

DEPORTE PARA LA PAZ

JUEGOS COMUNALES DISTRIALES BOGOTÁ SE ACTIVA 2024 REGLAMENTO TROMPO CATEGORIA ÚNICA MIXTA

**INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE
(IDRD)
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTE**

GENERALIDADES

En el TORNEO DE TROMPO participarán hombres, mujeres, intersexuales, personas de los sectores sociales, LGBTI, grupos poblacionales, pertenecientes a organizaciones comunitarias, equipos de las juntas comunales y comunidad en general, permitiendo compartir un espacio de convivencia pacífica, inclusión social y apropiación del espacio público, con la finalidad de lograr un mejor bienestar físico y emocional en los participantes; fortaleciendo vínculos familiares y sociales a través del desarrollo de valores como el respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo, para el disfrute en armonía con la familia y los actores directos e indirectos del torneo.

OBJETIVO

Fomentar valores como el respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo, además de la apropiación del espacio público, a través de la práctica de la disciplina deportiva del TROMPO en hombres y mujeres pertenecientes a los distintos sectores sociales, grupos poblacionales y comunidad en general.

REQUISITOS GENERALES

- Tener 18 años en adelante
- Encontrarse vinculado a una entidad promotora de salud o Sisbén
- No padecer condiciones médicas o de salud que impidan la práctica deportiva o de actividad física.
- Todo participante se debe registrar en el Portal Ciudadano del IDRDR en el siguiente link: <https://portalciudadano.idrd.gov.co/usuarios/registrar>

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

1. Realiza tu registro personal en el portal ciudadano del IDRDR en el siguiente link: <https://portalciudadano.idrd.gov.co/usuarios/registrar>
2. Espera el correo de verificación (5 días hábiles aproximadamente)
3. Mientras esperas el correo de verificación, únete al grupo de WhatsApp del torneo en el siguiente link: <https://chat.whatsapp.com/FNOTvCIVxUfGfrJqqNjBFv>
4. Después de recibir el correo de verificación, infórmale al delegado de tu equipo, pues es éste quien se encargará de hacer la inscripción al torneo específico a través del portal ciudadano en el siguiente link: <https://portalciudadano.idrd.gov.co/parques/actividades/deportes/7930-trompo>

ASPECTOS TÉCNICOS

ARTÍCULO 1: INSCRIPCIONES

- Los participantes inscritos deben suministrar o cargar a través del portal ciudadano del IDRDR los distintos documentos que sean solicitados (documento de identidad, consentimientos informados, certificados de salud, etc.), y así mismo se deben aceptar términos y condiciones en el registro y la inscripción específica para poder participar.
- Para cada encuentro, todos los participantes deben presentar ante el juez copia de los documentos de identidad.
- Los horarios de juego los determinará directamente el programa de DEPORTE PARA LA PAZ DEL IDRDR y los participantes acatarán su normatividad. Los horarios podrán ser fines de semana, o entre semana de acuerdo al cronograma establecido.
- Los participantes deben estar presentes en la reunión técnica, la cual será convocada por la organización, con fecha previa al inicio de la competencia.

ARTÍCULO 2: CONDICIONES DEL ENCUENTRO DEPORTIVO

1. Los participantes deben presentarse con 20 minutos de anticipación al escenario programado, con ropa cómoda y sus implementos deportivos necesarios. El jugador puede llevar su propio trompo, si no lo hace, la organización facilitará uno para su juego. Las medidas del trompo para torneos oficiales son 6 centímetros de diámetro en el centro por 9 centímetros de altura, elaborado en madera fina con una punta fija de metal.
2. El torneo de trompo se adelantará en las modalidades de figuras, calle y rayuela.

Figuras: La calificación va de 0 a 10 puntos.

Cada participante tendrá 3 minutos para hacer su exhibición, siendo las básicas: trompo al piso, recogida con la piola, pico al aire, doble mano y el perrito (terminando siempre la figura en la mano y el trompo girando sobre su eje no de cabeza).

Calle: La calificación va de 0 a 10 puntos.

