



Cuartos Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria

**GOBIERNO
FEDERAL**

SEP



Reglamento de Competencia

Atletismo

***Cuartos Juegos Deportivos Nacionales
Escolares de Nivel Primaria 2010-2011***



CUARTOS Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria

**GOBIERNO
FEDERAL**

SEP



ÍNDICE

	NOMBRE	PÁGINA
<i>Artículo 1</i>	<i>Generalidades.</i>	4
<i>Artículo 2</i>	<i>Coordinación Técnica Nacional.</i>	4
<i>Artículo 3</i>	<i>Jueces Árbitros.</i>	4
<i>Artículo 4</i>	<i>Jueces.</i>	5
<i>Artículo 5</i>	<i>Jueces Auxiliares (Carreras).</i>	6
<i>Artículo 6</i>	<i>Cronometradores y Jueces de Foto-Finish.</i>	6
<i>Artículo 7</i>	<i>Descalificación.</i>	7
<i>Artículo 8</i>	<i>Protestas o Reclamaciones.</i>	7
<i>Artículo 9</i>	<i>Blocks de Salida.</i>	8
<i>Artículo 10</i>	<i>La Salida.</i>	9
<i>Artículo 11</i>	<i>La Carrera.</i>	12
<i>Artículo 12</i>	<i>La Llegada.</i>	13
<i>Artículo 13</i>	<i>Distribución, Sorteo y Calificación en las Carreras.</i>	15
<i>Artículo 14</i>	<i>Carreras de Relevos.</i>	17
<i>Artículo 15</i>	<i>Condiciones Generales de Saltos y Lanzamientos.</i>	18



**CUARTOS Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL
SEP**



Artículo 16	Condiciones Generales en Saltos.	21
Artículo 17	Salto de Longitud.	21
Artículo 18	Condiciones Generales en Lanzamientos.	24
Artículo 19	Lanzamiento de Bala.	28
Artículo 20	Lanzamiento de Disco.	28
Artículo 21	Jaula para el Lanzamiento de Disco.	29
Artículo 22	Lanzamiento de Pelota.	30
Artículo 23	Competiciones de Pruebas Combinadas.	30



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal

SEP



Artículo 1. Generalidades.

- 1.1. Todas las competiciones de Atletismo en cada una de las etapas de estos Juegos, se desarrollarán conforme al presente Reglamento.

Artículo 2. Coordinación Técnica Nacional.

- 2.1. La Coordinación Técnica Nacional en coordinación con el Comité Organizador, son responsables de asegurar que todos los preparativos técnicos estén por completo conforme a los documentos técnicos de los Juegos.
- 2.2. La Coordinación Técnica Nacional someterá al Comité Organizador las propuestas del horario de las competiciones, el equipamiento y material deportivo que se utilizará y las bases de cómo se hará la composición de las series y rondas de calificación para las carreras y pruebas de campo. Se asegurarán de que las normas técnicas se han distribuido con suficiente antelación a la competición entre todos los Estados participantes.
- 2.3. El Coordinador Técnico Nacional es responsable de todos los demás preparativos técnicos necesarios para la celebración de las pruebas atléticas. Controlará las inscripciones y Memorias Estatales, con marcas y tiempos. Preparará las series y rondas de calificación y los grupos para las pruebas combinadas. Emitirá los informes escritos pertinentes sobre los preparativos de la competición. Cooperará con la CONADE y el Comité Organizador cualquier aspecto relacionado con el evento.

Artículo 3. Jueces Árbitros.

- 3.1. Se designará separadamente un Juez Árbitro para la Cámara de Llamadas, para las carreras, los concursos y las pruebas combinadas.
- 3.2. Los Jueces Árbitros se asegurarán que se cumplan las reglas (así como la reglamentación particular de la competición) y decidirán cualquier cuestión técnica (incluyendo la Cámara de Llamadas) que surja durante la competición y que no haya sido prevista en el presente Reglamento.

En caso de un problema disciplinario, la autoridad del Juez Árbitro de Cámara de Llamadas se extiende al espacio comprendido entre la primera Cámara de llamadas y el lugar de la competición.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal

SEP



El Juez Árbitro de las pruebas de pista tendrá facultades para decidir el orden de clasificación en una carrera solamente cuando los Jueces de Llegada del puesto o puestos en disputa, no puedan llegar a una decisión.

El Juez Árbitro de carreras designado para supervisar las salidas se llamará Juez Árbitro de Salidas. El Juez Árbitro no deberá actuar como Juez o Juez Auxiliar.

- 3.3. El Juez Árbitro al que corresponda deberá comprobar todos los resultados finales, resolverá cualquier cuestión en litigio.
- 3.4. El respectivo Juez Árbitro debe decidir sobre cualquier reclamación u objeción respecto al desarrollo de la competición, incluyendo cualquier cuestión producida en la Cámara de Llamadas.
- 3.5. Tendrá la facultad para advertir o excluir a todo atleta que se comporte de forma antideportiva o incorrecta. La advertencia podrá ser hecha mostrando al atleta una tarjeta amarilla, y la exclusión mostrando una tarjeta roja. Las advertencias y las exclusiones serán anotadas en la Hoja de Resultados.
- 3.6. Si a juicio de un Juez Árbitro, surgen circunstancias en una competición que exijan, con toda justicia, volver a repetir una prueba o una parte de la prueba, está facultado para declarar nula la prueba en cuestión y hacerla celebrar de nuevo, el mismo día o en fecha posterior, decisión que quedará a su absoluta discreción.
- 3.7. El Juez Árbitro de Pruebas Combinadas tendrá la competencia sobre el desarrollo de la competición de pruebas combinadas. Tendrá igualmente la competencia sobre el desarrollo de las respectivas pruebas individuales que componen la competición de pruebas combinadas.

Artículo 4. Jueces.

- 4.1. Generalidades. El Juez Jefe de Llegadas y el Juez Jefe de cada concurso coordinarán el trabajo de los Jueces en sus respectivas pruebas. Distribuirán las misiones en el caso que no se hubieran hecho previamente por el organismo correspondiente.
- 4.2. Pruebas en Pista. Los Jueces de Llegada, que tienen que actuar todos desde el mismo lado de la pista o recorrido, decidirán el orden en que los atletas alcanzan la meta, y en el caso de que no puedan llegar a una decisión, presentarán la cuestión al Juez Árbitro, que deberá decidir.

Nota: Los Jueces deberán situarse, por lo menos, a cinco metros de la meta y en línea con ésta, y a fin de que puedan tener una buena visibilidad de la línea de llegada, deberán disponer de una plataforma elevada.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
FEDERAL

SEP



- 4.3. Concursos. Los Jueces juzgarán y registrarán cada intento y medirán cada intento válido de los atletas en todos los concursos. Al menos, dos jueces deben llevar un registro de todos los intentos comprobando sus anotaciones al final de cada vuelta. El respectivo Juez debe indicar la validez o invalidez de un intento, alzando un banderín, blanco o rojo, según sea el caso.

Artículo 5. Jueces Auxiliares (Carreras).

- 5.1. Los Jueces Auxiliares son ayudantes del Juez Árbitro, sin facultades para tomar decisiones finales.
- 5.2. Es misión del Juez Auxiliar permanecer en el lugar determinado por el Juez Árbitro, para observar de cerca la competición, y en caso de falta o infracción del Reglamento por un atleta u otra persona, informar inmediatamente del incidente, por escrito, al Juez Árbitro.
- 5.3. Cualquier infracción al Reglamento será comunicada al Juez Árbitro correspondiente, levantando un banderín amarillo o por cualquier otro medio fiable aprobado por la Coordinación Técnica Nacional.
- 5.4. Deberá designarse también un número suficiente de Jueces Auxiliares para supervisar las zonas de cambio de relevos, en las carreras de esta especialidad.
Nota: Cuando un Juez Auxiliar observe que un deportista ha corrido en una calle distinta de la suya, o que un cambio de relevo se ha efectuado fuera de la zona de transferencia, deberá colocar inmediatamente una marca en la pista, con material adecuado, donde tuvo lugar la infracción.

Artículo 6. Cronometradores y Jueces de Foto-Finish.

- 6.1. En el caso de cronometraje manual, se designará un número suficiente de cronometradores en función del número de atletas inscritos, uno de los cuales será Jefe de Cronometradores. El Jefe de Cronometradores asignará las funciones de los cronometradores. Estos cronometradores actuarán como cronometradores de apoyo cuando un sistema de Foto-Finish totalmente automático esté siendo utilizado.
- 6.2. Cuando un sistema de Foto-Finish totalmente automático es utilizado, un Jefe de Foto-Finish y al menos dos Jueces Adjuntos de Foto-Finish serán designados.



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal
SEP



Artículo 7. Descalificación.

