



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
SISTEMA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO
ÁREA DE DEPORTES Y REACREACION

REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIA

2DOS. JUEGOS INTERSEDES

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
SISTEMA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO
ÁREA DE DEPORTES Y RECREACIÓN

2DOS JUEGOS INTERSEDES

HABILIDADES MOTORAS MASCULINO - FEMENINO

INSCRIPCIONES
11 de Noviembre al
25 de Noviembre

CONGRESO TÉCNICO
27 de Noviembre
plataforma ZOOM

INICIO DE LOS JUEGOS
30 de Noviembre
plataforma ZOOM



ENLACE INSCRIPCION:
<http://sapiens.udenar.edu.co:5031/formulario/ac84b419-d9d6-77ec-1126-22ce3ba1ccee>

¡ LO ÚNICO IMPOSIBLE ES AQUELLO QUE NO LO INTENTAS !

MAYOR INFORMACIÓN:
TAEKWONDO: 3178801141
BALONCESTO: 3007040301
VOLEIBOL: 3206572858
FÚTBOL: 3122588013

 

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
SISTEMA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO
AREA DE DEPORTES Y REACREACION

REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIA

2DOS. JUEGOS INTERSEDES

PRESENTACIÓN

Los 2DOS. JUEGOS INTERSEDES de la Universidad de Nariño, es un evento deportivo organizado por el Área de Deportes y Recreación del Sistema de Bienestar Universitario, que ha implementado mecanismos para promover la práctica de actividades físicas, deportivas y recreativas de manera virtual, con el fin de generar espacios de integración y sano esparcimiento, que coadyuven al bienestar y a la formación integral mediante la práctica deportiva y recreativa.

OBJETIVO GENERAL

Contribuir a los procesos de formación integral de la Comunidad Universitaria, mejorando su calidad de vida, a través de la práctica deportiva y recreativa.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Fomentar la vida activa y competitiva en el entorno de permanencia en casa
- Propiciar la participación masiva de la comunidad universitaria de las diferentes sedes de la Universidad de Nariño.
- Estimular la práctica de actividades físicas, deportivas; basado en los conceptos de inclusión, integración, salud, formación, socialización y pertenencia.
- Fomentar una sana competencia entre los estamentos Universitarios.
- Resaltar los valores sociales y personales, las aptitudes, habilidades y destrezas de los participantes.
- Destacar al deporte como factor de salud y prevención.
- Estimular la práctica y correcta ejecución de las técnicas en Tae Kwon Do, enfatizando en un armonioso equilibrio entre cuerpo y mente.
- Permitir un enfoque y equilibrio emocional para poder conseguir una buena ejecución.
- Incrementar la auto confianza y autoestima en el practicante.

ASPECTOS GENERALES

1. Los Juegos se registrarán mediante Resolución No 001, REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIA CAMPEONATOS INTERNOS.
2. Podrán participar en los Juegos todos los integrantes de los estamentos y programas académicos que se ofrece en la Universidad de Nariño: Estudiantes de pre- grado, post-grado que se encuentren matriculados financiera y académicamente, igualmente podrán participar profesores, trabajadores y contratistas vinculados legalmente en la universidad, egresados de pre grado y/o post-grado titulados y que presenten la documentación requerida por la organización (Diploma o Acta de Grado) y estudiantes del Liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad de Nariño que estén cursando los grados de Básica Secundaria.
3. Los Juegos se desarrollarán en las disciplinas de Fútbol, Baloncesto, Voleibol y Taekwondo en las ramas femenina y masculina – CATEGORIA LIBRE.
4. Los participantes al momento de la competencia deben estar inscritos en Sapiens UDENAR y presentar su carnet institucional en físico o virtual generado por la APP de Bienestar Universitario que lo identifique como integrante de la comunidad universitaria de la Universidad de Nariño.
5. Enlace de inscripción:
<http://sapiens.udenar.edu.co:5031/formulario/ac84b419-d9d6-77ec-1126-22ce3ba1ccee>
6. Los Juegos se realizarán en dos fases:
 - **FASE ELIMINATORIA:** Deportistas matriculados en cada sede: Ipiales, Tuquerres, Tumaco y Pasto. Clasifican a la Fase Final los deportistas que ocupen los cuatro (4) primeros lugares.
 - **FASE FINAL:** Deportistas ganadores de la fase eliminatoria.
7. Los Juegos se ejecutarán mediante la plataforma ZOOM, en los horarios que establezca el Comité Organizador, teniendo en cuenta el número de participantes y el sistema de juego que se dará a conocer en el Congreso Técnico.
8. Los participantes podrán inscribirse máximo en dos (2) deportes.
9. Para el desarrollo de los Juegos se establecen los siguientes comités:
 - COORDINADOR GENERAL: Giovanni Cortés Huertas
 - COMITÉ ORGANIZADOR: Área De Deportes y Recreación
 - COMITÉ TÉCNICO: Carlos Mauricio Ruiz Paz, Marco Fidel Chaves Dávila, Efraín Nazate Mora, Fernando Alvarado Dulce.
 - COMITÉ DISCIPLINARIO: Héctor Luna Carvajal, Alfredo Terán López, Sofía Natalia Delgado Andrade - Estudiante 5to. Año de Derecho.

