DE LOS ATLETAS

El Delegado Técnico del Campeonato por medio de los pasaportes o documentos oficiales de identificación de todos los atletas corroborará la edad de cada uno y la categoría en la que se ha inscrito.

Los pasaportes o documentos oficiales de identificación deberán ser entregados al arribar al Hotel, **no se aceptaran pasaportes colectivos o documentos no oficiales.** Si al iniciar el Congreso Técnico no se tiene dicha documentación se notificará al Comité Organizador la baja del o los atletas por falta de documentación legal que garantice la edad de competencia.

## 18. PROTESTAS

Las reclamaciones serán atendidas de acuerdo a la regla 146 del reglamento de la IAAF y deberá estar acompañada de un depósito de US \$ 100.00

## 19. NORMATIVA PARA EVENTOS ESPECIALES

Al recibir las inscripciones finales el día **VIERNES 31 DE OCTUBRE** y con el fin de oficializar algunos eventos donde hay menor participación de atletas se implementarán las siguientes normativas:

**TODAS las pruebas del programa atlético se realizarán, tomando en cuenta lo siguiente:**

- Para que un evento sea oficial se deberán haber inscrito a más tardar el viernes 31 de octubre al menos tres (3) países.
- Para los eventos: **Salto con Pértiga, 300 vallas, Obstáculos, Marchas y Lanzamiento de Martillo**, para que el evento sea oficial deberán haberse inscrito al menos **2 países y 4 atletas.**
- Si no se logra la cantidad mínima de atletas, el evento se realizara EN EXHIBICION sin validez para la puntuación por equipos, pero sí se premiará con medallas a los ganadores y se oficializarán las marcas realizadas.
- Para que una prueba se pueda realizar en forma de Exhibición deberá contar con al menos 2 atletas, **de lo contrario la prueba no se realizará.**

El Delegado Técnico informará la oficialización de pruebas después de recibir las inscripciones finales. También podrá realizar modificaciones al programa de acuerdo a la cantidad de atletas inscritos.

## 20. PROGRAMA DE COMPETENCIAS

Adjunto se encuentra el programa de competencias el cual se llevará a cabo durante tres días en cinco jornadas de competencia.



## 21. CONGRESILLO TÉCNICO

Se realizará en el salón de reuniones del Hotel Best Western Irazú, el día jueves 13 de Noviembre, a las 7:00 p.m. Podrán estar presentes dos (2) representantes de cada país. Si no se encuentran cuatro (4) delegados presentes a la hora oficial de inicio se esperará 30 minutos para iniciar con los delegados presentes.

**Previo al inicio del Congreso el Secretario de la Competencia estará entregando los números y siembras preliminares por país para su respectiva revisión. Se podrán hacer exclusiones de atletas o pruebas pero NO agregados de pruebas ni de atletas, los listados se revisarán conforme a lo enviado el día de cierre de inscripciones finales.**

### AGENDA

1. Bienvenida
2. Presentación de la mesa de honor
3. Presentación de los Oficiales Técnicos de la competencia
4. Programa de Competencia y confirmación de pruebas oficiales
5. Descripción de zona de competencia y cámara de llamada.
6. Alturas en pruebas de campo
7. Otros anuncios (hospedaje, alimentación, transporte)
8. Selección de Jurado de Apelaciones (3 personas y 2 suplentes)

- 
9. Cierre

## ANEXOS



## **DOCUMENTO ANEXO 8X100 MIXTO**

Como parte de la implementación del programa KIDS ATHLETICS y su transición hacia los eventos formales del atletismo, la IAAF ha propuesto en lugar del relevo Medley, el **relevo 8x100 mixto**, el cual sigue la metodología del KIDS ATHLETICS en donde se fomenta el trabajo en equipo y el esfuerzo de los integrantes es tomado en cuenta sin importar si están orientados hacia cualquiera de las diferentes áreas del atletismo (velocidad, vallas, medio fondo, fondo, marcha, saltos y lanzamientos). Este relevo se aprobó por la IAAF para los Juegos Olímpicos de la Juventud de Nanjing, China 2014, dejando muchos comentarios positivos.

