



# Resolución Viceministerial

## N° 204-2021-MINEDU

Lima, 01 de julio de 2021

**VISTOS**, el Expediente N° 0083480-2021, el Informe N° 002-2021-MINEDU/VMGP-DIGEBR-DEFID-LFGTY de la Dirección de Educación Física y Deporte de la Dirección General de Educación Básica Regular, el Informe N° 00750-2021-MINEDU/SPE-OPEP-UPP de la Unidad de Planificación y Presupuesto de la Oficina de la Oficina de Planificación Estratégica y Presupuesto, el Informe N° 00792-2021-MINEDU/SG-OGAJ de la Oficina General de Asesoría Jurídica, y;

### **CONSIDERANDO:**

Que, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 13 y 16 de la Constitución Política del Perú, la educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana; corresponde al Estado coordinar la política educativa;

Que, el artículo 3 de la Ley N° 31224, Ley de Organización y Funciones del Ministerio de Educación, establece que el Sector Educación se encuentra bajo la conducción y rectoría del Ministerio de Educación; asimismo, de acuerdo con el literal a) del numeral 1 y el literal a) del numeral 2 del artículo 5 de la citada Ley, son funciones rectoras y técnico-normativas del Ministerio de Educación, formular, planear, dirigir, ejecutar, supervisar y evaluar la política nacional y sectorial bajo su competencia, aplicable a todos los niveles de gobierno, así como aprobar las disposiciones normativas vinculadas con sus ámbitos de competencia, respectivamente;

Que, de acuerdo con lo previsto en el artículo 79 de la Ley N° 28044, Ley General de Educación, el Ministerio de Educación es el órgano del Gobierno Nacional que tiene por finalidad definir, dirigir y articular la política de educación, recreación y deporte, en concordancia con la política general de Estado;

Que, el literal f) del artículo 21 de la precitada Ley, modificado por el artículo 6 de la Ley N° 30432, Ley que promueve y garantiza la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la educación básica pública, establece que es una función del Estado, garantizar la obligatoriedad de la enseñanza de la educación física y de la práctica del deporte, incluyendo la recreación, dentro de los diversos estamentos de la educación básica del país, así como orientar y articular los aprendizajes generados dentro y fuera de



**EXPEDIENTE:** DEFID2021-INT-0083480

Esto es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico archivado del Ministerio de Educación, aplicando lo dispuesto por el Art. 25 de D.S. 070-2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web:

[http://esinad.minedu.gob.pe/e\\_sinadmed\\_3/VDD\\_ConsultaDocumento.aspx](http://esinad.minedu.gob.pe/e_sinadmed_3/VDD_ConsultaDocumento.aspx) e ingresando la siguiente clave: **3697FF**

las instituciones educativas con la finalidad de prevenir situaciones de riesgo de los y las estudiantes;

Que, mediante Resolución Viceministerial N° 273-2020-MINEDU, que aprueba el documento normativo denominado "Orientaciones para el Desarrollo del Año Escolar 2021 en Instituciones Educativas y Programas Educativos de la Educación Básica", en el numeral 2. Área de Educación Física en Primaria en Educación Primaria del Anexo VI denominado "Orientaciones Pedagógicas Específicas para la Distribución de Horarios de Clases" se establece que el Área de Educación Física en Primaria tiene como objetivo, promover la participación de las y los estudiantes en los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos y actividades deportivo-recreativas, en el marco de una educación inclusiva, garantizando la participación de estudiantes con necesidades educativas especiales y provenientes de pueblos originarios, considerando la normatividad vigente;

Que, asimismo, el numeral 3. En Educación Secundaria del Anexo VI denominado "Orientaciones Pedagógicas Específicas para la Distribución de Horarios de Clases" del citado documento normativo, señala que, en cuanto a la distribución de la carga horaria de Educación Física en Secundaria, las Instituciones Educativas deben promover la participación de las y los estudiantes en los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos y actividades deportivo-recreativas, en el marco de una educación inclusiva, asegurando la participación de estudiantes con necesidades educativas especiales y provenientes de pueblos originarios;

