



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*“Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”  
“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”*

# JUEGOS ESCOLARES DEPORTIVOS Y PARADEPORTIVOS VIRTUALES

## BASES GENERALES Y ESPECIFICAS

2021



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

## BASES GENERALES

### PRESENTACIÓN

Dentro de las políticas de Estado se encuentra la Promoción de la Educación Física y el Deporte Escolar, con el objetivo de formar futuros ciudadanos con un desarrollo formativo integral contrarrestando la vida sedentaria y promoviendo una vida activa y saludable, un espacio formativo donde los/las estudiantes desarrollen sus habilidades motrices, su condición física y mental, a través de la sociabilización, la práctica de valores, juego limpio y vida sana.

El Ministerio de Educación establece diversas disposiciones correspondientes al año lectivo 2021, con la finalidad de evitar cualquier situación que exponga a las y los estudiantes al riesgo de contagio y prevenir la propagación del COVID-19, en las diferentes instituciones educativas públicas y privadas a nivel nacional.

Así mismo, los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos así como los Concursos Educativos Virtuales Aprendo en Casa 2021, en el marco del estado de emergencia sanitaria COVID-19, son oportunidades para que los estudiantes y demás actores educativos desarrollen los valores y las actitudes promovidos por los enfoques transversales del Currículo Nacional de Educación Básica, al poner en práctica conductas como empatía, libertad y responsabilidad, diálogo y concertación, solidaridad, honestidad, superación personal, y valoración de la diversidad para un verdadero diálogo intercultural, entre otros.

Cabe recalcar que los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos se vienen desarrollando desde hace 28 años, con diferentes disciplinas deportivas, pero en la actualidad existe la posibilidad que el deporte virtual sea un recurso con un valor enorme cuando las circunstancias no nos permiten desarrollar deportes de manera colectiva y presencial. Por ello el Ministerio de Educación está proponiendo realizar que mediante las herramientas tecnologías nuestros estudiantes puedan hacer deporte dirigido desde casa. Esto ayudará a que se sientan más seguros en sus acciones, siendo definitivamente estas actividades desarrolladas en un poquito espacio, que la creatividad nos pueda ayudar a liberar energía y a sentirnos mejor con nuestro cuerpo.

Para la edición XXIX de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos en el año 2021, se propone desarrollar los deportes convencionales de Ajedrez, Karate, Taekwondo, Judo y Gimnasia de manera virtual que se orientan a contrarrestar los niveles de estrés y confinamiento a los cuales se encuentra sometidos los estudiantes a nivel nacional.



## 1. BASE NORMATIVA

- Ley N°26549, Ley de Centros Educativos Privados.
- Ley N°27674, Ley que establece el acceso de deportistas de alto nivel a la Administración Pública.
- Ley N°28036, Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte.
- Ley N°28044, Ley General de Educación.
- Ley N°28983, Ley de Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres.
- Ley N°28988, Ley que declara a la educación básica regular como servicio público esencial.
- Ley N°29944, Ley de Reforma Magisterial.
- Ley N°29973, Ley General de la Persona con Discapacidad. Que promueve la participación de todas las personas en igualdad de condiciones, sin ninguna índole de distinción.
- Ley N° 30797, Ley que Promueve la Educación Inclusiva, modifica el artículo 52 e incorpora los artículos 19-A y 63-A en la Ley N° 28044 Ley General de Educación.
- Ley N°29988, Ley que establece medidas extraordinarias para el personal docente y administrativo de instituciones educativas públicas y privadas, implicado en delitos de terrorismo, apología del terrorismo, delitos de violación de la libertad sexual y delitos de tráfico ilícito de drogas; crea el Registro de personas condenadas o procesadas por delito de terrorismo, apología del terrorismo, delitos de violación de la libertad sexual y tráfico ilícito de drogas y modifica los artículos 36 y 38 del Código Penal.
- Ley N°30271, Ley que modifica la Ley N°30037, Ley que previene y sanciona la violencia en los espectáculos deportivos.
- Ley N° 30432, Ley que promueve y garantiza la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la educación básica pública.
- Decreto Ley N°25762, Ley Orgánica del Ministerio de Educación.
- Decreto Supremo N°018-2004 PCM, que aprueba el Reglamento de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte.
- Decreto Supremo N°011-2012-ED, Reglamento de la Ley N°28044, Ley General de Educación.
- Decreto Supremo N°004-2013-ED, Reglamento de la Ley N°29444, Ley de Reforma Magisterial.
- Decreto Supremo N°001-2015-MINEDU, Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación
- Decreto Supremo N°003-2017-MINEDU, que aprueba la Política Nacional del Deporte.
- Decreto Supremo N°004-2020-MINEDU, que aprueba el Reglamento de la Ley N°29988, Ley que establece medidas extraordinarias para el personal que presta servicios en instituciones educativas públicas y privadas implicado en diversos delitos; crea el Registro de personas condenadas o procesadas por los delitos establecidos en la Ley N°29988 y modifica los Artículos 36 y 38 del Código Penal; modificada por el Decreto de Urgencia N°019-2019.
- Resolución Ministerial N°034-2015-MINEDU, que aprueba el Plan Nacional de Fortalecimiento de la Educación Física y el Deporte Escolar.
- Resolución Ministerial N°281-2016-MINEDU y modificatoria, que aprueba el Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Resolución Ministerial N°160-2020-MINEDU, que dispone el inicio del año escolar a través de la implementación de la estrategia denominada "Aprendo en casa", a partir del 6 de abril de 2020 y aprueba otras disposiciones.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

- Resolución Viceministerial N°097-2020-MINEDU, que aprueba el documento normativo denominado "Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19"
- Resolución Viceministerial N°273-2020-MINEDU que aprueba el Documento Normativo "Orientaciones para el desarrollo del Año Escolar 2021 en Instituciones Educativas y Programas Educativos de la Educación Básica".

Las normas mencionadas incluyen sus normas modificatorias, complementarias, conexas o aquellas que las sustituyan

## 2. DE LA ORGANIZACIÓN

- 2.1. La Dirección de Educación Física y Deporte, organiza los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual.
- 2.2. La Comisión Organizadora, estará presidida por el/la Director(a) de Educación Física y Deporte del MINEDU y conformada por el/la Coordinador/a de una Unidad de Arte y Cultura de la DEFID y el/la Coordinador/a del deporte escolar de la DEFID.
- 2.3. Entre las funciones principales de la Comisión Organizadora tenemos:
  - a. Supervisar el estricto cumplimiento de las Bases de los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual y otras funciones que permitan su buen desarrollo.
  - b. Supervisar cada una de las subcomisiones de trabajo instauradas, para garantizar un adecuado desarrollo de dichos Torneos.

## 3. DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar en los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual, las y los estudiantes (incluyendo a estudiantes con discapacidad, o alguna otra condición de salud, entre otros) de los niveles de educación primaria y secundaria de las Instituciones Educativas Públicas y Privadas de Educación Básica Regular. Solo en el caso del Torneo de Ajedrez los estudiantes de Educación Básica Alternativa con registro de matrícula en el SIAGIE podrán participar en esta actividad.



## 4. DE LOS DELEGADOS

4.1. El delegado debe ser un(a) docente de la institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, **no un padre o madre familia o cualquier familiar**, quien deberá ser designado por el director(a) bajo responsabilidad funcional, quien emitirá un documento formal autorizando la participación del o la docente como delegado, dicho documento debe ser remitido por correo electrónico de la máxima autoridad de la Institución Educativa al siguiente correo electrónico: [torneosjden@minedu.gob.pe](mailto:torneosjden@minedu.gob.pe), consignando datos personales del designado: apellidos y nombres, número de documento de identidad, vínculo o cargo laboral, especialidad, condición laboral, teléfono personal, correo electrónico, señalando los apellidos y nombres del o de los estudiantes, documento de identidad y la categoría.

**Nota:** Un delegado podrá ser el mismo delegado de una o más categorías / de uno o más deportes.

4.2. El delegado tendrá las siguientes funciones:

- Realizar la inscripción de sus deportistas a través del siguiente link: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>.



- Deberá de asistir en forma virtual al Congreso Técnico en fecha establecida en el cronograma, siendo esta reunión convocada por la DEFID.
- Deberá mantener informado a la o el estudiante, a su familia y/o apoderado, en caso lo requiera, sobre el cronograma de competencia para su participación, de manera anticipada en todas las etapas.

## 5. DE LAS CATEGORÍAS POR DEPORTE

Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular / Educación Básica Alternativa (solo Ajedrez), que participen en los Torneos de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos Virtuales, tendrá las siguientes consideraciones:

### 5.1. Disciplina Deportiva de Ajedrez:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Las y los estudiantes de 10, 11 y 12 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011, 2010 y 2009 respectivamente.	04 estudiantes, hasta cuatro (04) damas como máximo y hasta cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 13 y 14 años (B)	Las y los estudiantes de 13 y 14 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2008 y 2007 respectivamente.	04 estudiantes, hasta cuatro (04) damas como máximo y hasta cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Las y los estudiantes de 15, 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2006, 2005 y 2004 respectivamente.	04 estudiantes, hasta cuatro (04) damas como máximo y hasta cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 15 a más años (E)	Las y los estudiantes de 15 a más años de edad con registro de matrícula en el SIAGIE a partir del 2021	04 estudiantes, hasta cuatro (04) damas como máximo y hasta cuatro (04) varones como máximo.

NOTA: Bases específicas en el Anexo 1

### 5.2. Disciplina Deportiva de Karate:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 10 y 11 años (K1)	Las y los estudiantes de 10 y 11 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011 y 2010 respectivamente.	Se podrá inscribir hasta 08 estudiantes damas en cualquiera de las categorías.  Se podrá inscribir hasta 08 estudiantes varones en cualquiera de las categorías.
Categoría 12 y 13 años (K2)	Las y los estudiantes de 12 y 13 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2009 y 2008 respectivamente.	
Categoría 14 y 15 años (K3)	Las y los estudiantes de 14 y 15 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2007 y 2006 respectivamente.	
Categoría 16 y 17 años (K4)	Las y los estudiantes de 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2005 y 2004 respectivamente.	

NOTA: Bases específicas en el Anexo 2

### 5.3. Disciplina Deportiva de Taekwondo:

DIVISIÓN	EDADES	AÑOS DE NACIMIENTO
Infantil A	6 a 7 años	2014 – 2015
Infantil B	8 a 9 años	2012 – 2013
Infantil C	10 a 11 años	2010 – 2011
Cadete	12 a 14 años	2007 – 2009
Junior	15 a 17 años	2004 – 2006

NOTA: Bases específicas en el Anexo 3



#### 5.4. Disciplina Deportiva de Judo:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 13 y 14 años (B)	Las y los estudiantes de 13 y 14 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2008 y 2007 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: Hasta cuatro (04) damas como máximo. Hasta cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Las y los estudiantes de 15, 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2006, 2005 y 2004 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: Hasta cuatro (04) damas como máximo. Hasta cuatro (04) varones como máximo.