- COMITÉ DE JUZGAMIENTO:
 - VOLEIBOL: Carlos Mauricio Ruiz, William Cárdenas Collazos, Víctor Hugo Rosero.
 - BALONCESTO: Fernando Alvarado Dulce, Ricardo Ortiz Solarte, Carlos Deiby Rodríguez Argoty.
 - FUTBOL: Efraín Nazate Mora, Carlos Rendón Gutiérrez, Carlos Omar Bravo, Luis Carlos Ortiz Rodríguez.
 - TAEKWONDO: Marco Fidel Chaves Dávila, David Sarasty Pantoja, Adalberto Revelo Santacruz

REGLAMENTO DE TAEKWONDO

CAPITULO I

DE LOS PARTICIPANTES Y LACOMPETENCIA

1. Los participantes deben presentarse con indumentaria apropiada: Uniforme de Tae Kwon Do (Dobok). El Dobok puede ser el de combate o el oficial de Poomsae.
2. Los participantes al momento de la competencia deben estar inscritos en Sapiens UDENAR y presentar su carnet institucional en físico o virtual generado por la APP de Bienestar Universitario que lo identifique como integrante de la comunidad universitaria de la Universidad de Nariño. No se permitirá la participación a ningún deportista que no presente su carnet institucional.
3. Cada participante debe ejecutar las tres (3) pruebas, estrictamente como lo indica el video tutorial, que será proyectado antes del inicio de la competencia.
4. Disponer de un espacio adecuado según los requerimientos para cada prueba, que no interfiera u obstaculice la ejecución e impida la libre movilidad.
5. Los participantes deben tener a disposición todos los materiales que se requieren para la ejecución de las pruebas:
 - Una (1) Mesa.
 - Una (1) Paleta de Velocidad o también se puede utilizar Un Pao, Cojín o Almohada.
 - Tres (3) Libros
 - Cuatro (4) Botellas pasticas
 - Un (1) resorte

6. Los participantes deben tener buena conectividad.
7. La competencia se llevará a cabo en vivo, mediante la plataforma ZOOM. El ID o enlace de conexión a la sala se enviará un día antes.
8. Los participantes deben estar disponibles y preparados para la presentación de las pruebas en los horarios que el comité organizador de a conocer oportunamente.
9. DESARROLLO DE LAS PRUEBAS.

- PRESENTACIÓN: Chariot, kionye, chumbi. Comienza mostrando tu flexibilidad. Ejemplo: manos al suelo y abre las piernas en posición frontal y lateral).
- PRUEBA UNO: En postura de combate realiza en el menor tiempo 25 patadas bandal Chagui (patada gira al medio), alternando las piernas (derecha e izquierda) siempre teniendo un pie en el piso (no se debe realizar en salto), y continuar sin parar realizando 25 patadas a la altura de la cara Dolyo Chagui.
- PRUEBA DOS: Realizar un Ap. Chagui Patada frente, golpeando una botella de plástico (la botella deberá estar sujeta por un familiar o colgarla, a la altura de tu cabeza). Derriba o golpea los libros y las botellas colocadas en el lateral de una mesa, de 80 cm de altura; Primero, golpea los libros con Yop Chagui patada talón lado, sin tocar las botellas, si puedes sin bajar la pierna. Después, derriba todas las botellas con Furyo Chagui, bajar la pierna.
- PRUEBA TRES: Elaborar una bola con el par de medias y asegurarlo con el resorte, lanzarlo al aire y golpearlo con patada de giro Momdolio Furyo Chagui. En esta prueba se tendrá en cuenta técnica en el giro, equilibrio, área de golpeo y altura.

