



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA**  
**VICEMINISTERIO ACADÉMICO**  
**DIRECCIÓN DE VIDA ESTUDIANTIL**  
**DEPARTAMENTO SALUD Y AMBIENTE**



## **MANUAL DE KIDS ATHLETICS**

**EDICIÓN 2015**

**Juegos  
Deportivos  
Estudiantiles**



## 1. Introducción

Desde tiempos inmemoriales 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. Sin embargo, si se desea que el atletismo sea una actividad atractiva para los niños, los responsables del deporte deben trazar programas que incorporen los elementos necesarios que motiven a los niños a participar.

A menudo, la competencia de los niños en este deporte se asemeja a una versión en miniatura del programa de adultos. La tendencia a estandarizar las condiciones de los eventos, como ocurre en el contexto del atletismo para adultos, con frecuencia ha promovido el indebido enfoque de la habilidad o destreza en un solo evento. Claramente esta ética interfiere con las oportunidades apropiadas para el amplio desarrollo de los niños en atletismo de pista y de campo, ya que produce resultados empíricos que no son atractivos para la mayoría de los niños involucrados. Sólo uno gana, los otros no.

Después de numerosas iniciativas de investigación, paneles de discusión y eventos pilotos, ha quedado en evidencia la urgente necesidad de desarrollar un nuevo tipo de programa para niños. El reto, entonces, es el de formular un nuevo concepto de atletismo de pista y de campo singularmente confeccionado según las necesidades de desarrollo de los niños. Por supuesto que cualquier estrategia de actividad debe tomar en cuenta las características agradables que mejor motiven a los niños. Por ejemplo, el atletismo de pista y de campo debe presentarse como una atractiva experiencia de equipo. Más aun, las demandas físicas de cada prueba no deben ser demasiado elevadas para permitir a cada niño participar desde los inicios de movimientos rudimentarios hasta las etapas de eficiencia motora avanzada. Finalmente, las actividades deben ser fáciles de dominar y rápidas de realizar.

Resumiendo, la nueva experiencia de movimiento que imaginamos debe proveer como mínimo, los retos de movimientos básicos y variados en un clima de espontaneidad y diversión. Esto requiere de un cambio o modificación del registro tradicional de formas de movimiento que existen actualmente en las áreas de velocidad, carrera de resistencia, saltos y lanzamientos.

En la primavera de 2001, el “*Grupo de Trabajo del Atletismo para Niños – IAAF*” tomó la iniciativa y desarrolló justamente eso: un concepto de evento para niños que destaca un rumbo diferente del modelo de atletismo de pista y de campo para adultos. El concepto se llamará “**KIDS ATHLETICS-IAAF**”, el cual se describe en las siguientes páginas de este documento.

## 2. Concepto de “KIDS ATHLETICS – IAAF”

El “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” ofrece excitación, nuevos ejercicios de eventos y variadas tareas de movimientos que deben realizarse dentro de un contexto de equipo en distintos sitios dentro de la jurisdicción del evento. Más aún, este evento hace posible la participación de un gran número de niños en un área lo más restringida posible y dentro de un período de tiempo calculable.

Con el “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” los movimientos atléticos básicos (carrera de velocidad, carrera de resistencia, saltos, lanzamientos) pueden experimentarse y practicarse en una atmósfera de juego. Las demandas físicas son fáciles y hacen posible que cada niño participe sin dificultad.

Los eventos del “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” otorgan la oportunidad de demostrar e inspirar fascinación por el atletismo en prácticamente cualquier lugar público: centros de recreación, áreas peatonales o áreas de deportes de lugares cerrados. Así, los deportes pueden ser promovidos de modos

hasta ahora inimaginables, ofreciendo a los niños en general, incluyendo la población especial, una impresión nueva y completamente favorable del atletismo.

## 2.1 Objetivos

Estos son los objetivos de organización del concepto del “**KIDS ATHLETICS – IAAF**”:

- Que un gran número de niños pueda estar activo al mismo tiempo.
- Que no sólo los niños más fuertes y veloces, inclusive los de poblaciones especiales, hagan una contribución para un buen resultado.
- Que las demandas de habilidad varíen según la edad y el requisito de capacidades coordinativas.
- Que se infunda en el programa un signo de aventura, ofreciendo un acercamiento al atletismo adecuado para 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 “**KIDS ATHLETICS – IAAF**”: son:

**Actividad física** - El “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” es altamente apropiado para motivar a los niños de las escuelas, clubes y otras instituciones o grupos, a involucrarse en la actividad física y para que encuentren por ellos mismos las ventajas de la práctica del ejercicio regular.

**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 participar para promover la salud a largo plazo. Una salud física estable se logra mediante una vida activa, la que, a su vez, se logra con una población cimentada en los principios del movimiento y ávida de participar en una variedad de deportes a lo largo de sus vidas. No existe otro deporte más apropiado para establecer una base de salud física estable que el atletismo de pista y de campo. El “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” está singularmente diseñado para responder a este desafío, ofreciendo variadas tareas coordinativas relacionadas a la edad. Fomentar la actividad física para motivar la participación en una variedad de deportes a lo largo de sus vidas.

**Interacción social** - El programa del “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” promueve la formación de los equipos y la interacción social. Es un programa en el cual cada miembro del equipo es de gran valor. Al promover enfáticamente el atletismo, estimula a los niños a trabajar conjuntamente y a comprender la importancia de la cooperación. Además, la conducción del evento que acentúa la virtud del “juego limpio” se suma a los valores educativos asociados con el “**KIDS ATHLETICS – IAAF**”.

**Signo de aventura** - Un atributo fundamental de las competencias del “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” es el suspenso que se genera con relación al resultado final. El experimentar esta “aventura” es en sí mismo, un muy especial estímulo y puede representar suficiente motivación para participar en la competencia. Pero la impaciente expectativa del resultado del evento ciertamente contribuye a la excitación que rodea a esta competición. Contrariamente a las competencias estandarizadas para niños del pasado, las cuales favorecen primordialmente el temprano desarrollo físico de los niños, la orientación hacia el equipo del “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” y la estrategia de puntaje logran mantener el elemento de incertidumbre y por lo tanto, es excitante hasta el final.

## **2.2 Principio de equipo**

El trabajo en equipo es un principio básico del **“KIDS ATHLETICS – IAAF”**. Todas las pruebas de carrera de velocidad se realizan como relevos o carrera de velocidad de equipos. Del mismo modo, todos los eventos técnicos (disciplinas de saltos y lanzamientos) son calificados como el resultado conjunto del esfuerzo del equipo. Ya que todos los participantes deben necesariamente hacerlo como parte de un equipo, aún los niños menos talentosos tienen la oportunidad de participar. La contribución individual unida al resultado conjunto del equipo refuerza el concepto de la valoración de la participación de cada niño.

De acuerdo con la demanda de versatilidad, todos los miembros de los equipos deben competir en varias disciplinas de cada grupo de eventos (carrera de velocidad, saltos y lanzamientos) y en el evento de carrera de resistencia. Esta estrategia ayuda a prevenir la temprana especialización y contribuye a un enfoque multi-variado del desarrollo del atletismo.

## **2.3 Programa de eventos**

(En el programa de **“KIDS ATHLETICS– IAAF”** los grupos mixtos se forman siempre con 10 niñas y 10 niños). Para CODICADER.

- Todos los eventos se desarrollan como eventos de equipo.
- Todos los niños deben competir varias veces en cada uno de los grupos de eventos.
- La jurisdicción del evento se divide según un esquema fijo, de tal manera que las tres áreas de las diferentes disciplinas de los grupos de eventos de carrera de velocidad, saltos y lanzamientos puedan desarrollarse al mismo tiempo. La carrera de resistencia se desarrolla al final.
- Se debe designar a una persona por equipo como suplente en caso de que un miembro regular del equipo se lesione. Sin embargo, una vez sustituido el participante no podrá volver al equipo.

## **2.4 Materiales y equipamiento**

En algunos casos, se requiere equipamiento especialmente desarrollado y construido para el desarrollo del programa de **“KIDS ATHLETICS – IAAF”**. Este equipamiento puede armarse fácilmente, transportarse sin ningún problema y colocarse y quitarse rápidamente. Más aún, sus colores tienden a estimular a los niños a participar activamente. Por supuesto, todo el equipamiento se debe construir y preparar tomando en cuenta la mayor seguridad posible.

## **2.5 Formato de competencia**

El formato de competición del programa **“KIDS ATHLETICS – IAAF”**, propone la siguiente estructura con el fin de favorecer la armonía e integración de los niños participantes:

- Calentamiento general (de 10 a 15 minutos de actividades atractivas), utilización de juegos y dinámicas que permitan la entrada en calor de los niños y la identificación con los animadores y jueces participantes. Al finalizar el calentamiento se deben de organizar los grupos de niños que trabajarán juntos en la jornada (5 niños y 5 niñas de diferentes nacionalidades), y a partir de ese momento el asistente de cada grupo deberá acompañar al grupo durante toda la participación de los niños y niñas, esta persona es la encargada de llevarlos de estación en estación, mantendrá el ánimo alto de los niños y niñas en los momentos de espera para la nueva rotación o en el área de recuperación.
- Realización de eventos programados para la jornada.

**IMPORTANTE:** CUANDO SE DEBA PROGRAMAR UNA ESTACIÓN DE ESPERA O ÁREA DE RECUPERACIÓN, LOS ENCARGADOS DE CADA GRUPO DEBERÁ PROCURAR MANTENER A LOS NIÑOS Y NIÑAS ANIMADOS, CON DESEOS DE INTEGRARSE DE NUEVO A LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS SIN PERDER EL ESTADO ÓPTIMO PARA LA PRACTICA DEPORTIVA.

