

TROMPO

Instructivo Técnico

El Comité Organizador de los XI Juegos Campesinos Huila Crece 2023”, definen el Instructivo Técnico de Trompo.

ARTÍCULO 1. Las categorías, edad, género y cupos por delegaciones es la siguiente:

CATEGORÍA	EDAD	MASCULINO	FEMENINO	ENTRENADOR
INDIVIDUAL MASCULINO Y FEMENINO	Mayores de 18 años	1	1	1

ARTÍCULO 2: Podrán participar los(as) deportistas de los Entes Municipales, seleccionados en la fase Municipal.

PARÁGRAFO 1: Para participar en cada una de las pruebas el deportista y cuerpo técnico debe presentar el documento original de identificación y la acreditación de la organización.

PARÁGRAFO 2: No podrán participar deportistas que hayan participado en eventos nacionales de juegos Recreativos, en campeonatos profesionales o en competencias oficiales de ligas departamentales, campeonatos nacionales oficiales de federaciones, juegos nacionales o participado en eventos internacionales oficiales, ni en juegos universitarios nacionales o juegos nacionales de cajas de compensación familiar en los últimos 5 años.

ARTÍCULO 3. El torneo de trompo se adelantará en las modalidades de Rayuela, calle y figuras.

PARÁGRAFO 1. Figuras: La calificación va de 0 a 10 puntos.

Cada participante tendrá 3 minutos para hacer su exhibición, siendo las básicas: trompo al piso, recogida con la piola, pico al aire, doble mano y el perrito (terminando siempre la figura en la mano y el trompo girando sobre su eje no de cabeza).





REGLAMENTO



XI Juegos Campesinos Huila Crece 2023
“Acuerdo mediante el cual se fija el Instructivo de competencia para la disciplina de Trompo”

PARÁGRAFO 2. Calle: La calificación va de 0 a 10 puntos.

La calle tendrá una longitud de 40 metros por 5 metros de ancho, terreno plano. Que se dividirá en 20 metros para cada jugador donde cada metro tendrá una puntuación de 0.5 hasta completar 10 puntos en los 20 metros, el tiempo de duración de la calle es de 5 minutos donde al finalizar el tiempo se tomará la cantidad de metros arreador y se multiplicara por 0.5 así el máximo de puntuación serán 10 puntos y el mínimo 0.5. Para dar inicio al juego, se hace el sorteo entre ambos competidores, colocando un trompo sufridor en el centro del terreno de juego para que los jugadores lo piquen y/o empujen, el que mejor lo haga es el primero en iniciar el juego o arriada del trompo.

La única manera de arriar el trompo es golpeando con el trompo lanzador, si en el primer lance no lo tocó o golpeó el trompo sufridor. Pierde el derecho de continuar con la jugada, cediéndole el turno al adversario.

Cuando el trompo sufridor es arriado y cae en un sitio que dificulta la acción del juego, el Juez es el único que puede ubicarlo en el punto óptimo para continuar el juego. Se considera trompo vivo cuando éste conserva su efecto de baile y muerto cuando lo pierde.

PARÁGRAFO 3. Rayuela: La calificación va de 0 a 10 puntos.



El campo de juego consta de una circunferencia plasmada en el suelo con un diámetro de 1.50 metros y en el centro se colocan 10 monedas de 100 pesos, Se sortea el inicio del juego entre los participantes. Cada participante tiene 3 posibilidades de tiro para sacar la mayor cantidad de monedas, cada moneda sacada de la circunferencia tiene un valor de 1 punto, puede recogerse el trompo cuantas veces se sea posible siempre y cuando no deje de girar, la máxima puntuación son 10 puntos si logra sacar todas las monedas de la circunferencia.

Nota: gana la partida quien saque la mayor cantidad de monedas en la menor cantidad de lances

ARTÍCULO 4. SISTEMA DE COMPETENCIA. El sistema de juego en el zonal Departamental y final Departamental, es sistema de eliminación sencilla: se establece un cuadro de eliminación directa hasta obtener una tabla de clasificación del primer al octavo puesto en cada modalidad.

PARÁGRAFO 1: La suma de las tres modalidades será computarizada para obtener un Primero, Segundo y Tercer puesto de la disciplina de trompo en cada género.



	REGLAMENTO	
<p><i>XI Juegos Campesinos Huila Crece 2023</i> <i>“Acuerdo mediante el cual se fija el Instructivo de competencia para la disciplina de Trompo”</i></p>		

ARTÍCULO 5. Todo competidor debe llevar un número en la espalda y el uniforme del municipio que representa.

ARTÍCULO 6. Las medidas del trompo para torneos oficiales son 6 centímetros de diámetro en el centro por 9 centímetros de altura, elaborado en madera fina con una punta fija de metal.

PARÁGRAFO 1. El deportista puede competir con su propio trompo, el cual debe cumplir las especificaciones técnicas reglamentarias para torneos oficiales, de lo contrario debe participar con el trompo que le proporcione la organización.

ARTÍCULO 7. Está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y cigarrillos durante el desarrollo del evento.

ARTÍCULO 8. Cuando un partido sea suspendido por fuerza mayor, no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperará 30 minutos. Después de los cuales al ser imposible reanudar el partido se aplicará una de las siguientes opciones.

PARÁGRAFO 1.- Se dará por finalizado el partido con el marcador que se llevará en el momento de la suspensión, si han transcurrido las dos terceras partes del juego.

PARÁGRAFO 2.- Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de las dos terceras partes del partido.

ARTÍCULO 9. La premiación oficial para los XI Juegos Campesinos Huila Crece 2023, se hará conforme con lo dispuesto en la carta fundamental de los Juegos.



ARTÍCULO 10. Todos los participantes deberán usar en la competencia el uniforme oficial.

PARÁGRAFO 1: En caso de similitud en el uniforme, El equipo que aparece primero en la programación será LOCAL y deberá conservar el uniforme, el segundo en la programación será VISITANTE y deberá cambiar de uniforme y/o utilizar petos suministrados por la organización.

PARÁGRAFO 2: En las ceremonias protocolares y premiación debe usar el uniforme oficial de presentación.

ARTÍCULO 11. Los inscritos deberán presentarse como mínimo treinta (30) minutos antes de la hora programada para la respectiva competencia deportiva.



	REGLAMENTO	
<p><i>XI Juegos Campesinos Huila Crece 2023</i> <i>“Acuerdo mediante el cual se fija el Instructivo de competencia para la disciplina de Trompo”</i></p>		

ARTÍCULO 12. No serán tenidas en cuenta reclamaciones sobre decisiones o fallos arbitrales, ya que éstos son inapelables.

ARTÍCULO 13. El desconocimiento de la programación por parte del entrenador y los deportistas no será motivo para adelantar reclamaciones, demandas o reposiciones sobre el particular.

ARTÍCULO 14. Los aspectos de reglamento del deporte en mención, no contemplados en este documento serán resueltos por el coordinador del campeonato.

ARTÍCULO 15. El código disciplinario se encuentra establecido en la carta fundamental de los XI Juegos Campesinos Departamentales la cual se encontrará en la página oficial de INDERHUILA www.indehuila.gov.co

ARTÍCULO 14. Los aspectos generales no contemplados en el presente Instructivo, serán resueltos de acuerdo con lo dispuesto en los XI Juegos Campesinos Huila Crece 2023.

