

OLIMPIADAS DE PADRES

REGLAMENTO COMPETENCIA NACIONES

HISTORIA DE REVISIONES

REV.	FECHA DE REVISION	DESCRIPCION DEL CAMBIO
1	18/10/2018	Se modifica nota 3 en el párrafo III g) Se incorporan nuevas especificaciones en el párrafo III j) Se incorpora segundo árbitro y se detallan las funciones de los árbitros en el párrafo III n)

I. Introducción

El juego de Naciones es una disciplina en la que dos equipos compiten en una cancha impulsando un balón con las manos, con el objetivo de tocar con el balón a la mayor cantidad posible de jugadoras del equipo rival (“quemar vidas”). Cada equipo cuenta con 10 jugadoras. Un partido se conforma por 2 sets de tiempo reglamentario de 10 minutos corridos cada uno. Se declara ganador al equipo que al término de los 2 sets, logra conservar el mayor número de “vidas”.

II. Reglas Generales

- 1) La cancha reglamentaria comprende un rectángulo de 24 metros de largo por 10 metros de ancho. A través de una línea central, se divide la cancha en 2 campos idénticos de 12 metros de largo por 10 metros de ancho. A su vez, cada campo se delimita en 2 zonas: una “Zona de Juego” de 10 metros de largo por 10 metros de ancho y una “Zona de Embajada” de 2 metros de largo por 10 metros de ancho.
- 2) Al inicio de cada set, las 10 jugadoras de cada equipo se ubican de la siguiente forma en la cancha: nueve (9) jugadoras en el área de 10x10 metros, y una (1) jugadora en el área de 2x10, llamada “Embajadora”.
- 3) Al inicio de cada set, cada jugadora ubicada en la Zona de Juego tendrá una (1) vida, mientras que la Embajadora tendrá dos (2) vidas. Cada vida se pierde cuando la jugadora es quemada en la Zona de Juego.
- 4) Las jugadoras y Embajadoras lanzan el balón hacia el equipo rival ubicado en la Zona de Juego, desde sus zonas respectivas (juego o embajada), con el objetivo de tocar con el balón a la mayor cantidad posible de jugadoras del equipo rival.

- 5) Se considera "quemada" a cualquier jugadora que en la Zona de Juego que es tocada por un balón lanzado por el equipo rival y que luego de tocar su cuerpo (bajo la zona de cabeza-cuello) el balón toca el suelo. Luego de ser "quemada", la jugadora debe salir de la Zona de Juego y dirigirse a la Zona de Embajada, debiendo lanzar la pelota al equipo rival desde esa zona.
- 6) La Embajadora tiene la libertad de moverse a la Zona de Juego, una vez iniciado el juego y existiendo al menos una (1) jugadora de su equipo ya ubicada en la Zona de Embajada (con la debida autorización del árbitro). Una vez ubicada en esa zona, si es "quemada" pierde su primera vida y continúa en la Zona de Juego. Luego de ser "quemada" por segunda vez, pierde su segunda "vida" y debe dirigirse a la Zona de su Embajada.
- 7) Cada partido se disputará en dos (2) sets con cambio de lado, con un máximo de 10 minutos corridos cada uno, considerando un tiempo de descanso de 3 minutos y cambio de lado entre cada set.
- 8) Cada set termina al cabo de los 10 minutos de tiempo reglamentario, o antes, si un equipo pierde todas sus vidas.
- 9) El set lo ganará el equipo que sume más vidas. Para esto el árbitro enumerará, al cumplirse el tiempo reglamentario, las vidas de las jugadoras ubicadas en la Zona de Juego de la cancha, incluyendo las vidas que le restan a la Embajadora si ella está jugando en esta zona. En caso que la Embajadora continúe en la Zona de Embajada, se agregarán sus dos (2) vidas al cálculo final.
- 10) En caso de que ambos equipos posean el mismo número de vidas, se declara el set como empatado.
- 11) Los colegios participantes se dividirán en dos grupos de 4 equipos cada uno y se jugará en la modalidad de "todos contra todos" y con "acumulación de puntajes". Cada partido ganado otorga tres puntos, partido empatado otorga dos puntos, partido jugado y perdido otorga un punto. Se considera "no presentación" (W.O.), no cumplir con un mínimo de 7 jugadoras por equipo al inicio de un set o superar el plazo de 5 minutos para presentarse a la hora oficial fijada como inicio del set. El equipo que no se presente, obtiene cero (0) puntos. En caso de que en el primer set de un partido, un equipo no se presente (W.O), no pierde la opción de jugar el segundo set.
- 12) Luego de finalizada la fase de grupos, se definen los equipos que resulten en primer y segundo lugar por cada grupo. En caso de igualdad en el puntaje, se consideran los siguientes criterios de desempate, en el orden de importancia y como aparecen descritos. a. Mayor número de sets a favor. b. Mayor número de vidas conservadas. c. Jugar 5 min de alargue por lado. d. Muerte súbita (jugar sin límite de tiempo, hasta que una jugadora es quemada, dándole el triunfo al equipo contrario). De persistir la igualdad entre dos equipos que obtuvieron el primer lugar de su grupo, se considerará el resultado obtenido entre ambos equipos, para lograr desempatar.
- 13) Los equipos ganadores de cada grupo se enfrentarán entre sí por la disputa del primer y segundo lugar de la competencia y los equipos que obtienen el segundo