### **Metodología:**

- Cada equipo se compone de 4 varones y 4 niñas, únicamente de la CATEGORIA JUVENIL C.
- Cada equipo definirá las posiciones de cada corredor. Hay libertad de posición sin importar sexo o evento de cada atleta.
- Cada atleta correrá 100 metros en línea recta.
- El equipo será compuesto de la siguiente manera:
  - \* 2 atletas (velocidad y vallas – *hasta 300 metros*)
  - \* 2 atletas (medio fondo, fondo y marcha)
  - \* 2 atletas (saltos)
  - \* 2 atletas (lanzamientos)

-El objetivo es que participen todos los elementos del atletismo (pista y campo), para esto, un día antes de esta competencia, el Delegado de cada país, deberá además del nombre de los atletas agregar la prueba en que está inscrito para que el Delegado Técnico confirme que cumple con el requisito de participación.

Habrán 2 zonas de cambio, una en la zona de salida de los 100 metros y otra en la “línea de meta”. Cada zona estará delimitada por un poste donde los atletas deberán realizar el cambio de la estafeta o testigo, deberá esperar a su compañero con los pies detrás de la línea de salida o meta según sea la zona de cambio en que se encuentre.

Cada equipo colocará 4 corredores en hilera (uno detrás de otro) en la zona de cambio y cada uno deberá cubrir una distancia de 100 metros en su respectiva posta. El disparo de salida será desde la “línea de meta” para que el último corredor (el octavo) finalice en la carrera en esa zona de la pista.

Si la estafeta se cae en la zona cambio, deberá ser recogida por el atleta que dejó caer la estafeta y sin causar interrupción a los demás equipos participantes.

Habrán jueces en las zonas de cambio y en el recorrido. La reglamentación será la misma donde aplique el reglamento de relevos de la IAAF.

Se premiará los primeros tres equipos ganadores con medalla a cada integrante (8 medallas por equipo).



# **DOCUMENTO ANEXO KIDS ATHLETICS**

## **BATERIA DE EVENTOS PARA EL III TORNEO CENTROAMERICANO DE KIDS ATHLETICS**

### **COSTA RICA 2014**

La numeración de los eventos corresponde al orden en que realizarán en cada jornada:

Jornada 1: Fórmula 1, Lanzamiento hacia atrás y Rebote cruzado.

Jornada 2: Relevos combinados carrera de velocidad y vallas, Lanzamiento de jabalina para niños y Salto en sentadillas hacia adelante.

Jornada 3: Carrera en escalera, Lanzamiento al blanco sobre una varilla (Precisión) y Salto Largo con garrocha sobre arena

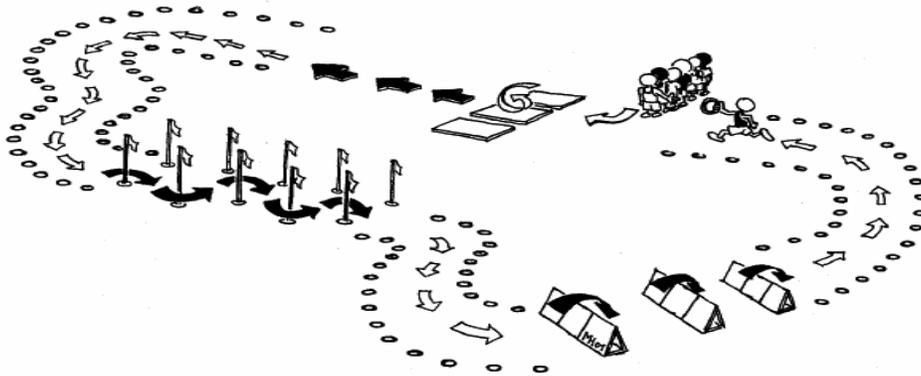
Jornada 4: Relevos de velocidad/ vallas en slalom y Resistencia de 8'

## EVENTOS:

### 1. Fórmula Uno

#### **Breve descripción:**

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



#### **Procedimiento:**

La distancia es de 80m y está dividida en áreas para la carrera de velocidad plana, para 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. Pueden participar hasta tres equipos a la vez sobre el circuito. La altura de las vallas es de 50 cm.

