

Ministerio  
del Deporte

Juegos **Inter**  
**COLEGIADOS**

Reglamento  
Festivales Escolares

2024

La Coordinación General Nacional, en cumplimiento de lo establecido en el artículo 20° de la Norma Reglamentaria del Programa Juegos Intercolegiados Nacionales emite y aprueba el Reglamento Técnico de Festivales Escolares.

**ARTÍCULO 1°. OBJETO Y DESCRIPCIÓN.** Los Festivales Escolares son una serie de pruebas físicas y técnicas, que estimulan las habilidades y la destreza motora de los participantes, así como su adaptación a unos propósitos específicos, mediante la ejecución de diferentes pruebas, propiciando la participación incluyente de los niños y niñas en los diferentes sectores poblacionales del país.

Los festivales comprenden el desarrollo de un circuito compuesto por cinco (5) pruebas, las cuales, se deben realizar de manera consecutiva.

**ARTÍCULO 2°. CATEGORÍAS.** Los años de nacimiento y sexos correspondientes para participar en la vigencia 2024 de los Juegos Intercolegiados Nacionales son los siguientes:

Categoría	Sexo	Años de Nacimiento	
Iniciación	Mixto	2016	2017

**Parágrafo 1°.** Los festivales Escolares se desarrollarán únicamente en la fase Municipal.

**ARTÍCULO 2°. INSCRIPCIÓN.** Los niños y niñas deberán realizar su proceso de inscripción en la plataforma del programa Juegos Intercolegiados Nacionales, conforme a lo establecido en la Norma Reglamentaria.

Sexo	Mínimo Inscritos	Máximo Inscritos
Mixto	8	Sin Límite

**Parágrafo 1°.** Los establecimientos educativos podrán inscribir en la plataforma oficial del programa Juegos Intercolegiados Nacionales, como mínimo ocho (8) y hasta un número indeterminado de deportistas para participar en la fase Municipal.

**ARTÍCULO 3°. PRUEBAS.** Las pruebas que se desarrollarán en los Festivales Escolares son las siguientes:

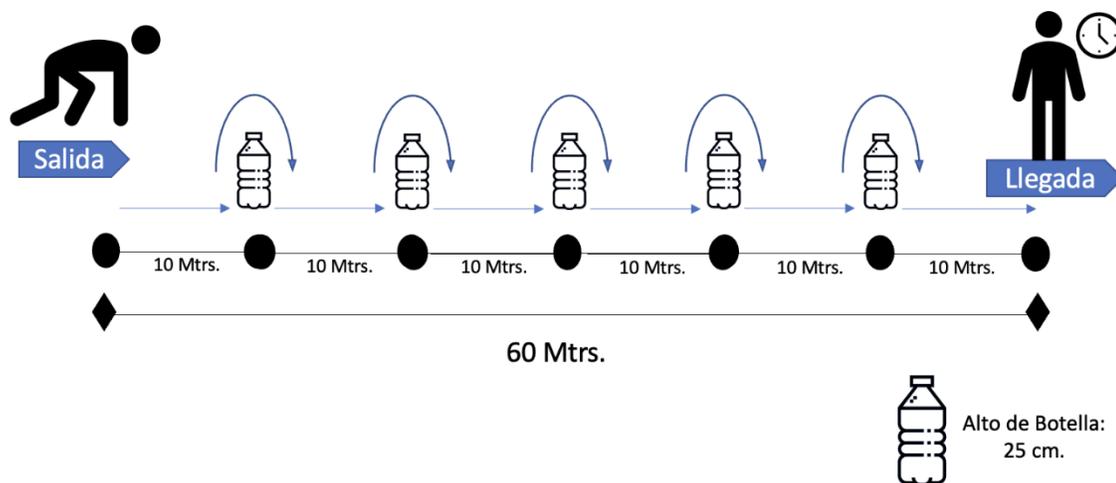
1. **Estación N° 1.** Carrera con obstáculo.
2. **Estación N° 2.** Prueba de agilidad.
3. **Estación N° 3.** Lanzamientos.
4. **Estación N° 4.** Recepción de balón.
5. **Estación N° 5.** Carrera de relevos.