- 7.1. Si un atleta es descalificado de una prueba por causa de la infracción al Reglamento de Competencia, deberá quedar constancia del hecho en los resultados oficiales, haciendo mención del motivo de su descalificación; cualquier marca conseguida hasta ese momento en la prueba no será considerada válida. Sin embargo, las marcas conseguidas en una serie o ronda precedente de calificación para la prueba, serán consideradas válidas. La descalificación en una prueba por el incumplimiento del Reglamento de Competencia, no impedirán al atleta a participar en futuras pruebas en los Juegos.
- 7.2. Si un atleta es descalificado por comportarse de manera antideportiva (o incorrecta) quedará constancia del hecho en los resultados oficiales, dando razones para la citada descalificación. Si un atleta recibe una segunda amonestación en los términos del Artículo 3, porque él se comporta de una forma antideportiva o inconveniente, será descalificado de la prueba. Si la segunda advertencia proviene después de otra prueba, él será descalificado solamente en la segunda prueba. Cualquier marca conseguida hasta ese momento en la prueba no será considerada válida. Sin embargo, las marcas conseguidas en una serie o ronda precedente de calificación para la prueba, o en caso de pruebas individuales de una competición de pruebas combinadas, serán consideradas válidas. La descalificación de una prueba por comportamiento indebido expondrá al atleta a ser descalificado por el Juez Árbitro de su participación en el resto de pruebas de la competición.

Artículo 8. Protestas o Reclamaciones.

- 8.1. Las reclamaciones respecto a si un atleta reúne o no condiciones para participar en una prueba, tienen que hacerse antes del comienzo de ésta a la Coordinación Técnica Nacional. Si el caso no puede ser resuelto de una forma satisfactoria antes de iniciarse la competición, se permitirá al atleta que participe en ella "bajo protesta" y la reclamación se someterá al Jurado de Apelación, en los términos que establece el Reglamento General de Participación de los Juegos.
- 8.2. Las reclamaciones relativas a resultado o cuestiones que surjan durante el desarrollo de una prueba deben presentarse de inmediato, no más tarde de 10 minutos después de haberse anunciado oficialmente los resultados de dicha prueba. El Comité Organizador de la competición será responsable de que se registre la hora del anuncio de todos y cada uno de los resultados.



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal

SEP



- 8.3. Toda reclamación deberá formularse en primera instancia verbalmente al Juez Árbitro, por el propio atleta o por otra persona que actúe en su nombre. Para llegar a una justa decisión, el Juez Árbitro considerará cualquier evidencia disponible que crea necesaria, incluida una película o foto producida por una grabadora de vídeo oficial o cualquier otra evidencia de vídeo disponible. El Juez Árbitro puede decidir sobre la reclamación o someterla al Jurado de Apelación. Si el Juez Árbitro toma una decisión, se tendrá el derecho de apelación a dicho Jurado.
- 8.4. a) En el caso de una carrera, el Juez Árbitro de carreras puede permitir a su discreción que un atleta compita bajo protesta si éste hace una protesta oral inmediata contra la adjudicación de una salida falsa, para preservar los derechos de todos los interesados.
- b) En una prueba de concurso, si un atleta inmediatamente hace una protesta verbal contra un intento juzgado como nulo, el Juez Árbitro de la prueba podrá, bajo su propio juicio, ordenar que el intento sea medido y que el resultado sea registrado, para preservar el derecho de todos los interesados. Si el intento objeto de reclamación se ha producido dentro de los tres primeros intentos de una prueba en la que participan más de 8 atletas y el atleta no puede acceder a los tres intentos adicionales de mejora, sólo si la reclamación es aceptada, el Juez Árbitro puede autorizar al atleta a participar en los tres intentos finales “bajo protesta”, a fin de salvaguardar los derechos de los afectados.
- 8.5. Una protesta al Jurado de Apelación será hecha por escrito dentro de los 10 minutos que siguen al anuncio oficial de la decisión del Juez Árbitro, debiendo ser firmada por un entrenador o el delegado por deporte responsable en nombre del atleta, y deberá estar acompañada de un depósito de \$2,000.00, (DOS MIL PESOS 00/100 M.N.). El depósito no será reembolsado si la protesta es improcedente.
- 8.6. El Jurado de Apelación deberá consultar a todas las personas implicadas. Si el Jurado de Apelación tiene dudas, cualquier otra evidencia disponible puede ser considerada. Si dicha evidencia, incluida la de cualquier vídeo disponible, no es concluyente, la decisión del Juez Árbitro se mantendrá.
- 8.7. La decisión del Jurado de Apelación será definitiva.

Artículo 9. Blocks de Salida.

- 9.1. El block de salida se podrá utilizar en todas las carreras hasta 300 m. (incluida la primera posta de 4 x 75 m.) y no pueden utilizarse en ninguna otra carrera. Cuando los blocks de salida estén en posición en la pista, ninguna parte de ellos debe montar sobre la línea de salida o salir de la calle del atleta.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

GOBIERNO
FEDERAL

SEP



- 9.2. Los blocks de salida tienen que cumplir con las especificaciones siguientes:
- (a) Tienen que ser de construcción enteramente rígida y no podrán ofrecer ninguna ventaja irregular al atleta.
 - (b) Serán fijados a la pista mediante clavillos o clavos dispuestos de modo que causen el mínimo daño posible. La disposición permitirá que los blocks de salida sean retirados fácil y rápidamente. El número, grosor y longitud de los clavillos o clavos depende de la construcción de la pista. El anclaje no podrá permitir movimiento alguno durante la salida efectiva.
 - (c) Ningún atleta podrá utilizar su propio block de salida, deberán de utilizar el que proporcione el Comité Organizador.
 - (d) Los blocks de salida serán suministrados por el Comité Organizador y deberán cumplir con las siguientes especificaciones:
Los blocks de salida consistirán en dos planchas en las cuales presionarán los pies del atleta en la posición de salida. Estas planchas estarán montadas en una estructura rígida que de ninguna forma obstaculice los pies del atleta cuando abandone los blocks. Las planchas deberán estar inclinadas de forma que se acomoden a la posición de salida del atleta, pudiendo ser planas o ligeramente cóncavas. La superficie de estas planchas para los pies deberá estar preparada para acomodar los clavos de las zapatillas del atleta, bien sea con ranuras o hendiduras en la superficie en que se coloca el pie, o cubriendo aquella con un material apropiado que permita el empleo de zapatillas de clavos.
El montaje de estas planchas para los pies sobre una estructura rígida puede ser regulable, pero no puede permitir movimiento alguno durante la salida efectiva. En todos los casos, dichas planchas deberán ser ajustables delante o atrás, cada una respecto de la otra. Los ajustes tendrán que estar asegurados por firmes tuercas o mecanismos de cierre que puedan ser accionados fácil y rápidamente por el atleta.

Artículo 10. La Salida.

- 10.1. La salida de una carrera deberá estar señalada por una línea blanca de 5 cm. de anchura. En todas las carreras que no se disputen por calles individuales, la línea de salida deberá ser curvada, de tal modo que todos los atletas cubran la misma distancia hasta la meta. Para todas las pruebas de cualquier distancia los carriles serán numerados de izquierda a derecha en el sentido de la carrera.
- 10.2. En todas las carreras hasta 300 m. (incluida la primera posta del 4 x 75 mts.) es obligatoria la salida desde una posición de agachado y si así lo desea el atleta puede utilizar el block de salida.



**Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL
SEP**



- 10.3. La salida de todas las carreras se efectuará al disparo de la pistola, tirando al aire, después de que el Juez de Salidas haya comprobado que todos los atletas están absolutamente inmóviles en sus puestos y en la correcta posición de salida.
- 10.4. Si por cualquier razón, el Juez de Salidas no está satisfecho de que todo está preparado para proceder a dar la salida después de que todos los atletas estén en sus puestos, debe ordenar a todos ellos que se retiren de sus puestos, y los ayudantes de dicho Juez deben situarlos nuevamente en sus puestos respectivos en la línea de reunión.
- 10.5. En todas las competiciones de los Juegos Escolares, las voces del Juez de Salidas serán dadas en español, en las carreras hasta 300 m. (incluida la de 4 x 75 m.) serán las equivalentes a "¡A sus puestos!", "¡Listos!" y cuando todos los atletas estén inmóviles se disparará la pistola. Ningún atleta podrá tocar la línea de salida o el suelo que está delante de ella con sus manos o pies cuando esté en sus puestos.