Que, el Ministerio de Educación, en el marco del estado de emergencia nacional y la emergencia sanitaria para la prevención y control del COVID19, estableció diversas disposiciones correspondientes al año lectivo 2021, con la finalidad de evitar cualquier situación que exponga a las y los estudiantes al riesgo de contagio y prevenir la propagación del COVID-19, en las diferentes instituciones educativas públicas y privadas a nivel nacional;

Que, en el marco de las disposiciones legales antes señaladas, la Dirección General de Educación Básica Regular remitió al Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica el Informe N° 002-2021-MINEDU/VMGP-DIGEBR-DEFID-LFGTY, elaborado por la Dirección de Educación Física y Deporte, a través del cual sustenta la necesidad de aprobar las "Bases Generales y Específicas de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos Virtuales 2021";

Que, los citados Juegos Escolares tienen como objetivo promover la participación estudiantil mediante el uso de las herramientas tecnológicas en las actividades deportivas, paradeportivas y deportivo-recreativas a fin de mejorar, a través del deporte escolar, la condición física de los niños, niñas y adolescentes fortaleciendo las habilidades físico motoras y la salud en la edad escolar propiciando la iniciación de las aptitudes técnicas y tácticas en el deporte formativo;

Que, para la edición XXIX de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos en el año 2021, se propone desarrollar los deportes convencionales de Ajedrez, Karate, Taekwondo, Judo y Gimnasia de manera virtual;

Que, además, las referidas bases de los Juegos Escolares cuentan con la opinión favorable de la Dirección de Educación Primaria (DEP), de la Dirección de Educación Secundaria (DES), de la Dirección General de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural (DIGEIBIRA); y de la Dirección General de Servicios Educativos Especializados (DIGESE);



**EXPEDIENTE: DEFID2021-INT-0083480**

Esto es una copia autentica imprimible de un documento electrónico archivado del Ministerio de Educación, aplicando lo dispuesto por el Art. 25 de D.S. 070-2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web:

[http://esinad.minedu.gob.pe/e\\_sinadmed\\_3/VDD\\_ConsultaDocumento.aspx](http://esinad.minedu.gob.pe/e_sinadmed_3/VDD_ConsultaDocumento.aspx) e ingresando la siguiente clave: **3697FF**

Que, mediante el Informe N° 00750-2021-MINEDU/SPE-OPEP-UPP, la Unidad de Planificación y Presupuesto de la Oficina de Planificación Estratégica y Presupuesto, dependiente de la Secretaría de Planificación Estratégica, emitió opinión favorable señalando que la propuesta, por cuanto su objetivo y alcance, se encuentra alineada a los objetivos institucionales y estratégicos del Sector Educación; y desde el punto de vista presupuestal, no irrogará recursos adicionales al Pliego 010: Ministerio de Educación;

Que, a través del Informe N° 00792-2021-MINEDU/SG-OGAJ, la Oficina General de Asesoría Jurídica emitió opinión favorable, sugiriendo proseguir el trámite correspondiente para su aprobación;

De conformidad con la Ley N° 31224, Ley de Organización y Funciones del Ministerio de Educación; la Ley N° 28044, Ley General de Educación; el Reglamento de la Ley General de Educación, aprobado por Decreto Supremo N° 011-2012-ED y el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación, aprobado por Decreto Supremo N° 001-2015-MINEDU;

### SE RESUELVE:

**Artículo 1.-** Aprobar las Bases Generales y Específicas de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos Virtuales 2021, las mismas que, como anexos, forman parte de la presente resolución.

**Artículo 2.-** Encargar a las Direcciones Regionales de Educación, a las Gerencias Regionales de Educación, a las Unidades de Gestión Educativa Local y a las Instituciones Educativas, en el marco de sus competencias, el cumplimiento de las Bases Generales y Específicas de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos Virtuales 2021, aprobadas por el artículo 1 de la presente resolución.

**Artículo 3.-** Disponer la publicación de la presente resolución y su anexo en el Sistema de Información Jurídica de Educación (SIJE), ubicado en el portal institucional del Ministerio de Educación ([www.gob.pe/minedu](http://www.gob.pe/minedu)), el mismo día de la publicación de la presente resolución en el diario oficial "El Peruano".

