

REGLAMENTOS ESPECIFICOS
XXXII JUEGOS RECREATIVOS
TRADICIONALES DE LA CALLE
Caldas Antioquia Colombia 2013



REGLAMENTOS ESPECIFICOS DE LOS JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE

Es grato poder llevar a todos los rincones del departamento y del país una propuesta que por más de tres décadas ha perdurado en el Municipio de Caldas (Ant). La cual nace en sus inicios de un grupo de jóvenes de aquel entonces; **Darío Zapata, Euclides Barrera, Josué Sánchez, Jaime Tangarife** entre otros, que quisieron conformar la corporación cultural **“CIRO MENDIA”** a través de ella querían recuperar la tradición lúdica de nuestros abuelos y antepasados, con una filosofía muy sencilla que **el juego callejero volviera a su lugar de origen “LA CALLE”**. Esta idea fue madurando poco a poco durante la década de los años setenta. Pero aparecieron diferentes elementos para ellos en ese momento como: estudio, trabajo, la familia y otros, que hicieron que estas personas se alejaran del contexto de esos días, pero sin olvidarse de aquello tan bello que deseaban inculcar en las generaciones venideras.

Posteriormente y ya próxima la década de los ochenta un grupo de maestros del municipio de caldas toman las riendas de este magno proyecto, que con el arduo trabajo, la lucha incansable de ganar espacios, de buscar apoyo ante las autoridades locales de cada momento político y de poder cambiar paradigmas a muchas personas que no veían con agrado y viabilidad la propuesta; logran la aceptación de esta y se ratifica con el **ACUERDO N° 065 de AGOSTO 3 DE 2004** por el Honorable Consejo Municipal en esos primeros años de vida de esta propuesta.

Agradezco inmensamente a muchos profesores como **Argiro, Sinforoso, Lubin, Don Marcos, Rubiela, Humberto Gómez, Tiberio Amaya**, entre otros, ya que no acabaría de nombrarlos; algunos ya fallecidos.

A Humberto y a Tiberio quienes por más de treinta años lideraron el proyecto mis más sinceras agradecimientos por confiar en una nueva generación de maestros y maestras dispuestos a seguir trabajando por este gran acierto para la humanidad. Nos depositaron su plena confianza y es deber nuestro mantener firme este legado y fortalecerlo cada día de su larga existencia.

Hoy la mesa de construcción pedagógica del municipio (**Mesa de Educación Física**) es quien liderara esta hermosa herencia que con orgullo llevamos en el corazón.

Este documento tiene consignadas todas las indicaciones y normas que rigen cada uno de los diferentes juegos en que se participa durante las jornadas lúdicas, en sus diferentes fases como son: Intramural, Municipal, Nacional.

Alejandro Velásquez Correa

CATEGORIAS DE PARTICIPACION PARA TODOS LOS JUEGOS

El presente reglamento de los Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle, de acuerdo a la edad contempla las siguientes categorías.

CATEGORIA	EDADES
PREINFANTIL	8 años hasta antes de cumplir los 12 años
INFANTIL	12 años hasta antes de cumplir los 15 años
JUVENIL	15 años hasta antes de cumplir los 18 años
MAYORES	18 años hasta antes de cumplir los 50 años
SENIOR MASTER	50 años en adelante

La relación según el año de nacimiento sería

RAMA	CATEGORIA	EDADES	AÑO DE NACIMIENTO
M - F	Pre infantil	8, 9, 10, 11 años	2002, 2003, 2004
M - F	Infantil	12, 13, 14 años	2001, 2000, 1999
M - F	Juvenil	15, 16, 17 años	1998, 1997, 1996
M - F	Mayores	18 años en adelante	1995 y antes
M - F	Sénior Master	50 años en adelante	1963 y antes

Recuerde que en la fase municipal las delegaciones de las instituciones y centro educativos participantes estarán conformadas de la siguiente manera:

Se podrán inscribir 10 jugadores en cada uno de los juegos individuales y 10 equipos en los juegos colectivos o de pareja (En cada una de las categorías y ramas)

Según la carta fundamental de los juegos se debe tener en cuenta que un participante solo puede jugar en un juego estacionario, uno de desplazamiento y hacer parte de una ronda (esta regla también aplica para la final nacional)

XXXII JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE 17 MAYO DE 2013 CALDAS ANTIOQUIA COLOMBIA

-PLANILLA DE INSCRIPCION 2013 (FASE MUNICIPAL)

NOMBRE DELEGACION O INSTITUCION EDUCATIVA: -----

JUEGO _____ TELEFONOS _____

No	NOMBRE DEL PARCIPANTE/ JUGADOR	FECHA DE NACIMIENTO	CATEGORIA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

NOMBRE DEL RESPONSABLE O DELEGADO _____

FECHA _____

XXXII JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE 30 Y 31 DE MAYO DE 2013 CALDAS ANTIOQUIA COLOMBIA

-PLANILLA DE INSCRIPCION 2013 (FINAL NACIONAL)

NOMBRE DELEGACION O INSTITUCION EDUCATIVA: -----

No	NOMBRE DEL PARCIPANTE/ JUGADOR	FECHA DE NACIMIENTO	JUEGOS EN QUE PARTICIPA		CATEGORIA
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

NOMBRE RESPONSABLE O DELEGADO _____

FECHA _____ TELEFONOS _____

ENTIDAD RESPONSABLE FIRMA Y SELLO _____

The background of the page features a colorful illustration of several children playing with a spinning top (trompo) in a circle. The children are depicted in various poses, some holding the string of the spinning top, and the scene is set within a large, faint circular outline. The overall style is bright and cartoonish, typical of educational materials for children.

TROMPO

En los juegos recreativos de la calle, el trompo es el rey. En la china se le conoce con el nombre de taicomochi. En España, se le conoce en el nombre de peonza y en Colombia, le llamamos trompo.

Modalidades:

A. Modalidad figuras:

El jugador tiene 3 minutos, para mostrar su juego. Los jueces, le asignarán una calificación entre 1 y 10.

B. Modalidad calle:

Se juega en una calle plana de 80 metros. El trompo, se ubica en la mitad de la calle. Se rifa la salida, para saber quién empieza el juego. En 3 minutos gana el juego, quien primero cruce los 40 metros, arreando a trompazo limpio la calle, un trompo que este en el suelo. Trompo que salga de la calle, deberá ser remplazado por otro, mientras un juez recoge este. Los jueces, le asignarán una calificación de 10 puntos, al ganador, mientras al perdedor, se le asignara 0 puntos.

C. Modalidad rayuela:

Consiste en sacar un trompo, que está en el suelo, dentro de un círculo que tiene un radio de 1 m. Cada jugador tiene 3 intentos, para sacarlo, con su trompo. Los jueces le asignarán una calificación de 10 puntos si lo saca al primer intento .6 puntos, si lo saca al segundo intento, y 3 puntos si lo saca Al tercer intento y 0 puntos, si no logra sacarlo en ninguno de los tres intentos.

Nota: gana el juego quien obtenga más puntos, sumadas las tres modalidades.

A colorful illustration of several children playing the game Catapiz. They are holding hands in a circle, with some using crutches. The children are smiling and appear to be in a playful mood. The background is a light, textured pattern.

REGLAMENTO DE CATAPIZ

El catapiz está compuesto por 12 chapolitas y 1 pelota de caucho.

Modalidades:

Bobito, doble bote, puñito, palmada, rayita, canasta, puente, teléfono, confite y quitipongo.