#### **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.

#### **Faltas:**

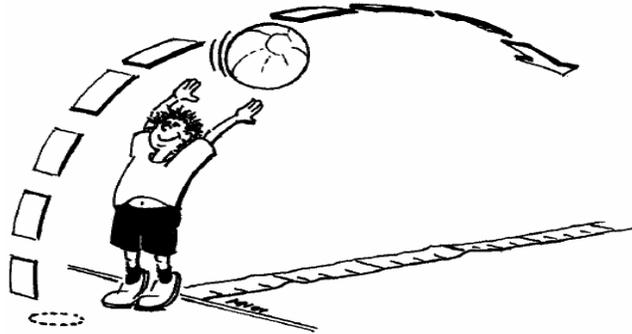
- 1) Realizar incorrectamente la vuelta adelante.
- 2) Realizar incorrectamente el zig-zag
- 3) No pasar correctamente o evadir el paso de las vallas.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) Obstruir, golpear o empujar a un integrante del equipo contrario.

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

## 2. Lanzamiento Hacia Atrás

### **Breve descripción:**

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



### **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.

### **Puntaje:**

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

### **Faltas:**

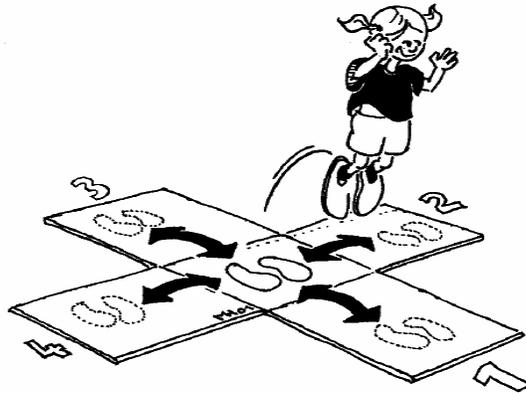
- 1) Tomar impulso antes del lanzamiento, con uno o varios pasos.
- 2) Lanzar con un brazo.
- 3) Lanzar girando el tronco.

**Sanción:** El lanzamiento será nulo

### 3. 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, hacia atrás y hacia los costados. 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.

**Nota:** Cada cuadro debe medir 50 cm de largo y 50 cm de ancho

#### **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 anotará un punto por cada ciclo de saltos completados (frente, centro, atrás, ambos lados). Luego de los dos intentos se considera el de mejor puntaje (mayor cantidad de ciclos completos). Si el participante se equivoca en el orden de los saltos debe iniciar nuevamente el ciclo, manteniendo el puntaje de ciclos correctos.

#### **Faltas:**

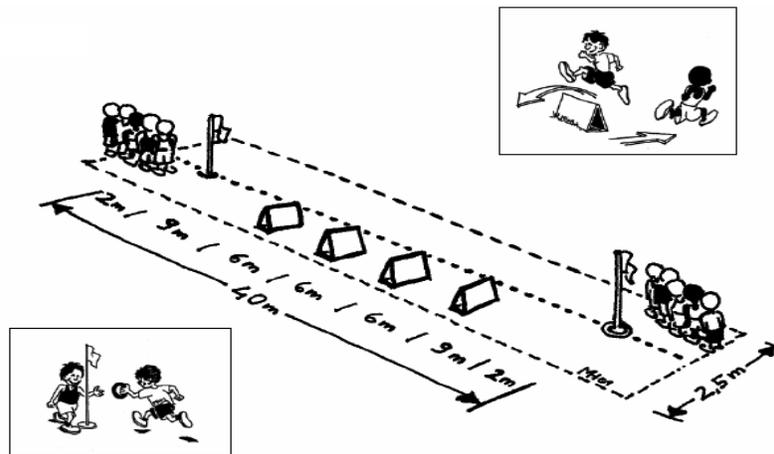
- 1) No realizar el orden correcto de los números en los rebotes.
- 2) No hacer con ambos pies en rebote.
- 3) Hacer contacto con un pie o ambos fuera de área de contacto (la cruz)
- 4) Salir antes de la señal de salida.
- 5) Si no realiza el orden de los rebotes correspondientes el ciclo no será contabilizado.