**Regístrese, comuníquese y publíquese.**

(Firmado digitalmente)

**KILLA SUMAC SUSANA MIRANDA TRONCOS**  
Viceministra de Gestión Pedagógica



Firmado digitalmente por:  
DIAZ GARCIA Monica Maria  
FAU 20131370998 hard  
Motivo: Doy V° B°  
Fecha: 01/07/2021 11:26:31-0500



Firmado digitalmente por:  
MIRANDA TRONCOS Killa  
Sumac Susana FAU 20131370998  
hard  
Motivo: En señal de  
conformidad  
Fecha: 01/07/2021 12:00:34-0500



Firmado digitalmente por:  
DELGADO DIAZ Nora FAU  
20131370998 hard  
Motivo: Doy V° B°  
Fecha: 01/07/2021 12:06:26-0500



EXPEDIENTE: DEFID2021-INT-0083480

Esto es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico archivado del Ministerio de Educación, aplicando lo dispuesto por el Art. 25 de D.S. 070-2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web:

[http://esinad.minedu.gob.pe/e\\_sinadmed\\_3/VDD\\_ConsultaDocumento.aspx](http://esinad.minedu.gob.pe/e_sinadmed_3/VDD_ConsultaDocumento.aspx) e ingresando la siguiente clave: **3697FF**

# **JUEGOS ESCOLARES DEPORTIVOS Y PARADEPORTIVOS VIRTUALES 2021**

## *BASES GENERALES Y ESPECÍFICAS*





## CONTENIDO

1.	JUSTIFICACIÓN.....	3
2.	DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS ESCOLARES .....	4
3.	NOMBRE DE LOS JUEGOS ESCOLARES .....	4
4.	OBJETIVOS.....	4
5.	ÁMBITO DE APLICACIÓN .....	5
6.	BASE NORMATIVA.....	5
7.	SIGLAS .....	6
8.	DISPOSICIONES GENERALES.....	6
8.1.	SOBRE LA ORGANIZACIÓN.....	6
8.2.	DE LOS PARTICIPANTES.....	7
8.3.	DE LOS DELEGADOS.....	7
8.4.	DE LAS CATEGORÍAS POR DEPORTE.....	7
8.5.	DEL CRONOGRAMA POR CADA DEPORTE.....	9
8.6.	DE LA INSCRIPCIÓN .....	10
8.7.	DE LA ACREDITACIÓN.....	11
8.8.	DE LOS ÁRBITROS Y/O JUECES .....	11
8.9.	DE LA PREMIACIÓN .....	11
9.	DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS: .....	12
10.	ANEXOS .....	13
	ANEXO 1. II TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE AJEDREZ VIRTUAL 2021.....	14
	ANEXO 2. I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE KARATE VIRTUAL 2021.....	22
	ANEXO 3. I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE TAEKWONDO VIRTUAL 2021.....	28
	ANEXO 4. I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE JUDO VIRTUAL 2021 .....	34
	ANEXO 5. I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE GIMNASIA VIRTUAL 2021.....	40





PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

## **BASES GENERALES Y ESPECÍFICAS DE LOS JUEGOS ESCOLARES DEPORTIVOS Y PARADEPORTIVOS VIRTUALES 2021**

### **1. JUSTIFICACIÓN**

Dentro de las políticas de Estado se encuentra la Promoción de la Educación Física y el Deporte Escolar, con el objetivo de formar futuros ciudadanos con un desarrollo formativo integral contrarrestando la vida sedentaria y promoviendo una vida activa y saludable, un espacio formativo donde las y los estudiantes desarrollen sus habilidades motrices, su condición física y mental, a través de la sociabilización, la práctica de valores, juego limpio y vida sana.

En el año del Bicentenario del Perú, la formación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes para que desarrollen aprendizajes a lo largo de la vida requiere competencias que les permitan, entre otras, ser ciudadanos que saben comunicarse; que están preparados para resolver problemas y adquirir la cultura digital; ciudadanos que realizan actividad física, que hacen deporte y que ponen en práctica una vida saludable.

El Ministerio de Educación establece diversas disposiciones correspondientes al año lectivo 2021, con la finalidad de evitar cualquier situación que exponga a las y los estudiantes al riesgo de contagio y prevenir la propagación del COVID-19, en las diferentes instituciones educativas públicas y privadas a nivel nacional.

