



Programa Juegos Intercolegiados 2020

Reglamento de Habilidades y/o Competencias Virtuales en TENIS DE CAMPO

En cumplimiento de la Norma Reglamentaria del Programa Juegos Intercolegiados, la Coordinación Técnica del programa emite el presente Reglamento.

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial

Artículo 1°. **CATEGORÍAS:** Los años de nacimiento correspondientes a la categoría, nivel y género son los siguientes:

ROL	CATEGORÍA	MODALIDAD	SEXO	TIPO DE HABILIDAD (Técnica, Física, Teórica) O COMPETENCIA VIRTUAL	AÑOS DE NACIMIENTO			
DEPORTISTAS	PRE JUVENIL	SENCILLOS	F	Habilidades Técnicas y Físicas	2006	2007		
			M	Habilidades Técnicas y Físicas				
			F	Habilidades Técnicas y Físicas				
			M	Habilidades Técnicas y Físicas				
	JUVENIL		F	Habilidades Técnicas y Físicas	2003	2004		2005
			M	Habilidades Técnicas y Físicas				
			F	Habilidades Técnicas y Físicas				
			M	Habilidades Técnicas y Físicas				
ENTRENADORES	UNICA		Mixto	Habilidades Técnicas y Físicas				

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 10 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 8 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 8 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial

Artículo 2°. **GRUPOS O NIVELES:** Para el desarrollo de las habilidades y/o competencias virtuales en Tenis de Campo se realiza la división del país por tres (3) grupos, así:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
Antioquia	Cauca	Arauca
Cundinamarca	Boyacá	Putumayo

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 12 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 12 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 12 pto



GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
Santander	Tolima	Caquetá
Valle del Cauca	Bolívar	Chocó
Norte De Santander	Nariño	Guaviare
Bogotá D.C.	Córdoba	Vichada
Atlántico	Magdalena	Vaupés
Risaralda	Meta	Amazonas
	Caldas	San Andrés
	Sucre	Guainía
	Cesar	
	Huila	
	Casanare	
	La Guajira	
	Quindío	

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 12 pto

ENTRENADORES

Participan todos los departamentos en un mismo nivel

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 12 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 12 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 12 pto

* El artículo N° 2 sólo aplica para la fase Final Nacional.

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial

Artículo 3°. **CUPOS:** Para la participación de las habilidades y/o competencias virtuales en la fase Final Nacional, los cupos para deportistas y entrenadores fueron asignados a cada departamento de acuerdo a la categoría, género y nivel, así:

GRUPO	PRE JUVENIL			JUVENIL		
	FEMENINO	MASCULINO	ENTRENADOR	FEMENINO	MASCULINO	ENTRENADOR
A	4	4	2	4	4	2
B	3	3	2	3	3	2
C	2	2	2	2	2	2

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, 12 pto

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial, Color de fuente: Automático

Artículo 4°. **INSCRIPCIÓN:** Conforme a lo establecido en la Norma Reglamentaria, para poder participar en las fases de competencia deberán ser inscritos por las Instituciones Educativas, Juntas de Acción Comunal, Cabildos, Resguardos Indígenas, Consejos Comunitarios de Comunidades Negras y Padres de Familia.

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Arial



Artículo 5°. **PROMOCIÓN:** Para participar en las competencias de la fase municipal, departamental, finales departamentales y Final Nacional en habilidades y/o competencias virtuales, todos los deportistas y entrenadores deben estar promovidos en la plataforma, conforme a lo establecido en la Norma Reglamentaria.