NOTA: Bases específicas en el Anexo 4

#### 5.5. Disciplina Deportiva de Gimnasia:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 07, 08 y 09 años (O)	Las y los estudiantes de 07, 08 y 09 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2014, 2013 y 2012 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: Hasta cuatro (04) damas como máximo. Hasta cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Las y los estudiantes de 10, 11 y 12 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011, 2010 y 2009 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: Hasta cuatro (04) damas como máximo. Hasta cuatro (04) varones como máximo.

NOTA: Bases específicas en el Anexo 5

### 6. DEL CRONOGRAMA POR CADA DEPORTE

Los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual, tendrán el detalle siguiente:

#### 6.1 Cronogramas de las competencias de Ajedrez: Damas y Varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatoria	Etapas Final
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Del 21 de junio 05 de julio	Del 06 al 10 de julio	14 de julio	Del 16 al 27 de julio	Del 03 al 08 de agosto
Categoría 13 y 14 años (B)	Del 16 al 30 de julio	Del 31 de julio al 04 de agosto	08 de agosto	Del 10 al 21 de agosto	Del 28 de agosto al 02 de setiembre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Del 10 al 24 de agosto	Del 25 al 29 de agosto	02 de setiembre	Del 04 al 15 de setiembre	Del 22 al 27 de setiembre
Categoría 15 a más años (E)	Del 10 al 24 de agosto	Del 25 al 29 de agosto	02 de setiembre	Del 07 al 15 de setiembre	Del 22 al 27 de setiembre

#### 6.2. Cronogramas de las competencias de Karate: Damas y Varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatoria	Etapas Final
Categoría 10 y 11 años (K1)	Del 02 al 16 de agosto	21 de agosto	24 de agosto	Del 25 al 30 de agosto	Del 12 al 14 de setiembre
Categoría 12 y 13 años (K2)					
Categoría 14 y 15 años (K3)	Del 20 de agosto al 03 de setiembre	08 de setiembre	11 de setiembre	Del 12 al 17 de setiembre	30 de setiembre al 02 de octubre
Categoría 16 y 17 años (K4)					



### 6.3. Cronogramas de las competencias de Taekwondo: Damas y Varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatoria	Etapas Final
Todas las categorías	Del 07 al 21 de setiembre	26 de setiembre	29 de setiembre	Del 30 de setiembre al 05 de octubre	Del 18 al 20 de octubre

### 6.4. Cronogramas de las competencias de Judo: Damas y Varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatoria	Etapas Final
Categoría 13 y 14 años (B)	Del 25 de setiembre al 09 de octubre	14 de octubre	17 de octubre	Del 18 al 23 de octubre	Del 05 al 07 de noviembre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Del 14 al 28 de octubre	02 de noviembre	05 de noviembre	Del 06 al 11 de noviembre	Del 24 al 26 de noviembre

### 6.5. Cronogramas de las competencias de Gimnasia: Damas y varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatoria	Etapas Final
Categoría 07, 08 y 09 años (0)	Del 29 de octubre al 12 de noviembre	17 de noviembre	20 de noviembre	Del 21 al 26 de noviembre	Del 08 al 11 de diciembre
Categoría 10, 11 y 12 años (A)					

## 7. DE LA INSCRIPCIÓN

7.1. La Etapa Inscripción tendrá como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>. En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular.

### 7.2. Requisitos para la Inscripción:

Para la Inscripción de los/las estudiantes y el delegado, se realizará a través página Web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

#### Participantes de EBR

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director; correo electrónico y número de celular personal.
- Número de DNI del delegado; correo electrónico y número de celular personal.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado (**no debe repetirse el teléfono del director o delegado**).
- Código de usuario de la plataforma de juego Lichess.org. (solo en ajedrez).
- Al momento de la inscripción deberá señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- **FOTOGRAFÍA ACTUALIZADA** a color y de preferencia en fondo blanco (puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam de la PC.).

Los estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, excepto los que tienen discapacidad visual, podrán participar en las mismas condiciones que los



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Básica Regular

Dirección de Educación Física y Deporte



BICENTENARIO PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos y la virtualidad le permitan su participación, por ser deportes individuales. Para ello se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.

#### Participantes de EBA (solo Ajedrez):

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director; correo electrónico y número de celular personal.
- Número de DNI del delegado; correo electrónico y número de celular personal.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado, en caso de ser menor de 18 años de edad (no debe repetirse el teléfono del director o delegado).
- Código de usuario de la plataforma de juego Lichess.org.
- Al momento de la inscripción deberá señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- **FOTOGRAFÍA ACTUALIZADA** a color y de preferencia en fondo blanco (puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam de la PC.).

Los estudiantes de la Educación Básica Alternativa que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, podrán participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos y la virtualidad le permitan su participación, por ser deportes individuales.

**NOTA:** Tener claro que los participantes deberán contar con sus datos actualizados en el **SIAGIE** para estar habilitados en su inscripción, además con el **CÓDIGO MODULAR** de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece. Es de responsabilidad del director de la Institución Educativa si los delegados al inscribir registran correos electrónicos y teléfonos que no existen o no estén activos.

**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada, deberá de contar con la autorización firmada por escrito del padre o madre o apoderado de la o el estudiante que participará en los Torneos. Dicho documento podrá ser solicitado en cualquier momento mientras dure la competencia y hasta 3 meses después de su culminación.



#### 7.3. De la Etapa de Acreditación:

Esta etapa inicia una vez cerradas las inscripciones y tiene una duración en días tal como se señala en los cronogramas. Durante esta etapa, cada delegado revisará la publicación de los inscritos habilitados en PERÚEDUCA y de la misma manera la publicación de los links para ser admitidos en el torneo del cual se han inscrito. Que serán publicados en la página web de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de inscripción, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se publicará la lista de las y los estudiantes confirmados para participar en los Torneos





PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

## 8. DE LOS ÁRBITROS / JUECES

8.1. Los árbitros / jueces son la autoridad para juzgar y emitir decisiones que ayuden al buen desarrollo de las competencias deportivas propuestas en estas Bases.

## 9. PREMIACIÓN:

9.1. La Dirección de Educación Física y Deporte, dependiente de la Dirección General de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación, otorgará diplomas virtuales a los/las estudiantes que ocupen los tres primeros lugares de cada categoría; asimismo se hará el reconocimiento a los entrenadores(as) y los delegados(as), mediante diplomas virtuales de los tres primeros lugares por disciplina y categoría, los cuales serán enviados a los correos electrónicos de cada uno de los antes mencionados.

## 10. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

- 10.1. Todos los aspectos no contemplados en las presentes bases serán resueltos por la Comisión Organizadora.
- 10.2. Las competencias de cada uno de los torneos (Ajedrez, Karate, Taekwondo, Judo y Gimnasia) se desarrollará en una única etapa, que es la etapa nacional, que comprende dos fases: clasificatoria y la final. La organización y los costos del arbitraje de la etapa nacional serán asumidos por el MINEDU a través de la DEFID de acuerdo con el plan de trabajo.
- 10.3. Se contará con los servicios de un Call Center para brindar información y orientaciones sobre las inscripciones, programación de las competencias entre otros que estén relacionados exclusivamente a los torneos virtuales de los JEDP.
- 10.4. Tomar en cuenta que el participante pueda tener una PC, Laptop, Tablet o un Teléfono Celular para participar en los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual.
- 10.5. Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE/GRE promoverán la inscripción y participación de las y los deportistas de su jurisdicción.
- 10.6. La organización y conducción de los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual está a cargo de los directores de competencia y su equipo de arbitrajes según el deporte: Ajedrez, Karate, Taekwondo, Judo y Gimnasia, teniendo en cuenta el cronograma establecido en las presentes bases.
- 10.7. La DEFID sugiere que previo a la etapa nacional, las UGEL y DRE realicen torneos preparatorios en forma virtual de los deportes considerados para la etapa nacional, estos se realizarán de acuerdo a sus posibilidades sin que genere una solicitud de recursos financieros a la sede central.
- 10.8. La Comisión Organizadora, para el caso de estudiantes con discapacidades de la EBR, de ser necesario, proveerá a las II.EE. y UGEL las orientaciones y asistencia técnica, para promover el acceso, participación y permanencia de los mismos. Está sujeto si las condiciones tecnológicas lo permitan y se encuentren disponibles por él o la participante.
- 10.9. Para los torneos de preparación previos a la etapa nacional la DEFID brindará la Asistencia Técnica al respecto si las UGEL y DRE lo consideran necesario.
- 10.10. Las situaciones de conexión de internet de algún deportista serán resueltas por él mismo (torneo de ajedrez).
- 10.11. Se recomienda revisar diariamente la página WEB de los Juegos Deportivos para estar al tanto de las publicaciones.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*“Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”  
“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”*

10.12. La Comisión Organizadora, en el caso de estudiantes con discapacidad incluidos y de ser necesario, proveerá los ajustes razonables, para promover el acceso, participación y permanencia de los mismos, en los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos Virtuales 2021.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

## ANEXO 1

### II TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE AJEDREZ VIRTUAL 2021

#### BASES ESPECÍFICAS

#### 1. INSCRIPCIÓN:

Para las categorías "A", "B", "C" y "E" se podrán inscribir hasta cuatro (04) deportistas damas y cuatro (04) deportistas varones. Incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria del Instituciones educativas Públicas y Privadas de la Educación Básica Regular.

#### 2. REGLAMENTO:

Se aplicarán las disposiciones del Reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez - FIDE, salvo en aquellos aspectos que se encuentran contemplados en las presentes bases.

#### 3. DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE JUEGO:

Se utilizará la plataforma virtual de ajedrez **LICHESS.ORG** para las competencias.

#### 4. SISTEMA DE JUEGO Y OTROS:

- 4.1. Se elegirá el Sistema Suizo según el número de participantes, contemplando hasta (puede ser menos) 12 rondas de etapa clasificatoria y hasta 06 rondas de la etapa final. Se respetará los resultados de la plataforma Lichess.org, considerando el sistema de desempate según los criterios que tiene establecido.
- 4.2. Ronda significa una partida. Una ronda por día significa una partida por día.
- 4.3. El torneo permitirá el emparejamiento para las partidas de juego entre damas y varones, en cada una de las categorías. Al ser el torneo de carácter mixto.
- 4.4. Se recomienda estar en la Plataforma virtual treinta minutos antes del inicio de su partida programada, con el fin de prever alguna dificultad en el funcionamiento de los recursos tecnológicos, así como la conectividad de internet. Situaciones ajenas a la organización.
- 4.5. Es necesario INGRESAR al torneo, por el botón ENTRAR en el enlace del torneo, no basta estar conectado en Lichess, hay que INGRESAR al torneo antes de que empiece la ronda o lo antes posible en que esta se haya iniciado, ya que su tiempo estará corriendo y si termina su tiempo, pierde la partida.
- 4.6. Si el jugador ya está en Lichess con su usuario, y ya entró al torneo, es sólo esperar el inicio de la partida, verificando el cronómetro que aparece indicando el tiempo regresivo, cuanto tiempo falta para empezar. Al iniciar, se abrirá automáticamente la ventana con el tablero, piezas, y su adversario de la ronda.
- 4.7. Al término de la última ronda de la etapa clasificatoria, se considerará los resultados de Lichess después de 24 horas para determinar los 60 clasificados a la etapa final. En todas las categorías.
- 4.8. Al término de la última ronda de la etapa Final, con el propósito de determinar los primeros tres lugares de cada categoría, serán aquellos que la plataforma determine (sin cuentas baneadas o marcadas) después de seis (6) días de finalizada la última partida en la plataforma Lichess y en su categoría.