La calle tendrá una longitud de 40 metros por 5 metros de ancho, terreno plano. Que se dividirá en 20 metros para cada jugador donde cada metro tendrá una puntuación de 0.5 hasta completar 10 puntos en los 20 metros, el tiempo de duración de la calle es de 3 minutos donde al finalizar el tiempo se tomará la cantidad de metros arreador y se multiplicara por 0.5 así el máximo de puntuación serán 10 puntos y el mínimo 0.5. Para dar inicio al juego, se hace el sorteo entre ambos competidores, colocando un trompo sufriendor en el centro del terreno de juego para que los jugadores lo piquen y/o empujen, el que mejor lo haga es el primero en iniciar el juego o arriada del trompo.

La única manera de arriar el trompo es golpeando con el trompo lanzador, si en el primer lance no lo tocó o golpeó el trompo sufridor. Pierde el derecho de continuar con la jugada, cediéndole el turno al adversario.

Cuando el trompo sufridor es arriado y cae en un sitio que dificulta la acción del juego, el Juez es el único que puede ubicarlo en el punto óptimo para continuar el juego. Se considera trompo vivo cuando éste conserva su efecto de baile y muerto cuando lo pierde.

Rayuela: La calificación va de 0 a 10 puntos.

El campo de juego consta de una circunferencia plasmada en el suelo con un diámetro de 1.50 metros y en el centro se coloca un trompo oficial, se sortea el inicio del juego entre los participantes. Cada participante tiene derecho a tres (3) lanzamientos o posibilidades para sacar el trompo oficial.

Si el jugador saca el trompo oficial en el primer lance obtiene diez (10) puntos, si lo hace en el segundo lance recibe 6 puntos o si lo saca en el tercer lance gana tres puntos. de lo contrario su puntuación será cero.

El trompo que se lanza por el jugador debe salir de la circunferencia y bailar de lo contrario su lance no tiene valor.

3. Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor, ajenas a las conductas de los jugadores, serán programadas nuevamente en la hora y fecha señalada por el Comité Organizador.
4. Para efectos del numeral anterior se consideran causas de fuerza mayor las siguientes:
 - a. Factores climáticos.
 - b. Carencia de luz artificial.
 - c. Invasión de la zona de juego y no sea posible su evacuación.
 - d. Mal estado de las mesas de juego, iluminación o piso que pueda causar cualquier tipo de riesgo.
 - e. En caso de problemas de orden público o emergencias sanitarias
 - f. Por falta de garantías para el normal desarrollo de la partida, ejemplo actos de indisciplina, agresión mutua de los deportistas.
 - g. La reanudación de una partida por causas de fuerza mayor se hará bajo lo estipulado en el informe arbitral en el momento de la suspensión de este y no habrá tiempo de espera para ninguno de los participantes.
5. El árbitro podrá dar por terminada una partida por:
 - Retiro voluntario de algún competidor o de los competidores.
 - Resistencia a abandonar el escenario deportivo por parte de miembros de la delegación y/o acompañantes en caso de ser expulsados por el árbitro o encargados de la organización (coordinadores y/o monitores).
 - Invasión de la zona de juego no siendo posible su evacuación.
 - Otras faltas de garantías demostrables.

ARTÍCULO 3º. ESCENARIOS DEPORTIVOS

Los escenarios establecidos para el desarrollo del Torneo son los que pertenecen al Sistema Distrital de Parques administrados por el IDRDR.

ARTÍCULO 4º. MODALIDAD, CATEGORÍA Y GÉNERO

El torneo de Trompo de los Juegos Comunales 2024 se desarrollará en la categoría única MIXTA.

ARTÍCULO 5º. SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia de cada una de las disciplinas deportivas disputadas será determinado por la Subdirección Técnica de Recreación y Deporte con el equipo de Deporte para la Paz, teniendo en cuenta el número de inscritos.

Actividades para incentivar y promover los valores Ciudadanos y la construcción de paz:

El torneo se enmarca dentro del programa de "DEPORTE PARA LA PAZ", que tiene como objetivo vincular los valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo, además de la apropiación del espacio público para fortalecer la cultura ciudadana. Todas las actividades son la oportunidad para resaltar las manifestaciones de conducta de cada uno de estos valores, por eso se vinculan a este reglamento.

