



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad



Normas de la Fase Interescolar
Liga Atlética Escolar
2011
Programa de Educación Física

TABLA DE CONTENIDO

Tabla de Contenido	ii
Introducción	1
Artículo I Propósitos	3
Artículo II Composición de la Liga Atlética Escolar	4
Artículo III Sistema de Clasificación.....	6
Artículo IV Disposiciones Generales.....	7
Artículo V Normas de Participación y Requisitos de Participación	9
Artículo VI Protestas	11
Artículo VII Confiscaciones	12
Artículo VIII Reglamento Técnico Deportivo	13
Comité Técnico Deportivo.....	13
Artículo IX Código de Ética Profesional	14
Artículo X Código de Disciplina.....	14
Artículo XI Procedimiento Disciplinario Deportivo	15
Artículo XII Comité de Apelaciones Disciplinarias.....	16
Artículo XIII Seguridad	16
Artículo XIV Normas y Modificaciones por Deportes.....	17
Ajedrez	17
Atletismo	18
Bádminton	21
Baloncesto	22
Balonmano.....	24
Brincar la Cuica.....	26
Campo Traviesa.....	35
Fútbol (Balompié).....	36
Porrismo	38
Softbol.....	39
Tenis de Campo.....	41
Tenis de Mesa	42

Volibol	44
Apéndices	48
A Autorización de Madres, Padres o Encargados.....	49
B Certificación Médica	50
C Hoja de Inscripción Deportes Individuales.....	51
D Autorización del Entrenador Designado	52
E Radicación de Protestas.....	53
F Solicitud de Reconsideración	54
G Autorización de Participación Estudiantes de Traslado	55
H Hoja de Inscripción Deportes de Conjunto	56

INTRODUCCIÓN

La necesidad de organizar y estructurar de forma lógica y coherente la Liga Atlética Escolar del Programa de Educación Física es una constante y cada vez más exigente. La idea de organizar actividades variadas, parte del hecho de que una persona sola es incapaz de satisfacer todas las necesidades y deseos existentes.

La función de la organización consiste en satisfacer determinadas necesidades humanas en interacción con otros subsistemas en relación a las actividades y los recursos en un ambiente particular. Requiere coordinar de forma planificada las actividades para lograr un propósito común por medio de la delegación del trabajo y de una jerarquía de autoridad y responsabilidad.

En el mundo del deporte la acción de organizar se produce constantemente, sin embargo, no le brindamos la atención requerida. Si usamos el pensamiento crítico descubriremos que el éxito obtenido en el rendimiento deportivo, en los procesos administrativos y en el aprendizaje académico depende fundamentalmente del concepto de la organización.

Planificar las actividades deportivas es visualizar con suficiente anticipación los hechos y las acciones de tal manera que se efectúe de forma sistemática y racional, acorde con las necesidades, las posibilidades reales y con el uso óptimo de los recursos disponibles.

El Programa de Educación Física, pretende proveer a los estudiantes talentosos una variedad de experiencias educativas que contribuyan al desarrollo físico, social y emocional. Además, de disminuir la exposición de los participantes a los males sociales que afectan nuestra comunidad.

Este Manual expone los objetivos y las expectativas de la Liga Atlética Escolar, estableciendo el sistema de clasificación, las normas de participación y los requisitos de elegibilidad. Los parámetros establecidos para regular los niveles y categorías de participación responden a los resultados obtenidos de estudios pedagógicos que muestran el impacto nocivo en la madurez emocional y psicológica, al igual en el desarrollo motriz y físico de los estudiantes que son sometidos a temprana edad en actividades deportivas competitivas.

Los estudios indican que la participación de los niños que se inician a temprana edad en las diferentes disciplinas deportivas competitivas, entre un 40 y un 65% abandona las mismas antes de cumplir los dieciocho (18) años. Por lo antes expuesto, suscribimos el modelo de multilateral propuesto entre otros por Tudor Bompa en el libro **From Childhood to Champion Athlete**, Human Kinetics (2001). De acuerdo a esta recomendación, establecemos que las competencias deportivas comenzarán a partir de los nueve (9) años de edad, en deportes de actividad física moderada o vigorosa.

Además, el Manual nos presenta los procesos a seguir en caso de que surjan protestas y confiscaciones, los procedimientos disciplinarios aplicables a los participantes y las normas y modificaciones que regirán las disciplinas deportivas que comprenden nuestra fase interescolar.

El maestro de educación física en su rol de entrenador empleará todos los recursos pedagógicos necesarios para educar a los estudiantes para que asimismo acepten la victoria o derrota con dignidad y respeten al adversario. Además, fomentaremos los seis pilares del carácter; confiabilidad, respeto, responsabilidad, justicia, bondad y civismo, (“Tus Valores Cuentan” y “Logrando la Victoria con Honor”).

Recordemos que nuestra misión es ser educadores y la Liga Atlética Escolar es una extensión del salón de clases.

Esperamos que este documento contribuya a fomentar la participación justa y equitativa, de manera que el intercambio deportivo se desarrolle en un ambiente de aprendizaje educativo, recreativo y de sana competencia.

ARTÍCULO I

PROPÓSITOS

La implantación del Manual de Normas de la Liga Atlética Escolar del Programa de Educación Física, tiene como propósito:

1. Reglamentar las actividades de la Liga Atlética Escolar que generan las escuelas, los distritos escolares, las regiones educativas y el nivel central.
2. Ofrecer servicios a los estudiantes con la colaboración de las siguientes organizaciones o entidades: municipios, Departamento de Recreación y Deportes, universidades, empresas privadas y otras agencias del gobierno.
3. Organizar los equipos multidisciplinarios para ofrecer la capacitación y el asesoramiento técnico a los maestros sobre las disciplinas deportivas interescolares.
4. Contribuir al desarrollo físico, social, moral, emocional, espiritual y cultural de los estudiantes mediante la participación en las actividades deportivas interescolares.
5. Estimular una mayor participación de los estudiantes mediante una organización efectiva en las actividades deportivas interescolares.
6. Establecer el control, la disciplina y las normas de participación para los estudiantes, los maestros y los funcionarios del Departamento de Educación.
7. Propiciar un ambiente de sana competencia y de respeto mutuo que contribuya a demostrar una conducta responsable durante el desarrollo de las actividades interescolares.
8. Armonizar los intereses y las necesidades de los estudiantes, fomentando la retención escolar y la calidad de vida.

ARTÍCULO II

COMPOSICIÓN DE LA LIGA ATLÉTICA ESCOLAR

REGIÓN EDUCATIVA DE ARECIBO

Distrito Escolar de Arecibo

Arecibo I
Arecibo II
Hatillo

Distrito Escolar de Camuy

Camuy
Lares
Quebradillas

Distrito Escolar de Manatí

Barceloneta
Ciales
Florida
Manatí

Distrito Escolar de Vega Alta

Dorado
Vega Alta
Vega Baja

REGIÓN EDUCATIVA DE BAYAMÓN

Distrito Escolar de Bayamón

Bayamón I
Bayamón II
Bayamón III

Distrito Escolar de Corozal

Corozal
Naranjito

Distrito Escolar de Orocovis

Morovis
Orocovis

Distrito Escolar de Toa Baja

Cataño
Toa Alta
Toa Baja

REGIÓN EDUCATIVA DE CAGUAS

Distrito Escolar de Barranquitas

Aibonito
Barranquitas
Comerio

Distrito Escolar de Cidra

Aguas Buenas
Cayey
Cidra

Distrito Escolar de Guayama

Arroyo
Guayama
Salinas

Distrito Escolar de Gurabo

Gurabo
Caguas I
Caguas II

COMPOSICIÓN DE LA LIGA ATLÉTICA ESCOLAR

REGIÓN EDUCATIVA DE HUMACAO

Distrito Escolar de Canóvanas

Canóvanas
Loiza
Luquillo
Río Grande

Distrito Escolar de Fajardo

Ceiba
Culebra
Fajardo
Naguabo
Vieques

Distrito Escolar de Las Piedras

Humacao
Juncos
Las Piedras

Distrito Escolar de Yabucoa

Maunabo
Patillas
San Lorenzo
Yabucoa

REGIÓN EDUCATIVA DE MAYAGÜEZ

Distrito Escolar de Aguadilla

Aguada
Aguadilla
Añasco
Rincón

Distrito Escolar de Cabo Rojo

Cabo Rojo
Lajas
Sabana Grande
San Germán

Distrito Escolar de Mayagüez

Hormigueros
Las Marías
Maricao
Mayagüez

Distrito Escolar de San Sebastián

Isabela
Moca
San Sebastián

REGIÓN EDUCATIVA DE PONCE

Distrito Escolar de Ponce

Ponce I
Ponce II
Ponce III

Distrito Escolar de Santa Isabel

Como
Juana Díaz
Santa Isabel
Villalba

Distrito Escolar de Utuado

Adjuntas
Jayuya
Utuado

Distrito Escolar de Yauco

Guánica
Guayanilla
Peñuelas
Yauco

COMPOSICIÓN DE LA LIGA ATLÉTICA ESCOLAR

REGIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN

Distrito Escolar de Carolina

Carolina I
Carolina II

Distrito Escolar de Guaynabo

Guaynabo
Trujillo Alto

Distrito Escolar de San Juan I

San Juan I
San Juan II

Distrito Escolar de San Juan II

San Juan III
San Juan IV
San Juan V

ARTÍCULO III

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LA LIGA ATLÉTICA ESCOLAR

El programa de eventos estará estructurado en cuatro (4) niveles de competencias:

1. **Distrital:** Competencia entre dos (2) o más escuelas de un distrito escolar.
2. **Regional:** Competencia entre los ganadores o representantes distritales para obtener el campeón de cada región educativa.
3. **Semi - Estatal:** Competencia entre los ganadores de cada región educativa para obtener los equipos finalistas.
4. **Estatal:** Competencia entre los finalistas con el propósito de obtener el campeón y el subcampeón de Puerto Rico. Los equipos ganadores de medalla de oro recibirán la beca "Atleta de Alto Rendimiento".

Aspectos Importantes a considerar:

- a. En los deportes de conjunto se efectuará un sorteo previo al inicio de las competencias para asignar el orden de los juegos.
- b. En los deportes de Atletismo y Brincar la Cuica los relevos se podrán conformar por escuelas o regiones educativas.
- c. En los deportes de Bádminton, Tenis de Campo y Tenis de Mesa no se jugarán dobles, ni mixtos.

ARTÍCULO IV

DISPOSICIONES GENERALES

1. La Liga Atlética Escolar es considerada una extensión del salón de clases, incluyendo actividades que se desarrollen dentro y fuera del horario lectivo y que estén auspiciadas por otras instituciones avaladas por el Departamento de Educación (D.E.). Toda actividad deberá estar dirigida a fortalecer y mejorar la calidad de vida de los participantes.

2. Cualquier acción o medida disciplinaria adjudicada a un participante no limitará el que se inicie el procedimiento disciplinario establecido en la división legal del D.E.

3. Los alimentos para los estudiantes serán solicitados por el maestro de educación física, coordinador deportivo o facilitador docente al supervisor de comedores escolares del municipio escolar de procedencia. Éste coordinará la solicitud donde se llevará a cabo la actividad.

4. Los estudiantes matriculados en la **Escuela de la Comunidad Especializada en Deportes del Albergue Olímpico de Salinas (ECEDAO)**, representarán a su distrito de procedencia participando de forma directa en la región. El Director Técnico o Encargado de la Escuela, deberá, previo a la actividad contactar al facilitador docente del Distrito Escolar, a la cual pertenece el estudiante para inscribir a sus atletas. Será responsabilidad del maestro entregar la hoja de inscripción individual al personal asignado en cada actividad o sistema de clasificación. La hoja de inscripción será autorizada por el director o directora escolar de ECEDAO.