Asimismo, los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos así como los Concursos Educativos Virtuales Aprendo en Casa 2021, en el marco del estado de emergencia sanitaria COVID-19, son oportunidades para que las y los estudiantes y demás actores educativos desarrollen los valores y las actitudes promovidos por los enfoques transversales del Currículo Nacional de Educación Básica, al poner en práctica conductas como empatía, libertad y responsabilidad, diálogo y concertación, solidaridad, honestidad, superación personal, y valoración de la diversidad para un verdadero diálogo intercultural, entre otros.

Cabe recalcar que los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos se vienen desarrollando desde hace 28 años, con diferentes disciplinas deportivas, pero en la actualidad existe la posibilidad que el deporte virtual sea un recurso con un valor enorme cuando las circunstancias no nos permiten desarrollar deportes de manera colectiva y presencial.

Por ello, el Ministerio de Educación sustenta la necesidad de promover la realización de actividades deportivas dirigidas desde casa, mediante herramientas tecnológicas, para las y los estudiantes. Esto permitirá que las y los estudiantes se sientan más seguros en sus acciones, siendo definitivamente estas actividades desarrolladas en un espacio, que la creatividad pueda ayudar a liberar energía y estrés, y contribuir al desarrollo de la salud mental y física de las y los estudiantes.

Para la edición XXIX de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos en el año 2021, se propone desarrollar los deportes convencionales de Ajedrez, Karate, Taekwondo, Judo y Gimnasia de manera virtual, los cuales tienen por objetivo, contrarrestar los niveles de estrés y confinamiento que se encuentra sometidos las y los estudiantes a nivel nacional. La participación únicamente en estas cinco (5) disciplinas se debe principalmente a que son deportes de modalidad individual que





PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

no requieren contacto con un oponente, no se exige el uso de materiales específicos, así como se realizan en cualquier espacio condicionado desde casa. Cabe indicar que, estos deportes se vienen realizando en esta modalidad por las federaciones deportivas desde el 2020.

Para el 2021 se considera duplicar el número de participantes en el ajedrez y con el incremento de las disciplinas deportivas del karate, taekwondo, judo y gimnasia la meta es superar los 22,000 participantes a nivel nacional, todos en la modalidad virtual.

## 2. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS ESCOLARES

Los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos - JEDP, son una de las intervenciones pedagógicas masivas más importantes del país, porque extiende sus ámbitos de participación más allá de la institución educativa, permitiendo contar con espacios auténticos de aprendizaje en favor de los estudiantes, desde la práctica social más reconocida, el deporte.

La intervención pedagógica de los JEDP, tiene como propósito contribuir al desarrollo integral de la y el estudiante en su unidad y globalidad, cuya especificidad se concreta en su corporeidad y motricidad, teniendo como perfil de egreso a un estudiante que practica una vida activa y saludable para su bienestar, cuida su cuerpo e interactúa respetuosamente en la práctica de distintas actividades físicas, cotidianas o deportivas. A su vez; ayudan a la masificación de la práctica deportiva y paradeportiva y a la identificación del talento escolar. Los JEDP muestran que la práctica del deporte formativo es sostenible con la participación voluntaria de estudiantes.

Los JEDP se posiciona como una de las actividades más importantes del calendario escolar con la participación de más 3 millones de estudiantes en todas sus etapas, siendo la actividad masiva más importante a nivel nacional que goza de gran aceptación dentro de la comunidad educativa por el trabajo en equipo y el fomento de la práctica de valores deportivos y ciudadanos. Además, permite contar con información sobre la actividad física y el deporte en el nivel escolar.

Los Juegos Escolares contribuyen al proceso formativo de los y las estudiantes de la educación básica en el marco de la implementación del Currículo Nacional, fortalece y desarrolla las competencias de la educación física y el deporte escolar como parte del desarrollo integral de los y las estudiantes porque solo asumiendo el desafío de un estilo de vida activa, saludable y placentera podrán cuidar mejor su salud y su bienestar social, emocional, mental y físico.

## 3. NOMBRE DE LOS JUEGOS ESCOLARES

Juegos Escolares Deportivos Y Paradeportivos Virtuales 2021, en adelante, Juegos Escolares.

## 4. OBJETIVOS

### 4.1. Objetivo General

Mejorar a través del deporte escolar la condición física de los niños, niñas y adolescentes fortaleciendo las habilidades físico motoras y la salud en la edad







escolar propiciando la iniciación de las aptitudes técnicas y tácticas en el deporte formativo.