Actividad 1:

Al iniciar cada encuentro deportivo, se realizará un saludo entre las personas participantes para el juego incorporando a sus familias, barras y acompañantes.

Al iniciar cada partida, el equipo de Deportes, Recreación, veedores y con el apoyo de las autoridades de juzgamiento, se realizará una actividad dinámica, que puede ser un juego cooperativo o rompe hielo, con el objetivo de fortalecer las manifestaciones de la conducta de reconocimiento al otro y respeto a la diferencia, asociada al valor de la solidaridad. Esta actividad se realiza con las personas participantes que van a enfrentarse en el juego. La actividad tendrá una duración de 10 minutos y tiene como propósito principal, mejorar las relaciones socioafectivas entre las personas participantes y contribuir a la transformación de imaginarios que afectan la cultura ciudadana en Bogotá.

Actividad 2:

Al finalizar la partida, se realizará una reflexión desde el equipo acompañante del IDRDR alrededor de una conducta evidenciada durante el juego relacionada con el reconocimiento de la diferencia y respeto, que fortalezca y concienticen a las personas asistentes de la importancia de entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la cultura ciudadana individual y social mediante la práctica recreo deportiva

Nota: Esta actividad se realizará cuando el encuentro esté con estados de ánimo alterado, por cuanto prima la acción participativa de cada una de las personas participantes. De igual manera se tendrá en cuenta el tiempo para no generar retrasos en la programación.

ARTÍCULO 6º. PUNTUACIÓN

Para determinar la clasificación de los participantes, tanto en la fase eliminatoria, como en la fase final, se sumarán los puntos así:

La suma de las tres modalidades será computarizada/unificada para obtener un Primero, Segundo y Tercer puesto de la disciplina de trompo.

ARTÍCULO 7º. SISTEMA DE DESEMPATE

Los empates entre dos o más participantes se definirán así:

- Una ronda de cada jugador en las tres modalidades con las condiciones del presente reglamento.
- Si el empate persiste se lanzará una moneda para obtener un ganador.
- Se tendrá en cuenta la puntuación de juego limpio y valores ciudadanos.

PUNTAJE JUEGO LIMPIO: Cada uno de los Participantes iniciara el torneo con 3.000 puntos. Los cuales de acuerdo con el comportamiento en el desarrollo de cada uno de los partidos se descontará o sumará de la siguiente manera:

Teniendo en cuenta que el torneo busca desarrollar los valores del respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo, así como la apropiación del espacio público, se dará una puntuación adicional a los participantes que,

- Jueguen o inicien un partido sin juez o jueza: 200 puntos para cada equipo previo acuerdo entre jugadores.
- Participen en la actividad inicial de valores ciudadanos y juego limpio: 200 puntos por participante.
- Tengan hinchada ejemplar, respetuosa y animada: 60 puntos por partida.
- Realicen acciones que demuestran la apropiación del espacio-cuidado y limpieza del escenario deportivo: 50 puntos por partida.

Así mismo, otorgar unas penalizaciones por malas conductas y sistemas de juego

- Pérdida partida por ausencia (por W.O.): -300 puntos para el participante sin opción de obtener puntos por actividad de valores, juego limpio y formación ciudadana.
- Reclamación al juez o jueza y/o equipo organizador de forma negativa: - 120 puntos por partida
- Falta de respeto (palabras soeces, expresiones denigrantes, racistas, transfóbicas o cualquier expresión de violencia que busque dañar a una persona o a un grupo de personas física y/o psicológicamente) a cualquier persona asistente o integrante del espacio de competencia: -50 puntos por comportamiento de cada integrante del equipo.

Parágrafo 1º. Factores a tener en cuenta en los formatos de evaluación de formación ciudadana

- ✓ Debe ser un ejercicio claro en el reglamento.
- ✓ Todos los torneos y campeonatos deben contar con evaluación de valores ciudadanos y juego limpio.
- ✓ Se reconocen puntos por Juego limpio, buen comportamiento y valores ciudadanos, en la medida que los jugadores den muestras de solidaridad al interior de la cancha:

Juego limpio y buen comportamiento:

- Respetar a los compañeros de equipo, entrenadores, árbitros y oponentes en todo momento.
- Mantener una actitud positiva y deportiva, incluso en situaciones de presión o conflicto.
- Ser puntual y cumplir con los horarios de las competencias.
- Ayudar y apoyar a los compañeros de equipo, fomentando la solidaridad y el compañerismo.
- Aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad y sin protestas excesivas.
- Mostrar humildad en la victoria y respeto en la derrota.
- Cumplir con las reglas del juego y evitar cualquier forma de trampa o conducta antideportiva.

