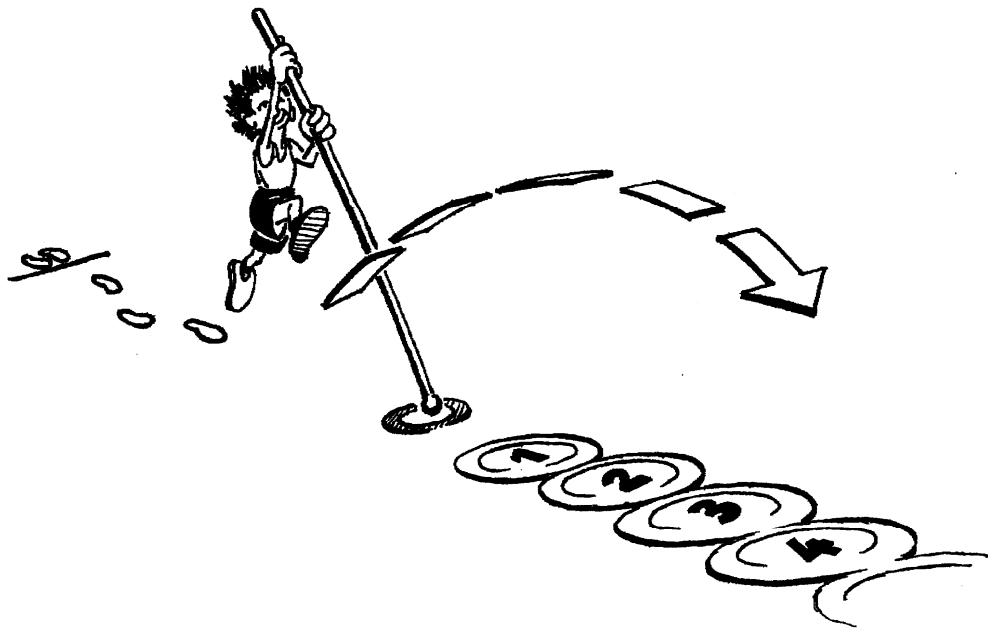




ATLETISMO PARA NIÑOS

- Un Evento de Equipos para Niños -



Guía Práctica para Animadores de Eventos



“ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF”

Primera Edición: 2002

Charles Gozzoli (FRA)

Elio Locatelli (IAAF)

Dieter Massin (GER)

Björn Wangemann (IAAF)

Segunda Edición 2006 revisado y corregido por: Charles Gozzoli (FRA); Jamel Simohamed (IAAF), Abel Malek El-Hebil (IAAF)

Mónaco, 2006

Tabla de Contenidos

1.	Introducción	02
2.	Concepto de “Atletismo para Niños de la IAAF”	
2.1	Objetivos	06
2.2	Principio de Equipo	08
2.3	Grupo por Edades y Programa de Eventos	08
2.4	Materiales y Equipamiento	09
2.5	Ubicación y Duración	10
	Instrucciones de Uso y Seguridad	¿?
3.	Eventos	
	- Eventos para 7 / 8 años	
3.1	Carrera de Velocidad / Carrera de Vallas	11
3.2	Carrera de “Resistencia de 8”	
3.3	‘Formula Uno’	15
3.4	Salto en Sentadilla Hacia Adelante	17
3.5	Carrera en Escaleras	19
3.6	Rebote Cruzado	21
3.7	Salto a la Cuerda	23
3.8	Salto Triple en Área Limitada	25
3.9	Lanzamiento de la Jabalina para Niños	27
3.10	Lanzamiento Arrodillado	29
3.11	Lanzamiento al Blanco sobre una Varilla	31
	- Eventos para 9 / 10 años	
3.12	Carrera de Resistencia Progresiva	33
3.13	Relevos de Velocidad / Vallas en Slalom	35
3.14	Salto en Largo con Garrocha	37
3.15	Salto en Largo Riguroso	
3.16	Lanzamiento Rotacional	
3.17	Lanzamiento Hacia Atrás	
	- Eventos para 11 / 12 años	
3.18	“Fórmula en Curvas”: Velocidad / Vallas	
3.19	“Fórmula en Curvas”: Relevos	
3.20	Carreras con Vallas	
3.21	Carrera de Resistencia de 1.000 metros	

- 3.22 Lanzamiento de la Jabalina para Jóvenes
- 3.23 Lanzamiento del Disco para Jóvenes
- 3.24 Salto en Largo con Garrocha sobre Arena
- 3.25 Salto en Largo con Corta Aproximación
- 3.26 Salto Triple con Corta Aproximación

4. Puntaje de los Eventos

- 4.1 Sistema de Puntaje 39
- 4.2 Puntaje de los Eventos de Carrera 40
- 4.3 Puntaje de los Eventos de Campo 40
- 4.4 Medición de los Eventos de Campo 40
- 4.5 Puntaje General 41

5. Organización

- 5.1 Instalación
- 5.2 Formularios de Inscripción y Competencia
 - 5.2.1 Formulario de Inscripción por Equipos
 - 5.2.2 Formularios de Competencia
- 5.3 Tablero
- 5.4 Identificación de Equipos /Trazado del Lugar
- 5.5 Equipo / Personal de Organización y Asistentes
- 5.6 Informe Oficial de Resultados

6. Fórmulas y Tablas

- 6.1 Lista de Equipamiento (9 Equipos)
- 6.2 Organización de las Estaciones del Evento
- 6.3 Formularios e Información Adicional
- 6.4 Lista del Personal Organizativo

Anexos

- 1- Rotación de Grupos en las Competencias de Atletismo para Niños
- 2- Seguridad de los Participantes
- 3- Modelo de Diploma

1. Introducción

Desde tiempos inmemorables, los niños han estado interesados en competir entre ellos y en compararse con otros. El atletismo de pista y de campo, con su variedad de eventos, proporciona un excelente foro para este tipo de interacción entre pares. Por lo tanto, el atletismo es una ocasión especial para estos intercambios, los conservadores de nuestro deporte han tenido que aconsejar sobre competencias totalmente adecuadas para niños.

A menudo, la competencia de los niños en este deporte se asemeja a una versión en miniatura del programa de adultos. Esta estandarización inadecuada, con frecuencia, lleva a una temprana especialización, lo que está claramente en contra de las necesidades de los niños respecto de su desarrollo armónico. También provoca un elitismo precoz que es perjudicial para la mayoría de los niños.

Después de numerosas iniciativas de investigación y estudios sobre la actual situación, el desafío de la IAAF ha sido formular un nuevo concepto de Atletismo excepcionalmente adaptado para las necesidades de desarrollo de los niños, ha quedado en evidencia la urgente necesidad de desarrollar un nuevo tipo de programa para niños.

Cualquier propuesta en esta misma dirección constantemente debe tener en cuenta (organización de eventos, etc.) los siguientes requisitos:

- ofrecer a los niños un Atletismo **atractivo**
- ofrecer a los niños un Atletismo **accesible**
- ofrecer a los niños un Atletismo **instructivo**

Además de estos requisitos, el Proyecto de la IAAF debe satisfacer las demandas de los organizadores de eventos, es decir, asegurar la sistemática viabilidad de las formas de competencias ofrecidas.

En la primavera de 2001, el Grupo de Trabajo del “Atletismo para Niños - IAAF” tomó la iniciativa y desarrolló un concepto de evento para niños que destaca un rumbo diferente del modelo de atletismo para adultos. El concepto se denomina desde entonces “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF”, y se describe en las siguientes páginas de este documento.

Luego, en 2005, la IAAF creó una política de atletismo global para Jóvenes de 7 a 15 años de edad. Esta política persigue dos objetivos:

- hacer del Atletismo el evento individual de mayor práctica en las escuelas de todo el mundo
- permitirle a todos los niños, pertenecientes a federaciones o no, prepararse para su futuro en el Atletismo de la manera más eficiente.

Este enfoque depende de formas de competencias apropiadas para todas las categorías de edades y todas las instituciones que implementen este programa. Estas competencias son las estructuras

organizativas para la práctica del Atletismo por parte de los niños, para el entrenamiento del mismo, la formación de entrenadores, jueces etc..

2. Concepto de “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF”

El “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” tiene la intención de provocar excitación jugando al Atletismo. Nuevos eventos y una organización innovadora permitirá a los niños descubrir actividades básicas: carreras de velocidad, de resistencia, saltos, lanzamientos en cualquier sitio (estadio, patio de juegos, gimnasio, cualquier zona deportiva disponible, etc.)

Los juegos de atletismo les proporcionarán a los niños la oportunidad de lograr el máximo beneficio de la práctica del Atletismo, en términos de Salud, Educación y Autorrealización

2.1 Objetivos

Estos son los **objetivos de organización** del concepto del “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF”:

- Que un gran número de niños pueda estar activo al mismo tiempo.
- Que se experimenten las formas de movimientos variadas y básicas.
- Que no sólo los niños más fuertes y veloces hagan una contribución para un buen resultado.
- Que las demandas de habilidad varíen según la edad y el requisito de coordinación de las destrezas.
- Que se infunda en el programa un signo de aventura, ofreciendo un enfoque del Atletismo adecuado a los niños.
- Que la estructura y puntaje de los eventos sea sencilla y basada en el orden de posición de los equipos.
- Que se requieran pocos asistentes y jueces.
- Que se ofrezca el atletismo como un evento de equipos mixtos (niños y niñas juntos)

Los **objetivos de contenido** de los eventos del “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” son:

Promoción de la salud – Uno de los principales objetivos de todas las organizaciones involucradas en el deporte debe ser el de alentar a los niños a jugar y consumir sus energías para preservar la salud a largo plazo. El “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” está singularmente diseñado para responder a este desafío, por la variada naturaleza de las actividades de juegos y por las características físicas que requiere su práctica.

La creciente demanda de las formas de juego proporcionas a los niños contribuirá a su desarrollo general armonioso.

Interacción social – El programa del “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” es un factor provechoso para la integración de los niños en un entorno social. Los eventos en equipo donde cada uno hace su contribución al juego, son la oportunidad para los niños de enfrentar y aceptar sus diferencias. La simplicidad de las reglas y la naturaleza inofensiva de los eventos propuestos, permite a los niños cumplir el papel de oficiales y entrenadores. Estas responsabilidades que ellos realmente asumen son momentos especiales donde pueden experimentar una ciudadanía.

Carácter de Aventura – Para estar estimulados, los niños necesitan tener el sentimiento de que realmente pueden ganar el evento en el que participan. La fórmula seleccionada (equipos, eventos, organización) conspira para mantener el resultado del evento incierto hasta la última disciplina. Este es un elemento impulsor para la motivación de los niños.

2.2 Principio de equipo

El trabajo en equipo es un principio básico del “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF”. Todos los miembros del equipo hacen una contribución para los resultados, en ocasión de las carreras (relevos) o aportes individuales al resultado del equipo en general (en cada evento) La participación individual contribuye al resultado del equipo y refuerza el concepto de que la participación de cada niño debe ser valorada. Cada niño toma parte de todos los eventos, lo que evita la precoz especialización. Los equipos son mixtos (compuestos de 5 niñas y 5 niños, en lo posible)

2.3 Grupo de Edades y Programa de Eventos

El “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” se lleva a cabo en tres grupos de edades:

- Grupo I: niños de edades de 7 y 8 años.
 - Grupo II: niños de edades de 9 y 10 años
 - Grupo III: niños de edades de 11 y 12 años
-
- Todos los eventos para los Grupos de edades I y II se desarrollan como eventos de equipos.
 - Para el Grupo de edades III, todos los eventos se pueden desarrollar como eventos de relevos o individuales, en los cuales, los grupos que compiten están compuestos de dos mitades de un equipo. Para lograr la movilización de la configuración de equipo a la individual, de la Competencia de Jóvenes, se forman grupos de dos equipos de varios miembros para competir. La organización de este cambio significativo es simple.
 - Todos los niños deben competir varias veces en cada uno de los grupos de eventos.
 - El evento se organiza de acuerdo a un principio de rotación, de tal forma que los equipos se turnen en cada estación. Para cada estación, cada miembro de un equipo tiene 1 minuto para competir (10 niños = 10 minutos). Luego de la realización de las distintas

disciplinas de los grupos de eventos (velocidad/carreras/vallas, lanzamientos/impulsos y saltos) todos los equipos participan del evento de Resistencia al final.

Propuestas de nuevos eventos para los tres Grupos de edades de 7/8, 9/10 y 11/12.

Estas propuestas para cada categoría son adaptables. Los niños se pueden cambiar a diferentes grupos de eventos (a las categorías de los menores en particular cuando son principiantes).

Se debe cubrir toda la gama de eventos durante los diferentes encuentros que se ofrecerán a los niños. Los programas extra de competencia garantizarán que los niños experimenten completamente las variadas formas de los movimientos atléticos y que se beneficien con una formación física integral.

GRUPOS de EDADES	I	II	III
EDAD (en años)	7- 8	9 - 10	11 – 12
Eventos de Velocidad / Carreras			
Relevos de velocidad/Vallas	X	X	
“Formula en Curvas”: Veloc./Vallas			X
“Formula en Curvas”: Relevos de Velocidad			X
Carrera de Velocidad en slalom		X	X
Vallas			X
“Fórmula en Curvas”: Veloc./Vallas	X	X	
Carrera de Resistencia de 8’	X	X	
Carrera de Resistencia Progresiva		X	X
Carrera de Resistencia de 1000m			X
Eventos de Saltos			
Salto en Largo con Garrocha		X	X
Salto en Largo con Garrocha sobre Arena			X
Salto a la Cuerda	X		
Salto Triple con Corta Aproximación			X
Salto en Sentadillas hacia Adelante	X	X	
Rebotes Cruzados	X	X	X
Salto en Largo con Corta			X

Aproximación			
Carrera en Escaleras	X	X	
Salto Triple en un área limitada	X	X	X
Salto en Largo Riguroso		X	X
Eventos de Lanzamientos			
Lanzamiento al Blanco	X	X	
Lanzamiento de la Jabalina para Jóvenes.			X
Lanzamiento de la Jabalina para Niños.	X	X	X
Lanzamiento Arrodillado	X	X	X
Lanzamiento del Disco para Jóvenes			X
Lanzamiento Hacia Atrás		X	X
Lanzamiento Rotacional		X	X
Total de eventos recomendados	8	9	10

2.4 Materiales y Equipamiento

En algunos casos, se requiere equipamiento especialmente desarrollado y construido para la conducción del programa del “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF”. Este equipamiento puede armarse fácilmente, transportarse sin ningún problema y colocarse y quitarse rápidamente.