- Vuelta a la calma grupal, todos los niños y niñas participan del proceso de vuelta a la calma general por medio de actividades lúdicas que hagan que los niños se recuperen del esfuerzo realizado y se diviertan en el proceso.
- Los resultados generales deben de estar visibles pocos minutos después de realizados los eventos de la jornada.
- En la última jornada realizar la premiación general, a todos se les premia por igual.

### 2.5 Distribución de eventos por estación o jornada:

El torneo de “KIDS ATHLETICS – IAAF” Los eventos estarán distribuidos de la siguiente manera:

#### Eventos categoría A:

<b>CARRERA EN ESCALERA. 1</b>	<b>RELEVO DE VELOCIDAD / VALLAS. 4</b>	<b>RELEVO DE VELOCIDAD / VALLAS EN SLALOM. 7</b>	
<b>LANZAMIENTO HACIA ATRÁS. 2</b>	LANZAMIENTO AL BLANCO SOBRE UNA VARILLA. 5	LANZAMIENTO ROTACIONAL. 8	CARRERA DE RESISTENCIA DE 8 MINUTOS. 10
<b>REBOTE CRUZADO. 3</b>	SALTOS EN SENTADILLA HACIA ADELANTE. 6	SALTO A LA CUERDA. 9	

NOTA: Orden de eventos para rotación, según lo indican los próximos dos cambios.

#### Eventos categoría B:

<b>CARRERA EN ESCALERA</b>	<b>RELEVO DE VELOCIDAD / VALLAS</b>	<b>RELEVOS EN CURVAS CON VALLAS</b>	<b>RELEVO DE VELOCIDAD EN CURVAS</b>
<b>SALTO LARGO CON GARROCHA SOBRE ARENA</b>	REBOTE CRUZADO	SALTO TRIPLE EN ÁREA LIMITADA	SALTOS EN SENTADILLA HACIA ADELANTE
<b>LANZAMIENTO HACIA ATRÁS</b>	LANZAMIENTO AL BLANCO SOBRE UNA VARILLA	LANZAMIENTO ROTACIONAL	LANZAMIENTO DE JABALINA PARA NIÑOS Y NIÑAS
<b>RELEVO 10 X 80 METROS EN MARCHA</b>	FÓRMULA 1	RELEVO DE VELOCIDAD / VALLAS EN SLALOM	CARRERA DE RESISTENCIA DE 8 MINUTOS

## DISTRIBUCION DE EVENTOS CON 10 EQUIPOS

### Organización Estándar

- 9 equipos con 10 miembros
- 9 estaciones de eventos (3C 3S 3L + Resistencia)

IAAF CSCS Level 1 Lectures Course

## TIPOS DE ROTACION

### Rotación de los Grupos

10 minutos/Estación de Evento

30 minutos/grupo de eventos

IAAF CSCS Level 1 Lectures Course

Se recomienda la primera rotación para la destrucción equitativa de las cargas.

## FORMA DE ARRANCAR LA ROTACION

### Miniatletismo

Equipo 1	→	Carrera 1
Equipo 2	→	Carrera 2
Equipo 3	→	Carrera 3
Equipo 4	→	Salto 1
Equipo 5	→	Salto 2
Equipo 6	→	Salto 3
Equipo 7	→	Lanzamiento 1
Equipo 8	→	Lanzamiento 2
Equipo 9	→	Lanzamiento 3

IAAF CSCS Level 1 Lectures Course

## TIEMPO DE DURACION

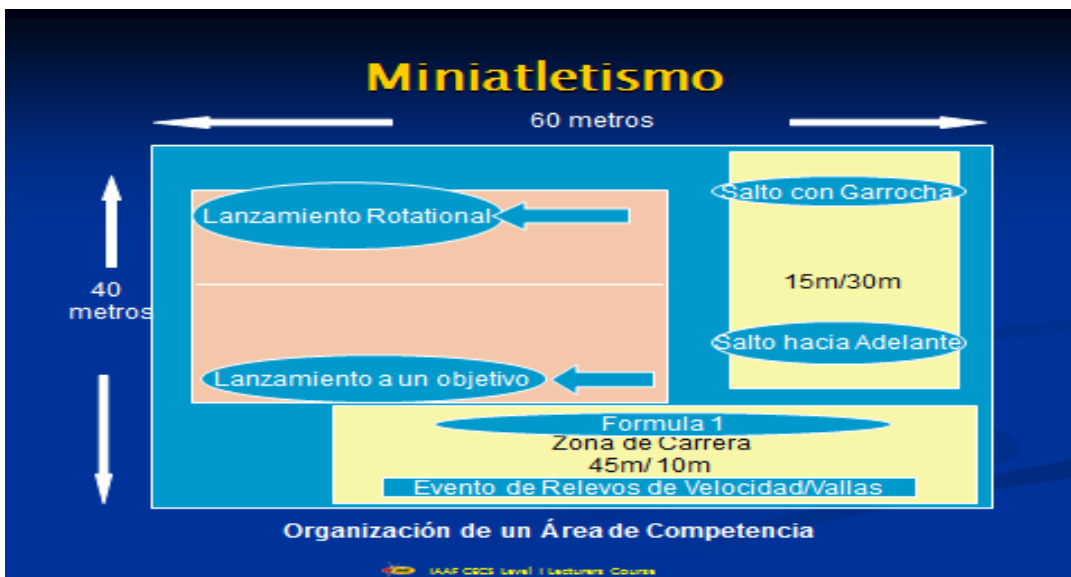
**Miniatletismo**

Eq	10'	20'	30'	40'	50'	60'	70'	80'	90'	100'
1	C	C	C	S1	S2	S3	L1	L2	L3	R
2	C	C	C	S2	S3	S1	L2	L3	L1	R
3	C	C	C	S3	S1	S2	L3	L1	L2	R
4	S1	S2	S3	L1	L2	L3	C	C	C	R
5	S2	S3	S1	L2	L3	L1	C	C	C	R
6	S3	S1	S2	L3	L1	L2	C	C	C	R
7	L1	L2	L3	C	C	C	S1	S2	S3	R
8	L2	L3	L1	C	C	C	S2	S3	S1	R
9	L3	L1	L2	C	C	C	S3	S1	S2	R

IAAF CCES Level I Lecturers Course

NOTA: Esto es un ejemplo con 10 equipos, evidentemente con más equipo el tiempo de duración aumenta pero la idea es seguir la misma distribución de los eventos.

EJEMPLO DE COMO DIVIDIR Y DISTRIBUIR EL CAMPO, EN ESTE EJEMPLO SE TOMA CON DOS SALTOS, DOS LANZAMIENTOS, DOS CARRERAS Y EVIDENTEMENTE LA CARRERA DE RESISTENCIA AL FINAL DEL EVENTO. EN UN CAMPO DE 60 X 40 METROS, EN EL CASO DE LA FORMULA 3C+3S+3L+1CR, SE SUMA UNA ZONA MAS A LA PAR DE ESTAS MISMAS. PARA LA FORMULA DE LOS 16 EVENTOS, SE SIGUEN LA MISMA CARACTERISTICA O EN SU DEFECTO SE DISTRIBUYE EL CAMPO EN DOS O TRES CIRCUITOS PARA LA FLUIDEZ DEL EVENTO.

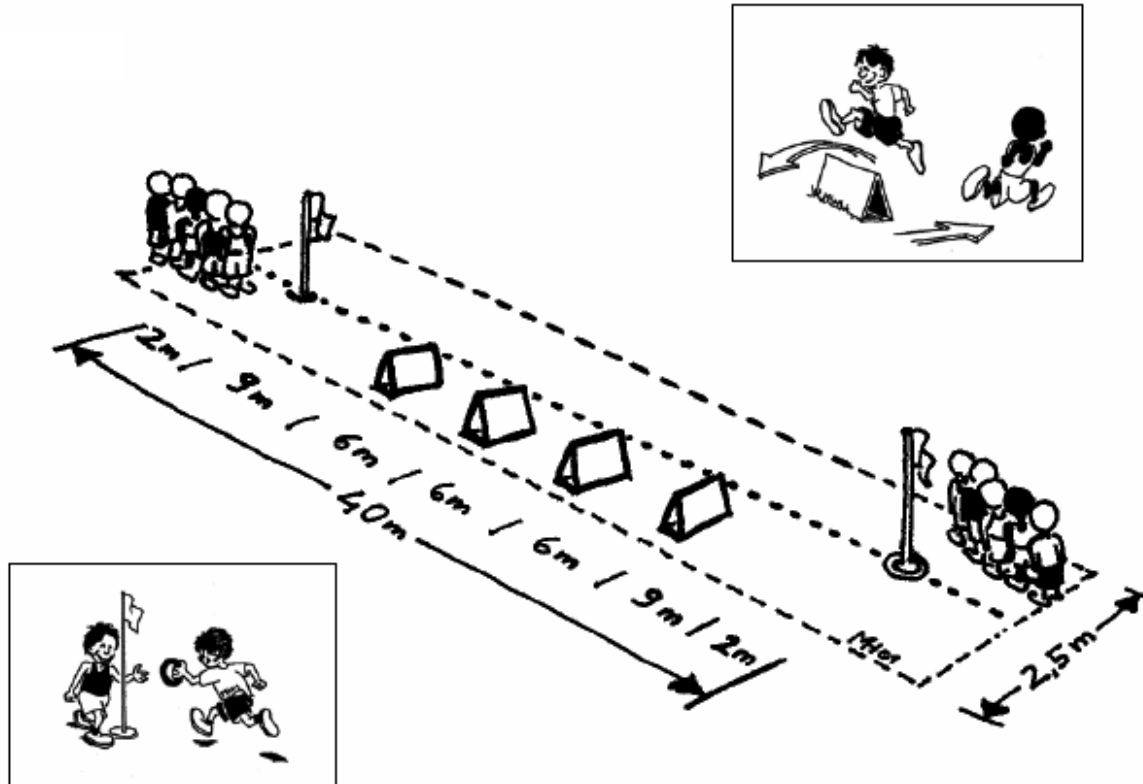


## Eventos de Carrera:

### 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 distancia a recorrer es de 40 mts. 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. La altura de las vallas es de 50 cm.