Valores ciudadanos:

- Practicar la honestidad y la integridad en todas las acciones dentro y fuera del campo.
- Fomentar la inclusión y la diversidad, respetando las diferencias individuales de todos los participantes.
- Contribuir al mantenimiento de un ambiente positivo y respetuoso en la competición.
- Promover el trabajo en equipo y la cooperación.
- Ser un ejemplo de civismo y responsabilidad social, tanto en el deporte como en la comunidad.

Ejemplos prácticos:

- Dar la mano a un contrario caído.
- Reconocer un error.
- Disculparse cuando se comete una falta.

El puntaje de valores ciudadanos y juego limpio, se debe hacer público una vez terminado cada partido.

Al finalizar la partida se deben dar los puntos de Juego limpio, buen comportamiento y valores ciudadanos de cada equipo y fanaticada. Se trata de que los equipos, sus familiares, barras y comunidad en general, valoren su importancia y se apropien poco a poco de los valores ciudadanos en el deporte.

Las planillas de evaluación de valores ciudadanos, juego limpio y buen comportamiento deben guardarse con la misma seguridad con la que se guardan las planillas de puntajes, tarjetas amarillas rojas, amonestaciones, entre otras.

ARTÍCULO 8º. OTROS CRITERIOS DE COMPETENCIA

Parágrafo 1º. Comité Disciplinario

El comité disciplinario estará conformado por tres (3) personas, un (1) Representante del IDRD (director del campeonato), un (1) representante del colegio de árbitros y un (1) Representante de los participantes. Este comité será definido por acta durante la reunión informativa.

Parágrafo 2º. Las decisiones y sanciones del Comité Disciplinario del torneo, obligan a los equipos participantes y a todo el personal vinculado al campeonato a acatarlas y cumplirlas.

Parágrafo 3º. El comité disciplinario se reunirá toda vez que sea necesario, para evaluar las acciones disciplinarias correspondientes a cada fecha jugada durante el desarrollo del TORNEO DE TROMPO, emitiendo un boletín informativo estableciendo las medidas a acatar por las jugadoras, directores técnicos, delegados y barras de cada uno de los equipos en juego.

ARTÍCULO 9º. DEMANDAS, QUEJAS Y RECLAMOS

Parágrafo 1º. Las demandas tendrán que ser interpuestas ante el comité disciplinario, dentro del plazo máximo de dos horas después de terminado el partido, sobre las cuales se dará respuesta a los dos días hábiles. Toda demanda debe venir por escrito y debidamente diligenciada sin tachones ni enmendaduras, describiendo exactamente los sucesos (hora, día, lugar de Encuentro) y debe venir firmada por el Técnico o delegado inscrito en la planilla anexando las evidencias a que haya lugar.

Parágrafo 2º. Cualquier denuncia sin fundamento, malintencionada y que afecte la organización y desarrollo del torneo, incurrirá en sanciones legales y penales, por cuanto afecta la inversión Institucional.

ARTÍCULO 10º. TRASLADOS E HIDRATACIÓN

La organización no tendrá a disposición buses para los traslados de los participantes y/o jugadores, ni tendrá hidratación en las competiciones.

ARTÍCULO 11º. PUNTUALIDAD

Parágrafo 1º. Cada uno de los participantes deben comprometerse al cumplimiento de los horarios que sean informados en la programación, deben llegar 20 minutos antes del inicio de cada encuentro.

Parágrafo 2º. Si transcurridos 10 minutos después de la hora programada, uno o varios participantes no se presentan al campo de juego, el juez iniciará y los jugadores que no se hacen presentes serán eliminados. Cada participante debe presentar ante el juez antes de iniciar el partido, el documento de identidad para poder jugar.