lugar en sus respectivos grupos, disputarán el tercer y cuarto lugar. Sólo en esta etapa de finales, en el caso de que exista empate en set, se jugará un tercer set. De persistir la igualdad y terminado el tiempo del set suplementario, se definirá por muerte súbita, es decir, se jugará sin límite de tiempo, hasta que una jugadora es quemada, dándole el triunfo al equipo contrario.

- 14) Para la competencia, cada equipo puede inscribir en una nómina oficial un máximo de 30 jugadoras. Al inicio de cada set se establecen las 10 jugadoras que jugarán, las cuales no pueden ser reemplazadas durante el set. En caso que una jugadora sufra una lesión física y no pueda seguir jugando el set, pierde su vida, excepto que se decida que no seguirá jugando toda la competencia (resto de partidos). En esta situación, podrá ser reemplazada durante el set en curso.

III. Reglas específicas de Juego

- a) El juego se inicia con nueve jugadoras en la Zona de Juego (área de 10x10 metros), más una embajadora en la Zona de Embajada (área de 2x10), por cada equipo.
- b) El balón oficial que se utilizará para la competencia será lo más liviano y blando posible, pudiendo ser de espuma de alta densidad, o bien, de voleibol, considerando un criterio general de protección a las jugadoras y determinado por el colegio organizador.
- c) Se considera “quemada” a cualquier jugadora que en la Zona de Juego es tocada por un balón lanzado por el equipo rival y que luego de tocar su cuerpo (bajo la zona de cabeza-cuello, incluyendo hombros, ropa y cabello suelto) el balón toca el suelo. En caso de que una jugadora es tocada por el balón y la propia jugadora o una compañera o una jugadora del equipo contrario toman el balón antes que éste toque el suelo y se quedan con éste en sus manos, significa que la jugadora “no está quemada”.
- d) Cada lanzamiento del balón puede quemar solo a una (1) jugadora. Aunque el balón haya tocado a dos jugadoras con el mismo lanzamiento, será quemada aquella jugadora que le tocó primero el balón en su cuerpo.
- e) El balón sólo debe ser manipulado con las manos y lanzado dentro del área de juego. En este sentido, queda prohibido lanzar el balón desde fuera del área de juego, hacia el interior de éste, y queda prohibido pegarle con el pie, especialmente durante su recuperación fuera de la cancha. En caso que esto suceda, el árbitro lo considerará como falta y se debe regresar el balón al equipo contrario.
- f) El lanzamiento del balón no puede ir dirigido a la cabeza de la jugadora rival. Si la pelota golpea en la cabeza del rival (esto incluye pelo tomado o suelto más arriba de la altura de los hombros), el árbitro lo considerará como lanzamiento no válido, regresando el balón al equipo que poseía inicialmente el lanzamiento. Está prohibido que la jugadora hacia la cual va dirigido el lanzamiento de un balón,

interponga intencionalmente su cabeza para evitar ser quemada, siendo el árbitro quien dirima la intencionalidad de este movimiento (por ejemplo, si denota repetición de la actitud en una misma jugadora). En caso de que esto suceda, el árbitro lo considerará como falta y se debe regresar el balón al equipo que poseía inicialmente el lanzamiento.

- g) No está permitido que durante el juego y cuando el balón se encuentra dentro de la cancha (o fuera de ella pero sin caer aún al suelo), las jugadoras salgan de su sus zonas: Zona de Juego o Zona de Embajada. En este caso, si una jugadora en Zona de Juego sale de su área, significa que la jugadora está “quemada” y si una jugadora en Zona de Embajada sale de su área, el árbitro lo considerará como falta y se debe regresar el balón al equipo contrario.

Nota 1: Lo anterior incluye a jugadoras en Zona de Juego ingresen a Zona de Embajada (invasión de espacio).

