

Anejos (Documentos subidos al Portal)



**JUEGOS DE
PUERTO RICO**

**REGLAMENTO TÉCNICO
2019**

ÍNDICE

Generales.....	03
Ajedrez.....	05
Atletismo.....	07
Atletismo – IAAF Kids.....	09
Baloncesto.....	10
Baloncesto 3x3.....	15
Balonmano.....	20
Balonmano de Playa	22
Béisbol.....	23
Bolos.....	26
Boxeo.....	28
Esgrima.....	30
Fútbol 7x7	31
Judo.....	33
Karate Do.....	36
Levantamiento de Pesas.....	37
Lucha Olímpica	38
Natación.....	40
Paddle Boarding.....	41
Powerlifting.....	43
Softbol.....	44
Surfing	45
Taekwondo.....	54
Tenis.....	56
Tenis de Mesa.....	57
Tiro con Arco.....	59
Triatlón	60
Voleibol.....	61
Voleibol de Playa.....	64
Anejos.....	66

REGLAMENTO ESPECIAL DE LOS JUEGOS DE PUERTO RICO

El propósito de éste reglamento es disponer de un conjunto de reglas o normas que sirvan de guía para desarrollar, implantar, dirigir de una forma ordenada y uniforme las competiciones dentro de los Juegos de Puerto Rico, edición 2019.

GENERALES

- Las competencias en cada uno de los deportes a participar en los Juegos de Puerto Rico, se registrarán en conformidad con lo que dispone las reglas vigentes de las Federaciones Nacionales e Internacionales y el Departamento de Recreación y Deportes (según sus siglas, DRD).
- Las situaciones de orden general no previstas en el reglamento, serán resueltas por el Director Ejecutivo.
- Las situaciones de orden técnico y reglas especiales serán resueltas de acuerdo con lo señalado en los reglamentos de cada deporte en coordinación con el Director Técnico de los Juegos de Puerto Rico.
- Se premiará los primeros tres lugares; con medalla de oro, plata y bronce para el primer, segundo y tercer lugar respectivamente. Los deportes de combate y el bádminton otorgarán dos medallas de bronce.

ENTRENADORES

Cada Municipio cualificado estará representado por su o sus entrenadores (as) en cada deporte, categoría y género.

DIRECTORES TÉCNICOS

Los Directores Técnicos para cada deporte estarán representados por los Consultores Deportivos del DRD; y personal asignado por las Federaciones (ver **Anejo**).

INSCRIPCIONES

Cada inscripción se completará a través de la página www.drdpuertorico.com Allí encontrará el enlace que le llevará a la plataforma de inscripción así como el **Relevo de Responsabilidad**, este documento debe entregarse a la Oficina de Recreación y Deportes Municipal y tiene que estar acompañada por una (1) foto 2x2 y copia del certificado de nacimiento. La Oficina de Recreación y Deportes Municipal serán los encargados de inscribir los equipos de conjunto de sus respectivos municipios y entregar los documentos en las Oficinas centrales del Departamento de Recreación y Deportes. Los deportes de **SURFING Y PADDLE BOARDING** estarán utilizando su propia plataforma de INSCRIPCION. <http://www.nssapuertorico.org>

Cada municipio es responsable de seleccionar un equipo representativo para los deportes de conjunto entendiéndose Baloncesto, Béisbol, Fútbol 7 x 7, Sóftbol, Balonmano, Balonmano Playa, Voleibol y Voleibol de Playa, entre otros. Una vez conformados los equipos, el director municipal procederá a completar la inscripción en la plataforma correspondiente.

PUNTUACIONES

Se utilizará el mismo sistema de puntuación para todos los deportes como se detalla a continuación:

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1	12 puntos
2	10 puntos
3	8 puntos
4	6 puntos
5	4 puntos
6 en adelante	2 puntos

En los deportes de combate donde solo se presente un atleta, se le entregará su medalla y sólo se le otorgará un punto.

PREMIACIÓN

Cada ceremonia de premiación estará a cargo del Comité de Ceremonia y Protocolo. Las mismas se celebrarán en las áreas identificadas para cada Instalación utilizando la Tarima Principal y Áreas Secundarias o Sub Sedes.

AJEDREZ

Este reglamento general para el deporte-ciencia, ajedrez, está fundamentado en la reglamentación establecida por la Federación Internacional de Ajedrez (Federation Internationale des Echecs, FIDE por sus siglas en francés) y la Federación de Ajedrez de Puerto Rico (FAPR).

CATEGORÍAS

Masculino	Femenino	Observaciones
Sub-8	Sub-8	Nacidos en 2011 en adelante
Sub-10	Sub-10	Nacidos en 2010 y 2009
Sub-12	Sub-12	Nacidos en 2008 y 2007
Sub-14	Sub-14	Nacidos en 2006 y 2005
Sub-16	Sub-16	Nacidos en 2004 y 2003
Sub-18	Sub-18	Nacidos en 2002 y 2001

SISTEMA DE COMPETENCIA Y RONDAS

El sistema de competencia y la cantidad de rondas se determina según la cantidad de jugadores en cada una de las categorías.

Cantidad de Jugadores	Sistema de Competencia	Número de Rondas
2 jugadores	Double Round-Robin	2 Rondas
3 a 4 jugadores	Round-Robin	3 Rondas
5 a 6 jugadores	Round-Robin	5 Rondas
7 a 8 jugadores	Sistema Suizo	4 Rondas
9 a 32 jugadores	Sistema Suizo	5 Rondas
33 o más jugadores	Sistema Suizo	7 Rondas

CONTROL DE TIEMPO

20 minutos para cada jugador. Este control de tiempo se utilizará en relojes digitales en todas y cada una de las categorías.

PREMIACIÓN

Posición	Medalla
1er. Lugar	Oro
2do. Lugar	Plata
3er. Lugar	Bronce

SISTEMAS DE DESEMPATE

Sistema Suizo	Round-Robin
1. Direct Encounter (the results of the player in the same point group)	1. Direct Encounter (the results of the player in the same point group)
2. The Greater Number of Victories	2. The Greater Number of Victories
3. Buchholz	3. Sonneborn-Berger
4. Sonneborn-Berger	4. Koya

Tomado del Reglamento de Competencias de la FIDE. Anejo 3: Reglamento de Desempates, Artículo 12.1.2, Inciso G.

Nota: En caso de empates en todos los sistemas de desempate enumerados arriba, se jugarán dos partidas de 5 minutos para cada jugador. De continuar el empate, se jugarán partidas de 3 minutos para cada jugador hasta que uno de ellos consiga un total de tres (3) puntos. Esto solo se aplicará para aquellos empates en la primera, segunda y tercera posición del ranking final.

PAREOS Y RESULTADOS DEL EVENTO

Los pareos y resultados de cada una de las categorías serán publicados ronda tras ronda en el siguiente enlace:

- <http://www.chess-results.com/fed.aspx?lan=1&fed=PUR>
- <http://www.puertoricochessacademy.org>

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drdpuertorico.com

ATLETISMO

REGLAS GENERALES

1. Se utilizarán las reglas de la **IAAF**, *Federación Internacional de Atletismo* y la **FAPUR**, *Federación Atletismo de Puerto Rico*.
2. Todo atleta participante debe cumplir con el proceso de afiliación de **FAPUR** como establece su reglamento.
3. Todo atleta participante debe completar en línea su perfil y autorización de participación mediante la página web de **DRD**.
4. Todo atleta participante debe cumplir con cualquier otro requisito que solicite **DRD** y **FAPUR**.

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

12-13 años femenino y masculino nacidos en 2006 – 2007

14-15 años femenino y masculino nacidos en 2004 - 2005

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

EVENTOS A CELEBRARSE POR CATEGORIAS

CATEGORÍA 12-13 años

FEMENINO	MASCULINO
80m	80m
60m con vallas (30")	80m con vallas (33")
300m	300m
1000m Marcha	1200m Marcha
1000m	1200m
Bala	Bala
Turbo Jab	Turbo Jab
Salto Alto	Salto Alto
Salto Largo	Salto Largo
Relevo 4x100	Relevo 4x100
Relevo 4x400 Mixto	Relevo 4x400 Mixto

CATEGORÍA 14-15 años

FEMENINO	MASCULINO
100m	100m
200m	200m
400m	400m
800m	800m
1500m	1500m
3000m	3000m
5000m Marcha	5000m Marcha
2000m Obstáculos (30")	2000m Obstáculos (33")
100m con vallas (30")	110m con vallas (33")
400m con vallas(30")	400m con vallas (33")
Salto Alto	Salto Alto
Salto Largo	Salto Largo
Triple Salto	Triple Salto
Impulso de la Bala (3kg)	Impulso de la Bala (4kg)
Disco (1kg)	Disco(1kg)
Jabalina (500gm)	Jabalina (600gm)
Martillo (3kg)	Martillo (4kg)
Relevo 4x100	Relevo 4x100
Relevo 4x400 Mixto	Relevo 4x400 Mixto

IAAF KIDS (ATLETISMO RECREATIVO)

PARTICIPACIÓN

Los equipos deben ser conformados por cinco (5) niños y cinco (5) niñas para componer un equipo mixto por municipio. Aquellos municipios donde haya un Centro de Formación Deportiva podrán inscribir dos equipos, uno del municipio y otro del CFD. Participarán en las siguientes categorías.

10-11 años (nacidos 2008-2009) equipos mixtos

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros.

SISTEMA DE COMPETENCIA

NOTA: Los equipos deberán inscribir un niño y una niña adicional como sustitutos los cuales podrán participar pero solo contara su resultado de ser necesario. Equipos que se presenten incompletos podrán participar siempre y cuando no sean menos de 7 el quipo y es el Director Técnico quien indicara cual habrá de repetir la actividad para completar el equipo.

Se competirá en los siguientes eventos, según el manual IAAF KIDS.

1. Cuica (C)
2. Rebote Cruzado (RC)
3. Salto Largo (SL)
4. Lanzamiento de precisión (LP)
5. Lanzamiento arrodillado
6. Carrera de vallas
7. Fórmula uno (FU)



INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

BALONCESTO

PARTICIPACIÓN:

Se jugará en la rama masculina y femenina en la categoría U-16 donde se usará la regla de Año Natural donde todo jugador nacido en el 2003-2004-2005.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

Se utilizará las Reglas de Juego de FIBA aprobadas el 2 de febrero de 2014 junto con la revisión más actualizada que entra en vigor el 1 de marzo de 2017. Eso exceptuando las reglas especiales que se excluyen o modifican en este reglamento.

CATEGORÍA:

La categoría a jugar será U-16 Femenino y Masculino

DISPOSICIONES GENERALES:

- El Torneo de Baloncesto de los Juegos de Puerto Rico se celebrará del 8 al 14 de junio.
- Los rosters deben tener un mínimo de ocho (8) jugadores y un máximo de doce (12) jugadores. El roster debe tener la información del dirigente, asistente y anotador. La hoja de roster debe ser presentada quince (15) minutos previo al inicio del partido y cuando sea solicitada por el personal de los Juegos de Puerto Rico.
- Todo equipo que participe en este evento debe estar debidamente uniformado con el mismo color de pantalón y camisa.
- Todo dirigente que participe en este evento debe tener carnet vigente como dirigente certificado por el DRD y/o la Federación de Baloncesto con su curso Nivel 1.
- Se jugará cuatro parciales reglamentarios a ocho (8) minutos cada uno. Los tiempos extra consisten de periodos de cuatro (4) minutos cada uno.
- La clasificación a los Juegos de Puerto Rico se determinará por región donde los equipos inscritos serán puestos en grupos para jugar entre sí (Round Robin) y las próximas rondas serán de muerte súbita.
- En los Juegos de Puerto Rico los equipos clasificados serán divididos en grupos para jugar entre sí (Round Robin) y las próximas rondas será eliminación sencilla. Todo esto se determinará mediante sorteo previo al inicio del torneo y dependerá del número de equipos participantes.

EQUIPOS:

Se jugará en formato 5 vs. 5.

REGLAS DE PARTICIPACIÓN:

- Puede participar todo jugador elegible que esté debidamente uniformado. Todo jugador que se presente sin el uniforme completo no podrá participar en el evento.
- Se permitirá sustituciones durante los cuatro parciales y en el tiempo extra de ser necesario.
- Jugador que llegue luego de iniciado el tercer (3) periodo es inelegible para participar en ese partido.
- No se celebrará el partido si un equipo se presenta con menos de cinco (5) jugadores. Se confisca administrativamente (20-0) en contra del equipo que haya llegado con menos de cinco (5) jugadores.
- El saludo de los equipos se hará antes del comienzo del partido.
- De salir un jugador por lesión solamente podría regresar al torneo con una certificación médica confirmando que el jugador está habilitado para participar en los Juegos de Puerto Rico.
- Las faltas antideportivas, descalificantes y técnicas durante el juego se sancionarán según el reglamento de FIBA.
- Toda expulsión de juego conlleva la suspensión del próximo partido. Si es expulsado en dos ocasiones, será suspendido del torneo. Se puede aumentar la penalidad basado en el informe del personal administrativo. Esta sanción es inapelable.
- Cualquier seguidor, acompañante o fanático de equipo que entre a la cancha y agrede o intente agredir físicamente a un árbitro, jugadores u oficiales de mesa se le confiscará el juego inmediatamente –sin importar tiempo y score-.
- En caso de peleas, el entrenador y asistente están obligados a entrar a la cancha a separar e intervenir con su jugador o jugadores, más no así con el contrario. Si el entrenador o asistente no entran a resolver la situación serán expulsados del juego, además se le aplica lo que establece el reglamento en caso de expulsiones directas (un juego de suspensión).

- Todo jugador del banco que entre a la cancha durante una pelea será expulsado de juego.
 - a. De entrar y no participar su penalidad será sólo la expulsión del juego en curso.
 - b. De entrar y participar, será suspendido del próximo partido.
 - c. Estas sanciones son inapelables
- Equipo que abandone la cancha en señal de protesta tendrá una confiscación en su contra (20-0).
- El equipo al que se le confisque dos juegos por cualquier motivo no podrá seguir participando del torneo.

COMIENZO DEL PARTIDO:

- Los partidos comenzarán a la hora establecida en el itinerario. Los equipos deben llegar al menos quince (15) minutos antes de la hora pautada para su juego. Se confiscará el juego en su contra si el equipo llega quince (15) minutos luego de la hora pautada.

REGLAS ESPECIALES:

- El bono por las faltas personales será en la falta número Cinco (5) (por periodo) tirando en el número Seis (6).
- Está terminantemente prohibido el uso de cornetas de aire, campanas de acero, palitos de madera, güiro de metal y cualquier otro artefacto, instrumento u objeto que sea utilizado y se considere peligroso para la seguridad de todos los participantes u oficiales del torneo. En estos casos, los oficiales de mesa serán responsables de informar al coordinador y/o el encargado de la comunidad para que recojan los instrumentos. Se le concederá un minuto para que se resuelva la situación. En caso de persistir la situación se le aplicará una falta técnica al equipo, la que se aplicará al dirigente de forma directa. Si luego de la concesión de otro minuto y de cobrar la falta técnica, persiste la situación, se confiscará el juego sin derecho apelación. El coordinador, los padres y personal técnico de cada comunidad serán responsables de orientar a los padres y fanáticos sobre esta regla y sus penalidades.

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS:

- Por lluvia, antes de comenzar o después de comenzado, en cuyo caso el partido se reanudará posteriormente de ser necesario en la fecha que señalará el coordinador junto con el director de torneo, con la misma anotación al momento de la suspensión para jugar el tiempo restante.
- Cuando los árbitros determinen que no existe la seguridad necesaria para efectuar el partido. De suceder, los árbitros y el coordinador deben rendir un informe con las razones específicas por la cual se suspendió el partido.