A tener en cuenta:

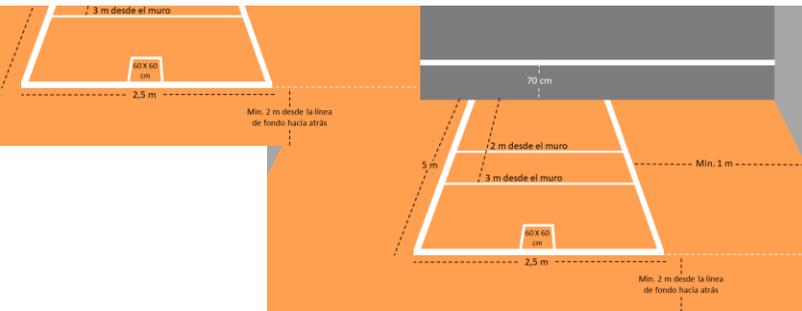
- a. Antes de iniciar con la ejecución de las habilidades cada deportista deberá realizar un calentamiento para tener un mejor desempeño en la realización de la habilidad y/o competencia.
- b. Existen algunas habilidades virtuales que requieren unas distancias específicas que los deportistas deben medir con una cinta métrica o metro, y colocar una señal para que todos realicen las habilidades en las mismas condiciones y sin ventaja para alguno (en la descripción de cada habilidad se especifica).
- c. A continuación, se le dará un número o nombre a cada habilidad y se describirá de forma clara su desarrollo y requerimientos en cuanto a espacio y distancias para su ejecución (es opcional que el deportista lleve la cuenta del número de rebotes sobre la superficie definida en voz alta para una mayor claridad del número final en cada habilidad).
- d. El deportista obligatoriamente debe verse de cuerpo completo para poder verificar las distancias y la correcta realización de cada habilidad.

Descripción de y/o competencias virtuales y su metodología:

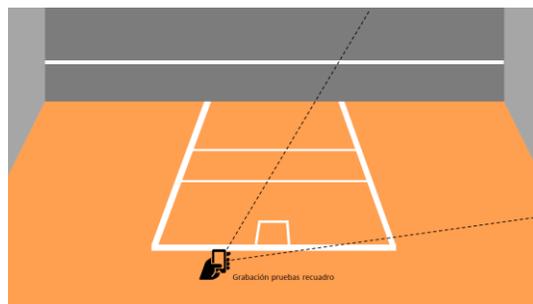
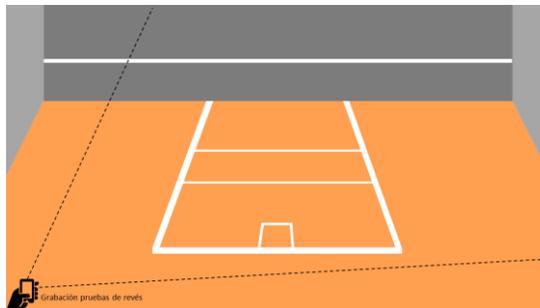
Las pruebas técnicas y físicas son ~~creadas para ser~~ aplicables ~~tanto para~~ los deportistas, evento, ~~el video de la fase municipal será el mismo para la fase departamental.~~ ~~como~~

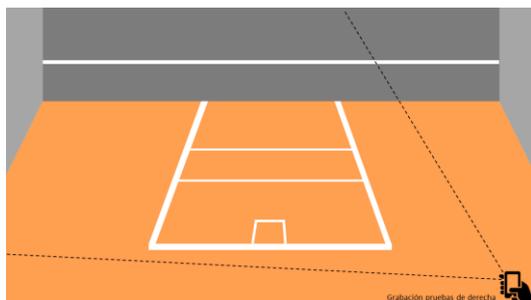
CONDICIONES DE ESPACIO PARA REALIZAR EL VIDEO:

- a. El lugar donde el deportista realizará sus respectivas pruebas, debe contar con un espacio mínimo de 7 mts de largo X ~~2.53~~ mts de ancho con una pared, que hará las veces de muro de tenis. **ACTUALICE LAS IMÁGENES, PERO LA DEBEMOS CAMBIAR QUITÁNDOLE UNA LÍNEA PARALELA A LA PARED**