**ARTÍCULO 4°. ESPECIFICACIÓN DE LAS PRUEBAS Y PARTICIPACIÓN.** A continuación, se presenta una descripción detallada de cada una de las pruebas que componen el circuito.

### 1. ESTACIÓN N° 1. CARRERA DE OBSTÁCULOS.

En un trayecto recto de sesenta (60) metros, se ubican cinco (5) obstáculos (altura de 25 centímetros, se sugieren botellas desechables de 600 ml, llenas de algún elemento que genere estabilidad como arena o agua), cada uno ubicado a diez (10) metros de distancia.

Para el desarrollo de la prueba, los participantes deberán ubicarse en la línea de salida (inicio del trayecto de sesenta (60) metros) en posición media y recorrer la distancia saltando con los dos pies al tiempo, cada uno de los obstáculos dispuestos hasta llegar a la meta.



**Puntuación:** Se sumará el tiempo empleado por cada uno de los participantes de la Institución Educativa en completar el recorrido. El resultado de la sumatoria de tiempos se dividirá entre el número de participantes y este promedio será el registro que se otorgue a la Institución Educativa en esta prueba.

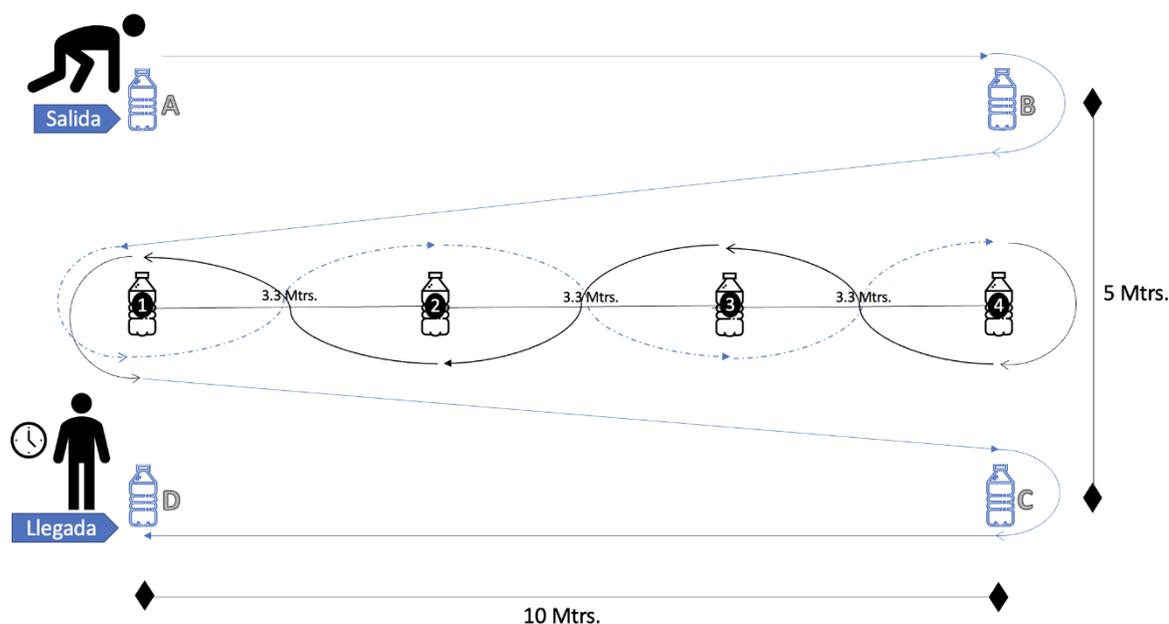
**Parágrafo 1°.** Será obligatorio el recorrido de la totalidad de los participantes inscritos. Si una niña o un niño no realiza o no termina la prueba, se le asignará el mayor tiempo empleado por el participante de su mismo sexo.

### 2. ESTACIÓN N° 2. PRUEBA DE AGILIDAD.

Adaptado del Test de Agilidad Illinois. Se deben ubicar cuatro (4) señalizadores (se sugieren botellas desechables) formando un rectángulo de diez (10) metros de largo

por cinco (5) metros de ancho, identificándolos como los puntos A, B, C y D; adicionalmente se deben ubicar cuatro (4) señalizadores (se sugieren botellas desechables) en el centro, a lo largo del rectángulo, con 3.3 metros de distancia entre ellos, identificándolos como puntos 1, 2, 3 y 4.