Si, por cualquier razón, no se puede obtener este equipamiento, el programa se puede llevar a cabo con materiales locales y productos artesanales. Se mantiene el criterio más importante que se respeten las propiedades y características de los materiales definidos para el programa “Atletismo para Niños IAAF”.

2.5 Ubicación y Duración

Los requerimientos de espacio para la ubicación del “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” son simples. Sólo se necesita un área llana (por ejemplo, césped, terreno limpio, cancha de cenizas o asfalto – 60m x 40m).

El evento se desarrolla dentro de un tiempo límite y una estructura específica. Concretamente, la competencia Atletismo para Niños (9 equipos con 10 miembros cada uno) puede completarse en alrededor de dos horas, incluido el procesamiento de resultados.

En el marco de este gran evento se pueden realizar otros más cortos con la combinación de 6 equipos y 7 eventos (3 Carreras, 2 Saltos y 2 Lanzamientos).

En este caso, el evento completo no puede durar más de 1h 15m, con la premiación incluida.

Instrucciones de Uso y Seguridad

Los diferentes eventos están destinados a categorías de edades específicas. Son adecuados para los grupos de edades definidos en el presente documento como prioridad.

Sin embargo, los animadores y líderes deben evaluar el nivel real de los niños y ofrecerles las actividades más adecuadas.

Vale la pena considerar la realización de un primer encuentro con principiantes de 9/10 años con eventos destinados a categorías menores (7/8 años).

Esta propuesta es válida para todas las categorías.

En cualquier caso, se recomienda ampliar el rango de eventos en un grupo de edades, con eventos de otro grupo de edades menores.

Por ej.: Se puede proponer "Fórmula Uno", Rebotes Cruzados, Lanzamiento Arrodillado, para las edades de 9/10 años, etc.

3. Eventos

- Eventos para 7/8 años

3.1 Relevos de velocidad / 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 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.

Puntaje

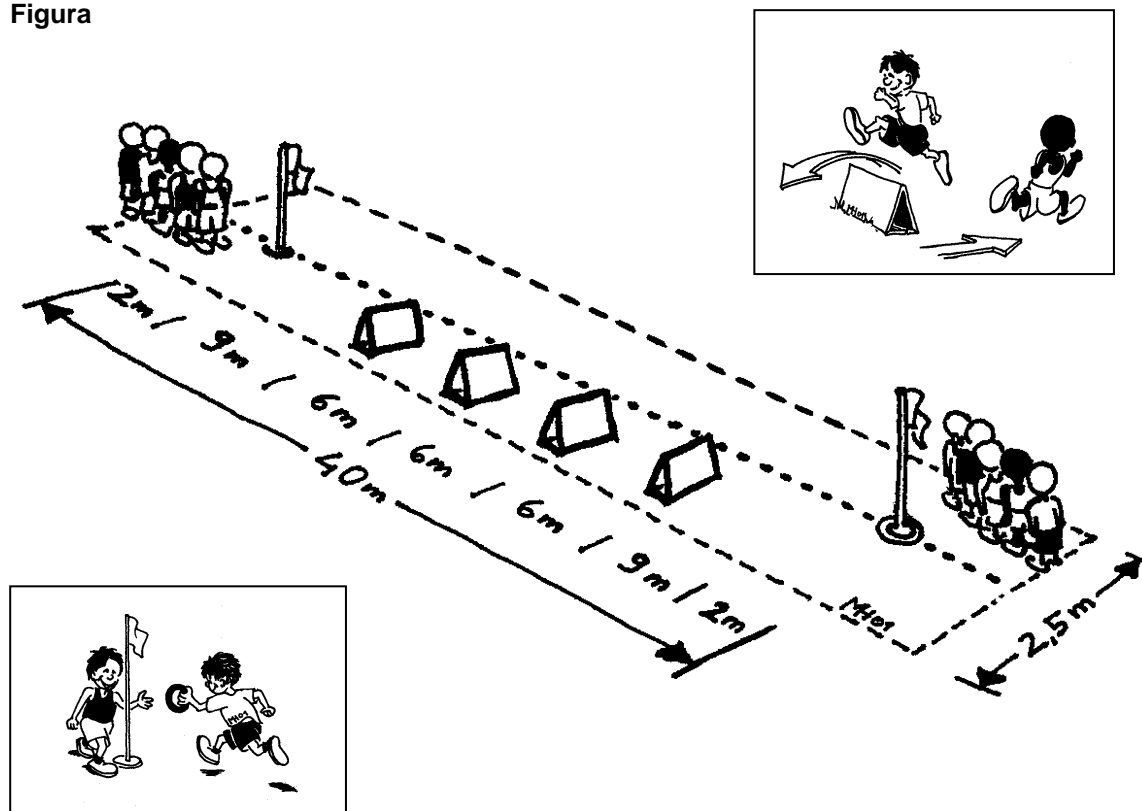
El ranking se evalúa según el tiempo: el equipo ganador es el que posee menor tiempo. Los siguientes equipos se clasifican según el orden de tiempo.

Asistentes

Para una organización eficiente, se requiere de un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes obligaciones:

- Controlar el curso regular del evento.
- Tomar el tiempo.
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

Figura



3.2 Carrera de “Resistencia de 8”

Breve descripción: Carrera de ocho minutos en un circuito de 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.

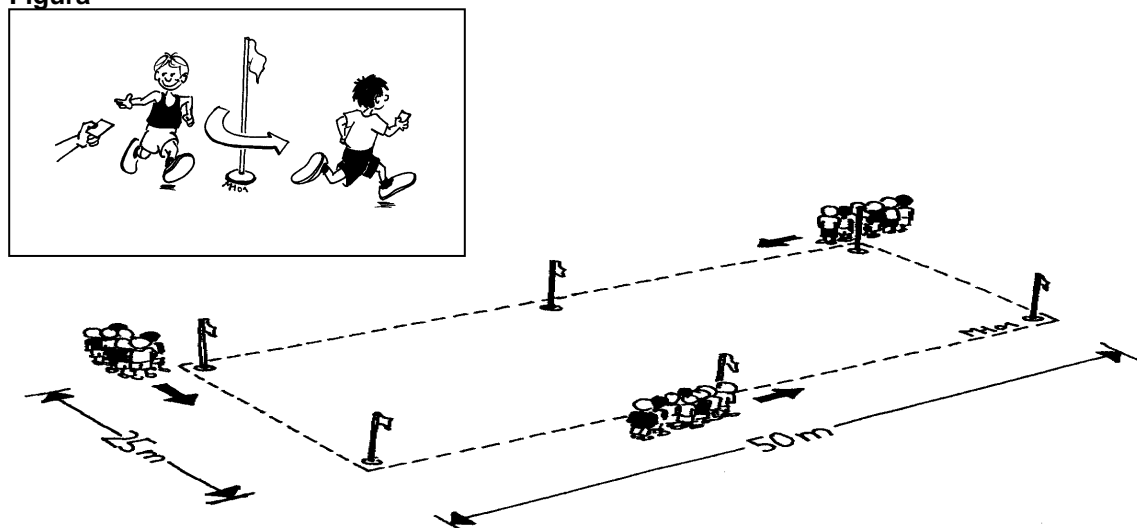
Puntaje

Después de finalizar, todos los participantes entregan todas las tarjetas al asistente quien las cuenta para el puntaje. Sólo se cuentan las vueltas completas; las que no están completas se ignoran.

Asistentes

Para una organización eficiente del evento se requiere de, al menos, dos asistentes por equipo. Son responsables de designar la línea de comienzo y la de finalización, también de manipular, juntar y contar las tarjetas. También deben registrar los tantos en las planillas del evento. Además, se requiere de un asistente de salidas responsable de controlar el tiempo y de dar las otras señales (último minuto y señal final).

Figura



3.3

Fórmula Uno

Breve descripción: Relevos combinados de carrera plana, vallas y de velocidad - Slalom

Procedimiento

La distancia es de alrededor de 60 u 80m y está dividida en áreas para la carrera de velocidad plana, para la carrera de vallas y la de slalom alrededor de postes (ver figura). Se utiliza un aro blando como testimonio de relevos. Cada participante debe comenzar con un 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 seis equipos a la vez sobre el circuito.

Puntaje

El ranking se evalúa según el tiempo: el equipo ganador es el que posee menor tiempo. Los siguientes equipos se clasifican según el orden de tiempo.

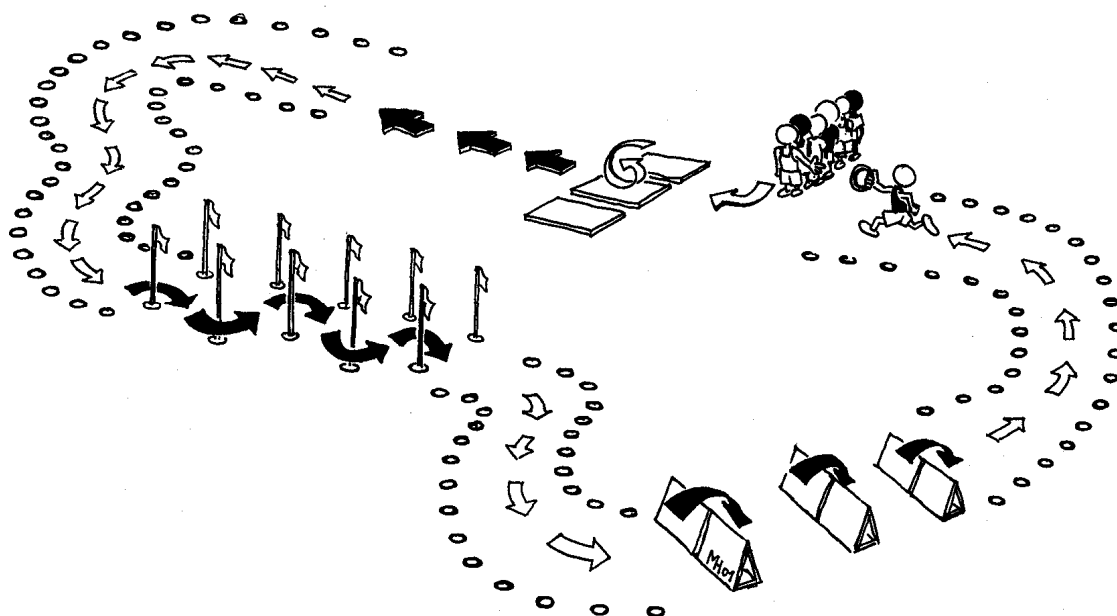
Asistentes

Serán necesarios al menos dos asistentes para cada área (vallas, slalom) para instalar adecuadamente el equipamiento. Además de los asistentes de equipos, serán necesarios dos ayudantes para actuar como jueces en las zonas de traspaso.

Una persona debe cumplir la función de asistente de salidas.

Finalmente, existe la necesidad de contar con la mayor cantidad de cronometradores como equipos participantes en el evento. Los cronometradores también son responsables de registrar los puntajes en las planillas del evento.

Figura



3.4 Salto en Sentadillas Hacia Adelante

Breve descripción: Saltos 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 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. 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

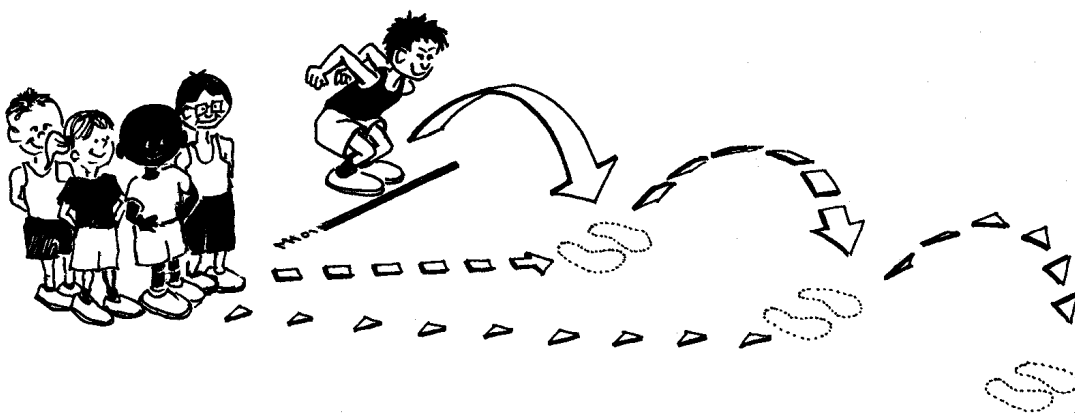
Compite cada miembro de equipo. La distancia total de todos los saltos es el resultado del equipo. El puntaje del equipo se basa en el mejor resultado de los dos intentos.

La medición se registra a intervalos de 1 cm.

Asistentes

Para este evento se requiere un asistente por equipo con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento (línea de partida, caída).
- Medir la distancia total de cada intento.
- Registrar el puntaje en la planilla del evento



3.5 Carrera en Escaleras

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 asistente que se encuentra junto al siguiente cono extiende en 1 m la distancia a recorrer (un asistente debe estar junto a cada cono). De este modo se penaliza al participante que no ha ejecutado correctamente la tarea ya que debe correr una distancia mayor. Si cometiera dos errores, la distancia se extiende a 2 m y así sucesivamente.