#### 4.2. Objetivos Específicos

- Promover la práctica deportiva de la población en edad escolar, como factor que mejora la salud, aumenta la calidad de vida y el bienestar social y contribuye a la formación y desarrollo integral de la persona.
- Fomentar en los y las estudiantes el interés y la práctica de los deportes como base para un buen desarrollo personal y una vida saludable, contribuyendo de esta manera a su formación integral en el marco del currículo nacional.
- Propiciar las condiciones en mayor o menor medida distintas facetas de los juegos y del deporte como el entretenimiento, el desarrollo físico, el estímulo mental y la competencia para la práctica de los valores y el juego limpio.
- Mejorar el estado emocional, el desarrollo físico y mental de los niños, niñas y adolescentes en las situaciones de confinamiento en la nueva normalidad haciendo uso de las tecnologías para la práctica deportiva a través de la virtualidad y desde los espacios propicios que disponen los y las estudiantes.

#### 5. ÁMBITO DE APLICACIÓN

- 5.1. Ministerio de Educación.
- 5.2. Dirección Regional de Educación o la que haga sus veces.
- 5.3. Unidad de Gestión Educativa Local.
- 5.4. Institución Educativa.

#### 6. BASE NORMATIVA

- 6.1. Ley N° 26549, Ley de Centros Educativos Privados.
- 6.2. Ley N° 27674, Ley que establece el acceso de Deportistas de Alto Nivel a la Administración Pública.
- 6.3. Ley N° 28036, Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte.
- 6.4. Ley N° 28044, Ley General de Educación.
- 6.5. Ley N° 28983, Ley de Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres.
- 6.6. Ley N° 28988, Ley que declara a la Educación Básica Regular como servicio público esencial.
- 6.7. Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisterial.
- 6.8. Ley N° 29973, Ley General de la Persona con Discapacidad.
- 6.9. Ley N° 30797, Ley que promueve la Educación Inclusiva, modifica el artículo 52 e incorpora los artículos 19-A y 63-A en la Ley N° 28044, Ley General de Educación.
- 6.10. Ley N° 29988, Ley que establece medidas extraordinarias para el personal que presta servicios en instituciones educativas públicas y privadas implicado en delitos; crea el Registro de personas condenadas o procesadas por los delitos establecidos en la Ley N° 29988 y modifica los artículos 36 y 38 del Código Penal.
- 6.11. Ley N° 30271, Ley que modifica la Ley N° 30037, Ley que previene y sanciona la violencia en los espectáculos deportivos.
- 6.12. Ley N° 30432, Ley que promueve y garantiza la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la educación básica pública.
- 6.13. Ley N° 31224, Ley de Organización y Funciones del Ministerio de Educación.
- 6.14. Decreto Supremo N° 018-2004 PCM, que aprueba el Reglamento de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte.







- 6.15. Decreto Supremo N° 011-2012-ED, que aprueba el Reglamento de la Ley N° 28044, Ley General de Educación.
- 6.16. Decreto Supremo N° 004-2013-ED, que aprueba el Reglamento de la Ley N° 29444, Ley de Reforma Magisterial.
- 6.17. Decreto Supremo N° 001-2015-MINEDU, que aprueba el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación
- 6.18. Decreto Supremo N° 003-2017-MINEDU, que aprueba la Política Nacional del Deporte.
- 6.19. Decreto Supremo N° 004-2020-MINEDU, que aprueba el Reglamento de la Ley N°29988, Ley que establece medidas extraordinarias para el personal que presta servicios en instituciones educativas públicas y privadas implicado en diversos delitos; crea el Registro de personas condenadas o procesadas por los delitos establecidos en la Ley N° 29988 y modifica los Artículos 36 y 38 del Código Penal; modificada por el Decreto de Urgencia N° 019-2019.
- 6.20. Resolución Ministerial N° 034-2015-MINEDU, que aprueba el Plan Nacional de Fortalecimiento de la Educación Física y el Deporte Escolar.
- 6.21. Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU y modificatoria, que aprueba el Currículo Nacional de la Educación Básica.
- 6.22. Resolución Ministerial N° 160-2020-MINEDU, que dispone el inicio del año escolar a través de la implementación de la estrategia denominada "Aprendo en casa", a partir del 6 de abril de 2020 y aprueban otras disposiciones.
- 6.23. Resolución Viceministerial N° 273-2020-MINEDU, que aprueba el documento normativo denominado "Orientaciones para el desarrollo del Año Escolar 2021 en Instituciones Educativas y Programas Educativos de la Educación Básica".
- 6.24. Resolución Viceministerial N° 155-2021-MINEDU, que aprueba el documento normativo denominado "Disposiciones para el trabajo de los profesores y auxiliares de educación que aseguren el desarrollo del servicio educativo de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19"