CAPITULO II

CRITERIOS DE PUNTUACION

10. Se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:
 - Presentación
 - Precisión
 - Fuerza
 - Expresión de la (energía) elegancia
11. La Evaluación será responsabilidad de la organización y estará liderada por personal idóneo de la disciplina deportiva, quienes supervisarán el desarrollo de las pruebas y determinarán la clasificación de los participantes.
12. Una prueba está bien ejecutada o mal ejecutada cuando:

PRUEBA UNO:

- Una prueba está bien ejecutada cuando:
 - Cuando el participante mantenga siempre una pierna en el piso o de apoyo.
 - Cuando la altura sea la adecuada. Para Bandal Chagui: altura media o a la parte media del tronco. Para Dolyo Chagui: a la altura de la cabeza de quien realiza la técnica.
- Una prueba está mal ejecutada cuando:
 - Cuando el participante realice las patadas en forma alterna en salto.
 - Cuando la altura se altere en beneficio del ejecutante, se baje la paleta o el objetivo a patear para permitir que el deportista realice las patadas con mayor facilidad.

PRUEBA DOS:

- Una prueba está bien ejecutada cuando:
 - Cuando el deportista acierta el golpe de patada descendente, controla la caída de la pierna sin tocar el piso y ejecuta las tres patadas Yop Chagui impactando con precisión los libros, además debe flexionar la rodilla en cada patada. Por ultimo debe lograr derribar las tres botellas en una sola ejecución, con patada Furyo Chagui, (Talón gancho) y controlar la caída de la pierna para terminar en postura de combate. (Kiorugui sogui).
- Una prueba está mal ejecutada cuando:
 - Al ejecutar las técnicas de patada el deportista falla en impactar el objetivo.
 - Cuando no controla el peso de la pierna y esta toca el piso.
 - Cuando al ejecutar las técnicas Chagui, el deportista pierde el equilibrio y/o asienta la pierna al piso o en la mesa.
 - Cuando no realiza una correcta flexión de rodilla en la ejecución de cada patada.
 - Cuando al ejecutar las Técnicas Chagui, el deportista se apoya en una superficie para evitar perder el equilibrio.

PRUEBA TRES:

- Una prueba está bien ejecutada cuando:
 - Cuando el deportista acierta el golpe de patada Momdolio Furyo Chagui de manera efectiva con talón o planta del pie, desciende y controla la caída de la pierna sin perder el equilibrio para terminar en postura de combate, (Kiorugui sogui).
- Una prueba está mal ejecutada cuando:
 - Al ejecutar la técnica de patada el deportista falla en impactar el objetivo.
 - Cuando el objetivo es impactado a una altura inferior a la del pecho del deportista.
 - Cuando el deportista pierde el equilibrio y/o cae impactando o no el objetivo.
 - Cuando al ejecutar la Técnica, el deportista se apoya en una superficie para evitar perder el equilibrio.

13. Para determinar el ganador general, se otorgará los siguientes puntajes:

- Diez (10) puntos al ganador de cada prueba.
- Ocho (8) puntos al segundo de cada prueba.
- Seis (6) punto al tercero de cada prueba.
- Cuatro (4) puntos al cuarto de cada prueba.
- Tres (3) punto al quinto de cada prueba.
- Dos (2) puntos a los participantes que ocupen el sexto puesto de cada prueba.
- Uno (1) punto a los participantes que ocupen ascendentemente desde el séptimo puesto de cada prueba.

14. El ganador de los 2DOS. JUEGOS INTERSEDES, tanto en la Fase Eliminatoria como en la Fase Final; será el deportista que más puntos logre sumar en la realización de las pruebas.

15. En caso de empate en puntos entre dos o más competidores, se definirá a favor del que haya ganado más pruebas. Si aun así persiste el empate se realizará una segunda ronda únicamente entre los participantes implicados para definir el ganador.

CAPITULO III

DISPOSICIONES VARIAS

16. Las disposiciones que se determinen en el Congreso Técnico, serán consideradas normatividad adicional y deberán cumplirse por todos los participantes.
17. Los aspectos no estipulados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador y sus decisiones serán consideradas como normatividad adicional.

CAPITULO IV

PREMIACIÓN

18. La premiación constara de implementos deportivos para los cuatro (4) primeros puestos en la Fase Eliminatoria y para los tres (3) primeros puestos en la Fase Final. Se premiará las ramas Femenina y Masculina de la siguiente manera:

- **FASE ELIMINATORIA:**

PRIMERO: Diploma, Sudadera, Zapatillas, Kit Deportivo

SEGUNDO: Diploma, Sudadera, Kit Deportivo

TERCERO: Diploma, Sudadera

CUARTO: Diploma, Kit Deportivo

- **FASE FINAL:**

CAMPEON: Suvenir Del Evento, Bicicleta En Aluminio.

SUBCAMPEON: Suvenir Del Evento, Bicicleta.

TERCERO: Suvenir Del Evento, Zapatillas, Kit Deportivo

COMITÉ TÉCNICO