- Por no estar la cancha en condiciones de juego, informando las razones al Director del Torneo vía telefónica y escrita por los árbitros, oficiales de mesa y director de torneo.
- Por fallas en el sistema de energía eléctrica, reanudándose posteriormente el partido de ser necesario por señalamiento del director de torneo con la anotación existente y jugándose el tiempo que faltare.

DIRIGENTES:

- El Dirigente será el responsable de mantener la disciplina en el Banco. No se permitirá a los Dirigentes y Asistentes de los Equipos participar en camisas sin mangas, gorras, gafas, chanclas y pantallas (excepto las féminas) en el área del banco.
- El Dirigente podrá dirigir en pantalones tipo Bermudas, que no estén rotos. No podrá dirigir en pantalón corto deportivo. Violación a esta regla la sanción será:
 - a. 1ra ocasión se le cantará un técnico
 - b. 2da ocasión se le cantará un Técnico y un (1) juego de suspensión.
- El dirigente será expulsado con:
 - a. Dos faltas técnicas directas, o,
 - b. Una falta técnica directa, con dos técnicas indirectas, o,
 - c. Tres faltas técnicas indirectas
- Si un dirigente es expulsado de un (1) juego conlleva la suspensión del próximo partido. Si es expulsado en dos (2) ocasiones, será suspendido por el resto del torneo.
- En el banco solamente podrá estar el dirigente, su asistente y anotador. Todos los componentes del cuerpo técnico deben aparecer en el carnet.

ÁREA DEL PÚBLICO:

- El público debe estar sentado en las áreas de gradas designadas. No se permitirá ningún padre, familiar o fanático detrás del banco de los jugadores, debajo de los canastos, detrás de la mesa de anotaciones, ni en los pasillos laterales.

DESEMPATES EN LA TABLA DE POSICIONES:

- En caso de haber empate entre dos o más equipos el desempate se determina primero por serie particular entre los empatados, de seguir empate se calcula la diferencia de puntos en los resultados entre los equipos empatados. Si sigue empate luego de calcular la diferencia de puntos entonces se toma en consideración los puntos anotados entre los empatados. Los próximos dos pasos serían: Mayor diferencia de puntos entre todos los juegos en la sección y en última instancia, de seguir empate, el Director de Torneo hará un sorteo para determinar el orden. No habrá juegos de desempate.

PROTESTAS:

- El resultado del juego puede ser protestado solamente por el dirigente en funciones.
- En el momento que ocurre el incidente o situación, o en la próxima oportunidad en que se decreta bola muerta, el Dirigente del equipo hará sus observaciones ante el árbitro principal y notificará al anotador oficial su intención de protestar el juego. En ese momento el anotador oficial escribirá al dorso de la hoja de anotaciones lo siguiente:
 - a. El minuto exacto de juego cuando ocurrió el incidente por el cual se protesta.
 - b. El marcador exacto al momento del incidente.
 - c. El incidente o situación por el cual el Capitán o el Dirigente protestan.
- Al concluir la primera mitad o el partido, según sea el caso, el dirigente desea protestar escribirá al dorso de la hoja de anotaciones, bajo su firma, los fundamentos de la protesta.
- Tan pronto se reciba la protesta se estará emitiendo una resolución en o antes del inicio del próximo día de juegos. Se realizará una vista de ser necesario.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

BALONCESTO 3X3

PARTICIPACIÓN

Participarán en la categoría U-18 masculina y femenina, nacidos en el año 2001 en adelante.

SISTEMA DE COMPETENCIA

El reglamento a utilizarse en los Juegos de Puerto Rico en la disciplina de Baloncesto 3x3 serán las oficiales de FIBA.

CATEGORÍA

La categoría a jugar será U-18 Femenino y Masculino

CANCHA Y BALÓN

El juego será jugado en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasto. Una superficie regular de juego 3x3 consiste de 49pies (ancho) x 36pies (largo). La cancha tendrá una zona del tamaño de regular en una cancha de baloncesto, incluyendo una línea de tiro libre (19 pies), una línea de dos puntos (22pies) y un área de semicírculo ("no-charge semi-circle") debajo del único canasto. Se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.

El balón oficial de 3x3 deberá ser utilizado en todas las categorías.

Nota: en las categorías de la base, el 3x3 puede ser practicado en cualquier lugar; marcas de la cancha – de ser utilizadas – deberán adaptarse al espacio disponible.

EQUIPOS

Cada Equipo consistirá de 4 jugadores (3 jugadores en la cancha y 1 sustituto).

OFICIALES DE JUEGO

Los oficiales de juego serán 1 o 2 árbitros y un anotador/cronometrista.

INICIO DEL PARTIDO

Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del partido.

Un lanzamiento de moneda determinará cual equipo recibe la primera posesión. El equipo que gana el lanzamiento podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.

El partido debe iniciar con tres jugadores en la cancha.

PUNTUACIÓN

Cada tiro dentro del arco le será otorgado un 1 punto.

Cada tiro detrás del arco le será otorgado 2 puntos.

Cada tiro libre anotado le será otorgado 1 punto.

TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DEL PARTIDO

El tiempo de juego regular será de la siguiente forma: un periodo de 10 minutos de juego. El reloj se detendrá durante situaciones de bola muerta y tiros libres. El reloj se reiniciará luego de que se completa el intercambio de balón (tan pronto el balón esté en las manos del equipo ofensivo).

Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más ganará el partido si esto ocurre antes de que termine el tiempo regular de juego. Esta regla aplica al tiempo regular de juego solamente (no a un posible tiempo adicional).

Si la puntuación queda empate al final del tiempo de juego, un periodo adicional será jugado. Habrá un intervalo de un minuto antes de que comience el tiempo adicional. El primer equipo que anote 2 puntos en el tiempo adicional ganará el partido.

Un equipo perderá el partido por incomparecencia ("Forfeit") si a la hora de inicio asignado no está presente en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar. En caso de incomparecencia, el resultado del juego será w-0 o 0-w ("w" por victoria).

Un equipo perderá por Negligencia ("default") si abandona la cancha antes del final del partido o todos los jugadores del equipo quedan lastimados y/o descalificados. En caso de una situación de Negligencia, el equipo ganador podrá escoger mantener la puntuación que había en el marcador o que el juego sea confiscado, mientras que al equipo que sufre la Negligencia se le asignará 0 en cualquier caso.

Un equipo que pierde por Negligencia ("default") o Confiscación tortuosa ("tourtout forfeit") será descalificado de la competencia.

FALTAS Y TIROS LIBRES

Un equipo estará en situación de faltas después que haya cometido su 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos basados en su número de faltas personales sujeto a la regla #15.

Las faltas durante el acto de tiro dentro del arco resultarán en 1 tiro libre, mientras que las faltas durante el acto de tiro fuera del arco resultarán en 2 tiros libres.

Faltas durante el acto de tiro seguido de un intento de campo anotado resultarán en un 1 tiro libre adicional.

Las faltas colectivas 7, 8 y 9 resultarán siempre en 2 tiros libres. La 10ma falta colectiva resultará en 2 tiros libres y posesión del balón. Ésta cláusula aplicará también a faltas durante el acto de tiro y anula 7.2. y 7.3.

Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar

con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva.

Nota: no se otorgarán tiros libres luego de una falta ofensiva.

¿CÓMO SE PONE EN JUEGO EL BALÓN?

Luego de cada intento de campo anotado o último tiro libre (excepto aquellos seguidos de una posesión de balón):

Un jugador de un equipo que no anota reiniciará el partido ya sea dribleando o pasando el balón desde adentro de la cancha, justo debajo del canasto (no detrás de la línea de base) hasta algún lugar detrás del arco.

El equipo defensivo no podrá realizar una jugada sobre el balón en el "área del semicírculo" debajo del canasto.

Luego de un intento de campo fallido o de un último tiro libre (excepto aquellos seguidos por posesión del balón):

Si el equipo ofensivo recupera el rebote, éste podrá continuar intentando anotar sin tener que llevar el balón fuera del arco.

Si el equipo defensivo recupera el rebote, deberá llevar el balón hasta detrás del arco (dribleando o pasando).

Si el equipo defensivo corta o bloquea el balón, deberá llevarlo hasta detrás del arco (pasando o dribleando).

La posesión del balón que sea otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá empezar con un "check-ball", en otras palabras, un intercambio del balón (entre el jugador defensivo y el ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.

Un jugador será considerado "fuera del arco" cuando ninguno de sus pies esté dentro o encima del arco.

En la eventualidad de que ocurra una situación de bola entre dos, el equipo defensivo recibirá la posesión de la bola.

RETRASAR

Retrasar el juego o fallar en jugar de forma activa (ej. No tratar de anotar) será una violación.

Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, un equipo deberá intentar un tiro cada 12 segundos. El reloj deberá iniciar tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (luego del intercambio con el jugador defensivo o debajo del canasto después de un intento de campo anotado).

Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está atacando el canasta lo suficiente, el árbitro deberá darles un aviso contando los últimos 5 segundos.

SUSTITUCIONES

Las sustituciones pueden ser llevadas a cabo por cualquier equipo cuando el balón muera, antes del "check-ball" o tiro libre. El sustituto podrá entrar a juego luego de que su compañero de equipo sale de la cancha y establece contacto físico con él/ella. Las sustituciones sólo pueden ocurrir detrás de la línea final opuesta al canasto y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.

TIEMPO MUERTO COMPUTABLE

Cada equipo tendrá un tiempo muerto computable. Cualquier jugador puede pedir el tiempo muerto computable en una situación de balón muerto.

En caso de que haya producción de TV, el organizador podrá decidir si aplica dos tiempos muertos computables para TV que serán pedidos en la próxima situación de balón muerto luego de que el reloj de juego marque 6:59 y 3:59 en todos los juegos.

Todos los tiempos muertos computables tendrán una duración de 30 segundos.

Nota: los tiempos muertos computables y sustituciones solo podrán pedirse en situaciones donde el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedido mientras el balón este vivo en cumplimiento con 8.1.

PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

En caso de que un equipo crea que sus intereses han sido afectados adversamente por una decisión de un oficial o por cualquier eventualidad ocurrida durante el juego, deberá proceder de la siguiente forma:

1. Un jugador de dicho equipo firmará la hoja de anotación inmediatamente al finalizar el partido y antes de que el árbitro la firme.
2. Durante los próximos 30 minutos, el equipo deberá presentar un escrito explicativo del caso. El director del evento tomara la decisión y procederá a informar a ambos equipos.
3. Materiales de video podrán ser utilizados sólo para decidir si un último intento de campo al finalizar el partido fue ejecutado durante el tiempo de juego y/o si dicho intento de campo cuenta para 1 o 2 puntos.

CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

Tanto en grupos como en la clasificación general de la competición, las siguientes reglas de clasificación aplican. Si los equipos están empatados luego del primer paso, favor de referirse al próximo y así sucesivamente.

- Más victorias (o proporción de victorias en caso de número desigual de partidos en la comparación dentro del grupo);
- Frente a frente (tomando en cuenta victorias/derrotas y aplica solo dentro del grupo);
- Más puntos anotados en promedio (sin considerar las puntuaciones ganadoras de incomparecencias).

Si los equipos aún se encuentran empatadas luego de estos tres pasos, el/los equipo(s) con la clasificación más alta ganará el desempate.

REGLAS DE CLASIFICACIÓN

Los equipos son clasificados de forma correlativa a los puntos de ranking por equipo (suma de los puntos de ranking de 3 mejores jugadores, previo a la competición). En caso de puntos de ranking de equipo similares, la clasificación será determinada al azar antes del inicio de la competición.

DESCALIFICACIÓN

Un jugador que comete 2 faltas antideportivas (no aplicable a faltas técnicas) será descalificado del partido los árbitros y podría ser descalificado del evento por el organizador. Independientemente, el organizador descalificará del evento al jugador (o jugadores) del que se trate, por actos de violencia, agresión verbal o física, interferencia tortuosa en los resultados de los juegos, o cualquier incumplimiento del Código de Ética de los Juegos de Puerto Rico. El organizador podría también descalificar del evento al equipo entero dependiendo de la contribución de los otros miembros del mismo (considerando también la falta de acción) al comportamiento antes mencionado.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Se determinara de acuerdo a la cantidad de equipos participantes, al momento del cierre de inscripciones.

CONGRESILLO TÉCNICO

Se citarán a todos los técnicos y/o entrenadores que estarán participando del baloncesto 3x3 a un taller. Dicho taller es compulsorio la asistencia. Ese día estaremos realizando el sorteo.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

BALONMANO

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

- Sub – 10 femenino y masculino (nacidos en 2009-20010)
- Sub – 16 femenino y masculino (nacidos en 2003-2004)
- Sub – 18 masculino (nacidos en 2001-2002)

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia en el evento clasificatorio se hará de acuerdo al ranking en los Torneos de los Centros de Formación Deportiva. Los equipos que no participen de los Torneos de CFD no acumulan puntos para el ranking y automáticamente se colocan al final del mismo.

El sistema de competencia en el evento final será de dos grupos de tres (3) equipos, jugando todos contra todos dentro de su grupo. Resultando que los dos primeros de cada grupo clasifican a la semifinal, donde jugaran primero de un grupo contra segundo del otro, luego los ganadores se enfrentaran por el oro y los perdedores por el bronce. El quinto y sexto lugar se definirá por promedio de goles anotados.

En caso de empate en los grupos se definirá atendiendo el siguiente orden: Resultado entre equipos empatados, Goles anotados y Goles recibos.

PREMIACIÓN

Se premiará por equipo (oro, plata y bronce) en cada categoría. Menos en la categoría Benjamín que es de participación y se premia a todos los participantes

REGLAS ESPECIALES

Se utilizará la regla del KO, cuando un equipo alcance una ventaja de 10 goles en la segunda mitad del partido. Se dará por finalizado el encuentro declarándose vencedor el equipo que tenga la ventaja. **No aplica categoría Alevín.**

APELACIONES

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. El Jurado de Apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el Asesor de Balonmano DRD y la Federación de Balonmano.

TIEMPO DE JUEGO

El tiempo de juego para cada categoría es el siguiente:

- **Benjamín:** 4 tiempos de 5 minutos, sin tiempo fuera.
- **Alevín:** 4 tiempos de 6 minutos, sin tiempo fuera.
- **13-14 años:** 2 tiempos de 15 minutos con 1 minuto de hidratación al minuto 7 de cada mitad, sin tiempo fuera. La segunda mitad es libre se puede defender defensa abierta o en zona pero no se puede defender individual a ningún jugador.
- **15-16 años:** 2 tiempos de 15 minutos con un tiempo fuera en la mitad que se escoja.
- **17-19 años:** 2 tiempos de 20 minutos con 1 minuto de hidratación al minuto 10 y 2 tiempos técnicos en cada mitad por equipo.

UNIFORME

Se reserva el color negro para el arbitraje. Los colores a utilizarse se discutirán en el congresillo técnico.

Debe tener al menos un número de 8" en la parte posterior de la camiseta. El portero tiene que utilizar un color diferente al que utiliza el jugador de campo.

CALENTAMIENTO

Se realizará fuera de las instalaciones de juego. Otorgando cinco (5) minutos antes de cada partido para un calentamiento especial.

