

# REGLAMENTOS ESPECIFICOS JRTC



## 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 sumada las tres modalidades obtenga más puntos.

## 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 sentada 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.

## **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 700 metros planos

Se corre por puntaje:

El ganador obtiene 100 puntos, el segundo 99 y así sucesivamente, hasta que el número 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 desempatará 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

## CIEMPIÉS

El ciempiés, son 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 otorgará cada participante un puntaje según el número de inscritos, ejemplo: de ser 25 se le asignará un puntaje de 25 puntos, 24 al segundo y así sucesivamente: 24, 23, etc, hasta el último. Lo mismo en el segundo día de 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 cayó (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.

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 haya cruzado primero la meta.

Sanciones:

Quien corra sin ir montado los zancos

Quien interrumpa o estorbe intencionalmente a alguno de sus adversarios.

## **BOLAS O CANICAS**

Se trata de sacar del arroyuelo o círculo que está dibujado en el piso, bolas, pipiando con otra bola de cristal.

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 ingresarán 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 acercarse demasiado a la bola con que el jugador patea



## 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.

## 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.

## **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. Quien quede más cerca de la línea empieza y así sucesivamente.

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.

Se asignan los ganadores del juego teniendo en cuenta el orden de llegada a la meta luego de dar toda la vuelta completa al mapa.

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, saltaran 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 regresará 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 el 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: se consideran faltas que hacen perder el turno: pisar alguna de las líneas o tirar la turra fuera de algún cuadro

## 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: integrada por jugadores de diferentes categorías y ramas.

Nota: no hay una cantidad mínima ni máxima de participantes.

## **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.

## **REGLAMENTO DE CUERDA LARGA O LAZO**

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.



## 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 número 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.

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