**Nota:** El sistema suizo permite que jueguen un torneo un número indefinido de personas, y que todos ellos jueguen el mismo número de partidas, además, cada uno jugará contra los de su mismo nivel o próximo, de puntuación.

## 5. HORARIOS DE COMPETENCIA

5.1. Los horarios y las fechas se han establecido teniendo en cuenta con las clases de educación a distancia en el marco de la estrategia: Aprendo en casa. Los horarios y fechas se mantendrán fijas durante la duración de todo el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez online, siendo la programación como a continuación se indica:

CATEGORÍAS	ETAPAS	FECHAS	HORARIOS DE REFERENCIA
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Clasificatoria	Del 16 al 27 de julio	14:00 a 15:00 horas
	Final	Del 03 al 08 de agosto	

CATEGORÍAS	ETAPAS	FECHAS	HORARIOS DE REFERENCIA
Categoría 13 y 14 años (B)	Clasificatoria	Del 10 al 21 de agosto	14:00 a 15:00 horas
	Final	Del 28 de agosto al 02 de setiembre	

CATEGORÍAS	ETAPAS	FECHAS	HORARIOS DE REFERENCIA
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Clasificatoria	Del 04 al 15 de setiembre	14:00 a 15:00 horas
	Final	Del 22 al 27 de setiembre	

CATEGORIAS	ETAPAS	FECHAS	HORARIOS DE REFERENCIA
Categoría 15 a más años (E)	Clasificatoria	Del 07 al 15 de setiembre	19:00 a 20:00 horas
	Final	Del 22 al 27 de setiembre	

**NOTA:** Se competirá de lunes a domingo incluido los feriados en el mismo horario.

**IMPORTANTE:** El deportista tiene que estar en la Plataforma virtual 30 minutos antes de empezar la ronda, con el fin de prever alguna dificultad en el funcionamiento de los recursos tecnológicos, así como la conectividad de internet (deben unirse al enlace web del torneo de su categoría).



## 6. RITMO DE JUEGO:

- 6.1. El ritmo de juego será de 10 minutos a finish para cada jugador. La partida tiene una duración máxima de 20 minutos.
- 6.2. El sistema de juego a emplear es el suizo por la plataforma/aplicativo Lichess.org con sus reglas y condiciones.
- 6.3. Lugar de Juego: Plataforma [www.lichess.org](http://www.lichess.org)

## 7. PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO:

- 7.1. El delegado de cada categoría revisará en la página WEB de Juegos Deportivos Escolares, copiando los dos enlaces o link para que el o la estudiante pueda participar en el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Online. Una vez que tenga los enlaces



deberá enviar a sus participantes, quienes al recibirlos deben seguir los siguientes pasos:

**Paso 1: UNIRSE AL EQUIPO.** Los/las deportistas deben unirse se al equipo haciendo clic en el primer enlace o link recibido (es requisito de Lichess para jugar torneos en sistema suizo).

**Paso 2: ESPERAR** a que la organización pueda verificar su nickname, que está solicitando ingreso al equipo, y estar conforme, será aceptado en el equipo. Este procedimiento tomará su tiempo, porque no es de forma automática, sino en forma grupal.

**Paso 3: UNIRSE AL TORNEO.** Los deportistas ya aceptados en el primer paso deben unirse al torneo haciendo clic en el segundo enlace o link recibido (botón verde: UNIRSE).

NOTA: Se recomienda a todos los participantes: estudiantes, delegados, profesores, directores, entrenadores y padres de familia respetar en todo momento “El juego limpio”

**8. ALGUNOS DETALLES IMPORTANTES:**

8.1. Antes de iniciar su inscripción la o el estudiante participante deberá de registrarse en la plataforma virtual **LICHEES.ORG** donde se desarrollarán las competencias de ajedrez online. El instructivo de inscripción será publicado en el portal institucional del Ministerio de Educación: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>.

8.2. Las y los estudiantes que participarán por primera vez en el 2021, deben de tomar en cuenta a la hora de registrarse como usuario de la plataforma virtual de ajedrez que, el **nombre de usuario** deberá componerse por la letra de la categoría en la que competirá, el número de DNI, CE o Pasaporte y **únicamente su primer nombre**, ver el ejemplo mostrado a continuación:

- **Edad:** 11 años (Por lo tanto, participará en la categoría 10, 11 y 12 años, identificada con la letra “A”. Ver numeral 7 de las bases, para conocer la letra correspondiente a su categoría.
- **DNI:** 10865493
- **Estudiante:** Luís Alberto García Avalos



Letra de la Categoría (Colocar la letra en mayúsculas)	Número de DNI/CE/Pasaporte	NOMBRE (Colocar el nombre en mayúsculas)
A	10865493	LUIS

Según el ejemplo: el **nombre de usuario** en la plataforma virtual será: **A10865493LUIS**

**NOTA:** Para nada se debe considerar el segundo y/o tercer nombre para crear el usuario del Lichess, salvo los nombres compuestos como: María del Rosario / Juan de Dios.

Una vez que la o el estudiante se haya registrado en la plataforma virtual online donde se desarrollarán las competencias de ajedrez, contando ya con su nombre de usuario, podrá



continuar su inscripción en el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez online, a través del Sistema de Inscripción, disponible a través de la página web:

<http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>

#### IMPORTANTE:

- Los estudiantes deportistas que participaron el año 2020, utilizarán obligatoriamente el mismo usuario Lichess con el que compitieron en el I Torneo Nacional Escolar de Ajedrez virtual, siempre y cuando no haya sido sancionados por Lichess, por lo que no es necesario crear otra cuenta ya que está dentro del formato establecido por las presentes Bases.
- Para realizar un adecuado proceso en la inscripción en el II Torneo Nacional de Ajedrez virtual a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, así como para la creación del usuario en la plataforma virtual **LICHESS.ORG**, donde se desarrollarán las competencias de ajedrez online. Se publicará el manual y el instructivo de cada proceso, que puede ser descargable del portal institucional del Ministerio de Educación: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>
- Las Inscripciones se cerrarán de forma automática en la fecha límite para las inscripciones por categoría (Ver numeral 8).

#### 9. DE LA CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

Está terminantemente prohibido que el jugador cambie o abandone la zona de juego hasta finalizar la partida.

No deberá recibir ayuda externa durante las partidas:

- De un ordenador, un libro o una base de datos (programas de ajedrez).
- De una persona o varias personas, para favorecer en su desenvolvimiento de la partida.



Si la plataforma [www.lichess.org](http://www.lichess.org) banea (o da de baja) una cuenta de un participante, este quedará **descalificado totalmente del evento, sin lugar a reclamo**. Lo mismo sucederá si el jugador excluye su cuenta, durante o después del torneo, si es durante, no puede crear ni usar otro Nickname. Así use el mismo número de DNI.

En caso de que haya sospecha de que un jugador tuvo ayuda de engine (programa) en alguna partida, **el jugador afectado debe hacer la denuncia al propio Lichess.org enviando la partida sospechosa en formato pgn y la descripción de su sospecha.**

#### 10. DE LA COMPETENCIA

##### 10.1 DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE JUEGO:

Se utilizará la plataforma virtual de ajedrez **LICHESS.ORG** para las competencias.

##### 10.2 RECOMENDACIONES A LOS JUGADORES.

**Antes de la partida de juego, el o la participante deberá de cerciorarse de cumplir con las siguientes recomendaciones:**



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Básica Regular

Dirección de Educación Física y Deporte



BICENTENARIO PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

- a) El/la participante deberá tomar sus precauciones de funcionamiento de sus equipos: computadora, laptop, tablet, celular y la conectividad de internet y eléctricas.
- b) Instalarse en un espacio adecuado en su casa libre de ruidos, interferencias y/o incomodidades.
- c) Estar ubicado con sus equipos frente a una pared libre de distractores.

**Durante la partida de juego, se deberá tomar en cuenta lo siguiente:**

- a) Está prohibido que el jugador cambie o abandone la zona de juego hasta culminar la partida.
- b) No deberá recibir ayuda externa durante las partidas:
  - De un ordenador, un libro o una base de datos.
  - De una persona o varias personas, sea de forma oral o escrita para favorecer en su desenvolvimiento de la partida.
- c) Guardar el debido respeto a los y las deportistas con quienes compite a través del juego limpio.
- d) No utilizar otra cuenta que sea ajena al torneo.

**11. INCUMPLIMIENTO Y NEGLIGENCIA:**

- 11.1. No se considera el tiempo de tolerancia para el inicio de partida.
- 11.2. El control del tiempo de inicio y final de la partida será automático el mismo que se visualizará en cronómetro regresivo de la plataforma Lichess.
- 11.3. En dos partidas seguidas por No Presentación de un jugador Lichess lo elimina automáticamente de la competencia.

**12. OBSERVACIONES DE LICHESS:**

- 12.1. Al iniciar la ronda (horario marcado) el Lichess hace el pareo de jugadores y coloca los dos jugadores en un tablero virtual, después de 20 segundos iniciales (si no hay movimiento del jugador antes), el reloj del jugador de las piezas blancas comienza a funcionar y el tiempo a transcurrir. Si el jugador de las piezas blancas hizo su primer movimiento, lo mismo sucede para el jugador de las piezas negras, después de 20 segundos iniciales (si no hay movimiento del jugador antes), el reloj del jugador de las piezas negras comienza a funcionar y el tiempo a transcurrir. Lo que significa que un jugador puede entrar en la partida después de iniciada la ronda, pero antes de que termine su tiempo. Caso contrario, entrará, pero solo para la próxima ronda, que iniciará al día siguiente.
- 12.2. Entradas tardías al torneo. Hasta antes de empezar la segunda ronda del torneo, un jugador puede todavía entrar al torneo y será pareado. Si entra después que ya inició la segunda ronda, sólo será pareado para la tercera en adelante. Terminada la segunda ronda, el Lichess normalmente ya prohíbe el ingreso al torneo. Entradas tardías generan una puntuación de **BYE**, de medio punto al jugador, sin haber jugado alguna partida.
- 12.3. Un jugador que haya jugado una ronda, por ejemplo la 1ª ronda, y se ha quedado ausente en la próxima (2ª. ronda), podrá entrar en la tercera ronda, pero ya no en la cuarta. Estas reglas específicas son de la plataforma Lichess, y pueden variar sin aviso previo. La organización no tiene poder para alterar estos procedimientos.
- 12.4. Sea cual sea el motivo si el jugador no ingresa a dos partidas consecutivas será retirado del torneo automáticamente por Lichess, sea en la etapa clasificatoria o final.



### 13. SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

10.1 Lichess otorga la puntuación según los criterios que tiene establecidos, referencialmente puede considerar la siguiente puntuación:

Partida ganada: un (01) punto.

Partida empatada: medio (½) punto.

Partida perdida: cero (00) puntos.