Cada modalidad, va desde 3 hasta 12, así:

- A. 2.2.2.2.2.2
- B. 3.3.3.3
- C. 4.4.4
- D. 5.5.2
- E. 6.6
- F. 7.7.
- G. 8.4
- H. 9.3
- I. 10,2
- J. 11,1
- K. 12

Se rifa la salida, y desde la posición sentadados, se inicia el juego. Gana la partida quien llegue primero a quitipongo, o más puntajes acumule en el tiempo estipulado, en caso de ser necesario, por falta de tiempo.

A colorful illustration of several children participating in a game. In the center, a boy with curly hair and a red scarf is climbing a vertical wooden pole. Other children are holding onto the pole from different heights. One child in the foreground is kneeling and holding the pole, wearing a pink shirt with the number '10' on the back. The children are smiling and appear to be enjoying the activity.

REGLAMENTO DE LA VARA DE PREMIO

Consiste en una guadua de 10mts; enumerada del 1 al 10, clavada en el suelo.

Los jugadores subirán a la vara limpia (sin grasa) y amarrados para su seguridad.

- Cada jugador tiene derecho a dos intentos de 1 minuto cada uno.
- Gana el juego, quien haya subido más metros en menos tiempo.



REGLAMENTO DE CARROS DE RODILLOS

El carro de rodillos debe ser construido totalmente de madera y con 4 rodillos.

Se corre en un circuito cerrado de 700m.planos

Se corre por puntaje:

El ganador obtiene 100 puntos, el segundo 99 y así sucesivamente, hasta que el numero 100 obtiene 1 punto.

Al día siguiente, la parrilla de salida, será de acuerdo, al puesto obtenido el día anterior (pole posición)

De la misma forma, como el primer día obtendrán puntaje desde 100, hasta 1 puntos.

Para obtener la tabla final de posiciones, se suman los puntajes de los dos días.

En caso de empate, se desempata por quien haya llegado primero el último día.

Habrán sanciones para quienes incumplan el reglamento, como por ejemplo obstruir el paso o no hacer el recorrido completo; las cuales irán desde una amonestación verbal hasta una descalificación de los jueces

The background of the page features a colorful illustration of several children participating in a game. In the center, a boy with dark curly hair and a red scarf is smiling, holding a wooden stick. To his right, a girl with red hair in a ponytail is also smiling. Other children are visible around them, some holding sticks, suggesting a game involving walking on a board with sticks. The title 'CIEMPIÉS' is written in bold black letters above the central boy.

CIEMPIÉS

El ciempiés, en dos tablas de aproximadamente 1.20cms.de largo x 12cms, de ancho. Estas tablas están dotadas de 4 calapies de caucho cada una, con el fin de que 4 jugadores (cuarteto) se monten en los ciempiés (2 tablas) donde cada jugador mete los pies en los calapies.

En la salida se ubica los cuartetos uno al lado del otro.

El primer jugador lleva el numero en el pecho y el cuarto jugador lleva el numero en la espalda.

Los ciempiés deben cruzar al llegar a la meta totalmente las dos tablas con los 4 jugadores, para poder ser ganadores y no puede ser remplazado ningún jugador durante la carrera.

Una vez finalizada la prueba, se le otorgara a cada participante un puntaje según el número de inscritos, ejemplo: de ser 25 se le asignara un puntaje de 25 puntos, 24 al segundo y así sucesivamente: 24, 23, etc., hasta el último. Lo mismo en el segundo día que viene a ser la gran final.

Se suman los puntajes de los días y se obtiene el resultado final.

En caso de empate, en cualquier puesto se define por quien llevo adelante en la final.

Puede haber amonestados o descalificados de la prueba, por incumplimiento del reglamento, o por juego sucio.

NOTA: ninguno de los integrantes del cuarteto podrá amarrarse los cordones de sus zapatos a los calapies o al ciempiés durante la competencia.



ZANCOS

Se utilizarán los zancos de madera, o sea los tradicionales, libre en sus medidas y tamaños.