#### *Puntaje*

El Rankin se evalúa según el tiempo: el equipo ganador es el que posee menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. 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.

**FALTAS:**

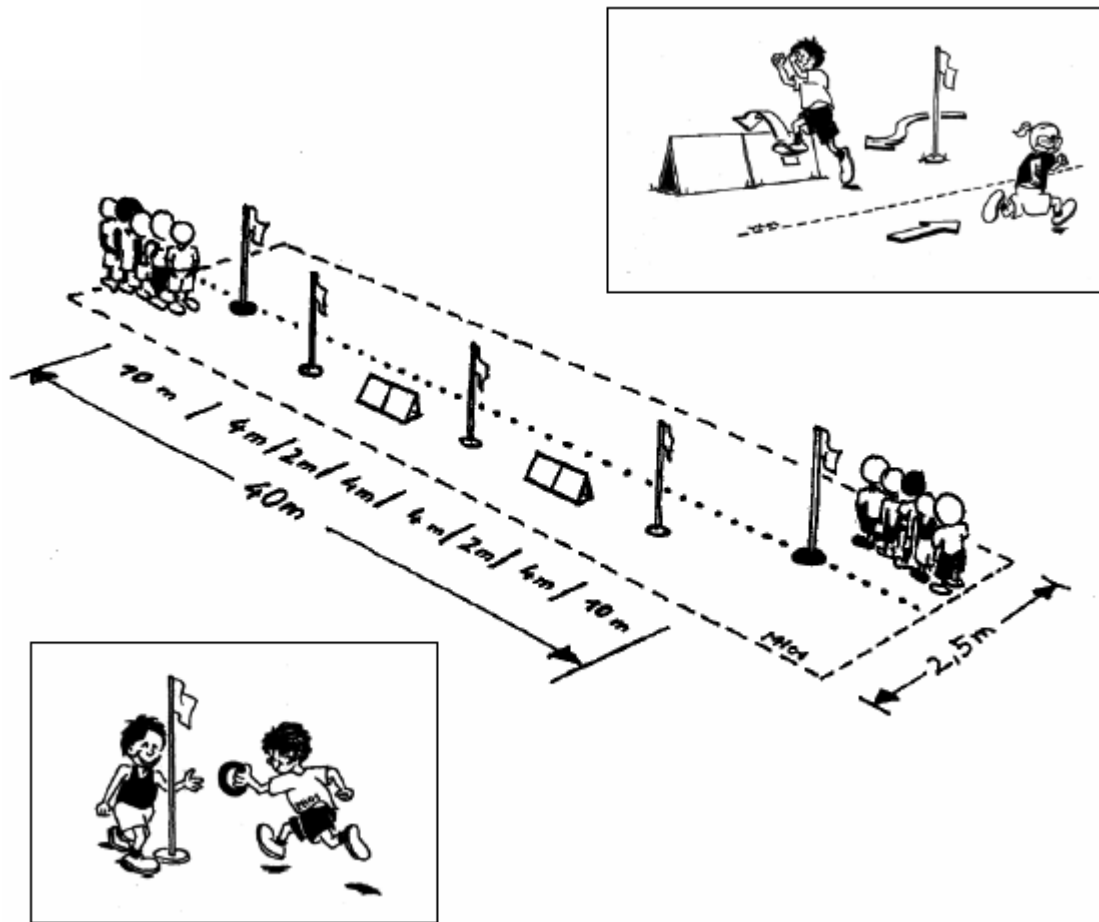
- 1) Girar incorrectamente el cono
- 2) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 3) Salir antes de la entrega del testigo.
- 4) Por no entregar en la mano el testigo.

**Sanción:** Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

**2. 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 Relevos 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 (testigo) en la mano izquierda y se la entregan al receptor que la recibe con la misma mano. La altura de las vallas es de 50 cm.

#### *Puntaje*

El ranking se evalúa de acuerdo al tiempo: siendo el ganador el equipo con menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. Los demás equipos se acomodan según ese orden de tiempo.

#### *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.

#### **FALTAS:**

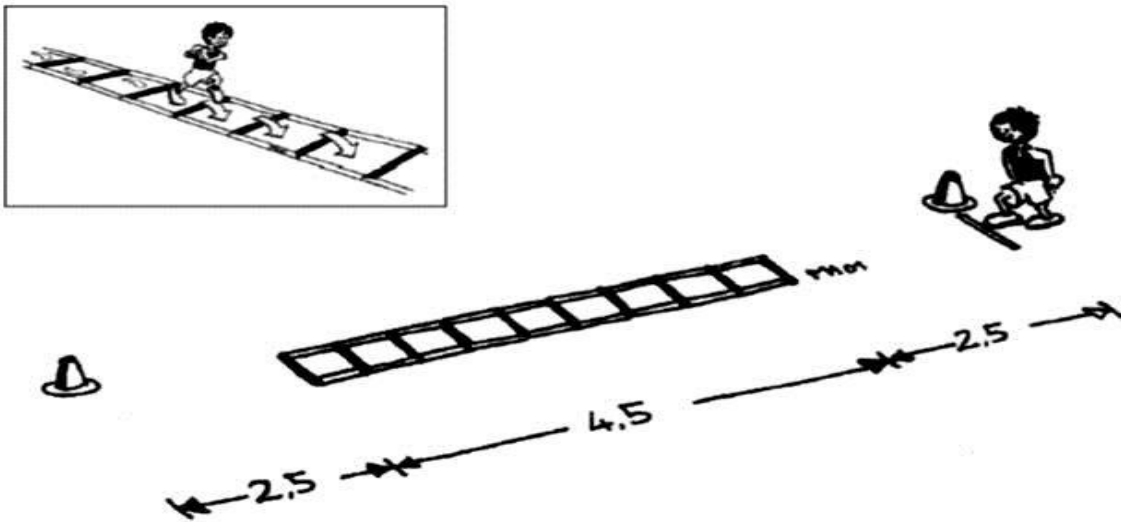
- 1) Girar incorrectamente el cono de retorno.
- 2) Realizar incorrectamente el zig-zag.
- 3) Pasar incorrectamente o evadir el paso de la valla.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

**Sanción:** Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

### **3. Carrera en Escalera**

#### *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 señalará la falta. (Un asistente debe estar junto a cada cono). De este modo se penaliza al participante que no ha ejecutado correctamente la tarea.

#### *Puntaje*

Después de dos intentos se considera el de mejor tiempo realizado por cada atleta y el resultado de la suma de los mejores tiempos será el resultado final. Ganará el que acumule menor tiempo.

#### *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.*

#### **FALTAS:**

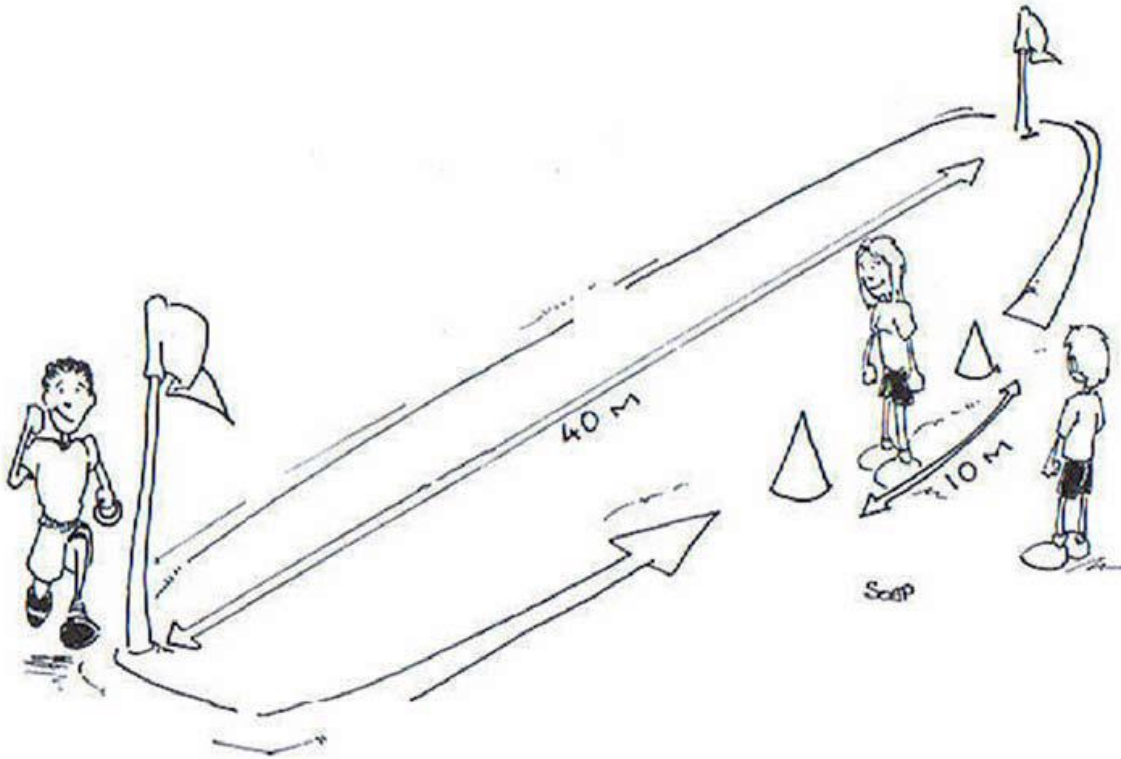
- 1) No depositar la argolla al final
- 2) No pisar uno de los cuadros de escalera
- 3) Saltarse un cuadro de secuencia de la escalera.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