Después de la voz de "¡A sus puestos!" el atleta se acercará a la línea de salida, tomará una posición en la que esté completamente en el interior de la calle que se le ha atribuido y detrás de la línea de salida. Las dos manos y al menos una rodilla deben estar en contacto con el suelo y los dos pies deben estar en contacto con las planchas planas de los tacos de salida. A la voz de "¡Listos!", el atleta se elevará inmediatamente a su posición final de salida, manteniendo el contacto de sus manos con el suelo y el de sus pies con los tacos de salida

En carreras superiores a 300 m., la voz será "¡A sus puestos!", y cuando todos los atletas estén dispuestos, será disparada la pistola. Ningún atleta podrá tocar el suelo con su(s) mano(s) durante la salida.

- 10.6. A la voz de "¡A sus puestos!" o de "¡Listos!", según sea el caso, todos los atletas deberán tomar inmediatamente, sin demora alguna, su plena y definitiva posición de partida.

El Juez de Salidas interrumpirá la salida, si en su opinión, un atleta:

(a) Después de las voces "¡A sus puestos!" o "¡Listos!", y antes del disparo es el causante de que la salida sea abortada, por ejemplo levantando la mano y/o levantándose en el caso de salida agachada, sin razón válida (dicha razón será evaluada por el Juez Árbitro respectivo.

(b) Incumple las órdenes "¡A sus puestos!" o "¡Listos!", según el caso, o no adopta su definitiva posición de salida después de un tiempo razonable.

(c) Después de las voces "¡A sus puestos!" o "¡Listos!" molesta a los otros atletas de la carrera haciendo ruido o de otra manera.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
FEDERAL
SEP



El Juez Árbitro podrá amonestar al atleta por actitud incorrecta (descalificarle en caso de una segunda infracción de esta norma durante la misma competición).

En los casos donde se considere que una causa externa ha provocado la interrupción de la salida, o cuando el Juez Árbitro no esté de acuerdo con la decisión del Juez de Salidas, se mostrará a todos los atletas una tarjeta verde para indicar que la salida falsa no ha sido cometida por ningún atleta.

- 10.7. **Salida Falsa.** Un atleta, después de haber tomado la plena y definitiva posición de salida, no deberá iniciar su salida hasta el disparo. Si a juicio del Juez de Salidas o de los Adjunto/s, lo hace antes, se considerará que ha realizado una salida falsa.

Excepto en las pruebas de Tetratlón, cualquier atleta responsable de una salida falsa será descalificado.

En las pruebas de Tetratlón, cualquier atleta responsable de una salida falsa será advertido. Solamente se permitirá una salida falsa por carrera sin la descalificación del(los) atleta(s) responsable(s) de la salida falsa. Cualquier atleta responsable de posteriores salidas falsas en la carrera será descalificado.

En caso de una salida falsa, los ayudantes del Juez de Salidas procederán como sigue:

Excepto en pruebas de Tetratlón, cualquier atleta responsable de la salida falsa será descalificado y una tarjeta roja será levantada frente a él o ellos.

En pruebas de Tetratlón, en el caso de una primera salida falsa el(los) atleta(s) responsable(s) de la salida falsa será(n) advertido(s) con una tarjeta amarilla levantada frente a él(ellos). Al mismo tiempo, todos los demás atletas participantes en la carrera serán advertidos con una tarjeta amarilla levantada frente a ellos por uno o varios ayudantes del Juez de Salidas para notificarles que cualquiera que cometa salidas falsas posteriores será descalificado. En caso de salidas falsas posteriores, el(los) atleta(s) responsable(s) de la salida falsa será(n) descalificado(s) y una tarjeta roja será levantada frente a él(ellos).

Nota: En la práctica, cuando uno o más atletas hacen una salida falsa, otros tienen tendencia a seguirle y, estrictamente hablando, cualquier atleta que lo hace así también ha efectuado una salida falsa. El Juez de Salidas debería advertir o descalificar solamente al o a los atletas que, en su opinión, fueron responsables de la salida falsa. Podrán ser así más de un atleta los advertidos o descalificados. Si la salida falsa no es atribuible a ningún atleta, nadie será advertido, y una tarjeta verde será mostrada a todos los atletas.

El Juez de Salidas, o cualquier adjunto, en cuya opinión la salida no fue correcta, harán volver a los atletas disparando la pistola.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

GOBIERNO
FEDERAL
SEP



Artículo 11. La Carrera.

11.1. La dirección de la carrera y de la marcha se efectuará teniendo el bordillo de la calle interior a la izquierda. Las calles estarán numeradas, siendo la No. 1 la que tiene el bordillo interior a la izquierda.

11.2. Obstrucción. Cualquier atleta que empuje u obstruya a otro impidiéndole avanzar, se expone a ser descalificado de esa prueba. El Juez Árbitro tendrá poder para ordenar que la prueba se dispute de nuevo con la exclusión del atleta descalificado, o si se trata de una eliminatoria, podrá permitir a cualquier atleta o atletas seriamente afectado(s) por un empujón o una obstrucción, con excepción del atleta o atletas descalificado(s), participar en una posterior ronda de la prueba. Normalmente el(los) atleta(s) afectado(s) deberán haber acabado la prueba con auténtico esfuerzo.

Sin tener en cuenta si hubo o no una descalificación, el Juez Árbitro, en circunstancias excepcionales, tendrá el poder de ordenar que una carrera sea disputada de nuevo si lo considera justo y razonable.

11.3. Carreras por calles. En todas las carreras por calles, cada atleta debe mantenerse desde la salida hasta la meta en la calle que le fue asignada. Este punto aplica de igual modo a toda carrera (o parte de una carrera) no corrida por calles.

11.4. Un atleta no deberá ser descalificado si:

(a) Es empujado o forzado por otra persona a correr fuera de su calle y no obtiene ninguna ventaja material.

(b) Corre fuera de su calle en la recta y no obtiene ninguna ventaja material.

(c) Corre fuera de la línea externa de su calle en la curva, sin haber obtenido con ello ventaja material y no ha sido obstruido otro corredor.

11.5. Abandono de la pista. Un atleta, después de abandonar voluntariamente la pista, no se le permitirá continuar en la carrera.

11.6. Marcas o señalización. Excepto en el caso de pruebas de relevos corridas por calles, enteramente o la primera parte de las mismas, los atletas no pueden hacer marcas o colocar objetos en la pista o en sus costados para que les sirvan de ayuda.



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal
SEP



Artículo 12. La Llegada.

- 12.1. La llegada de una carrera deberá estar señalada por una línea blanca de 5 cm. de anchura.
- 12.2. Los atletas serán clasificados en el orden en que cualquier parte de sus cuerpos (esto es, el tronco, pero no la cabeza, el cuello, los brazos, las piernas, las manos o los pies) alcance el plano vertical del borde más próximo de la línea de llegada, tal como se ha definido anteriormente.

El tiempo se medirá hasta el momento en que cualquier parte del cuerpo del atleta (es decir el tronco, excluyendo la cabeza, el cuello, brazos, piernas, manos o pies) alcance el plano perpendicular del borde más próximo de la línea de llegada.

Deberán registrarse los tiempos de todos los que alcancen la meta.

- 12.3. Cronometraje y Foto-Finish. Dos métodos alternativos de cronometraje serán reconocidos como oficiales:
- Manual.
 - Eléctrico, totalmente automático obtenido de un sistema de Foto-Finish.
- 12.4. Cronometraje Manual. Los cronometradores deberán estar en línea con la meta, y donde sea posible, al exterior de la pista. Deberán situarse por lo menos a 5 m. de la calle externa de la pista. A fin de que todos puedan tener una buena visibilidad de la línea de llegada deberá contarse con una plataforma elevada.

Los cronometradores usarán cronómetros clásicos o cronómetros eléctricos con lectura digital operados manualmente. Todos los aparatos de cronometraje mencionados están incluidos en la palabra relojes. El tiempo se medirá desde el fogonazo/humo de la pistola.

Tres cronometradores oficiales (uno de los cuales será el Jefe de Cronometradores) y uno o dos suplentes deberán tomar el tiempo del vencedor de cada prueba. Los tiempos registrados por los relojes de los cronometradores suplentes no serán tomados en cuenta, a menos que uno o más relojes de los cronometradores oficiales no consigan registrar los tiempos de forma correcta, en cuyo caso se acudirá a los cronometradores suplentes en el orden que se haya decidido previamente, de modo que en todas las carreras tres relojes registren el tiempo oficial del vencedor.