### 14. CLASIFICACIÓN A LA ETAPA FINAL:

14.1. Clasifican a la siguiente etapa los 60 primeros de cada categoría.

14.2. Se seguirá la clasificación indicada por el sitio web/aplicativo Lichess.org al final del torneo.

**Estos SESENTA (60) jugadores clasificados (en cada categoría) para la etapa final, deberán seguir el mismo procedimiento de la etapa anterior:**

El delegado de cada categoría revisará en la página WEB de Juegos Deportivos Escolares, copiando los dos enlaces o link para que el o la estudiante pueda participar en el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Online. Una vez que tenga los enlaces deberá enviar a sus participantes, quienes al recibirlos deben seguir los siguientes pasos:

**Paso 1: UNIRSE AL EQUIPO.** Los/las deportistas deben unirse se al equipo haciendo clic en el primer enlace o link recibido (es requisito de Lichess para jugar torneos en sistema suizo).

**Paso 2: ESPERAR** a que la organización pueda verificar su nickname, que está solicitando ingreso al equipo, y estar conforme, será aceptado en el equipo. Este procedimiento tomará su tiempo, porque no es de forma automática, sino en forma grupal.

**Paso 3: UNIRSE AL TORNEO.** Los deportistas ya aceptados en el primer paso deben unirse al torneo haciendo clic en el segundo enlace o link recibido (botón verde: UNIRSE).

### 15. RECOMENDACIONES A LOS JUGADORES.

**15.1. Antes de la partida de juego, el o la participante deberá de cerciorarse de cumplir con las siguientes recomendaciones:**



15.1.1. El/la participante deberá tomar sus precauciones de funcionamiento de sus equipos: computadora, laptop, tablet, celular y la conectividad de internet y eléctricas.

15.1.2. Instalarse en un espacio adecuado en su casa libre de ruidos, interferencias y/o incomodidades.

15.1.3. Estar ubicado con sus equipos frente a una pared libre de distractores.

**15.2. Durante la partida de juego, se deberá tomar en cuenta lo siguiente:**

15.2.1. Está prohibido que el jugador cambie o abandone la zona de juego hasta culminar la partida.

15.2.2. No deberá recibir ayuda externa durante las partidas:

- De un ordenador, un libro o una base de datos.





- De una persona o varias personas, sea de forma oral o escrita para favorecer en su desenvolvimiento de la partida.
- 15.2.3. Guardar el debido respeto a los y las deportistas con quienes compite a través del juego limpio.
  - 15.2.4. No utilizar otra cuenta que sea ajena al torneo.
  - 15.2.5. Respetar las condiciones de la plataforma Lichess.org aceptadas al momento de registrarse como usuario.

## 16. DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros realizarán las siguientes actividades durante las partidas de juego:

- 16.1. El monitoreo será de manera online en cualquiera de las partidas sin aviso previo.
- 16.2. El sistema de monitoreo será en cada una de las categorías y el tiempo de monitoreo no interrumpirá el desarrollo de la partida.

## 17. CONSIDERACIONES DEL TORNEO:

- 17.1. La partida se gana cuando la plataforma virtual en que se está jugando declara al vencedor. Esto incluye los resultados por desconexión o salida intempestiva del sistema, por las razones que fueran. También incluye partidas cerradas instantáneamente por el Lichess, por uso de cheating en la partida.
- 17.2. La partida es tablas cuando el servidor donde se está jugando lo determina así (Tablas significa empate). Puede ser por repetición triple de posición o por falta de piezas que permitan tener opciones de dar jaque mate.
- 17.3. En caso un o una deportista sea baneado(a) por Lichess, como consecuencia de un reclamo y le dé la razón al contendor, hay que tener en cuenta que la plataforma Lichess no otorga o devuelve el punto, sin embargo, considera el rating.
- 17.4. Las situaciones de conexión de internet de algún deportista serán resueltas por él mismo, debe permanecer conectado y esperar el término del tiempo establecido del torneo. Mejor dicho, no podrá reclamar victoria por desconexión del adversario, debe esperar el término del tiempo. No habrá nueva partida por ninguna circunstancia.
- 17.5. El criterio de pareo (enfrentamiento de 2 jugadores) y demás normas del sistema suizo son a criterio de la plataforma Lichess.org por ello la comisión técnica no tiene el control sobre ellos. Es responsabilidad de los jugadores conocer los procedimientos inherentes al uso correcto del sitio web/aplicativo Lichess.org y no se aceptarán ni procederán reclamos por ignorancia de estos procedimientos.
- 17.6. En caso de que algún jugador tenga su cuenta baneada<sup>11</sup> (Lichess la elimina o da de baja) por uso de ayuda de programas para jugar; será eliminado del torneo y su puntuación y clasificación no será llevado en consideración por la organización del torneo.
- 17.7. Cualquier deportista que haya sido sancionado por Lichess no podrá participar en el evento, por ser cancelada su cuenta y no podrá hacer uso de ella.
- 17.8. En caso de que algún jugador tenga su cuenta (perfil del jugador) marcada por Lichess con alguno de los siguientes mensajes:
  - “Este jugador utiliza la ayuda de un ordenador”
  - “Este usuario no cumple los términos de servicio de Lichess”



<sup>1</sup>**Baneada:** significa que la Plataforma LICHESS ha sancionada al deportista por uso de programa informático o no cumplir los términos de las condiciones establecidas en su plataforma de juego.



Este jugador es eliminado del torneo por Lichess, su puntuación y clasificación no será tomado en consideración por la organización del torneo.

- 17.9. En el sentido de evitar que la plataforma Lichess marque el perfil del jugador, se debe seguir estrictamente los Términos de Servicios del Lichess los cuales están publicados en esta plataforma de juego, documento que enumera algunas prohibiciones al jugador y que pueden causar la marcación o penalización del jugador. Para eso, se debe consultar estos términos y seguir sus recomendaciones.
- 17.10. El/la participante deberá evitar de tener durante el horario de juego en la plataforma, varias pantallas del navegador de su internet abierta al mismo tiempo, dejando solo la plataforma Lichess para no tener inconvenientes a la hora de participar en el Torneo.

## 18. EN CASO DE EXISTIR EMPATE:

- 18.1. Si al término del torneo de la etapa clasificatoria o al término del torneo de la etapa final hay empates en número de puntos de los jugadores, en cualquier categoría, se respeta y toma en cuenta para el torneo, la clasificación que Lichess.org determine y muestre en pantalla, con la colocación de los jugadores de acuerdo con las reglas y los criterios de desempates que utiliza el Lichess.org.
- 18.2. Los criterios de desempates que usa el sitio web/aplicativo Lichess.org, son por orden:
  - 18.2.1. Sonnenborg Berger (único visible a los jugadores en la tabla final de clasificación, los otros tres a seguir, sólo visibles a través de la ficha del jugador en el torneo).
  - 18.2.2. Rating Performance.
  - 18.2.3. Tasa de victorias.
  - 18.2.4. Rating medio de los adversarios.



Esta clasificación por criterios de desempates, el propio sitio web/aplicativo Lichess.org lo maneja y lo publica en forma de clasificación final.

Respetando como limite la fecha indicada para la premiación, la clasificación final de todas las categorías podrá sufrir alteraciones, en caso de que en este intervalo de tiempo el Lichess bane o marque el usuario del jugador clasificado o aún el jugador excluya su cuenta, la organización considerará a los deportistas de la lista de clasificación final, subiendo de puesto a los próximos según el puntaje asignado por Lichess.

## 19. MODALIDAD DEL TORNEO:

- 19.1. El torneo será de carácter MIXTO se enfrentarán en forma aleatoria damas contra varones, varones contra varones y damas contra damas, ya que la plataforma Lichess no distingue el género al momento de EMPAREJAR.



## ANEXO 2

### I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE KARATE VIRTUAL 2021

#### I. BASES ESPECÍFICAS

1. MODALIDAD : KATA INDIVIDUAL
2. REGLAMENTO : W.K.F. (World Karate Federation) y Normas Técnicas de la F.D.P.K.

#### 3. DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar en el I Torneo Nacional Escolar de Karate online: Modalidad KATA, las y los estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria del Instituciones educativas Públicas y Privadas de la Educación Básica Regular.

#### 4. DE LAS CATEGORÍAS

Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, podrán inscribir un número determinado de estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Karate online, según la categoría, tal como se detalla a continuación:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 10 y 11 años (K1)	Las y los estudiantes de 10 y 11 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011 y 2010 respectivamente.	Se podrá inscribir hasta 08 estudiantes damas en cualquiera de las categorías.  Se podrá inscribir hasta 08 estudiantes varones en cualquiera de las categorías.
Categoría 12 y 13 años (K2)	Las y los estudiantes de 12 y 13 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2009 y 2008 respectivamente.	
Categoría 14 y 15 años (K3)	Las y los estudiantes de 14 y 15 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2007 y 2006 respectivamente.	
Categoría 16 y 17 años (K4)	Las y los estudiantes de 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2005 y 2004 respectivamente.	

#### 5. CATEGORÍAS DE KATA :

Damas	10 a 11 años – K1			12 a 13 años – K2			14 a 15 años – K3			16 a 17 años – K4		
	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más

Varones	10 a 11 años – K1			12 a 13 años – K2			14 a 15 años – K3			16 a 17 años – K4		
	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

## 6. DE LA INSCRIPCIÓN

a. La Etapa Inscripción tendrá como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>. En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, podrá inscribir hasta 08 estudiantes damas en cualquiera de las categorías y hasta 08 estudiantes varones en cualquiera de las categorías, luego de una selección interna entre las y los estudiantes en la Institución Educativa.

### b. Requisitos para la Inscripción

Para la Inscripción de los/as estudiantes y el delegado, se realizará a través página Web: web <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Para deportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del delegado; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado.
- Al momento de la inscripción deberá señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- **FOTOGRAFÍA ACTUALIZADA** a color y de preferencia en fondo blanco (puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam de la PC.).

Los estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, podrán participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos y la virtualidad le permitan su participación, por ser deportes individuales. Para ello se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.



**Nota:** Tener claro que los participantes deberán contar con sus datos actualizados en el **SIAGIE** para estar habilitados en su inscripción, además con el **CÓDIGO MODULAR** de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece.

**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada, deberá de contar con la autorización firmada por escrito del apoderado de la o el estudiante que participará en el I Torneo Nacional Escolar de Karate Online 2021.

### c. De la Etapa de Acreditación

Esta etapa inicia una vez cerradas las inscripciones. Durante esta etapa, cada delegado recibirá una notificación al correo electrónico que registro en el sistema de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en la cual se confirma la participación de las o los estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de



Karate online 2021. Una vez recibido el mensaje de correo electrónico, cada delegado deberá de responder al correo, diciendo: **Recibí la información**. Con lo cual estará dando por terminado el proceso de acreditación de sus estudiantes.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de acreditación, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se publicará la lista de las y los estudiantes confirmados para participantes en el I Torneo Nacional Escolar de Karate online.