Puntaje

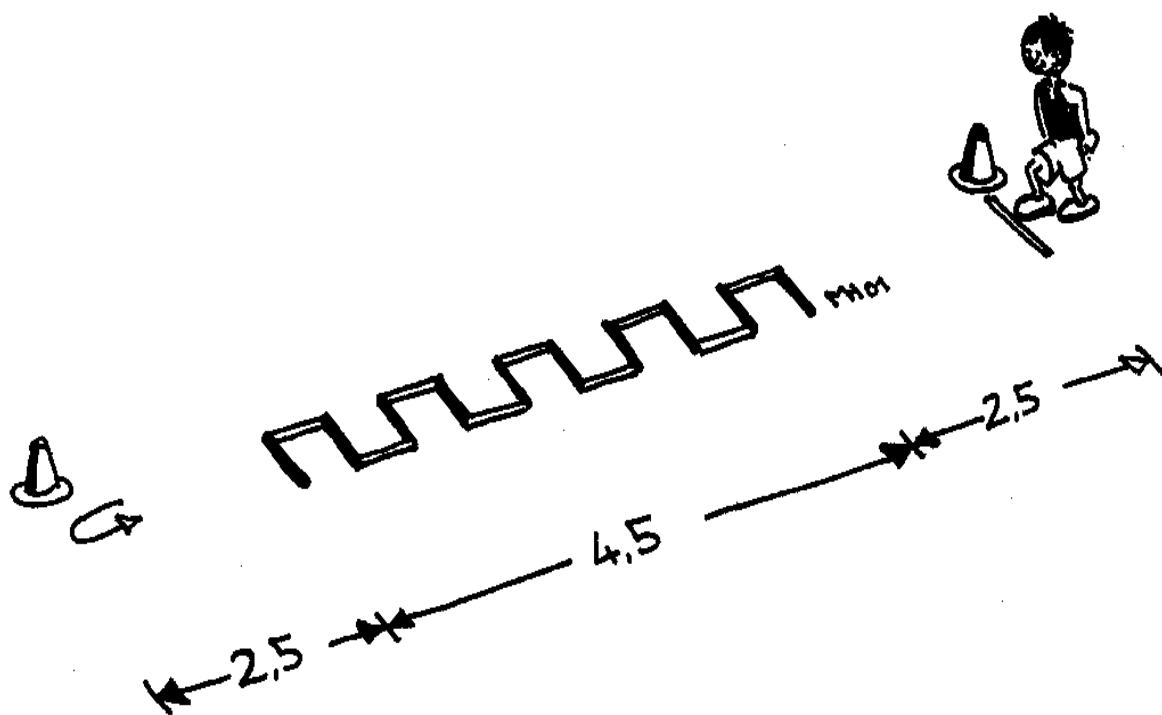
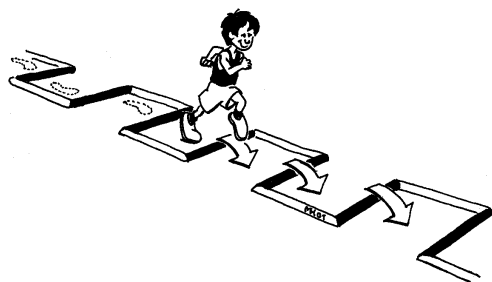
Después de dos intentos se considera el de mejor puntaje.

Asistentes

Para una eficiente organización del evento se requerirán dos asistentes con las siguientes obligaciones:

- Comenzar el evento.
- Controlar y regular el evento.
- Tomar el tiempo.
- Registrar el puntaje en la planilla del evento

Figura:



3.6 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.

Puntaje

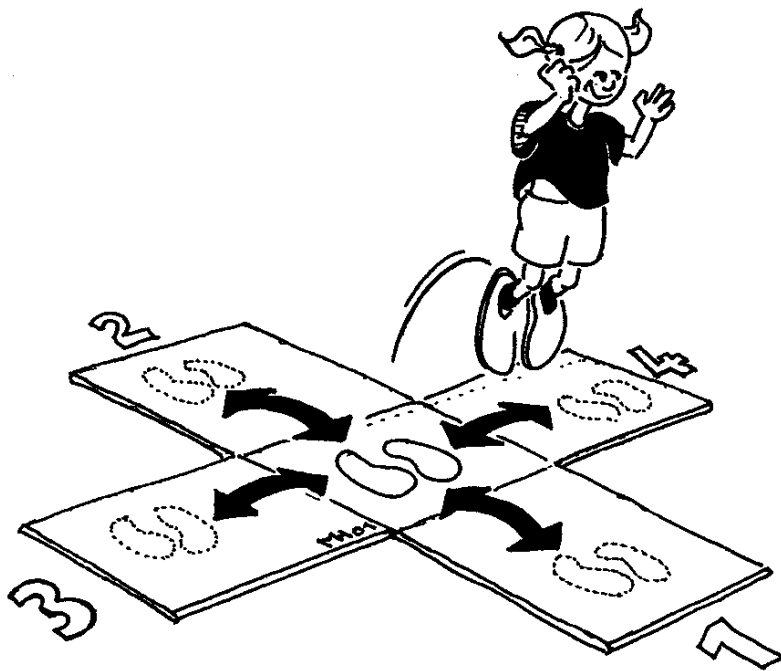
Cada miembro de equipo tiene 15 segundos de tiempo de intento en los que debe llevar a cabo tantos rebotes en dos pies como le sea posible. Cada cuadro (frente, centro, ambos lados, atrás) se marca con un punto, de modo que en una ronda se puede obtener un máximo de ocho puntos.

Luego de los dos intentos se considera el de mejor puntaje.

Asistentes

Para este evento se requiere de un asistente por equipo con las siguientes obligaciones:

- Dar la orden de comienzo.
- Controlar y regular el procedimiento.
- Controlar el tiempo y contar el número de rebotes.
- Registrar el puntaje en la planilla del evento



3.7 Saltos con Cuerda

Breve descripción: Skipping con cuerda (15 segundos)

Procedimiento

El participante se para con pies paralelos en la posición de salida sosteniendo la cuerda de saltos detrás de su cuerpo con ambas manos. Cuando se da la orden, la cuerda se trae hacia delante de la cabeza y hacia abajo frente del cuerpo y el participante salta sobre ésta. El proceso cíclico se repite tantas veces como sea posible en 15 segundos. Este evento está destinado exclusivamente al grupo por edades I. Los niños deben saltar con ambos pies. Cada niño tiene dos intentos.

Puntaje

Compite cada miembro del equipo. Se cuenta cada toque de la cuerda sobre el suelo. El mejor resultado de cada miembro de equipo se considera para el puntaje final del equipo.

Asistentes

Para una eficiente organización de este evento se requiere de un asistente quien tiene las siguientes obligaciones:

- Comenzar el evento.
- Regular los saltos y asegurarse de que se realicen en forma correcta.
- Controlar el tiempo.
- Marcar el puntaje y registrarlo en la planilla del evento.



3.8 Salto Triple en Área Limitada

Breve Descripción : Salto triple ejecutado dentro de un área limitada

Procedimiento

El atleta selecciona un área de Salto Triple adaptada a su nivel. Luego de tomar una carrera de aproximación de 5m de máximo, completa un rebote, un paso y un salto (hop, step, jump). Se considera el mejor de dos intentos. Se registra cada intento y se retiene el mejor para el total del equipo.

Para el grupo de 7/8 años, es necesario que el evento se realice dentro de dos líneas definidas.

Zonas de salto (tabla de puntaje): 1m=1 punto, 1,25m=2 puntos, 1,50m=3 puntos.

Para el grupo de 9/10 años, el evento se puede completar en cualquiera de las líneas seleccionadas.

Zonas de salto (tabla de puntaje): 1,50m=1 punto, 1,80m=2 puntos, 2,15m=3 puntos.

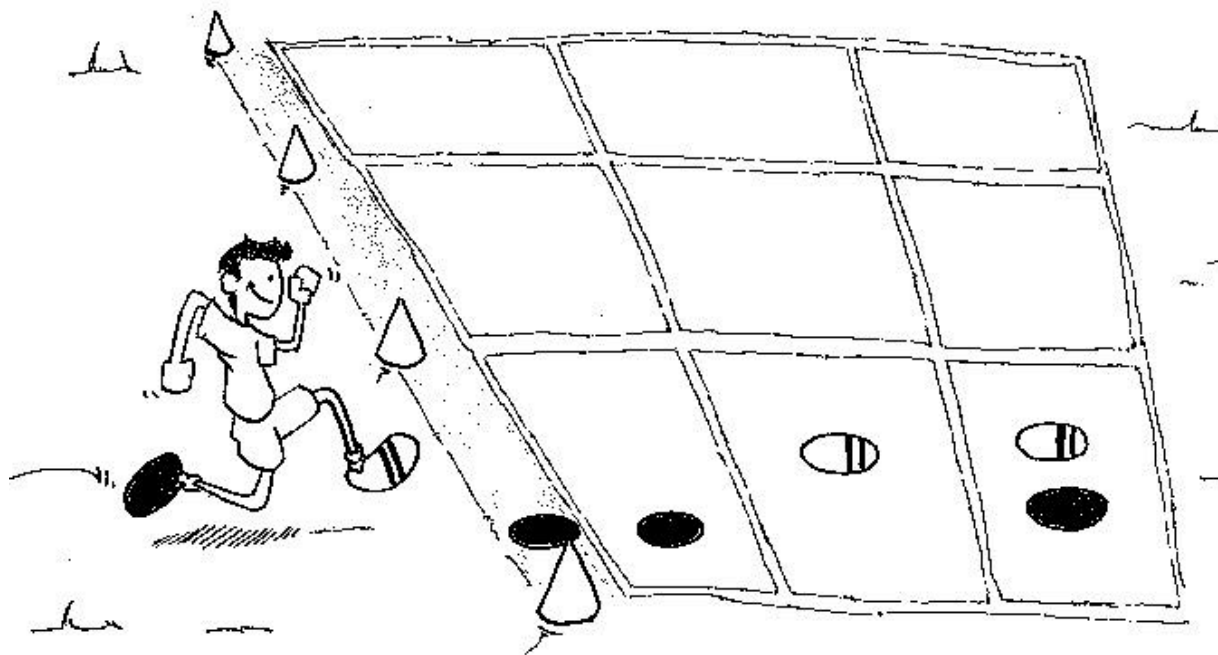
Puntaje

El ranking se basa en los resultados: el equipo ganador será aquél con el mejor puntaje total. Los otros equipos serán ubicados de acuerdo al orden de sus resultados. Los puntos se asignan de acuerdo al procedimiento regular (9 equipos: 1^{ro} = 9 puntos, 2^{do} = 8 puntos, etc.)

Asistentes

Para una eficiente organización de este evento se requiere de un asistente quien tiene las siguientes obligaciones:

- Comenzar el evento.
- Tomar nota de los resultados.
- Otorgar el puntaje y registrarlo en la planilla del evento



Soap

3.9 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 (grupos por edades I y II lanzan jabalinas blandas, mientras que el grupo por edades III lanza jabalinas turbo). 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.

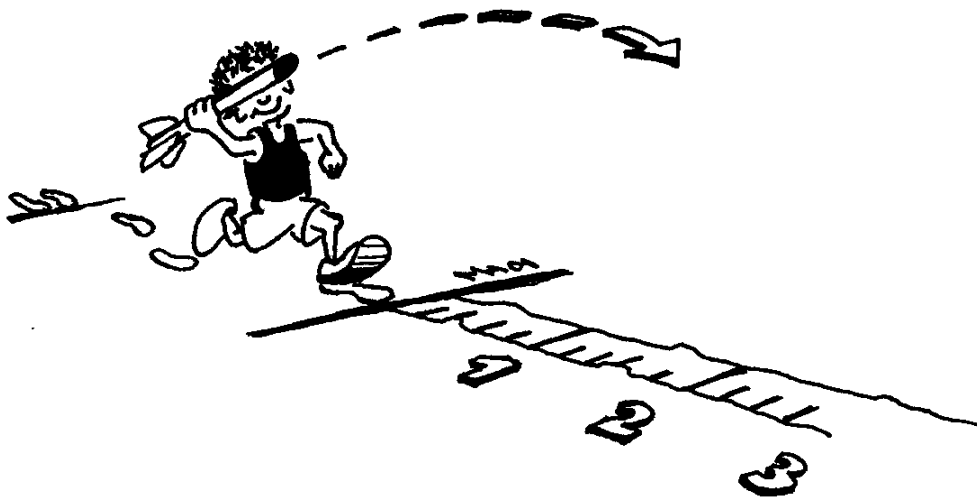
Puntaje

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.

Asistentes

Este evento requiere dos asistentes por equipo con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento.
- Evaluar la distancia de caída de la jabalina (medición a 90° de la línea límite).
- Llevar la jabalina nuevamente a la línea límite.
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.



3.10 Lanzamiento Arrodillado

Breve descripción:

Lanzamiento de la pelota medicinal con ambas manos, arrodillado

Procedimiento

El participante se arrodilla en la colchoneta (u otro tipo de superficie blanda) frente a un objeto blando elevado (por ejemplo una colchoneta de salto o de espuma). El participante se reclina hacia atrás (tensionando el cuerpo) y lanza la pelota (1 kg) a máxima distancia, utilizando ambas manos sobre la cabeza mientras está arrodillado. Después del lanzamiento el participante puede caer hacia delante sobre la colchoneta que está frente a él.

Nota sobre Seguridad: La pelota nunca debe lanzarse nuevamente a los participantes. Se aconseja que se la lleve de regreso o se la haga rodar hacia la línea límite para el próximo lanzador.

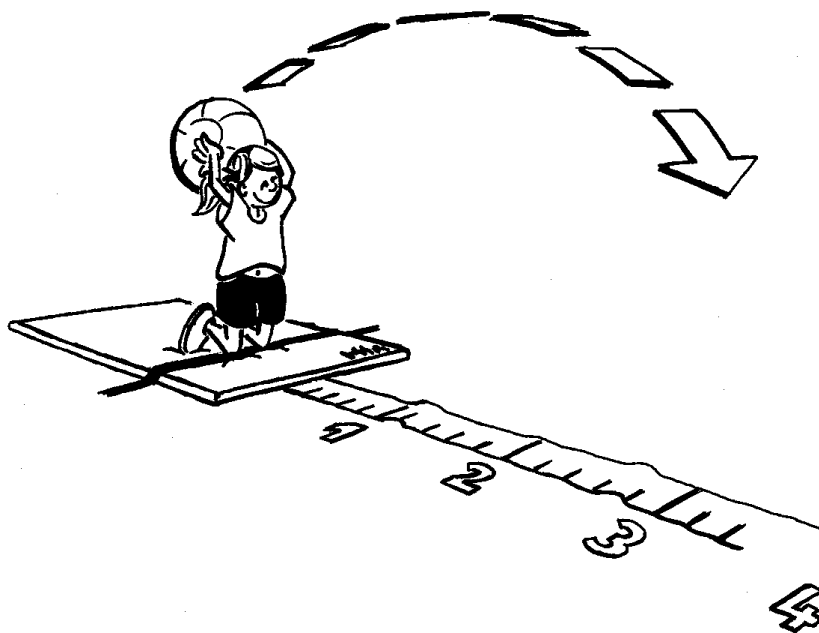
Puntaje

Cada participante tiene dos intentos. La medición se registra a intervalos de 20 cm (tomando el número mayor cuando la caída es entre líneas) y 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.

Asistentes

Este evento requiere dos asistentes por equipo con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento.
- Evaluar la distancia de caída de la pelota (medición a 90° de la línea límite).
- Llevar o hacer rodar la pelota hacia la línea límite.
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.