5. En los deportes individuales tales como: Ajedrez, Atletismo, Bádminton, Brincar la Cuica, Campo Traviesa, Tenis de Campo y Tenis de Mesa se estará compitiendo por categorías por género y las edades de la elegibilidad se establecerá de acuerdo al año natural. Solamente en el deporte de Brincar la Cuica se estará compitiendo en los eventos de relevos mixtos.

Las categorías serán las siguientes:

- a. Categoría: 10 – 11 años
- b. Categoría: 12 – 13 años
- c. Categoría: 14 – 15 años
- d. Categoría: 16 – 17 años
- e. Categoría: 18 – 19 años

6. En los deportes individuales de actividad física, se permitirá la participación de estudiantes menores de diez (10) años, siempre y cuando hayan cumplido o cumplan los diez (10) años el día la competencia estatal, según calendario. De igual manera no serán elegibles para participar estudiantes mayores de diecinueve (19) años.

7. En los deportes de conjunto tales como; Baloncesto, Balonmano, Fútbol (Balompié), Porrismo, Softbol y Volibol se estará compitiendo por niveles y por géneros. Solamente en el deporte de porrismo se permitirá la participación de equipos mixtos. La competencia se realizará por categorías, por género y las edades de la elegibilidad se establecerán de acuerdo al año natural.

Las categorías serán las siguientes:

- a. Nivel Elemental: 9 hasta los 12 años
- b. Nivel Intermedio: hasta los 15 años
- c. Nivel Superior: hasta los 18 años

8. En los deportes de conjunto, se permitirá la participación de estudiantes de nueve (9) años de edad cumplidos al 1 de septiembre. De igual manera, la participación será de cuatro (4) años. Excepto en el deporte de Porrismo, que se permitirá la participación de estudiantes menores de nueve (9) años. De igual manera no serán elegibles para participar estudiantes mayores de dieciocho (18) años.

9. Las actividades de la fase interescolar se consideran oficiales siempre que respondan a las metas del Programa, al Manual de Normas para el Funcionamiento de la Liga Atlética Escolar y si son autorizadas por la autoridad competente. Cuando la escuela alcance representación en esta fase, el maestro de Educación Física coordinará con el director de la escuela la participación en dicha actividad deportiva y realizará los arreglos pertinentes para reponer las tareas escolares correspondientes. En el caso de que el maestro no interese participar en esta fase, éste estimulará la participación de la escuela informando a los estudiantes sobre las actividades de la Liga Atlética Escolar y ofrecerá a los padres o tutores toda la información relacionada con las normas de participación y los requisitos de elegibilidad.

10. De existir estudiantes interesados en participar, estos identificarán el entrenador designado que los acompañará, el cual deberá contar con la autorización del director escolar. De igual modo, el maestro de Educación Física debe ser autorizado por el director de la escuela para participar en cualquier actividad interescolar.

11. Los estudiantes seleccionados representarán a su escuela en las diferentes actividades interescolares, ya sea a nivel de distrito, región o estatal, siguiendo las reglas establecidas en este manual, así como el Reglamento Escolar del Estudiante. La participación de la escuela en las actividades interescolares tomará en consideración la preparación previa del estudiante, la seguridad del alumno y del maestro, las instalaciones físicas y los equipos necesarios para la competencia. Además, se considerará el número de estudiantes disponibles con el propósito de constituir una representación digna de la escuela que promueva el desarrollo integral del estudiante, según se establece en las metas del Programa.

ARTÍCULO V

NORMAS DE PARTICIPACIÓN Y REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD

Podrán participar en la Liga Atlética Escolar del Programa de Educación Física todos aquellos estudiantes, maestros y colaboradores que cumplan con los siguientes requisitos:

ESTUDIANTES:

1. Pueden participar todos los estudiantes con estatus de matrícula M1 o M1T de una escuela diurna y que cumplan con los requisitos de asistencia diaria y demuestren un comportamiento respetuoso según se establece en el Reglamento General de Estudiantes del Departamento de Educación (2004). De igual manera, podrán participar estudiantes que se hayan trasladado de escuela por alguna razón justificada. Por razón justificada se entiende sin limitarse a: mudanza de un municipio a otro por amenazas, violencia doméstica, obtención de empleo o pérdida del mismo, desastres, estudiante de colegio, pérdida de familiares entre otros. El maestro de Educación Física cumplimentará el **apéndice G** "Autorización de participación para estudiantes de traslado" y presentará la evidencia del traslado al facilitador docente de su distrito el cual evaluará la solicitud y determinará si procede a otorgar el visto bueno para autorizar la participación del estudiante. La determinación del facilitador docente es final y firme e irrevocable.

2. No podrán participar estudiantes bajo algún procedimiento disciplinario.

3. Un estudiante no podrá participar con objetos o prendas en el cuerpo que puedan ocasionar daño físico. (Ejemplos: yeso en el brazo, sortijas, pantallas y otras); calzado inapropiado al deporte que pueda afectar la salud y seguridad de los participantes. Esta decisión será a discreción del árbitro; Uñas largas en las manos de una (1) pulgada o más, comenzado a medir desde la cutícula.

4. Los estudiantes deberán estar acompañados por el maestro de educación física o el entrenador designado. El entrenador designado es autorizado por el director de la escuela por lo que es responsable por el buen funcionamiento y comportamiento del equipo o estudiantes atletas. No se requiere un acompañante de la escuela por lo que es responsable de cualquier incidente que pueda ocurrir. (**Apéndice D**).

5. Se prohíbe la participación del estudiante refuerzo en todos los niveles y categorías. Por estudiante refuerzo se entiende: subir o bajar de nivel o categoría (Ej. escuelas Segundas Unidades o Secundarias); representar una escuela en la cual no está matriculado, o violentar a través de su participación los incisos 1, 2 y 3 del Artículo V.

6. Los equipos y/o estudiantes participantes, deberán estar presentes en el lugar señalado y a la hora indicada según el calendario interescolar, distrital, regional, semi-estatal o estatal. Se otorgarán treinta (30) minutos de gracia o espera, luego se procederá a confiscar la participación del mismo.

MAESTROS Y COLABORADORES

1. Los maestros o entrenadores designados participantes en cada sistema de clasificación tendrán que presentar y entregar antes de iniciar la actividad deportiva:

a. La Hoja de Inscripción en original y copia identificada como el **Apéndice C** (deportes individuales), **Apéndice H** (deportes de conjunto) y la cual contiene: nombre de la escuela, región educativa, distrito escolar, teléfono de la escuela, nivel escolar, categoría, evento, nombre y apellidos del estudiante, fecha de nacimiento, edad, salón hogar, número del Sistema de Información Estudiantil (SIE), foto del estudiante, nivel de competencia, firma del director de la escuela, fecha, sello oficial de la escuela, nombre en letra de molde y firma del maestro de educación física o entrenador designado. Ésta será entregada por el entrenador al encargado u organizador de la actividad deportiva o su representante quien las retendrá hasta finalizar la actividad. Concluida la actividad o participación de la escuela, se entregará el original al maestro o entrenador designado y se retendrá la copia durante el año escolar en curso. La hoja de inscripción debe estar sobre la mesa de anotación al momento de llevarse a cabo el juego.

b. Aquellas escuelas con una matrícula menor de 200 estudiantes regulares (no se contabilizan los estudiantes de educación especial a tiempo completo) deben presentar una certificación de matrícula activa del SIE por grado, donde aplique esta regla en los deportes de conjunto.

c. Es compulsorio completar los documentos denominados, Autorización de los Padres, Autorización de Entrenador Designado y Certificación Médica de aquellos estudiantes que presentan algún tipo de condición de salud y cualquier otra autorización o certificación requerida por el Manual de Normas de la Liga Atlética Escolar. **Apéndices (A, B, C, D, E, F, G, H).**

c. En aquellas competencias deportivas en las cuales se requiera una fecha límite de inscripción de atletas, sólo podrán participar los que hayan cumplido y estén incluidos en la lista. (Siembra).

2. El procedimiento establecido para el inicio de una actividad deportiva será el siguiente:

a. El maestro o el entrenador designado, deberán presentar y entregar antes de iniciar la actividad deportiva los documentos requeridos según se establece en el inciso número uno (1), sección **a**, Maestros y Colaboradores.

b. Una vez se hayan completado los treinta (30) minutos de gracia o espera, el encargado de la actividad no aceptará más inscripciones y procederá a confiscar la participación de los equipos o atletas que no cumplieron con la documentación requerida, el horario establecido y el tiempo de gracia concedido.

- c. El encargado de la actividad realizará el sorteo con los equipos que cumplieron con la documentación requerida y el horario estipulado.
 - d. Una vez completado el proceso del sorteo, se aplicarán las normas y reglas individuales de cada deporte.
3. Podrán participar los maestros y colaboradores que cumplan con los requisitos de este Manual, además de los Reglamentos del Personal Docente y no Docente del Departamento de Educación.
 4. El maestro de Educación Física o el entrenador designado que ejerza función en más de una escuela, sólo podrá representar y seleccionar estudiantes de una sola escuela.
 5. Los maestros, facilitadores docentes, supervisores de educación física, los coordinadores de deportes y los organizadores de eventos velarán por el cumplimiento de las normas establecidas en este manual.
 6. El incumplimiento de cualquiera de estas normas y requisitos hará inelegible el participar y se procederá a la aplicación del proceso disciplinario establecido en los artículos VI, VII y XI.

ARTÍCULO VI

PROTESTAS

1. Toda protesta será sometida por escrito al encargado de la actividad deportiva antes, durante o luego de ocurridos los hechos y/o que finalice la actividad. Se concederán dos (2) días laborables luego de concluida la actividad para someter querellas por edad o participantes inelegibles. Las restantes causales de querellas tienen que someterse el día de la actividad. **(Apéndice E)**.
2. El facilitador docente, el coordinador, el encargado de la actividad o su representante, hará la investigación pertinente, en el nivel de clasificación donde ocurrieron los hechos y contestará la misma en un término no mayor de dos (2) días laborables (reglas técnicas del deporte o torneo). El torneo continuará hasta finalice la investigación.
3. Los acuerdos entre los entrenadores relacionados con las reglas de torneo que no estén contenidos en este Manual no se aceptarán ni serán avaladas por el encargado de la actividad.
4. El facilitador docente o el coordinador será responsable de emitir la decisión de la protesta relacionada con la violación de Normas de Elegibilidad, Código de Ética Profesional o de Disciplina

5. Las protestas deberán redactarse tomando en consideración los siguientes aspectos, según sea el caso:

- a. nombre del querellante, distrito escolar y escuela a la que representa
- b. norma o reglamento que alega se violó, descripción de los hechos y petición del querellante.
- c. fecha y hora de radicación de la protesta y firma del querellante (**Apéndice E**).

ARTÍCULO VII

CONFISCACIONES

1. Las confiscaciones se llevarán a cabo en el siguiente orden de jerarquía: árbitro o juez, director del programa, supervisor general, facilitador docente o coordinador.

2. Será motivo de confiscación:

- a. Un equipo que no esté listo para jugar treinta (30) minutos después de la hora señalada para iniciar una actividad deportiva según el calendario de competencias. La hora oficial será la indicada en el reloj del encargado de la actividad.
- b. Un equipo que no esté listo o se presente quince (15) minutos después de la hora señalada para jugar luego de comenzada la actividad o terminado el juego anterior calendarizado.
- c. Un equipo que se niegue a iniciar una competencia en señal de protesta o que se retire una vez los oficiales hayan llamado a juego.
- d. La inclusión de un participante inelegible luego que se realice la debida investigación.
- e. Acciones antideportivas de algún miembro de la delegación deportiva o público antes de comenzar, durante el desarrollo y luego de culminada la actividad que provoquen o pongan en riesgo la seguridad y salud de los participantes, las instalaciones deportivas o el personal que de alguna u otra manera esté involucrado en el desarrollo de la actividad.
- f. Por acciones anti deportivas se entiende y sin limitarse a: proferir palabras soeces, dañar propiedad privada o del gobierno, arrojar objetos al terreno de juego, incitar a peleas, motines o provocaciones y otras que el personal entienda propio.
- g. No cumplir con el requisito de la Hoja de Inscripción, según se establece en el artículo V, inciso número uno (1) sección **a**, de este manual.