## 7. DEL CRONOGRAMA

El I Torneo Nacional Escolar de Karate online: Modalidad de Kata, donde participarán estudiantes deportistas de las Instituciones Educativas públicas y privadas de los niveles de educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, tal como se detalla a continuación:

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapa Clasificatoria	Etapa Final
Categoría 10 y 11 años (K1)	Del 02 al 16 de agosto	21 de agosto	24 de agosto	Del 25 al 30 de agosto	Del 12 al 14 de setiembre
Categoría 12 y 13 años (K2)					
Categoría 14 y 15 años (K3)	Del 20 de agosto al 03 de setiembre	08 de setiembre	11 de setiembre	Del 12 al 17 de setiembre	30 de setiembre al 02 de octubre
Categoría 16 y 17 años (K4)					

## 8. NORMAS TÉCNICAS DE KATA

### KATAS PERMITIDOS EN LA ETAPA CLASIFICATORIA Y ETAPA FINAL

EDAD Y GRADO	ESTILOS					Observaciones
	GOJU	SHITO	SHOTO	WADO	OTROS	
10 a 11 años 6° kyu a más	Fukyu Kata Gerisai, Saifa, Seiyunchin	Heian Kata, Annanko, Rohai Matsukaze	Heian Kata Tekki Shodan, Bassai Dai	Pinan Kata, Naihanchi Passai	Equivalente	Pueden repetir el kata luego de una ronda (intercalar katas)
12 a más años 6° a 4° kyu						
12 a más años 3° kyu a más	De acuerdo a Reglamento de la F.M.K.					



## 9. RECOMENDACIONES TÉCNICAS DE LA COMPETENCIA

- La competencia será por puntaje y contará con la calificación de árbitros, en cada una de las categorías.
- Todos los deportistas realizarán un kata de acuerdo a la categoría y nivel que les corresponda (líneas arriba está el cuadro de katas permitidos), siendo los 20 competidores con mejores puntajes, los que pasan a la siguiente ronda, donde realizarán otro kata, que definirá los puestos finales (habrá un 1°, un 2° puesto y dos 3° puestos).
- En caso de existir empate para pasar a la segunda ronda o definir algún puesto, los competidores realizarán un kata adicional, de persistir el empate se realizará un sorteo.
- No habrá repechaje en ninguna categoría.
- El competidor deberá asegurar la logística para los competidores, puedan realizar el kata en un área o espacio con las dimensiones necesarias para competir.



- f. Garantizar que la red de internet a utilizar sea la óptima para evitar cualquier inconveniente durante el desarrollo de los katas.

**Etapas Clasificatorias:**

En esta etapa el Kata deberá grabarse y enviarlo a la Comisión Organizadora a través del correo, indicando el nombre completo, institución educativa, UGEL y Región.

Categorías	Fecha límite de entrega del video
Categoría 10 y 11 años (K1)	30 de agosto
Categoría 12 y 13 años (K2)	
Categoría 14 y 15 años (K3)	17 de setiembre
Categoría 16 y 17 años (K4)	

**Etapas Final:**

En esta etapa la demostración del Kata será en vivo mediante una plataforma que se indicará más adelante.

- Cuando se haga el llamado del competidor, se tendrá que aproximar a la cámara para indicar de manera clara el nombre del kata, inmediatamente se trasladará al punto de inicio, saludará, anunciará nuevamente el nombre del kata, y procederá a la ejecución correspondiente.
- Culminada la ejecución del kata, el competidor se quedará para escuchar el promedio final del puntaje obtenido, dando con ello culminado su participación en esa ronda.

**10. REUNIÓN TÉCNICA VIRTUAL INFORMATIVA**

La reunión técnica se realizará a través del sistema de comunicación virtual online, en las siguientes fechas:

Categorías	Congreso Técnico
Categoría 10 y 11 años (K1)	24 de agosto
Categoría 12 y 13 años (K2)	
Categoría 14 y 15 años (K3)	11 de setiembre
Categoría 16 y 17 años (K4)	

El enlace para la reunión online se hará llegar oportunamente a los correos electrónicos de los delegados.

**11. PREMIACIÓN:**

La Dirección de Educación Física y Deporte, dependiente de la Dirección General de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación, otorgará diplomas virtuales a los/as estudiantes que ocupen los tres primeros puestos de cada categoría, los cuales serán enviados al correo electrónico de los delegados.

**12. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:**

- Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Organizadora.
- El torneo es de carácter mixto por lo que pueden participar damas y varones de acuerdo a su categoría.
- Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE/GRE promoverán la participación de las y los deportes de su jurisdicción, en el I Torneo Nacional Escolar de Karate online.



## II. ASPECTOS TÉCNICOS Y REQUISITOS DE ESPACIO

### a) REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- Conexión vía Smartphone, Tablet, laptop o pc asegurándose de que la cámara a usar sea HD 1080px 30fps.
- Conexión a internet estable.
- Se recomienda que la conexión a internet sea directamente al router utilizando un cable ethernet.

### b) ESCENARIO FÍSICO:

- Verificar que el atleta tenga suficiente espacio para la ejecución del Kata, así como despejar el área de cualquier obstáculo.
- Asegurar que nada interfiera la vista en la cámara durante la ejecución. (Por ejemplo: Mascotas, otras personas, objetos, etc.)

### c) ILUMINACIÓN DEL ÁREA:

- Evitar estar a contraluz: Ninguna luz detrás del atleta – solo encima.
- La iluminación debe ser adecuada para el área donde se ejecutará el kata.
- Los jueces deberán ver los movimientos de manos y/o pies debido a lo mencionado anteriormente

### d) CÁMARA:

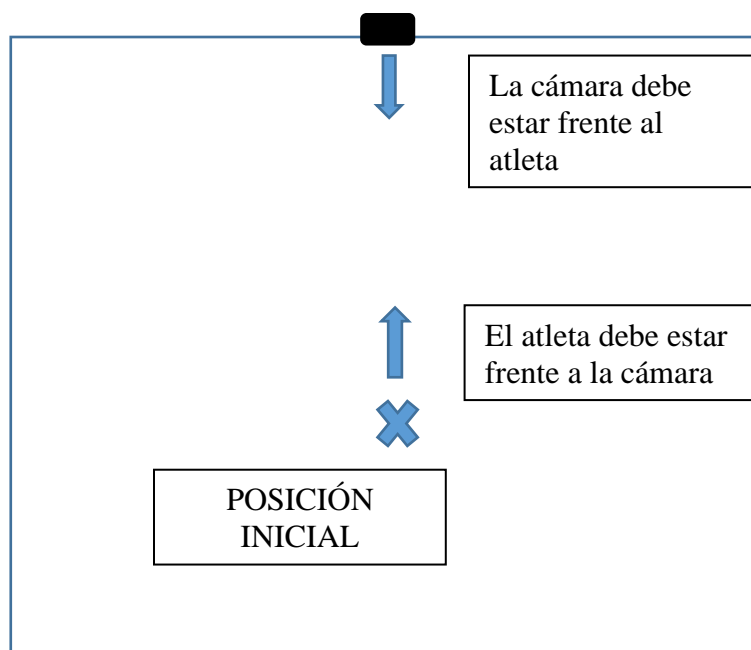
- La cámara debe estar en posición horizontal. La posición vertical no está permitida.
- La cámara debe estar posicionada directamente al frente del atleta. La cámara no puede estar posicionada a un costado, por encima o por debajo del atleta.
- La cámara debe permanecer en la misma posición durante toda la ejecución del kata (no está permitido hacer zoom ni girarla a la derecha/izquierda).
- La cámara debe estar posicionada a 1.5 – 1.8 metros de altura desde el piso.
- Si se usa la cámara del celular debe elegir el formato HD y posición horizontal.
- Verificar que su cámara tenga desactivada la función de espejo.
- Asegurarse que cualquier otro programa que utilice su cámara esté desactivado durante su ejecución.
- El Kata deberá ser iniciado en un punto el cual permita que el atleta no de ningún paso fuera de la vista de la cámara. Sin embargo, no deberá ser demasiado lejos dado que los detalles de la ejecución podrían no ser apreciados. Esta responsabilidad recae únicamente en el atleta.
- Al final de la ejecución cada competidor debe apagar su cámara y micrófono (cuando sea en vivo).

### e) FONDOS DE PANTALLA Y ADICIONALES

- No fondos de pantalla.
- No exhibiciones religiosas ni políticas.



#### f) POSICIÓN DE LA CÁMARA Y COMPETIDOR:



**Nota especial:** En el caso de celulares: deberán utilizar la cámara posterior. Si por alguna razón el competidor necesita utilizar la cámara frontal deberá asegurarse de no tener encendido el efecto espejo. Así mismo los estudiantes que tengan alguna discapacidad (como las detalladas en la inscripción) deberán de contar con la supervisión de su entrenador o una persona mayor entendida en la disciplina deportiva.

#### g) APOYO AL ATLETA

- Cada competidor debería tener una persona encargada de ayudar al atleta en el proceso de la competición. Por ejemplo: encender y apagar micrófono, ajusta cámara, entre otras. Se contempla también aquel apoyo que haya señalado el estudiante con discapacidad en su inscripción, sin que limite su autonomía en el desarrollo de la competencia.
- Chequear y compartir con el atleta el cronograma de participación, información de la división, orden de ejecución y kata a ejecutar. Toda esta información será enviada a los correos de las instituciones inscritas en las fechas correspondientes.
- Se recomienda que el atleta verifique su sistema antes de la competición para asegurar que los requisitos técnicos estén funcionando apropiadamente.





## ANEXO 3

### I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE TAEKWONDO VIRTUAL 2021

#### I. BASES ESPECÍFICAS

1. MODALIDAD : POOMSAE TRADICIONAL
2. REGLAMENTO : Federación Deportiva Peruana de Taekwondo.
3. DE LOS PARTICIPANTES  
Podrán participar en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo online: Modalidad POOMSAE, las y los estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria del Instituciones educativas Públicas y Privadas de la Educación Básica Regular.
4. DE LAS CATEGORÍAS  
Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, podrán inscribir un número determinado de estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo online, según la categoría, tal como se detalla a continuación:

#### Damas y Varones

DIVISION	EDAD	AÑO DE NACIMIENTO
INFANTIL A	6 a 7 años	2014 – 2015
INFANTIL B	8 a 9 años	2012 – 2013
INFANTIL C	10 a 11 años	2010 – 2011
CADETE	12 a 14 años	2007 – 2009
JUNIOR	15 a 17 años	2004 – 2006

8vo KUP	IL JANG
7mo KUP	I JANG
6to KUP	SAM JANG
5to KUP	SA JANG
4to KUP	OH JANG
3er KUP	YUK JANG
2do KUP	CHIL JANG
1er KUP	PAL JANG
1er POOM o DAN	KORYO
2do POOM o DAN	KEUMGANG

Se podrá inscribir hasta 08 estudiantes damas en cualquiera de las categorías.  
Se podrá inscribir hasta 08 estudiantes Varones en cualquiera de las categorías.