**Sanción:** Se restará un ciclo de rebotes (un punto).

#### 4. Relevo combinado de carrera de velocidad y 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 a recorrer es de 40 mts. La primera distancia es la de vallas y luego los miembros del equipo corren la distancia de velocidad como una prueba regular de Relevos. El evento se completa cuando todos los miembros de del equipo han cubierto ambas distancias, la de velocidad y vallas. El relevo se realiza de tal forma que el traspaso se ejecute con la mano izquierda. La altura de las vallas es de 50 cm.

##### 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.

##### Faltas:

- 1) Girar incorrectamente el cono
- 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.

## 5. Lanzamiento de la Jabalina para Niños

### **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 (lanzan jabalinas blandas,). 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.

### **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

## 6. 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” detrás de otro (“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 en 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. El punto de caída, a su vez, es el punto de partida al lado derecho del segundo saltador del equipo quien continúa con su “salto de rana” desde allí. El tercer compañero de equipo salta desde el punto de caída del segundo al lado izquierdo.

El evento se completa cuando el último miembro del equipo ha saltado y se marca ese punto de caída.

El procedimiento completo se repite una segunda vez (segundo intento).

### **Puntaje:**

Compite cada miembro de equipo. 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.

### **Faltas:**

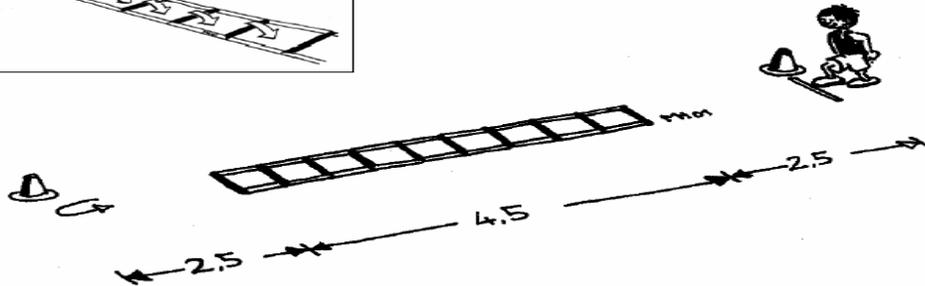
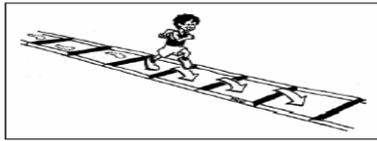
- 1) Tomar impulso antes de realizar el salto.
- 2) Pisar el área de caída antes de saltar.

**Sanción:** El salto será nulo

## 7. Carrera en Escaleras (Relevos)

### 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.

Si un participante abandona el área de la escalera o salta sobre ella, el juez que se encuentra junto a la escalera señalará la falta. De este modo se penaliza al participante que no ha ejecutado correctamente la tarea.

### Puntaje:

Después de dos intentos se considera el de mejor tiempo realizado por cada equipo. Ganará el que acumule menor tiempo.

### Faltas:

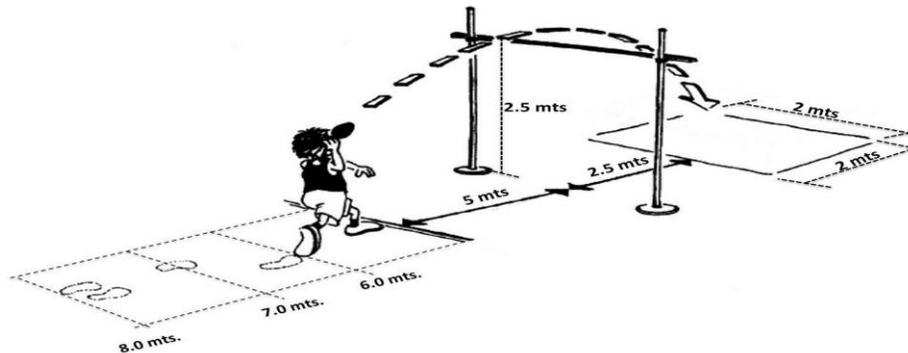
- 1) No depositar la argolla al final
- 2) No pisar uno de los cuadros de escalera
- 3) Saltarse un cuadro de secuencia de la escalera.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