- h. Un equipo que provoque un motín en cualquier lugar (cancha o áreas limítrofes) quedara eliminado automáticamente del torneo.

ARTÍCULO VIII

REGLAMENTO TÉCNICO DEPORTIVO

1. Se utilizarán las reglas internacionales en todos los deportes, excepto las modificaciones que se disponen en este manual.
2. El árbitro tendrá la facultad de suspender los partidos o eventos deportivos cuando surjan violaciones a los reglamentos que rigen los deportes internacionales y este Manual de las Normas, cuando la situación así lo amerite. Este, presentará un informe escrito de la situación a los encargados de la actividad para que éstos tomen la respectiva acción disciplinaria.
3. Todo participante sea maestro, entrenador designado, jugador o personal relacionado a un equipo que sea expulsado en una competencia deportiva, no podrá participar en el próximo partido, disponiéndose que esta sanción es independiente a otras disposiciones que imponga el Director del Programa según los procesos disciplinarios establecidos y a la que pudiera imponerse a través del procedimiento disciplinario establecido por el Departamento de Educación.

COMITÉ TÉCNICO DEPORTIVO

1. En cada actividad deportiva se creará un Comité Técnico Deportivo, compuesto por tres (3) miembros: el encargado de la actividad y dos (2) maestros que no estén involucrados en la protesta. De no lograrse organizar el Comité, el encargado de la actividad tomará la decisión. El Comité o el encargado de la actividad analizarán la protesta relacionada con las reglas y modificaciones deportivas que rigen el deporte donde ocurrió la misma. Ésta se adjudicará si procede o no de acuerdo a las normas y reglas deportivas vigentes en este Manual.
2. De no estar conforme con la decisión emitida por el Comité Técnico Deportivo podrá apelar al Comité de Apelaciones Deportivas del Nivel Central en un término no mayor de tres (3) días laborables a partir de la fecha que reciba la decisión. Este Comité estará compuesto por el Director del Programa o su representante y dos (2) facilitadores docentes que no estén involucrados en la protesta.

ARTÍCULO IX

CÓDIGO DE ÉTICA PROFESIONAL

1. El maestro de educación física y el entrenador designado en funciones de dirigente emplearán todos sus recursos pedagógicos para educar y para estos propósitos deberán:

- a. Mantener control de sí mismo en todas las situaciones que se presenten en una actividad deportiva, fomentando una conducta favorable en sus estudiantes.
- b. Practicar una conducta profesional, ética y moral en y fuera del terreno de juego.
- c. Evitar por todos los medios, gestos ofensivos inapropiados hacia el personal directivo, los oficiales de juego o el público espectador.
- d. Usar vestimenta o uniforme apropiado (pantalón largo y camisa con mangas).
 - a. Para las actividades al aire libre tales como; atletismo, fútbol (balompié), campo traviesa, softball y tenis de campo los maestros o colaboradores podrán usar pantalones cortos (tipo bermudas).

ARTÍCULO X

CÓDIGO DE DISCIPLINA

1. Los participantes de la Liga Atlética Escolar, así como los miembros de la comunidad escolar, los estudiantes, los maestros de Educación Física, los entrenadores designados, los árbitros, los anotadores, los oficiales, los encargados de la actividad, los facilitadores docentes, los coordinadores y las personas relacionadas al Sistema de Educación Pública de Puerto Rico no podrán:

- a. Hacer apuestas con relación a las competencias deportivas.
- b. Abandonar el área de competencia en señal de protesta por la decisión de un árbitro o administrador deportivo u otra causa injustificada.
- c. Presentarse en estado de embriaguez.
- d. Ofender o injuriar de palabras o gestos al público, los árbitros, los oficiales, los estudiantes, los directores, los facilitadores docentes, los maestros o el personal administrativo.

- e. Provocar, incitar o iniciar agresiones o riñas con los árbitros, los estudiantes, los atletas, los oficiales de juego, los directores y el personal del Departamento de Educación y el público en general.
- f. Fumar, ingerir bebidas alcohólicas o utilizar estimulantes en el terreno de juego o cerca de éstos.
- g. Participar bajo un nombre falso o falsificar documentos.
- h. Utilizar la participación de los estudiantes inelegibles.
- i. Presentar una conducta antideportiva en el área de competencia o cerca de éstos.

ARTÍCULO XI

PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO DEPORTIVO

1. El procedimiento disciplinario aplicable a los participantes de la Liga Atlética Escolar es el siguiente:

a. De identificarse que un funcionario del Departamento de Educación o un entrenador designado que no sea empleado y/o estudiante que haya violentado algún estatuto establecido en el Código de Disciplina o el Código de Ética Profesional o que su comportamiento atente contra la salud y seguridad de los participantes, el encargado de la actividad de ese nivel presentará un informe en un término no mayor de diez días laborables al Director del Programa el cual analizará el informe y podrá adjudicar una de las siguientes sanciones:

1. Amonestación o reprimenda escrita.
2. Suspensión de participación inmediata de la actividad en curso.
3. Suspensión de participar entre seis (6) meses hasta tres años (3) de toda competencia interescolar auspiciadas por el Departamento de Educación.
4. Suspensión vitalicia de toda participación relacionada con las competencias deportivas interescolares auspiciadas por el Departamento de Educación.
5. Las suspensiones se aplicarán inmediatamente a partir de la fecha de adjudicación y su duración será por el término estipulado. El proceso de investigación que realice el facilitador docente, coordinador o el director del programa puede tomar hasta dos semanas para su adjudicación disciplinaria.

ARTÍCULO XII

COMITÉ DE APELACIONES DISCIPLINARIAS (Nivel Central)

1. El comité estará compuesto por tres (3) miembros: el director del programa o su representante y dos (2) facilitadores docentes que no estén involucrados con la situación y/o protesta.
2. Toda apelación se someterá al nivel central en un término no mayor de cinco (5) días laborables a partir de la fecha de recibo de la determinación del funcionario responsable de la actividad.
3. El Director del Programa o su representante presidirá el Comité y lo convocará durante los próximos diez (10) días laborables al recibo de la apelación.
4. El comité de apelaciones tiene la facultad para solicitar las evidencias y llevar a cabo las entrevistas con los testigos de ser necesario.
5. La decisión del comité será final, firme e irrevocable.

ARTÍCULO XIII

SEGURIDAD

1. En las actividades interescolares se deberá contar con el personal capacitado para ofrecer los primeros auxilios en caso de alguna lesión o accidente.
2. Durante las actividades interescolares, será necesario solicitar y facilitar la presencia policíaca o del personal responsable de imponer el control y la seguridad.

ARTÍCULO IVX

NORMAS Y MODIFICACIONES POR DEPORTES

I. AJEDREZ

Reglas Generales:

El ajedrez puede ser practicado con uno o varios objetivos, dentro de los cuales podemos destacar: a) diversión y entretenimiento, b) competición, c) mejoramiento de la concentración, la memoria y la creatividad y d) complemento a la educación y la formación de niños y jóvenes. Pero independientemente de los objetivos con los que las personas practican el ajedrez, a éste se le han reconocido múltiples beneficios en las áreas del desarrollo de la capacidad intelectual y de las habilidades de inteligencia emocional. Muchos de esos beneficios han sido probados mediante diversas investigaciones realizadas en varios países en las últimas décadas. Los beneficios de la práctica del ajedrez se han manifestado también como un mejoramiento del coeficiente intelectual y un mejoramiento en el rendimiento escolar de la mayoría de los niños y jóvenes que lo han practicado. De igual manera tiene grandes beneficios para mejorar y reforzar la atención y concentración, el análisis y síntesis, la memoria, la solución de problemas y toma de decisiones bajo presión, la creatividad e imaginación, el razonamiento lógico-matemático, el control emocional, el sentido de transparencia, el sentido de logro y la autoestima. Aún cuando reconocemos que por las características de ser un juego pasivo no responde a las metas establecidas en el documento de Estándares de Contenido y Expectativas de Grado (2011), lo hemos adoptado por todos los beneficios que fomenta en nuestros estudiantes. Ante esta premisa recomendamos a todos los maestros que como parte de las actividades que se realizan en el período intramural, organicen clubes de ajedrez en sus escuelas y asistan a las competencias que con mucha satisfacción preparamos para todos los interesados en el juego de ajedrez en la fase interescolar. Por todas estas razones celebraremos las competencias del juego de ajedrez.

A continuación se presentan algunas modificaciones a las reglas de competición, que debes tomar en consideración para que organices tus torneos y/o realices los ajustes para participar en nuestras competencias.

OBSERVACIONES:

1. Se utilizaran las reglas establecidas por la Federación de Ajedrez de Puerto Rico o las reglas de la Federación Internacional.
2. Cada escuela puede inscribir dos (2) jugadores en cada categoría en la competencia distrital (2 femeninos y 2 masculinos).
3. Cada Distrito Escolar, inscribirá dos (2) competidores por cada categoría y género en la competencia regional. Para un total de veinte (20) competidores.

4. Cada Región Educativa, inscribirá dos (2) competidores por cada categoría y género, en la competencia estatal. Para un total de veinte (20) competidores.
5. Antes de cada competencia se realizará una breve reunión (congresillo) con los maestros participantes para aclarar las reglas del torneo.
6. Los estudiantes menores de diez (10) años, pueden participar en la categoría de diez a once (10 – 11) años.

II. ATLETISMO

Reglas Generales

El Programa de Educación Física en coordinación con la Federación de Atletismo de Puerto Rico, implantará en el desarrollo de las competencias de atletismo la participación de los estudiantes por categorías y no por niveles educativos. También se adoptan en el nivel elemental modificaciones dirigidas a lograr mayor participación en ambos géneros.

CATEGORIA DOCE (12) A TRECE (13) AÑOS

MASCULINO

60 m
 150 m
 Salto Largo
 Impulso de la Bala (4 Kg.)
 60 m con Vallas (30")
 Salto Alto (90 cm.)
 600 m
 1,200 m
 1,000 m Marcha
 Relevé 4 X 100 m

FEMENINO

60 m
 150 m
 Salto Largo
 Impulso de la Bala (3 Kg.)
 60 m con Vallas (30")
 Salto Alto (90 cm.)
 600 m
 1,200 m
 1,000 m Marcha
 Relevé 4 X 100 m

OBSERVACIONES:

OBSERVACIONES:

1. Los estudiantes menores de once (11) años y menores, participarán utilizando la metodología de IAAF Kids.
2. El máximo de participación por atleta será dos (2) eventos y un (1) relevé.
3. En los eventos de campo el participante tendrá la oportunidad de participar en dos (2) eventos.
4. La distancia en la carrera de salto largo no será limitada.

5. En el evento de sesenta (60) metros vallas femenino y masculino, la distancia entre valla es la siguiente: de la salida a la primera valla es de doce (12) metros y entre valla y valla la distancia es de ocho (8) metros. De la última valla a la meta es de ocho (8) metros. Se utilizarán seis (6) vallas en el evento a la altura de treinta (30) pulgadas del suelo.

6. En el salto alto se comenzará en tres (3) pies de altura femenino y tres (3) pies una (1) pulgada masculino. Se subirá la cruceta cada cinco (5) centímetros hasta que queden tres (3) competidores y luego se subirá a tres (3) centímetros hasta que quede un competidor. En adelante será a discreción del competidor.