JUGADORES

- Los equipos participantes tendrán la obligación de presentar un mínimo de 10 jugadores para la rama masculina y 8 jugadoras para la rama femenina. Podrán utilizar hasta un máximo de cuatro refuerzos.
- Ningún jugador puede subir más de una (1) categoría en la competencia clasificatoria, incluyendo la final.
- Ningún jugador puede participar en representación de más de un pueblo en la clasificatoria o la final.
- El club, pueblo o equipo que carezca del número mínimo de participantes perderá por confiscación el partido, según establece en la página 16 del Manual Técnico Especial, se adjudicará un resultado final de 10 goles por 0 a favor del ganador.
- Los equipos participantes pueden subir solamente hasta tres (3) jugadores de la categoría inmediatamente anterior.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

BALONMANO PLAYA

PARTICIPACIÓN

La categoría para jugar será Juvenil. (15-18 años)

SISTEMA DE COMPETENCIA

Se utilizaran las reglas IHF, en vigencia, con las siguientes variaciones

1. Tiempo de juego: ocho (8) minutos por set. Cuatro (4) minutos de descanso entre set.
2. La composición de un equipo será de un mínimo de seis (6) y un máximo de diez (10) jugadores.
3. El balón de competencia será número uno (1) para femenino y dos (2) para masculino.
4. Reglamentación especial en la tanda de "Shoot-Out": cada equipo ejecutara tres (3) "Shoot-out" de continuar empatados se ejecutará un (1) shoot-out por equipo hasta que uno de los equipos tome ventaja. Cada equipo tiene que lanzar la misma cantidad de "shoot-out"

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

BÉISBOL

PARTICIPACION:

Participarán en la siguiente categoría:

14 – 16 Años / masculino (nacidos 2003-2005)

SISTEMA DE INSCRIPCIÓN;

La inscripción para participar en el evento del Béisbol se hará mediante el Municipio a representar. Solamente podrá participar un (1) equipo por Municipio.

EI EVENTO;

- Se realizará en formato de eliminación sencilla.
- Cada juego será a siete (7) entradas.
- De acuerdo a la cantidad total de equipos inscritos, se determinará si se divide en el formato de dos zonas o se establece bajo sorteo.

SISTEMA DE COMPETENCIA

- El sistema de competencia del evento será en eliminación sencilla.
- Los juegos serán válidos una vez se complete la quinta (5ta) entrada.
- Si un equipo tiene ventaja de diez (10) carreras o más luego de la culminada la quinta (5ta) entrada, se le aplicará el "knock-out".
- Todas las posiciones de los juegos serán sorteadas.
- **La bola oficial será la Wilson A1030.**
- **El bate oficial a utilizar será el bbcor -3.**

APELACIONES;

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. De ser necesario y de entenderlo así el Director Técnico del Béisbol, compondrá un Jurado de Apelaciones que estará compuesto por tres (3) personas.

PREMIACIÓN;

Se premiará por equipo (oro, plata y bronce).

- **Roster de los equipos hasta un máximo de 27 jugadores, 1 dirigente y 2 coaches. No se permite refuerzo.**

OBSERVACIONES

1. EL REGLAMENTO QUE SE USARÁ EN CASO DE QUE ESTAS REGLAS NO COBIJEN SITUACIÓN SURGIDA, SERÁ EL INTERNACIONAL.
2. SE ENTREGARÁN TRES (3) BOLAS POR JUEGO, LAS QUE DEBERAN SER DEVUELTAS AL FINALIZAR EL MISMO.
3. SE REQUIERE DOS PERSONAS ASIGNADAS PARA EL MANEJO DE LAS BOLAS, UNA ASIGNADA A LA BÚSQUEDA DE TODA BOLA BATEADA DE FOUL Y LA OTRA ASIGNADA PARA ENTREGARLE LAS BOLAS AL ÁRBITRO.
4. ES RESPONSABILIDAD DE LOS DIRIGENTES DE CADA EQUIPO EXIGIR EL ROSTER Y LOS PAPELES (ENTIÉNDASE FORMULARIO OFICIAL DE LOS JUEGOS-ACTA DE NACIMIENTO) DEL EQUIPO CONTRARIO, PARA QUE DE ESTA MANERA SE ASEGUREN DE QUE TODOS LOS JUGADORES SON ELEGIBLES PARA PARTICIPACIÓN.
5. LOS ÁRBITROS SOLO ATENDERÁN AL MOMENTO LAS PROTESTAS QUE SEAN POR VIOLACIÓN DE REGLAS. LAS PROTESTAS POR ELIGIBILIDAD CON PREVIA PRUEBA SE ATENDERÁN A TRAVÉS DE UN COMITÉ DE REGLAS SIN INTERRUMPIR EL JUEGO. **NO SE PERMITIRA PROTESTAS POR APRECIACION DE JUGADAS.**
6. EL DIRIGENTE DE CADA EQUIPO DISPONDRÁ DEL TIEMPO (ENTRADAS JUGADAS) QUE DURE EL JUEGO SEÑALADO, PARA SOMETER PROTESTA, SOLAMENTE DE ESTA FORMA SE ATENDERÁ LA MISMA.
7. SI SE ENCUENTRA QUE HAY UN JUGADOR DE MANERA INELEGIBLE DENTRO DE LAS REGLAS ESTABLECIDAS ANTES DE QUE COMIENZE EL JUEGO, EL JUGADOR EN CUESTIÓN SERÁ SEPARADO DEL EQUIPO.

UNA VEZ EL ÁRBITRO OFICALIZA EL COMIENZO DEL PARTIDO Y EL JUGADOR INELEGIBLE PARTICPA, Y EL EQUIPO CONTARIO LO PROTESTA, SE PROCEDERÁ A CONFISCAR EL PARTIDO MEDIANTE EVIDENCIA FEHACIENTE, A FAVOR DEL EQUIPO QUE SOMETE LA MISMA.

8. LOS DIRIGENTES ENTREGARÁN LAS RESPECTIVAS ALINEACIONES Y ROSTER CON TODOS LOS NOMBRES Y LOS DOS APELLIDOS DE TODOS LOS PARTICIPANTES DE SU EQUIPO. AQUELLOS JUGADORES QUE LLEGUEN TARDE PODRÁN PARTICIPAR SI HAN SIDO INCLUIDOS EN EL "LINE UP CARD"
9. LOS EQUIPOS TIENEN QUE TENER DISPONIBLES EN CADA JUEGO LAS RESPECTIVAS CARPETAS CON LA DOCUMENTACIÓN NECESARIA DE CADA JUGADOR, DE NO TENERLAS AL MOMENTO QUE EL EQUIPO CONTRARIO PIDA VERIFICARLAS, TIENE QUE SOMETERLAS EN O ANTES DE QUE CULMINE EL JUEGO, DE NO HACERLO ASI, SE PROCEDERÁ A CONFISCAR EL PARTIDO.

10. LOS PARTIDOS SE REALIZARÁN EN FORMATO DE ELIMINACIÓN SENCILLA Y A SIETE (7) ENTRADAS, A MENOS QUE SE LE APLIQUE EL "KNOCKOUT".
11. NO HAY LÍMITE DE TIEMPO EN EL JUEGO, (DEPENDIENDO DE LA CANTIDAD DE EQUIPOS QUE SE INSCRIBAN)
12. CON UNA VENTAJA DE (10) CARRERAS O MÁS SE DARÁ POR TERMINADO EL JUEGO AL COMPLETARSE LA 5TA ENTRADA.
13. LA DESIGNACIÓN DEL LOCAL Y VISITANTE SE REALIZARÁ ANTES DE CADA JUEGO POR EL DIRECTOR DE TORNEO O EL ÁRBITRO. EL MÉTODO A UTILIZAR SERÁ EL LANCE DE LA MONEDA.
14. EN LOS CONGRESILLOS SE SORTEARÁN LOS EQUIPOS PARA CONFECCIONAR EL ITINERARIO DE FORMA QUE CADA CUAL SEPA LA HORA Y CONTRA QUIEN JUEGA.
15. LOS ROSTERS TENDRÁN UN MÍNIMO DE 12 JUGADORES Y UN MÁXIMO DE 18 JUGADORES EN EL SOFTBALL Y UN MÍNIMO DE 12 Y UN MÁXIMO DE 27 EN EL BEISBOL. EL DIRIGENTE NO TIENE RESTRICCIÓN EN USO DE SUS JUGADORES.
16. SE SEGUIRÁ EL SIGUIENTE CONTROL DE LANZAMIENTOS EN EL BEISBOL;

Edad	Un día	Dos días	Tres días	Cuatro días
14 - 16	1 - 27	28 - 45	46 - 64	65 - 91

17. PARA LAS REGLAS DEL SOFTBALL Y EL BEISBOL DEBERAN CONTACTAR AL SR. JOSE CHAPARRO DIRECTOR DE ÁRBITROS AL 787-406-9399.
18. LAS FECHAS DE NACIMIENTO REQUERIDAS PARA SER ELEGIBLES EN EL BEISBOL SON:
2002 (16 AÑOS) - 2003 (15 AÑOS) - 2004(14 AÑOS) - AÑO NATURAL
19. SE NECESITA 1 COMPILADOR EN CADA PARQUE PARA LLEVAR LAS INCIDENCIAS DEL JUEGO

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

BOLOS

PARTICIPACIÓN

El evento tendrá cinco (5) categorías de Divisiones por edad en rama masculina y rama femenina:

- a. División 1 – Boleadores de 16 a 18 años
- b. División 2 – Boleadores de 13 a 15 años
- c. División 3 – Boleadores de 11 y 12 años
- d. División 4 – Boleadores de 9 y 10
- e. División 5 - Boleadores de 8 años y menos

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

Jugador no puede tener más de 18 años al momento del evento. Se usará la edad del año natural (nacido después del 1 de enero de 2001)

SISTEMA DE COMPETENCIA

Formato de Juego:

- Evento – El evento será una competencia Individual en rama masculina y femenina.
- Formato - Los atletas jugarán 3 juegos "Scratch" en el mismo par de canchas.
- El acondicionamiento de las canchas será "House".
- El ganador se determinará por total mayor de palos derribados.

Empates: De surgir alguno en el resultado final, se jugará un juego adicional hasta desempatar.

Tardanzas: Todo participante jugará a la hora designada. Si algún boleador llega tarde, se le asignará (0) por cada "frame" ausente. Podrá entrar al juego a partir del "frame" en que se presente.

Conducta: La disciplina y el buen ejemplo deben ser demostrados en todo momento. Todo jugador, entrenador, padres, tutores, encargados y/o acompañantes deberán mantener una conducta adecuada. Lenguaje y gestos obscenos, provocaciones y/o agresiones físicas o al equipo de la bolera, están totalmente prohibidos durante el torneo.

Área de juego y "Coaching": En el área de juego sólo se permitirán a los jueces de cancha, Comité del torneo y a los jugadores. No se permitirá comida, ni bebida en el área de juego. No está permitido usar talco o bolitas con talco dentro del área de juego y/o "approach". Estos deberán ser utilizados en el área de las mesas. Tampoco se permitirá el uso de artefactos electrónicos.

Fouls: Los "fouls" estarán activados en todos los "lanes". En caso de que no estén funcionando, se asignará un juez de cancha en los "lanes" donde no funcionen correctamente.

Vestimentas: Los competidores usarán el uniforme establecido por su Municipio o vestimenta apropiada. No se permitirá uso de gorras, gafas, camisas o blusas sin mangas, ni pantalones o faldas cortas.

Cualquier situación no contemplada dentro de estas reglas, será evaluada por el Director del Torneo y el Comité Organizador. Toda decisión tiene que cumplir con las reglas y especificaciones del Departamento de Recreación y Deportes y Directorio técnico Juegos de Puerto Rico 2018

PREMIACION

Se premiarán los primeros tres jugadores por división con medalla de Oro, Plata y Bronce en femenino y masculino. También se premiará con medallas el Juego Alto por división en la rama femenina y masculina.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drdpuertorico.com

BOXEO

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

- 11-12 masculino y femenino (nacidos entre 2008-2007)
- 13-14 masculino y femenino (nacidos entre 2006-2005)
- 15-16 masculino y femenino (nacidos entre 2004-2003)
- 17-18 masculino y femenino (nacidos entre 2002-2001)

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

CATEGORÍAS / DIVISIONES / AÑOS DE COMPETENCIA			
11 y 12 años 2008 / 2007	13 y 14 años 2006 / 2005	15 y 16 años 2004 / 2003	17 y 18 años 2002 / 2001
65 lbs.	75 lbs.		
70 lbs.	80 lbs.	101 lbs/46 kg	
75 lbs.	85 lbs.	106 lbs/ 48 kg	
80 lbs.	90 lbs.	110 lbs/ 50 kg	108 lbs/ 49 kg
85 lbs.	95 lbs.	114 lbs/ 52 kg	114 lbs/ 52 kg
90 lbs.	101 lbs.	119 lbs/ 54 kg	123 lbs/ 56 kg
95 lbs.	106 lbs.	126 lbs/ 57 kg	132 lbs/ 56 kg
101lbs.	110 lbs.	132 lbs/ 60 kg	141 lbs/ 64 kg
106 lbs.	114 lbs.	138 lbs/ 63 kg	152 lbs/ 69 kg
110 lbs.	119 lbs.	145 lbs/ 66 kg	165 lbs/ 69 kg
114 lbs.	126 lbs.	154 lbs/ 70 kg	178 lbs/ 81 kg
119 lbs.	132 lbs.	165 lbs/ 75 kg	201 lbs/ 91 kg
126 lbs.	138 lbs.	176 lbs/ 80 kg	
132 lbs.	145 lbs.		

SORTEO

Todos los participantes **TIENEN QUE PRESENTAR EL LIBRO DE COMPETENCIA DE LO CONTRARIO NO SON ELEGIBLES.**

SISTEMA DE COMPETENCIA

- Se competirá a eliminación sencilla y utilizando reglamento AIBA (Revisado febrero 2015).
- Se competirá en eliminación sencilla
- Todos los atletas tienen que utilizar el uniforme de combate según el color de su esquina.
- No se permite utilizar protección bucal de color rojo o similar.
- Se utilizará careta de protección.

Conteo de protección:

- En las categorías 11-12, 13-14 si un boxeador recibe dos (2) conteos de protección en un asalto o tres (3) en el transcurso del combate producto de golpes limpios, el árbitro detendrá el combate y declarará vencedor al oponente.
- En la categoría 15-16 si un boxeador recibe tres (3) conteos de protección en un asalto o cuatro (4) en el transcurso del combate producto de golpes limpios, el árbitro detendrá el combate y declarará vencedor al oponente.

PROTESTA

No está permitido.
Según Reglamento **AIBA** (año 2016)

INSCRIPCIONES

El proceso de inscripción es a través de la **Federación de Boxeo**

ESGRIMA

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

- INFANTIL A 8-9 años masculino - femenino (nacidos 2010-2011)
- INFANTIL B 10-11 años masculino - femenino (nacidos 2008-2009)
- PRE-CADETES 12-13 años masculino - femenino (nacidos 2006-2007)

ARMAS: FF- EF- SF- FM- EM- SM

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Técnico del evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

- En la categoría Infantil A solo participarán en el arma de Florete ambos géneros.
- Se realizará una ronda o vuelta calificadora para determinar el orden en que han quedado los participantes (no se eliminará atletas).
- En la categoría INFANTIL A (8-9 años) en la ronda de Poules, los combates se realizarán a cuatro (4) toques, con un máximo de tres (3) minutos de tiempo.
- En la categoría INFANTIL B (10-11 años) y PRE-CADETES (12-13 años) en la ronda de Poules, los combates se realizarán a cinco (5) toques, con un máximo de tres (3) minutos de tiempo.
- En la Eliminación-Directa para la Categoría INFANTIL A (8-9) años, los Combates serán a ocho (8) toques, con dos (2) mangas de tres (3) minutos de tiempo.
- En la Eliminación-Directa para la Categoría INFANTIL B (10-11) años y PRE CADETES (12-13) años, los Combates serán a diez (10) toques, con dos (2) mangas de tres (3) minutos de tiempo.

