



NORMATIVA ATLETISMO – TEMPORADA 2022

1.- COMPETICIÓN

1.1 La competición se dividirá en dos grupos, el primero denominado JUGANDO AL ATLETISMO, con las categorías sub8, sub10 y sub12, con tres jornadas y otro grupo ATLETISMO, formado por las categorías sub14 y sub16.

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

2.- INSCRIPCIONES

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

CATEGORIA	AÑO
SUB 8	Nacidos/as en 2016 y posterior
SUB 10	Nacidos/as en 2015 y 2014
SUB 12	Nacidos/as en 2013 y 2012
SUB 14	Nacidos/as en 2011 y 2010
SUB 16	Nacidos/as en 2009 y 2008

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

2.2 Se convoca competición en ambos géneros masculino y femenino

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

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

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





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

3.- DOCUMENTACIÓN

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

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

4.- CALENDARIO DE ACTIVIDADES

4.1 Las competiciones se celebrarán a ser posible los sábados en horario de mañana, pasando a los domingos, cuando por motivos del calendario no se pueda realizar los sábados. El horario aproximado, dependiendo de las categorías, el siguiente:

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

En cuanto a las categorías sub 14 y sub 16, realizarán todo el programa de pruebas atléticas, a excepción de la marcha, divididas en 3 jornadas para los equipos de zona norte, y 3 jornadas para los equipos de zona sur; en horario de 10:00h a 14:00h aproximadamente.

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

15 DE ENERO	JUGANDO AL ATLETISMO SUB 8 – 10 - 12
19 DE FEBRERO	ATLETISMO SUB14 -16 ZONA SUR
25 DE FEBRERO	JUGANDO AL ATLETISMO SUB 8 – 10 - 12
4 DE MARZO	ATLETISMO SUB14 -16 ZONA NORTE
18 DE MARZO	ATLETISMO SUB14 -16 ZONA SUR





25 DE MARZO	JUGANDO AL ATLETISMO SUB 8 – 10 - 12
15 DE ABRIL	ATLETISMO SUB14 -16 ZONA NORTE
6 DE MAYO	ATLETISMO SUB 14-16 ZONA SUR
13 DE MAYO	ATLETISMO SUB 14-16 ZONA NORTE

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

5.- HORARIOS

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

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

DINÁMICAS

6.- DINÁMICA JUGANDO AL ATLETISMO

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

Se desarrollarán 3 estaciones con pruebas atléticas, pero llevadas de un modo más lúdico que competitivo. Irán rotando de estaciones cada 20 min, a fin de que participen con tiempo en todas ellas y las mediciones se harán por puntuación en categorías sub 8 y sub 10, y por medida en categoría sub 12.

Las estaciones serán:

- CARRERA CORTA
- SALTO DE LONGITUD
- LANZAMIENTOS (INDIACA O PELOTA)
- CARRERA LARGA
- SALTO A COLCHONETA
- VALLAS Y VALLINES





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

En la última jornada se hará entrega de medalla o diploma a todos los participantes, y trofeo a todos los clubes.

7.- DINÁMICA ATLETISMO SUB 14 – SUB 16

Se establece en estas categorías la realización de todo el programa de pruebas atléticas, a excepción de la marcha, divididas en 3 jornadas para los equipos de zona norte, y 3 jornadas para los equipos de zona sur.

Próximamente se publicará la división de cada jornada, así como los equipos que conformarán las distintas zonas.

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

8.- PREMIACIÓN

8.1 En la modalidad de Jugando al Atletismo se hará entrega de una medalla o diploma a todos los participantes, y trofeo a todos los clubes en la última jornada.

8.2 En Atletismo sub 14 – sub 16, se premiará en cada jornada a las 3 mejores marcas por prueba, categoría y género. No habrá premiación por equipos.

9.- RECLAMACIONES

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

10.- TRANSPORTE

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





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

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

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

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

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

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

11.- APORTACIÓN DE CLUBS, ESCUELAS Y COLEGIOS

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

12.- INCIDENCIAS

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

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



13.- DISPOSICIÓN FINAL

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

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