## 5. DEL CRONOGRAMA

El I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo online: Modalidad POOMSAB, donde participarán estudiantes deportistas de las Instituciones Educativas públicas y privadas de los niveles de educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, tal como se detalla a continuación:

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapa Clasificatoria	Etapa Final
Todas las categorías	Del 07 al 21 de setiembre	26 de setiembre	29 de setiembre	Del 30 de setiembre al 05 de octubre	Del 18 al 20 de octubre

## 6. DE LA INSCRIPCIÓN

6.1. La Etapa Inscripción tendrá como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>. En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, podrá inscribir hasta 08 estudiantes damas en cualquiera de las categorías y hasta 08 estudiantes varones en cualquiera de las categorías, luego de una selección interna entre las y los estudiantes en la Institución Educativa.

### 6.2. Requisitos para la Inscripción

Para la Inscripción de los/as estudiantes y el delegado, se realizará a través página Web: web <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Para deportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del delegado; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado.
- Al momento de la inscripción deberá señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- **FOTOGRAFÍA ACTUALIZADA** a color y de preferencia en fondo blanco (puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam de la PC.).

Los estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, podrán participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos y la virtualidad le permitan su participación, por ser deportes individuales. Para ello se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.

**Nota:** Tener claro que los participantes deberán contar con sus datos actualizados en el **SIAGIE** para estar habilitados en su inscripción, además con el **CÓDIGO MODULAR** de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece.



**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada, deberá de contar con la autorización firmada por escrito del apoderado de la o el estudiante que participará en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo Online 2021.

### 6.3. De la Etapa de Acreditación

Esta etapa inicia una vez cerradas las inscripciones. Durante esta etapa, cada delegado recibirá una notificación al correo electrónico que registro en el sistema de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en la cual se confirma la participación de las o los estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo online 2021. Una vez recibido el mensaje de correo electrónico, cada delegado deberá de responder al correo, diciendo: **Recibí la información.** Con lo cual estará dando por terminado el proceso de acreditación de sus estudiantes.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de acreditación, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se publicará la lista de las y los estudiantes confirmados para participantes en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo online.

## 7. RECOMENDACIONES TÉCNICAS DE LA COMPETENCIA

- 7.1. La indumentaria o vestimenta que puede utilizar el uniforme tradicional o un pantalón de buzo (cómodo para el participante) y con un polo blanco; no se exigirá el uniforme oficial. El uso del informe oficial no amerita puntos adicionales.
- 7.2. La competencia será por puntaje y contará con la calificación de árbitros, en cada una de las categorías.
- 7.3. Se ejecutará el POOMSAE de forma INDIVIDUAL dependiendo del grado del o de los participantes, ejecutando el que le corresponda hasta 1er KUP o desde 1er DAN, siendo los 20 competidores con mejores puntajes, los que pasan a la siguiente ronda (etapa final), donde realizarán nuevamente el POOMSAE, que definirá los puestos finales (habrá un 1º, un 2º puesto y dos 3º puestos).
- 7.4. No habrá repechaje en ninguna categoría.
- 7.5. El competidor deberá asegurar la logística en un área o espacio con las dimensiones necesarias para su participación.
- 7.6. Garantizar que la red de internet a utilizar sea la óptima para evitar cualquier inconveniente durante el desarrollo del POOMSAE.

### Etapa Clasificatoria:

En esta etapa el POOMSAE deberá grabarse y enviarlo a la Comisión Organizadora a través del correo: [juegosdeportivos@minedu.go.pe](mailto:juegosdeportivos@minedu.go.pe) indicando el nombre completo, institución educativa, UGEL y Región.

Categorías	Fecha límite de entrega
Todas las categorías	Hasta el 05 de octubre

### Etapa Final:

En esta etapa la demostración del Poomsae será en vivo mediante una plataforma que se indicará más adelante.



- 7.7. Cuando se haga el llamado del competidor, se tendrá que aproximar a la cámara para indicar de manera clara el nombre del POOMSAE, inmediatamente se trasladará al punto de inicio y procederá a la ejecución correspondiente.
- 7.8. Culminada la ejecución del POOMSAE, el competidor se quedará para escuchar el promedio final del puntaje obtenido, dando con ello culminado su participación.
- 7.9. NO SE ACEPTARÁN INSCRIPCIONES, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, FUERA DE LA FECHA ESTABLECIDA: Hasta el 01 de setiembre.

## 8. REUNIÓN TÉCNICA VIRTUAL INFORMATIVA

La reunión técnica se realizará a través del sistema de comunicación virtual online, en la siguiente fecha:

Categorías	Congreso Técnico
Todas las categorías	29 de setiembre

El enlace para la reunión online se hará llegar oportunamente a los correos electrónicos de los delegados.

## 9. PREMIACIÓN:

La Dirección de Educación Física y Deporte, dependiente de la Dirección General de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación, otorgará diplomas virtuales a los/as estudiantes que ocupen los tres primeros puestos de cada categoría, los cuales serán enviados al correo electrónico de los delegados.

## 10. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

- 10.1. Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Organizadora.
- 10.2. El torneo es de carácter mixto por lo que pueden participar damas y varones de acuerdo a su categoría.
- 10.3. Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE/GRE promoverán la participación de las y los deportes de su jurisdicción, en el I Torneo Nacional Escolar de **POOMSAE** online.



## II. ASPECTOS TÉCNICOS Y REQUISITOS DE ESPACIO

### a) REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- Conexión vía Smartphone, Tablet, laptop o pc asegurándose de que la cámara a usar sea HD 1080px 30fps.
- Conexión a internet estable.
- Se recomienda que la conexión a internet sea directamente al router utilizando un cable ethernet.

### b) ESCENARIO FÍSICO:

- Verificar que el atleta tenga suficiente espacio para la ejecución del POOMSAE, así como despejar el área de cualquier obstáculo.
- Asegurar que nada interfiera la vista en la cámara durante la ejecución. (Por ejemplo: mascotas, otras personas, objetos, etc.)



**c) ILUMINACIÓN DEL ÁREA:**

- Evitar estar a contraluz: Ninguna luz detrás del atleta – solo encima.
- La iluminación debe ser adecuada para el área donde se ejecutará el kata.
- Los jueces deberán ver los movimientos de manos y/o pies debido a lo mencionado anteriormente

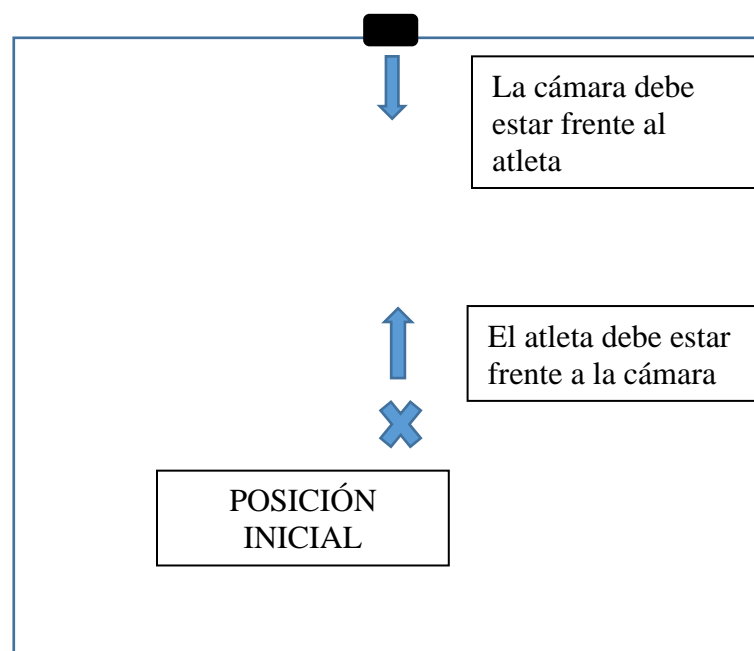
**d) CÁMARA:**

- La cámara debe estar en posición horizontal. La posición vertical no está permitida.
- La cámara debe estar posicionada directamente al frente del atleta. La cámara no puede estar posicionada a un costado, por encima o por debajo del atleta.
- La cámara debe permanecer en la misma posición durante toda la ejecución del POOMSAE (no está permitido hacer zoom ni girarla a la derecha/izquierda).
- La cámara debe estar posicionada a 1.5 – 1.8 metros de altura desde el piso.
- Si se usa la cámara del celular debe elegir el formato HD y posición horizontal.
- Verificar que su cámara tenga desactivada la función de espejo.
- Asegurarse que cualquier otro programa que utilice su cámara esté desactivado durante su ejecución.
- El POOMSAE deberá ser iniciado en un punto el cual permita que el atleta no de ningún paso fuera de la vista de la cámara. Sin embargo, no deberá ser demasiado lejos dado que los detalles de la ejecución podrían no ser apreciados. Esta responsabilidad recae únicamente en el atleta.
- Al final de la ejecución cada competidor debe apagar su cámara y micrófono (cuando sea en vivo).

**e) FONDOS DE PANTALLA Y ADICIONALES**

- No fondos de pantalla.
- No exhibiciones religiosas ni políticas.

**f) POSICIÓN DE LA CÁMARA Y COMPETIDOR:**





PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

**Nota especial:** En el caso de celulares: deberán utilizar la cámara posterior. Si por alguna razón el competidor necesita utilizar la cámara frontal deberá asegurarse de no tener encendido el efecto espejo. Así mismo los estudiantes que tengan alguna discapacidad (como las detalladas en la inscripción) deberán de contar con la supervisión de su entrenador o una persona mayor entendida en la disciplina deportiva.

**g) APOYO AL PARTICIPANTE**

- Cada competidor debería tener una persona encargada de ayudar al participante en el proceso de la competición. Por ejemplo: encender y apagar micrófono, ajusta cámara, entre otras. Se contempla también aquel apoyo que haya señalado el estudiante con discapacidad en su inscripción, sin que limite su autonomía en el desarrollo de la competencia.
- Chequear y compartir con el participante el cronograma de participación, información de la división, orden de ejecución y POOMSAE a ejecutar. Toda esta información será enviada a los correos de las instituciones inscritas en las fechas correspondientes.
- Se recomienda que el participante verifique su sistema antes de la competición para asegurar que los requisitos técnicos estén funcionando apropiadamente.



## ANEXO 4

### I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE JUDO VIRTUAL 2021

#### I. BASES ESPECÍFICAS

1. **MODALIDAD** : KATA INDIVIDUAL
2. **REGLAMENTO** : Se aplicará el reglamento de la Federación Internacional de Judo – IJF, para el juzgamiento de las competencias deportivas.
3. **DE LOS PARTICIPANTES**  
 Podrán participar en el **I Torneo Nacional Escolar de Judo online; Modalidad Kata**, las y los estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria del Instituciones educativas Públicas y Privadas de la Educación Básica Regular.
4. **DE LAS CATEGORÍAS**  
 Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, podrán inscribir un número determinado de estudiantes en el **I Torneo Nacional Escolar de Judo online**, según la categoría, tal como se detalla a continuación:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 13 y 14 años (B)	Las y los estudiantes de 13 y 14 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2008 y 2007 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: Hasta cuatro (04) damas como máximo. Hasta cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Las y los estudiantes de 15, 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2006, 2005 y 2004 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: Hasta cuatro (04) damas como máximo. Hasta cuatro (04) varones como máximo.

