

**INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTES
ÁREA DE DEPORTES****NUEVAS TENDENCIAS DEPORTIVAS (NTD)
DISTRITAL TCHOUKBALL**

Las Nuevas Tendencias Deportivas (NTD), son todos aquellos deportes de carácter innovador y alternativo que incentiven el aprovechamiento del ocio, el tiempo libre y la sana convivencia con un componente deportivo.

ARTÍCULO 1. Objetivo: Los Juegos Nuevas Tendencias Deportivas NTD Distritales, son el conjunto de competiciones deportivas que Fomentan la calidad de vida colectiva y comunitaria de una forma organizada **sin discriminación alguna de raza, credo, condición, situación, orientación sexual y género**, para el aprovechamiento del tiempo libre, **con la finalidad de lograr** que las comunidades resignifiquen su vida personal y colectiva en los territorios; fortaleciendo vínculos familiares y comunitarios a través del desarrollo del valor de la solidaridad, confianza, trabajo en equipo y apropiación del espacio público y las manifestaciones de la conducta que los hacen evidentes en la vida de las y los bogotanos.

ARTÍCULO 2. Las categorías, edad y género es la siguiente:

CATEGORÍA	MIXTO	ENTRENADOR
ÚNICA DE 12 AÑOS EN ADELANTE	Máximo 10 Participantes	1

PARÁGRAFO 1: La convocatoria para participar en la competencia distrital se realizará mediante página oficial del IDRD: www.idrd.gov.co, redes sociales y/o correo electrónico.

Los interesados en participar del Torneo, se deberán inscribir mediante la página oficial del IDRD, área de deportes, en el formulario online que se publicará por la organización o de forma presencial si la organización lo determina. Toda persona inscrita, deberá firmar el consentimiento informado; consentimientos adultos y/o menores de edad respectivamente.

ARTÍCULO 3: DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar **las y los** deportistas que vivan, estudien o trabajen en alguna de las 20 localidades de Bogotá.

Nota: Para el Festival del mes de agosto la participación los deportistas pueden ser de otras regiones del país.

PARÁGRAFO 1. Los integrantes del equipo deben residir en la ciudad de Bogotá durante al menos 6 meses contados a partir de la fecha de realización del torneo

PARÁGRAFO 2. Para participar en cada una de las pruebas el deportista y cuerpo técnico debe presentar el documento original de identificación

PARÁGRAFO 3. El participante debe tener buena presentación personal, se penalizará a los participantes que no hagan uso adecuado de las prendas deportivas

PARÁGRAFO 4. El participante que sea menor de edad, debe presentarse con acompañante para inscripción y su respectivo consentimiento informado, con su hidratación, Ropa cómoda o uniforme de equipo y tapabocas.

ARTÍCULO 4. El equipo debe cumplir con las indicaciones de la organización, como fecha, hora y lugar; se dará una flexibilidad o espera máximo de 5 minutos, de lo contrario, el participante que no se presente, quedará automáticamente eliminado por ausencia o w

ARTÍCULO 5.- Está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias psicoactivas durante el desarrollo del evento a través de este artículo se promueve la apropiación del espacio público libre de contaminantes

ARTÍCULO 6: Los competidores deben presentar el correspondiente Certificado de Afiliación al Sistema de Seguridad Social en Salud, ya sea a través de Régimen subsidiado o contributivo, además de cumplir con los respectivos protocolos de bioseguridad dispuesto por el Ministerio de salud.

ARTÍCULO 7: Para poder marcar un punto a favor de su equipo, un jugador deberá realizar un lanzamiento contra el marco, y que el balón, tras rebotar en él, bote en cualquier zona permitida del campo, sin que un jugador o jugadora del equipo contrario lo atrape antes de tocar el suelo.

PARÁGRAFO 1: La anotación de punto en el partido realizado por una de las integrantes mujeres tiene un valor doble.

PARÁGRAFO 2: Si se inicia el partido con el mínimo de jugadores permitido, y en el transcurso del juego, este número se reduce por cualquier causa a cuatro (4) o faltan deportistas, el árbitro dará por terminada la competencia. Si el equipo o los equipos son responsables del hecho, perderán los puntos con un marcador de (0-30) en contra, a menos que el marcador en el momento de su terminación sea mayor

a la cifra señalada. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto de clasificación.

ARTÍCULO 8. SISTEMA DE COMPETENCIA.