PREMIACION

Se premiará los tres primeros lugares (1 oro, 1 plata y 2 bronce).

APELACIONES

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. El Jurado de Apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el Asesor de Esgrima del DRD

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

FÚTBOL 7X7

PARTICIPACIÓN

CATEGORÍA	MAX JUGADOR@S INSCRITOS	MAX JUGADOR@S X PARTIDO	NÚMERO JUGADORES EN CANCHA	TIEMPO DE JUEGO	TAMAÑO BALÓN
U15F (2004-2005)	12	12	7(mínimo 6)	2 X 20	#5
U15M (2004-2005)	12	12	7 (mínimo 6)	2 X 20	#5

- Edades basadas ESPECIFICO EN LA CATEGORÍA
- Todos los partidos tendrán un PERIODO DE DESCANSO de 10 minutos entre cada mitad.

REGLAS DEL TORNEO

1. El torneo se llevará a cabo según las reglas FIFA con excepción de lo aquí establecido.
2. El dirigente, entrenador será responsable de la conducta de sus jugadores y fanáticos.
3. El dirigente o asistente que sea expulsado de un partido tendrá una fecha de suspensión o lo que el comité organizador determine. El dirigente o asistente que sea expulsado de un partido por agresión o intento de motín será expulsado del torneo.
4. Todos los equipos deberán estar debidamente uniformados. Cada jugador deberá tener el equipo adecuado para poder participar de un partido. Cuando se presente el caso en que los dos equipos a enfrentarse tengan el mismo color de uniforme o parecido el Director del Torneo proveerá chalecos (baberos) para que estos se distingan. Para decidir cuál equipo utilizará los chalecos se lanzará una moneda.
5. Previo a su participación, cada equipo deberá completar su proceso de inscripción y registro (*ver proceso de inscripción y registro*). La Registradora Oficial de la competencia se encargará de revisar toda la documentación y certificará los clubes y equipos listos para participar. Una vez se haya certificado el LISTADO DE JUGADORES, LA PLANTILLA DE FOTOS y el documento que evidencia el AÑO DE NACIMIENTO del participante, no se podrán realizar ajustes.
6. Todos los equipos deberán presentarse 1 hora antes de la hora señalada para comenzar su partido. Después de la hora señalada para comenzar el partido un equipo tendrá 5 minutos para presentarse a juego. De haberse consumido este periodo de gracia y el equipo no estar listo para jugar se procederá a proclamar ganador al equipo rival por marcador de 7-0.
7. Será requisito indispensable que todo equipo en el área de juego esté atendido por dos personas (Entrenador, Asistente o Delegado de Campo) en todo momento. Este personal tendrá que ser mayor de 18 años. Equipo que no cumpla con este requisito no podrá entrar al área de competencia. Si en el transcurso del juego, una de las personas al comando del equipo es expulsada de la banca, la misma tendrá que buscar un sustituto que acompañe el equipo en el resto del partido. *SE DISPONE,*

QUE SI AMBAS PERSONASSON EXPULSADAS DEL JUEGO, se dará el partido por terminado con marcador 7-0.

8. Habrá Re-Entry en todas las categorías.
9. No se aplicará la regla del "Knock Out". No obstante, una vez un equipo aventaje a otro por la cantidad de 7 goles, el árbitro detendrá las estadísticas de anotaciones. El partido continuará de forma natural hasta finalizado el tiempo regular de juego. Cabe señalar, que después de la ventaja de 7 goles, y durante el periodo de tiempo que sea necesario jugar, se aplicarán las sanciones disciplinarias pertinentes según requeridas. Se dispone además, que ni el árbitro principal, ni los entrenadores estarán facultados para concretar acuerdos para finalizar o restarle tiempo al partido.
10. El Director del Torneo tendrá la facultad de modificar el horario de juego y el lugar de estos cuando por fuerza mayor o situaciones adversas así se amerite. Además, será el Director del Torneo quien evalúe y sugiera las medidas pertinentes a seguir en casos de protestas, reclamaciones y asuntos disciplinarios.
11. **CLAUSULA GENERAL:** Cualquier situación no contemplada en este reglamento será decidida por el Director del Torneo. Su decisión será final e inapelable.

REGULACIONES ADICIONALES

- No habrá acumulación de TARJETAS AMARILLAS durante el torneo.
- La cantidad de partidos de suspensión que tendrá un jugador en el caso de haber sido expulsado de un partido (TARJETA ROJA) será decidida por el Director del Torneo. La decisión será final e inapelable.
- El área de juego está reservada para jugadores, entrenadores y personal designado por los organizadores. Padres y público en general deberán permanecer fuera del área de competencia en todo momento.
- No se permiten balones de ningún tipo en el área de competencia que no sean los provistos por los organizadores del evento.
- Por motivos de seguridad, los equipos vendrán obligados a entrar y a salir del área de competencia acompañados de su entrenador o adulto a cargo por las entradas y salidas designadas.
- No se permiten jugadores en el área de competencia sin la supervisión de un adulto.
- No se permiten entrenadores ni jugadores en el área de competencia cuando no estén en turno de juego.
- No habrá tiempo de calentamiento en la cancha de juego. Equipos deberán hacer sus trabajos de calentamiento en el área de espera.
- Todo jugador en el área de competición estará identificado con la pulsera oficial del torneo.
- Para aminorar los errores en las boletas de arbitraje con relación al resultado final del partido, **SERÁ REQUISITO QUE CADA DIRIGENTE FIRME LA BOLETA DEL ÁRBITRO UNA VEZ FINALIZADO EL ENCUENTRO.** Esto a método de certificar que la información impresa en la boleta por el árbitro esta correcta y en acorde a los eventos y resultados del partido.

JUDO

PARTICIPACIÓN

En el evento final se participará en las siguientes categorías: No se puede competir en más de una categoría de edad.

- 9-10 (nacidos entre 2010-2009) ambos géneros
- 11-12 (nacidos entre 2008-2007) ambos géneros
- 13-14 (nacidos entre 2006-2005) ambos géneros
- 15-16 (nacidos entre 2004-2003) ambos géneros
- 17-18 (nacidos entre 2002-2001) ambos géneros

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

CATEGORIAS					DIVISIONES POR PESO						
Tipo	Sexo	Edad	Unidad de Peso	Super Ligera	Semi Ligera	Ligera	Semi Mediana	Mediana	Semi Pesada	Pesada	Super Pesada
Infantil A	Masculino	9-10	Kgs.		27	32	37	42	47	52	+52
	Femenino		Lbs.		59.4	70.4	81.4	92.4	103.4	114.4	+114
Infantil	Masculino	11 - 12	kgs.	28	31	34	38	42	48	53	+53
	Femenino		lbs.	61.6	68.2	74.8	83.6	92.4	105.6	116.6	+116.6
Juvenil	Masculino	13 - 14	kgs.	36	40	44	48	53	58	64	+64
	Femenino		lbs.	79.2	88.0	96.8	105.6	116.6	127.6	140.8	+140.8
Cadetes	Masculino	15 - 17	kgs.	50	55	60	66	73	81	90	+90
			lbs.	110.0	121.0	132.0	145.2	160.6	178.2	198.0	+198.0
Cadetes	Femenino		kgs.	40	44	48	52	57	63	70	+70
			lbs.	88.0	96.8	105.6	114.4	125.4	138.6	154.0	+154.0
Junior	Masculino	18 - 19	kgs.	55	60	66	73	81	90	100	+100
			lbs.	121.0	132.0	145.2	160.6	178.2	198.0	220.0	+220.0
Junior	Femenino		kgs.	44	48	52	57	63	70	78	+78
			lbs.	96.8	105.6	114.4	125.4	138.6	154.0	171.6	+171.6

SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia será el siguiente:

- Se utilizará el **sistema de competición actual de la FIJ**, con la diferencia que cuando sean solamente dos luchadores en una división de peso, tendrán una serie de tres a ganar dos.

- 5 Competidores o menos: El sistema de competición será "Round Robbin" (todos contra todos).
- 6 ó más competidores: Se usará el sistema de competición de Repechaje Cruzado de Cuartos de Final.
- Los competidores serán divididos en dos (2) tablas, designadas Tabla "A" y Tabla "B" por medio de un sorteo y un sistema de eliminación simple (algunas veces llamado un sistema de "Knock-out") usando para producir dos (2) finalistas. El competidor de la competición final será premiado con el primer lugar, el perdedor con el 2do lugar. El ganador del primer lugar no tendrá perdidas, el ganador del Segundo lugar perderá solo con el ganador del 1er lugar. Los dos competidores que pierdan con los finalistas en las competiciones de semifinales serán colocados, de forma cruzada, en las competiciones finales del repechaje y competirán por los dos (2) terceros lugares.
- Las tablas "A" y "B" son divididas cada una en cuatro (4) cuadrantes designados A1, A2 y B1, B2 los cuales son creados. La competición en la llave del ganador continúa hasta que cada cuadrante tenga un ganador (4 individuales). Estos cuatro competidores son los semifinalistas.
- Todos los competidores que hayan perdido en los cuartos de final de los cuadrantes A1, A2, B1 y B2 competirán en un repechaje de sus respectivos cuadrantes. Los perdedores del cuarto de final en el Pool A1 y A2 competirán en el primer cuadrante del repechaje. Consecuentemente, los perdedores del cuarto de final en el Pool B1 y B2 competirán en el segundo cuadrante del repechaje.
- El combate final para el 3er lugar será: El ganador de cada repechaje (A y B) contra el perdedor de la semifinal de la tabla opuesta (B y A). Es pues, el nombre "repechaje cruzado de cuartos de final". Los ganadores (2) de esas peleas ocuparan el tercer lugar, los perdedores (2) se ubicarán en quinto.

Como señalado anteriormente, un "bye" no es un combate ganado y el competidor no es llamado al tatami.

OBTENCIÓN DE PUNTOS

Para cada competidor, el sistema de obtención de puntos será:

Ippon Gachi	10 puntos
Sogo Gachi	10 puntos
Fusen Gachi	10 puntos
Kiken Gashi	10 puntos
Hansoku-make	10 puntos
Waza-ari	7 puntos
Yuko	5 puntos

DETERMINACIÓN DEL GANADOR

La posición final en el Sistema de *Round Robbin* (todos contra todos) es determinado por:

- PRIMERO: El número de combates ganados.
- SEGUNDO: Si después de considerar el número de combates ganados hay un empate, los resultados se decidirán por el número de puntos obtenidos.
- TERCERO: Si después de considerar el número de combates ganados y de la puntuación obtenida, todavía persiste el empate, el ganador final (vencedor de la serie individual) en el caso donde tres o más competidores estén todavía empatados en combates ganados y

puntos por cualquier lugar (primero, Segundo, tercero), esos competidores empatados deberán competir de Nuevo para determinar el ganador final.

***Situación en que se de Fusen Gachi y Kiken Gachi**

- En el caso de que un competidor no se presente después del pesaje oficial, el oponente será valorado con Fusen Gachi (10 puntos)
- En el caso de que un competidor abandone el combate, el oponente será valorado con Kiken Gachi (10 puntos)

MEDALLAS/LUGARES A OTORGAR

5 Competidores Oro - Plata - Bronce (2)
4 Competidores Oro - Plata - Bronce (2)
3 Competidores Oro - Plata - Bronce (1)
2 Competidores Oro - Plata
1 Competidor Oro

Medallas/Lugares serán otorgados haya o no ganado el competidor un combate.

“BYE”

Un “bye” no es considerado un combate ganado. Un competidor que reciba un “bye” no será llamado al tatami.

“HAN SOKUMATE” DIRECTO

Todos los puntos acumulados por el competidor que recibió la falta, serán borrados, perdidos o eliminados.

TIEMPO DE COMPETICIÓN

- 3 minutos de combate categorías 11-12, 13-14 años masculino y femenino.
- 4 minutos de combate categorías 15-17 años masculino y femenino.
- 4 minutos de combate categorías hasta 18 años femenino.
- 5 minutos de combate categorías hasta 18 años masculino.

SHIME WAZA Y KANSETZU WAZA REGLA NUEVA FIJ

Técnicas de Shime Waza (estrangulación) y Kansetsu Waza (llave de brazo) serán permitidos solo para los competidores en las categorías de 15-17 en adelante.

PREMIACIÓN

Se premiarán los tres primeros lugares (1 oro, 1 plata y 2 bronce).

REGLAS ESPECIALES

- Se requerirá que los árbitros participantes posean un rango mínimo de Arbitro Nacional B.
- La técnica de Shime Waza o estrangulación será permitido sólo para los competidores de la categoría 15 – 17 años.
- La técnica de Kansetsu Waza o llave de brazo no será permitida para ninguna categoría.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

KARATE DO

PARTICIPACIÓN

EVENTO:

Kata & Kumite (femenino y masculino)

En el evento final se participará en las siguientes categorías:

CATEGORÍAS:

- Categoría Principiantes:
 - Cintas: Blanca, Amarilla y Naranja
- Categoría Intermedio:
 - Cintas: Azul, Verde y Morado
- Categoría Avanzados:
 - Cintas: Marrón y Negra

Edades: **10 a 11 años** (nacidos en 2009 – 2008)
 12 a 13 años (nacidos en 2007-2006)
 14 a 15 años (nacidos en 2005-2004)
 16 a 17 años (nacidos en 2003-2002)

CATEGORIA INFANTIL 10-11 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino
Kumite Masculino: -35 kg, -40 kg, +40 kg
Kumite Femenino: -30kg -35 kg, +35 kg

CATEGORIA INFANTIL 12-13 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino
Kumite Masculino: -45 kg, -50 kg, +50 kg
Kumite Femenino: -40kg -45 kg, +45 kg

CATEGORIA CADETES 14-15 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino
Kumite Masculino: -57 kg, -63 kg, +63 kg
Kumite Femenino: -47kg -54 kg, +54 kg

CATEGORIA JUNIORS 16-17 AÑOS

Kata Individual masculino y femenino
Kumite Masculino: -67 kg, -75 kg, +75 kg
Kumite Femenino: -53kg -59 kg, +59 kg

Los CFD, centros afiliados de formación al DRD, programas municipales, escuelas, clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia y las reglas del campeonato según los eventos oficiales del "WKF".

APELACIONES

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. El Jurado de Apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el Asesor de Karate DRD.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drduuertorico.com

LEVANTAMIENTO DE PESAS

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

Sub 13 masculino - femenino (nacidos en o antes de 2006)

Sub 15 masculino - femenino (nacidos entre el 2004-2005)

Sub 17 masculino - femenino (nacidos entre el 2002-2003)

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

FEMENINO	
SUB-13	36kg,40kg,44kg,48kg,53kg,58kg,63kg,+63kg
SUB-15	40kg, 44kg, 48kg, 53kg, 58kg, 63kg, +63kg
SUB-18	44kg, 48kg, 53kg, 58kg, 63kg, 69kg,75 kg, 75+kg
MASCULINO	
SUB-13	36kg,40kg,44kg,48kg,52kg,56kg,62kg,69kg,69+kg
SUB-15	44kg, 48kg, 52kg, 56kg, 62kg, 69kg, 77kg, 77+kg
SUB-18	50kg, 56kg, 62kg, 69kg, 77kg, 85kg, 94kg, +94kg

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia en el evento se regirá por el Reglamento de la Federación Internacional de Levantamiento de Pesas. Se podrá modificar el sistema de competencia según las necesidades del Comité Organizador.