Cada cronometrador actuará independientemente sin enseñar su cronómetro ni hablar del tiempo tomado por él con cualquier otra persona, anotará su tiempo en el impreso oficial que después de haberlo firmado, entregará al Jefe de Cronometradores, éste puede examinar los relojes para comprobar los tiempos dados.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
FEDERAL

SEP



En todas las carreras en pista cronometradas manualmente, los tiempos deben leerse a la 1/10 de segundo superior. Si la aguja del reloj se para entre dos líneas indicadoras de tiempo, se considerará tiempo oficial el inmediato superior. Si se utiliza un cronómetro de 1/100 de segundo, o uno electrónico operado manualmente, con lectura digital, todos los tiempos que no terminen en cero en el segundo decimal se convertirán a la próxima 1/10 de segundo mayor (por ejemplo: 10.11 de segundo se convertirá en 10.2). En el caso de que dos de los tres cronómetros oficiales marquen el mismo tiempo y el tercero difiera, el tiempo registrado por aquellos dos será el oficial. Si los tres están en desacuerdo, el tiempo intermedio será el oficial. Si sólo se dispusiera de dos tiempos y ambos fueran distintos, el oficial será el peor de los dos (el mayor). El Jefe de Cronometradores, actuando de acuerdo con los apartados arriba mencionados, decidirá cuál es el tiempo oficial de cada atleta y entregará los resultados al Secretario de Competición para su publicación.

- 12.5. Cronometraje totalmente automático y Sistema de Foto-Finish. Un Sistema de Foto-Finish totalmente automático deberá ser utilizado en la etapa Nacional de los Juegos.

El *Sistema* tiene que ponerse en marcha automáticamente desde la pistola del Juez de Salidas o algún otro aparato de salidas aprobado, de forma que el retraso total entre la detonación en la boca del cañón de la pistola y la puesta en marcha del sistema de cronometraje sea constante y menor de una milésima de segundo.

Un Sistema de cronometraje que se ponga en marcha automáticamente en la salida o en la llegada (pero no en ambas), se considerará que no consigue ni tiempos manuales ni totalmente automáticos, por consiguiente no debe usarse para obtener tiempos oficiales. En este caso, los tiempos leídos en la imagen no serán bajo ningún concepto considerados como oficiales, pero la imagen puede ser utilizada como apoyo válido para determinar la clasificación y ajustar las diferencias de tiempo entre los atletas clasificados.

Nota: Si el equipo de cronometraje no es puesto en marcha por la pistola del Juez de Salidas, o por un equipo de salidas aprobado, la escala de tiempos de la imagen deberá indicar este hecho automáticamente.

El Sistema debe registrar la llegada por medio de una cámara, con una raya vertical situada en la prolongación de la línea de meta, en una imagen continua. La imagen también tiene que estar sincronizada con una escala de tiempos uniformemente marcados en 1/100 de segundo. En orden a confirmar la correcta alineación de la cámara y facilitar la lectura de la imagen de Foto-Finish, las intersecciones de las líneas de las calles con la línea de meta estarán pintadas en color negro, con un diseño adecuado. Todo diseño de esta naturaleza deberá estar limitado a esta intersección sin sobrepasar los 2 cm. más allá de la línea de llegada.



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

GOBIERNO
FEDERAL

SEP



Los tiempos y lugares se leerán en la imagen mediante un cursor que garantice la perpendicularidad entre la escala de tiempos y la línea de lectura. El Sistema debe registrar automáticamente los tiempos de los atletas y debe ser capaz de imprimir una foto mostrando el tiempo de cada atleta.

Operación. El Juez Jefe de Foto-Finish será responsable del funcionamiento del Sistema. Antes del comienzo de la competición se reunirá con el personal técnico encargado del mismo y se familiarizará con el equipo. En colaboración con el Juez Árbitro de carreras y el Juez de Salidas, realizará un control antes del comienzo de cada sesión, para asegurar que el equipo se pone en marcha automáticamente con la pistola del Juez de Salidas o aparato de salidas aprobado y está alineado correctamente.

Conjuntamente con sus dos Adjuntos, el Juez Jefe de Foto-Finish determinará los tiempos de los atletas y sus respectivos puestos. Se asegurará que los puestos y tiempos oficiales son correctamente introducidos en el Sistema de resultados de las competiciones y bien transmitidos al Secretario de la competición.

Los tiempos del Sistema de Foto-Finish se considerarán oficiales, a menos que por alguna razón, el Oficial respectivo decida que manifiestamente son inexactos. En tal caso, los tiempos tomados manualmente por los cronometradores de reserva, si es posible ajustados en base de la información de las diferencias de tiempos obtenidas de la imagen de llegada, serán los oficiales. Donde exista alguna posibilidad de fallo del sistema de cronometraje deberán tomarse tiempos por cronometradores manuales de reserva.

Artículo 13. Distribución, Sorteo y Calificación en las Carreras.

13.1. *Eliminatorias y Series.* Se efectuarán eliminatorias previas (series) en las pruebas de pista en que el número de atletas sea demasiado elevado para permitir que la competición se desarrolle satisfactoriamente en una final directa. Se realizarán eliminatorias previas, todos los atletas deberán participar en éstas a fin de obtener su calificación para la final.

13.2. Las series eliminatorias, serán elaboradas por la Coordinación Técnica Nacional en coordinación con el Comité Organizador. De acuerdo con las marcas obtenidas en sus respectivos eventos Estatales, serán utilizadas para determinar en que serie de la eliminatoria participara el atleta.

Nota: Al organizar las series se recomienda tener en cuenta cuanta información sea posible sobre las marcas de todos los atletas y que las series sean compuestas de manera que normalmente los mejores atletas lleguen a la final.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



**Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**Gobierno
Federal
SEP**



13.3. Para llevar a cabo la primera eliminatoria de calificación, los atletas serán agrupados en las series según el siguiente procedimiento:

En las pruebas desde 75 m. hasta 300 m. y el relevo 4 x 75 m. inclusive, la distribución se basará en los tiempos de cada evento Estatal. Con este fin los atletas serán colocados en un ranking según el siguiente modelo:

- El más rápido de todos por tiempo, serie A.
- El segundo más rápido de todos por tiempo, serie B.
- El tercero más rápido de todos por tiempo, serie C.
- El cuarto más rápido de todos por tiempo, serie D.

A continuación los atletas serán distribuidos en sus series siguiendo el orden del ranking de una manera zigzagueante; por ejemplo, 4 series tendrán la siguiente distribución:

Serie A: 1 5 9 13 17 21 25 29
Serie B: 2 6 10 14 18 22 26 30
Serie C: 3 7 11 15 19 23 27 31
Serie D: 4 8 12 16 20 24 28 32

Se sorteará el orden de carrera entre las series A, B, C y D.

Para la Final, se realizarán tres sorteos:

1. Para los cuatro atletas o equipos mejor clasificados, para determinar las ubicaciones en las calles 3, 4, 5 y 6.
2. Para los atletas o equipos clasificados en quinta y sexta posición para determinar las ubicaciones de las calles 7 y 8.
3. Para los atletas o equipos peor clasificados para determinar las ubicaciones de las calles 1 y 2.

Nota1: Cuando haya menos de 8 calles, el sistema arriba descrito será seguido con las modificaciones necesarias.

13.4. En distancia de 600 m. se realizarán dos grupos de acuerdo al ranking de una manera zigzagueante, por ejemplo, 2 series tendrán la siguiente distribución:

Serie A: 1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23 25 27 29 31
Serie B: 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32

13.5. No se permitirá que un atleta intervenga en una serie distinta a aquella en que aparezca su nombre, excepto en circunstancias que a juicio del Juez Árbitro justifiquen un cambio.

13.6. En todas las eliminatorias, el 1º lugar de cada serie se clasificará para la final. El orden en que se corran las series se decidirá por sorteo después de que se hayan formado estas series.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
FEDERAL
SEP



13.7. Entre la última serie de cualquier eliminatoria y la primera serie de la siguiente eliminatoria o final, tendrá que haber cuando sea posible los mínimos tiempos siguientes:

Distancias hasta 150 m. inclusive 45 min.

Distancias de más de 150 m. hasta 600 m. inclusive 90 min.

13.8. *Empates*. Los empates se resolverán de la siguiente forma:

Al determinar si hubo empate en cualquier eliminatoria para el puesto que permite el paso a la siguiente fase, basado en el tiempo realizado, el Juez Jefe de Foto-Finish deberá considerar los tiempos registrados en 1/1000 de segundo. Si se determina que hubo empate, los atletas empatados pasarán a la siguiente eliminatoria, o si esto no fuera posible, se hará un sorteo para determinar quién será calificado para la eliminatoria siguiente. En caso de empate para el 1° lugar en una final, el Juez Árbitro está autorizado para decidir, si es posible, que los atletas empatados compitan de nuevo. Si se decide que no, el resultado subsistirá. Los empates para otros puestos serán válidos.

Artículo 14. Carreras de Relevos.

14.1. Se trazarán líneas de 5 cm. de anchura a través de la pista para indicar la zona de relevos y la línea central.

14.2. Cada zona de transferencia de la estafeta será de 20 m. de longitud en la cual la línea central será el centro. Las zonas de transferencias empezarán y terminarán en los bordes de las líneas de zona más cercanas a la línea de salida en el sentido de la carrera.