Para este torneo se tiene proyectado un máximo de 10 equipos. Se formarán grupos de tres, cuatro o cinco equipos (según número de equipos inscritos), se utilizará el sistema de todos contra todos.

ARTÍCULO 9. La obtención de puntos será de la siguiente manera:

- Partido ganado tres (3) puntos
- Partido empatado dos (2) puntos
- Partidos perdidos jugando un (1) punto
- Partido perdido por w.o cero (0) puntos

PARÁGRAFO 1: Los equipos con dos (2) partidos seguidos o alternos perdidos por W.O. en la primera fase serán expulsados del Torneo. Los equipos que les falte jugar con este equipo excluido, se les otorgarán los puntos por mesa con un marcador de (0 -30).

ARTÍCULO 10. Se jugarán tres (3) períodos de quince (15) minutos corridos (tiempo continuo), con un descanso de cinco (5) minutos.

ARTÍCULO 11. El torneo tendrá una duración de dos días si por causa mayor no se puede completar el total de encuentros, se obtendrá el cuadro de honor con el total de puntos con corte al momento de la suspensión del torneo, igualando el número de encuentros para todos los equipos.

PARÁGRAFO 1: Para efectos del Artículo anterior, las consideraciones de causas de fuerza mayor:

Llámesese fuerza mayor:

- a. Factores climáticos.
- b. Carencia de luz artificial o natural.
- c. Invasión del terreno de juego y que no sea posible su evacuación.
- d. Mal estado del terreno de juego, que ofrezca peligro para la integridad física.
- e. Otros aspectos insalvables que el cuerpo arbitral y/o jueces consideren.
- f. Ausencia de árbitros o jueces.

ARTÍCULO 12. En caso de empate en la clasificación, en cualquiera de las fases, se definirá de la siguiente manera:

Entre dos equipos:

1. Valores ciudadanos y Juego Limpio: La mejor puntuación será la del equipo que acumule más puntaje al final para cada fase
2. Resultado del partido jugado entre sí
3. Diferencia de puntos.

Entre tres o más equipos:

1. Juego Limpio: La mejor puntuación de Juego Limpio será la del equipo que acumule más puntaje al final para cada fase
2. Diferencia de puntos
3. Mayor número de puntos a favor.

ARTÍCULO 13. VALORES CIUDADANOS Y JUEGO LIMPIO.

Al desarrollar las actividades deportivas se promueve un escenario de encuentro que incluye la resignificación de los valores como la confianza, la solidaridad, el trabajo en equipo y la apropiación del espacio público. Para ello se considera la siguiente tabla de puntuación de valores ciudadanos y Juego Limpio que se aplicará de la siguiente forma:

MEDICIÓN VALORES	SI PARTICIPA	SI PARTICIPAN ALGUNOS	SI NO PARTICIPAN
Puntos para el equipo que esté completo y participe (es decir todos que se encuentran en planilla de inscripción) en el juego cooperativo y reconocimiento 15 minutos antes para la actividad con las y los integrantes de los 2 equipos.	3	1	0
El deportista que se presente con el acompañamiento de dos (2) parientes de primer grado de consanguinidad (Papá, Mamá, Hermano), fortaleciendo la manifestación de la conducta de corresponsabilidad en el espacio público.	3	1	0
El equipo que quiera evidenciar a través de una representación las manifestaciones de la conducta relacionada con los valores (confianza, solidaridad, trabajo en equipo y apropiación del espacio público) al iniciar, durante y al finalizar su ronda de participación a través de prendas alusivas, representaciones gráficas.	5	3	0
El equipo que quiera evidenciar a través de una representación las manifestaciones de la conducta relacionada con los valores (confianza, solidaridad, trabajo en equipo y apropiación del espacio público) por medio del Hashtag #por-respetoalotro, antes de iniciar o al finalizar suparticipacion y compartirlo en las redes sociales @IDRD.	5	3	0