A la señal, el participante ubicado de pie en el punto A (Salida) debe desplazarse hacia el punto B y luego hasta el 1 para realizar slalom (zigzag) entre los puntos 1, 2, 3 y 4 (ida y regreso), luego desplazarse hasta los puntos C y D (Llegada).



**Puntuación:** Se sumará el tiempo empleado por cada uno de los participantes de la Institución Educativa en completar el recorrido. El resultado de la sumatoria de tiempos se dividirá entre el número de participantes y este promedio será el registro que se otorgue a la Institución Educativa en esta prueba.

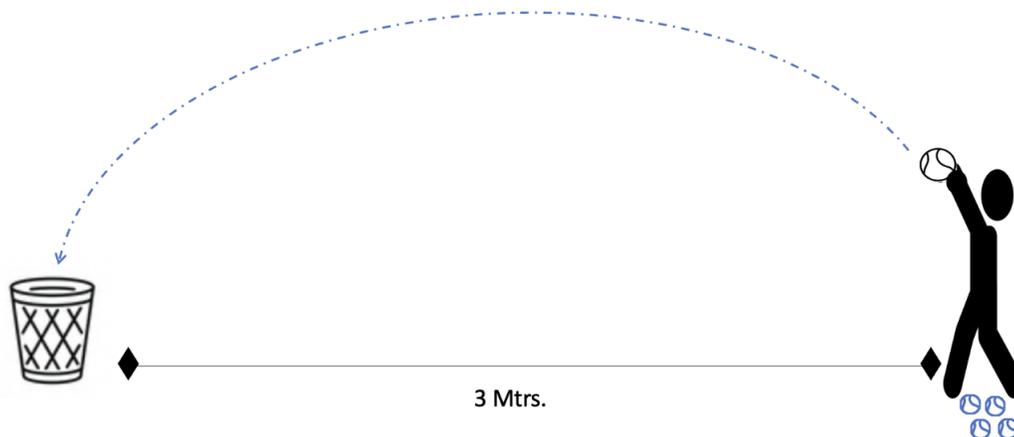
**Parágrafo 1°.** Será obligatorio el recorrido de la totalidad de los participantes inscritos. Si una niña o un niño no realiza o no termina la prueba, se le asignará el mayor tiempo empleado por el participante de su mismo sexo.

### 3. ESTACIÓN N° 3. LANZAMIENTOS.

Se debe disponer un recipiente semejante a una caneca de pintura de 5 galones (aproximadamente 30 - 31 centímetros de diámetro).

A una distancia de tres (3) metros con respecto al recipiente, se deben ubicar en el suelo cinco (5) pelotas del tamaño de una bola de tenis de campo (aproximadamente 7 centímetros de diámetro).

El participante tendrá que lanzar cada una de las pelotas, cinco (5) en total, desde una distancia de tres (3) metros, intentando introducirlas en el recipiente dispuesto.



**Puntuación:** Por cada acierto se le otorgará al participante un (1) punto. Se sumará el puntaje obtenido por cada uno de los participantes de la Institución Educativa. El resultado de la sumatoria de los puntajes se dividirá entre el número de participantes y este promedio será el registro que se otorgue a la Institución Educativa en esta prueba. Posteriormente se deberá realizar la conversión a segundos de acuerdo con la siguiente tabla de equivalencias.