Las normas mencionadas incluyen sus normas modificatorias, complementarias, conexas o aquellas que las sustituyan

## 7. SIGLAS

<b>DIGEBR</b>	: Dirección General de Educación Básica Regular
<b>DEFID</b>	: Dirección de Educación Física y Deporte
<b>DRE</b>	: Dirección Regional de Educación
<b>DNI</b>	: Documento Nacional de Identidad
<b>EBR</b>	: Educación Básica Regular
<b>GRE</b>	: Gerencia Regional de Educación
<b>IIEE</b>	: Instituciones Educativas
<b>IE</b>	: Institución Educativa
<b>JEDP</b>	: Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos
<b>Minedu</b>	: Ministerio de Educación
<b>SIAGIE</b>	: Sistema de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa
<b>UGEL</b>	: Unidad de Gestión Educativa Local

## 8. DISPOSICIONES GENERALES

### 8.1. SOBRE LA ORGANIZACIÓN

- a. La Dirección de Educación Física y Deporte, organiza los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual.





- b. La Comisión Organizadora está presidida por el/la Director(a) de Educación Física y Deporte del MINEDU y conformada por el/la Coordinador/a de una Unidad de Arte y Cultura de la DEFID y el/la Coordinador/a del deporte escolar de la DEFID.
- c. Entre las funciones principales de la Comisión Organizadora tenemos:
  - Supervisar el estricto cumplimiento de las bases de los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual y otras funciones que permitan su buen desarrollo.
  - Supervisar cada una de las subcomisiones de trabajo instauradas, para garantizar un adecuado desarrollo de dichos Torneos.

### 8.2. DE LOS PARTICIPANTES

- a. Pueden participar en los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual, los y las estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria de las Instituciones Educativas Públicas y Privadas de Educación Básica Regular.
- b. Excepcionalmente, en el caso del Torneo de Ajedrez, pueden participar los y las estudiantes de Educación Básica Alternativa con registro de matrícula en el SIAGIE.

### 8.3. DE LOS DELEGADOS

- El delegado debe ser un/a docente de la institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, no un padre o madre familia o cualquier familiar, quien debe ser designado por el director/a bajo responsabilidad funcional, quien emite un documento formal autorizando la participación del o la docente como delegado/a,

Dicho documento debe ser remitido por correo electrónico de la máxima autoridad de la Institución Educativa al siguiente correo electrónico: [torneosjden@minedu.gob.pe](mailto:torneosjden@minedu.gob.pe), consignando datos personales del designado: apellidos y nombres, número de documento de identidad, vínculo o cargo laboral, especialidad, condición laboral, teléfono personal, correo electrónico, señalando los apellidos y nombres del o de los/las estudiantes, documento de identidad y la categoría.

- El delegado puede ser mismo delegado de una o más categorías y de uno o más deportes.
- El delegado tiene las siguientes funciones:
  - a. Realizar la inscripción de sus deportistas a través del siguiente link: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>.
  - b. Asistir en forma virtual al Congreso Técnico en la fecha establecida en el cronograma, siendo esta reunión convocada por la DEFID.
  - c. Mantener informado a la o el estudiante, a su familia y/o apoderado, en caso lo requiera, sobre el cronograma de competencia para su participación, de manera anticipada en todas las etapas.