3.11 Lanzamiento al Blanco Sobre una Varilla

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

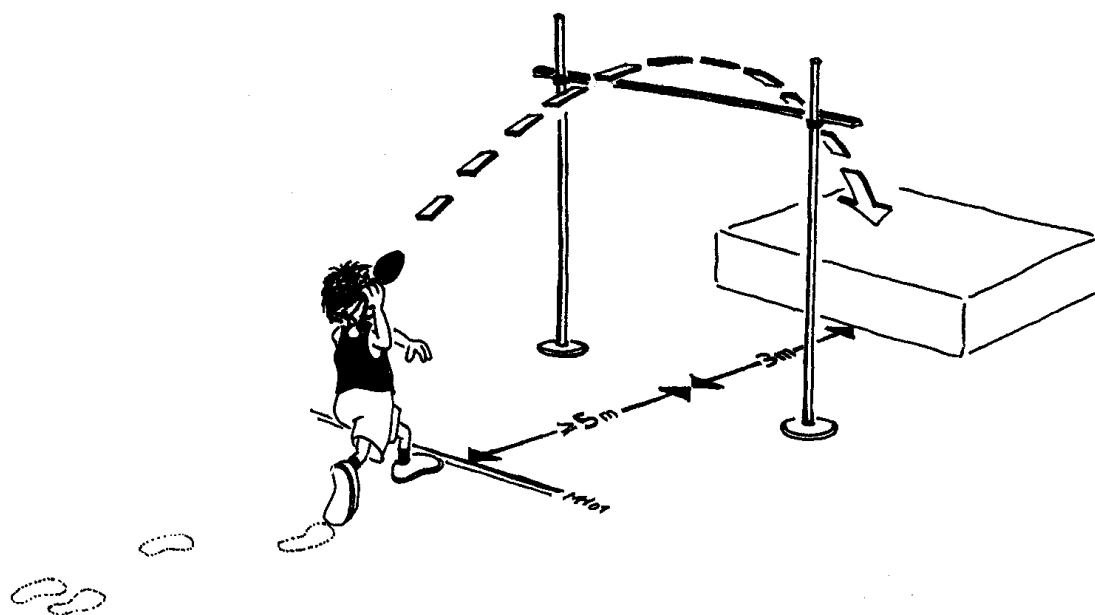
Dar en la zona del blanco – o al menos sobre sus bordes, se considera como un intento válido. Los puntos se registran por cada acierto (lanzamientos desde los 5 m = 2 puntos, 6 m = 3 puntos, 7 m = 4 puntos, 8 m = 5 puntos). Si el objeto se lanza sobre la varilla pero no acierta al blanco, se considera 1 punto. Cada participante tiene tres intentos, la suma de éstos se considera para el puntaje total del equipo.

Asistentes

Para organizar este evento se requiere un asistente con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento del evento (distancia de lanzamiento y aciertos).
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

Figura



- Eventos para 9/10 años

3.12 Carrera de Resistencia Progresiva

Breve descripción: Carrera larga sobre distancia corta marcada a velocidad progresiva.

Procedimiento

Cada miembro de un equipo tiene que correr alrededor de un circuito de aproximadamente 100m tantas veces como sea posible a un ritmo progresivo (ver fig. y tablas de Velocidad / Tiempo). La conclusión de cada vuelta equivale a un punto para el equipo. Se registran todas las vueltas realizadas por todos los miembros del equipo.

Puntaje

El resultado del equipo se basa en el número total de vueltas completas logradas por el equipo.

Asistentes

Son necesarios, al menos, 4 asistentes por equipo para organizar este evento. Uno es responsable de la Tabla de Velocidad / Tiempo, uno para la “puerta de apertura y cierre” y los otros registran las vueltas realizadas en la tarjeta del evento.

Instrucciones de Uso

Diagramar una Tabla de Carrera abriendo la puerta de 5' en el tiempo parcial programado para la carrera.

Tabla de Velocidad

Velocidad Km/h	Tiempo Seg/100m
8km/h	45"
9km/h	40"
10km/h	36"
11km/h	33"
12km/h	30"
13km/h	27"
14km/h	25"
15km/h	23"
16km/h	22"
17km/h	21"
18km/h	20"
19km/h	19"
20km/h	18"

Ejemplo de Tablas

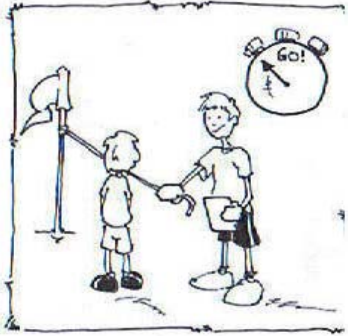
Velocidad de carrera/vuelta	Puerta abierta
12km/h	30 seg.
12km/h	1:00
13km/h	1:27
13km/h	1:54
14km/h	2:19
14km/h	2:44
15km/h	3:07
15km/h	3:30
16km/h	3:52
16km/h	4:14
17km/h	4:35
18km/h	4:55
19km/h	5:14

Velocidad de carrera/vuelta	Puerta abierta
10km/h	36 seg.
10km/h	1:12
11km/h	1:45
11km/h	2:18
12km/h	2:48
12km/h	3:18
13km/h	3:45
13km/h	4:12
14km/h	4:37
14km/h	5:02
15km/h	5:25
15km/h	5:48
16km/h	6:10

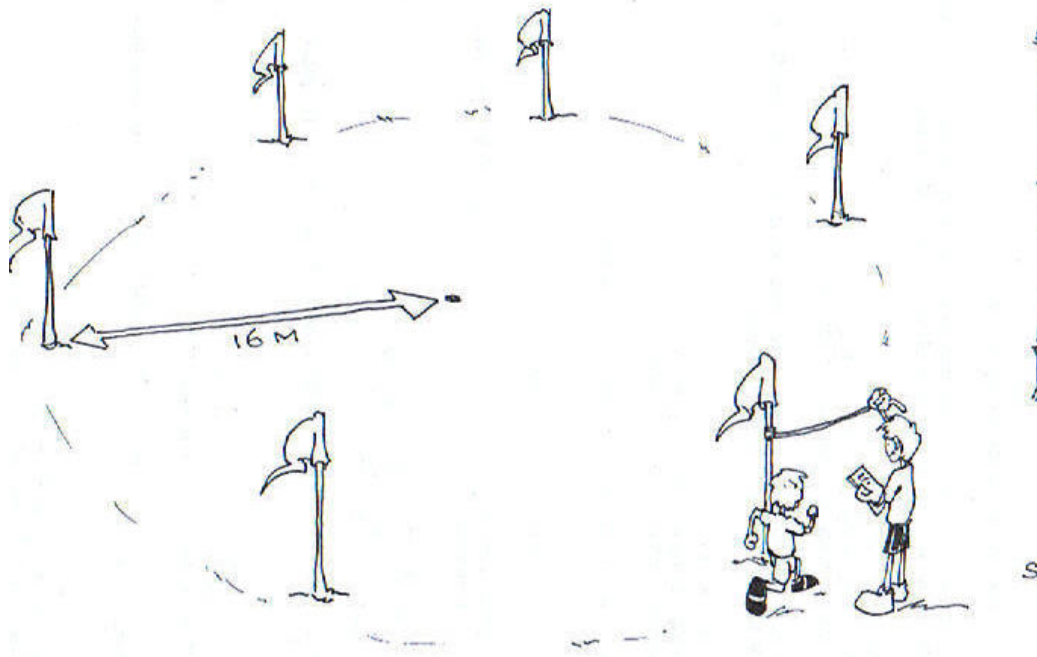
Atención: Estas tablas se presentan como ejemplo: de 10 a 19 km/h.

Se redondea el tiempo para la distancia de 100m para facilitar las cosas.

Los atletas corren dos vueltas a cada ritmo de, excepto para la aceleración final en el último tramo de la carrera. Según el nivel de los alumnos, los animadores seleccionarán la fórmula de carrera adecuada. El puntaje se basará en el número de vueltas completas (1 punto por vuelta)



Puerta cerrada: 5' según la planificación de carrera



3.13 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.

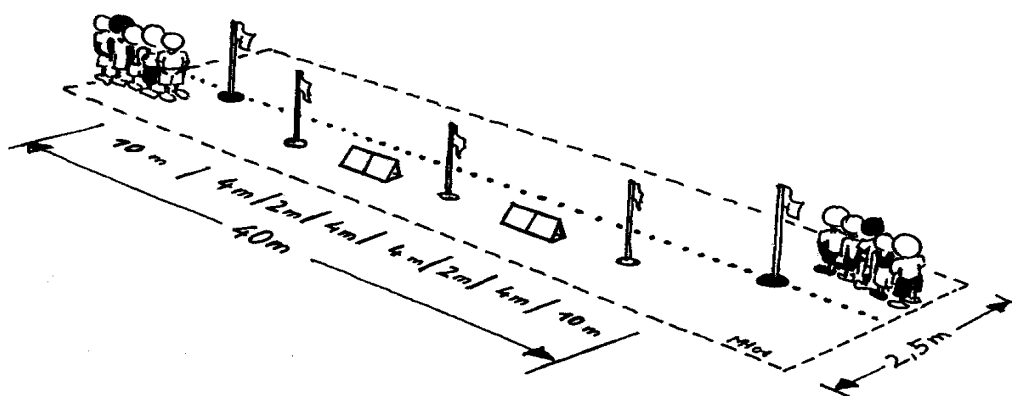
Puntaje

El ranking se evalúa de acuerdo al tiempo: siendo el ganador el equipo con mejor tiempo. Los demás equipos se acomodan según ese orden de tiempo. En caso de haber menor cantidad de equipos que andariveles disponibles, el ranking se puede establecer directamente de acuerdo a la colocación final de cada equipo.

Asistentes

Para una organización eficiente, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes obligaciones:

- Controlar el regular desempeño del evento
- Tomar el tiempo
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



3.14 Salto en Largo con Garrocha

Breve descripción: Saltar a distancia utilizando una garrocha

Procedimiento

El participante corre desde una aproximación de 5 m (la línea de salida marcada con un cono o varilla) hacia una colchoneta con cubiertas o similar para clavar la garrocha. El despegue debe realizarse con una pierna (saltadores diestros – salen con impulso de pie izquierdo - deben tomar la garrocha con su mano derecha arriba) ‘Suspendiéndose’ de la garrocha, el saltador se transporta sobre una segunda marca en dirección al objetivo (colchonetas o cubiertas).

Los objetivos se distribuyen como en la figura, el primer objetivo ubicado a 1 metro atrás de la marca. Se recomienda no dejar caer la garrocha durante el salto. La garrocha no debe medir más de 2 m.

Puntaje

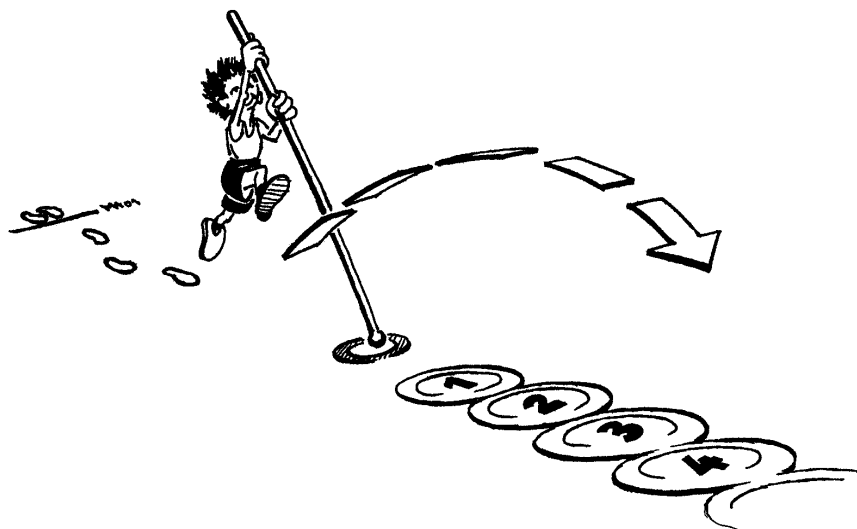
Cada participante tiene dos intentos. Si el participante cae dentro del objetivo #1, corresponden 2 puntos; si la caída ocurre dentro del objetivo #2, corresponden 3 puntos; y así sucesivamente [objetivo #3 (= 4 puntos), objetivo #4 (= 5 puntos) y objetivo #5 (= 6 puntos)]. Si al caer toca el borde de la colchoneta o goma, el salto se considera “válido”. Si al caer, una pierna queda dentro de la colchoneta o goma y la otra fuera, se descuenta un punto. Los jueces deben advertir a los atletas sobre las reglas.

Asistentes

Para este evento se requiere de un asistente quien tiene las siguientes obligaciones:

- Controlar la altura y amplitud de la toma
- Controlar que la caída sea correcta
- Marcar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

Figura



3.15 Salto de Longitud Riguroso

Breve descripción: Salto de carrera reducida en busca de distancia con precisión.

Procedimiento

Con una carrera de aproximación de 10m como máximo, los participantes completan un salto en largo con requisitos estrictos respecto de la precisión del impulso de salida y la caída.

El puntaje se asigna de la siguiente manera (las distintas áreas se definen de antemano):

- área de caída: el puntaje se asigna de acuerdo a la posición inestable con que se alcance el objetivo (área #3 = 3 puntos)
- si cae con ambos pies parado, se le asigna 1 punto más
- si logra un impulso preciso: + 2 puntos = en la zona de impulso
+ 1 punto = en la zona definida +/- 10cm
0 puntos = fuera de la zona de impulso

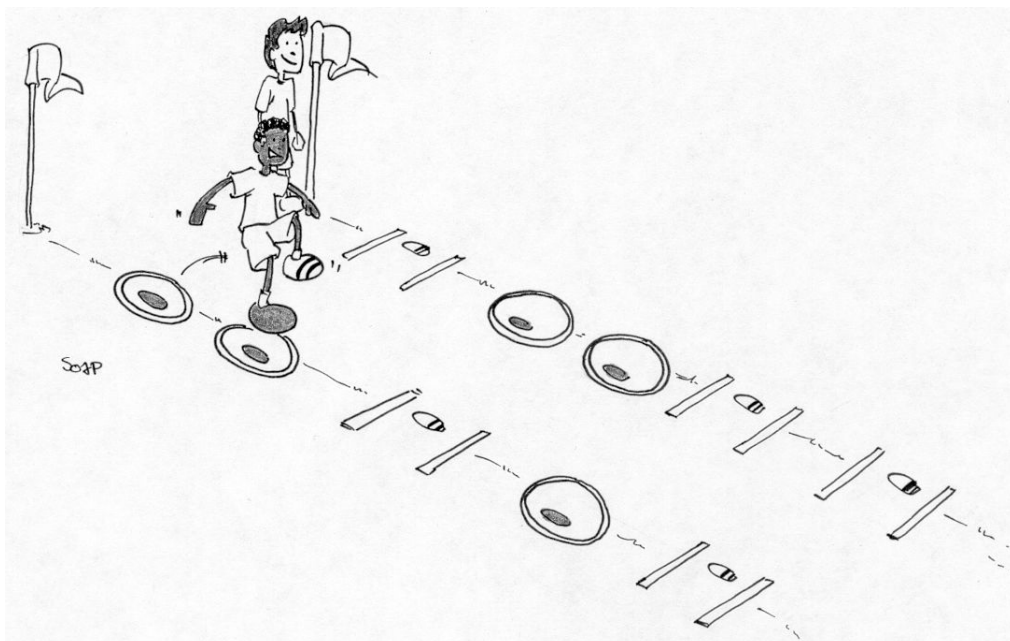
Puntaje

Cada miembro del equipo cuenta con tres intentos. Se registran todas las distancias logradas. Se le asigna el mejor puntaje logrado por cada miembro del equipo para el total del grupo.