7. En los lanzamientos y salto largo tendrán cuatro (4) intentos.

CATEGORIA DE CATORCE (14) A QUINCE (15) AÑOS

MASCULINO

60m
100 m
300 m
800 m
3,000 m
100 m con vallas (36")
300 m con vallas (33")
1,500 m con obstáculos
5,000 m marcha
Salto alto (1.37 m)
Pértiga (2.13 m) comenzando
Salto Longitud
Triple Salto
Impulso de Bala (4 Kg.)
Disco (1.0 Kg.)
Jabalina (600 gramos)
Martillo (4 Kg.)
4 X 100 m
4 X 300 m

FEMENINO

60m
100 m
300 m
800 m
3,000 m
100 m con vallas (30")
300 m con vallas (30")
1,500 m con obstáculos
5,000 m marcha
Salto alto (1.20 m)
Pértiga (2.00 m) comenzando
Salto Longitud
Triple Salto
Impulso de Bala (3 Kg.)
Disco (1.0 Kg.)
Jabalina (500 gramos)
Martillo (3 Kg.)
4 X 100 m
4 X 300 m

OBSERVACIONES:

1. En el salto alto la cruceta se subirá cada cinco (5) centímetros y cuando quede un solo competidor será a discreción de éste.

2. En los eventos de campo los participantes tendrán tres (3) intentos clasificatorios. La final será de tres (3) intentos con las mejores ocho (8) marcas.

3. El máximo de participación por atleta será dos (2) eventos y dos (2) relevos.

CATEGORIA DE DIECISEIS (16) A DIECISIETE (17) AÑOS

MASCULINO

100 m
200 m
400 m
800 m
1500 m
3,000 m
110 m con vallas (36")
400 m con vallas (33")
2,000 m con obstáculos
5,000 m marcha
Salto alto (1.65 m)
Pértiga (2.75 m) comenzando
Salto Longitud
Triple Salto
Impulso de Bala (5 Kg.)
Disco (1.5 Kg.)
Jabalina (700 gramos)
Martillo (5 Kg.)
4 X 100 m
4 X 400 m

FEMENINO

100 m
200 m
400 m
800 m
1500 m
3,000 m
100 m con vallas (30")
400 m con vallas (30")
2,000 m con obstáculos
5,000 m marcha
Salto alto (1.50 m)
Pértiga (2.15 m) comenzando
Salto Longitud
Triple Salto
Impulso de Bala (4 Kg.)
Disco (1.0 Kg.)
Jabalina (600 gramos)
Martillo (4 Kg.)
4 X 100 m
4 X 400 m

CATEGORIA DE DIECIOCHO A DIECINUEVE (18-19) AÑOS

MASCULINO

100 m
200 m
400 m
800 m
1500 m
3,000 m
110 m con vallas (39")
400 m con vallas (36")
3,000 m con obstáculos
5,000 m marcha
Salto alto (1.65 m)
Pértiga (2.75 m) comenzando
Salto Longitud
Triple Salto
Impulso de Bala (6 Kg.)
Disco (1.75 Kg.)
Jabalina (800 gramos)
Martillo (6 Kg.)
4 X 100 m
4 X 400 m

FEMENINO

100 m
200 m
400 m
800 m
1500 m
3,000 m
100 m con vallas (33")
400 m con vallas (30")
3,000 m con obstáculos
5,000 m marcha
Salto alto (1.50 m)
Pértiga (2.15 m) comenzando
Salto Longitud
Triple Salto
Impulso de Bala (4 Kg.)
Disco (1.0 Kg.)
Jabalina (600 gramos)
Martillo (4 Kg.)
4 X 100 m
4 X 400 m

OBSERVACIONES

1. En el salto alto la cruceta se subirá cada cinco (5) centímetros y cuando quede un solo competidor será a discreción de éste.
2. En el evento de salto alto las féminas iniciaran con una altura de (1.50 metros) y los varones con (1.65 metros).
3. En el evento de salto con pértiga las féminas iniciarán con una altura de (2.15 metros) y los varones con (2.75 metros).
4. Máximo de participación por atleta dos (2) eventos y dos (2) relevos.
5. En los eventos de campo se aplicará la regla internacional: tres (3) intentos clasificatorios y final con tres (3) intentos con las mejores ocho (8) marcas.

III. BÁDMINTON

1. Reglas Generales:

- a. A fin de llevar a cabo la ejecución de las actividades en el deporte de bádminton, las categorías en que se jugará serán cónsonas con las categorías establecidas por este manual.

2. Eventos y Modalidades:

- a. Las modalidades de juego serán cónsonas con lo establecido por la **IBF** y la **FEPURBA**. Se realizará sólo los eventos individuales.

3. Puntuación:

- a. El sistema de puntuación del bádminton será el establecido por la **IBF** y la **FEPURBA**, el cual se describe a continuación:
 - i. Ganará un partido el (la) jugador (a) que gane dos (2) de tres (3) parciales.
 - ii. Se ganará un parcial al llegar al punto veintiuno (21) con diferencia de dos (2) hasta el punto máximo de treinta (30).

4. Arbitraje:

- a. La cantidad de árbitros en un partido dependerá de los recursos humanos disponibles.
- b. Los árbitros se regirán por las reglas de juego establecidas por la **IBF** y la **FEPURBA** y lo descrito en este Manual.

IV. BALONCESTO

Reglas Generales:

1. Se utilizarán las reglas de la FIBA, en vigencia, con las siguientes variaciones:

- a. La bonificación será por períodos y se pondrá en efecto luego de la falta número quinta (5) tirando en la sexta (6).
- b. El conteo del reloj de los veinticuatro (24) segundos para tirar al canasto será llevado por los árbitros. Solo se concederán veinticuatro (24) segundos nuevamente cuando haya falta personal o la bola sea pateada intencionalmente.
- c. El lance de la bola que no toque el canasto no se considera tiro y el conteo de los 24 segundos continuará, cuando el mismo equipo ofensivo coge la bola.
- d. El equipo en ofensiva tendrá ocho (8) segundos para bajar el balón a la mitad de la cancha.
- e. En el nivel elemental la altura del canasto será de ocho (8) pies y medio (1/2). En los niveles intermedio y superior será de diez (10) pies.

2. Tiempo de juego:

- a. En el nivel elemental se jugarán cuatro (4) cuartos de seis (6) minutos cada uno, para un total de veinticuatro (24) minutos. En el nivel intermedio y superior se jugarán cuatro (4) cuartos de ocho (8) minutos cada uno, para un total de treinta y dos (32) minutos.
- b. Se dará un (1) minuto de descanso entre el primer y segundo cuarto así como entre el tercer y el cuarto final en los tres niveles. En el nivel elemental se darán seis (6) minutos de descanso entre el segundo y

tercer cuarto, ocho (8) minutos de descanso en el nivel intermedio y diez (10) minutos en el superior.

c. En el cuarto periodo el tiempo se detendrá en los últimos dos (2) minutos de juego y en cualquier tiempo extra, cuando el árbitro silbe una falta o se anote un canasto de campo. Cuando un equipo pida tiempo, el mismo podrá sacar la bola en la mitad de la cancha excepto después de un tiro libre. Cuando exista un tiempo extra y falte un minuto de juego el equipo que pida tiempo podrá sacar la bola de la mitad de la cancha.

3. Cada dirigente tendrá derecho a dos (2) tiempos en la primera mitad del partido y tres (3) en la segunda mitad. Los mismos no se acumularán, si no los utiliza los pierde. El dirigente tendrá derecho a un (1) tiempo por cada tiempo extra jugado.

4. Los tiempos extras de juego serán de tres (3) minutos en el nivel elemental y cuatro (4) minutos en el nivel intermedio y superior.

5. En los tres niveles, los equipos contarán con un mínimo de ocho (8) jugadores hábiles para jugar al momento de iniciar el desafío (si está lesionado (a) el jugador(a) no cuenta ya que no está hábil para jugar) y un máximo de quince (15). Un equipo que se presente a participar con menos de ocho (8) jugadores pierde por confiscación. Esta regla aplicará a toda escuela con una matrícula mayor de 200 estudiantes regulares (no se incluye los estudiantes de educación especial a tiempo completo).

6. En los tres niveles, los equipos contarán con un mínimo de siete (7) jugadores hábiles para jugar al momento de iniciar el desafío (si está lesionado (a) el jugador(a) no cuenta ya que no está hábil para jugar) y un máximo de quince (15). Un equipo que se presente a participar con menos de siete (7) jugadores pierde por confiscación. Esta regla aplicará a toda escuela con una matrícula menor de 200 estudiantes regulares (no se incluye los estudiantes de educación especial a tiempo completo). El maestro o entrenador designado presentará una certificación de matrícula activa del SIE.

7. En los tres niveles, los siete (7) u ocho (8) jugadores tienen que jugar como mínimo un (1) periodo completo. De no cumplir con esta norma y detectarse la violación a la misma luego de concluido el desafío, el juego será confiscado. El maestro o entrenador tendrá para radicar la protesta treinta (30) minutos, luego de concluido el juego.

8. En el nivel elemental una vez un equipo tenga ventaja de veinte y cinco (25) puntos o más, la defensa deberá mantenerse dentro del arco de tres (3) puntos, de no hacerlo el árbitro dará una primera advertencia y de continuar la violación se les aplicará una falta técnica.

9. En el nivel secundario (intermedio y superior) cuando un equipo logre obtener una ventaja de veinte y cinco (25) puntos o más al finalizar el tercer cuarto, automáticamente se declarará ganador del partido. Al iniciar el cuarto período, un equipo que logre obtener una ventaja de veinte y cinco (25) puntos o más se declarará ganador del partido.

10. El equipo que esté participando en la Liga (alianza con el D.R.D.) y no se presente a participar o que se le confisquen dos (2) juegos por no presentar el mínimo de jugadores establecidos en el reglamento quedará eliminado automáticamente del torneo y el maestro o entrenador designado se sancionará con un año de suspensión en la Liga y notificación escrita al expediente.

11. Un jugador o entrenador que sea expulsado de un partido tendrá una suspensión de al menos un partido. (Liga)

12. Los equipos estarán uniformados con camisetas de un mismo color con número al frente y la espalda. Los números serán del cero (0) al noventa y nueve (99). Todo jugador usará pantalones cortos y zapatos de goma. Los baberos ajustados podrán ser utilizados para sustituir los números.

BALONMANO

Reglas Generales:

1. Nivel Elemental:

a. La primera mitad se dividirá en dos (2) periodos de siete y medio (7½) minutos, con un receso de un (1) minuto entre periodos. El tiempo de receso entre la primera mitad y la segunda será de cinco (5) minutos. La segunda mitad será un (1) período de quince (15) minutos. El total de tiempo de juego será de treinta (30) minutos.

2. Nivel Intermedia:

a. La primera mitad se dividirá en dos (2) períodos de diez (10) minutos, con un receso de un (1) minuto entre períodos. El tiempo de receso entre la primera mitad y la segunda será de ocho (5) minutos. La segunda mitad será un (1) período de veinte (20) minutos. El total de tiempo de juego será de cincuenta (40) minutos.

3. Nivel Superior:

a. La primera mitad se dividirá en dos (2) períodos de diez (12½) minutos, con un receso de un (1) minuto entre periodos. El tiempo de receso entre la primera mitad y la segunda será de ocho (5) minutos. La segunda mitad será un (1) período de veinte (25) minutos. El total de tiempo de juego será de cincuenta (50) minutos.

4. Cada equipo estará compuesto hasta un máximo de catorce (14) jugadores. El mínimo requerido de jugadores será de diez (10) en la rama masculina y ocho (8) en la rama femenina, hábiles para jugar al momento de iniciar el desafío (si está lesionado (a) el jugador(a) no cuenta ya que no está hábil para jugar). El mínimo de jugadores

requerido tiene que ver acción en el partido antes de terminar la primera mitad de juego, durante un (1) período completo. En la segunda mitad los cambios serán libres. Esta regla aplicará a escuelas donde la matrícula de estudiantes regulares es mayor de doscientos (200), (no se incluye los estudiantes de educación especial a tiempo completo).