### 8.4. DE LAS CATEGORÍAS POR DEPORTE

#### a) Disciplina Deportiva de Ajedrez

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 10,	Las y los estudiantes de 10, 11 y 12 años de edad	Se pueden inscribir hasta





11 y 12 años (A)	cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011, 2010 y 2009 respectivamente.	ocho (08) participantes por I.E.: cuatro (04) damas y cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 13 y 14 años (B)	Las y los estudiantes de 13 y 14 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2008 y 2007 respectivamente.	
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Las y los estudiantes de 15, 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2006, 2005 y 2004 respectivamente.	
Categoría 15 a más años (E)	Las y los estudiantes de 15 a más años de edad con registro de matrícula en el SIAGIE a partir del 2021	

**NOTA:** Bases específicas en el Anexo 1

#### b) Disciplina Deportiva de Karate:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 10 y 11 años (K1)	Las y los estudiantes de 10 y 11 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011 y 2010 respectivamente.	Se pueden inscribir hasta dieciséis (16) participantes por I.E.: ocho (08) damas y ocho (08) varones como máximo.
Categoría 12 y 13 años (K2)	Las y los estudiantes de 12 y 13 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2009 y 2008 respectivamente.	
Categoría 14 y 15 años (K3)	Las y los estudiantes de 14 y 15 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2007 y 2006 respectivamente.	
Categoría 16 y 17 años (K4)	Las y los estudiantes de 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2005 y 2004 respectivamente.	

**NOTA:** Bases específicas en el Anexo 2

#### c) Disciplina Deportiva de Taekwondo:

DIVISIÓN	EDADES	AÑOS DE NACIMIENTO	PARTICIPANTES
Infantil A	6 a 7 años	2014 – 2015	Se pueden inscribir hasta dieciséis (16) participantes por I.E.: ocho (08) damas y ocho (08) varones como máximo.
Infantil B	8 a 9 años	2012 – 2013	
Infantil C	10 a 11 años	2010 – 2011	
Cadete	12 a 14 años	2007 – 2009	
Junior	15 a 17 años	2004 – 2006	

**NOTA:** Bases específicas en el Anexo 3

#### d) Disciplina Deportiva de Judo:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 13 y 14 años (B)	Las y los estudiantes de 13 y 14 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2008 y 2007 respectivamente.	Se pueden inscribir hasta ocho (08) participantes por I.E.: cuatro (04) damas y cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Las y los estudiantes de 15, 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2006, 2005 y 2004 respectivamente.	

**NOTA:** Bases específicas en el Anexo 4

#### e) Disciplina Deportiva de Gimnasia:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 07, 08 y 09 años (0)	Las y los estudiantes de 07, 08 y 09 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2014, 2013 y 2012 respectivamente.	Se pueden inscribir hasta ocho (08) participantes por I.E.:



**PERÚ**

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Básica Regular

Dirección de Educación Física y Deporte

**BICENTENARIO PERÚ 2021***"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Las y los estudiantes de 10, 11 y 12 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011, 2010 y 2009 respectivamente.	cuatro (04) damas y cuatro (04) varones como máximo.
--------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

**NOTA:** Bases específicas en el Anexo 5

## 8.5. DEL CRONOGRAMA POR CADA DEPORTE

Los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual, tienen el detalle siguiente:

### a) Disciplina Deportiva de Ajedrez: Damas y Varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatorias	Etapas Finales
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Del 02 al 15 de julio	Del 16 al 20 de julio	26 de julio	Del 30 julio al 10 de agosto	Del 17 al 22 de agosto
Categoría 13 y 14 años (B)	Del 26 de julio al 09 de agosto	Del 12 al 16 de agosto	23 de agosto	Del 25 de agosto al 05 de setiembre	Del 13 al 18 de setiembre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Del 20 de agosto al 03 de setiembre	Del 06 al 10 de setiembre	14 de setiembre	Del 16 al 27 de setiembre	Del 04 al 09 de octubre
Categoría 15 a más años (E)	Del 20 de agosto al 03 de setiembre	Del 06 al 10 de setiembre	14 de setiembre	Del 19 al 27 de setiembre	Del 04 al 09 de octubre

### b) Disciplina Deportiva de Karate: Damas y Varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatorias	Etapas Finales
Categoría 10 y 11 años (K1)	Del 02 al 16 de agosto	21 de agosto	24 de agosto	Del 25 al 30 de agosto	Del 12 al 14 de setiembre
Categoría 12 y 13 años (K2)					
Categoría 14 y 15 años (K3)	Del 20 de agosto al 03 de setiembre	08 de setiembre	11 de setiembre	Del 12 al 17 de setiembre	30 de setiembre al 02 de octubre
Categoría 16 y 17 años (K4)					