Asistentes

Es necesario un asistente por equipo par este evento. Esta persona tiene que:

- controlar la precisión del impulso
- controlar la precisión de la caída
- contar los puntos para cada atleta
- sacar los puntajes y registrarlos en la tarjeta el evento.



3.16 Lanzamiento Rotacional

Breve descripción: Lanzamiento hacia diferentes objetivos con movimiento rotacional.

Procedimiento

El área completa entre dos postes (o entre postes de arco de fútbol) se divide en tres zonas de igual medida: zona izquierda, central y derecha. Desde una posición lateral de parado 5m frente a la zona central, el participante lanza una pelota (u objeto similar) de lado con brazo completamente extendido, hacia la red o postes de arco de fútbol (de modo similar al lanzamiento del disco o voleo de lado de una raqueta de tenis). Cada participante tiene dos intentos para lanzar el objeto a través de la zona que mejor corresponda a su brazo de lanzamiento (por ejemplo: un lanzador zurdo intentará lanzar el objeto hacia la zona izquierda).

Puntaje

Si el participante diestro lanza el objeto a través de la zona derecha, se consideran tres puntos; dos puntos si el lanzamiento es a través de la zona central y uno si es en la izquierda. Si se acierta sobre el borde de una zona, se considera el mayor puntaje. Para los lanzadores zurdos el puntaje se considera en la secuencia opuesta.

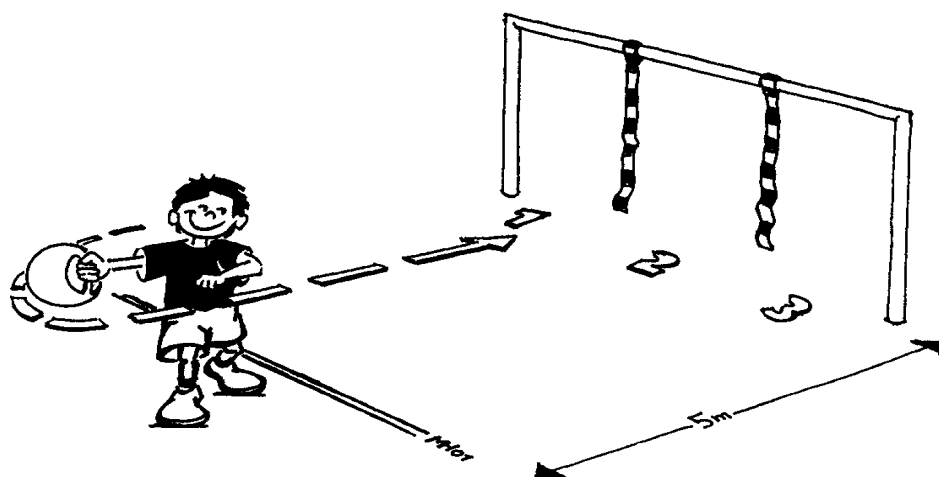
Si un lanzador no acierta la zona de objetivo (cerca, arriba o abajo) o pisa más allá la línea límite, tiene un lanzamiento extra para lograr puntaje.

El mejor de los dos intentos de cada miembro del equipo es el que se considera para el puntaje final del equipo.

Asistentes

Para este evento se requieren dos asistentes con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento.
- Llevar nuevamente el equipamiento de lanzamiento a la línea límite.
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



3.17 Lanzamiento Hacia Atrás

Breve descripción:

Lanzamiento hacia atrás a distancia con pelota medicinal

Procedimiento

El participante se para con piernas paralelas, talones sobre la línea límite y de espaldas a la dirección del lanzamiento. Sostiene la pelota abajo, frente al cuerpo con ambas manos y brazos estirados. El participante se pone en cuclillas (para tensionar 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

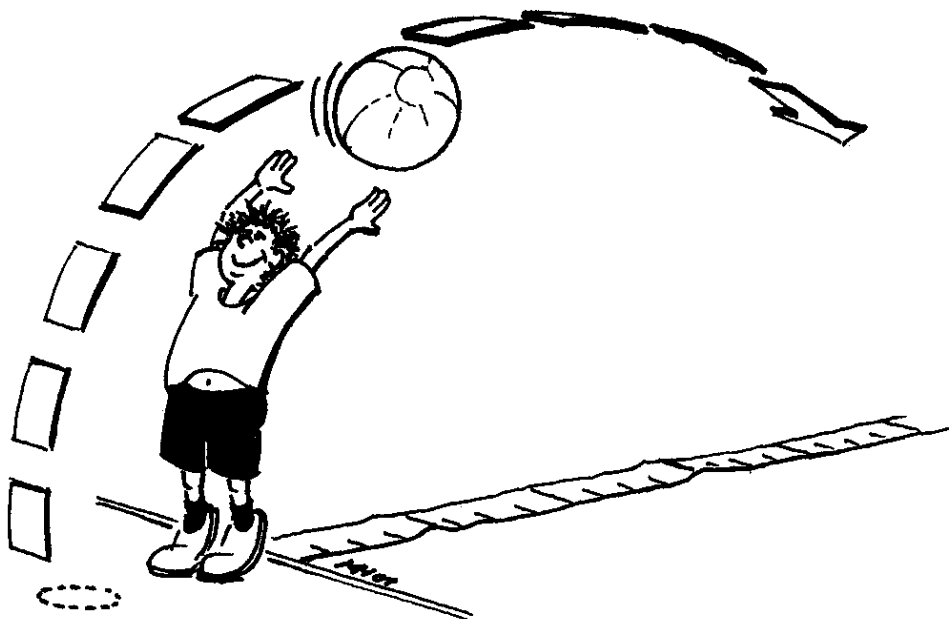
La medición se realiza a 90° (ángulo recto) de la línea límite y se registra a intervalos de 20 cm, considerándose el número mayor cuando la caída es entre intervalos.. El mejor de los dos intentos de cada miembro del equipo es el que se considera para el puntaje final del equipo.

Asistentes

Este evento requiere de dos asistentes por equipo con las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento.
- Evaluar la distancia de caída de la pelota (medición a 90° de la línea límite) y llevar la pelota de regreso hacia la línea límite
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

Figura



- Eventos para 11/12 años

3.18“Fórmula en Curvas”: Velocidad y Vallas

Breve Descripción: Relevos combinados de velocidad y vallas con curvas

Procedimiento

Son necesarias dos líneas para cada equipo: una para el traspaso de velocidad y la segunda para el segundo traspaso de vallas.

Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. El primer participante comienza a correr el trayecto llano hasta el primer poste con banderín, gira a su alrededor para regresar en dirección a su equipo. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testimonio) a su compañero que corre su trayecto y le pasa el aro al tercer integrante y así sucesivamente.

El participante que recibe el relevo comenzará a correr desde la zona de traspaso.

El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez finalizado su trayecto.

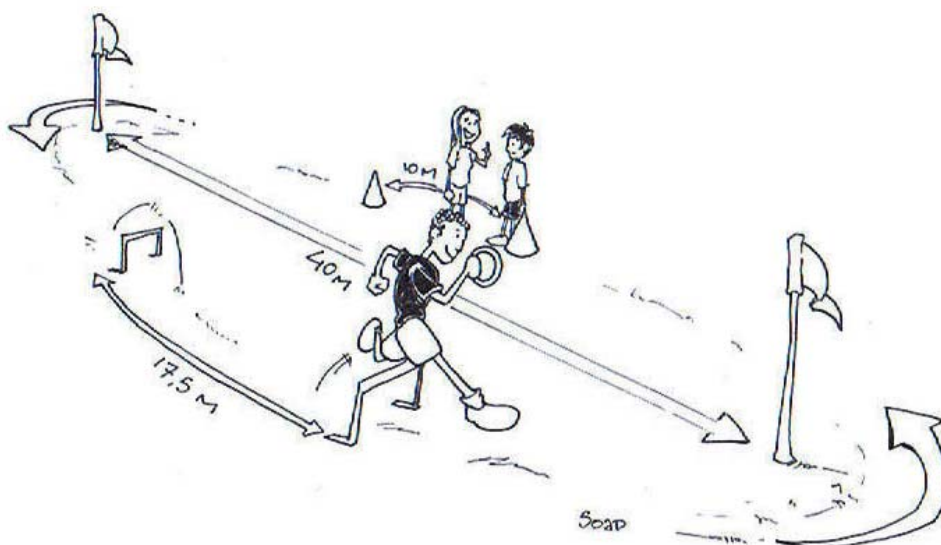
Puntaje

Se realiza un ranking de acuerdo al tiempo del equipo vencedor. Los restantes equipos se colocan de acuerdo a los tiempos logrados.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes funciones:

- Controlar el regular transcurso del evento
- Tomar el tiempo
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



3.19 “Fórmula en Curvas”: Relevos de Velocidad

Breve Descripción:

Relevos de velocidad con curvas

Procedimiento

Son necesarias dos líneas para cada equipo: una con la zona de traspaso y la otra no.

Todos los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 metros. El primer participante comienza a correr el trayecto hasta el primer poste con banderín, gira a su alrededor para correr la línea recta. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testimonio) a su compañero que corre la misma distancia y le pasa el aro al tercer integrante y así sucesivamente. El corredor receptor comenzará a correr desde la zona de intercambio.

El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida (ingreso de la zona de relevos) y se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez completada su distancia.

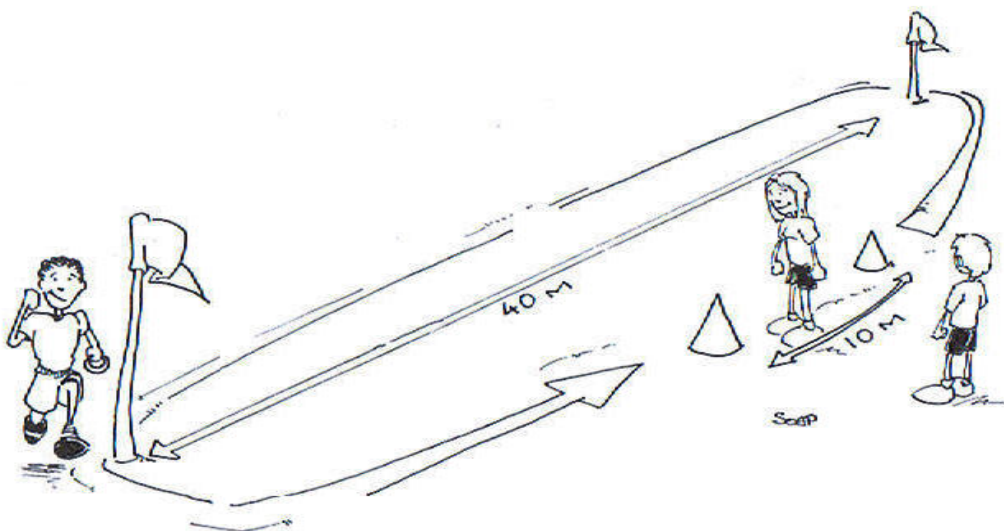
Puntaje

Se realiza un ranking de acuerdo al tiempo del equipo vencedor. Los restantes equipos se colocan de acuerdo a los tiempos logrados.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. Esta persona tiene las siguientes funciones:

- Controlar el regular transcurso del evento
- Tomar el tiempo
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



3.20 Carrera con Vallas

Breve Descripción: Carrera sorteando vallas a intervalos regulares

Procedimiento

La distancia entre vallas es la misma que se observa en la Fig.

Este es un evento en equipos en el cual cada participante corre en forma individual.

El participante se para frente a la línea de salida dispuesto a partir ante una señal, o el golpeteo del dispositivo de salidas (clapper) luego de la voz de “listos”. Completa la distancia para cruzar la línea final lo más rápido posible y se le asigna su resultado individual.

Dos participantes corren simultáneamente dos distancias paralelas ante una misma señal de salida.

La distancia está marcada con 4 vallas con intervalos de 7 metros.

La línea de salida y la primera valla = separadas por 10 metros. Distancia de la última valla hasta la línea final = 9 metros.

Puntaje

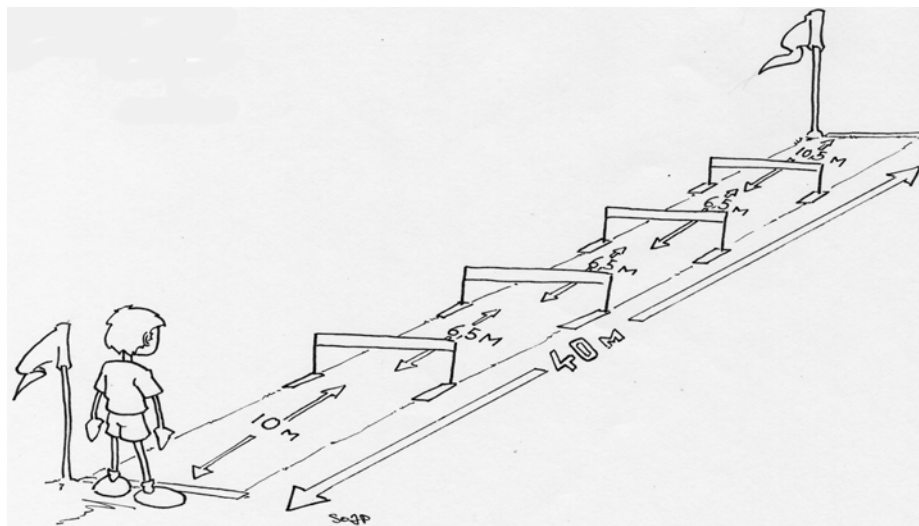
El ranking se basa en la suma de resultados logrados por todo el equipo: el equipo vencedor será el que logre mejor tiempo. Los equipos restantes se posicionan de acuerdo a sus tiempos finales.

Asistentes

Para este evento es necesario un cronometrador experimentado para cada andarivel.

Una persona debe dar la señal de salida.