14.3. La carrera de relevos de 4 x 75 m. se correrá enteramente por calles.

14.4. En carreras de relevos 4 x 75 m. los atletas de un equipo (excepto el primer corredor) pueden comenzar a correr desde una distancia no superior a 10 m. antes de la zona de transferencia. Se trazará una marca distinta a las usuales en cada calle para indicar el límite de esta prolongación.

14.5. *Marcas en la pista*. Los atletas pueden colocar una marca sobre la pista dentro de su propia calle, usando una cinta adhesiva de, cuyo color contraste con el de la pista y no se confunda con otras marcas permanentes. Ningún otro tipo de marcas puede ser utilizado.

14.6. La estafeta consistirá en un tubo liso, hueco, de sección circular, hecho de madera, metal o cualquier otro material rígido, de una sola pieza, cuya longitud será de 30 cm. como máximo y de 28 cm. como mínimo. Su circunferencia deberá ser de 12 a 13 cm. y no deberá pesar menos de 50 gr. Deberá estar pintado de color vivo a fin de que pueda verse fácilmente durante la carrera.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal
SEP



- 14.7. La estafeta tiene que llevarse en la mano durante toda la carrera. A los atletas no se les permite llevar puestos guantes o colocar sustancias en las manos con objeto de obtener mejor agarre de la estafeta. Si se cayera, tiene que ser recogido por el atleta a quien se le cayó. El atleta puede abandonar su calle para recuperar el testigo siempre que la distancia a cubrir no sea disminuida. Siempre que se adopte este procedimiento y no obstaculice a ningún otro atleta, la caída del testigo no significará la descalificación.
- 14.8. En todas las carreras de relevos la estafeta tiene que pasarse dentro de la zona de transferencia. La transferencia de la estafeta comienza cuando lo toca por primera vez el atleta receptor y se considera terminada en el momento en que la estafeta se encuentre únicamente en la mano del atleta receptor. En relación a la zona de transferencia de la estafeta es sólo la posición de ésta la decisiva y no la de los cuerpos de los atletas. La entrega de la estafeta fuera de la zona de transferencia ocasionará la descalificación.
- 14.9. Los atletas, antes de recibir y/o después de que hayan transferido la estafeta, deberán permanecer en sus calles o zonas respectivas, en este último caso hasta que la pista quede despejada, para evitar la obstrucción a otros atletas. Si un atleta obstruye intencionadamente a un miembro de otro equipo corriendo fuera de su posición o calle a la terminación de un relevo, causará la descalificación de su equipo. Todo atleta que sea empujado o ayudado por cualquier otro medio causará la descalificación de equipo.
- 14.10. La composición de los equipos y el orden de actuación de los atletas de los mismos para el relevo, tendrá que comunicarse oficialmente a más tardar una hora antes de la primera llamada de la primera serie de cada eliminatoria de la competición. Cambios posteriores pueden realizarse por razones médicas (verificadas por un oficial médico designado por el Comité Organizador), solamente hasta la última llamada de la serie particular en que va a competir. El incumplimiento de esta disposición por un equipo implicará su descalificación.

Artículo 15. Condiciones Generales de Saltos y Lanzamientos.

- 15.1. Calentamiento en la Zona de Competición. En la zona de competición, y antes del inicio de la prueba, cada atleta puede tener varios ensayos de calentamiento. En el caso de las pruebas de lanzamientos, los ensayos deberán efectuarse por el orden del sorteo y siempre bajo la supervisión de los Jueces.
- 15.2. Una vez que ha comenzado una competición no se permite a los atletas que utilicen para entrenamiento, según el caso:
- a) el pasillo o zona de batida.
 - b) los artefactos.
 - c) los círculos o el terreno dentro del sector, con o sin artefactos.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

GOBIERNO
FEDERAL

SEP



- 15.3. Marcas. En todas las pruebas de concurso donde se utilice un pasillo, las marcas se colocarán a los costados del pasillo de toma de impulso. Un atleta puede colocar una o dos marcas (proporcionadas o aprobadas por la Coordinación Técnica Nacional) para auxiliarle en la carrera de impulso y en la batida. Si no se le facilitan dichas marcas, el atleta puede usar cinta adhesiva, pero no tiza o sustancia similar, ni nada que deje señales permanentes.

Para los concursos realizados desde un círculo se autoriza una sola marca. Esta marca deberá ser colocada únicamente sobre el suelo, en el área inmediata exterior o adyacente al círculo. Debe ser temporal, colocada sólo durante la duración del intento de cada atleta y no deberá impedir la visión de los jueces. Ninguna marca personal puede ser colocada dentro o al costado del área de caída.

- 15.4. Orden de Competición e Intentos. Los atletas deberán competir en el orden sorteado. Cuando haya ocho atletas o menos, se permitirán seis intentos a cada uno. Si más de un atleta no ha logrado un intento válido durante los tres primeros ensayos, en los intentos siguientes estos atletas participarán antes de los que han realizado ensayos válidos, en el mismo orden que el que determinó el sorteo inicial.

En ambos casos:

a) el orden de competición para el cuarto y quinto intento será en orden inverso al de la clasificación lograda con sus registros realizados en los tres primeros intentos. El orden de competición para el último intento será siguiendo el orden inverso registrado tras el quinto intento.

b) Cuando el orden de competición debe ser modificado y existe un empate sin importar qué lugar, los atletas empatados competirán en el mismo orden que el que determinó el sorteo inicial.

- 15.5. Finalización de los Intentos. El Juez no levantará una bandera blanca para indicar si un intento es válido antes de que éste haya finalizado.

Se considerará que un intento está finalizado cuando:

a) para los saltos, horizontales, desde que el atleta abandona la zona de caída.

b) para los lanzamientos, desde que el atleta deja el círculo o pasillo conforme.

- 15.6. Competición de Calificación. Una competición de calificación tendrá lugar en los concursos en los que el número de atletas sea demasiado elevado para que la competición se desarrolle de manera satisfactoria en una final directa. Cuando una competición de calificación se celebre, todos los atletas deberán competir en ella y calificarse en la misma. Las marcas logradas en la competición de calificación sí serán consideradas como marcas obtenidas en la competición propiamente dicha.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal

SEP



Los atletas serán divididos en dos grupos. A menos que la instalación permita a los grupos competir al mismo tiempo y bajo las mismas condiciones, cada grupo iniciará su calentamiento inmediatamente después de haber terminado el grupo anterior.

Las condiciones para la calificación, la marca de calificación y el número de atletas para la final será de la siguiente manera: se formarán dos grupos que tendrán derecho a tres intentos, y pasarán los 12 atletas con mejor marca de ambos grupos a la siguiente ronda un día posterior, quienes tendrán derecho a tres intentos, pasando a la final los 8 atletas con la mejor marca.

En una competición de calificación, a cada atleta se le permitirán hasta tres intentos.

15.7. Obstrucción. Si por cualquier razón un atleta se ve obstaculizado en un intento, el Juez Árbitro está facultado para concederle un nuevo intento.

15.8. Retrasos. Un atleta en una prueba de concurso que se retrase injustificadamente en hacer un intento, se expone a que no se le permita efectuarlo, registrándose como un intento nulo. El Juez Árbitro, teniendo en cuenta todas las circunstancias, será quien debe decidir si se trata de un retraso sin justificación. El Juez responsable debe indicar al atleta que todo está dispuesto para iniciar su intento, y el periodo permitido para efectuarlo deberá comenzar desde ese momento. Si un atleta decide no realizar el intento posteriormente, éste será considerado como nulo una vez que el periodo de tiempo permitido para hacerlo haya pasado. Si el tiempo permitido finaliza una vez que el atleta haya iniciado su intento, éste le será permitido efectuarlo.

Los siguientes tiempos no deberán exceder normalmente de:

Prueba Individual: 1 minuto- Intentos consecutivos 2 minutos.

Pruebas Combinadas: 1.5 minutos- Intentos consecutivos 3 minutos.

Nota 1: Además, un Oficial levantará y mantendrá elevado un banderín amarillo o indicará de cualquier otro modo cuando falten 15 segundos para finalizar el tiempo permitido.

Nota2: El periodo de tiempo acordado para el primer intento de cualquier atleta que comience la competición será de 1 minuto.

15.9. Ausencia durante la Competición. Un atleta puede salir, con el permiso y acompañamiento de un Oficial, de la zona inmediata del lugar de la prueba durante el desarrollo de la competición.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal

SEP



15.10. Cambio de lugar de la Competición. El respectivo Juez Árbitro tiene autoridad para cambiar el lugar de la competición, si en su opinión, lo justifican las condiciones. Este cambio sólo podrá hacerse después de completada una vuelta.