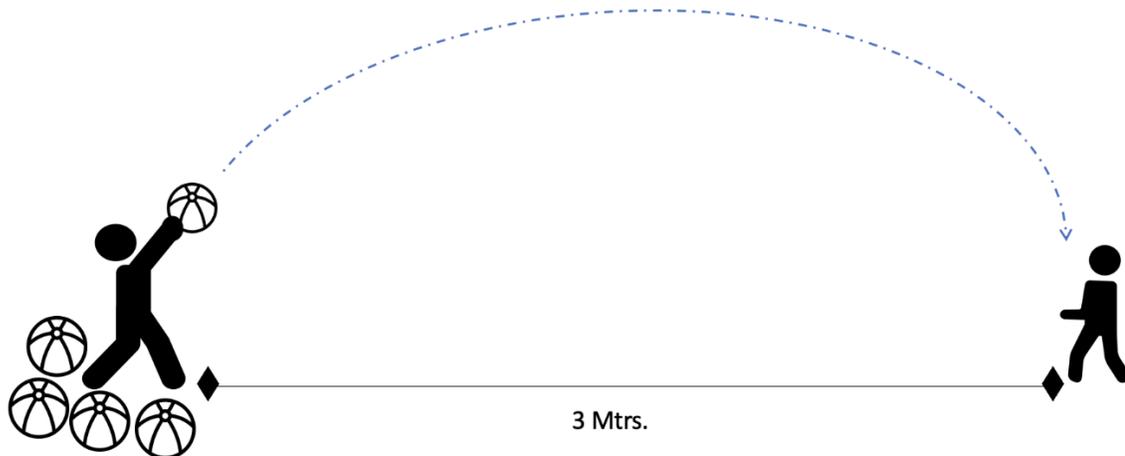
Puntaje	Equivalencia en Tiempo
5	5 segundos
4	10 segundos
3	15 segundos
2	20 segundos
1	25 segundos
0	30 segundos

**Parágrafo 1°.** Será obligatorio el recorrido de la totalidad de los participantes inscritos. Si una niña o un niño no realiza o no termina la prueba, se le asignará el menor puntaje alcanzado por el participante de su mismo sexo.

#### 4. ESTACIÓN N° 4. RECEPCIÓN DE BALÓN.

Se deben utilizar balones o pelotas en material plástico o vinil N° 4 (circunferencia aproximada de 60 – 65 cm.). El participante y el entrenador, o la persona designada, deben estar ubicados a una distancia de tres (3) metros entre ellos.

Se debe lanzar la pelota o balón para que el participante intente atraparlo con sus dos manos, antes del que el elemento toque el suelo. Se realizarán cinco (5) lanzamientos y se otorgará un (1) punto por cada atrapada realizada.



**Puntuación:** Se sumará el puntaje obtenido por cada uno de los participantes de la Institución Educativa. El resultado de la sumatoria de los puntajes se dividirá entre el número de participantes y este promedio será el registro que se otorgue a la Institución Educativa en esta prueba. Posteriormente se deberá realizar la conversión a segundos de acuerdo con la siguiente tabla de equivalencias.

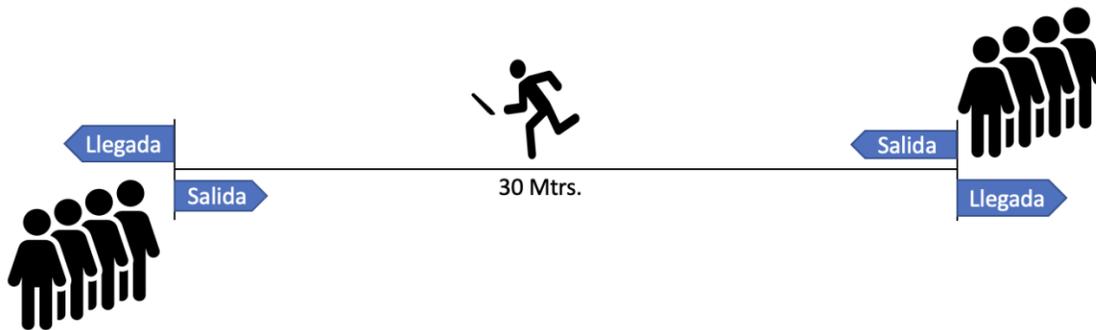
Puntaje	Equivalencia en Tiempo
5	5 segundos
4	10 segundos
3	15 segundos
2	20 segundos
1	25 segundos
0	30 segundos

**Parágrafo 1°.** Será obligatorio el recorrido de la totalidad de los participantes inscritos. Si una niña o un niño no realiza o no termina la prueba, se le asignará el menor puntaje alcanzado por el participante de su mismo sexo.