PREMIACIÓN

Se premiarán los tres primeros lugares en la modalidad de total (oro, plata y bronce). La categoría SUB 13 se premiará medallas de (oro, plata, bronce) por género a todos los participantes.

LUCHA OLÍMPICA

GENERALES

- El Deporte de Lucha Olímpica en los Juegos de Puerto Rico, se registrarán de conformidad con lo que dispone las reglas vigentes de la *United World Wrestling* (UWW, Federación Internacional.)
- Las situaciones de orden general no previstas en el reglamento, serán resueltas por el Director Técnico.
- Las situaciones de orden técnico, reglas especiales y Arbitraje serán resueltas de acuerdo con lo señalado en los reglamentos.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drdpuertorico.com

ENTRENADORES

Cada municipio cualificado estará representado por su entrenador en cada categoría y sexo.

PARTICIPACIÓN

Se participará en las siguientes categorías y pesos:

Femenino (Estilo Libre) AÑO NATURAL

8 -9 años

20kg, 24kg, 26kg, 28kg, 30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 47+kg

10-11 años

24-26kg, 28kg, 30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 48kg, 48+ kg

12-13 años

26-28kg, 30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 48kg, 52kg, 52+kg

14-15 años

28-30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 48kg, 52kg, 57kg, 57-62kg

16-17 años

36-38 kg, 40kg, 43kg, 46kg, 49kg, 52kg, 56kg, 60kg, 65kg, 65-70kg

Masculino

8 -9 años (Estilo libre)

20kg, 24kg, 26kg, 28kg, 30kg, 32kg, 34kg, 37kg, 40kg, 44kg, 47+kg

10-11 años (Estilo Libre)

26-28kg, 30kg, 32kg, 35kg, 38kg, 42kg, 47kg, 53kg, 59kg, 59+ kg

12-13 años (Estilo Libre)

28-30kg, 32kg, 35kg, 38kg, 42kg, 47kg, 53kg, 59kg, 66kg, 73kg

14-15 años (Estilo Libre)

29-32kg, 35kg, 38kg, 42kg, 47kg, 53kg, 59kg, 66kg, 73kg, 73-85kg

16-17 años (Estilo Libre y Greco – Romano)

39kg a 42kg, 46kg, 50kg, 54kg, 58kg, 63kg, 69kg, 76kg, 85kg, 85-100kg.

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema será round robin con cinco (5) o menos competidores. A partir de seis (6) competidores en adelante se utilizara el sistema de la **UWW**.

NATACIÓN

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

- 7-8 años masculino - femenino (nacidos entre 2012-2011)
- 9-10 años masculino - femenino (nacidos entre el 2010-2009)
- 11-12 años masculino - femenino (nacidos entre el 2008-2007)
- 13-14 años masculino – femenino (nacidos entre 2006-2005)
- 15-16 años masculino-femenino (nacidos entre 2004-2003)
- 17-18 años masculino – femenino (nacidos entre 2002-2001)

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drdpuertorico.com

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Técnico del evento.

PREMIACIÓN

Se premiará individual (1 oro, 1 plata y 1 bronce)

APELACIONES

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. El Jurado de Apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el Asesor de Natación del DRD.

PADDLE BOARD

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

Femenino & Masculino

7 a 11 años

12 a 15 años

16 a 18 años

Adaptada edad abierta

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

INSCRIPCIONES

Todos los competidores y participantes deben completar el formulario de registro en la página www.nssapuertorico.org

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Curso: Referidas al mapa del curso (anejo); El curso será alrededor de 5 boyas triangulares (amarillas) y a través de dos marcadores cilíndricos. El curso se hará a discreción del BeachMaster. Ningún competidor en ningún momento durante la carrera le obstruirá o impedirá el paso a ningún otro competidor; todo comportamiento antideportivo y abusivo resultará en suspensión y descalificación del atleta. Todo competidor que falle el rodear todas las boyas se descalificará de la carrera

Salidas: La salida se hará fuera del agua (Beach Stuart); participantes se alinearán en las marcas indicadas el día de la competencia. Habrá rondas eliminatorias para llegar a una final donde se deciden los primeros 3 lugares por categorías, oro, plata y bronce.

Llegadas: Luego de rodear la última boya el participante debe cruzar por entre medio de los dos demarcadores cilíndricos en dirección hacia la orilla o litoral demarcado con su remo en mano. Los participantes deben permanecer en el área de llegada hasta asegurarse que su número (BIB) posición y tiempo fue registrado correctamente.

SUP Clase "race board"

- Largo máximo de 12' 6"
- Peso sin restricción
- Quillas fijas
- Diseño de tabla plana (abierto a todas categorías)

REGLAS GENERALES

Remo o Paleta: El remo deberá ser de diseño de paleta sencilla (Single Blade), con una paleta a un extremo y una agarradera (handle) al otro. El largo del remo puede ser ajustable o fijo.

Durante la carrera: El participante tendrá que mantenerse de pie hasta cruzar la meta. La única excepción a esta regla es por seguridad o para evadir cualquier peligro potencial. El participante una vez de rodillas o sentado no puede hacer más de 5 paleteadas antes de pararse.

Propulsión: El participante solamente usará el remo, olas y viento sin la asistencia de ninguna vela de viento, motor u otro artefacto para generar velocidad.

Drafting: Será permitido (solo en su categoría y no más de cinco minutos) **Esta es una técnica SOLO para PASAR al contrincante. (Penalidad, giro de 360* en su próxima boya de conteo #3)**

Seguridad: Todos los participantes tienen que usar Lycra enumerada y de color blanco, cordón de uretano o leaches para mantenerse amarrado de la tabla.
No cumplir con esto resultara en descalificación. (DNS)

Beachmaster: Será el oficial responsable de las salidas y llegadas.

Juez de boya: Será el oficial responsable de las boyas y límites del curso en el agua.

Protestas: Se tiene que redactar y cumplimentar con no más de 15 minutos desde que el último competidor cruza la llegada. Se le tiene que entregar el **BeachMaster** o cualquier oficial a cargo. El **BeachMaster** y los jueces de boya determinaran el proceso adecuado.

POWERLIFTING

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

Rama Femenina – 4 categorías

- Liviana (-52 kg)
- Mediana -63 kg)
- Pesada (-72 kg)
- Super pesada (+72 kg)

Rama Masculina – 4 categorías

- Liviana (- 66kg)
- Mediana, (-83kg)
- Pesada, (-105kg)
- Super pesada (+105 kg)

Divisiones:

- Sub-18 –18 años o menor (año natural 2000)
- Olimpiadas Especiales (no hay requisito de edad)

SISTEMA DE COMPETENCIA

La competencia será en su modalidad "Raw", sin equipos de fuerza. En la modalidad Raw no se permiten trajes de fuerza, camisas de fuerza o vendaje de rodillas. El equipo que debe ser utilizado es trusa de levantamiento, camiseta de cuello redondo, sin bolsillo que no estire, y puede ser utilizado cinturón, muñequeras y rodilleras, siempre y cuando cumplan con los requisitos del reglamento técnico.

Los levantadores se dividirán en dos sesiones, cada sesión contará con dos grupos de hasta 15 atletas.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

Se limitará la participación a 60 atletas. Cada municipio tendrá un máximo de 2 atletas por categoría. Los municipios con personal voluntario como "loader" podrán agregar un (+1) atleta en la categoría de su elección.

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. Si algún municipio tiene más atletas que la cantidad máxima en alguna de las categorías, el municipio o entrenador encargado, hará su cualificación para escoger a los representantes de su municipio.

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

PREMIACIÓN

Se premiarán a los mejores tres levantadores por formula Wilks en cada categoría en cada división. Todos los participantes de Olimpiadas Especiales serán premiados.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drdpuertorico.com

SÓFTBOL

PARTICIPACION

Participarán en la siguiente categoría:

13 - 17 / femenino (nacidos 2002- 03 – 04 -05 -06)
Debe de haber cumplido 17 años al 31 de diciembre de 2018

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN E INSCRIPCIÓN

La inscripción para participar en el evento del Softbol se hará mediante el Municipio a representar. Solamente podrá participar un (1) equipo por Municipio. Cada equipo podrá contar con cuatro (4) refuerzos, siempre y cuando no haya equipo en el Municipio del refuerzo seleccionado.

Inscripciones solo podrá ser a través del Municipio

EI EVENTO

1. Se realizará en formato de eliminación sencilla.
2. Cada juego será a seis (6) entradas.
3. De acuerdo a la cantidad total de equipos inscritos, se determinará si se divide en el formato de dos zonas o se establece bajo sorteo.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

- El sistema de competencia en el evento será de eliminación sencilla.
- Los juegos serán válidos una vez se complete la quinta (5) entrada.
- Si un equipo tiene ventaja de diez (10) carreras o más luego de la culminada la quinta (5ta) entrada, se le aplicará el "knockout".
- Todas las posiciones de los juegos serán sorteadas.
- **La bola oficial será Wilson A9016**
- **Los bates a utilizar serán EN ALUMINIO y tienen que tener las especificaciones ASA – ISF – Little League Aprove, cualquiera de las tres (3) especificaciones.**
- **Se usarán las reglas Internacionales ISF**

PREMIACION

Se premiará por equipo (oro, plata y bronce).

- Roster de los equipos 18 jugadoras, 1 dirigente y 2 coaches.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

SURFING

1. PERSONAL DEL EVENTO

- a. Director de Competencia: es responsable de garantizar que la conducción del evento se realice según lo programado y de acuerdo con las reglas y que el personal no esté cometiendo ningún error. El director de Competencia es la única persona que puede proporcionar el cronograma exacto del evento; sin embargo, la información proporcionada por el mariscal de playa y el panel de jueces del Evento se considerará oficial. Si se pregunta a cualquier otro oficial o funcionario del evento y se recibe información incorrecta, y posteriormente se produce un problema, entonces el competidor no tiene ninguna forma de protesta. Si el Director de Competencia da información incorrecta y un competidor pierde un "Heat", entonces debe volver a surfear. El Director de Competencia reporta al Director de la Conferencia NSSA.
- b. Juez Principal (Head Judge): estará a cargo del personal de jueces para el evento. Es responsable de mantener el número de olas corridas por cada competidor, llama a los colores de los competidores, la captura de olas, mantiene al panel de jueces alerta, tranquilo, ordenado y atento a cada recorrido de los competidores. Es responsable de hacer cumplir las normas nacionales de competencia de la NSSA. Reporta directamente al Director de Competencia.
- c. Juez - Reporta directamente al Juez Principal. Es responsable de anotar los puntos y olas de cada competidor de acuerdo con las reglas de competencia de NSSA. Deben realizar llamadas de interferencia de acuerdo con las reglas de Competencia de la NSSA. También es responsable de los recuentos de olas correctos.
- d. Beach Marshal: es responsable de llamar a los heats (a menos que haya un anunciante) y de registrar a los competidores antes de su "Heat". Repartirá las camisetas de competencia y se asegurará de que cada competidor tenga el color correcto. Estará presente para informar a los participantes si solicitan instrucciones especiales. Se asegurará de que todos los suplentes se ingresen correctamente en las eliminatorias cuando estén disponibles. Tomará todas las protestas y las entregará al Juez Principal. Anunciará los resultados de cada "Heat". En última instancia, es responsable de la sincronización correcta de cada ronda y garantizará que la bandera se cambie correctamente.
- e. Tabulador: es responsable de la tabulación de cada calor y avances. Se actualizará la tabla de "Heat" dentro de un tiempo razonable. Se asegurará de que las hojas de "Heat" tabuladas se transfieran Beach Marshal después de cada "Heat". En eventos de equipo, también se mantendrán puntos de equipo.

2. REGLAS DE "SEMBRADOS"

- a. La orden de "sembrados" para la primera ronda está determinada por los puntos de calificación actuales de los Miembros Activos de la Conferencia NSSA de Puerto Rico. Segundo, la segunda ronda de siembra se determinará a partir de la primera ronda de colocaciones. La tercera ronda de siembra se determinará a partir de la segunda ronda de colocaciones, etc.

- b. Puntos de calificación solo para miembros de NSSA Puerto Rico y para OPEN MEN, OPEN WOMEN, OPEN JUNIOR y OPEN GIRL
- c. La asignación de puntos para determinar los puntos de calificación para la temporada regular es la siguiente: "3000" puntos de la clasificación de puntos establecida en el Libro de reglas WSL.

3. OBLIGACIONES DE LOS COMPETIDORES DURANTE EL EVENTO

a. Requisito del competidor

i. **Todos los competidores y participantes deben completar el formulario de registro en la página www.nssapuertorico.org**

b. Normas y Requisitos Académicos de la NSSA

- i. Estudiante de tiempo completo cada semestre, trimestre o trimestre en buena situación (mínimo de tres cursos en la escuela secundaria o dos cursos académicos en la universidad por período de calificación). Los estudiantes en su último año de instrucción deben presentar una carta en papel con membrete oficial de la escuela si están tomando bajo la mini-mamá de tres cursos (dos cursos para la universidad) para completar el requisito de graduación.
- ii. Un GPA acumulativo mínimo de 2.0 para el año escolar actual basado en el último período de calificaciones completado (es decir, si su escuela está en el sistema de trimestres y su informe de cuarto trimestre no se ha completado, usted presentará el informe de calificación del tercer trimestre. la escuela está en el sistema de semestres y el segundo semestre no se ha completado, usted presenta el informe de calificaciones del primer semestre. La NSSA honrará a la Educación Física en el promedio de calificaciones solo si la escuela lo cuenta.)

3. REGLAS DE LA PLAYA

- a. Los surfistas deben despejar el área de la competencia antes del inicio del primer "Heat". Cualquier miembro que surfee en el área de la competencia estará sujeto a la eliminación del Evento en curso y / o cualquier evento futuro según lo determine el Director de Competencia y / o el Director Ejecutivo.
- b. Se requiere que los competidores se registren con el Beach Marshal antes de que transcurran cinco minutos de aviso o pueden ser reemplazados por un suplente.
- b. Los suplentes se incluirán por orden de llegada.
- c. Es responsabilidad del competidor comprender todas y cada una de las reglas de la competencia durante el evento, incluido el conteo de olas, el tiempo, el inicio de "Heat", etc. Es responsabilidad de los competidores verificar con el Beach Marshal un mínimo de cinco minutos antes de su "Heat". Todas las reglas de playa, incluidos los cambios realizados debido a circunstancias extraordinarias.
- d. La NSSA se reserva el derecho de rechazar la participación de cualquier individuo o grupo cuya conducta no sea consistente con mejorar la imagen del deporte del surf.

JUZGANDO

1. SELECCIÓN DE JUECES

a. Se intentará asegurar que ningún juez tenga intereses creados.

Los jueces deben hacer todas las llamadas de acuerdo con el reglamento de la competencia nacional de la NSSA o estarán sujetos a ser retirados del panel.

b. Ningún juez de un evento de NSSA puede pasar un comentario sobre las posibilidades de un surfista en cualquier evento al público, a los medios de comunicación u otros participantes. Si es así, ese juez puede ser destituido del panel.

2. PUNTAJE DE OLAS

a. La puntuación de la ola se realizará de 0.1 a 10, dividida en incrementos decimales.

3. LOS CRITERIOS

Los surfistas deben rendir a los elementos clave de WSL para maximizar su potencial de puntaje. Los jueces analizan los siguientes elementos principales al puntuar un "Ride":

- Compromiso y grado de dificultad.
- Maniobras innovadoras y progresivas.
- Combinación de maniobras mayores.
- Variedad de maniobras.
- Velocidad, Potencia y Fluidez. (Aquí me quede)

NOTA: Es importante tener en cuenta que el énfasis de ciertos elementos depende de la ubicación y las condiciones del día, así como de los cambios de las condiciones durante el día.