**Sanción:** Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

## **4. 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 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 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.*

### **FALTAS:**

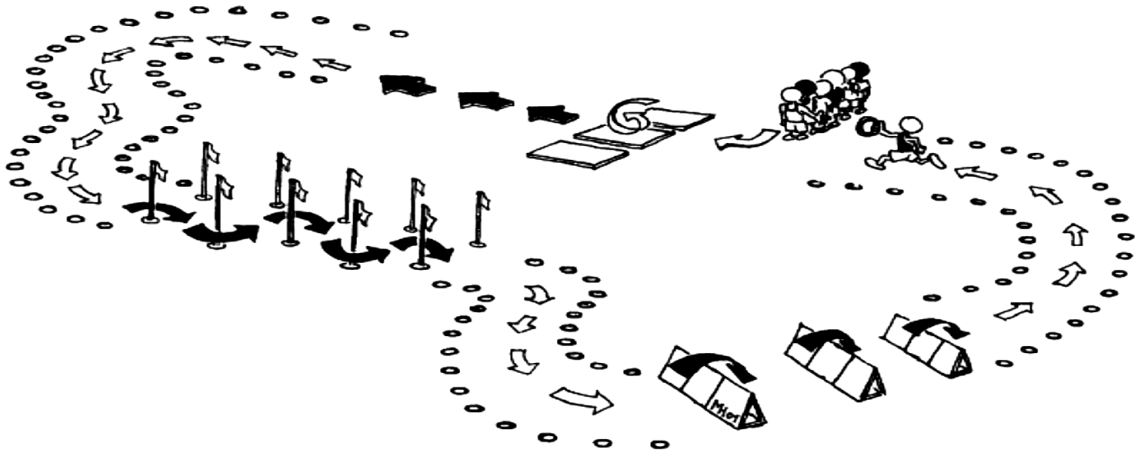
- 1) Girar incorrectamente el cono
- 2) Pasar incorrectamente
- 3) Salir antes de la entrega del testigo.
- 4) Por no entregar en la mano el testigo.

**Sanción:** Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

## **5. Fórmula Uno**

### *Breve descripción:*

Relevos combinados de carrera plana, vallas y de velocidad – Slalom.



### *Procedimiento*

La distancia es de 80m y está dividida en áreas para la carrera de velocidad plana, para la carrera de vallas (6 metros de distancia entre cada valla) y la de slalom alrededor de postes (slalom entre cada poste van 3 metros) (ver figura). Se utiliza un aro blando como testimonio de relevos. Cada participante debe comenzar con una vuelta (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 tres equipos a la vez sobre el circuito. La altura de las vallas es de 50 cm.

### *Puntaje*

El Rankin se evalúa según el tiempo: el equipo ganador es el que posee menor tiempo. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. 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 largador. 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.

#### **FALTAS:**

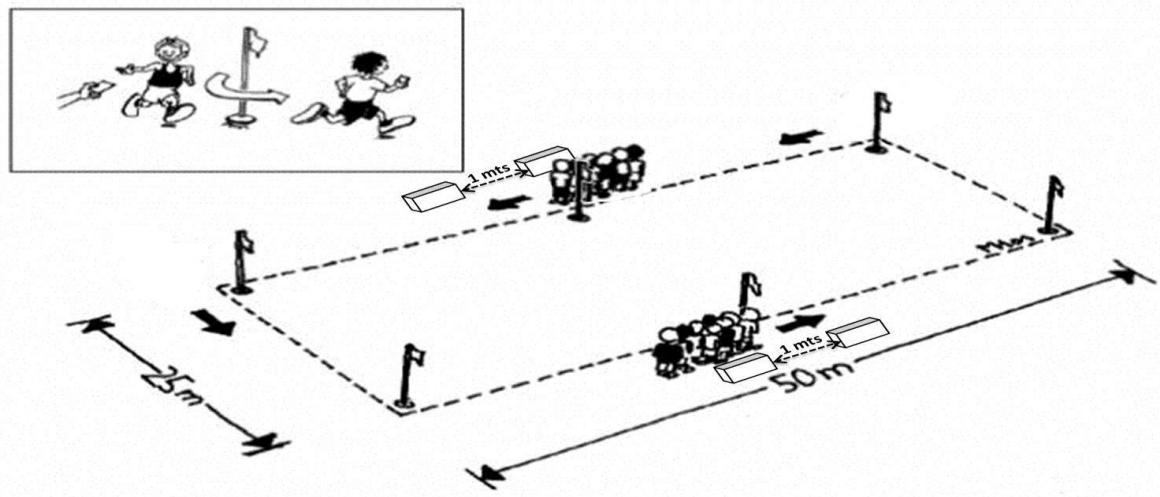
- 1) Realizar incorrectamente la vuelta adelante.
- 2) Realizar incorrectamente el zig zag
- 3) No pasar correctamente o evadir el paso de las vallas.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) Obstruir, golpear o empujar a un integrante del equipo contrario.

**Sanción:** Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

### **6. Carrera de “Resistencia de 8’**

*Breve descripción:*

Carrera de ocho minutos en un circuito de unos 150 m.



*Procedimiento:*

Cada equipo tiene que correr alrededor de un circuito 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 (pelota, trozo de papel, corcho o algo similar) que tiene que depositar luego de completar una vuelta al circuito, y antes de comenzar nuevamente, toma una nueva pelota 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, se cuentan todas las pelotas depositadas. Las pelotas que los niños o niñas no lograron depositar en la caja al finalizar el tiempo reglamentario no cuentan en la sumatoria final.

#### 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 pelotas u objetos. Además, se requiere de un largador responsable de controlar el tiempo y de dar las otras señales (último minuto y señal final).

#### FALTAS:

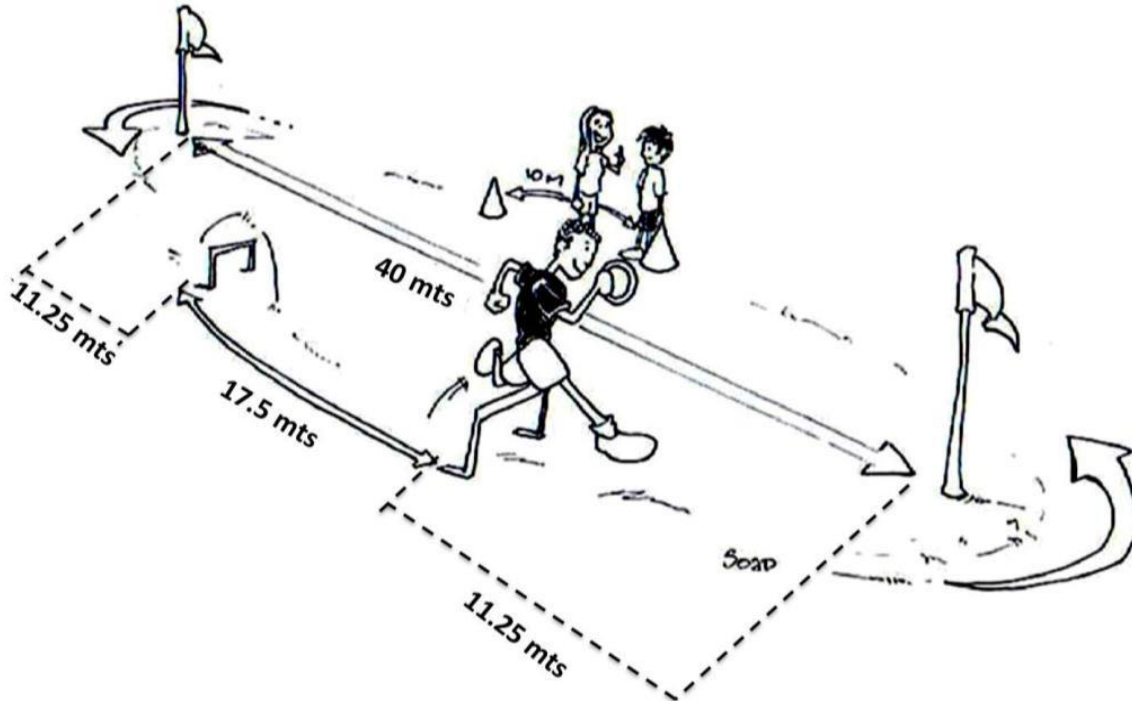
- 1) Girar incorrectamente los conos del cuadro.
- 2) Golpear, empujar, obstruir a un integrante del equipo contrario
- 3) Cada integrante deberá llevar una pelota por cada vuelta realiza. Si un integrante realiza recorrido sin llevar una pelota no existirá sanción ni aumentara el número de pelotas acumuladas.
- 4) Si no deposita la pelota en recipiente (caja) no cuenta.

**Sanción:** Se restara una pelota del total acumulado por equipo, por cada falta cometida.

### 7. “Fórmula en Curvas”: Velocidad y Vallas

#### Breve descripción:

Relevos combinados de velocidad y vallas con curvas.



