



NORMATIVA Y DINÁMICA

2ª JORNADA JUGANDO AL ATLETISMO

28 febrero 2026 – Campo de Fútbol del Mavorazgo (La Orotava)

1. COMPETICIÓN

1.1. La competición denominada “2ª Jornada Jugando al Atletismo” estará destinada a las categorías Sub-8, Sub-10 y Sub-12. Esta jornada se celebrará el día **28 de febrero de 2026** en el Estadio: **Campo de Fútbol del Mayorazgo (La Orotava)**.

2. INSCRIPCIONES

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

CATEGORÍAS	AÑOS DE NACIMIENTO
Sub-8	Nacidos/as en 2019 y 2020 (+ 6 años)
Sub-10	Nacidos/as en 2017 y 2018
Sub-12	Nacidos/as en 2015 y 2016

NO se autoriza la inscripción y/o participación de atletas que no se encuentren entre los años descritos.

2.2. Se convoca competición para los géneros masculino y femenino.

2.3. El número mínimo y máximo de inscritos por equipo se adecuará a las indicaciones siguientes:

- Número mínimo: 1
- Número máximo: ilimitado.

2.4. Todos los clubes deberán registrar a sus atletas en la página web habilitada para tal fin:

<http://juegoscabildotenerife.deportsite.net/>

LOS ATLETAS QUE NO FIGUREN EN ESTE REGISTRO NO PODRÁN PARTICIPAR EN LOS JUEGOS CABILDO (Salvo que ya se hayan dado de alta en Campo a Través, por que quedarán exentos del paso 1)

2.5. Los clubs, colegios y escuelas que deseen participar, 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.



2.6. Cualquier atleta no inscrito correctamente en tiempo y forma no podrá participar en las pruebas, ni siquiera fuera de concurso, 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 la 1^a Jornada de Jugando al Atletismo será necesario que todos los/as atletas estén debidamente inscritos en la Unidad Técnica del Cabildo de Tenerife, según 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 uno de los participantes.

4. HORARIO

HORARIO 2^a JORNADA JUGANDO AL ATLETISMO

28 febrero 2026 – Campo de Fútbol del Mayorazgo (La Orotava)

ZONA	HORA	ACTIVIDAD
NORTE	09:45 a 10:00	CALENTAMIENTO
	10:00 a 10:25	1^a ESTACIÓN
	10:25 a 10:50	2^a ESTACIÓN
	10:50 a 11:15	3^a ESTACIÓN
	11:15 a 11:35	DESCANSO (DESAYUNO)
	11:35 a 11:45	FINAL JORNADA ZONA SUR (ABANDONO INSTALACIÓN)
SUR	11:45 a 12:10	CALENTAMIENTO
	12:10 a 12:35	1^a ESTACIÓN
	12:35 a 13:00	2^a ESTACIÓN
	13:00 a 13:25	3^a ESTACIÓN
	13:25 a 13:35	FINAL DE JORNADA ZONA NORTE (ABANDONO INSTALACIÓN)

Mientras una categoría está en la 1^a ESTACIÓN, otra de las categorías estará en la 2^a ESTACIÓN y la tercera categoría en la 3^a ESTACIÓN; es decir, si comenzáramos con la categoría Sub-8 en la 1^a ESTACIÓN, la categoría Sub-10 estaría en la 2^a ESTACIÓN y la categoría Sub-12 estaría en la 3^a ESTACIÓN. Al aviso sonoro (silbato normalmente) se irán rotando las categorías por las diversas estaciones, es decir, los que estaban en la 1^a Estación pasarán a la 2^a Estación, los que estaban en



Juegos
Cabildo

 DXT
TENERIFE

Activa tu vida



Federación Insular
de Atletismo
de Tenerife

la 2^a Estación pasarán a la 3^a Estación, y los que estaban en la 3^a Estación pasarán a la 1^a Estación. El aviso sonoro (silbato normalmente) sonará a los 25 minutos, teniendo como máximo por estación un total de 30 minutos, dejando esos 5 minutos de margen para traslados entre estaciones.



5. DINÁMICAS Y ESTACIONES

SUB-8	SUB-10	SUB-12
1 ^a ESTACIÓN	2 ^a ESTACIÓN	3 ^a ESTACIÓN
Relevos	Lanzamiento de Vortex	60 ml
50 ml	Relevos	Lanzamiento de Vortex
Lanzamiento de Vortex	50 ml	Relevos

5.1. 1^a ESTACIÓN (Relevos) – 50 ml (Sub-8 y Sub-10) y 60 ml (Sub-12)

5.1.1. Todas las categorías realizarán una prueba de relevos, en la que cada corredor correrá una distancia máxima de 50 metros cada uno, tras finalizar el primer corredor su distancia, chocará la mano al siguiente corredor y así todos y cada uno de los corredores hasta realizar toda la prueba.