NOTA: la siguiente escala se puede usar para describir un Ride que se califica:

0–1.9 = Pobre; 2.0–3.9 = Regular; 4.0–5.9 = Promedio;

6.0–7.9 = Bueno; 8.0–10.0 = Excelente

a. Un surfista debe realizar maniobras controladas por radicales en las secciones críticas de una ola con velocidad, potencia y flujo para maximizar el potencial de puntaje. La navegación innovadora / progresiva, así como la variedad de repertorio (maniobras) se tendrán en cuenta al recompensar los puntos para las olas montadas. El surfista que ejecuta este criterio con el máximo grado de dificultad y compromiso en las olas será recompensado con las puntuaciones más altas.

4. OLA PERDIDA

a. Si un juez pierde una ola, o parte de una ola, debe colocar una M en el recuadro de la hoja de jueces, ponerse en contacto con el juez principal de inmediato e incluir la ola en su hoja, por parte de él o del juez principal, sobre la base de comparación con los viajes anteriores en las hojas de otros jueces que el Juez Principal considera apropiado.

b. Si surge una situación en la que un juez no puede consultar con el juez principal para comparar una ola perdida, el tabulador comparará y calculará el promedio de la ola en relación con los puntajes de los otros jueces y colocará un puntaje en el cuadro marcado como "M".

5. CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

a. A veces se producen errores de naturaleza especial con respecto a la evaluación. Esto incluye, entre otros, tiempo, olas perdidas, colores de jersey, etc. El Juez Principal, junto con el Director de Competencia, puede consultar con los observadores calificados (definidos como jueces fuera de servicio) que pueden haber presenciado el incidente en cuestión.

6. OFICIALES Y JUECES: REQUISITOS DE COMPORTAMIENTO

a. Ningún Oficial o juez de un evento de la NSSA puede transmitir comentarios sobre las posibilidades de un surfer en ningún evento al público, a los medios de comunicación u otros participantes. El Oficial o juez podrá ser destituido del panel.

b. Solo el Juez Principal puede discutir una decisión de interferencia con el surfer ofensivo y / o el padre.

c. Solo el Juez Principal puede discutir problemas de puntuación con un competidor. El Juez Principal tiene la opción de designar a otro juez para discutir los problemas relacionados con las puntuaciones de olas, etc. a un competidor y / o padre.

d. Los jueces y los funcionarios están sujetos a la Política de disciplina de NSSA y al Código de conducta del Departamento de Recreación y Deportes (DRD).

e. Se espera que todos los jueces, oficiales y empleados del evento se comporten de manera deportiva y sean responsables de sus acciones antes, durante y después de las competiciones. Las violaciones de las Reglas de NSSA y/o la conducta antideportiva pueden resultar en advertencias, suspensión o expulsión del evento.

f. Se espera que los jueces, oficiales y empleados del evento utilicen cortesía, buenos modales y actúen con responsabilidad y madurez en todo momento durante el evento.

6. REGLAS DE LA COMPETENCIA

1. FORMATO

a. Las Reglas de la competencia se rigen por las reglas oficiales de la World Surfing League (WSL) y las Reglas y Regulaciones de la NSSA que contienen las excepciones que se consideran necesarias para un programa de surf para jóvenes.

b. Los avances en todos los calentamientos deben ser al menos el 50% de los surfistas en el calor a menos que sea un calor de recargado.

c. Los competidores deben usar la camiseta de la competencia en el agua en todo momento y no quitarse la camiseta hasta regresar al mariscal de playa.

d. Un máximo de 2 fotógrafos en la alineación durante un calor. El director del concurso tiene la autoridad de rechazar a los fotógrafos en la alineación si creen que esto representa un problema para los competidores.

2. CONTEO DE OLAS / TIEMPO

a. Comienzo de playa todos los Heats se inician desde la playa a menos que el Director de Competencia indique lo contrario.

b. Inicios de agua, incluyendo boyas y muelles.

c. Los inicios de agua pueden ser utilizados en circunstancias extraordinarias, tales como condiciones de olas o playas grandes y / o difíciles.

- ii. Es responsabilidad del competidor orientarse con el Beach marshal que comienzo se utilizara.
- iv. Si un competidor ingresa a la zona de competencia antes de tiempo y se considera que tiene una ventaja injusta, sus olas podrían contarse como cero y/o podría incurrir en una penalización por interferencia. Sólo el juez principal puede reclamar la sanción.
- iv. Se deben usar los disparos de sirena o bocina para comenzar y terminar los Heats. Se pueden usar uno o dos detonaciones para iniciar y finalizar los Heats respectivamente según el sistema.
- iiiv. Se puede intentar informar al (a los) competidor (es) que está llegando a su número máximo de olas, sin embargo, es responsabilidad exclusiva del competidor contar sus propias olas. Si se recorre más del número máximo de olas dentro del límite de tiempo, se penalizará al competidor con interferencia por cada ola adicional.
- ix. Las eliminaciones preliminares tendrán una duración de 15 o 20 minutos. Las finales tendrán una duración de 20 o 25 minutos, a menos que el director de competencia indique lo contrario. Se podría asignar tiempo adicional cuando corresponda según determinación del Director de Competencia.
- x. Las 2 mejores olas se anotarán en todas las eliminatorias preliminares. Las 2 mejores olas se anotarán en todas las finales a menos que el director del concurso indique lo contrario.
- xi. Las condiciones extraordinarias de olas / playas, los campeonatos podrían dictar cambios en el conteo de olas / temporización / banderas / bocinas, etc. Solo el Director de Competencia puede decidir cualquier cambio que se realice.
- xii. Durante el Heat, el surfer debe estar claramente en posesión de la ola en la cara de la ola, poniéndose de pie y con las manos que han dejado los rieles para que se anote la ola. Las manos de los surfistas deben haber dejado los rieles antes de que la bocina indique el final del Heat para que se califique la ola. Las manos de los surfistas deben haber dejado los rieles después de que la bocina indique el inicio del Heat para que se califique la ola.
- xiii. No habrá extensiones de tiempo una vez que el calor haya entrado en el agua. Si se interrumpe un calor por cualquier motivo (es decir, niebla, rayos, etc.), será detenido por el director del concurso o el juez principal y se reanudará con todos los surfistas en la línea en el momento en que se detuvo y se ejecutará durante el período originalmente establecido. La excepción es si el juez principal considera que todo el calor debe repetirse porque las condiciones alteradas hicieron imposible que los jueces obtuvieran una calificación justa.

3. TABULACIÓN

- a. Para decidir un ganador (panel de cinco jueces), se tabularán las dos olas principales (las dos olas con más alta puntuación) en la hoja de cada juez y luego se colocarán las posiciones en la hoja de cada juez. Luego, las posiciones se transponen a una hoja maestra con los cinco resultados de los jueces. El juez alto y bajo para cada surfer se tacha y se agregan los tres lugares restantes. El total más bajo es el primero, el segundo más bajo, etc.
- b. Para decidir un ganador (panel de tres hombres), se tabularán las dos olas principales (las dos olas con más alta puntuación) en la hoja de cada juez y luego se colocarán las posiciones en la hoja de cada juez. Luego, las colocaciones se transponen a una hoja

maestra con las tres resultados de los jueces y luego se agregan. El total más bajo es el primero, el segundo más bajo, etc.

c. Si hay un empate en la hoja maestra, la posición alta recibirá un signo de más (+) y la posición más baja recibirá un signo menos (-). El surfista con más "+" obtendrá la posición más alta. Si aún está empate, las hojas empatadas se compararan la ola de más puntaje, luego la siguiente hasta tres olas, etc., hasta que se rompa el empate.

d. Solo se volverán a surfear los Heats que no se puedan desempatar. La duración del tiempo de re-comienzo, el conteo de olas, etc. serán determinados por el director de Competencia.

e. Para ver la tabulación de interferencia, consulte las **NORMAS Y SANCIONES DE INTERFERENCIA; # 7 PENALIDAD DE INTERFERENCIA.**

f. Cuando se produce un empate y un competidor tiene una penalización por interferencia, este surfer ya ha tenido una o más olas descontadas, por lo que cualquier cuenta atrás dará como resultado que este surfer gane, ya que reducirían el 50% del puntaje o sería cero.

g. Cuando la tabulación de computadora está disponible, las puntuaciones de jueces altas y bajas se eliminan para cada ola para obtener una puntuación promedio de 10.

4. HORARIOS DE EVENTOS

a. El director de competencia y/o el Beach Marshal son las únicas personas que pueden dar el cronograma exacto de rondas y Heats. Si se pregunta a cualquier otro funcionario del evento y se recibe información incorrecta, y luego se presenta un problema, entonces no tienen ningún tipo de protesta.

b. Si el Director de Competencia y/o el Beach Marshal dan la información incorrecta y, posteriormente, un competidor pierde el Heat, se puede volver a realizar el Heat (re-surf).

5. PROTESTAS

a. Las protestas deben ser escritas. La protesta deberá contener todos los hechos y reglas pertinentes involucradas y debe estar firmada por el competidor correspondiente o el padre.

b. El proceso para presentar una prueba ante el Juez Principal es el siguiente:

1. Llene una hoja de protesta disponible en Beach Marshall. 2. Devuelva la hoja completa al Beach Marshal. 3. La protesta por escrito se debe presentar al Beach Marshal y/o al Director de Competencia dentro de los 15 minutos posteriores a que se hayan anunciado los resultados del Heat en cuestión y se hayan hecho públicas las hojas de los jueces. 4. El Beach Marshall transmitirá la protesta al Juez Principal de NSSA, quien hablará con el competidor tan pronto como sea posible.

c. Solo el Director de Competencia después de consultar con el Juez Principal, puede pronunciarse sobre una protesta.

d. Solo el Juez Principal y/o el Director del Competencia pueden discutir una decisión de interferencia con el competidor que protesta. No se debe contactar a otros jueces y / o funcionarios por ninguna decisión o se podría imponer una suspensión al competidor infractor.

e. Se aceptará la reproducción de video a la / y solo a discreción de los jueces principales. El video no se puede usar para protestar contra los puntajes de los jueces, el tiempo o después de las determinaciones finales.

f. Los errores de tabulación siempre se corregirán independientemente del tiempo transcurrido. No se requieren protestas.

g. Una vez que se haya tomado una decisión de calificación de juicio, es irrevocable; no hay pruebas disponibles para demostrar lo contrario, a menos que el Juez Principal sienta que la mayoría del panel de jueces no vio la situación.

6. MAXIMOS DE OLAS

a. En todos los Heats de 15 minutos habrá un máximo de 10 olas. Todas las olas corridas después del máximo de 10 olas no entrarán en el marcador.

b. En todos los Heats y finales de 20 (y más) minutos, habrá un máximo de 15 olas. Todas las olas corridas después del máximo de 15 olas no entrarán en el marcador.

c. Se puede intentar informar al competidor al completar sus diez o quince olas, sin embargo, es responsabilidad de los competidores conocer su conteo de olas.

d. Los competidores deben salir del agua después de la décima ola (Heat de 15 minutos) en los preliminares o la quinceava ola en los preliminares (Heat de 20 minutos) o finales. Cualquier ola que se corra después del máximo, no se contabilizará en la línea de puntaje. Si el competidor interfiere con cualquier otro competidor en el Heat remando, posicionándose o por alguna otra razón después de que se haya alcanzado su máximo de ola, recibirá una interferencia.

7. NSSA NATIONAL AGE DIVISIONS - Ages as of 1/1/19

a. "Open Men": varones 16 años en adelante, "Juniors 15 & under": Varones 15 años o menos, "Open Women": féminas 16 años o más, "Girls 14 & under": Fémimas 14 años o menos, Open Longboard todas las edades. Longboard está abierta a féminas y varones.

b. Los competidores pueden competir por divisiones de edades mayores (es decir, Open Juniors pueden competir en Open Mens, etc.)

8. Normas y requisitos de LONGBOARD (si corresponde)

a. REQUISITOS DE LA TABLA: La longitud es un mínimo de 9 pies medidos desde la nariz hasta la cola en la plataforma de la tabla de surf. Dimensiones del ancho total mínimo de 47 pulgadas. Este es el total del punto más ancho, más el ancho de 12 pulgadas desde la cola y el ancho de 12 pulgadas desde la nariz.

b. Forma tradicional de Longboard Malibu para usar con el uso de múltiples quillas y canales permitidos.

c. Criterios de evaluación de longboard: el competidor debe realizar maniobras controladas, radicales en las secciones más críticas de una ola con velocidad, potencia, fluidez y estilo para maximizar el potencial de puntuación. Se tendrá en cuenta tanto el surf tradicional como una variedad de maniobras modernas al recompensar los puntos por las olas corridas. El competidor que ejecuta este criterio con el grado máximo de dificultad y compromiso en la ola será recompensado con las puntuaciones más altas.

d. Requisitos académicos: el miembro del Equipo Municipal debe tomar un mínimo de tres cursos para ser elegible. Un mínimo acumulativo de 2.0 G.P.A. Se requiere para el año escolar actual.

f. Los entrenadores, los miembros del equipo y los padres deben comportarse de manera deportiva como se define en la Política de disciplina de la NSSA y el Departamento de Deportes y Recreación (DRD). La conducta antideportiva puede resultar en la pérdida de puntos, multas o la suspensión completa de un equipo.

11. CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

a. A veces, errores de una naturaleza especial ocurren dentro de la competencia con respecto a la evaluación, puntuación de jueces, tiempo, banderas, errores administrativos, etc. El Director de Competencia decidirá sobre estas circunstancias, caso por caso.

13. PARADO EN LA TABLA DESPUÉS O DURANTE EL PRÓXIMO HEAT

a. Cualquier competidor que se levante después de que termine su Heat (ver la regla E. Reglas de competencia 2. c. & D.), se considera una interferencia al siguiente Heat en curso (penalización de interferencia) y hay un período de gracia aproximado de 10-20 segundos después de que termine el Heat antes de que se imponga la penalización de interferencia. Se aplicará una Interferencia Normal. Si un competidor tiene menos de la puntuación mínima requerida, entonces su segunda ola de puntuación se reducirá a la mitad. Sólo el juez principal puede decidir. No hay penalidad después de la después del último Heat del día. Si un surfer vuelve a entrar en el área de competencia después de que su Heat finaliza intencionalmente para interferir con el Heat en curso, él / ella será suspendido del evento.

POLÍTICA DE DISCIPLINA DE NSSA

1. CONDUCTA INCORRECTA DE UN COMPETIDOR / CONDUCTA ANTI-DEPORTIVA

a. Un competidor que cause destrucción voluntaria o daño a la propiedad, o daño a la imagen del surf estará sujeto a medidas disciplinarias después de consultar con el Director de la Conferencia, el Director del Concurso y / o el Juez Principal.

Conducta antideportiva (incluye pero no se limita a gestos groseros, salpicaduras de agua, lenguaje grosero dirigido a otro competidor, oficial, juez, espectadores y cualquier interferencia del evento en curso. Los surfistas deben ser plenamente conscientes de que la definición de conducta antideportiva es amplia y deben comportarse de manera deportiva o arriesgarse a multas y / o suspensión del evento. La suspensión de un evento solo puede ser determinada por el Director Ejecutivo y / o el Director de la Conferencia.

b. Ninguna lista de penalizaciones puede cubrir todas las situaciones. En consecuencia, esta lista de "pautas generales" para sanciones no pretende cubrir todas las situaciones posibles, sino solo las situaciones más comunes en las que los surfistas, jueces o funcionarios son penalizados. Si un miembro de NSSA, atleta que compite en un evento, juez o funcionario de NSSA, tiene alguna duda sobre si un acto o actividad constituirá una falta de conducta, debe consultar al Director Ejecutivo de NSSA, al Director de la Conferencia o al Director del Concurso.