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

## 8. Lanzamiento al Blanco Sobre una Varilla (Precisión)

### Breve descripción:

Lanzamiento al blanco con un brazo



### 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 tres 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.

### Faltas:

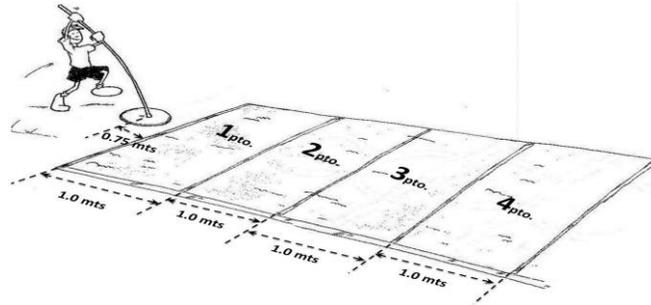
- 1) Tomar impulso fuera del área de aproximación.
- 2) Pisar la línea y dentro de la zona de lanzamiento.
- 3) Tomar ambas manos el implemento y lanzar.
- 4) Por pasar debajo de varilla el implemento lanzado.

**Sanción:** El lanzamiento será nulo

## 9. Salto 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 varilla o cinta), 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 el participante clava la pértiga en el círculo de despegue tiene 1 punto, si cae con los pies juntos 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). Si luego de caer, ambas piernas están dentro de la cubierta/colchoneta, se otorga un punto adicional. Cuando ambos pies caen fuera de la cubierta/colchoneta, se considera solo el punto obtenido en el despegue. Si cae con un pie dentro de la cubierta y otro fuera de ella se le otorgará el punto inmediatamente inferior de la cubierta que tocó.

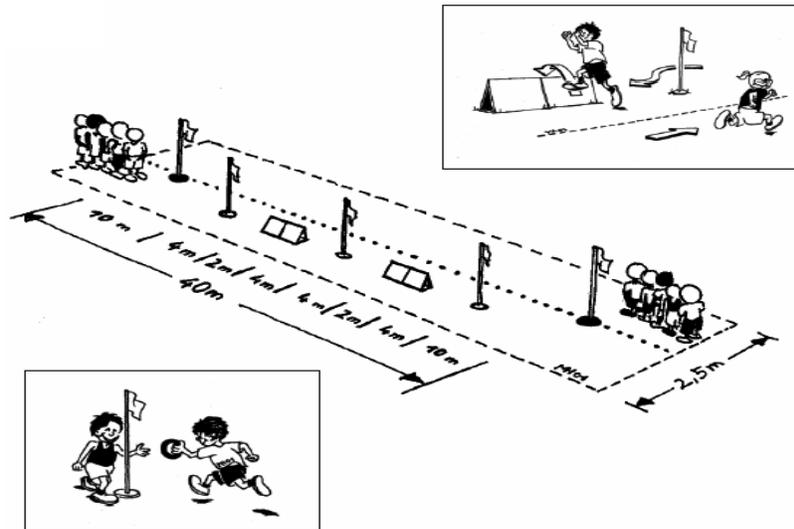
### FALTAS:

- 1) Correr más de lo permitido de área de aproximación (10 metros)
- 2) Clavar la pértiga o garrocha fuera del cajetín.
- 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.

## 10. Relevos de Velocidad / Vallas en slalom

**Breve descripción:** Relevos de distancias combinadas de velocidad y slalom.



### 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 relevo 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 (testimonio) en la mano izquierda y se la entregan al receptor que la recibe con la misma mano. La altura de las vallas es de 50 cm.