5. **DEL CRONOGRAMA**  
 El I Torneo Nacional Escolar de Judo online, donde participarán estudiantes deportistas de las Instituciones Educativas públicas y privadas de los niveles de educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, tal como se detalla a continuación:

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapa Clasificatoria	Etapa Final
Categoría 13 y 14 años (B)	Del 25 de setiembre al 09 de octubre	14 de octubre	17 de octubre	Del 18 al 23 de octubre	Del 05 al 07 de noviembre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Del 14 al 28 de octubre	02 de noviembre	05 de noviembre	Del 06 al 11 de noviembre	Del 24 al 26 de noviembre

#### 6. DE LA INSCRIPCIÓN

- 6.1 La Etapa Inscripción tendrá como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/iden/>. En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, podrá inscribir hasta 04 estudiantes damas en cualquiera de las categorías y hasta 04



estudiantes varones en cualquiera de las categorías, luego de una selección interna entre las y los estudiantes en la Institución Educativa.

### 6.1. Requisitos para la Inscripción

Para la Inscripción de los/as estudiantes y el delegado, se realizará a través página Web: web <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Para deportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del delegado; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado.
- Al momento de la inscripción deberá señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- **FOTOGRAFÍA ACTUALIZADA** a color y de preferencia en fondo blanco (puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam de la PC.).

Los estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, podrán participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos y la virtualidad le permitan su participación, por ser deportes individuales. Para ello se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.



**Nota:** Tener claro que los participantes deberán contar con sus datos actualizados en el **SIAGIE** para estar habilitados en su inscripción, además con el **CÓDIGO MODULAR** de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece.

**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada, deberá de contar con la autorización firmada por escrito del apoderado de la o el estudiante que participará en el I Torneo Nacional Escolar de Judo Online 2021.

### 6.2. De la Etapa de Acreditación

Esta etapa inicia una vez cerradas las inscripciones. Durante esta etapa, cada delegado recibirá una notificación al correo electrónico que registro en el sistema de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en la cual se confirma la participación de las o los estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Judo online 2021. Una vez recibido el mensaje de correo electrónico, cada delegado deberá de responder al correo, diciendo: **Recibí la información.** Con lo cual estará dando por terminado el proceso de acreditación de sus estudiantes.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de acreditación, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se





publicará la lista de las y los estudiantes confirmados para participantes en el I Torneo Nacional Escolar de Judo online.

## 7. RECOMENDACIONES TÉCNICAS DE LA COMPETENCIA

- 7.1. La competencia será por puntaje y contará con la calificación de árbitros, en cada una de las categorías.
- 7.2. La indumentaria o vestimenta que utilice la o él deportista deberá ser el informe oficial.
- 7.3. La ejecución de la rutina es de forma INDIVIDUAL.
- 7.4. Todos los deportistas realizarán un kata de acuerdo a la categoría, siendo los 20 competidores con mejores puntajes, los que pasan a la siguiente ronda, donde realizarán otro kata, que definirá los puestos finales (habrá un 1°, un 2° puesto y dos 3° puestos).
- 7.5. En caso de existir empate para pasar a la segunda ronda o definir algún puesto, los competidores realizarán un kata adicional, de persistir el empate se realizará un sorteo.
- 7.6. El competidor deberá asegurar la logística para los competidores, puedan realizar el kata en un área o espacio con las dimensiones necesarias para competir.
- 7.7. Garantizar que la red de internet a utilizar sea la óptima para evitar cualquier inconveniente durante el desarrollo de los katas.

### Etapa Clasificatoria:

En esta etapa el Kata deberá grabarse y enviarlo a la Comisión Organizadora a través del correo, indicando el nombre completo, institución educativa, UGEL y Región.



Categorías	Fecha límite de entrega
Categoría 13 y 14 años (B)	23 de octubre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	11 de noviembre

### Etapa Final:

En esta etapa la demostración del Kata será en vivo mediante una plataforma que se indicará más adelante.

- 7.8. Cuando se haga el llamado del competidor, se tendrá que aproximar a la cámara para indicar de manera clara el nombre del kata, inmediatamente se trasladará al punto de inicio, saludará, anunciará nuevamente el nombre del kata, y procederá a la ejecución correspondiente.
- 7.9. Culminada la ejecución del kata, el competidor se quedará para escuchar el promedio final del puntaje obtenido, dando con ello culminado su participación en esa ronda.
- 7.10. No se aceptarán inscripciones, bajo ninguna circunstancia, fuera de la fecha establecida.

## 8. REUNIÓN TÉCNICA VIRTUAL INFORMATIVA

La reunión técnica se realizará a través del sistema de comunicación virtual online, en las siguientes fechas:

Categorías	Congreso Técnico
Categoría 13 y 14 años (B)	17 de octubre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	05 de noviembre



El enlace para la reunión online se hará llegar oportunamente a los correos electrónicos de los delegados.

## 9. PREMIACIÓN:

La Dirección de Educación Física y Deporte, dependiente de la Dirección General de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación, otorgará diplomas virtuales a los/as estudiantes que ocupen los tres primeros puestos de cada categoría, los cuales serán enviados al correo electrónico de los delegados.

## 10. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

- 10.1. Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Organizadora.
- 10.2. El torneo es de carácter mixto por lo que pueden participar damas y varones de acuerdo a su categoría.
- 10.3. Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE/GRE promoverán la participación de las y los deportistas de su jurisdicción, en el I Torneo Nacional Escolar de Karate online.

## II. ASPECTOS TÉCNICOS Y REQUISITOS DE ESPACIO

### a) REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- Conexión vía Smartphone, Tablet, laptop o pc asegurándose de que la cámara a usar sea HD 1080px 30fps.
- Conexión a internet estable.
- Se recomienda que la conexión a internet sea directamente al router utilizando un cable ethernet.

### b) ESCENARIO FÍSICO:

- Verificar que el atleta tenga suficiente espacio para la ejecución del Kata, así como despejar el área de cualquier obstáculo.
- Asegurar que nada interfiera la vista en la cámara durante la ejecución. (Por ejemplo: mascotas, otras personas, objetos, etc.)

### c) ILUMINACIÓN DEL ÁREA:

- Evitar estar a contraluz: Ninguna luz detrás del participante – solo encima.
- La iluminación debe ser adecuada para el área donde se ejecutará el kata.
- Los jueces deberán ver los movimientos de manos y/o pies debido a lo mencionado anteriormente

### d) CÁMARA:

- La cámara debe estar en posición horizontal. La posición vertical no está permitida.
- La cámara debe estar posicionada directamente al frente del atleta. La cámara no puede estar posicionada a un costado, por encima o por debajo del atleta.
- La cámara debe permanecer en la misma posición durante toda la ejecución del kata (no está permitido hacer zoom ni girarla a la derecha/izquierda).
- La cámara debe estar posicionada a 1.5 – 1.8 metros de altura desde el piso.
- Si se usa la cámara del celular debe elegir el formato HD y posición horizontal.

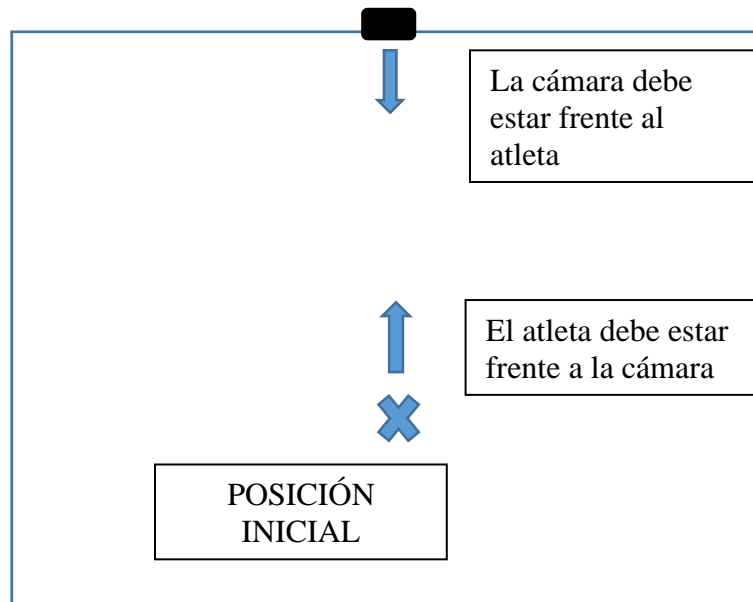


- Verificar que su cámara tenga desactivada la función de espejo.
- Asegurarse que cualquier otro programa que utilice su cámara esté desactivado durante su ejecución.
- El Kata deberá ser iniciado en un punto el cual permita que al participante no de ningún paso fuera de la vista de la cámara. Sin embargo, no deberá ser demasiado lejos dado que los detalles de la ejecución podrían no ser apreciados. Esta responsabilidad recae únicamente en el atleta.
- Al final de la ejecución cada competidor debe apagar su cámara y micrófono (cuando sea en vivo).

e) **FONDOS DE PANTALLA Y ADICIONALES**

- No fondos de pantalla.
- No exhibiciones religiosas ni políticas.

f) **POSICIÓN DE LA CÁMARA Y COMPETIDOR:**



**Nota especial:** En el caso de celulares: deberán utilizar la cámara posterior. Si por alguna razón el competidor necesita utilizar la cámara frontal deberá asegurarse de no tener encendido el efecto espejo. Así mismo los estudiantes que tengan alguna discapacidad (como las detalladas en la inscripción) deberán de contar con la supervisión de su entrenador o una persona mayor entendida en la disciplina deportiva.

g) **APOYO AL PARTICIPANTE**

- Cada competidor debería tener una persona encargada de ayudar al PARTICIPANTE en el proceso de la competición. Por ejemplo: encender y apagar micrófono, ajusta cámara, entre otras. Se contempla también aquel apoyo que haya señalado el estudiante con discapacidad en su inscripción, sin que limite su autonomía en el desarrollo de la competencia.
- Chequear y compartir con el participante el cronograma de participación, información de la división, orden de ejecución y kata a ejecutar. Toda esta información será enviada a los correos de las instituciones inscritas en las fechas correspondientes.
- Se recomienda que al participante verifique su sistema antes de la competición para asegurar que los requisitos técnicos estén funcionando apropiadamente.



## ANEXO 5

### I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE GIMNASIA VIRTUAL

#### I. BASES ESPECÍFICAS

1. **MODALIDAD** : EJERCICIO DE SUELO En esta etapa la participación es individual.
2. **REGLAMENTO** : GIMNASIA ARTISTICA FEMENINA GAF y GIMNASIA ARTISTICA MASCULINA GAM

#### 3. DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar en el **I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia online: Modalidad Ejercicio de Suelo**, las y los estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria del Instituciones educativas Públicas y Privadas de la Educación Básica Regular, considerar que la participación es INDIVIDUAL.

#### 4. DE LAS CATEGORÍAS

Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, podrán inscribir un número determinado de estudiantes en el **I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia online**, según la categoría, tal como se detalla a continuación:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 07, 08 y 09 años (0)	Las y los estudiantes de 07, 08 y 09 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2014, 2013 y 2012 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: Hasta cuatro (04) damas como máximo. Hasta cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Las y los estudiantes de 10, 11 y 12 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011, 2010 y 2009 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: Hasta cuatro (04) damas como máximo. Hasta cuatro (04) varones como máximo.