Nota 2: Si la Jugadora en Zona de Juego o en Zona de Embajada sale de su área a través de los límites laterales habiendo atrapado el balón dentro de ella (por ejemplo, debido a la fuerza del lanzamiento), se considera permitido y puede continuar su juego.

Nota 3: Si la Jugadora habiendo lanzado el balón desde la Zona de Juego o desde Zona de Embajada sale de su área a través de los límites interzonas debido a la fuerza del lanzamiento, se considera permitido y puede continuar su juego.

Nota 4: Si el balón es lanzado a gran velocidad a una distancia evidente alejada de de la cancha de juego, no será necesario esperar que caiga al suelo para que las jugadoras puedan salir de la cancha a recogerlo.

- h) No está permitido que durante el juego (lanzamientos y movimientos internos) y cuando el balón se encuentra dentro de la cancha (o fuera de ella, pero sin caer al suelo), las jugadoras pisen las líneas de delimitación de la cancha (externas e interzonas). En caso que esto suceda, el árbitro lo considerará como falta y se debe regresar el balón al equipo contrario.
- i) Si el balón sale de la cancha de juego y toca el suelo, está permitido que cualquier jugadora de uno de los equipos (incluidas las que se encuentran en la zona de Embajadora) puede ir a recuperarlo y llevarlo a la zona desde donde provino, ya sea Zona de Juego o Zona de Embajadora. El partido se reinicia cuando la (o las) jugadora (s) vuelven a sus zonas y el árbitro autoriza el reinicio del partido.
- j) El espacio aéreo por sobre las Zonas de Juego o Embajada le pertenecen a cada equipo según corresponda. A detallar:
 - Para la línea central y línea que delimita Zona de Juego y Zona Embajada: el espacio aéreo inmediatamente superior a los límites interzonas se considera como libre, pudiendo las jugadoras recuperar para sus equipos el balón en el aire ubicado en esos espacios.

- Para las líneas laterales, la jugadora ubicada con sus pies dentro de su Zona de Juego o Zona de Embajada puede recuperar la pelota que se encuentre en el aire por fuera de ésta (sin salir de la zona).

Será el árbitro quien dirima si en esta acción las jugadoras traspasan más allá de lo razonable la cancha del equipo contrario (por ejemplo, pisando con el pie la zona contraria). Si esto sucede, el árbitro lo considerará como falta y otorgará el balón al equipo contrario.

- k) Las jugadoras no pueden ser ayudadas por el público presente, en el caso de ocurrir una evidente ayuda, el árbitro lo considerará como falta y se debe regresar el balón al equipo contrario.
- l) Las vidas de la Embajadora no podrán ser cedidas a otra jugadora de su equipo.
- m) No está permitido a las jugadoras “demorar excesivamente” de modo intencional la ejecución de un lanzamiento o la reincorporación del balón al área de juego, a fin de favorecer a su equipo. De ocurrir, el árbitro lo considerará como falta y se debe regresar el balón al equipo contrario.
- n) Cada partido cuenta con dos (2) árbitros ubicados uno a cada lado de la zona de juego, quienes en común acuerdo tomarán las decisiones durante el juego, en base al presente reglamento. En específico:
 - indicar el inicio y término de cada set,
 - indicar si una jugadora ha sido “quemada” (o aclara situaciones que “no fue quemada”) y el posterior reinicio del juego,
 - indicar el reinicio del juego tras la salida del balón fuera del área de juego,
 - indicar y resolver la ocurrencia de faltas,
 - indicar el traspaso de la Embajadora a la Zona de Juego,
 - controlar el tiempo de juego e indicar tiempos de alargue,
 - contar las vidas de cada equipo al término de cada set,
 - resolver el ganador del partido.

Cada árbitro es considerado la máxima autoridad durante el partido, es imparcial, tiene el poder de resolver y determinar acciones a seguir, no estando sujeto a apelaciones ni reclamos por parte de jugadoras y/o embajadoras de ambos equipos. En caso de dudas, es la capitana de cada equipo quien debe dirigirse al árbitro y plantear con respeto sus inquietudes, aceptando lo que se resuelva durante el partido.

Cualquier deportista que no respete las normas generales y la aplicación del espíritu del Juego Limpio, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión del partido en disputa. Si persisten las faltas graves por parte de una jugadora, se arriesga a la suspensión de los próximos partidos de los JJOO.

Cada participante que sea apoderado en dos colegios o más, podrá representar y participar solamente por un colegio en la jornada de la mañana y por otro, si así lo estima, en la jornada de la tarde.