#### Procedimiento:

Son necesarias dos líneas o carriles para cada equipo: una para el traspaso de velocidad y la segunda para el segundo traspaso de vallas. La altura de las vallas es de 50 cm.

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 cono 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 cuándo 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 rankin de acuerdo al menor tiempo registrado. El tiempo del último corredor se detendrá cuando pase la línea de meta, posteriormente deberá colocar la argolla (testigo) en el poste, sin que eso afecte el tiempo del niño o niña. 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*

#### *FALTAS:*

- 1) No girar correctamente el cono
- 2) Realizar la entrega del testigo fuera del área de cambio.
- 3) No pasar correctamente o evadir el paso de la valla,
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.

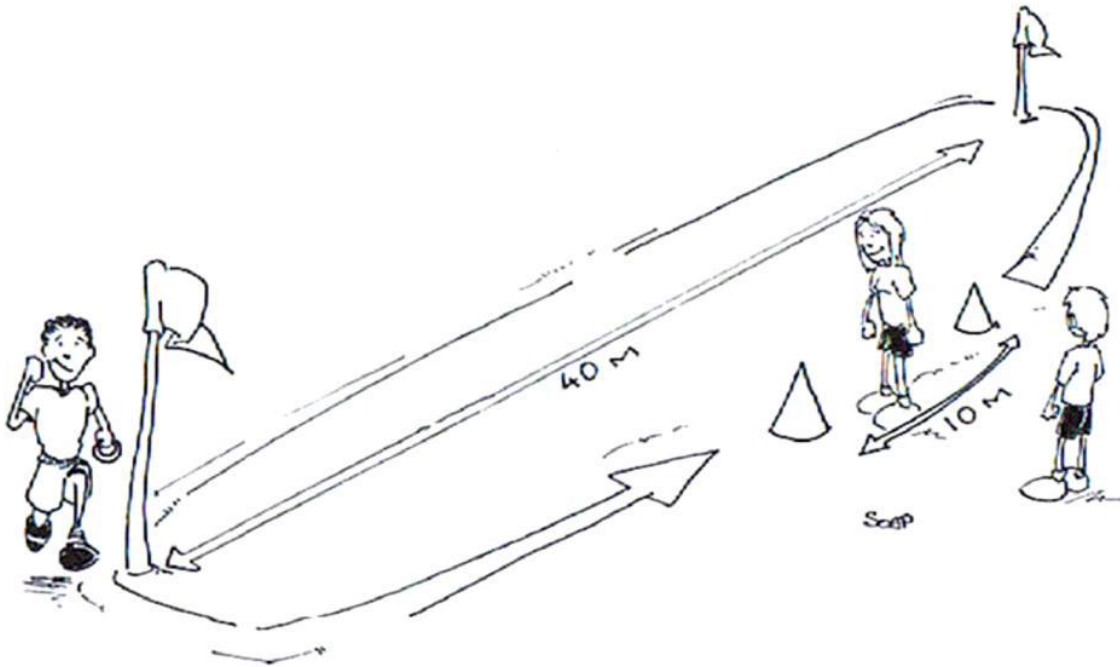
**Sanción:** Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

## **8. “Fórmula en Curvas”: Relevos de 10 X 80 Marcha**

#### *Breve Descripción:*

Relevos de marcha 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. En cada zona de giro (banderín) se debe colocar una rotonda que permita que se realice un giro amplio para que favorezca el giro sin afectar la técnica ni la velocidad del marchista. El primer participante comienza a marchar el trayecto hasta el primer poste con banderín, gira a su alrededor para marcha la línea recta. Al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro (testigo) a su compañero que marcha la misma distancia y le pasa el aro al tercer integrante y así sucesivamente.

El participante que recibe el relevo comenzará a marchar 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 cuándo 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 menor tiempo registrado. 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*

### *FALTAS:*

1) No mantener la técnica adecuada de la marcha atlética (Talón, pierna en extensión y empuje con la punta) así como el doble apoyo.

- 2) No girar correctamente en la zona de giro y cambiar la técnica de marcha (Talón, pierna en extensión y empuje con la punta)
- 3) Realizar la entrega del testigo fuera del área de cambio.
- 4) Salir antes de la entrega del testigo.
- 5) No mantener el contacto uno de los pies durante la marcha.
- 6) Correr en lugar de marchar.

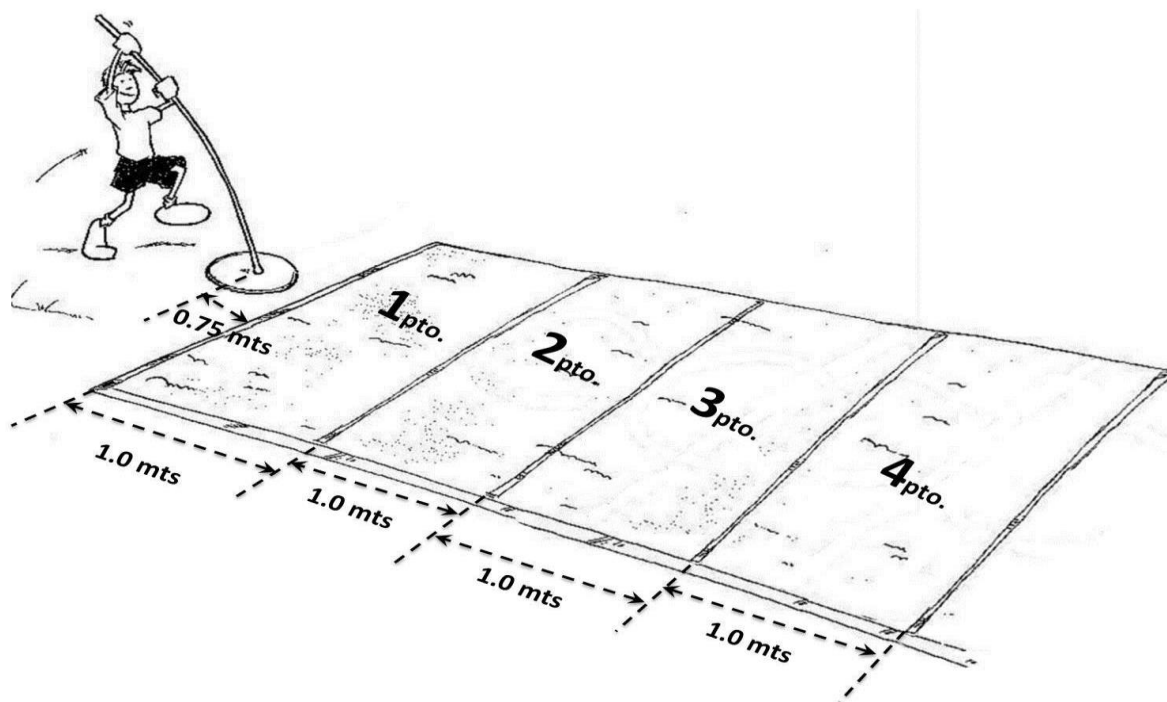
**Sanción:** Por cada falta cometida se sumará un segundo al tiempo final del equipo.

## **Eventos de Saltos:**

### **1. 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/banda/colchoneta colocada a 75 cm delante en el cajón de caída. 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 en el caso de saltador derecho, el saltador izquierdo debe colocar la mano izquierda arriba). El participante clava la garrocha cerca de la línea de despegue, se “monta” a la misma. Luego debe caer dentro de la fosa del área de aterrizaje. La altura del obstáculo no debe sobrepasar los 40 cm.

La puntuación será igual al objetivo en que caiga el niño o niña, el primer objetivo estará ubicado 1 metro dentro del área de aterrizaje, el segundo a 2 metros, el tercero a 3 metros y el cuarto a 4 metros.

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 línea/colchoneta al caer, el salto se considera "exitoso", si luego de caer, ambas piernas están dentro de la cubierta/área de caída, se otorga un punto adicional. Si ambos pies en los dos intentos caen afuera del objetivo de caída recibirá otra oportunidad. Si se toca el obstáculo o valla con los pies al saltar, se reduce un punto.

### **Equipamiento:**

- 2 pértigas
- 5 aros plásticos
- 5 llantas o gomas
- 1 fosa de arena

### **Asistentes:**

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

- Controlar la altura y amplitud del agarre
- Controlar el aterrizaje correcto
- Anotar las puntuaciones en la tarjeta del evento

### *FALTAS:*

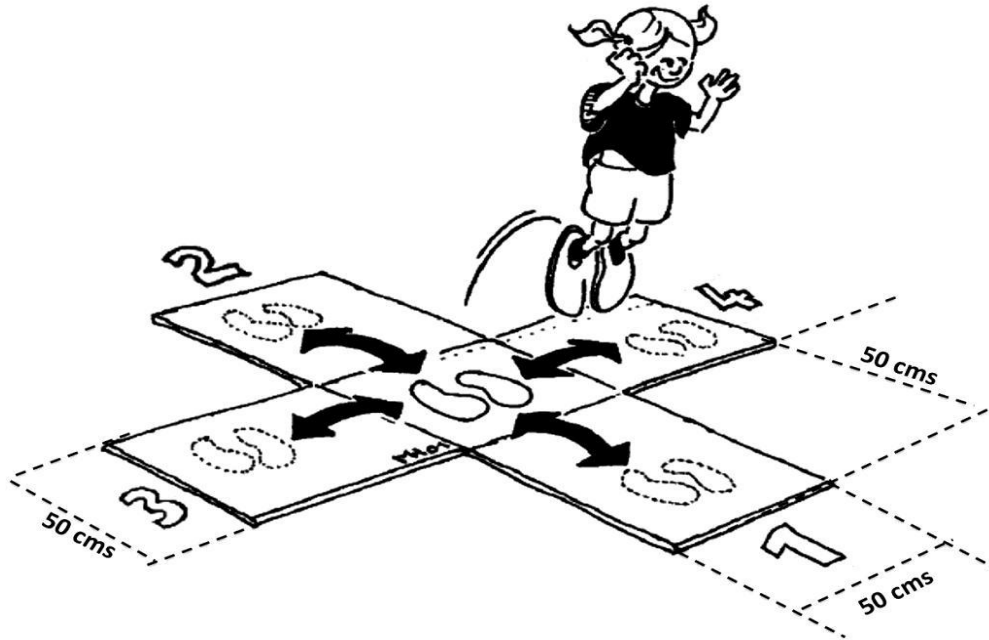
- 1) Correr más de lo permitido de área de aproximación (10 metros)
- 2) Clavar la pértiga o garrocha fuera del cajetín.
- 3) Hacer contacto con un pie fuera de área de puntuación.
- 5) Caer fuera del área de puntuación el salto será nulo.
- 6) Utilizar de forma incorrecta la pértiga, el salto será nulo.
- 7) Soltar la pértiga con la mano de impulso (mano ms alta) será nulo.