Nota: La fuerza del viento y sus cambios de sentido no son factores suficientes para cambiar el lugar de la competición.

15.11. Empates. El segundo mejor resultado de los atletas empatados resolverá el desempate; si éste continúa, el tercer mejor resultado y así sucesivamente. Si el empate aún continuara y afectara al primer puesto, los atletas que hubieran logrado los mismos resultados, competirán nuevamente por el mismo orden, haciendo un nuevo intento, hasta que se resuelva el empate.

15.12. Resultado. A cada atleta se le acreditará el mejor de todos sus intentos, incluidos aquellos logrados al resolver un empate para el primer puesto.

Artículo 16. Condiciones Generales en Saltos.

16.1. Mediciones. En las pruebas de saltos horizontales, las distancias deben registrarse hasta el 0.01 m. inferior a la distancia medida, si ésta no es un centímetro entero.

16.2. Pasillo de Toma de Impulso. La longitud mínima del pasillo de toma de impulso deberá ser de 40 m. medida desde la línea de batida hasta el final del pasillo. Tendrá una anchura máxima de 1.22 m. (+/- 0.01 m.) y estará delimitado por líneas blancas de 5 cm. de ancho.

16.3. La máxima inclinación del pasillo no deberá exceder 1:100 lateralmente y en los últimos 40 metros el desnivel total, en el sentido de la carrera, no excederá del 1:1.000.

Artículo 17. Salto de Longitud.

17.1. La Competición. Se contará como un fallo o salto nulo si un atleta:

a) Durante la batida, toca el suelo más allá de la línea de batida con cualquier parte del cuerpo, bien sea durante la carrera de impulso sin saltar, o en el acto del salto.

b) Bate desde el exterior de cualquiera de los extremos de la tabla, tanto si es delante como si es detrás de la prolongación de la línea de batida.

c) Toca el suelo entre la línea de batida y la zona de caída.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



**Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL
SEP**



d) Realiza cualquier tipo de salto con voltereta (salto mortal) durante la carrera de toma de impulso o en el acto del salto.

e) Durante la caída toca el suelo fuera de la zona de caída más cerca de la línea de batida que la marca más próxima hecha en la arena.

f) Al salir de la zona de caída su primer contacto con el terreno exterior de la misma está más cerca de la línea de batida que la marca más próxima hecha en la arena en la caída, incluyendo cualquier marca hecha al perder el equilibrio en la caída que esté completamente dentro de la zona de caída, pero más cerca de la línea de batida que de la marca inicial hecha en la caída.

Nota 1: No es nulo si el atleta corre al exterior de las líneas blancas que delimitan el pasillo de salto, no importa en qué punto.

Nota 2: No es nulo según el apartado "b)" si una parte del pie/zapatilla del atleta está tocando el suelo fuera de cualquier extremo de la tabla de batida, antes de la línea de batida.

Nota 3: No es nulo si al caer un atleta toca, con una parte cualquiera de su cuerpo, el suelo fuera de la zona de caída, al menos que este contacto sea el primer contacto.

Nota 4: No es nulo si el atleta regresa andando por la zona de caída después de haber salido de ésta de forma correcta.

Nota 5: Si un atleta bate antes de alcanzar la tabla de batida no se considerará salto nulo por tal motivo.

17.2. Cuando deja la zona de caída el primer contacto del pie del atleta con el borde o el suelo al exterior deberá producirse más lejos de la línea de batida que la marca más próxima hecha en la arena.

Nota: Es este primer contacto el que constituye la salida del atleta de la zona de caída.

17.3. Todos los saltos deberán medirse desde la huella más próxima hecha en la zona de caída, por cualquier parte del cuerpo, hasta la línea de batida o prolongación de la misma. La medición tiene que efectuarse perpendicularmente hasta la línea de batida o su prolongación.

17.4. Tabla de Batida. El lugar del impulso o batida estará señalado por una tabla enterrada al mismo nivel que el pasillo y que la superficie del foso de caída. El borde de la tabla más próximo a la zona de caída se denominará línea de batida. Inmediatamente después de la línea de batida estará colocada una tabla indicadora de plastilina como ayuda para los Jueces.

17.5. La distancia entre la línea de batida y el extremo más lejano de la zona de caída será como mínimo de 6 m.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



**Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL
SEP**



- 17.6. La línea de batida estará situada entre 1 y 2 m. del borde más próximo de la zona de caída.
- 17.7. La tabla de batida deberá ser rectangular y estar hecha de madera o de algún otro material rígido apropiado, y medirá 1.22 m. (+/- 0.01 m.) de longitud, 20 cm. (+/- 2 mm.) de anchura y 10 cm. de grosor. Estará pintada de blanco.
- 17.8. Tabla indicadora de plastilina. Consistirá en una tabla rígida de una anchura de 10 cm. (+/- 2 mm.) y de 1.22 m. (+/- 0.01 m.) de largo, hecha de madera o de otro material apropiado y será pintada de un color que contraste con el de la tabla de batida. Cuando esto sea posible, la plastilina deberá ser de un tercer color que contraste. La tabla estará montada en un hueco hecho en el pasillo, a continuación de la tabla de batida en su parte más próxima al foso de caída. La superficie se elevará desde el nivel de la tabla de batida a una altura de 7 mm. (+/- 1 mm.).

Los bordes de la tabla indicadora podrán, o bien estar inclinados en un ángulo de 45° con el borde más próximo al pasillo de toma de impulso cubierto con una capa de plastilina a lo largo de su longitud de 1 mm. de grosor, o serán cortados de tal forma que el hueco cuando sea cubierto de plastilina dé un ángulo de 45° hasta la horizontal.

La parte superior del indicador de plastilina estará también cubierta por una capa de plastilina los diez primeros milímetros aproximadamente y a lo largo de toda su longitud. Cuando se halle instalada en este hueco, todo el conjunto tendrá que estar suficientemente rígido para soportar toda la fuerza del pie del atleta. La superficie de la tablilla debajo de la plastilina deberá ser de un material en el cual agarren los clavos de la zapatilla del atleta y no será resbaladiza. La capa de plastilina podrá ser alisada por medio de un rodillo o raspador apropiado, a fin de borrar las huellas de los pies hechas por los atletas.

Nota: Será muy conveniente disponer de varias tablillas de plastilina de repuesto, a fin de no retrasar la competición mientras se borran las huellas de los pies en la que se haya utilizado.

- 17.9. La Zona de Caída. La zona de caída deberá medir un mínimo de 2.75 m. y un máximo de 3 m. de anchura, y si es posible, estará situada de tal forma que el centro del pasillo de toma de impulso, si se prolongara, coincida con el centro del foso de caída.

Nota: Cuando el eje del pasillo de toma de impulso no esté en línea con la línea central de la zona de caída, una cinta, o si es necesario dos, se colocarán a lo largo del foso de caída de modo que se cumpla lo indicado anteriormente.

La zona de caída deberá ser cubierta por arena fina humedecida y la superficie de dicha arena deberá estar a nivel con la tabla de batida.



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

GOBIERNO
FEDERAL
SEP



Artículo 18. Condiciones Generales en Lanzamientos.

18.1. Artefactos Oficiales. En todas las competiciones los artefactos utilizados deberán cumplir las especificaciones técnicas requeridas. Sólo los artefactos que posean un Certificado de Homologación por parte del Comité Organizador y de la Coordinación Técnica Nacional podrán ser utilizados. La siguiente tabla muestra los artefactos que deben ser usados de acuerdo a la categoría convocada:

Artefacto:	Mujeres:	Hombres:
Disco	600 grs. (caucho)	600 grs. (caucho)
Bala	6 lbs.	6 lbs.
Pelota	Kenko 8.5 C.	Kenko 8.5 C.

18.2. Todos los artefactos serán suministrados por el Comité Organizador. La Coordinación Técnica Nacional podrá, de conformidad con la Reglamentación Técnica de cada competición, autorizar a los atletas el uso de sus artefactos personales o los que un fabricante provea, siempre que todos sean certificados, controlados y marcados como aprobados por el Comité Organizador, antes de la competición y puestos a disposición de todos los atletas.

18.3. No se podrá hacer ninguna modificación a los artefactos durante la competición.

18.4. Protección Personal.

a) No se permitirá a los atletas utilizar instrumento o dispositivo alguno de cualquier clase que sea como, por ejemplo, atarse dos dedos o más con cinta o esparadrapo o utilizar pesos adheridos al cuerpo que, en alguna forma, les sirvan de ayuda durante la ejecución del lanzamiento. Un atleta no podrá usar esparadrapo, excepto en caso de necesidad para cubrir un corte abierto o herida.

b) Un atleta no podrá usar guantes.

c) Con el fin de obtener un mejor agarre, se permite a los atletas el empleo de una sustancia apropiada solamente en sus manos y los lanzadores de peso en su cuello.

d) A fin de evitar lesiones de la columna vertebral, los atletas pueden usar un cinturón de cuero o de algún otro material apropiado.

e) En el lanzamiento de peso un atleta puede llevar puesta una venda para proteger de cualquier lesión a la muñeca.

f) En el lanzamiento de pelota un atleta puede llevar una protección en el codo.



**Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL
SEP**



g) Un atleta puede llevar otra protección, por ejemplo una rodillera, siempre que el atleta tenga la autorización de la Coordinación Técnica Nacional basada en una prescripción médica aconsejando llevarla durante la competición.

- 18.5. Círculo de Lanzamientos. El aro de los círculos deberá estar hecho de pletinas de hierro, acero o de cualquier otro material apropiado y su parte superior estará al mismo nivel del terreno exterior. El suelo podrá ser de hormigón, de asfalto, madera o cualquier otro material apropiado alrededor del círculo. El interior del círculo puede estar construido de hormigón, asfalto o cualquier otro material firme, pero no deslizante, resbaladizo. La superficie de su interior deberá estar plana y situada 2 cm +/- 6 mm. más baja que el borde superior del aro del círculo. Para el lanzamiento de peso se permite un círculo portátil que reúna dichas condiciones.
- 18.6. El diámetro interior del círculo deberá medir 2.135 m. (+/- 5 mm.) en lanzamiento de peso y 2.50 m. (+/- 5 mm.) en lanzamiento de disco. El aro que forma la circunferencia del círculo deberá tener, por lo menos, 6 mm. de grueso (anchura) y estará pintado de blanco.
- 18.7. Debe trazarse, desde la parte superior del aro metálico, una línea blanca de 5 cm. de anchura, extendiéndose por lo menos 75 cm. a cada lado del círculo. Puede ser una línea pintada o hecha de madera u otro material apropiado. El borde de atrás de esta línea blanca debe formar una prolongación de una línea teórica en ángulos rectos con la línea central del sector de caída, cuyo borde de atrás pase por el centro del círculo.
- 18.8. Ningún atleta puede esparcir o pulverizar sustancia alguna en el círculo ni en sus zapatillas, ni poner áspera la superficie del círculo.
- 18.9. Pasillo para el Lanzamiento de Pelota. La longitud del pasillo de impulso para la prueba de pelota será de 30 m. mínimo; donde las condiciones lo permitan, dicho pasillo no será menor de 33.5 m. Estará señalado con dos líneas blancas paralelas de 5 cm. de anchura, trazadas a 4 m. una de otra. El lanzamiento se efectuará desde atrás de un arco de círculo trazado con radio de 8 m., este arco de círculo consistirá en una banda de pintura o madera de 7 cm. de anchura, pintada de blanco y a nivel del suelo. A partir de cada extremo del arco se trazará una línea, en ángulo recto con las paralelas que señalan el pasillo de toma de impulso; estas líneas serán blancas de 75 cm. de longitud y 7 cm. de anchura. Lo máximo permitido de inclinación lateral del pasillo de toma de impulso será del 1:100, y en los últimos 20 m., como mínimo, del pasillo la inclinación descendente en el sentido de la carrera no excederá del 1:1000.

Nota. El pasillo de lanzamiento será el mismo para lanzamiento de jabalina.



**Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL
SEP**



18.10. Sector de Caída de Lanzamiento de Pelota. El sector de caída será de ceniza, de hierba o de otro material adecuado en el que el artefacto deje huella. Lo máximo permitido de desnivel total para el sector de caída no excederá del 1:1000 en el sentido del lanzamiento.

18.11. Excepto para el lanzamiento de pelota, el sector de caída estará delimitado por líneas blancas de 5 cm. de ancho que formarán un ángulo de 34.92° , de tal forma que si se prolongan los bordes internos de las líneas, pasarían a través del centro del círculo.

Nota 1. El sector de 34.92° puede trazarse con exactitud estableciendo una distancia de 12 m. (20×0.60) entre dos puntos situados sobre cada línea del sector a 20 m. del centro del círculo (por cada metro que se avance desde el centro del círculo la distancia entre líneas del sector se incrementa en 60 cm.).

Nota 2. El sector de lanzamiento será el mismo para lanzamiento de jabalina.

En el lanzamiento de pelota, el sector de caída estará marcado con dos líneas blancas de 5 cm. de anchura, de tal modo que si los bordes internos de las líneas se prolongan, deberían pasar por las dos intersecciones de los bordes interiores del arco y las líneas paralelas que delimitan el pasillo de impulso y que se cruzan en el punto central del círculo del cual el arco forma parte. El sector tendrá así 29° aproximadamente.

18.12. Intentos. En los lanzamientos de bala y disco los artefactos deberán ser lanzados desde un círculo, y la pelota desde un pasillo. En el caso de los intentos hechos desde un círculo, el atleta tiene que comenzar desde una posición estacionaria dentro del círculo. Se permite al atleta tocar el interior del aro que forma el círculo. En el lanzamiento de bala también podrá tocar el interior del contenedor.

18.13. El lanzamiento será considerado como nulo si el atleta en el curso de un intento:

a) Suelta indebidamente el peso o la pelota.

b) Después de haber penetrado en el interior del círculo e iniciado un lanzamiento, toca con cualquier parte de su cuerpo la parte superior del anillo de hierro o el suelo del exterior del círculo.

c) En el lanzamiento de bala, toca con cualquier parte de su cuerpo la parte superior del contenedor.

d) En el lanzamiento de pelota, toca con cualquier parte de su cuerpo las líneas que delimitan el pasillo o el terreno exterior.

Nota: El lanzamiento no será considerado como nulo si el disco choca con la jaula después de soltarlo sin que ningún otro Artículo sea infringido.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



**Quinto Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL
SEP**



- 18.14. Siempre que en el curso de un intento no se hayan infringido las Reglas relativas a cada lanzamiento, el atleta puede interrumpir el intento una vez comenzado, puede poner el artefacto en el suelo dentro o fuera del círculo o pasillo de toma de impulso y puede salir de estos, antes de volver al círculo o pasillo y comenzar un nuevo intento.
Nota: Todos los movimientos permitidos por este apartado deberán realizarse en el tiempo máximo concedido a un intento.
- 18.15. El lanzamiento será considerado como nulo si la bala, el disco, o la pelota impactando sobre el suelo en su primer contacto toca la línea del sector de caída, o el suelo al exterior o borde interior de la línea del sector. El atleta no puede salir del círculo o pasillo hasta que el artefacto haya tocado el suelo.
- 18.16. Para los lanzamientos hechos desde un círculo, cuando el atleta salga del círculo, el primer contacto con la parte superior del aro de hierro o con el terreno al exterior del círculo, tiene que hacerse completamente detrás de la línea blanca trazada fuera del mismo y pasa teóricamente por el centro del círculo.
Nota: El primer contacto con el tope de aro o el suelo fuera del círculo o pasillo se considera dejar (abandonar) el círculo o pasillo.
- 18.17. En el caso del lanzamiento de pelota, cuando el atleta abandone el pasillo, el primer contacto con las líneas paralelas o el terreno exterior al pasillo deberá realizarlo completamente detrás de las líneas blancas trazadas desde las extremidades del arco, en ángulo recto a las líneas paralelas del pasillo. Una vez que la pelota ha tocado el suelo, se considerará que el atleta ha abandonado el pasillo cuando su contacto con o detrás de una línea (pintada o teórica e indicada por marcas al costado del pasillo) señalada a través del pasillo, a 4 m. por detrás de los puntos extremos del arco de lanzamiento, se haya producido. Se considerará igualmente que el atleta ha abandonado el pasillo si se encuentra detrás de esta línea y en el interior del pasillo en el momento en que la pelota toca el suelo.
- 18.18. Después de realizado cada lanzamiento, el artefacto deberá llevarse a la zona próxima al círculo o pasillo; nunca se devolverá lanzándolo.
- 18.19. Mediciones. En todas las pruebas de lanzamiento, las distancias deben registrarse hasta el 0.01 m. inferior a la distancia medida si ésta no es un centímetro entero.
- 18.20. La medición de los lanzamientos se hará inmediatamente después de cada intento:
- a) Desde la parte más cercana de la huella producida por la caída de la bala y disco, hasta el interior de la circunferencia del círculo a lo largo de una línea hasta el centro del círculo.



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

GOBIERNO
FEDERAL
SEP



b) Para la prueba de lanzamiento de pelota, desde la marca de la pelota donde toca el suelo por primera vez, hasta el borde interno del arco, a lo largo de una línea hasta el centro del círculo del que el arco forma parte.