5. Cada equipo estará compuesto hasta un máximo de catorce (14) jugadores. El mínimo requerido de jugadores será de ocho (8) en la rama masculina y ocho (8) en la rama femenina, hábiles para jugar al momento de iniciar el desafío (si está lesionado (a) el jugador(a) no cuenta ya que no está hábil para jugar). El mínimo de jugadores requerido tiene que ver acción en el partido antes de terminar la primera mitad de juego, durante un (1) período completo. En la segunda mitad los cambios serán libres. Esta regla aplicará a escuelas donde la matrícula de estudiantes regulares es menor de doscientos (200), (no se incluye los estudiantes de educación especial a tiempo completo). El maestro o entrenador designado presentará una certificación de matrícula activa en el SIE.

6. Los equipos estarán uniformados con camisetas o baberos de un mismo color con número al frente y en la espalda. Todo jugador de campo usará pantalones cortos y zapatos de goma. Los porteros tendrán que vestir una camiseta de diferente color al uniforme de sus compañeros.

7. En el nivel elemental se utilizará el balón número uno (1). Se utilizará el balón número dos (2) para el femenino nivel intermedia y superior y número tres (3) para el masculino en los niveles intermedio y superior.

8. Cada equipo tendrá derecho a un tiempo muerto de un minuto por mitad, los cuales no serán acumulativos.

9. Si un equipo obtiene una ventaja de quince (15) goles luego de finalizada la primera mitad del partido, será declarado vencedor.

10. Ningún partido será declarado empate, para todas las clasificatorias, por lo cual se jugará un máximo de dos tiempos extra de cinco (5) minutos en caso de ser necesario y de persistir el empate se dilucidará el encuentro por penales. Cada equipo ejecutará cinco (5) penales por jugadores diferentes. En caso de persistir el empate se ejecutará un (1) penal por equipo hasta que se uno de los equipos tome ventaja. Cada equipo tiene que lanzar la misma cantidad de penales.

BRINCAR LA CUICA

Reglas Generales:

1. Para cada nivel de competencia se inscribirá un máximo de tres (3) participantes por género en los eventos individuales en las respectivas categorías de edad.
2. Podrá inscribir un (1) equipo por cada evento de conjunto (relevos).
 - a. Relevo Velocidad: 4 x 30 segundos (Un (1) equipo en cada Género / Región)
 - b. Relevo "Double Under" 4 x 30 segundos (Un (1) equipo en cada Género / Región)
 - c. Relevo "Doble Cuica: (Un (1) equipo por Región)
3. Se participará en tres (3) categorías de conjuntos o equipos (relevos) que son las siguientes
 - a. Todos varones (Relevos Velocidad y Relevos "Double Under")
 - b. Todas féminas (Relevos Velocidad y Relevos "Double Under")
 - c. Mixto - el relevo mixto estará constituido por dos (2) féminas y dos (2) varones. No se permite el relevo 3 y 1 (Relevos Doble Cuica).
4. Las categorías por edad serán: (10-11), (12-13), (14-15), (16-17) y (18-19).
5. Las categorías por género serán: femenino, masculino y/o mixto.
6. Los participantes de las categorías (10-11) y (12-13) se inscribirán en un máximo de dos (2) eventos individuales y tres (3) de equipo (conjunto). Los participantes en las categorías (14-15), (16-17) y (18-19) podrán inscribirse en tres (3) eventos individuales y tres (3) de equipo (conjunto).
7. Se utilizarán las Reglas de la Federación Internacional de Cuica (F. I. S. A. C.) y las estipuladas en este Manual de Normas.
8. Cualquier cuica es permitida: de cualquier largo, material y construcción en los eventos individuales. En la doble cuica es igualmente permitido el material y la construcción. La longitud máxima establecida es dieciséis (16) pies de largo. La dimensión de las cuicas deberá ser certificada antes de la participación del evento por el Juez Principal y/o el personal que se designe.
9. Si una cuica o el mango se rompe se le permite al participante que repita el evento. Tiene un periodo máximo de diez (10) minutos para repetir el evento. El participante y/o equipo tiene un máximo de dos (2) oportunidades para intentar un evento por la rotura de la cuica o el mango. De romperse en la segunda oportunidad, ésta determinará la puntuación final para el respectivo evento.
10. En el evento de "Double Under" si un participante en su intento inicial realiza veinte (20) o menos "Double Under", tendrá una segunda oportunidad. De pasar los veinte (20) "Double Under" (entiéndase 21) no tendrá esa segunda

oportunidad. Tendrá un (1) minuto para comenzar la segunda oportunidad. El participante y el Juez Principal se comunicarán entre ellos para el comienzo de esa segunda oportunidad.

11. Los jueces y oficiales de la competencia deberán estar certificados por algunos de los siguientes: Programa de Educación Física del Departamento de Educación, Federación de Cuica de Mayagüez, Inc. y/o un organismo reconocido por la F. I. S. A.; excepto, la regla #7.

12. El Programa de Educación Física del Departamento de Educación, no permitirá el “coaching (maestros o padres).”

Eventos de la Competencia:

1. Eventos Individuales:

- a. Velocidad (F) (M) (Todas las categorías)
- b. “Double Under” (F) (M) (Todas las categorías)
- c. Resistencia (F) (M) (Todas las categorías)
- d. Libre Individual (F) (M) (Todas las categorías)

2. Eventos por equipo (conjunto)

- a. Relevé de Velocidad (F) (M) (Todas las categorías)
- b. Relevé de “Double Under” (F) (M) (Todas las categorías)
- c. Relevé Doble Cuica Velocidad (Mixto) (Todas las categorías)
- d. Libre Doble Cuica (F) (M) (Todas las categorías)

3. Descripción de Eventos:

A. Velocidad (Todas las categorías) (F y M):

Parte 1: Tiempo Límite: Treinta (30) segundos

Parte 2: Ejecución Requerida: Alternando los pies (Jogging Step)

Parte 3: Evaluación

- a. El participante realizará el evento alternando los pies, por el tiempo requerido.
- b. Cada vez que el pie derecho del participante toque el suelo se contará un brinco.
- c. Al finalizar el tiempo requerido sumarán las dos puntuaciones iguales y/o las que se asemejen y se determinará la puntuación final.

Parte 4: Empate

- a. Se determina por la menor cantidad de errores por el participante durante la ejecución del evento.
- b. En caso que persista el empate se dará una ronda adicional para romper el mismo (aplica para las primeras tres posiciones del evento).

Parte 5: Objetivo

1. Realizar el mayor número de brincos y la menor cantidad de errores posibles en el tiempo requerido del evento

B. "Double Under" (Todas las categorías) (F y M):

Parte 1: Tiempo Límite: No hay tiempo requerido

Parte 2: Ejecución Requerida

- a. "Double Under" - realizar un brinco y pasar la cuica dos veces consecutivas (rotaciones) por debajo de los pies del brincador antes que los pies toquen el suelo (son dos (2) rotaciones por cada brinco).

Parte 3: Evaluación

- a. Se evaluará la serie de "Double Under" realizadas consecutivamente. Al finalizar el evento se sumarán las dos (2) puntuaciones iguales y/o las más semejante de los jueces y se dividirá entre dos (2) para determinar la puntuación final.
- b. Cada participante tendrá una (1) oportunidad, y ésta será la puntuación final del evento

Parte 4: Empate

- a. De surgir un empate se va a una ronda adicional. (Sólo para decidir las primeras tres posiciones del evento).

Parte 5: Objetivo

- a. Realizar el mayor número de "Double Under" consecutivos.

C. Resistencia (Todas las categorías) (F y M):

Parte 1: Tiempo Límite: Ciento ochenta (180) segundos (3 minutos)

Parte 2: Ejecución Requerida; Alternando los pies (Jogging Step)

Parte 3: Evaluación

- a. El participante utilizará el brinco alternando los pies por el tiempo requerido.
- b. Se contará cada vez que el pie derecho haga contacto con el suelo.
- c. Al finalizar el tiempo requerido, se sumarán las dos (2) puntuaciones iguales y/o las más semejantes de los jueces, para determinar la puntuación final.

Parte 4: Empate:

- a. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por el participante durante la ejecución del evento.

Parte 5: Objetivo:

- a. Realizar el mayor número de brincos posibles y la menor cantidad de errores en el tiempo requerido.

D. Relevé de Velocidad 4 X 30 segundos (Todas las categorías) (F y M):

Parte 1: Tiempo Límite: Ciento veinte (120) segundos

Parte 2: Ejecución Requerida: Alternando los pies (Jogging Step)

Parte 3: Evaluación

- a. Todos los participantes realizarán el evento alternando los pies.
- b. El primer participante realizará el mayor número posible de brincos en los primeros treinta (30) segundos; el cronometrista anunciará "switch" y/o cambio y el primer brincador se detendrá y comenzará el segundo brincador por treinta (30) segundos adicionales y así lo realizarán los participantes tres (3) y cuatro (4) respectivamente hasta finalizar el evento. (El cronómetro no se detiene durante los cambios de brincadores).
- c. Los jueces contarán cada vez que el pie derecho de cada participante toque el suelo.
- d. Al finalizar el evento se sumarán las dos (2) puntuaciones iguales y/o las que más se asemejan a la de los jueces para determinar la puntuación final.

e. Una reducción de cinco (5) puntos conllevará las siguientes violaciones:

1. Falsa salida: Cuando el participante comienza antes que el juez o la grabación emita la señal de salida.
2. Falso cambio: Cuando el participante realiza el cambio de brincador antes que el juez o la grabación dé la señal.

Parte 4: Empate

- a. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por los participantes durante la ejecución del evento.

Parte 5: Objetivo

- a. Realizar el mayor número de brincos y la menor cantidad de errores posibles entre los cuatro (4) participantes del evento en el tiempo requerido.

E. Relevé Double Under (Todas las categorías) (F y M):

Parte 1: Tiempo Límite: Ciento veinte (120) segundos

Parte 2: Ejecución Requerida

- a. “Double Under” – realizar un brinco y pasar la cuica dos veces consecutivas (rotaciones) por debajo de los pies del brincador antes que los pies toquen el suelo (son dos (2) rotaciones por cada brinco). De detenerse la cuica por un fallo de la misma, el participante tiene la oportunidad de continuar realizando los DU hasta que el cronometrista indique “cambio”, “switch” o tiempo.

Parte 3: Evaluación

- a. Todos los participantes realizarán el evento ejecutando la destreza del “double under”.
- b. El primer participante realizará el mayor número posible de “DU” en los primeros treinta (30) segundos; el cronometrista anunciará “switch” y/o cambio y el primer brincador se detendrá y comenzará el segundo brincador por treinta (30) segundos adicionales y así lo realizarán los participantes tres (3) y cuatro (4) respectivamente hasta finalizar el evento. (El cronómetro no se detiene durante los cambios de brincadores).

- c. Los jueces contarán cada vez que el participante realice la destreza del “DU” y toque el suelo con ambos pies.
- d. Al finalizar el evento se sumarán las dos (2) puntuaciones iguales y/o las que más se asemejan y se dividirá entre dos (2) para determinar la puntuación final.
- e. Una reducción de cinco (5) puntos conllevará las siguientes violaciones:
 - 1. Falsa salida: Cuando el participante comienza el evento antes que el juez o la grabación dé la salida.
 - 2. Falso cambio: Cuando el participante realiza el cambio de brincador antes que el juez o la grabación dé la salida.

Parte 4: Empate

- 1. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por los participantes durante la ejecución del evento.

Parte 5: Objetivo

- 1. Realizar el mayor número de “Double Under” y la menor cantidad de errores posibles entre los cuatro (4) participantes del evento en el tiempo requerido.