#### 5. DEL CRONOGRAMA

El **I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia online**, donde participarán estudiantes deportistas de las Instituciones Educativas públicas y privadas de los niveles de educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, tal como se detalla a continuación:

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatoria	Etapas Final
Categoría 07, 08 y 09 años (0)	Del 29 de octubre al 12 de noviembre	17 de noviembre	20 de noviembre	Del 21 al 26 de noviembre	Del 08 al 11 de diciembre
Categoría 10, 11 y 12 años (A)					



## 6. DE LA INSCRIPCIÓN

6.1. La Etapa Inscripción tendrá como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/jden/> En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, podrá inscribir hasta cuatro (04) damas como máximo y hasta cuatro (04) varones como máximo, luego de una selección interna entre las y los estudiantes en la Institución Educativa.

### 6.2. Requisitos para la Inscripción

Para la Inscripción de los/as estudiantes y el delegado, se realizará a través página Web: web <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Para deportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del delegado; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado.
- Al momento de la inscripción deberá señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- **FOTOGRAFÍA ACTUALIZADA** a color y de preferencia en fondo blanco (puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam de la PC.).

Los estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, podrán participar en la mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos y la virtualidad le permitan su participación, por ser deportes individuales. Para ello se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.



**Nota:** Tener claro que los participantes deberán contar con sus datos actualizados en el SIAGIE para estar habilitados en su inscripción, además con el **CÓDIGO MODULAR** de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece.

**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada, deberá de contar con la autorización firmada por escrito del apoderado de la o el estudiante que participará en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Online 2021.

### 6.3. De la Etapa de Acreditación

Esta etapa inicia una vez cerradas las inscripciones. Durante esta etapa, cada delegado recibirá una notificación al correo electrónico que registro en el sistema de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en la cual se confirma la participación de las o los estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia online 2021. Una vez recibido el mensaje de correo electrónico, cada



delegado deberá de responder al correo, diciendo: ***Recibí la información***. Con lo cual estará dando por terminado el proceso de acreditación de sus estudiantes.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de acreditación, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se publicará la lista de las y los estudiantes confirmados para participantes en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia online.

## 7. RECOMENDACIONES TÉCNICAS DE LA COMPETENCIA

- 7.1. La indumentaria o vestimenta que utilice la o él deportista debe ser cómoda y adecuada para que le permita realizar los movimientos con amplitud y comodidad al o él participante. El uso del informe oficial no amerita puntos adicionales.
- 7.2. La ejecución de la rutina es de forma INDIVIDUAL.
- 7.3. La ejecución de la rutina en cada categoría ("O" y "A") en damas deberá ser considerando lo siguiente:
- Rodamiento adelante
  - Rodamiento atrás
  - Vela
  - Parada de manos
  - Aspa de molino
  - Salto extendido
  - Salto split
  - Arco atrás
- 7.4. La ejecución de la rutina en cada categoría ("O" y "A") en varones deberá ser considerando lo siguiente:
- Arabesca frontal
  - Parada de manos
  - Rodada al frente
  - Rodada atrás
  - Apoyo facial arqueado
  - Parado con piernas separadas
  - Elevación a parado de cabeza  
(bonificación: elevación a fuerza a la parada de cabeza)
  - Salto agrupado
  - Inversión lateral (aspa de molino)
- 7.5. El competidor deberá asegurar la logística, en la que se puedan realizar la RUTINA en un área o espacio con las dimensiones necesarias para competir.
- 7.6. Garantizar que la red de internet a utilizar sea la óptima para evitar cualquier inconveniente durante el desarrollo de la RUTINA.

### **Etapa Clasificatoria:**

En esta etapa la RUTINA deberá grabarse y enviarlo a la Comisión Organizadora a través del correo: [juegosdeportivos@minedu.go.pe](mailto:juegosdeportivos@minedu.go.pe) indicando el deporte, nombre completo, institución educativa, UGEL y Región.

Categorías	Fecha límite de entrega
Categoría 07, 08 y 09 años (O)	26 de noviembre
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	

**Etapas Finales:**

En esta etapa la demostración de la RUTINA será en vivo mediante una plataforma que se indicará más adelante. Culminada la ejecución de la RUTINA, la o él competidor se quedará para escuchar el promedio final del puntaje obtenido, dando con ello culminado su participación.

- 7.7. Cuando se haga el llamado al competidor, se tendrá que aproximar a la cámara para indicar de manera clara su nombre completo, inmediatamente se trasladará al punto de inicio y procederá a la ejecución correspondiente.
- 7.8. No se aceptarán inscripciones, bajo ninguna circunstancia, fuera de la fecha establecida.

**8. REUNIÓN TÉCNICA VIRTUAL INFORMATIVA**

La reunión técnica se realizará a través del sistema de comunicación virtual online, en la siguiente fecha:

Categorías	Congreso Técnico
Categoría 07, 08 y 09 años (O)	20 de noviembre
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	

El enlace para la reunión online se hará llegar oportunamente a los correos electrónicos de los delegados.

**9. SISTEMA DE JUZGAMIENTO**

El sistema de juzgamiento será definido por JUECES NACIONALES teniendo en cuenta el CÓDIGO DE PUNTUACIÓN USAG GAF y GAM.

Seguir las indicaciones dadas para la grabación del video, caso contrario tendrán una deducción.

**10. PREMIACIÓN:**

La Dirección de Educación Física y Deporte, dependiente de la Dirección General de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación, otorgará diplomas virtuales a los/as estudiantes que ocupen los tres primeros puestos de cada categoría, los cuales serán enviados al correo electrónico de los delegados.

**11. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:**

10.4. Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Organizadora.

10.5. El torneo es de carácter mixto por lo que pueden participar damas y varones de acuerdo a su categoría.

11.1. Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE/GRE promoverán la participación de las y los deportes de su jurisdicción, en el **I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia online: Modalidad Ejercicio de Suelo.**



## II. ASPECTOS TÉCNICOS Y REQUISITOS DE ESPACIO

### a) REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- Conexión vía Smartphone, Tablet, laptop o pc asegurándose de que la cámara a usar sea HD 1080px 30fps.
- Conexión a internet estable.
- Se recomienda que la conexión a internet sea directamente al router utilizando un cable ethernet.

### b) ESCENARIO FÍSICO:

- Verificar que el atleta tenga suficiente espacio para la ejecución de la RUTINA, así como despejar el área de cualquier obstáculo.
- Asegurar que nada interfiera la vista en la cámara durante la ejecución. (Por ejemplo: mascotas, otras personas, objetos, etc.)

### c) ILUMINACIÓN DEL ÁREA:

- Evitar estar a contraluz: Ninguna luz detrás del atleta – solo encima.
- La iluminación debe ser adecuada para el área donde se ejecutará la rutina.
- Los jueces deberán ver los movimientos de manos y/o pies debido a lo mencionado anteriormente.

### d) CÁMARA:

- La cámara debe estar en posición horizontal. La posición vertical no está permitida.
- La cámara debe estar posicionada directamente al frente del atleta. La cámara no puede estar posicionada a un costado, por encima o por debajo del atleta.
- La toma del video debe ser lateral/diagonal. Pues de forma frontal no es posible un juzgamiento justo y adecuado.
- La cámara debe estar posicionada a 1.5 – 1.8 metros de altura desde el piso.
- Si se usa la cámara del celular debe elegir el formato HD y posición horizontal.
- Verificar que su cámara tenga desactivada la función de espejo.
- Asegurarse que cualquier otro programa que utilice su cámara esté desactivado durante su ejecución.
- La RUTINA deberá ser iniciado en un punto el cual permita que el atleta no de ningún paso fuera de la vista de la cámara. Sin embargo, no deberá ser demasiado lejos dado que los detalles de la ejecución podrían no ser apreciados. Esta responsabilidad recae únicamente en el participante.
- El video no debe tener cortes y debe ser grabado en una sola sesión, sin edición ni efectos.
- La grabación del video debe incluir todo el tiempo la toma del cuerpo completo de los gimnastas.
- La ejecución de la rutina puede realizarse en una sola dirección o varias según las características del espacio de grabación.
- Al final de la ejecución cada competidor debe apagar su cámara y micrófono (cuando sea en vivo).

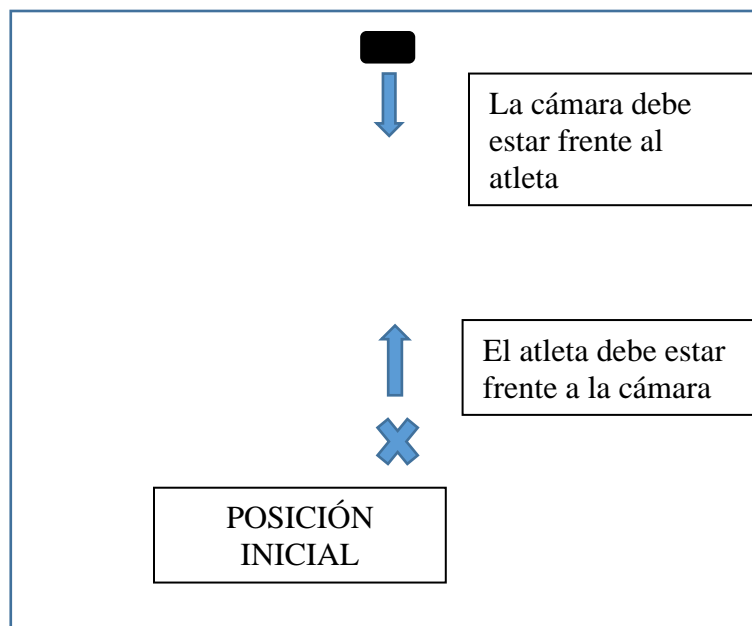
### e) FONDOS DE PANTALLA Y ADICIONALES

- No fondos de pantalla.
- No exhibiciones religiosas ni políticas.





f) POSICIÓN DE LA CÁMARA Y COMPETIDOR:



**Nota especial:** En el caso de celulares: deberán utilizar la cámara posterior. Si por alguna razón el competidor necesita utilizar la cámara frontal deberá asegurarse de no tener encendido el efecto espejo. Así mismo los estudiantes que tengan alguna discapacidad (como las detalladas en la inscripción) deberán de contar con la supervisión de su entrenador o una persona mayor entendida en la disciplina deportiva.

g) APOYO AL PARTICIPANTE

- Cada competidor debería tener una persona encargada de ayudar al participante en el proceso de la competición. Por ejemplo: encender y apagar micrófono, ajusta cámara, entre otras. Se contempla también aquel apoyo que haya señalado el estudiante con discapacidad en su inscripción, sin que limite su autonomía en el desarrollo de la competencia.
- Chequear y compartir con el participante el cronograma de participación, orden de ejecución y RUTINA a ejecutar. Toda esta información será enviada a los correos de las instituciones inscritas en las fechas correspondientes.
- Se recomienda que el participante verifique su sistema antes de la competición para asegurar que los requisitos técnicos estén funcionando apropiadamente.