**Sanción:** Se restará un punto por cada falta cometida al puntaje final del equipo.

## **2. 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 **dos intentos de 15 segundos** de tiempo en los que debe llevar a cabo tantos rebotes en dos pies como le sea posible. Cada cuadro (frente, centro, atrás, ambos lados). Se anotara un punto por cada ciclo de saltos completados (frente, centro, atrás, ambos lados). 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 tarjeta del evento

#### **Equipamiento:**

Para cada equipo se requerirá el siguiente equipamiento:

- 1 cruz de salto (baldosas de alfombra o similares)
- 1 cronómetro
- 1 tarjeta de evento

#### **FALTAS:**

- 1) No realizar el orden correcto de los números en los rebotes.
- 2) No hacer con ambos pies en rebote.

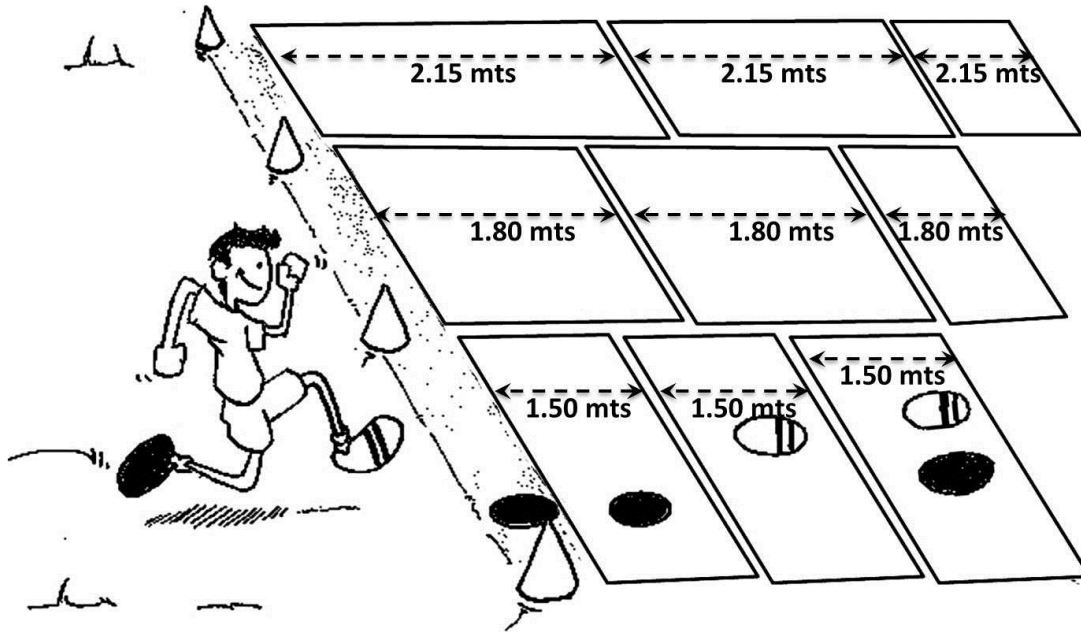
- 3) Hacer contacto con un pie o ambos fuera de área de contacto (la cruz)
- 4) Salir antes de la señal de salida.
- 5) Si no realiza el orden de los rebotes correspondientes el ciclo no será contabilizado.

**Sanción:** Se restará un ciclo de rebotes (un punto).

### 3. Salto Triple en Área Limitada

*Breve descripción:*

Salto triple ejecutado dentro de un área limitada



*La grilla se puede reemplazar por aros: El puntaje se mide desde el centro de cada área delimitada o desde el centro de cada aro.*

*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 anota el mejor de los **dos saltos**, luego se suman para obtener el total del equipo. Se puede completar en cualquiera de las líneas seleccionadas.

*Puntaje*

Las zonas de salto otorgan el siguiente puntaje (tabla de puntaje): 1,50m=1 punto, 1,80m=2 puntos, 2,15m=3 puntos. El ranking se basa en los resultados: el equipo ganador será aquél con el mejor puntaje total.

*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.

FALTAS:

- 1) Correr más de lo permitido de área de aproximación (5metros)
- 2) Pisar dentro del área de despegue.
- 3) No realizar correctamente la secuencia de paso correspondiente que establece la técnica de salto.(hop,step,salto)

**Sanción:** Se restará un punto por cada falta cometida al puntaje final del equipo.

#### 4. Salto en Sentadillas Hacia Adelante

*Breve descripción:*

Salto en dos pies hacia adelante desde posición de sentadillas.



#### *Procedimiento*

Desde una línea de salida, los participantes realizan un “salto de rana” (“salto de rana”: salto en dos pies en sentadillas hacia adelante). 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 adelante, cayendo sobre ambos pies. Si un participante cae hacia atrás, se marca, por ej., el punto de caída de su mano. Y desde esta última marca se realiza la medición de su salto.

El evento se completa cuando el último miembro del equipo ha saltado. El procedimiento completo se repite una segunda vez (segundo intento).

#### *Puntaje*

Se medirá ambos saltos y se anotará la mejor marca. 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 en metros y centímetros.

#### *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.*

**FALTAS:**

- 1) Tomar impulso antes de realizar el salto.
- 2) Pisar el área de caída ante de saltar.

**Sanción:** El salto será nulo.

## 5. 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. 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:

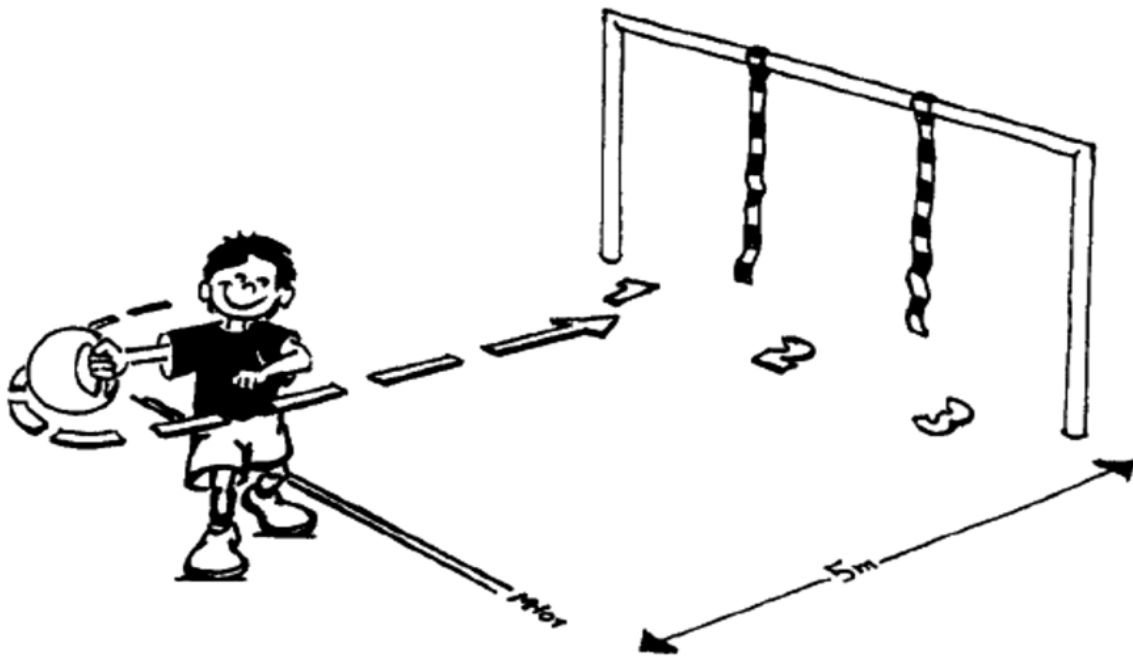
- Comenzar el evento.
- Regular los saltos y asegurarse de que se realicen en forma correcta.
- Controlar el tiempo.
- Marcar el puntaje y registrarlo en la planilla del evento

## **Eventos de Lanzamiento:**

### 1. 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 (2kg) (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.