2. SANCIONES

a. Las sanciones por infracciones podrían implicar la suspensión inmediata de ese evento NSSA, y / o eventos futuros:

- Agredir a un juez / suspensión.
- Gestos groseros a jueces u oficiales / suspensión.
- Gritarle en voz alta a jueces o funcionarios / suspensión.
- Rompiendo hojas de jueces / Suspensión
- Agredir al personal del evento / suspensión.
- Daños a la propiedad del evento /suspensión y costo total de la propiedad

- Volviendo a entrar en el área de la competencia después de que el Heat está sobre el evento / suspensión
- Daños a la propiedad en localidad del evento / suspensión y costo de la propiedad
- Permanecer en el agua después de 2 interferencias. / posible suspensión del evento.
- Quitarse la camiseta de competencia en el agua. Posible suspensión del evento.

b. La suspensión del evento solo puede ser determinada por el director de la Conferencia.

3. ABUSO DE DROGAS

a. Para defender la imagen y el buen nombre del surf, la NSSA se opone al uso de drogas ilegales por parte de sus empleados, funcionarios, miembros y participantes en el evento de Juegos de Puerto Rico. Esto también incluye el uso ilegal de alcohol por parte de un menor. La penalidad por infracciones asociadas con el uso ilegal de drogas y / o alcohol resultará en la suspensión inmediata del empleo, la membresía y los privilegios de la NSSA por un período que determinará el Director Ejecutivo de la NSSA. La evidencia válida de uso ilegal de drogas y / o alcohol por parte de un miembro o funcionario debe presentarse al Director Ejecutivo de NSSA.

TAEKWONDO

EVENTO: COMBATE

PARTICIPACIÓN

Rangos (Cinturón)

Principiantes: Punta Blanca, Amarilla

Intermedios: Punta Verde, Verde, Azul, Violeta.

Avanzados: Roja, Marrón, Punta Negra, Negra

Participarán en las siguientes categorías:

10-11 años - masculino y femenino (nacidos entre 2009-2008)

12-14 años - masculino y femenino (nacidos entre 2007-2005)

15-17 años - masculino y femenino (nacidos entre 2004-2002)

Categorías por peso División infantil 10 y 11	
Categorías	Femenino y Masculino
Fin	-30kg
Fly	-35kg
Bantam	-40 kg
Feather	-46 kg
Middle	-55kg
Heavy	+55kg

Categorías por peso División Cadete 12 a 14		
Categoría	Masculino	Femenino
Fin	-33kg	-29kg
Fly	-37kg	-33kg
Bantam	-41kg	-37kg
Feather	-45kg	-41kg
Light	-49kg	-44kg
Welter	-53kg	-47kg
Light middle	-57kg	-51kg
Middle	-61kg	-55kg
Light heavy	-65kg	-59kg
Heavy	+65kg	+59kg

Categorías por peso División Juvenil 15 a 17		
Categoría	Masculino	Femenino
Fin	- 45kg	- 42kg
Fly	- 48kg	- 44kg
Bantam	- 51kg	- 46kg
Feather	- 55kg	- 49kg
Light	- 59kg	- 52kg
Welter	- 63kg	- 55kg
Light Middle	- 68kg	- 59kg
Middle	- 73kg	- 63kg
Light Heavy	- 78kg	- 68kg
Heavy	+78kg	+68kg

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Eliminación sencilla y se otorgarán dos (2) terceros lugares. Los COMBATES serán a DOS asaltos de UN minuto cada UNO con un tiempo de descanso de treinta segundos entre cada asalto.

Peto regular:

- 2 asaltos de 1 min. 30 segundos de descanso
- Patada a la cara para las categorías de 12 años en adelante

EVENTO: POOMSAE (FORMAS)

EDADES	CATEGORÍA	DIVISIÓN	DIVISIÓN
8-9	Intermedio	Masculino	Femenino
8-9	Avanzado	Masculino	Femenino
8-9	Negra	Masculino	Femenino
10-11	Intermedio	Masculino	Femenino
10-11	Avanzado	Masculino	Femenino
10-11	Negra	Masculino	Femenino
12-14	Intermedio	Masculino	Femenino
12-14	Avanzado	Masculino	Femenino
12-14	Negra	Masculino	Femenino
15-17	Intermedio	Masculino	Femenino
15-17	Avanzado	Masculino	Femenino
15-17	Negra	Masculino	Femenino

PUNTUACIONES:

Se utilizará el mismo sistema de puntuación para todos los deportes como se detalla a continuación

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1	12 puntos
2	10 puntos
3	8 puntos
4	6 puntos
5	4 puntos
6 en adelante	2 puntos

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drdpuertorico.com

TENIS

PARTICIPACION

Participarán en la siguiente categoría:

SUB 12 masculino y femenino (nacidos en julio 2007 en adelante)

Los Equipos pueden ser compuesto de cualquier manera; a saber: todos varones, todas féminas, y/o equipos mixtos.

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD, Programas Municipales, Escuelas, Clubes, entre otros. Podrán inscribir los atletas en las categorías y géneros mencionados sin límites de participación.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categoría y género convocado. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

- Cada encuentro constara de tres (3) partidos: dos (2) partidos de sencillos y un (1) doble. Cada partido será un short set (4 GAMES) sin ventaja (NO AD) sin TIE BREAK.
- No se podrán repetir jugadores en un mismo encuentro.
- El evento es de eliminación sencilla.
- El equipo ganador de los juegos es aquel equipo que gane dos de los tres partidos.
- Team Tennis

PREMIACIÓN

Se premiaran los tres primeros lugares por equipo (oro, plata y bronce).

APELACIONES

Las reclamaciones sobre la condición de elegibilidad de un competidor, serán resueltas por el Jurado de Apelaciones. El Jurado de Apelaciones estará compuesto por tres (3) personas designadas por el Asesor de Tenis del DRD.

TENIS DE MESA

PARTICIPACION

La participación en el Torneo de Tenis de Mesa de los Juegos de Puerto Rico está abierta a toda persona residente de Puerto Rico. No tiene que ser afiliado de la Federación Puertorriqueña de Tenis de Mesa.

Los eventos para participar en el Torneo serán los siguientes:

EDADES

U-7 años o menos: no puede cumplir 8 a Diciembre 31, 2019.

U-9 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 10 a Diciembre 31, 2019.

U-11 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 12 a Diciembre 31, 2019.

U-13 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 14 a Diciembre 31, 2019.

U-15 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 16 a Diciembre 31, 2019.

U-18 años (femenino/masculino) o menos: no puede cumplir 19 a Diciembre 31, 2019.

TENIS DE MESA ADAPTADO

Masculino Abierto: El participante tiene que traer una certificación médica de su condición, que le impide participar en las categorías de Tenis de Mesa Regular.

Femenino Abierto: El participante tiene que traer una certificación médica de su condición, que le impide participar en las categorías de Tenis de Mesa Regular.

FORMATO DE JUEGO

Llave Eliminación Sencilla

SIEMBRA DEL EVENTO

La siembra será determinada exclusivamente por el Ranking de la FPTM. En caso de que un jugador no tenga ranking federativo será sorteado al azar en un grupo.

REGLAS

El evento se conducirá bajo el reglamento vigente de la Federación Internacional de Tenis de Mesa y normas federativas. Toda decisión del Comité Técnico será final.

ITINERARIO

Los eventos comenzarán a la hora indicada. Los jugadores deben estar 45 minutos antes de la hora señalada de comienzo del evento para verificación y registro y 20 minutos antes de comenzar los eventos listos para jugar.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drdpuertorico.com

EQUIPO DEPORTIVO

La raqueta a utilizarse por los participantes deberá ser una raqueta certificada por la ITTF. Todo participante deberá estar con la camisa o polo representando a su municipio, pantalón corto y tenis deportivos.

IMPREVISTOS

El Comité organizador se reserva la facultad de realizar en cualquier momento las modificaciones necesarias.

TIRO CON ARCO

PARTICIPACIÓN

Participarán en las siguientes categorías:

- Sub 12: 10 a 11 años (nacidos entre 2009-2008) Femenino – Masculino
 - Arco Recurvo y Compuesto
- Sub 15: 12 a 14 años (nacidos entre 2007-2005) Femenino – Masculino
 - Arco Recurvo y Compuesto
- Sub 18: 15 a 17 años (nacidos entre 2004-2002) Femenino – Masculino
 - Arco Recurvo y Compuesto

Los CFD, Centros Afiliados de Formación al DRD y a la Federación de Tiro con Arco abierta la participación

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá cualificación, su participación será directa a la etapa final en los eventos, categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

10 metros Femenino y Masculino (tan solo en Sub 12)
20 metros Femenino y Masculino
10m y 20m utilizaran carátula de 144cm

30 metros Femenino y Masculino
40 metros Femenino y Masculino
50 metros Femenino y Masculino
30m, 40m y 50m utilizaran carátula de 80cm

GRUPO BASE

60m Femenino y masculino

NOTA

Todos los participantes deben tener mínimo 7 flechas y cada Centro debe estar identificado por respectivos uniformes.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace www.drdpuertorico.com

TRIATLON

REGLAMENTO ESTARA DISPONIBLE PROXIMAMENTE

PARTICIPACIÓN

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

SISTEMA DE COMPETENCIA

CATEGORIA	MASCULINO		FEMENINO	
	13 y menores	14-18 años	13 y menores	14-18 años
Individual	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce
Relevo Individual	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce
Relevo Mixto Open	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce	Oro/Plata/Bronce
Relevo Mixto Especial/Regular	ORO / PLATA / BRONCE			

DESARROLLO Y REGLAMENTACIÓN DE LAS COMPETICIONES

VOLEIBOL

PARTICIPACIÓN

Participaran en la siguiente categoría:

16 U (nacidos en o antes de diciembre 31, 2003) Femenino – Masculino

INSCRIPCIONES

Todos los equipos interesados deben realizar el proceso de inscripción a través del Director de Deportes Municipal.

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

NO HABRÁN EVENTOS CLASIFICATORIOS. La clasificación será de manera directa.

SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia consiste en ELIMINACIÓN SENCILLA. La posición (standing) de cada equipo se determinará mediante sorteo que se realizará en el congresillo técnico en la fecha provista por el Departamento de Recreación y Deportes (Ver Anejo para fecha del congresillo).

DESARROLLO Y REGLAMENTACIÓN DE LAS COMPETICIONES

EL DRD será el responsable de establecer las reglamentaciones específicas de la competencia, sus sedes, fechas y horarios. Igualmente, resolverá cuantos conflictos deportivos se originen en las mismas

PARTICIPACIÓN

Para que un jugador pueda tomar parte en una prueba determinada, deberá tener los requisitos en vigor expuesto en el Reglamento de los Juegos de Puerto Rico y cumplir con todos los requisitos de inscripción expresados en su normativa específica y pueblo.

INFORMACIÓN Y REGLAS DEL TORNEO

FORMATO DE LA COMPETENCIA

- Se jugará en la categoría 16U (nacidos en o antes diciembre 31, 2002) masculino y femenino.
- La siembra de los equipos será por sorteo en el congresillo.
- Los juegos comenzarán a la hora que se pauten. Aquel equipo que no esté presente en la hora establecida, se esperará 20 minutos para confiscación.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Un máximo de 14 personas

- Doce (12) atletas
- Un (1) entrenador
- Un (1) asistente

CATEGORÍA

- 16U (nacidos en o antes diciembre 31, 2003) Femenino y Masculino

DIRECTOR DEL TORNEO

- Designado por el DRD.
- Autoridad máxima del torneo sobre oficiales, jugadores y fanáticos dentro y fuera de la cancha durante el torneo.
- Tendrá la decisión sobre formatos del torneo, sembrados, puntos, cancelación, confiscación o suspensión que amerite un juego, jugador(a)(s) o el torneo.
- Determinará la continuación de un partido si las condiciones lo ameritan y la cancha es segura. Será el juez final de cualquier protesta, discusión o disputa.

DISPOSICIÓN DE LOS JUGADORES

- Todos los participantes deberán conducirse en forma respetuosa y cortés, reflejando un espíritu deportivo con los árbitros, oficiales del torneo, dirigentes de otros equipos, compañeros de equipos y espectadores.
- Los jugadores y dirigentes deben abstenerse de pronunciar palabras o frases obscenas durante el transcurso del juego, así como mantener el respeto hacia los árbitros, el anotador y todos los oficiales dentro de la cancha.
- Cualquier ofensa o agresión de un jugador, dirigente, asistente y hacia los árbitros u oficiales del torneo durante, antes o después de terminado el partido, conllevará que éstos y/o su equipo sea sancionada severamente conllevando hasta la expulsión del equipo. Los equipos son responsables del *comportamiento de sus padres, familiares, invitados y fanáticos*.
- Cualquier jugador que provoque o inicie una pelea será expulsado automáticamente del partido. No podrá participar en el próximo juego de su equipo. De cometer esta falta en una segunda ocasión, será expulsado del torneo. Cualquier jugador que responda a una agresión, será penalizado con la expulsión del set.

ARBITRAJE

- Los árbitros serán de la Organización así como los anotadores.
- Se asignará dos (2) árbitros y un anotador por juego en semifinales y finales, las primeras ronda será con un sólo árbitro y un anotador.

PUNTUALIDAD

Los partidos deben jugarse sin retrasos en concordancia con el orden de juego y hora establecida, que será expuesto en un lugar fácilmente visible para los equipos. Los jugadores deberán estar preparados para jugar cuando sean llamados. Deberán presentarse a la cancha de juego, al menos 30 minutos antes del inicio previsto de su partido.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

REGLAS GENERALES

1. Todos los juegos, durante el torneo, se jugarán a un máximo de tres parciales, ganando el juego el equipo que gane dos.
2. Los primeros dos parciales se jugarán a 25 puntos y se decidirán por dos puntos sin límite en caso de empate a 24 puntos. El tercer parcial se jugará a 15 puntos y se decidirá por dos puntos sin límite en caso de empate a 14 puntos.
3. Altura de la Malla: Categoría 16 años F- 7'4"1/4 y M- 7"11 3/4,
4. La camisa del Libero deberá ser de un color totalmente diferente al de los demás uniformes para que sea claramente visible e identificable.
5. Jugador libero no puede servir.
6. En los juegos solo podrán participar jugadores debidamente inscritos de acuerdo a los requisitos de inscripción. En caso de observarse la participación de un jugador posiblemente fuera de regla, el mismo será confiscado automáticamente a favor del equipo contrario.
7. Los árbitros confiscarán en caso de la no comparecencia de algún equipo, o este estar incompleto, luego de esperar quince (20) minutos después de la hora pautada para el juego.
8. Al momento del partido cada equipo debe de presentar una copia de su roster.
9. Se podrán hacer un máximo de doce (12) sustituciones por parcial y 2 tiempos por parcial. No hay tiempo técnico
10. Se permite "free coaching" con el dirigente o su asistente.
11. Cualquier protesta deberá verbalizarse al momento de ocurrir y luego documentarse en la Hoja de Anotación (original) luego de concluir el parcial. Al final deberá presentar según Artículo 12 de este reglamento la base y abundar sobre la protesta.
12. Cada equipo deberá aportar un balón de juego, el mismo debe ser Molten 4500.
13. En adición a las reglas especiales anteriores, aplican todas las demás reglas según el Reglamento Internacional de Voleibol de la FIVB vigentes.

