



## NORMATIVA ATLETISMO – TEMPORADA 2022

### 1.- COMPETICIÓN

**1.1** La competición se dividirá en dos grupos, el primero denominado JUGANDO AL ATLETISMO, con las categorías sub8, sub10 y sub12, con cuatro jornadas (una ya realizada en noviembre 2021) y otro grupo ATLETISMO, formado por las categorías sub14 y sub16.

**1.2** Los JUEGOS CABILDO DE TENERIFE estarán organizados por el Cabildo Insular de Tenerife, y la Federación Insular de Atletismo de Tenerife, con la colaboración de los diferentes ayuntamientos, clubs, colegios y escuelas deportivas de la isla

### 2.- INSCRIPCIONES

**2.1** En función del año de nacimiento, las inscripciones se realizarán de acuerdo a las siguientes categorías:

CATEGORIA	AÑO
SUB8	Nacidos/as en 2015 y posterior
SUB10	Nacidos/as en 2013 y 2014
SUB12	Nacidos/as en 2011 y 2012
SUB14	Nacidos/as en 2009 y 2010
SUB16	Nacidos/as en 2007 y 2008

**NO se autoriza la inscripción ni participación de atletas fuera de los años reseñados**

**2.2** Se convoca competición en ambos géneros masculino y femenino

**2.3** El número mínimo de inscritos por equipo será de: 1. Y el máximo: ilimitado

**2.4** Los clubs, colegios y escuelas que deseen participar en la modalidad de JUGANDO AL ATLETISMO, deberán cumplimentar la correspondiente hoja de inscripción, que encontrarán en la web: [www.deportestenerife.es](http://www.deportestenerife.es), y remitirlo a la organización vía email a: [juegosdetenerife@atletismotenerife.es](mailto:juegosdetenerife@atletismotenerife.es), antes del **MARTES a las 23:59h** previo a la celebración de la prueba.

Para las categorías sub 14 y sub 16, cada atleta podrá participar en un máximo de dos pruebas además del relevo cuando este se realice.



**2.5** Cualquier atleta no inscrito correctamente en tiempo y forma no podrá participar en las pruebas, ni siquiera fuera de concurso, ni hacer uso del transporte colectivo, siendo en todo caso el Equipo, colegio o escuela, el responsable y quien corra con las consecuencias legales por la omisión de este punto.

### **3.- DOCUMENTACIÓN**

**3.1** Para participar en los Juegos Cabildo de Tenerife será necesario que todos los/as atletas estén debidamente inscritos en la Unidad Técnica del Cabildo de Tenerife, según se recoge en el punto 2.4

**3.2** Con el fin de garantizar el correcto funcionamiento del programa, la organización podrá exigir en todo momento un documento acreditativo de la identidad de cada una de los participantes.

### **4.- CALENDARIO DE ACTIVIDADES**

**4.1** Las competiciones se celebrarán los sábados en horario de mañana, siendo el horario aproximado, dependiendo de las categorías, el siguiente:

El Jugando al Atletismo Sub 8 - Sub 10 - Sub12 se dividirá en dos horarios de comienzo. Cuando la jornada se celebre como zona sur o zona norte, los equipos más lejanos a la instalación comenzarán las pruebas a las 9.30h de la mañana hasta las 11.30h aprox. Y los equipos con mayor cercanía a la instalación lo harán en horario de 12.00h a 14.00h. Se comunicará en la convocatoria de cada jornada los equipos que pertenecen a cada zona.

En cuanto a las categorías sub 14 y sub 16, realizarán todo el programa de pruebas atléticas divididas en 4 jornadas en horario de 10:00h a 14:00h aproximadamente.

**4.2** Las fechas propuestas para la realización de las actividades son las siguientes:

<b>5 DE MARZO</b>	<b>JUGANDO AL ATLETISMO SUB 8 – 10 - 12</b>
<b>19 DE MARZO</b>	<b>ATLETISMO SUB14 -16</b>
<b>26 DE MARZO</b>	<b>JUGANDO AL ATLETISMO SUB 8 – 10 - 12</b>
<b>23 DE ABRIL</b>	<b>ATLETISMO SUB14 -16</b>
<b>30 DE ABRIL</b>	<b>ATLETISMO SUB14 -16</b>
<b>7 DE MAYO</b>	<b>JUGANDO AL ATLETISMO SUB 8 – 10 - 12</b>
<b>14 DE MAYO</b>	<b>ATLETISMO SUB14 -16</b>



Este calendario está sujeto a posibles cambios, según la disponibilidad de las instalaciones.

## 5.- HORARIOS

**5.1** El horario de comienzo será a las 9:30h para las jornadas de Jugando al Atletismo y desde las 10.00h para Atletismo Sub 14 – sub 16, procurando que antes del comienzo de cada jornada se disponga de 15 min previos mínimo para el calentamiento.

La hora de comienzo se no se cambiará por la ausencia de algún club, por lo que se recomienda una planificación de llegada con tiempo.

## DINÁMICAS

### 6.- DINÁMICA JUGANDO AL ATLETISMO

Con el fin de evitar aglomeraciones, cada estación se podrá subdividir con el fin de agilizar el desarrollo de la prueba.

Se desarrollarán 5 estaciones con pruebas atléticas, pero llevadas de un modo más lúdico que competitivo. Irán rotando de estaciones cada 20 min, a fin de que participen con tiempo en todas ellas y las mediciones se harán por puntuación y no por medida.