Solo vale ir montado en los zancos, si cae hacia adelante, debe retroceder caminando, pero dejando los zancos, donde callo. (Esta acción de juego se repite cuantas veces sea necesario)

Como todos los juegos de desplazamiento, gana quien primero llegue a la meta.

Se otorgan el número de puntos al ganador según el número de inscritos que halla.


Ejemplo, si son 100, se le entregaran 100 puntos al ganador, 99 puntos al segundo lugar, y así sucesivamente. Se suman los puntos de los dos días y se organiza la tabla de posiciones.

En caso de empate en cualquier posición, se desempata por quien en la última carrera cruzo primero la meta

Sanciones:

Quien corra sin ir montado los zancos

Quien interrumpa o estorbe intencionalmente a alguno de sus adversarios.

A colorful illustration of several children playing a game of 'Bolas o Canicas' (Marbles) in a circle. The children are holding hands and looking towards the center. One child in the foreground is wearing a pink shirt with the number '10' on the back. The background is a light green circular area.

BOLAS O CANICAS

En sacar del arroyuelo o circulo que esta dibujado en el piso, bolas, pipiando, con la bolas de cristal, el jugador en turno.

Para saber quién gana salida, se procede a lo siguiente:

Los jugadores lanzan su bola hasta una raya que se encuentra a 2mts de distancia, según la aproximación obtengan, es el orden de salida.

Quien mayor número de canicas logre sacar del arroyuelo, que tiene 30 cms. de diámetro, será el ganador del juego.

Cuando un jugador termine su turno sacando canicas, estas se ingresaran de nuevo al arroyuelo.

El jugador pierde el turno solo cuando deje de sacar bolas de dentro del arroyuelo

Faltas que dan motivos a amonestaciones o descalificación:

Cachar, que consiste en acercar demasiado la bola con que el jugador pipea

A colorful illustration of several children playing the game of Perinola Coca or Balero. The children are holding hands in a circle, and one child is in the center, holding a large ball. The children are wearing various colorful clothing, including a pink shirt, a blue shirt, a yellow shirt, and a green shirt. The background is a light green circular area.

REGLAMENTO DE PERINOLA COCA O BALERO

El juego con el balero consiste en encholar o meter el palito en el huequito que tiene la esfera, el mayor número de veces, en 2 minutos de tiempo, que tiene cada jugador.

Hay dos formas para realizar la encholada:

A lo mujer, que consiste en meterla de abajo hacia arriba.

A lo hombre, que consiste en meterla boleándola, subiéndola de frente y encholándola.

A los varones les es válido encholándola a lo hombre, mientras las mujeres, la pueden meter de cualquier forma (a lo mujer o a lo hombre)

Nota: cada jugador tiene su respectiva planilla, para ser utilizada, en el juzgamiento de cualquier torneo o evento.

A colorful illustration of several children playing with a hula hoop. In the center, a boy with dark curly hair and a red collar is smiling, holding the hula hoop around his waist. To his left, a girl with yellow hair is also smiling. To his right, a girl with red hair is smiling. In the foreground, a girl with black hair is smiling, and another girl with brown hair is smiling. A boy with dark curly hair is crouching in the foreground, wearing a pink shirt with the number '10' on the back. A girl with brown hair is also crouching in the foreground, wearing a green shirt. The background is a light green circular area.

REGLAMENTO DE YOYO

Como se juega

El evento se juega con cualquier tipo de yoyo.

El juego consiste en jugar con el implemento libremente durante 2 minutos realizando todo tipo de figuras posibles.

Puntaje:

Al jugador se le premia con un puntaje que oscila entre 1 a 10 puntos.

Se le tiene en cuenta:

- Cantidad de figuras realizadas.
- Grado de dificultad de las figuras.
- Manejo del implemento.

A colorful illustration of several children playing a game on a circular mat. In the center, a boy in a wheelchair is smiling. To his right, a girl with red hair in a ponytail is also smiling. Other children are visible around the mat, some holding hands. One child in the foreground is wearing a pink shirt with the number '10' on the back. The background is a light, textured pattern.