## 5. ESTACIÓN N° 5. CARRERA DE RELEVOS.

Se debe señalar cada uno de los extremos (Salida y Llegada respectivamente) a cada lado, en una distancia recta de 30 metros. Así mismo, es necesario dividir el grupo en el mismo número de participantes y ubicarlos detrás de cada una de las señalizaciones (si el total es un número impar, se ubica un participante más en un extremo).

Cada participante debe recorrer la distancia de treinta (30) metros portando el testigo, y habilita a su compañero para que inicie el recorrido una vez le haga entrega del testigo.



**Puntuación:** Se registrará el tiempo total empleado por las niñas y niños en completar la prueba y se dividirá entre el número de participantes, este promedio será el registro que se otorgue a la Institución Educativa en esta prueba.

**Parágrafo 1°.** Será obligatorio el recorrido de la totalidad de los participantes inscritos. Si una niña o un niño no realiza o no termina la prueba, se le asignará el mayor tiempo empleado por el participante de su mismo sexo.

**ARTÍCULO 5°. SISTEMA DE COMPETENCIA.** El sistema de competencia será por eliminación directa entre todas las Instituciones Educativas participantes. El ganador del festival municipal será el colegio con el menor tiempo total empleado en el desarrollo de las cinco pruebas. De la misma manera se realizará la definición del segundo y tercer lugar.

**ARTÍCULO 6°. PUNTAJE.** Con el fin de estandarizar las puntuaciones de cada una de las pruebas, se realizará el siguiente proceso:

En las pruebas 1, 2 y 5 se sumará el tiempo obtenido por cada uno de los participantes de la Institución Educativa. El resultado de la sumatoria de los tiempos se dividirá entre el número de participantes y este promedio será el registro que se otorgue a la Institución Educativa en cada prueba.

En las pruebas 3 y 4 se sumará el puntaje obtenido por cada uno de los participantes de la Institución Educativa. El resultado de la sumatoria de los puntajes se dividirá entre el número de participantes y este promedio será el registro que se otorgue a la Institución Educativa en cada una de estas pruebas. Posteriormente se deberá realizar

la conversión a segundos de acuerdo con la tabla de equivalencias presentadas en cada una de estas pruebas.

Una vez finalizado el circuito, se sumarán los tiempos empleados en las pruebas 1, 2 y 5, junto con las equivalencias de tiempo obtenidas en las pruebas 3 y 4, y este será el tiempo total asignado a la Institución Educativa.

**ARTÍCULO 7°. DESEMPATE.** En caso de presentarse empate en la clasificación, el primer ítem de desempate será la Institución Educativa que tenga el menor tiempo promedio total en la ESTACIÓN 1. CARRERA DE OBSTÁCULOS. Si persiste el empate el siguiente ítem será la Institución Educativa que tenga el menor tiempo promedio total en la ESTACIÓN N° 2. PRUEBA DE AGILIDAD.

**ARTÍCULO 8°. UNIFORMES DE COMPETENCIA.** Los participantes deben portar el uniforme de práctica deportiva de la Institución Educativa por la cual fue inscrita. Si el establecimiento no cuenta con uniforme, el participante debe estar con ropa así: Camiseta, pantaloneta, medias y tenis.

**ARTÍCULO 9°. MANUAL DE CONVIVENCIA Y REGLAMENTO DE DISCIPLINA Y SANCIONES.** Todos los participantes del programa Juegos Intercolegiados Nacionales, deberán adoptar y cumplir con el Manual de Convivencia y respetar las medidas establecidas en el Reglamento de Disciplina y Sanciones cuando ello fuere necesario.

**ARTÍCULO 10°. DISPOSICIONES GENERALES.** Los aspectos que no estén contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el Comité Operativo de la fase Municipal.

Bogotá, mayo de 2024.



**ANDREA PATRICIA AVILA VACCA**  
Coordinadora General  
Juegos Intercolegiados Nacionales

Revisó: Próspero Chaparro – Diego Vásquez - Comité Operativo Nacional Proyectó:  
Sandra Milena Castaño Hincapié – Contratista GIT Deporte Escolar