Los cronometradores también tendrán que registrar los puntajes en la tarjeta del evento



3.21 Carrera de Resistencia de 1000m

Breve Descripción: Carrera de 1000 metros en equipo

Procedimiento

Cada integrante de un equipo corre 5 vueltas a un circuito de alrededor de 200 metros (ver Fig.) desde un punto de salida bien marcado.

Se registra el tiempo de cada integrante del equipo.

La distancia se lleva a cabo desde dos puntos de salida diametrales, como máximo se colocarán dos equipos en cada punto.

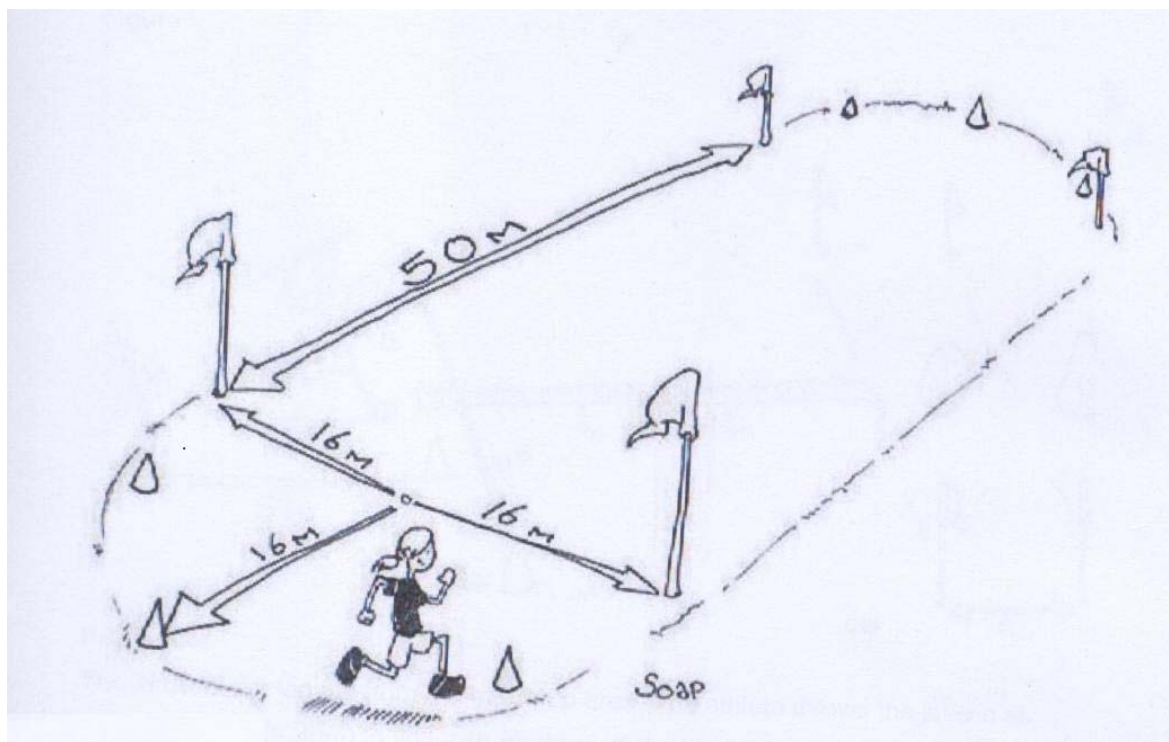
Puntaje

El puntaje del equipo es la suma de los resultados individuales de sus integrantes.

Asistentes

Son necesarios 2 asistentes por equipo para la organización del evento.

Podrá haber sólo 4 equipos completando la distancia a la vez, lo que implica que se necesitará de la disponibilidad de otros asistentes o líderes de equipo para colaborar.



3.22 Lanzamiento de la jabalina para jóvenes

Breve Descripción: Lanzamiento con un brazo en busca de distancia/precisión con una jabalina apropiada

Procedimiento

El lanzamiento se realiza con una carrera de aproximación en un área de 5 metros. El participante lanza la jabalina lo más lejos posible (=30m) en dirección a los marcadores. Si la jabalina cae más allá de los 30m de distancia, dentro de una zona de puntería de 5 metros de ancho, se le otorga un bono adicional de 10m.

La distancia lograda se registrará directamente desde los marcadores establecidos o desde una cinta desenrollada en el suelo. Se miden las distancias obtenidas en cada uno de los tres intentos de cada participante.

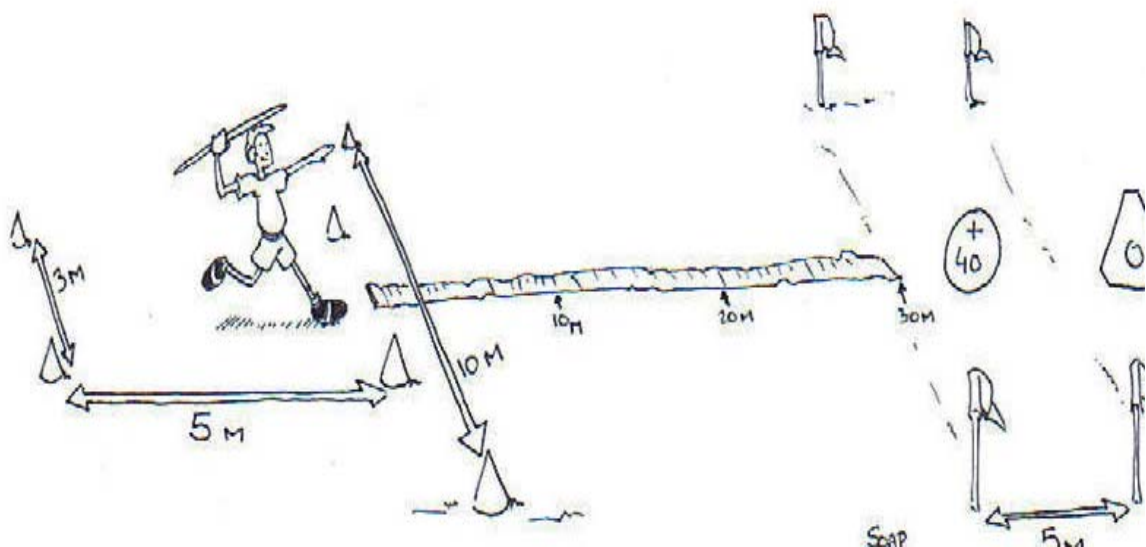
Puntaje

Se registra el mejor resultado de cada participante y se agrega a los resultados de los otros compañeros de equipo. El resultado final del equipo será la suma de estos marcadores.

Asistentes

Es necesario un asistente para este evento y estará encargado de:

- Controlar el regular transcurso del evento
- Llevar el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



3.23 Lanzamiento del disco para jóvenes

Breve Descripción: Lanzamiento con un brazo en busca de distancia/precisión con un disco apropiado (“Ludidisc”)

Procedimiento

Desde una zona de aproximación de 3 metros, el atleta lanza con un movimiento rotatorio un objeto plano de fácil manejo. El objeto debe caer dentro de la zona delimitada (10 m de ancho como máximo). El participante lanza la mayor distancia posible (tanto como 30 metros) a lo largo de una línea con marcadores. Si el disco cae más allá de los 30 metros de distancia, dentro de un sector de puntería de 5 metros de ancho, obtiene un bono adicional de 10m.

La medición se realiza desde la marca más cercana dejada por el objeto, en ángulo recto a la cinta métrica a lo largo de la línea de la zona de caída.

Cada participantes tiene dos intentos, ambos se miden y registran.

Nota de Seguridad: Como la seguridad es fundamental en la prueba de Lanzamiento del Disco, solo se le permitirá a los asistentes permanecer en la zona de caída. Está estrictamente prohibido lanzar el disco antes de recibir la señal de inicio.

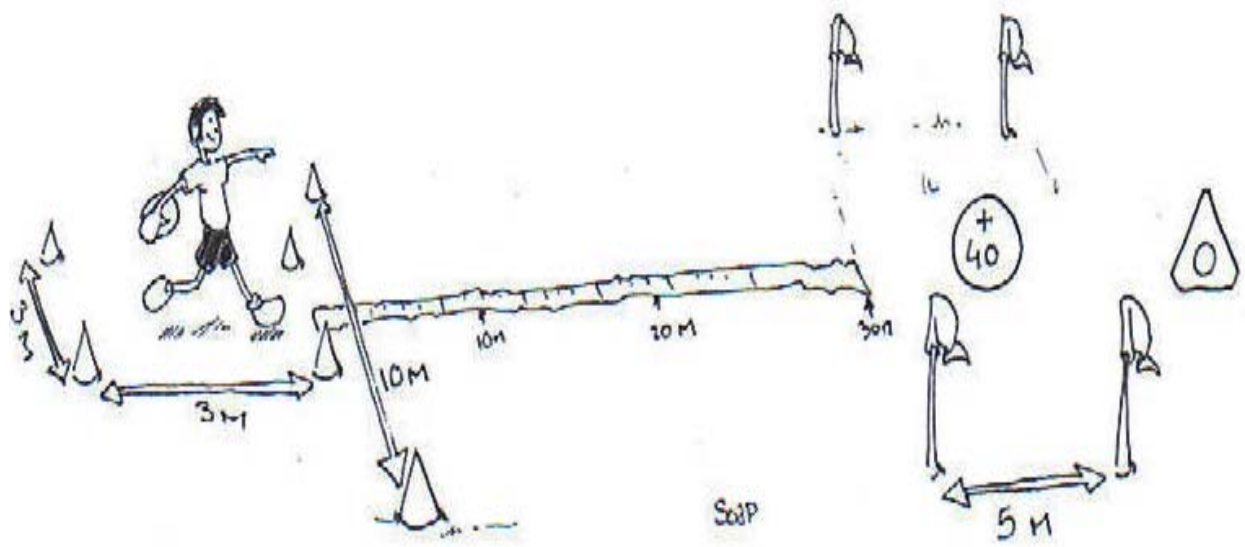
Puntaje

Cada lanzamiento se mide en ángulo de 90° (ángulo recto) a la línea de lanzamiento. El mejor de los dos intentos de cada miembro del equipo contribuirá para el puntaje total del grupo. El otro lanzamiento se utiliza para compararlo con los otros para armar el ranking de este evento.

Asistentes

Son necesarias dos personas por equipo para este evento. Los mismos tienen las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento
- Determinar la distancia cuando cae el disco (medición a 90° de la línea de lanzamiento)
- Devolver los discos a la línea de lanzamiento
- Obtener el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



3.24 Salto en 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/cubierta/colchoneta colocada delante en el cajón. 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). El participante clava la garrocha cerca de la línea de despegue, se “monta” a la misma y pasa por encima de un obstáculo superable forzándose a realizar un salto en alto básico. Luego debe caer dentro del objeto colocado como objetivo (cubiertas o colchonetas).

Los objetivos están colocados como en la figura (el primer objetivo ubicado 1m dentro del cajón de arena)

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.

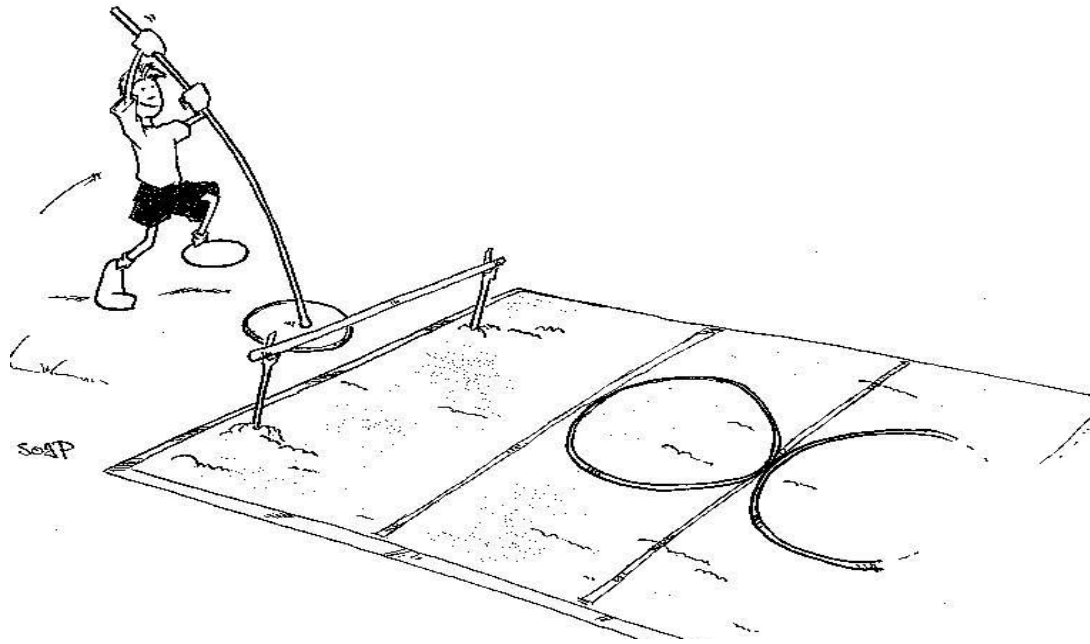
Puntaje

Cada participante tiene dos intentos, si cae 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). Cuando toca el borde de una cubierta/colchoneta al caer, el salto se considera “exitoso”, 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 le otorga al participante un salto extra para que lo realice correctamente. Tocar el obstáculo está penalizado con un punto.

Asistentes

Es necesario un asistente para este evento y esta persona tiene las siguientes obligaciones:

- Controlar la altura y ancho de la toma
- Controlar la correcta caída
- Obtener el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



3.25 Salto en Largo con Corta Aproximación

Breve Descripción: Salto en busca de distancia.

Procedimiento

Cada participante comienza desde el extremo más distante de la zona de aproximación, toma una carrera de 10 metros (marcado con un cono o varilla) y se traslada con un impulso hacia delante en una zona de 50cm de ancho. Completa un salto y cae en las zonas designadas marcadas de antemano con conos/ aros en la arena.

La zona 1 otorga 1 punto; la 2, 2 puntos, y así sucesivamente.