Parágrafo 5º. Los participantes, deben cumplir con las fechas establecidas en el cronograma del TORNEO DE TROMPO, con el objeto de contribuir al buen desarrollo del Torneo y así evitar ser excluidos en los próximos eventos organizados por el IDRD.

ARTÍCULO 12º. IMPLEMENTACIÓN

La implementación para las partidas de trompo será suministrada por la organización del torneo

ARTÍCULO 13º. UNIFORME

No se establece uniforme específico para esta disciplina deportiva, sin embargo, debe ser ropa cómoda y acorde a la modalidad deportiva.

ARTÍCULO 14º. DIRECCIÓN TÉCNICA

Teniendo en cuenta que esta es una disciplina individual, en el área de competencia sólo pueden permanecer los jugadores participantes de cada partida.

ARTÍCULO 15º. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Parágrafo 1º. La organización no se hace responsable por lesiones, daños y/o perjuicios que puedan ocurrir durante el desarrollo del evento, razón por la cual todos los participantes deben tener la respectiva afiliación a seguridad social vigente, ya sea a través de régimen contributivo o subsidiado.

Parágrafo 2º. Las decisiones del cuerpo arbitral sobre las reglas de juego durante el desarrollo de una partida son inapelables. Por ningún motivo se aceptarán protestas por decisiones arbitrales.

Parágrafo 3º. La información sobre inscripciones, reuniones informativas, programación, escenarios y demás se publicará con anterioridad vía correo electrónico, grupos de WhatsApp y página web del IDRDR.

Parágrafo 4º. Durante las partidas NO se permite el uso de artículos que no hagan parte de la indumentaria deportiva tales como: caimanes, anillos, pulseras, cadenas, relojes, manillas, piercings, aretes, etc. Esto con el fin de evitar accidentes durante el desarrollo de los encuentros.

ARTÍCULO 16º. RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Parágrafo 1º. Si un jugador es sorprendido suplantando a otro, o que no esté debidamente inscrito, este será expulsado del torneo, sin perjuicio de las acciones civiles y penales a que haya lugar. Adicionalmente se sancionará al equipo por un término de dos (2) años como mínimo en eventos organizados por el IDRDR.

Parágrafo 2º. Expulsión por agresión verbal o física contra adversarios, jueces, directivos de la organización o público en general, será expulsado del torneo

Parágrafo 3º. El mal comportamiento de las barras de cada uno de los participantes será responsabilidad directa del jugador, por ende, se sancionará a los participantes que infrinjan la presente norma acorde al informe arbitral y del veedor en cuestión. Esto podrá ocasionar hasta la pérdida de los puntos en disputa que se otorgarán al contendor y/o expulsión del Torneo.

Parágrafo 4º. Si un jugador es expulsado en el desarrollo de una partida, no podrá actuar como tal, en la siguiente fecha programada o juego programado, mientras el comité disciplinario define la sanción a imponer.

Parágrafo 5º. Jugador que incite a la violencia después de ser expulsado, será expulsado del torneo.

Parágrafo 6º. Jugador que después de ser expulsado, agrede físicamente a adversarios, juez central, directivos de la organización, jueces de línea o público en general, será expulsado del Torneo.

Parágrafo 8º. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos así:

- En la parte administrativa por la organización del evento
- En la parte disciplinaria por el comité disciplinario (representante del IDRDR, representante de los equipos y representante del colegio de árbitros.)

ARTÍCULO 17º. PREMIACIÓN

La premiación estará determinada por trofeos y medallas para los 3 primeros puestos, así como incentivos que serán informados por los directores de los distintos torneos.

También se hará entrega de Trofeo e incentivos a juego limpio “Deporte para la Paz” / Valores Ciudadanos.

ARTÍCULO 18º. DISPOSICIONES FINALES

Los casos en el ASPECTO ADMINISTRATIVO y TÉCNICO no definidos expresamente en este REGLAMENTO, serán resueltos por el Comité Organizador del torneo que estará conformado por el equipo de Deporte para la Paz.

Las decisiones tomadas por el Comité Organizador del TORNEO DE TROMPO DE LOS JUEGOS COMUNALES son inapelables.

El presente reglamento rige a partir de la fecha de su expedición

Dado en Bogotá D.C. a los 15 días del mes de julio del 2024

LA ORGANIZACIÓN