PROTESTAS FORMALES

1. Las protestas por violación a la Regla de Juego serán aceptadas siempre y cuando sean presentadas por el Entrenador del equipo al Director Técnico del Torneo a más tardar de la media hora después de finalizado el partido.

2. Luego de oír las partes involucradas y después de deliberar, el Director Técnico deberá una tomar la decisión correspondiente de acuerdo a las Reglas de Juego vigentes dentro de una hora después de haber recibido la protesta. La decisión adoptada por el Director

Técnico será final e inapelable y deberá ser comunicada al Entrenador del equipo que presentó la protesta.

Estas Regulaciones de los Juegos de Puerto Rico se aplicarán en la competencia oficial de Voleibol de Cancha auspiciadas por el DRD. Los capitanes, encargados, representantes y/o organizaciones tienen la obligación de difundir estas reglas entre sus equipos y jugadores con derecho de participación en competencias de Voleibol de Cancha, debiendo incluirse dentro de las normas de competencia previa. El incumplimiento de esta obligación es responsabilidad de los equipos participantes y recaerá exclusivamente en los capitanes, encargados, representantes y/o Organizaciones la correspondiente no difusión.

VOLEIBOL DE PLAYA

PARTICIPACIÓN

Participarán en la siguiente categoría:

16 años (nacidos 2003) Femenino – Masculino

SISTEMA DE CUALIFICACIÓN

En este deporte no habrá sistema de clasificación, la participación será directa a la etapa final en las categorías y géneros convocados. La convocatoria será abierta a través del Director Municipal y el Director del Evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Se utilizarán las reglas de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB).

Se jugará al aire libre sobre la arena en una cancha de 16m x 8m de largo por ancho marcadas con cuatro líneas. No hay línea central.

Se utilizará el balón oficial para voleibol de playa, Mikasa VLS300.

La malla estará a la altura de 7'4" para las féminas y a 7'11" para la rama masculina. Las antenas serán colocadas en la malla alineada con las líneas del lado. Nota: Estas medidas están sujetas a cambio de acuerdo a la categoría.

Los equipos estarán compuestos por dos jugadores. NO hay sustituciones. Uno de los dos jugadores será el capitán del equipo. El capitán designado representará al equipo en el sorteo ("coin toss") y firmará la hoja de anotación previo y posterior al partido. Nota: Durante el partido cualquiera de los dos jugadores puede pedir tiempo y/o hablar con el árbitro.

El uniforme de cada equipo debe ser del mismo color y estilo. En ambas ramas consiste de camiseta del mismo estilo. En la rama femenina, bikini o pantalones licra y camiseta. Nota: Cada top debe identificarse con los números uno y dos.

NO HAY COACHING. NO SERÁ PERMITIDO DAR INSTRUCCIONES A NINGÚN JUGADOR DURANTE EL JUEGO.

En caso de una lesión, el jugador afectado tiene un total de cinco minutos en el partido para su recuperación. El tiempo comienza a contar en el momento que llegue el personal médico acreditado a la cancha.

Se jugarán tres parciales a ganar dos con el sistema de "rally point". Los primeros dos parciales se jugarán a 21 puntos y el tercero a 15 puntos. Cada parcial se gana por un margen mínimo de dos puntos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo de un minuto por parcial. Durante los primeros dos parciales a la suma de 21 puntos jugados entre ambos equipos hay un tiempo técnico de un minuto. Nota: este tiempo técnico está sujeto a la discreción del director torneo.

Durante los primeros dos parciales a la suma de cada siete puntos jugados entre ambos equipos habrá cambio de lado. En el tercer parcial el cambio de lado será en la suma de cada cinco puntos jugados entre ambos equipos.

Cada cambio de lado no debe exceder más de 30 segundos.

Conducta ANTIDEPORATIVA no será permitida.

Elementos técnicos:

- El equipo que está sirviendo no puede impedir la vista del equipo que recibe. NO se permite la "pantalla". El equipo que recibe puede pedir al equipo contrario que se mueva y este jugador se tiene que mover.
- Los equipos tienen 12 segundos aproximadamente entre cada jugada.
- El bloqueo cuenta como uno de los tres toques del equipo.
- El "dink" o "tipping" es ilegal. Los jugadores pueden utilizar el puño o los nudillos.
- Los jugadores deben tener contacto con el balón únicamente en su lado de la cancha. Durante la gestión de bloqueo está permitido invadir el lado contrario después que su oponente haya atacado el balón.
- **La malla NO puede ser tocada en ningún momento.**
- Los jugadores pueden invadir la cancha del lado contrario si no interfiere con una jugada y/o no interfiere con un jugador del equipo contrario.
- Todo balón que toque la línea de la cancha es marcado adentro. Si el árbitro tiene duda del balón queda a su discreción bajarse a verificar la marca (ventaja del voleibol de playa).
- En caso de que un árbitro quiera verificar una marca, NINGÚN jugador puede acercarse ni tocar la marca.
- Las jugadas con los dedos abiertos requieren atención especial y son jugadas de apreciación por el árbitro principal.
- La retención y el doble contacto son ILEGAL.

INSCRIPCIONES

Referirse al enlace <http://www.drdpuertorico.com>

ANEJOS



JUEGOS DE
PUERTO RICO

Directorio Técnico

DEPORTE	DIRECTOR TÉCNICO	TELEFONO	E-MAIL
AJEDREZ	FRANCISCO CRUZ	787-587-3409	Fj_007@yahoo.com
ATLETISMO	MIGUEL RODRIGUEZ	787-717-3802	
ATLETISMO - IAAF KIDS	MIGUEL RODRIGUEZ	787-717-3802	
BALONCESTO	FABIÁN PÉREZ	787-363-0701	hfp1020@yahoo.com
BALONCESTO 3 X 3	FABIÁN PÉREZ	787-363-0701	hfp1020@yahoo.com
BALONMANO	JUAN CARLOS VAZQUEZ	787-449-9940	juancvazquez76@gmail.com
BALONMANO PLAYA	JUAN CARLOS VAZQUEZ	787-449-9940	juancvazquez76@gmail.com
BÉISBOL	ALFREDO IRIZARRY	787-458-1858	
BOLOS	KARINA STERENS	787510-9292	caribebowlingleague@hotmail.com
BOXEO	JOSE LAUREANO	787-669-7498	chikybox2003@yahoo.com
BOCHA (ADAPTADO)	ANGEL ARROYO	787-366-3081	Am.ag24@hotmail.com
ESGRIMA	ENRIQUE SALVAT	787-481-4269	enrique.salvat@hotmail.com
FÚTBOL	OTONIEL PÉREZ	787-550-8042	
JUDO			
KARATE DO	JOSÉ BORROTO	939-278-3719	jbc_daisan@yahoo.com
LEVANTAMIENTO DE PESAS	NAYLA AYALA	787-295-9915	Nayla_ayala@yahoo.com
LUCHA OLÍMPICA	FRANKLIN LANTIGUA	787-565-2297	franklyndrd@gmail.com
NATACIÓN	ALBERTO BENÍQUEZ	787-459-7070	abeniquez@gmail.com
SÓFTBOL	ALFREDO IRIZARRY	787-458-1858	
SURFING	XAVIER LAY	787-608-3061	layxavier@yahoo.com
PADDLE BOARD	XAVIER LAY	787-608-3061	layxavier@yahoo.com
POWERLIFTING	ALEX ALVARADO	787-607-0132	alexalvarado@yahoo.com
TAE KWON DO	ELVIN LANDRAU	787-662-7737	ftprpresidente@gmail.com
TENIS	HUMBERTO TORRES	787-307-0188	
TENIS DE MESA	GABRIEL R. SANTIAGO	787-205-8318	drrsantiago@gmail.com
TIRO CON ARCO	GLORIA ROSA	787-225-4315	gloria.rosa@hotmail.com
TRIATLÓN	ALBERTO BENÍQUEZ	787-459-7070	abeniquez@gmail.com
VOLEIBOL	YARLEEN SANTIAGO	787-922-5455	santiagoya@gmail.com
VOLEIBOL DE PLAYA	YARLEEN SANTIAGO	787-922-5455	santiagoya@gmail.com

*De no poder contactar alguno de los Directores Técnicos comunicarse a la Dirección Técnica General.



DEPARTAMENTO DE RECREACIÓN Y DEPORTES
 SECRETARÍA AUXILIAR DE RECREACIÓN Y DEPORTES

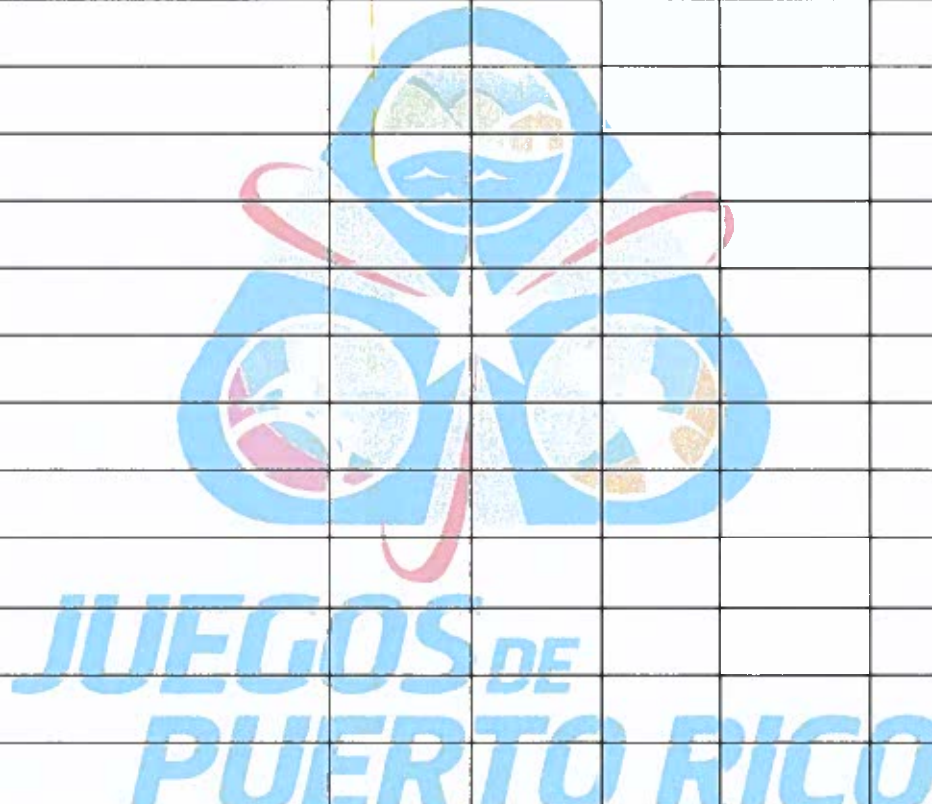
6^{TA} EDICIÓN JUEGOS DE PUERTO RICO

INSCRIPCIÓN

DEPORTE: _____ MUNICIPIO: _____

RAMA: ___ Femenino ___ Masculino

No.	NOMBRE Y APELLIDOS DEL ATLETA	FECHA DE NACIMIENTO DD/MM/AAAA	EDAD	CATEGORIA
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				



Nombre del Entrenador	Firma	Teléfono de Contacto	Fecha

*Acompañar Hoja de Inscripción Final junto con los siguientes documentos: Ficha Fotográfica de los atletas, perfil del participante, relevo de responsabilidad, (1) foto 2x2, copia certificado de nacimiento y cualquier otro documento solicitado por el Entrenador o Director Técnico.

FICHAS FOTOGRÁFICAS DE PARTICIPANTES

Municipio: _____
 Categoría: _____

Deporte: _____
 Femenino Masculino

ATLETA	ATLETA	ATLETA	ATLETA
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO
ATLETA	ATLETA	ATLETA	ATLETA
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO
ATLETA	ATLETA	ATLETA	ATLETA
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE NACIMIENTO
ATLETA	ENTRENADOR	ENTRENADOR	ENTRENADOR
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
FECHA DE NACIMIENTO			

****Recuerde entregar este documento junto con la hoja de inscripción.**



PERFIL DEL PARTICIPANTE E HISTORIAL MÉDICO

I. DATOS DEL PARTICIPANTE

Deporte: _____ Municipio: _____

Nombre: _____
Nombre e Inicial _____ Primer Apellido _____ Segundo Apellido _____

Género: F ___ M ___ Edad: _____ Fecha de Nacimiento: _____ - _____ - _____
Día Mes Año

Dirección Residencial: _____
Edificio Apartamento Pueblo, Código Postal

Residencial: _____

Nombre de la Escuela: _____ Grado: _____

Nombre del padre, madre o tutor (especifique): _____

Números de teléfono: _____, _____, _____
Casa Celular Otro

Persona a Notificar en caso de Emergencia: _____ Parentesco: _____

Números de teléfono: _____, _____, _____
Casa Celular Otro

II. HISTORIAL DE SALUD

Padecimiento o condición médica que le pueda afectar en las prácticas de algún deporte (si alguna):

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Certifico que este historial médico es verdadero y correcto. Autorizo a mi hijo (a) a realizar todas las actividades competitivas dentro de la Programación Deportiva de los Juegos de Puerto Rico organizada por el Departamento de Recreación y Deportes.

En caso de emergencia y yo no sea localizado (a), autorizo al Director Técnico o su representante a proveer a mi hijo (a) los servicios médicos de emergencia que sean pertinentes y si es necesario sea transportado al centro médico más cercano.

Firmado en _____, Puerto Rico. Hoy ___ de _____ de 20__.

Nombre (padre, madre, tutor o encargado): _____

Firma (padre, madre, tutor o encargado): _____

**Este documento tiene que estar acompañado por una (1) foto 2 x 2, Certificado de Nacimiento (copia) y Relevé de Responsabilidad y Fotografía.



RELEVO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE UTILIZACIÓN DE IMAGEN

Yo, _____ (padre, madre, tutor o encargado) certifico que mi hijo (a) _____, participara de la Competencia _____ (especificar deporte), dentro de la Programación Deportiva de los *Juegos de Puerto Rico* organizada por el Departamento de Recreación y Deportes.

Autorizo a que participe de las actividades recreativas y deportivas ofrecidas en el mismo. Reconozco que existen riesgos y pueden surgir lesiones. Acepto la responsabilidad personal por los daños que resulten de cualquier lesión. Relevo de toda responsabilidad personal a los organizadores, empleados y voluntarios del Departamento de Recreación y Deportes, auspiciadores, agencias colaboradoras y municipio de San Juan de cualquier reclamación por lesiones, enfermedades o incapacidad en la que pueda verse afectado mi hijo (a) durante su participación en los *Juegos de Puerto Rico*.

Además, autorizo o no autorizo al Departamento de Recreación y Deportes a que se le tomen fotos y videos a mi hijo (a) durante su participación para fines promocionales del Deporte y el DRD.

Firmado en _____, Puerto Rico. Hoy de _____ de 2019.

Nombre (padre, madre, tutor o encargado): _____

Firma (padre, madre, tutor o encargado): _____

**Este documento tiene que estar anejado al resto de los documentos solicitados por participante: Perfil del Participante, una (1) foto 2 x 2 y Certificado de Nacimiento (copia).

JUEGOS DE PUERTO RICO

Contáctanos



www.drdpuertorico.com



Departamento de Recreación y Deportes



@recreaydeportes



Instagram

@recreaydeportes



juegos_PR@drd.pr.gov