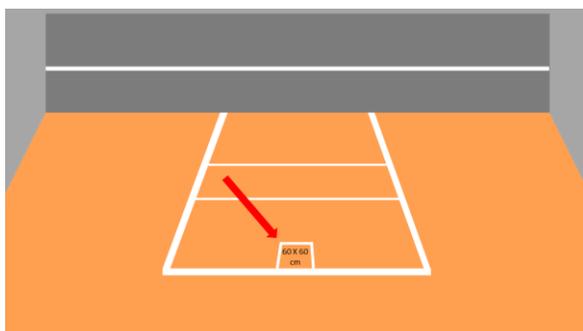
- b. El deportista deberá garantizar que el espacio donde realizará la prueba cuente con buena calidad de iluminación para poder grabar su video, comunicación entre el deportista y el juez de la confrontación y conexión a internet.





- c. Deberá realizar una demarcación de la cancha de “mini tenis” con cinta, que genere contraste con la superficie. Las medidas son: 5 mts de largo X 2.50 mts de ancho y la malla una altura de 70 cm. (el muro debe tener una textura limpia).

- d. Deberá realizar una demarcación de un cuadrado de 60 cm X 60 cm



HABILIDAD TÉCNICA N° 1: CONSISTENCIA CONTRA EL MURO USANDO DERECHA Y REVÉS

Objetivo: Consistencia y velocidad de golpeo.

Descripción: El deportista Jugará contra el muro de manera consecutiva, usando el golpe ~~determinado por el juez de la confrontación de derecha.~~ Se contarán las veces que golpea la bola sin fallar ~~durante 30 segundos.~~
~~En caso de fallar se interrumpirá el conteo y se registrará lo alcanzado antes del fallo.~~



Quien logre mayor número de aciertos ganará un punto. ~~Luego el juez anunciará una~~

El punto se detiene cuando:

- La bola rebota debajo de la línea que simula la malla.
- La bola rebota fuera del campo
- El jugador no alcanza a golpear la bola
- La bola bota por segunda vez
- El jugador usa un golpe diferente al informado

HABILIDAD TÉCNICA N° 2: GOLPES DE VOLEA CONSECUTIVOS CONTRA EL MURO EN 30 SEGUNDOS

Objetivo: Efectividad y consistencia en golpes de voleas.

Descripción: El jugador inicia a tres metros de distancia del muro y deberá golpear la bola sin dejarla caer, se contará el número de golpes sin fallar en el tiempo definido.

Se realizarán golpe de volea de revés la mayor cantidad de golpes que logre en 30 segundos.

~~variantes a instrucciones del juez.~~

Se interrumpe el juego cuando:

- La bola rebota en el piso
- La bola pega debajo de la línea que determina la malla
- El jugador no alcanza a golpear la bola
- El jugador utiliza un golpe diferente al solicitado por el juez
- El jugador permanece cerca al muro por dos golpes o mas

HABILIDAD FÍSICA N° 12: SALTO + CAÍDA EN UN PIE + REBOTE DE DOS BOLAS

Objetivo: Coordinación

Descripción: El ejercicio consiste en saltar sobre dos cintas separadas 60 centímetros (~~Puede ser el cuadrado usado anteriormente~~) empezando apoyado en un solo pie y aterrizando sobre el pie contrario llevando una bola en cada mano. Después de aterrizar deberá rebotar las dos bolas contra el piso y atraparlas nuevamente; luego deberá repetir el salto de regreso y volver a rebotar las bolas.

Tiempo: Repetir la habilidad durante 30 segundos contando las veces que rebotó las bolas con éxito.

Se interrumpe el juego cuando:

- El jugador pisa la zona dentro de las líneas
- Se pierde el control de alguna de las bolas
- El jugador apoya los dos pies en el piso



HABILIDAD FÍSICA N° 3: SALTO LARGO SIN IMPULSO

Objetivo: Fuerza abdominal.

Descripción

El deportista ejecutará la abdominal corta con rodillas flexionadas y manos tocando el piso a los lados del cuerpo.