F. Relevé de Doble Cuica Velocidad (Todas las categorías) (Mixto):

Parte 1: Tiempo Límite: Ciento veinte (120) segundos (2 X 60 seg.)

Parte 2: Ejecución Requerida: Alternando los pies (Jogging Step)

Parte 3: Evaluación

- a. El evento consistirá de cuatro (4) participantes; dos (2) brincadores y dos (2) manejadores de las cuicas.
- b. A la señal para comenzar el evento los manejadores comienzan a mover (trabajar) las cuicas y un (1) brincador entra a las cuicas entre los dos (2) manejadores por los primeros sesenta (60) segundos; al oír la señal de “switch” y/o cambio el primer brincador sale y entra el segundo participante por los restantes

sesenta (60) segundos.

- c. Si durante la ejecución del evento, cometen algún error donde las cuicas se detengan, el brincador sale y entra nuevamente. El cronómetro no se detiene.
- d. Los jueces contarán cada vez que el pie derecho del participante toque el suelo.
- e. Al finalizar el evento se sumarán las puntuaciones iguales y/o las que más se asemejan de los jueces (número de brincos entre ambos participantes) para determinar la puntuación final.
- f. Se penalizará con una reducción de cinco (5) puntos por la falsa salida y/o por cada cambio.
- g. El cronómetro no se detiene en los cambios y tampoco en los errores cometidos donde se detienen en las cuicas.

Parte 4: Empate

- a. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por los participantes durante la ejecución del evento.

Parte 5: Objetivo

- a. Realizar el mayor número de brincos y la menor cantidad de errores con la ayuda de los manejadores en el tiempo requerido.

G. Evento Libre Cuica Sencilla (Freestyle) (Exhibición) (F - M):

Parte 1: Tiempo Límite

- a. Mínimo 45 segundos y un máximo de 75 segundos.

Parte 2: Ejecución Requerida

- a. Completar una rutina libre en el tiempo determinado,
- b. La rutina comienza tan pronto como se mueve el (los) brazos, la cuica y/o inicia la primera nota de la música, lo que ocurra primero.
- c. La música es opcional, pero es recomendada.

Parte 3: Evaluación

- a. Un panel compuesto por quince (15) jueces evaluarán la rutina

- del participante.
- b. A la señal para comenzar el evento, el participante comenzará su rutina.
 - c. El panel de Jueces estará constituido de la siguiente manera y evaluará los siguientes elementos de la rutina: Cinco (5) Jueces para Dificultad (50%). Cinco (5) Jueces para Presentación (35%). Tres (3) Jueces para Variación (15%). Un (1) Cronometrista y Un (1) Juez Principal.
 - d. El Panel de Jueces eliminará la puntuación mayor y la puntuación menor de las evaluaciones en cada uno de los elementos.
 - e. Se computarán las evaluaciones restantes para la puntuación final del participante.
 - f. El Panel de Jueces evaluará los errores menores y los errores mayores de los participantes durante la rutina y realizará las respectivas deducciones.
 - g. El Panel de Jueces evaluará durante la rutina si hubo violación al límite de espacio y realizará las deducciones correspondientes de haber incurrido dicha violación. El Panel de Jueces evaluará si hubo violación al tiempo mínimo y/o máximo requerido en el evento.

Parte 4: Empate

- a. Se determinará por la mejor puntuación exclusiva en el elemento de dificultad, de persistir el empate se determinará por la puntuación exclusiva en el elemento de presentación, de seguir el empate se determinará por la puntuación exclusiva del elemento de variación, luego se pasaría a los errores mayores y por último a los errores mínimos.

Parte 5: Objetivo

- a. Completar una rutina creativa con las destrezas correctamente ejecutadas con el más alto nivel de habilidad posible dentro del límite de tiempo permitido.

H. Evento Libre Doble Cuica (Freestyle) (Exhibición) (F-M-Mixto):

Parte 1: Tiempo Límite

- a. Mínimo 45 segundos y un máximo de 75 segundos.

Parte 2: Ejecución Requerida

- a. Completar una rutina libre en el tiempo determinado,
- b. La rutina comienza tan pronto como se mueve el (los) brazos, la cuica y/o inicia la primera nota de la música, lo que ocurra

- primero.
- c. La música es opcional, pero es recomendada.

Parte 3: Evaluación

- a. Un panel compuesto por quince (15) jueces evaluarán la rutina participante.
- b. A la señal para comenzar el evento el participante comenzará su rutina.
- c. El panel de Jueces estará constituido de la siguiente manera y evaluará los siguientes elementos de la rutina: Cinco (5) Jueces para Dificultad (50%). Cinco (5) Jueces para Presentación (35%). Tres (3) Jueces para Trabajo en Equipo (15%). Un (1) Cronometrista y Un (1) Juez Principal.
- d. El Panel de Jueces eliminará la puntuación mayor y la puntuación menor de las evaluaciones en cada uno de los elementos.
- e. Se computarán las evaluaciones restantes para la puntuación final del participante.
- f. El Panel de Jueces evaluará los errores menores y los errores mayores de los participantes durante la rutina y realizará las respectivas deducciones.
- g. Panel de Jueces evaluará durante la rutina si hubo violación al límite de espacio y realizará las deducciones correspondientes de haber incurrido dicha violación. El Panel de Jueces evaluará si hubo violación al tiempo mínimo y/o máximo requerido en el evento.

Parte 4: Empate

- a. Se determinará por la mejor puntuación exclusiva en el elemento de dificultad, de persistir el empate se determinará por la puntuación exclusiva en el elemento de presentación, de seguir empate se determinará por la puntuación exclusiva del elemento de variación, luego se pasaría a los errores mayores y por último a los errores mínimos.

Parte 5: Objetivo

- a. Completar una rutina creativa con las destrezas correctamente ejecutadas con el más alto nivel de habilidad posible dentro del límite de tiempo permitido.

I. Personal Técnico de la Competencia:

- a. Un (1) Director Técnico del Campeonato.

- b. Tres (3) jueces por cada estación de evaluación. Uno (1) de ellos será el Juez Principal. Éste Juez Principal proveerá los resultados oficiales de cada competidor. Cada juez evaluará al participante y contará los brincos realizados en el tiempo determinado. Un (1) juez que evaluará el evento y estará a cargo de contabilizar los errores de los participantes. De no contar con suficiente personal se utilizarán dos (2) jueces por estación para los conteos y uno (1) para los errores.
- c. Uno (1) o más anotadores por evento.
- d. Un (1) Cronometrista.
- e. Comité de Compilación (Se recomiendan 3 personas).
- f. Dos (2) o más “runners” por evento.
- g. De dos (2) a cuatro (4) acomodadores en el campeonato.
- c. Un (1) encargado de la propiedad.
- d. Comité de protesta (Apelaciones); constituido por tres (3) personas.

CAMPO TRAVIESA

Reglas Generales:

1. Un equipo consistirá de seis (6) u ocho (8) corredores dependiendo la categoría. Para efectos de puntuación contarán los primeros cinco (5). En caso de empate decidirá la posición del quinto corredor. De llevar menos de cinco (5) atletas la puntuación contará individual. Para las competencias estatales se llevará un equipo por región. La hora para comenzar la actividad y el orden del evento será responsabilidad de los organizadores.

A. Categoría 10-11 años

- a. Las niñas correrán una distancia de 1.0 kilómetros.
- b. Los varones correrán una distancia de 1.6 kilómetros.
- c. Participarán seis (6) atletas por equipo.

B. Categoría 12-13 años

- a. Las niñas correrán 1.6 kilómetros.
- b. Los varones correrán 2.0 kilómetros.

- c. Participarán seis (6) atletas por equipo.
- C. Categoría 14-15 años**
- a. Las féminas correrán una distancia de 2 kilómetros.
 - b. Los varones correrán una distancia de 3 kilómetros.
 - c. Participarán ocho (8) atletas por equipo.
- D. Categoría 16-17 y 18-19 años**
- a. Las féminas correrán una distancia de tres (3) kilómetros.
 - b. Los varones correrán una distancia de cinco (5) kilómetros.
 - c. Participarán ocho (8) atletas por equipo.

FÚTBOL (Balompié)

Reglas Generales:

1. Se utilizarán las reglas de la F.I.F.A., en vigencia, con las siguientes variaciones:

- A. Un equipo estará compuesto por dieciocho (18) jugadores como máximo. Un partido podrá comenzar con siete (7) jugadores como mínimo.
- B. Se utilizará el re - entry en el nivel elemental e intermedio. En el nivel superior se utilizará el re-entry en las eliminatorias de distrito y regiones. En las semi-estatal y estatal se utilizarán siete (7) sustituciones sin re-entry.
- C. La vestimenta será una camiseta (con número), pantalón corto, medias, espinilleras y zapatos de fútbol o tenis. Se prohíbe el uso de zapatos que contengan metal. El estudiante atleta que no cumpla con estos requisitos no podrá participar.
- D. Medidas de Arco
 - a. **Elemental** - La medidas serán de seis (6') a siete (7') pies de alto por quince (15') a dieciocho (18') pies de ancho.
 - b. **Secundaria** - Se utilizarán las reglas según F.I.F.A.
- E. Medidas de la cancha
 - a. **Elemental** - La medidas serán de cuarenta y cinco (45m), a sesenta (60m) metros de ancho por sesenta (60m) a noventa (90m) metros de largo.

b. **Secundaria** - Se utilizarán las reglas según F.I.F.A.

F. Tiempo de juego:

a. Nivel elemental: dos (2) tiempos de veinte (20) minutos.

b. Nivel intermedio: dos (2) tiempos de veinte y cinco (25) minutos.

c. Nivel superior: dos (2) tiempos de treinta (30) minutos.

d. Habrá un receso de diez (10) minutos entre cada mitad en todos los niveles.

e. En caso de empate en horario lectivo se determinara el juego a base de penalty de cinco (5) goles. De continuar el empate se determinará por muerte súbita.

G. Se utilizará el balón número cuatro (4) en el nivel elemental y el número cinco (5) en el nivel secundario.

H. El equipo que obtenga ventaja de siete (7) goles sobre su oponente en la segunda mitad será declarado vencedor.

I. El entrenador entregará una lista de jugadores al árbitro antes de cada partido. Esto es adicional a la hoja de inscripción.

J. No se permitirá atacar al portero en el área de penal ni se podrá atacar cuando éste se encuentre poniendo la bola en juego.

K. El cuerpo de árbitros es la autoridad máxima dentro del área de competencia.

L. En los torneo todos contra todos (Round Robin), el ganador del juego obtiene 3 puntos, empate 1 punto y perdedor 0 puntos. Se tomará en consideración puntos a favor y puntos en contra en caso de empate, de terminar iguales se buscara el mayor número de goles anotados y goles permitidos, de continuar todo igual se sorteará moneda a cara o cruz para determinar el ganador.

PORRISMO

Reglas Generales:

- A. Los equipos deberán presentar entre diez (10 mínimo) a treinta (30 máximo) participantes para poder competir. Todos los miembros del equipo deben ser estudiantes certificados por la escuela y tienen que participar dentro del nivel que han sido inscritos.
- B. Los equipos tendrán tres (3) minutos para presentar la porción musical de la rutina. Las mascotas participarán en la porra.
- C. No se permitirá que los participantes entren al área de competencia con "cheer", gimnasia u otros movimientos.
- D. Se empezará a correr el tiempo desde la primera palabra, movimiento y/o nota musical una vez estén en el área de competencia.
- E. Si algún miembro del equipo sale del área de competencia "mats" será penalizada su puntuación.
- F. Los equipos deberán abandonar el área de la competencia luego de terminar su rutina.
- G. Los miembros del equipo deberán lucir vestimenta uniforme y adecuada para el evento.
- H. Los participantes comenzarán la rutina por lo menos con un pie en el piso (No con la pirámide ya montada).
- I. Si la rutina es interrumpida por causas de algún fallo en el equipo técnico de la competencia, la rutina será parada y se les dará la oportunidad de iniciar nuevamente.
- J. Si durante la rutina algún miembro del equipo resulta lesionado es decisión del equipo continuar con la rutina o retirarse de la competencia. Los jueces de la competencia tienen la potestad de parar la rutina de creerlo necesario.
- K. En las pirámides la altura está limitada a dos pies y medio de alto del nivel del piso, es decir, el tercer piso de la pirámide no debe pasarle del nivel del torso a la persona que esté en el segundo piso.
- L. **No se permitirá:**
 - a. Hacer mortal en la propulsión
 - b. Propulsiones de helicóptero
 - c. Más de dos (2) giros el desmontarse de una pirámide

- M. No podrán utilizar pantallas grandes en las orejas, nariz ni en el ombligo.
- N. Todo participante deberá presentar una conducta intachable tanto a nivel competitivo como de espectador.