REGLAMENTO DE VUELTAS A CALDAS CON TAPITAS

El juego consiste en ir desplazando con el dedo índice o pulgar una tapita llena de plastilina, siguiendo el camino que señala el mapa, sin salir de el.

Antes de iniciar el juego se rifa la salida.

Cada participante lanza la tapita hacia una raya que se encuentra a 3 metros y el juez procede a enumerarlos, según acercamientos a esta para saber en qué orden se inicia el juego.

Se inicia el juego desde la posición cuclillas, donde cada jugador tiene derecho a golpear la tapita con el dedo tres veces seguidas, y sin salirse del mapa, si así no fuera, debe regresar hasta donde tiro la última vez.

Gana el juego quien primero haga todo el recorrido del mapa, y así sucesivamente, el segundo, tercero etc.

De no haber tiempo para que todos terminen el juego, se procede a anotarle el puntaje, ya que el dibujo del mapa esta enumerado del 1 al 10.

REGLAMENTO DE LA GOLOSA

Consiste en jugar sobre un mapa de cuadros dibujados en el piso y enumerados de 1 al 12, donde también están contenidas las palabras cielo y tierra, antes y después de los números.

Como se juega.

Para este juego, se utiliza un pequeño elemento llamado turra.

El juego se inicia lanzado una turra desde una raya ubicada a 3 metros y el lugar que ocupe en la aproximación a la raya le da a cada jugador el orden de la salida.

La salida se hará desde la palabra tierra, donde el jugador lanza la turra, hasta el cuadro que tiene el número 1, pero sin salirse del cuadro, de ser así, saltarán por encima de este y alternando pies, pisarán todos los cuadros hasta llegar al 12 y luego al cielo, donde dará media vuelta y se regresa de igual forma hasta tierra.

Toma la turra que está en el cuadro 1 y lo lanza hasta el cuadro 2, pero sin salirse de allí.

De ser así, procederá a saltar de tierra hasta el cuadro número 3, y alternando pies, hacer el mismo recorrido hasta regreso a tierra y así sucesivamente hasta perder el turno, donde sigue el segundo y así sucesivamente.

Gana el juego quien llegue de primeras al cuadro número 12, cielo y tierra.

Nota: tirar la turra fuera del cuadro, o al cuadro que no corresponde, o pisar fuera del cuadro, amerita perder el turno.

A colorful illustration of several children of diverse backgrounds and abilities standing in a circle, holding hands. Some children are using crutches. The scene is set on a light green circular floor. The children are smiling and appear to be participating in a group activity.

REGLAMENTO DE LA RONDA

Que es la ronda

La ronda es un juego tradicional que consiste en moverse al ritmo de las canciones tradicionales entonadas por los participantes. (Nunca utilizando pista musical)

Que se califica.

- La coreografía.
- El aprovechamiento de tiempo y el espacio.
- La coordinación
- La sincronización como equipo,
- Expresión de alegría del colectivo.
- La expresión corporal.
- La expresión vocal.

Como se califica:

Se califica con puntajes, entre 1 y 10

Categoría única y mixta: compuesta por 12 y hasta 24 jugadores de diferentes categorías y ramas.

A colorful illustration of several children playing jump rope. In the center, a boy with dark curly hair, wearing a red shirt and blue shorts, is jumping over a rope. To his right, a girl with red hair in a ponytail, wearing a pink shirt and white shorts, is also jumping. In the foreground, a boy with dark curly hair, wearing a pink shirt with the number '10' on the back and blue shorts, is crouching. To his right, a girl with brown hair, wearing a green shirt and blue shorts, is jumping. In the background, a girl with black hair in a ponytail, wearing a blue shirt and blue shorts, is holding the rope. Another girl with black hair, wearing a yellow shirt and blue pants, is also holding the rope. The children are all smiling and appear to be having fun. The background is a light green circular area.