Las estaciones serán:

- CARRERA CORTA
- LONGITUD
- LANZAMIENTOS (INDIACA O PELOTA)
- CARRERA LARGA
- RELEVOS

En cada jornada podrá haber cambios en dichas pruebas aumentando, cambiando, o eliminando alguna en función de cómo se vayan desarrollando las jornadas.

En la última jornada se hará entrega de trofeos a los 3 equipos con mayor clasificación por categoría y género de la suma de las 3 jornadas.





## 7.- DINÁMICA ATLETISMO SUB 14 – SUB 16

Se establece en estas categorías la realización de todas las pruebas de atletismo en pista, dividiéndolo en 4 jornadas que quedarían de la siguiente manera:

JORNADA A	
SUB14	SUB16
80 ML	100 ML
500 ML	600 ML
3000 ML	3000 ML
LONGITUD	LONGITUD
MARTILLO	MARTILLO

JORNADA B	
SUB14	SUB16
150 ML	300 ML
80 MV	100 MV
1000 OBS	1500 OBS
ALTURA	ALTURA
PESO	PESO

JORNADA C	
SUB14	SUB16
1000 ML	1000 ML
220 MV	300 MV
2000 MARCHA	3000 MARCHA
TRIPLE	TRIPLE
DISCO	DISCO

JORNADA D	
SUB14	SUB16
PÉRTIGA	PÉRTIGA
JABALINA	JABALINA
5 X 80	4 X 100
*art 8.2*	*art 8.2*

\*La organización no facilitará pértigas, debiendo llevar cada participante la suya.

## 8.- PREMIACIÓN

**8.1** En la modalidad de Jugando al Atletismo no habrá premiación a nivel individual, pero si un ranking por equipo y género entregándose en la última jornada trofeo a los 3 mejores equipos por categoría y género.

**8.2** En Atletismo sub 14 – sub 16, se premiará en cada jornada a las 3 mejores marcas por prueba, categoría y género, siendo en la última jornada la premiación por equipos, donde además podrán correr los mejores clasificados en anteriores jornadas.

## 9.- RECLAMACIONES

En caso de darse, las reclamaciones se efectuarán por escrito en las 48 horas hábiles posteriores a la celebración de la jornada debiendo remitirse al correo [juegosdetenerife@atletismotenerife.es](mailto:juegosdetenerife@atletismotenerife.es), a lo que en un plazo de 48 horas tras la recepción de la misma se procurará resolver.





## 10.- TRANSPORTE

**10.1** La contratación del transporte colectivo para el desplazamiento de los equipos y su consiguiente financiación correrá por cuenta del Cabildo de Tenerife. Su uso deberá confirmarse con la organización antes de las 23.59h del martes previo a la prueba. Para ello se deberá descargar la hoja de ruta disponible en la página web oficial de los juegos [www.deportestenerife.es](http://www.deportestenerife.es)

Cumplimentarla debidamente y enviarla en **FORMATO WORD**, al siguiente correo [coordinacion3@gruposolventia.net](mailto:coordinacion3@gruposolventia.net) , dentro del plazo estipulado para ello. **TODA SOLICITUD DE TRANSPORTE FUERA DEL PLAZO ESTIPULADO NO SERA ATENDIDA.**

**10.2** El transporte colectivo será utilizado exclusivamente por deportistas inscritos previamente en tiempo y forma y por los monitores de los equipos inscritos, no pudiendo hacer uso del mismo ni familiares ni acompañantes.

**10.3** Se fijan unos mínimos para el uso del transporte, siendo este de 10 personas. Por otro lado se establece un mínimo de 5 personas para fijar un punto de parada en la hoja de ruta correspondiente.

**10.4** Será responsabilidad del delegado/a, del equipo cubrir las plazas solicitadas, con un margen de error de 5 usuarios. En caso de no cumplir con este porcentaje de ocupación, la organización estudiará cada caso, pudiendo incluso denegar el transporte colectivo para las próximas jornadas.

**10.5** Todas las hojas de ruta se adecuarán a criterios de tiempo y proximidad geográfica, pudiendo la organización establecer paradas céntricas comunes a varios centros o clubs.

**10.6** Se establece un margen de espera del transporte colectivo de 5 minutos en cada parada, transcurrido ese periodo, el transporte se dirigirá al siguiente punto de parada que corresponda en su hoja de ruta.

## 11.- APORTACIÓN DE CLUBS, ESCUELAS Y COLEGIOS

Según se acordó en la reunión mantenida el 14 de febrero, se estableció que cada club, escuela o colegio participante, aportase entre 2 y 3 monitores o auxiliares para el desarrollo de las jornadas, debiendo éstos estar presentes presencial o telemáticamente el jueves previo a la prueba para establecer el desarrollo de la misma y marcar las pautas y competencias de cada uno dentro de la jornada.





## 12.- INCIDENCIAS

La organización dispondrá de un teléfono de incidencias con total disponibilidad los días de competición, en el que los delegados podrán informar de cualquier contratiempo surgido con el transporte.

Dicho teléfono es el siguiente: **699 376 864**

## 13.- DISPOSICIÓN FINAL

La organización de Juegos Cabildo de Tenerife, podrá modificar la presente normativa si lo estimase necesario durante el desarrollo de la competición. Cualquier cambio, si se produjese, se comunicara a los equipos participantes con el suficiente tiempo de antelación.

Todo lo no previsto en esta normativa, se regirá por las normas de la RFEA