### 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

### Faltas:

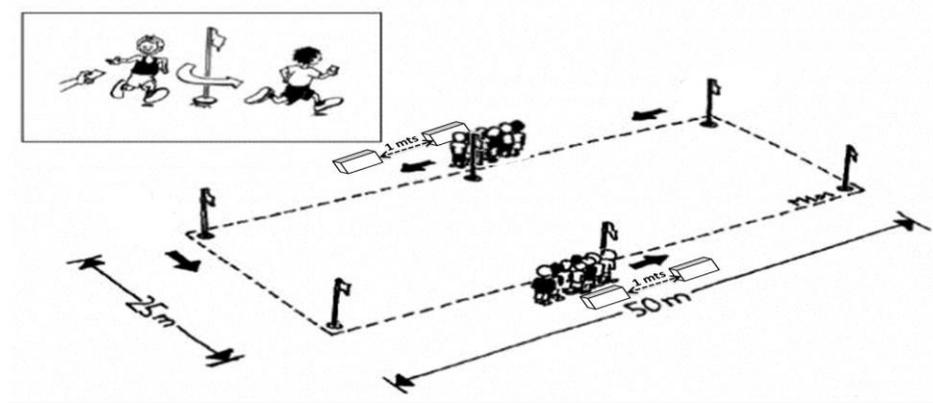
- 1) Girar incorrectamente el cono de retorno.
- 2) Realizar incorrectamente el zig-zag.
- 3) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

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

## 11. 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 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 tarjeta (pelota, trozo de papel, corcho o algo similar) que tiene que regresar a su equipo luego de completar una vuelta al circuito, y antes de comenzar nuevamente, toma una nueva tarjeta 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.

### 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 restará una pelota del total acumulado por equipo, por cada falta cometida.



## CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Los equipos estarán conformados por 5 niñas y 5 niños de entre 9 y 11 años. Para un total de 10 integrantes por equipo. Durante el torneo los equipos se mezclarán entre sí para competir en los diferentes eventos programados de tal forma que no se competirá por países en los eventos, si no que se promoverá la integración, amistad y socialización entre los diferentes participantes. Por lo tanto, al finalizar el torneo el equipo declarado ganador estará integrado por representantes de los diferentes países participantes.

## PUNTAJE DE LOS EVENTOS

### **Sistema de Puntaje:**

El sistema de puntaje del “KIDS ATHLETICS - IAAF” es simple. El esquema de puntaje está basado en los siguientes principios:

- *El máximo puntaje depende del número de equipos que compiten en un grupo de edades. Por ejemplo, con 10 equipos participantes, el mejor equipo obtiene 10 puntos, el segundo obtiene 9 puntos, el tercero 8 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, todos los equipos empatados obtienen el puntaje correspondiente a ese puesto. El siguiente equipo 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 en relevos el tiempo corresponde al resultado total de la ejecución registrado con lo cual se asignará la posición 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.

### **Medición de los Eventos de Campo:**

Se utiliza el procedimiento de medición de 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.



### **Ranking Final:**

Se utiliza un “tablero” 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 las tarjetas 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.

### **CASOS DE EMPATE:**

Se tomaran en cuenta la mayor cantidad de primeros lugares que haya obtenido en las diferentes pruebas, de persistir el empate, se hará lo mismo con los segundos lugares, terceros, y así sucesivamente hasta lograr el desempate.

### **MEDIDAS DE IMPLEMENTOS:**

- En el relevo de vallas, la primera valla estará a 12 metros de la salida y entre vallas la distancia será de 6 metros. La distancia de la última valla al poste de retorno es de 10 metros. La altura de valla será de 50 cm.
- En la prueba de lanzamiento de jabalina se utilizará la jabalina blanda.
- En la prueba de lanzamiento hacia atrás se utilizará balón medicinal de 1 kilos.
- En la prueba de salto largo con pértiga, se utilizará de 2 m.
- La distancia entre los postes en el slalom de la prueba de Fórmula 1 será de 3 metros, utilizándose un total de 5 postes.