5.1.2. A modo de aliciente lúdico/competitivo y para fomentar el trabajo en equipo, los niños competirán contra los monitores, los cuales irán a un trote ligero, mientras que los corredores podrán ir a la velocidad que deseen.

5.1.3. Los participantes se dividirán en diferentes calles, es decir, unos irán en sentido de carrera por la Calle 1, otros estarán situados en la Calle 2 para correr en sentido contrario, y así sucesivamente hasta la calle 4.

5.1.4. Las calles 5 y 6 estarán destinadas a los monitores para aplicar el apartado 5.1.2.

5.1.5. Esta estación estará ubicada en la zona de contrarecta.





5.2. 2^a ESTACIÓN (Lanzamientos) – Vortex

- 5.2.1. Para las categorías Sub-8 y Sub-10 se establecerán una dinámica de puntos, es decir, se pondrá el Punto 1 a 2 metros, Punto 2 a 4 metros, Punto 3 a 6 metros, Punto 4 a 8 metros, Punto 5 a 10 metros, Punto 6 a 12 metros, Punto 7 a 14 metros, Punto 8 a 16 metros, Punto 9 a 18 metros y Punto 10 a 20 metros.
- 5.2.2. Para la categoría Sub-12, se realizará medición con cinta anotando el resultado en el acta correspondiente.
- 5.2.3. Esta estación de Lanzamientos podrá ser subdividida en función de la participación, con el fin de evitar aglomeraciones. Estas subestaciones formarán parte de la misma estación, es decir, podrá haber 2 zonas de Lanzamiento de Vortex.
- 5.2.4. En cada subestación habrá un organizador/juez que controlará el correcto funcionamiento del mismo, y varios auxiliares de apoyo.
- 5.2.5. Esta estación estará ubicada en el centro del campo.





5.3. 3^a ESTACIÓN (Carreras) – 50 ML (Sub-8 y Sub-10) y 60 ML (Sub-12)

- 5.3.1. Para las categorías Sub-8 y Sub-10 (Masculino y Femenino) corresponderá una carrera corta de 50 ml, mientras que para la categoría Sub-12 (Masculino y Femenino) corresponderá una carrera corta de 60 ml.
- 5.3.2. Se completarán series de 6 calles, en las que todos los participantes realizarán una carrera corta correspondiente a su categoría (50 ml o 60 ml según corresponda), en la que deberán salir al aviso del juez/voluntario, realizando toda la carrera por su respectiva calle hasta pasar la meta.
- 5.3.3. Los participantes NO harán uso de tacos de salida.
- 5.3.4. Se tomarán tiempos electrónicos o manuales a todos los participantes.
- 5.3.5. Esta estación se celebrará en la recta de meta.





6. PREMIACIÓN

6.1. Se hará entrega de una medalla o diploma a todos los participantes, y trofeo a todos los clubes/colegios/escuelas en la última jornada.

7. RECLAMACIONES

7.1. 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.

8. TRANSPORTE

8.1. 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 lunes previo a la prueba**. Para ello se deberá descargar la hoja de ruta disponible en la página web oficial de los juegos www.deportestenerife.es.

8.2. En el transporte colectivo es **OBLIGATORIO** regresar los mismos participantes y/o número solicitado en el formulario de transportes que enviará cada club, escuela o colegio a la organización antes del plazo mencionado en el apartado 9.1. en caso de no ser así, podrán ser penalizados.

8.3. TODA SOLICITUD DE TRANSPORTE FUERA DEL PLAZO ESTIPULADO NO SERÁ ATENDIDA.

8.4. 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.

8.5. 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.

8.6. 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.

8.7. 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.

8.8. 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.

9. APORTACIÓN DE CLUBS, ESCUELAS Y COLEGIOS

9.1. 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.

10. INCIDENCIAS

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

10.2. Dicho teléfono es el siguiente: 699 376 864

11. DISPOSICIÓN FINAL

11.1. 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 comunicará a los equipos participantes con el suficiente tiempo de antelación.

12. VOLUNTARIADO

12.1. Este año vamos a instaurar la figura de Voluntariado y queremos que la den a conocer entre sus atletas, padres, madres, entrenadores, etc.

12.2. Serán reconocidos y certificadas, tanto por la federación como por la empresa, las horas desempeñadas como voluntariado para que así les sirve para sus currículos.

12.3. Para ello solo deben dirigir un mail a juegostenerife@gruposolventia.net su solicitud, indicando en el asunto “Voluntario” y en el cuerpo del mail, tu nombre y cuanto tiempo podrías participar en cada jornada como voluntario.

12.4. Una vez recibidas las solicitudes, realizaremos el proceso de selección, y bien la empresa o la federación se pondrán en contacto contigo para darle más indicaciones.

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