SOFTBOL

Reglas Generales:

1. Se utilizará el Reglamento de la Federación Softball de Puerto Rico con las siguientes adaptaciones a las normas generales para los tres niveles:

- A. En el nivel elemental los juegos serán de cinco (5) entradas en ambos géneros (masculino y femenino). Un juego será válido al completar tres (3) entradas. De extenderse el partido más de una hora y media (1½), el árbitro declarará ganador el equipo que tenga ventaja al finalizar la entrada. En el nivel secundario los juegos serán de seis (6) entradas (ambos géneros) y será válido luego de cuatro (4) entradas.
- B. Es compulsorio el uso de casco protector para batear y el corrido de bases.
- C. Se prohíbe el uso de bates de "Titanium" o grafito.
- D. Se podrá utilizar bateador asignado.
- E. El árbitro tendrá la facultad para suspender el juego cuando exista peligro de salud o seguridad para los participantes.
- F. Es compulsorio el uso de sudaderas largas en los varones. **No se permitirá el uso del pantalón tela Mahón, en ningún género.**
- G. Las bolas a utilizarse serán uniformes (misma marca) durante todo el partido.
- H. El deslizamiento está permitido en todas las bases.
- I. Cuando surja un empate hasta la última entrada en todos los niveles y géneros se aplicará la siguiente norma:
 - a. Al inicio de cada entrada el equipo a la ofensiva comenzará ubicando al último bateador de la entrada en la segunda base como corredor (muerte súbita).
- J. El uso de gorra de pelotero es compulsorio en los varones.

K. Los equipos al clasificar a nivel regional tienen que usar uniforme del mismo color con números y/o babero.

2. Nivel Elemental (Femenino y Masculino)

- a. El bate oficial de softball será de aluminio o madera.
- b. El lanzamiento modificado permitido, será presentando la bola con ambos pies en la goma de lanzar.
- c. Las bases se colocarán a cincuenta pies (50') del plato.
- d. La goma de lanzar se colocará a treinta y siete pies (37') del plato.
- e. Se permitirá diez (10) jugadores, con cuatro (4) jardineros.
- f. El pisa y corre estará permitido desde tercera base al plato.
- g. Se prohíbe el toque y el robo de bases.
- h. Se utilizará la regla del "Knock-Out" al finalizar la tercera entrada con diez (10) carreras o más de ventaja. Si el equipo visitante está en ventaja, el equipo local tendrá la oportunidad de completar la entrada.
- i. No se permite el calzado deportivos (ganchos) de hierro.

3. Nivel Intermedio Femenino

- a. Se utilizará el lanzamiento "fast" pitch.
- b. Las bases se colocarán a sesenta pies (60') del plato.
- c. La goma de lanzar se colocará a treinta y siete pies (37') del plato.
- d. No se permitirá el uso de ganchos de metal.
- e. El corredor podrá despegarse de la base cuando el lanzador suelte la bola. Se permitirá el uso de robo de base y toque de bola.
- f. Se utilizará la regla del "Knock-Out" después de la cuarta entrada con diez (10) carreras de ventaja, Cuando el equipo visitante está en ventaja, el equipo local tendrá la oportunidad de completar la entrada.
- g. Se utilizará la regla del Súper "Knock Out", siempre que algún equipo obtenga una ventaja de quince (15) carreras o más al finalizar la tercera entrada. Cuando el equipo visitante este en ventaja, el equipo local tendrá la oportunidad de completar la entrada.

4. Nivel Intermedio Masculino

- a. Se permitirá el lanzamiento “fast” pitch.
- b. Las bases se colocarán a sesenta pies (60’) del plato.
- c. La goma de lanzar se colocará a cuarenta pies (40’) del plato.
- d. El corredor podrá despegarse de la base cuando el lanzador suelte la bola. Se permitirá el toque de bola y robo de base.
- e. Se aplicará el inciso **F** (“Knock-Out”) y **G** (Súper “Knock Out”) del nivel intermedio femenino.
- f. Se permitirá el calzado deportivo (ganchos) de goma, metal o tenis.

5. Nivel Superior Femenino y Masculino

- a. Se permitirá el lanzamiento “fast” pitch.
- b. La goma de lanzar estará colocada a cuarenta pies (40’) del plato.
- c. Se permitirá el calzado deportivo (ganchos) de goma, metal o tenis.
- d. El corredor podrá despegarse de la base cuando el lanzador suelte la bola.
- e. Se permitirán el uso de robo de bases y toque de bola.

6. Se aplicará el inciso **B, F y G** del nivel intermedio femenino.

TENIS DE CAMPO

Reglas Generales:

1. Se utilizarán las reglas P.R.T.A., vigente, con las siguientes variaciones:

- A. Solamente se jugarán las categorías de sencillo.
- B. El partido tendrá una duración de un (1) set. En caso de empate se adjudicará el set al atleta que realice el próximo punto.
- C. Todo estudiante que no tenga ropa apropiada para jugar no podrá participar en el torneo.
- D. Los maestros presentes podrán colaborar como jueces en todos los niveles y categorías. Excepto cuando el estudiante que representa su escuela se

encuentre jugando.

- E. Todo estudiante que se llame a la hora de jugar y no esté presente se le otorgará diez (10) minutos, de no presentarse se le confiscará el juego.
- F. Se aplicarán las mismas reglas que rigen en el tenis según establecido por la Federación Internacional (U.S.T.A.), (P.R.T.A) o algún reglamento establecido por el Departamento de Educación.
- G. Se permitirá la participación por regiones de dos sencillos: campeón y sub.-campeón, en cada género.
- H. No se permitirá “coaching”, primeramente el árbitro le dará un aviso, luego procederá una advertencia donde el estudiante pierde un punto (1). Segunda advertencia pierde un (1) juego. Tercera advertencia pierde el “match”.
- I. Antes de comenzar la actividad se llevará a cabo una breve reunión (congresillo) para discutir las reglas que se aplicarán durante el torneo.

TENIS DE MESA

Reglas Generales:

1. Se utilizarán las reglas de la F.I.T.M., en vigencia, con las siguientes variaciones:
 - A. El formato de competencia será individual en ambas ramas: femenino y masculino.
 - B. En el nivel de competencia que corresponda se podrá inscribir en cada categoría un máximo de dos (2) jugadoras femeninas y dos (2) jugadores masculinos.
 - C. El sistema de competencia será mediante eliminación sencilla, donde el ganador del partido será el jugador que gane tres (3) juegos de cinco (5) Los puntos de cada juego será hasta once (11). Al finalizar cada set se cambia de lado de cancha. Si se empata el set se ganará por dos puntos de ventaja. De jugar un quinto (5) set, al llegar a los cinco puntos se cambia de lado de cancha.
 - D. Uso de uniforme apropiado esto incluye: pantalón corto, polo y/o camiseta con mangas.
 - E. Para los eventos individuales, de ambas ramas, se llevará a cabo una siembra hasta un máximo de dos (2) jugadores por categoría y género.

- F. Se utilizará como base para determinar la siembra, los parámetros que a continuación se enumeran en el siguiente orden de importancia:
- i. Resultados por posición alcanzada de los jugadores de acuerdo con su categoría en la pasada edición del torneo estatal. (1^{er.}, 2^{do.} y 3^{er.} lugar) y resultados de los torneos de la Federación de Tenis de Mesa.
 - ii. La Federación Puertorriqueña de Tenis de Mesa, según la categoría. El resultado que de los dos sea más reciente al momento de la celebración del torneo.
 - iii. Sorteo libre.
- G. Para determinar las posiciones tres (3) y cuatro (4) de cada categoría, se efectuará un partido entre los jugadores perdedores en las etapas semifinales.
- H. Para determinar las posiciones cinco (5) a los ocho (8) de cada categoría, se hará de la siguiente manera:
- i. El quinto (5^{to.}) lugar obtendrá el perdedor con el primer (1^{er.}) lugar (Campeón) en la etapa cuartos de finales.
 - ii. El sexto (6^{to.}) lugar lo obtendrá el perdedor con el segundo (2^{do.}) lugar (subcampeón) en la etapa cuartos de finales.
 - iii. El séptimo (7^{mo.}) lugar lo obtendrá el perdedor con el tercer (3^{er.}) lugar en la etapa cuartos de finales.
 - iv. El octavo (8^{vo.}) lugar lo obtendrá el perdedor con el cuarto (4^{to.}) lugar en la etapa cuartos de final.
- I. La competencia será conducida por un Juez General, cuyas funciones son las descritas en el Manual vigente de la F.I.T.M. Los casos de origen técnico se resolverán de acuerdo con los Reglamentos de la F.I.T.M.
- J. Para determinar el equipo campeón, subcampeón y restantes posiciones se utilizará la suma de los puntos que acumulen los representantes de cada región en cada categoría, tomando como marco de referencia la tabla de puntuación.

VOLIBOL

Reglas Generales:

1. Se utilizarán las reglas de la F.I.V.B. en vigencia, con las siguientes variaciones:
2. Nivel Elemental:
 - A. Se utilizará el sistema de tres (3) parciales a ganar dos (2).
 - B. Se utilizará el sistema “Rally Point” en los tres (3) parciales. Los primeros dos (2) parciales se jugarán a 25 puntos y el tercero (3) a quince (15). La ventaja mínima requerida para ganar el parcial es de dos (2) puntos.
 - C. En la hoja de inscripción se podrá anotar un máximo de doce (12) jugadores (no se utilizará jugador libero).
 - D. Es compulsorio presentarse a juego con un mínimo de ocho (8) jugadores, hábiles para jugar. Si el equipo se presenta con siete (7) jugadores, se confiscará el partido. Esta regla aplica a escuelas cuya matrícula es menor de doscientos (200) estudiantes regulares (no incluye estudiantes educación especial a tiempo completo). El maestro o entrenador designado entregará una certificación de matrícula activa del SIE.
 - E. Es compulsorio presentarse a juego con un mínimo de diez (10) jugadores. Si el equipo se presenta con nueve (9) jugadores, se confiscará el partido. Esta regla aplica a escuelas cuya matrícula es mayor de doscientos (200) estudiantes regulares (no incluye estudiantes educación especial a tiempo completo).
 - F. Sustituciones:
 - a. En el primer parcial se realizarán dos (2) o tres (3) sustituciones compulsorias, una vez algún equipo alcance los trece (13) puntos.
 - b. Los jugadores restantes iniciarán el segundo parcial y deberán jugar hasta el punto trece (13), mínimo.
 - c. Se podrá realizar un máximo de doce (12) sustituciones en cada parcial.
 - G. Se utilizará la bola “mini”, según F.I.V.B. en vigencia.
 - H. Se otorgarán dos (2) tiempos por parciales a discreción del dirigente (no habrá tiempos técnicos) los tiempos serán de treinta (30) segundos. El tiempo de descanso entre cada set será de tres (3) minutos.