REGLAMENTO DE LA CUERDA CORTA

En qué consiste.

El juego consiste en saltar o pasar la cuerda o comba, libremente y en forma individual.

El jugador tiene hasta 2 minutos para expresar lo que bien desee.

Se le califica con puntaje de 1 hasta 10. Y se le tiene en cuenta

- Su destreza.
- Grado de dificultad del ejercicio.
- Variedades de saltos.
- Alegría y expresión corporal.
- Cantidad de figuras realizadas.

A colorful illustration of several children playing jump rope. In the center, a boy with dark curly hair and a red shirt is jumping over a rope held by two girls. To the left, a girl in a pink shirt is also jumping. To the right, a girl in a pink shirt is holding the rope. In the foreground, a boy in a pink shirt with the number '10' on the back is crouching, and a girl in a green shirt is using a crutch. Other children are visible in the background, some holding ropes. The scene is set on a light green circular mat.

REGLAMENTO DE CUERDA LARGA O LAZO

En qué consiste.

Consiste en saltar la cuerda por tripletas, donde dos volean la cuerda y uno la salta durante un minuto. Luego se va rotando el turno al salto hasta que los tres cumplen el trabajo de un minuto cada uno.

Se califica con puntaje de 1 hasta 30 para todo el equipo y se le tiene en cuenta:

- Su destreza.
- Grado de dificultad.
- Variedad de saltos.
- Coordinación y armonía de grupo.
- Cantidad de figuras realizadas.

REGLAMENTO DE LA RUEDA

Es un juego que consiste en correr acompañado de una rueda que se lleva empujada con un pequeño palo, el cual le sirve para orientar el rumbo del implemento. Es como una prueba atlética en la cual se lleva como testimonio una rueda, al cruzar la meta debe hacerlo con su compañera.

Todos los jugadores llevarán el número en el pecho.

Como todos los juegos de desplazamiento, gana quien primero llegue a meta. Se otorgan el número de puntos al ganador según el número de inscritos haya. Ejemplo, si son 100 se le entregaran 100 puntos al ganador, 99 al segundo lugar, y así sucesivamente, como en la prueba de rodillos.

Si el torneo dura dos días, se suman los puntos de los dos días y se organiza la tabla de posiciones.

En caso de empate en cualquier posición se desempata por quien en la última carrera cruzo primero la meta.



A colorful illustration of several children roller skating in a circle. In the center, a boy with dark curly hair is skating on a red and blue roller skate. To his right, a girl with red hair in a ponytail is skating on a pink roller skate. In the foreground, a boy with dark curly hair is skating on a blue roller skate, wearing a pink shirt with the number '10' on the back. To his right, a girl with brown hair is skating on a green roller skate. In the background, other children are visible, including a girl with black hair in a blue dress and a boy with black hair in a yellow shirt. The background is a light green circular area.

REGLAMENTO DE LA PATINETA

La patineta debe ser construida totalmente de madera y con 2 rodillos.

Se corre en un circuito cerrado

Se corre por puntaje: dependiendo del número de inscritos

El ganador obtiene 100 puntos, el segundo 99 y así sucesivamente hasta que el numero 100 obtiene 1 punto.

Al día siguiente la parrilla de salida será de acuerdo al puesto obtenido el día anterior (pole posición)

De la misma forma, como el primer día obtendrán puntaje desde 100 hasta 1 punto.

Para obtener la tabla final de posiciones se suman los puntajes de los dos días.

En caso de empate se desempata por quien haya llegado primero el ultimo día.

Habrà sanciones para quienes incumplan el reglamento, como por ejemplo obstruir el paso o no hacer el recorrido completo; las cuales irán desde una amonestación verbal hasta una descalificación de los jueces

ALEJANDRO VELASQUEZ CORREA

Coordinador Técnico del Evento