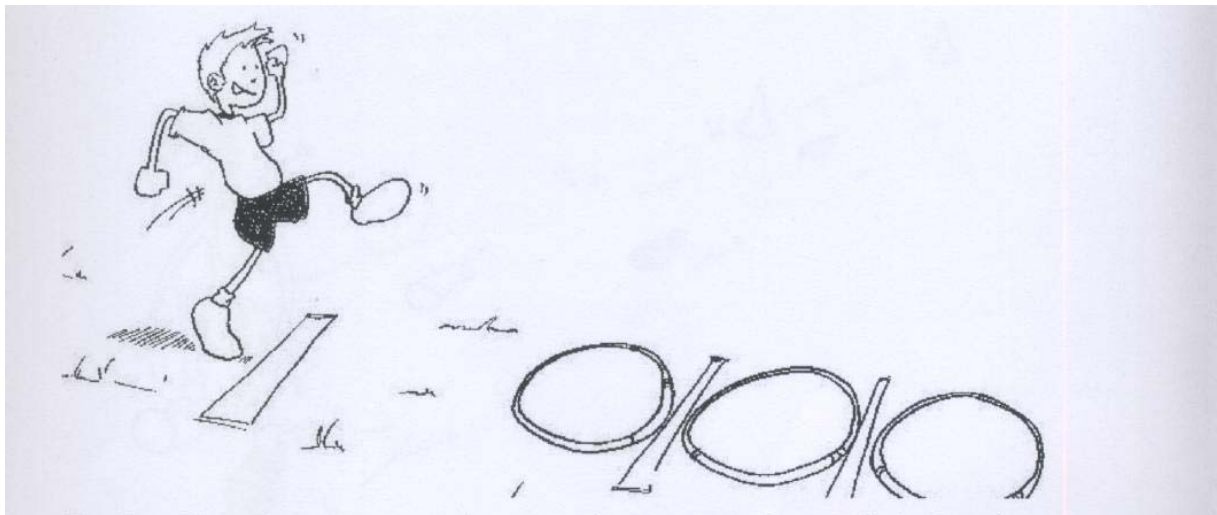
Puntaje

Cada miembro del equipo toma parte del evento. Se registran todos los resultados de los atletas. El mejor de sus tres intentos se considera para el puntaje del equipo. La suma de los puntajes individuales contribuye al total del equipo.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. El mismo tiene que:

- Controlar y regular el procedimiento
- Obtener el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento



Para las categorías superiores, se puede extender una cinta métrica al costado del cajón para obtener resultados más precisos.

3.26 Salto Triple con Corta Aproximación

Breve Descripción: Salto triple con una carrera muy corta.

Procedimiento

Cada integrante de un equipo tiene tres intentos.

Luego de una carrera de aproximación limitada en 5 metros, el participante completa un salto triple (hop, step y jump –rebote, paso y salto- y cae con ambos pies). La medición se realiza desde el punto de caída (talón) más cercano a la zona de despegue con una cinta métrica desplegada al costado de la zona de caída.

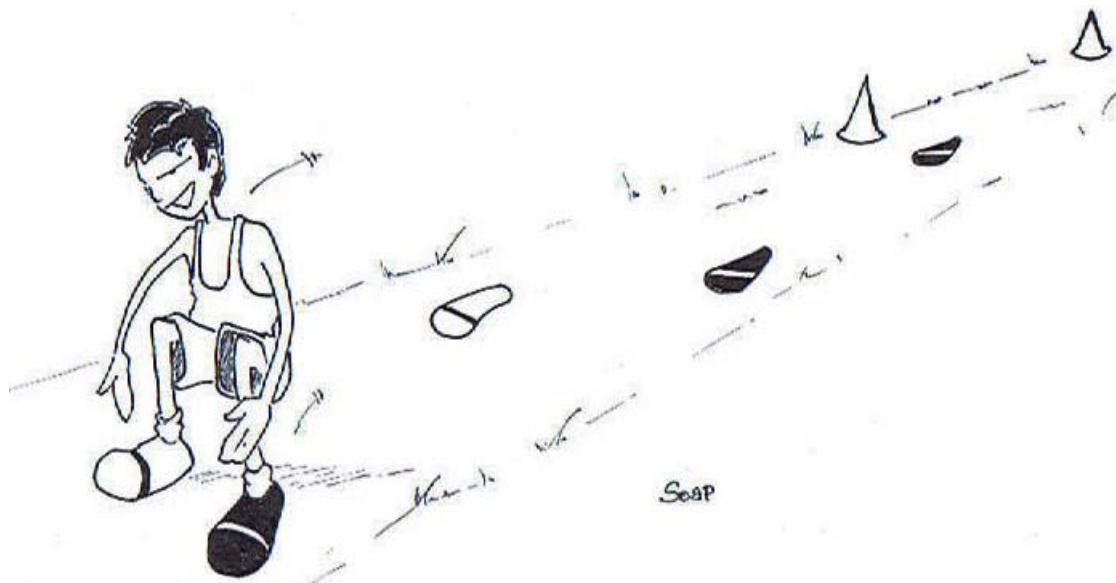
Puntaje

Se considera el mejor salto de cada participante y se registra para el total del equipo.

Asistentes

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. El mismo tiene las siguientes obligaciones:

- Controlar y regular el procedimiento (hop, step y jump y caída con ambos pies)
- Tomar nota de los resultados
- Registrar el puntaje en la tarjeta del evento



4. Puntaje de los Eventos

4.1 Sistema de Puntaje

El sistema de puntaje del “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” es simple y no requiere de ningún sistema computarizado, o conocimiento específico respecto de las reglas del atletismo. Es necesaria una sola persona para el tablero de resultado en una competencia de 9 equipos. El puntaje es lo suficientemente simple como para estar expuesto dos minutos después de la finalización de cada evento. No hace falta ninguna tabla de referencias.

En resumen, 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 9 equipos participantes, el mejor equipo obtiene 9 puntos, el segundo obtiene 8 puntos, el tercero 7 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 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.

4.2 Puntaje de los Eventos de Carrera

En los eventos de carrera el tiempo corresponde al resultado registrado.

En los eventos individuales de 11/12 años, se registra el tiempo y se lo suma para el resultado del equipo.

4.3 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. El registro y puntaje de resultados se realiza en la tarjeta del evento.

4.4 Medición de los Eventos de Campo

En el “Atletismo para Niños”, se utiliza el procedimiento de medición. (lectura directa por medio de cinta extendida sobre el suelo) para los grupos de edades I y II, incluso III. 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.

4.5 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. Esta tabulación abierta y el cálculo de resultados componen un proceso de evaluación visible y transparente para todos. Todos los involucrados pueden mantenerse actualizados sobre el progreso de los equipos observando las posiciones actuales en el tablero durante el transcurso del evento. Mantener continuamente desplegados los resultados durante el encuentro se convierte en la clave para provocar el entusiasmo.

5. Organización

5.1 Montaje

Para la prolija conducción de un evento de “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF”, se deben considerar los siguientes consejos de organización:

- Todo el equipamiento debe transportarse a una distancia lo más corta posible del lugar donde se realizará el encuentro.
- Deben estar disponibles de seis a ocho personas que conozcan y tengan experiencia en el montaje del plan. Un “Jefe – Organizador” supervisa y controla el montaje y desmontaje.
- Estas seis a ocho personas deben estar divididas de acuerdo a los eventos seleccionados. (con prioridad en los eventos de carreras.
- Para lograr coordinación, es necesario trazar un “plan de montaje” de la competencia.
- Una vez concluido el montaje, se debe dar la bienvenida a los niños. Luego de una breve explicación respecto de la conducción del evento, se organiza una sesión común de entrada en calor durante 10 minutos, como máximo, preferentemente con música de fondo.
- Finalizada la entrada en calor, se identifican los equipos, los niños se distribuyen en las distintas estaciones y en cada una de éstas, se les da instrucciones específicas para la conducción del primer ejercicio.

5.2 Formularios de Inscripción y Competencias

5.2.1 Formularios de Inscripción de los Equipos

Para una exitosa conducción de la competencia es necesaria una inscripción anticipada de los equipos. Los eventos se seleccionan de acuerdo con el número de inscripciones. Con el arribo de los equipos al campo, se distribuyen las tarjetas de los equipos con la lista de nombres a todos los asistentes para registrar el puntaje.

5.2.2 Formularios de Competencias

Para facilitar la eficiente conducción de la competencia, se ofrecen los siguientes formularios como modelos que pueden fotocopiar en la medida que lo requiera el organizador.

- A) Formularios de Eventos para los “Eventos de Carreras” (Velocidad / Resistencia)

CARRERAS PARA TODOS LOS GRUPOS DE EDADES

Evento: Equipo/Color: _____ Grupo por Edades: _____

Equipo	Velocidad/Vallas	Velocidad/slalom	“Fórmula 1“

ATLETISMO PARA NIÑOS IAAF

En este formulario se pueden registrar hasta cuatro equipos. Bajo el encabezado “Nº”, se registra el número equipos, indicando el número de andariveles necesarios en la pista.

Es muy recomendable la selección de colores distintivos para las pecheras de cada equipo para identificarlos. El color de cada equipo se registra en el formulario del evento, y se indica en el tablero.

También se realiza una lista de los eventos de carrera en orden secuencial en el formulario del evento.

Para las Carreras de Resistencia, el color, específico a cada equipo debe estar bien indicado. El resultado de cada equipo se transfiere directamente al tablero inmediatamente después de cada evento.

B) Formularios de Eventos para los “Eventos de Campo” (SALTOS / LANZAMIENTOS)

SALTOS / LANZAMIENTOS

Evento: Equipo/Color: _____ Grupo por Edades: _____

	Nombre	1. Intento	2. Intento	Mejor
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
	Total Equipo:			

ATLETISMO PARA NIÑOS

Los formularios para estas dos áreas son idénticos. Sin embargo deben considerarse los siguientes aspectos:

Se deben registrar todas las marcas en los formularios de los eventos, asegurándose que se mencionen realmente el color de cada equipo y el evento correspondiente. También se menciona en el formulario la mejor marca seleccionada junto con el puntaje logrado por el equipo (suma de resultados individuales)

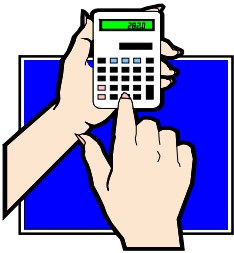
- a) El encabezado “Grupo” se refiere al grupo de edades que está actualmente compitiendo. Es necesario especificarlo en el caso de que haya varias categorías compitiendo.
- b) Solo los nombres de los miembros del equipo (nombre y apellido) se menciona en los Formularios de Equipo, de tal forma de ahorrar tiempo sin interferir con la emisión de los resultados

Los encabezados “1er intento” y “2do intento”, se refieren, por supuesto, a la primera y segunda tentativa de un cierto ejercicio. Los dos intentos no son para ser realizados inmediatamente uno detrás del otro. La mejor marca se registra en la última columna bajo el título “Total Equipo”.

5.3 Tablero de Resultados

Del mismo modo que con los paneles electrónicos de las competencias formales de pista y campo, es necesaria la utilización de un tablero de resultados. Debe estar colocado en el centro del escenario de los eventos de manera de estar continuamente visible para todos. Es un componente importante para cautivar el interés de los niños. Es necesario que el tablero de resultados se atienda seriamente para que los resultados estén disponibles en forma inmediata después de cada evento. Se debe asemejar al siguiente ejemplo.

Ejemplo de un tablero de resultados – 7/8, 9/10 años

		Vallas	Slalom	Formula-1	Resistencia	Garrocha	Cuerda	Salto cruzado	Sentadillas hacia adel.	Escalera	T Blanco	Jabalina	Arrodiado	Lanz. hacia Atrás	Rotacional	Puntos	Orden
Rojo	Resultado Puntos																
Amarillo	Resultado Puntos																
Verde	Resultado Puntos																
Azul	Resultado Puntos																
Anaranjado	Resultado Puntos																
Blanco	Resultado Puntos																
Marrón	Resultado Puntos																
Violeta	Resultado Puntos																
	Resultado Puntos																

¡!!!!!!¡OJO DIVIDIR RESULTADOS Y PUNTOS!!!!!!¡!!!!!!

5.4 Identificación de los Equipos / Trazado del Lugar

- La identificación de los equipos es esencial. Se puede hacer con remeras de entrenamiento (“pecheras”) o trozos de telas de color como brazaletes para los capitanes de equipos. Esta característica distintiva es importante como pertenencia a un equipo, y es un marcador útil para los organizadores.
- La organización del trazado del lugar es de gran importancia. Se deben marcar claramente los límites del área de competencia. También es necesario delimitar cada estación de un evento (con bloques, botellas plásticas, etc.) Es necesario tomar ciertas precauciones para asegurar que la calidad del evento y la seguridad de los participantes y el equipo de asistentes.

5.5 Equipo de la Organización / Personal y Asistentes)

Del mismo modo que con las competencias estándar de pista y campo, el evento de “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” requiere de ayudantes – asistentes/jueces comprometidos en asegurar que el evento se lleve a cabo de acuerdo a ciertas reglamentaciones y procedimientos.

Este principio también rige al programa de “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF” a pesar de estar compuesto de eventos que, en casi todos los casos, se apartan radicalmente del programa de eventos estandarizados para adultos. Sin embargo, más allá de su rol como oficiales, los asistentes deben brindar apoyo a los niños y actuar como motivadores durante la competencia. Cada decisión que se tome apunta a hacer la competencia placentera para los niños.

Este enfoque original implica la creación de un cuerpo de oficiales especializados en tal audiencia.

Los siguientes individuos componen el personal:

- El “Organizador del Evento”, quien tiene que supervisar y actuar en forma comprometida durante todo el evento como comunicador y responsable de resolver los problemas. Es la persona encargada de anunciar los cambios de estaciones.
- El “Jefe de Tablero de Resultados”, quien cumple las funciones de un secretario general, controlando los formularios, distribuyendo o ubicando los asistentes y preparando los anuncios de resultados.
- Un asistente de salidas y dos “Cronometradores” son necesarios para los eventos de Carrera de Velocidad/Resistencia. Estas personas también pueden ayudar al montaje y desmontaje.
- Se requieren uno o más asistentes para supervisar que se respeten las reglamentaciones, el orden y la seguridad.

5.6 Informe Oficial de Resultados

La ceremonia de premiación es una “OBLIGACIÓN” necesaria para cualquier competición del “ATLETISMO PARA NIÑOS - IAAF”.

Para un máximo efecto positivo, la ceremonia debe realizarse inmediatamente – no más de dos minutos después de que se haya completado el último evento. Cada equipo y cada niño debe dejar la competición sabiendo el resultado final y entendiendo de qué forma el esfuerzo individual contribuyó a ese resultado.

Cada niño participante recibe un diploma como premio.

El Informe Oficial de Resultados es también una oportunidad para agradecer a todos los asistentes oficial y públicamente.