I. Saque o Servicio:

a. Será opcional realizarlo por encima o por debajo del hombro. Desde el inicio de un partido cuando un jugador de un equipo ejecute la función de poner la bola en juego tendrá la oportunidad de servir en secuencia hasta un máximo de cuatro (4) servicios en caso de que no pierda el punto. Luego de los cuatro (4) servicios consecutivos de un equipo, el balón será transferido al equipo contrario sin penalidad alguna y sin otorgarle un punto al otro equipo. Solamente se le ofrece la oportunidad de servir al equipo contrario.

J. En caso de que un equipo pierda a un jugador por lesión, se aplicará la regla de las sustituciones excepcionales irregulares (según sea el caso ver reglamento F.I.V.B.).

K. La altura de la malla será de seis pies, diez pulgadas (6'10").

3. Nivel Intermedio

A. Se utilizará el sistema de tres (3) parciales a ganar dos (2).

B. Se utilizará el sistema "Rally Point" en los tres (3) parciales. Los primeros dos (2) parciales se jugarán a 25 puntos y el tercero (3) a quince (15). La ventaja mínima requerida para ganar el parcial es de dos (2) puntos.

C. Se podrán inscribir hasta un máximo de doce (12) jugadores incluyendo al jugador libero. El libero deberá estar identificado con número y camisa de otro color. Debe ser inscrito en el espacio provisto en la hoja de anotaciones antes del comienzo del partido.

D. Es compulsorio presentarse a juego con un mínimo de ocho (8) jugadores, hábiles para jugar. Si el equipo se presenta con siete (7) jugadores, se confiscará el partido. Esta regla aplica a escuelas cuya matrícula es menor de doscientos (200) estudiantes regulares (no incluye estudiantes educación especial a tiempo completo). El maestro o entrenador designado entregará una certificación de matrícula activa del SIE.

E. Cada equipo deberá presentar un mínimo de nueve (9) jugadores. De presentarse el equipo con ocho (8) jugadores o menos se confiscará el partido. Esta regla aplica a escuelas cuya matrícula de estudiantes regulares es mayor de doscientos (200), (no se incluye estudiantes de educación especial a tiempo completo).

F. La altura de la malla será de 7'2" para la rama femenina y de 7'6" para la rama masculina.

- G. Se podrán efectuar hasta un máximo de doce (12) sustituciones en cada parcial.
- H. Se otorgarán dos (2) tiempos por parciales a discreción del dirigente (no habrá tiempos técnicos).
- I. Los tiempos pedidos por el dirigente serán de treinta (30) segundos y el tiempo de descanso entre cada parcial será de tres (3) minutos.
- J. En el primer golpe de cada equipo que esté en la acción defensiva, si el jugador pasa el balón por detrás de la antena hacia el otro lado de la cancha, otro jugador de su mismo equipo podrá pegarle y devolverla siempre que regrese por el espacio que está detrás de la antena.

4. Nivel Superior

- A. Se aplicarán las mismas reglas del nivel intermedio con la excepción de la altura de la malla que será:
 - i. Rama femenina -- 7' 4" 1/4
 - ii. Rama masculina – 7'10"

5. Disposiciones Generales:

- A. Todas las demás reglas aplicarán según el Reglamento Internacional de F.I.V.B., incluyendo la regla de Ley Servicio en los tres (3) niveles educativos.
- B. El juego final estatal de los tres niveles (masculino y femenino) se jugará a tres (3) parciales para ganar dos (2) en una fecha posterior a la semi-estatal.
- C. En los niveles intermedio y superior se utilizará la bola tamaño oficial, según F.I.V.B. en vigencia.
- D. En los tres (3) niveles la bola podrá ser tocada con cualquier parte del cuerpo.
- E. El equipo que esté participando en la Liga (alianza con el D.R.D.) y no se presente a participar o que se le confisquen dos (2) juegos por no presentar el mínimo de jugadores establecidos en el reglamento quedará eliminado automáticamente del torneo y el maestro o entrenador designado se sancionará con un año de suspensión en la Liga y notificación escrita al expediente.
- F. Los estudiantes participantes utilizarán uniformes con números desde el cero (0) hasta el noventa y nueve (99).

- G. El área de servicio será de nueve (9) metros de ancho y estará colocada detrás de la línea de fondo. Lateralmente, está limitada por dos (2) líneas de quince (15) centímetros de largo, colocados a veinte (20) centímetros detrás de la línea de fondo como extensiones de la línea lateral.
- H. En el nivel secundario (intermedio y superior) será compulsorio que el mínimo de jugadores participen como mínimo doce (12) puntos consecutivos durante el partido. El entrenador tendrá las siguientes alternativas dentro del sistema de juego:
1. Iniciar con seis jugadores durante el primer parcial y cuando alguno de los equipos logre alcanzar los doce puntos podrá realizar dos o tres (2 ó 3) sustituciones.
 2. Una vez finalice el primer parcial podrá iniciar el segundo parcial con dos o tres (2 ó 3) jugadores que no hayan participado durante el parcial anterior

APÉNDICES

- A. Autorización de padres, madres o encargados**
- B. Certificación médica**
- C. Hoja de inscripción deportes individuales**
- D. Autorización del entrenador designado**
- E. Radicación de protesta**
- F. Solicitud de reconsideración ante el comité de apelaciones**
- G. Autorización de participación para estudiantes en traslado**
- H. Hoja de inscripción deportes de conjunto**



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA
Fase Interescolar o Liga Atlética Escolar

AUTORIZACIÓN DE MADRES, PADRES O ENCARGADOS

Yo _____ (madre, padre o encargado), autorizo a mi hijo (a) _____, quien cursa el _____ grado de la Escuela _____, a participar de la Liga Atlética Escolar del Programa de Educación Física en el torneo _____ el cual se realizará en el _____, el día _____. Estoy de acuerdo en que mi hijo (a) utilice la transportación, ingiera alimentos y sea atendido en un hospital en caso de emergencias. Firmo y estoy de acuerdo con esta autorización; que mi hijo (a) esté supervisado por un maestro o adulto responsable en todo momento. Además certifico que mi hijo se encuentra en condiciones aceptables de salud para participar en dicha actividad.

Firma del padre, madre o tutor

Fecha



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA
Fase Interescolar o Liga Atlética Escolar

CERTIFICACIÓN MÉDICA

Certifico que el (la) joven _____ fue examinado (a) recientemente y se encuentra en óptimas condiciones de salud. Por tanto, no presenta inconvenientes para participar de actividades dinámicas como los deportes. Recomiendo que se sigan las siguientes observaciones para prevenir cualquier situación:

Firma del Médico

Número de Licencia

Fecha

Apéndice C



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA
Fase Interescolar o Liga Atlética Escolar

HOJA DE INSCRIPCIÓN DEPORTES INDIVIDUALES

Nombre de la Escuela: _____ Región Educativa: _____
 Distrito Escolar: _____ Tel. de la escuela _____ Nivel Escolar _____
 Categoría: _____ Evento Deportivo: _____

# _____	# _____	# _____
_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE

# _____	# _____	# _____
_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE

CERTIFICACION:

Certificamos que los estudiantes incluidos son bonafide de la escuela y cuentan con la autorización de sus padres o tutores y copia del certificado de maestro. Confirmamos que conocemos el Reglamento y penalidades que se incurren en caso de cometer alguna falta deliberadamente que esté regida por el Reglamento. Damos fe que los estudiantes incluidos presentan un comportamiento respetuoso, asisten regularmente a clases y merecen el derecho de representar su Escuela a nivel de:

_____ Distrital _____ Regional _____ Semi-Estatal _____ Estatal

 Director de la Escuela _____/_____/_____
 Fecha _____
 Sello Oficial _____
 Nombre letra molde/ Firma Maestro Educación Física
 o Entrenador Designado

Apéndice D



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA
Fase Interescolar o Liga Atlética Escolar

AUTORIZACIÓN DEL ENTRENADOR DESIGNADO

Nombramiento

Yo _____, Director de la escuela de la Comunidad _____, con la autoridad que me confiere el estado, autorizo a _____, con dirección residencial _____, número licencia _____ y número de teléfono _____ como entrenador designado del deporte _____ ya que posee todas las cualidades necesarias para representar la escuela. De igual modo nos hacemos responsables por el comportamiento que presente en el área de juego y aceptamos cualquier medida disciplinaria que sea adjudicada según lo establece este Manual.

Aceptación del nombramiento

Yo _____, acepto el nombramiento para el cual he sido designado y prometo cumplir con todas las normas que están plasmadas en este Manual.

Firma del director escolar

Firma del entrenador designado

Fecha

Sello de la escuela

Apéndice E



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Fase Interescolar o Liga Atlética Escolar

RADICACIÓN DE PROTESTA

Nombre del querellante: _____

Escuela y Distrito que representa: _____

Nivel de clasificación: Distrital _____ Regional _____ Semi-Estatal _____ Estatal _____

Actividad: _____

Fecha: _____ Lugar: _____

Norma o reglamento que alega se violentó: _____

Descripción de los hechos

Petición del Querellante:

Firma del querellante: _____

Fecha de radicación: _____

Nombre del facilitador docente que recibe la protesta _____

Fecha de recibo de la protesta: _____

Apéndice F



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Fase Interescolar o Liga Atlética Escolar

**SOLICITUD DE RECONSIDERACIÓN ANTE COMITÉ DE APELACIONES
DE LA LIGA ATLÉTICA ESCOLAR**

Nombre: _____ Puesto: _____
Dirección residencial _____
Escuela: _____ Distrito Escolar _____
Teléfono de la escuela _____ Celular: _____
Actividad: _____
Fecha: _____ Lugar: _____

Norma o reglamento que se le imputa haber violentado:

Descripción de los hechos:

Adjudicación:

Fecha de la adjudicación: _____

Petición del maestro o entrenador:

Firma del maestro o entrenador: _____

Fecha de entrega: _____

Apéndice G



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Fase Interescolar o Liga Atlética Escolar

AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN PARA ESTUDIANTES DE TRASLADO

Yo _____, maestro de la escuela de la Comunidad _____, solicito que se permita participar al estudiante _____, número del SIE _____ en las competencias del deporte de _____, ya que fue trasladado a mi escuela el día _____ de la escuela de la Comunidad _____ por las siguientes razones:

Se aneja a esta solicitud evidencia de la solicitud.

Firma del maestro

Fecha

Luego de evaluar la solicitud presentada por el maestro, deseo indicar que el estudiante antes mencionado _____ se autoriza, _____ no se autoriza participar de las competencias por las siguientes razones:

Nombre del facilitador docente: _____

Firma del facilitador docente

Fecha



GOBIERNO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Secretaría Auxiliar de Servicios Académicos y Servicios Educativos a la Comunidad
PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA; Fase Interescolar o Liga Atlética Escolar
HOJA DE INSCRIPCIÓN DEPORTES DE CONJUNTO

Nombre de la Escuela: _____ Región Educativa: _____ Distrito Escolar: _____

Tel. de la escuela _____ Nivel Escolar _____ Categoría: _____ Evento _____ Tel del maestro _____
_____ # _____ # _____ # _____

# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE
# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE
# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE	# _____	_____ Nombre del estudiante _____ Fecha Nac. Mes-día-año _____ / _____ Edad / Salón Hogar _____ Número del SIE

CERTIFICACION:

Certificamos que los estudiantes incluidos son bonafide de la escuela y cuentan con la autorización de sus padres o tutores y copia del certificado de maestro. Confirmamos que conocemos el Reglamento y penalidades que se incurren en caso de cometer alguna falta deliberadamente que esta regida por el Reglamento. Damos fe que los estudiantes incluidos presentan un comportamiento respetuoso, asisten regularmente a clases y merecen el derecho de representar su Escuela a nivel de: _____ Distrital _____ Seccional _____ Regional _____ Semi-Estatal _____ Estatal

Director de la Escuela

Fecha

Sello Oficial

Nombre letra de molde / Firma del Maestro (a) de Educación Física o Entrenador Designado