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

### **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

### **Equipamiento:**

Para este evento se requerirá del siguiente equipamiento:

- 2 pelotas medicinales (discos para niños)
- 2 postes con travesaño/arco de fútbol
- 1 red
- 1 tarjeta de evento por equipo

### **FALTAS:**

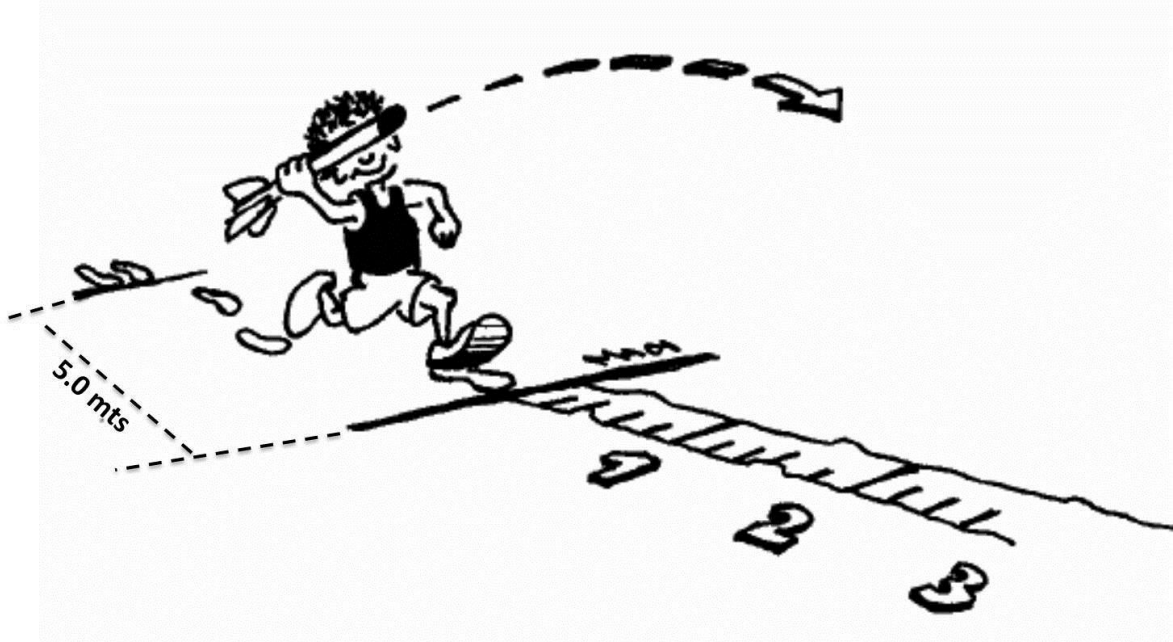
- 1) Tomar impulso antes del lanzamiento, con moviendo de pie.
- 2) Pisar la zona de lanzamiento
- 3) Tomar con ambas manos el balón en el momento de la ejecución del lanzamiento.
- 4) Lanzamiento que no pasa por el área de puntaje no acumula puntos.

**Sanción:** Se restará un punto por cada falta del total acumulado por el equipo.

## **2. Lanzamiento de la Jabalina**

### *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. 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. 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.

#### *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.*

FALTAS:

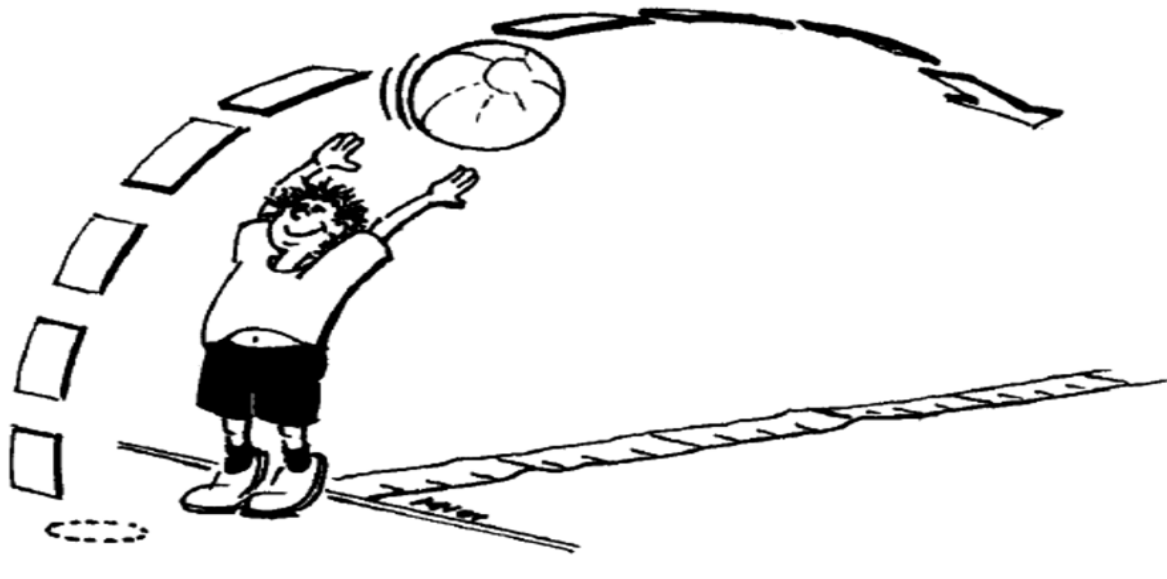
- 1) Tomar impulso fuera del área de aproximación.
- 2) Pisar la zona de lanzamiento
- 3) Tomar con ambas manos la jabalina y lanzar.

**Sanción:** el lanzamiento será nulo

### 3. Lanzamiento Hacia Atrás

#### Breve descripción:

Lanzamiento hacia atrás a distancia con pelota medicinal (1 kg)



#### Procedimiento:

El participante se para con piernas paralelas, talones sobre la línea límite y de espaldas a la dirección del lanzamiento. Se sostiene la pelota abajo, frente al cuerpo con ambas manos y brazos estirados. El participante se pone en cuclillas (para tensar 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 registra a intervalos de 20 cm. considerándose el número mayor cuando la caída es entre intervalos. La medición siempre se realiza 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

#### Equipamiento:

Para este evento se requerirá el siguiente equipamiento:

- 2 pelotas medicinales (1 kg)
- Una cinta de medición – o rodillo de medición pre-calibrado

- 1 tarjeta de evento

*FALTAS:*

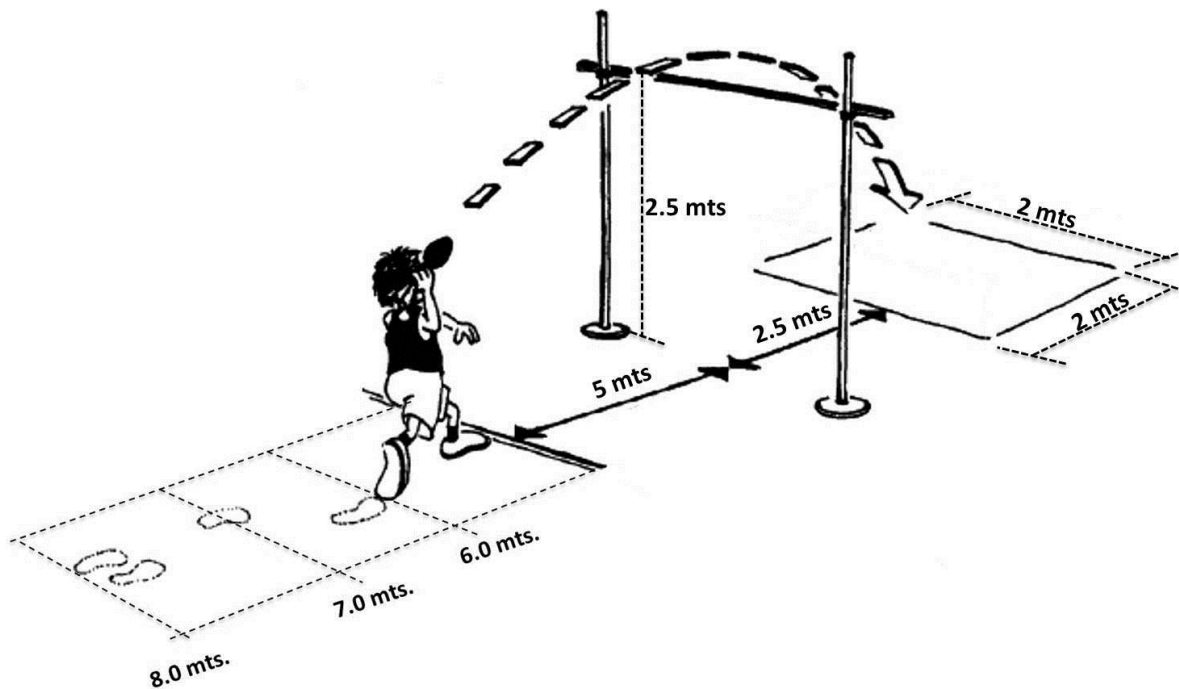
- 1) Tomar impulso antes del lanzamiento, con uno o varios pasos.
- 2) Lanzar con un brazo.
- 3) Lanzar girando el tronco.

**Sanción:** El lanzamiento será nulo.

#### 4. 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 dos 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 **dos 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.

## FALTAS:

- 1) Tomar impulso fuera del área de aproximación.
- 2) Pisar la línea y dentro de la zona de lanzamiento.
- 3) Tomar ambas manos el implemento y lanzar.
- 4) Por pasar debajo de varilla el implemento lanzado.

**Sanción:** El lanzamiento será nulo

## **4. Puntaje de los Eventos**

### ***4.1 Sistema de Puntaje***

Uno de los principales objetivos del “**KIDS ATHLETICS – IAAF**” es que los eventos no requieran de un gran número de oficiales. En los eventos de carrera se controla el tiempo de manera individual (por medio de cronometraje de laps). En los eventos de saltos y lanzamientos la suma total de los resultados de cada miembro de equipo se considera para el puntaje final del equipo.