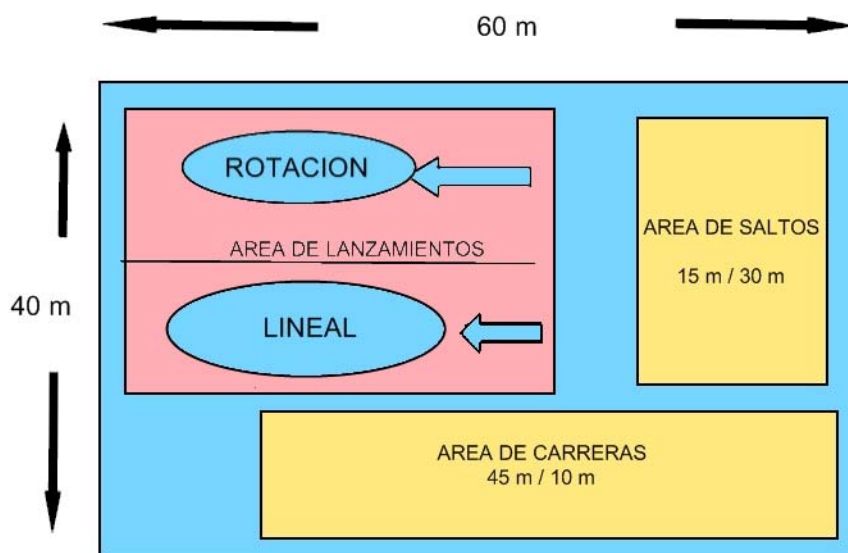
6. Formularios y Tablas

6.1 Lista de Equipamiento (9 equipos)

Evento	Equipamiento
<u>CARRERAS :</u>	
Velocidad / vallas	3 cronómetros, 12 vallas, 6 postes (postes de esquinas), 3 testimonios/aros
Velocidad / vallas en curva	3 cronómetros, 6 postes con banderas, 6 conos, 6 vallas, 1 doble decámetro
Velocidad /slalom	12 postes de slalom (además del equipamiento necesario para las pruebas de velocidad / vallas)
Relevos de Velocidad en curva	3 cronómetros, 6 postes con banderas, 6 conos
Formula 1	9 vallas, 12 postes de slalom, 3 colchonetas, 3 cronómetros, alrededor de 30 marcadores / conos, 3 testimonios / aros suaves
Vallas	3 cronómetros, 6 postes con banderas, 6 conos, 12 vallas, 1 doble decámetro.
Resistencia 8'	9 postes de esquinas, 20 tarjetas/fichas por niño, 1 cronómetro
1000 m de Resistencia	10 conos, 2 postes con banderas, 2 cronómetros, tarjetas de evento, 1 doble decámetro
Resistencia Progresiva	10 conos, 2 postes con banderas, 1 tabla de velocidad, 1 cronómetro, 1 doble decámetro.
<u>SALTOS:</u>	
Vuelo con garrocha	2 postes, 6 colchonetas de goma, 1 cinta métrica, 1 cono para marcar el punto de salida
Salto en largo/ alto con garrocha	1 obstáculo superable (máx. 1m de alto), 1 cajón de arena (además del equipamiento necesario para vuelo con garrocha)
Saltos con cuerda	1 cuerda, 1 cronómetro
Salto de rana	1 cinta métrica (30m), 1 lápiz marcador, 1 marcador/cono y 1 cubo
Rebote cruzado	1 colchoneta para rebote cruzado, 1 cronómetro
Carrera en Escalera	1 escalera de rebotes, 1 cronómetro, 2 conos
Salto Triple con carrera reducida	1 cinta métrica, 2 conos, 1 tarjeta de evento
Salto en Largo con carrera reducida	1 cinta métrica, 1 cajón de arena, 2 conos, 1 tarjeta de eventos
Salto en Largo con exactitud	8 conos, 3 aros
<u>LANZAMIENTOS:</u>	
Lanzamiento al blanco	2 postes (arco de fútbol), 1 varilla o cuerda, (2,5m de alto) 2 pelotas aerodinámicas Vortex.
Jabalina para niños	2 jabalinas blandas, (2 TURBOJAV) una cinta métrica (30 m) y 1 cono por metro
Jabalina para jóvenes	8 conos, 1 cinta métrica (30 m), 2 jabalinas "avanzadas"
Lanzamiento arrodillado	2 pelotas medicinales (1 kg), 1 cinta métrica (20 m), 1 colchoneta de gimnasia, 1 cono por metro
Lanzamiento hacia atrás	2 pelotas medicinales (1 kg), 1 cinta métrica (20 m), 2 cubos
Lanzamiento rotacional	2 pelotas de lanzamiento, 2 postes/parantes (arco de fútbol),

	marcadores 1 cono por metro
Lanzamiento del disco para jóvenes	2 "ludidiscs", 8 conos, 1 cinta métrica (30m)
ÁREA DE RECUPERACIÓN:	2 pelotas aerodinámicas (Vortex), 1 cuerda, 2 postes, 1 fosa
<p>Comentarios: Todas las estaciones deben estar señalizadas con números para indicar el orden sucesivo de las disciplinas; un acompañante adulto por equipo debe estar provisto de todas las tarjetas de eventos y un plan de las estaciones.</p>	

6.2 Composición de las estaciones de eventos



6.2 Organización de las Estaciones de Eventos

Cada organizador del Evento concebirá las instalaciones para un evento luego de haber considerado el análisis de los diferentes factores. Los factores decisivos son la seguridad y fácil movilización de los niños.

Se puede considerar la demarcación de la zona de saltos, lanzamientos y carreras con banderas/postes.

6.3 Formularios y documentos adicionales

Carrera de resistencia “8” (Posiciones)

	Color/ Equipo	Puntos (1 x bola)	Lugar
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Lista de Participantes

	Participantes	Color
	Nombre	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

Tarjeta de Evento para las pruebas de Velocidad, Saltos y Lanzamientos – 11/12 años

Equipos:

Grupo	Intento 1	Intento 2	Intento 3	Mejor Anotación
A				
A				
A				
A				
A				
			TOTAL A	
B				
B				
B				
B				
			TOTAL B	

Nota:

Si los niños de 11-12 años ya han tenido la experiencia de estos eventos dedicados a las categorías más jóvenes, se debe modificar la competencia entre oponentes en los eventos para esta categoría de edades.

El grupo de edades que compite en cada estación de eventos consiste de 2 equipos y medio de la siguiente manera:

6 equipos: AB CD EF: A1 con B1, A2 con B2, etc.

9 equipos: ABC DEF GHI: A1 con B1, A2 con C1, B2 con C2, etc.

Los resultados parciales se colocan en el tablero general.

Respecto a las carreras individuales y de relevos, los equipos permanecen juntos.

Tablero de Resultados: Eventos para 11 – 12 años

	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	TOTAL	LUGAR
Equipos												
A1												
A2												
Total A												
B1												
B2												
Total B												
C1												
C2												
Total C												
D1												
D2												
Total D												
E1												
E2												
Total E												
F1												
F2												
Total F												
G1												
G2												
Total G												
H1												
H2												
Total H												
I 1												
I 2												
Total I												

Carreras Progresivas de Resistencia y de 1000 metros

	Color/ Equipo	Resultados 1000 metros Resistencia	Resultados Resistencia Progresiva
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Formas de equipo con resultados por evento individual

Evento/
EQUIPOS/

COLORES

Grupo	Apellido	Nombre	Ejecutorias/ Evento
A			
A			
A			
A			
		TOTAL A	
B			
B			
B			
B			
		TOTAL B	

6.4 Lista del Personal de la Organización (9 Equipos)

Función/ Evento	Por Estación	Total
Coordinador	1	1
Asistente de Equipo	1	9/6
Locutor	1	1
Asistente de Puntaje	1 o 2	1 o 2
Anotaciones / puntaje	2/3	2/3
Indicador de Salidas	1	1
Primer evento de Lanzamientos	2	2
Segundo evento de lanzamientos	2	2
Tercer evento de Lanzamientos	2	2
Primer evento de saltos	1	1
Segundo evento de saltos	1	1
Tercer evento de saltos	1	1
Carrera de resistencia	*	
Total:	25	

- Los jueces pueden cumplir varias funciones a lo largo de la competencia.
- Los atletas o sus padres bien pueden actuar como adultos acompañantes.

ANEXO 1

Rotaciones de grupos en las Competencias del Atletismo para Niños

Ejemplos de la organización de cuadros de competencia

Organización de un encuentro: 6 equipos de 10 atletas entre 11 y 12 años toman parte en una competencia de 7 eventos.

Equipo	Grupo	1ra Secuencia	2da Secuencia	3ra Secuencia	4ta Secuencia	5ta Secuencia	6ta Secuencia	7ma Secuencia
A	A1	Relevo de Velocidad	Vallas	Jabalina	Bola Medicinal	Garrocha	Triple Salto	Resistencia
	A2	Relevo de Velocidad	Vallas	Bola Medicinal	Jabalina	Triple Salto	Garrocha	Resistencia
B	B1	Relevo de Velocidad	Vallas	Jabalina	Bola medicinal	Garrocha	Triple Salto	Resistencia
	B2	Relevo de Velocidad	Vallas	Bola Medicinal	Jabalina	Triple Salto	Garrocha	Resistencia
C	C1	Jabalina	Bola Medicinal	Garrocha	Triple Salto	Relevo de Velocidad	Vallas	Resistencia
	C2	Bola Medicinal	Jabalina	Triple Salto	Garrocha	Relevo de Velocidad	Vallas	Resistencia
D	D1	Jabalina	Bola Medicinal	Garrocha	Triple Salto	Relevo de Velocidad	Vallas	Resistencia
	D2	Bola Medicinal	Jabalina	Triple Salto	Garrocha	Relevo de Velocidad	Vallas	Resistencia
E	E1	Garrocha	Triple Salto	Relevo de Velocidad	Vallas	Jabalina	Bola Medicinal	Resistencia
	E2	Triple Salto	Garrocha	Relevo de velocidad	Vallas	Bola Medicinal	Jabalina	Resistencia
F	F1	Garrocha	Triple Salto	Relevo de Velocidad	Vallas	Jabalina	Bola Medicinal	Resistencia
	F2	Triple Salto	Garrocha	Relevo de velocidad	Vallas	Bola Medicinal	Jabalina	Resistencia

**Cuadro de Rotación para 5 Equipos - 7/8 y 9/10 años.
(Ejemplo)**

Equipos	Evento 10'	Evento 10'	Evento 10'	Evento 10'	Evento 10'	Evento 10'	Evento 10'
Equipo 1	F1	Velocidad y Vallas	Jabalina	Bola Medicinal	Cross	Garrocha	Resistencia
Equipo 2	F1	Velocidad y Vallas	Bola Medicinal	Jabalina	Garrocha	Cross	Resistencia
Equipo 3	Cross	Garrocha	F1	Velocidad y Vallas	Bola Medicina	Jabalina	Resistencia
Equipo 4	Garrocha	Cross	F1	Velocidad y Vallas	Jabalina	Bola Medicinal	Resistencia
Equipo 5	Bola Medicinal	Jabalina	Cross	Garrocha	F 1	Velocidad y Vallas	Resistencia

**Cuadro para 6 Equipos - 7/8 y 9/10 años.
(Ejemplo de cuadro de organización)**

Rotación de 6 Equipos							
Competencia de 6 Equipos de 10 integrantes							
Cronógrafo	10'	20'	30'	40'	50'	60'	70'
Equipo							
1	Carrera 1	Carrera 2	Cross	Garrocha	Bola Med.	Vortex	Resistencia
2	Carrera 1	Carrera 2	Garrocha	Cross	Vortex	Bola Med.	Resistencia
3	Cross	Garrocha	Bola Med.	Vortex	Carrera 1	Carrera 2	Resistencia
4	Garrocha	Cross	Vortex	Bola Med.	Carrera 1	Carrera 2	Resistencia
5	Bola Med.	Vortex	Carrera 1	Carrera 2	Cross	Garrocha	Resistencia
6	Vortex	Bola Med.	Carrera 1	Carrera 2	Garrocha	Cross	Resistencia

Rotación de Estaciones: 9 equipos – 7/8 y 9/10 años (ejemplo)

Equipo	1ro	2do	3ro	4to	5to	6to	7mo	8vo	9no	10mo
1	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Escalera	Cross	Garrocha	Jav.	Rotacional	BM Atrás	Resis.
2	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Cross	Garrocha	Escalera	BM Atrás	Jav.	Rotacional	Resis.
3	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Garrocha	Escalera	Cross	Rotacional	BM Atrás	Jav.	Resis.
4	Jav.	Rotacional	BM Atrás	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Escalera	Cross	Garrocha	Resis.
5	BM Atrás	Jav.	Rotacional	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Cross	Garrocha	Escalera	Resis.
6	Rotacional	BM Atrás	Jav.	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Garrocha	Escalera	Cross	Resis.
7	Escalera	Cross	Garrocha	Jav.	Rotacional	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Resis.
8	Cross	Garrocha	Escalera	BM Atrás	Jav.	Rotacional	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Resis.
9	Garrocha	Escalera	Cross	Rotacional	BM Atrás	Jav.	Veloc. F1	Veloc. F1	Veloc. F1	Resis.

ANEXO 2

Seguridad de los Participantes

La seguridad se mantiene como la mayor preocupación del Organizador del Evento de las Competencias de Atletismo para Niños.

Instrucciones Generales:

- instalaciones seguras
- ningún equipamiento riesgoso (objetos de lanzamiento, postes)
- jueces expertos
- respeto del procedimiento de organización

Eventos	Reglas de Seguridad
Velocidad/Relevos	Suelo no resbaladizo, testimonios/aros seguros y marcadores
Vallas/Relevos	Suelo no resbaladizo, testimonios/aros seguros y marcadores y vallas superables
Fórmula 1	Colchoneta suave, marcadores y vallas seguras, suelo no resbaladizo
Vallas	Suelo no resbaladizo, vallas superables, zona despejada en los alrededores de la línea de llegada
Resistencia Progresiva 8 y 1000	Pista sin riesgos, los niños deben ser cuidados
Saltos sobre un cajón de arena	Remover la arena del cajón, corta carrera de aproximación, ningún objeto peligroso en el cajón de arena
Salto	Corta carrera de aproximación, dominio de la técnica del ST. Suelo no resbaladizo
Garrocha	Máximo de 2,50m de largo, garrochas no peligrosas, caída en zona suave, por ej. Zona de arena, mínimo dominio de la técnica
Lanzamiento de la Jabalina	Jabalina adecuada (no peligrosa), organización del grupo, recomendaciones apropiadas.
Lanzamiento Rotacional	Adecuados objetos de lanzamiento, organización del grupo, recomendaciones apropiadas
Lanz, Pelota Medicinal	Pelota de peso adecuado, zona despejada en el lanzamiento hacia atrás (por pérdida de equilibrio)

ANEXO 3

Ejemplo de Diploma