Puntos por prestar algún implemento deportivo para que otro participante pueda realizar su ronda, como manifestación de reconocimiento al otro enmarcado en el valor de la solidaridad.	2	1	0
Puntos por presentarse a la zona de participación con objetos para reciclaje o objetos como papel, botellas, cajas, paquetes, tapas entre otros, que se encuentren dentro del escenario deportivo. Manifestación de la conducta del buen uso y disfrute del espacio público.	2	1	0
Es de vital importancia mantener una escucha activa, para así dar seguimiento de las instrucciones, fortaleciendo la apropiación y respeto al espacio público. Manifestación de la conducta de seguimiento a normas que se asocia al valor de trabajo en equipo.	2	1	0
Al presentarse una amonestación verbal por parte del equipo de jueces o coordinación de la competencia. Manifestación de la conducta de respeto, reconocimiento al otro y sentido de justicia que se asocia al valor de la solidaridad.	-2		
Al presentarse mal comportamiento de la barra o acompañantes del equipo. Manifestación de la conducta de respeto, reconocimiento al otro y sentido de justicia, que se asocia al valor de la solidaridad.	-20		
Si se presenta por algún motivo expulsión de algún miembro del equipo. Manifestación de la conducta de resolución de problemas de manera colectiva, que se asocia al valor de trabajo en equipo.	-10		

ARTÍCULO 14. ADMINISTRACIÓN DEL TORNEO.

El juzgamiento será realizado por un grupo de deportistas de trayectoria Nacional apoyados por profesionales del equipo de Nuevas Tendencias Deportivas.

PARÁGRAFO 1: El comité de penas y sanciones está conformado por:

- Monitor del programa de Nuevas Tendencias Deportivas.
- Coordinador/ Líder representante de la mesa distrital de Tchoukball
- Representante de los equipos Inscritos (se elegirá el día de la reunión técnica)

PARÁGRAFO 2: en caso de los dos equipos tengan los mismos colores en los uniformes, el equipo que aparece primero en la programación será LOCAL y podrá

conservar el uniforme, el segundo en la programación será VISITANTE y deberá cambiar de uniforme y/o utilizar petos.

ARTÍCULO 15. Un jugador comete falta cuando:

- Toca el balón con cualquier parte de su cuerpo por debajo de la línea de la rodilla (el contacto con la rodilla o con la rodillera está permitido)
- Hace más de 3 pasos con el balón en las manos
- Si mantiene el balón más de 3 segundos
- Si realiza un pase a un jugador de su equipo que suponga el cuarto pase consecutivo (el rebote de un balón durante la defensa, se contabiliza como un pase)
- Si toca cualquier parte de fuera del terreno de juego mientras tiene el balón en las manos, o da su último paso fuera del terreno de juego antes de coger el balón.
- Si pierde el balón durante el pase.
- Si obstaculiza, voluntariamente o no, el movimiento de cualquier oponente cuando vaya a recibir, disparar o pasar el balón, o que está a punto de posicionarse
- Si toca el balón pasado o disparado por un oponente antes de que el balón entre en contacto con el marco
- Si estando en el terreno de juego (excluyendo la zona prohibida, toca el balón rebotado del marco después de que un compañero de equipo haya disparado
- Si hace el tiro cuarto en un marco donde ya se han hecho tres tiros consecutivos (un saque de gol o de falta, pondría el contador de tiros consecutivos a cero)
- Si pisa la línea del área con el balón en las manos o cuando da el último paso antes de atraparlo
- Si pisa dentro del área o zona prohibida antes de lanzar el
- Si realiza un lanzamiento contra el marco, sin que el balón haya pasado del medio del campo
-

ARTÍCULO 16. Las faltas de respeto de cualquier jugador, entrenador u oficial hacia cualquier oponente (jugador, entrenador u oficial) árbitro, espectador o compañero de equipo deberán ser sancionadas. Las faltas y anti-valores como respeto, groserías, contestar las decisiones de los jueces, faltas intencionadas o cualquier conducta que altere el espíritu de construir valores ciudadanos y juego limpio se sancionará de la siguiente manera.

- Una advertencia oral y un saque para el otro equipo
Tarjeta amarilla y un saque para el otro equipo
- Tarjeta roja y saque para el otro equipo y expulsión
- Las sanciones serán usadas en el mismo orden en el que están fijadas, sin embargo, si la ofensa es grave, el árbitro podrá usar una sanción de mayor rango y severidad de inmediato.

- Dos tarjetas amarillas a la misma persona en el mismo partido, significan una roja, por lo que será inmediatamente expulsado.
- Un jugador expulsado podrá ser reemplazado cuando se marque un punto. Un jugador/entrenador/oficial expulsado deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego o el banquillo, así como la zona de alrededor del campo y no jugará ningún periodo más de ese partido

ARTÍCULO 17. Los aspectos generales no contemplados en este reglamento serán resueltos por el comité organizador.

LA ORGANIZACIÓN TCHOUKBALL