- 18.21. Marcadores. Se puede disponer de un banderín o señalizador especiales para indicar el mejor lanzamiento de cada atleta e irá situado externamente y a lo largo de las líneas que delimitan el sector de caída. Igualmente se puede disponer de un banderín o señalizador especiales para indicar el actual Récord Nacional.

Artículo 19. Lanzamiento de Bala.

- 19.1. La Competición. La bala será lanzada desde el hombro con una sola mano. En el momento en que el atleta se sitúa en el círculo para comenzar el lanzamiento, la bala debe tocar o estar muy cerca del cuello o la barbilla, y la mano no puede descender de esta posición durante la acción del lanzamiento. El peso no debe llevarse detrás del plano de los hombros.

- 19.2. El Contenedor. Estará pintado de blanco y hecho de madera o cualquier otro material apropiado, y en forma de arco, de modo que su borde interior coincida con el borde interior del aro del círculo. Se construirá de manera que pueda ser fijado sólidamente en el suelo. Estará colocado equidistante entre las líneas del sector. Deberá medir 11.2 cm. a 30 cm. de anchura y 10 cm. (+/- 0.2 cm.) de altura en relación con el nivel del interior del círculo, con una cuerda de 1.21 m. (+/- 0.01 m.) de longitud, para un arco igual al del círculo.

- 19.3. La Bala. Será de hierro macizo, latón u otro metal que no sea más blando que el latón, o bien una envoltura o casco de cualquiera de estos metales, relleno de plomo u otro material. Tendrá forma esférica, su superficie no tendrá rugosidad y su acabado será liso.

Artículo 20. Lanzamiento de Disco.

- 20.1. El Disco. El cuerpo del disco puede ser macizo o hueco y será de caucho. La sección transversal del borde será redonda formando un verdadero círculo. Ambas caras del disco deberán ser idénticas y no presentarán muescas, puntas salientes ni bordes cortantes.

El perfil del disco será diseñado de la manera siguiente: A partir del comienzo de la curva de la llanta, el espesor del disco aumentará de una manera regular hasta un espesor máximo. Las caras superior e inferior del disco deben ser idénticas y el disco debe ser simétrico respecto al eje "Y" en lo que concierne a la rotación.

Reglamento de Competencia -ATLETISMO-



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal

SEP



Artículo 21. Jaula para el Lanzamiento de Disco.

- 21.1. Todos los lanzamientos de disco deberán efectuarse desde el interior de una jaula o cerco para garantizar la seguridad de los espectadores, del Jurado y de los atletas. La jaula especificada en este Artículo está proyectada para ser utilizada cuando la prueba se desarrolla fuera del Estadio y con espectadores presentes o cuando la prueba se desarrolla en el Estadio con otras pruebas que se disputan al mismo tiempo. Donde su destino no sea éste, y especialmente en zonas de entrenamiento, una construcción mucho más simple puede ser satisfactoria.
- 21.2. La jaula deberá diseñarse, fabricarse y conservarse para que sea capaz de detener un disco de 2 kg. moviéndose a una velocidad de hasta 25 m. por segundo. Su acondicionamiento deberá ser tal que no haya peligro de rebote volviendo hacia el atleta o yendo sobre la parte superior de la jaula. Con tal que satisfaga todos los requisitos de este Artículo, puede emplearse cualquier forma de diseño de jaula y construcción.
- 21.3. La jaula deberá tener forma de “U”, la anchura de la boca será de 6 m. y estará situada a una distancia de 7 m. delante del centro del círculo de lanzamiento. Las extremidades de la boca de 6 m. deberán corresponder a los bordes interiores de la red de la jaula. La altura de los paneles de red o red colgante en su punto más bajo será como mínimo de 4 m. Al diseñar y construir la jaula, deberán tomarse medidas para impedir que un disco se abra camino a través de cualquier junta de la jaula o de la red, o por debajo de los paneles de red, o red colgante.
- Nota 1: La disposición de los paneles/redes traseros no es importante con tal de que la red se encuentre a un mínimo de 3 m. desde el centro del círculo.*
- Nota 2: La longitud del costado de la jaula, particularmente a lo largo de la pista, puede ser aumentada al igual que su altura, con el fin de ofrecer mayor protección a los atletas que participan al mismo tiempo que los de una prueba de lanzamiento de disco.*
- 21.4. La red para la jaula puede estar hecha de apropiada cuerda de fibra natural o sintética, o alternativamente de dúctil o altamente sensible alambre de acero. El tamaño máximo de la malla deberá ser de 50 mm. para el alambre, y 44 mm. para la red de cuerda.
- 21.5. El sector de máximo peligro para los lanzamientos de disco desde esta jaula, es de 69° cuando sea utilizada por lanzadores diestros y zurdos en la misma competición. La posición y alineación de la jaula en el terreno es, por tanto, crítica para su utilización segura.



Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Gobierno
Federal
SEP



Artículo 22. Lanzamiento de Pelota.

22.1. La Competición. La pelota tendrá que tomarse con una mano. Deberá lanzarse por encima del hombro o de la parte superior del brazo utilizado para su lanzamiento y no debe ser lanzada en un movimiento de rotación. Los estilos no clásicos están prohibidos.

En ningún momento, durante el lanzamiento y hasta que la pelota haya sido proyectada al aire, puede un atleta girar sobre sí completamente, de modo que dé la espalda al arco de lanzamiento.

Artículo 23. Competiciones de Pruebas Combinadas.

23.1. Tetratlón. Consta de cuatro pruebas, que se efectuarán en el curso de dos días consecutivos y en el orden siguiente:

Primer día: 60 m. Planos y Salto de Longitud.

Segundo día: Lanzamiento de Pelota y 600 m. Planos.

23.2. Normas Generales. A la discreción del Juez Árbitro de Pruebas Combinadas, habrá cuando sea posible, un intervalo de por lo menos 30 minutos entre la hora en que termine una prueba y el comienzo de la siguiente, para cualquier atleta individual. Si es posible, el tiempo que transcurra entre el final de la última prueba del primer día y el comienzo de la primera prueba del segundo día, será al menos de 10 horas.

23.3. En cada una de las pruebas de una competición de Pruebas Combinadas, excepto en la última, las series y grupos deberán estar confeccionados por la Coordinación Técnica Nacional o por el Juez Árbitro de Pruebas Combinadas según el caso, de tal forma que los atletas que hayan logrado registros similares en cada prueba individual durante un periodo determinado, sean colocados en la misma serie o en el mismo grupo. Cuando esto no pueda realizarse a causa del horario de las pruebas, las series o los grupos para la siguiente prueba deberán estar confeccionados teniendo en cuenta la disponibilidad de los atletas después de su participación en la prueba precedente.

23.4. En la última prueba de una competición de Pruebas Combinadas, las series serán ordenadas de tal forma que una de ellas se componga de los atletas que encabecen la clasificación después de la penúltima prueba. El Coordinador Técnico Nacional o el Juez Árbitro de Pruebas Combinadas, según el caso, estará(n) autorizado(s) para modificar cualquier grupo, si en su opinión, lo estimase(n) apropiado.



**Quintos Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL
SEP**



23.5. Será aplicable el presente Reglamento para cada prueba de las que consta la competición, con las excepciones siguientes:

a) En el salto de longitud y en cada uno de los lanzamientos, solamente se permitirán tres intentos a cada uno de los atletas.

b) En caso de que no se disponga de un equipo de cronometraje electrónico totalmente automático, el tiempo invertido por cada atleta se tomará independientemente por tres cronometradores.

c) En carreras, un atleta será descalificado en cualquier prueba en la que haya realizado dos salidas nulas.

23.6. Todo atleta que no intente tomar la salida o no haga ningún intento en una de las pruebas, no será autorizado a tomar parte en las pruebas siguientes y se considerará que ha abandonado la competición. No figurará, por consiguiente, en la clasificación final.

Cualquier atleta que decida retirarse de una competición de Pruebas Combinadas deberá informar inmediatamente de su decisión al Juez Árbitro de Pruebas Combinadas.

23.7. Las puntuaciones, de acuerdo con las Tablas de Puntuación en vigor de la IAAF y la Coordinación Técnica Nacional, serán anunciadas por separado para cada prueba y los totales acumulados a todos los atletas, después de la finalización de cada una de las pruebas. El vencedor será el atleta que obtenga el mayor número total de puntos.

23.8. En caso de empate, será vencedor el atleta que en mayor número de pruebas haya obtenido más puntos que el otro u otros atletas empatados. Si esto no bastara para deshacer el empate, será vencedor el que haya obtenido la mayor puntuación en una cualquiera de las pruebas y si esto no deshace el empate, el vencedor será el que haya obtenido mayor puntuación en una segunda prueba, etc. Este criterio se aplicará también a los empates para cualquier otro puesto de la competición.