El joven subirá su tronco sin separar las manos del piso, deslizándolas entre 10 y 15 centímetros hacia adelante y subiendo aproximadamente 45 grados.

Tiempo: Se contarán las repeticiones válidas en 30 segundos.

ASPECTOS TÉCNICOS PARA EL JUZGAMIENTO (Criterios de evaluación):
evaluación):

Para las pruebas a realizar, el sistema de puntuación será el siguiente: ~~se debe tener~~

- En cada prueba, el deportista obtendrá un número de repeticiones dentro de segundos. Dicho número de repeticiones se sumará al finalizar las 4 pruebas y deportistas con el número más alto avanzarán a la siguiente fase. Cada prueba de

Casos de Empate

Si se llegaran a presentar casos de empate en la sumatoria final de las realizadas por el deportista se procederá de la siguiente forma:

Ganará el deportista que se impenga en 3 de 5 pruebas posibles.

técnicas (Golpe de fondo de derecha y Volea de revés), quien tenga el número más alto ganará

B. Si el empate persiste, se procederá a revisar el número de repeticiones en la prueba de abdominales, quien tenga el número más alto.

C. Por último si persiste el empate se procederá con un sorteo entre los dos deportistas.

- En caso de empate en el número de repeticiones de los dos jugadores: si el

Artículo 9°-Artículo 7°. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES:

Método de presentación de la habilidad ~~virtual~~:

Los deportistas deberán crear un video de cada una de las pruebas anteriores mencionadas para poder participar dentro del evento.

El deportista deberá contar con un dispositivo móvil que permita la transmisión
Cada juez creará la reunión para cada una de las competencias programadas durante el día, el link será enviado un día antes de la virtuales.



**~~Condiciones de presentación Sincrónica (En vivo): remitirse al tutorial
Presentación del deportista que inicia la habilidad virtual:
Implementos deportivos y/o materiales necesarios para el desarrollo de las
habilidades virtuales:~~**

- a. Disponer de una cinta métrica de 5 metros. (Se recomienda de construcción o decámetro).
- b. Dos (2) bolas tipo naranja de tenis (50% de presión)
- c. Contar con raqueta de tenis.
- d. Contar con una colchoneta para abdominales o algo similar para comodidad en la prueba de abdominales.
- e. Cinta de demarcación ~~(Enmascarar)~~-2 pulgadas para trazar la mini cancha

Uniforme de presentación para la realización de las habilidades virtuales:

Los deportistas deben presentarse debidamente uniformados (en pantaloneta deportiva, camiseta, medias y tenis), uniforme de la delegación según la fase y tener en cuenta lo establecido en la Norma Reglamentaria.

~~Artículo 10°-Artículo 8°.~~ **SANCIONES Y PENALIDADES:**

1. Es responsabilidad del deportista garantizar todos los espacios, materiales y recursos ~~para realizar la prueba de transmisión antes de realizar la prueba.~~

~~2.9.~~ Es una sanción grave el Intento de fraude "trampa" en las pruebas, por lo que se podrá aplicar una sanción inmediata

~~10.- El deportista se podrá hidratar mientras su contendor esté realizando la prueba.~~

~~4.13.~~ Los uniformes utilizados por el deportista se registrarán por el reglamento del Circuito Nacional Juvenil o incluso podrá utilizar camiseta de competencia entregada por el ente deportivo departamental de su liga o entidad educativa.

~~5.14.~~ Cada jugador es responsable de las condiciones de su superficie de competencia, es decir desventajas en rebotes por lozas o tabletas.

~~15.- Se creará una COMISIÓN DISCIPLINARIA DEL EVENTO, la cual decidirá los casos no contemplados en el presente reglamento y sus decisiones serán definitivas.~~



El deporte
es de todos

Mindeporte

Todos los aspectos no previstos en el presente reglamento, serán resueltos por la dirección general del campeonato ~~y la comisión técnica designada para el desarrollo del~~