Tanto el puntaje como el registro de resultados deben ser fáciles de entender, simples de calcular y deben anunciarse lo más rápidamente posible. El puntaje es lo suficientemente simple como para estar expuesto minutos después de la finalización de cada evento.

En resumen, el esquema de puntaje está basado en los siguientes principios:

- El máximo puntaje general por prueba depende del número de equipos que compiten. Por ejemplo, con 7 equipos participantes, el mejor equipo obtiene 7 puntos, el segundo obtiene 6 puntos, el tercero 5 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 en una prueba, los equipos obtienen el puntaje correspondiente a ese puesto. El siguiente equipo con menor puntaje 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.

### ***Puntaje de los Eventos de Carrera***

En los eventos de carrera el tiempo corresponde al resultado individual de la mejor ejecución del niño o niña registrado. En los eventos individuales, se registra el tiempo y se lo suma para el resultado del equipo.

### ***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.

### ***Medición de los Eventos de Campo***

En el "KIDS ATHLETICS", se utiliza el procedimiento de medición. (lectura directa por medio de cinta extendida sobre el suelo). 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.

### ***Conformación de los equipos***

Los equipos estarán conformados de la siguiente manera:

- Equipo mixto: 10 niños y 10 niñas

### **Resultado Final**

Se utiliza una "PIZARRA DE PUNTUACION" 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 los registros 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 rankin 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.
- Si en los resultados quedaran empatados en una de las pruebas se otorgara la misma cantidad de puntos, correspondientes al lugar que obtuvieron.
- Si en los resultados finales quedaran empatados en lugares se ganara quien obtuvo mayores primeros lugares y así sucesivamente.
- Si persistiera el empate se decidirá quien efectuó el mejor tiempo en la prueba de fórmula uno.
- 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.

## Organización

### 5.1 Montaje y Desmontaje

Para la conducción de un evento de “**ATLETISMO RECREATIVO PARA NIÑOS – IAAF**”, se deben tener en consideración los siguientes consejos de organización:

- Todo el equipamiento (en general los necesarios para 9 equipos) debe prepararse de tal forma que su carga y descarga pueda realizarse en distancias cortas.
- Deben estar disponibles de seis a ocho personas que conozcan cómo se ha organizado el plan de montaje. Un “Jefe – Organizador” supervisa y controla el montaje y desmontaje.
- Estas seis a ocho personas deben estar divididas en tres pequeños grupos para poder montar las tres áreas de pruebas. Sin embargo, debe recordarse que un mínimo de tres personas son necesarias para el montaje de la “Zona de Carreras”, ya que ésta requiere de mayor trabajo (incluyendo la marcación de las sendas y áreas y el montaje de las estaciones).
- Con diez o más equipos, se deberán colocar dos veces las estaciones o se deberá recurrir a “áreas de espera”.
- El “plan de montaje” es una recomendación para la disposición del campo y debe facilitar la organización.
- Una vez concluido y controlado el montaje, se debe dar la bienvenida a los niños asegurando su motivación para el evento. Se debe explicar a los niños el desarrollo básico del evento y luego se presentarán los conductores del mismo.
- Después de las instrucciones, todos los niños participan en una entrada en calor (dirigida por uno de los conductores del evento).
- Finalizada la entrada en calor, se identifican los equipos, los niños se distribuyen en las distintas estaciones y en cada una de éstas, se dan instrucciones específicas para la conducción del primer ejercicio.

### 5.2 Tablero de Resultados

El tablero de resultados es un componente importante del programa de “**KIDS ATHLETICS – IAAF**”, ya que mantiene y cautiva el interés de los niños y de sus allegados. Del mismo modo que con los paneles electrónicos de las competencias formales de pista y de campo, en este programa también es importante que los resultados se transfieran en forma rápida y de manera justa y transparente.

El tablero de resultados debe estar ubicado de manera visible a todos los participantes en todos los lugares de la jurisdicción del evento. Esto otorga a los participantes y espectadores la posibilidad de comparar constantemente los resultados de los equipos mientras se desarrolla el evento, de esta manera se incrementa el incentivo para competir (o alentar) con entusiasmo en las pruebas restantes.

### **5.3 Personal de Organización (Cuerpo y Asistentes)**

Tal como en las competencias estandarizadas de atletismo de pista y de campo, el evento de **“KIDS ATHLETICS – IAAF”** requiere de ayudantes asistentes/jueces quienes están obligados a asegurar que el evento se conduzca bajo ciertas reglamentaciones y procedimientos. Este principio también rige al programa de **“KIDS ATHLETICS – IAAF”** a pesar de estar compuesto de eventos que, en casi todos los casos, se aparta radicalmente del programa de eventos estandarizados para adultos.

En verdad, es en virtud a estas diferencias que el programa de **“KIDS ATHLETICS – IAAF”** requiere el desarrollo de un tipo de asistente/juez especial. El tipo de persona que se desea para este rol debe ser joven, entusiasta y divertido, ya que hay una dimensión humana en este papel que va más allá de la mera operación de un cronómetro o la lectura de la cinta de medición.

Los jóvenes que se buscan para roles de “asistentes” son motivadores, capaces de crear entusiasmo por el evento, de infundir estímulo positivo en los chicos, de ofrecer demostraciones habilidosas de las actividades y de promover el espíritu de equipo – una de las ideas centrales detrás del programa de **“KIDS ATHLETICS – IAAF”**. Más aún, la energía manifiesta por estos jóvenes oficiales, puede ser canalizada de manera ventajosa en tales tareas como montaje y desmontaje, cambios del equipamiento o la realización de ajustes o adaptaciones en las estaciones de los eventos.

Los siguientes individuos componen el cuerpo:

- El “Organizador del Evento”, quien tiene que supervisar y actúa en forma comprometida durante todo el evento como comunicador y responsable de resolver los problemas.
- 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.
- Un “Largador” y cuatro “Cronometradores” son necesarios para la sección de Carrera de Velocidad / Resistencia. Estas personas también pueden ayudar al montaje y desmontaje.
- Se requiere uno o más asistentes para supervisar las reglamentaciones, el orden y la seguridad.

### **5.6 Ceremonia de Premiación**

La ceremonia de premiación es una “OBLIGACIÓN” necesaria para cualquier competición del **“KIDS ATHLETICS – IAAF”**. Los niños tienen una apreciación especial por el reconocimiento de sus desempeños. Para un efecto positivo máximo, la ceremonia debe realizarse inmediatamente, no más de dos horas después de que se hayan completado todas las actividades.

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. En la ceremonia de premiación, el “Organizador del Evento” tiene la oportunidad de presentar por sus nombres a todos los asistentes quienes contribuyeron al éxito del evento. Más aún, tiene la oportunidad de honrar los desempeños excepcionales tanto de equipos como de atletas individuales. De este modo, aún aquellos participantes no exitosos pueden sentirse satisfechos.

En síntesis, la ceremonia de premiación es un modo maravilloso de enfatizar el valor educativo de los eventos del **“KIDS ATHLETICS – IAAF”** y para motivar a los niños a que permanezcan activos.



## 6. Lista de Equipamiento

<b>Eventos CARRERA:</b>	<b>Equipamiento</b>
Velocidad / vallas	1 cronómetro, 4 vallas, 2 postes, (postes de esquina), 1 testimonio (aro)
Velocidad/ slalom	3 postes de slalom (adicionales al equipamiento de velocidad/vallas)
Fórmula 1	4 vallas, postes de slalom, 3 colchonetas, 1 cronómetro, alrededor de 20 conos/marcadores, 1 testimonio (aros)
Resistencia	9 postes de esquinas, 20 tarjetas/fichas por niño, 1 Cronómetro
Relevo 10 x 80 Marcha atlética	1 cronómetro, 2 postes, alrededor de 20 conos/marcadores, 1 testimonio (aros)
Escalera de velocidad	1 escalera de velocidad, 1 cronómetro, 2 conos, 1 testimonios (aros)
Relevo en curvas: velocidad y vallas	1 cronómetro, 2 postes, 2 vallas y 1 testimonios (aro)
Relevo de velocidad en curvas	1 cronómetro, 2 postes y 1 testimonios (aro)
<b>Eventos SALTOS:</b>	
Salto Largo con garrocha	2 garrochas, 6 colchonetas de goma, 1 cinta de marcada, 2 cono para la corredera, 1 valla
Salto de rana	1 colchoneta de medida, 1 varilla, cinta métrica
Rebote cruzado, 1 cronómetro, 2 conos	1 colchoneta para rebote cruzado, 1 cronómetro
Salto triple en área delimitada	1 cinta métrica, 1 cajón de arena, 2 conos, 1 tarjeta de eventos
<b>Eventos LANZAMIENTOS:</b>	
Lanzamiento al blanco	2 postes (arco de fútbol), 1 varilla o cuerda, (2,5m de alto) 2 pelotas aerodinámicas Vortex.
Lanzamiento hacia atrás	2 pelotas medicinales (1 kg), 1 cinta métrica (20 m), 2 cubos
Jabalina para niños	2 jabalinas blandas, 2 JABALINAS TURBO, 1 colchoneta de medición (40m), conos por metro
Lanzamiento rotacional	2 pelotas medicinales, 2 discos para niños, 1 pelota de fútbol, cintas marcadas
<b>AREA DE RECUPERACIÓN:</b>	2 pelotas aerodinámicas, 1 cuerda
Observación:	Todas las estaciones deben estar señaladas con números para indicar el orden sucesivo de las disciplinas, se debe preparar una carpeta por equipo con todos