### c) Disciplina Deportiva de Taekwondo: Damas y Varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatorias	Etapas Finales
Todas las categorías	Del 07 al 21 de setiembre	26 de setiembre	29 de setiembre	Del 30 de setiembre al 05 de octubre	Del 18 al 20 de octubre

### d) Disciplina Deportiva de Judo: Damas y Varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatorias	Etapas Finales
Categoría 13 y 14 años (B)	Del 25 de setiembre al 09 de octubre	14 de octubre	17 de octubre	Del 18 al 23 de octubre	Del 05 al 07 de noviembre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Del 14 al 28 de octubre	02 de noviembre	05 de noviembre	Del 06 al 11 de noviembre	Del 24 al 26 de noviembre

### e) Disciplina Deportiva de Gimnasia: Damas y varones

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatorias	Etapas Finales
Categoría 07, 08 y	Del 29 de	17 de	20 de	Del 21 al 26	Del 08 al 11





PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Básica Regular

Dirección de Educación Física y Deporte



BICENTENARIO PERÚ 2021

"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

09 años (O)	octubre al 12 de noviembre	noviembre	noviembre	de noviembre	de diciembre
Categoría 10, 11 y 12 años (A)					

### 8.6. DE LA INSCRIPCIÓN

- La etapa inscripción tiene como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en el enlace siguiente: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>.
- Los requisitos de inscripción de los y las estudiantes y el y la delegado/a, se realiza a través de la página web : <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

#### a) Participantes de EBR

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director/a; correo electrónico y número de celular personal.
- Número de DNI del delegado/a; correo electrónico y número de celular personal.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado, no debe repetirse el teléfono del director o delegado.
- Código de usuario de la plataforma de juego Lichess.org., solo en ajedrez.
- Al momento de la inscripción debe señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- Fotografía actualizada a color y de preferencia en fondo blanco puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam de la computadora.

Los y las estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, excepto los que tienen discapacidad visual, pueden participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos permitan su participación de forma virtual. Para tal efecto se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.

#### b) Participantes de EBA (solo Ajedrez):

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director/a; correo electrónico y número de celular personal.
- Número de DNI del delegado/a; correo electrónico y número de celular personal.





- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado, en caso de ser menor de 18 años de edad, no debe repetirse el teléfono del director o delegado.
- Código de usuario de la plataforma de juego Lichess.org.
- Al momento de la inscripción debe señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- Fotografía actualizada a color y de preferencia en fondo blanco, puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam de la computadora.

Los y las estudiantes de la Educación Básica Alternativa que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, pueden participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos permitan su participación.

- Los y las participantes deben contar con sus datos actualizados en el SIAGIE para estar habilitados en su inscripción, además con el código modular de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece. Es de responsabilidad del director/a de la Institución Educativa si los y las delegados/as al inscribir registran correos electrónicos y teléfonos que no existen o no estén activos.
- La Institución Educativa pública o privada, debe contar con la autorización firmada por escrito del padre o madre de familia tutor legal o apoderado de la o el estudiante que participa en los Torneos. Dicho documento puede ser solicitado en cualquier momento mientras dure la competencia y hasta tres (3) meses después de su culminación.

### 8.7. DE LA ACREDITACIÓN

- La etapa de acreditación inicia una vez cerradas las inscripciones y tiene una duración en días de acuerdo a lo previsto en los cronogramas.
- Una vez concluida la etapa de acreditación a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se publica la lista de los y las estudiantes confirmados para participar en los Torneos.

### 8.8. DE LOS ÁRBITROS Y/O JUECES

Los árbitros y/o jueces son la autoridad para juzgar y emitir decisiones que ayuden al buen desarrollo de las competencias deportivas propuestas en el presente documento.

### 8.9. DE LA PREMIACIÓN

- La Dirección de Educación Física y Deporte, dependiente de la Dirección General de Educación Básica Regular del Minedu, se encarga de:
  - a) Otorgar diplomas virtuales a los y las estudiantes que ocupen los tres primeros lugares de cada categoría; y







PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

- b) Dar reconocimiento a los y las entrenadores/as y, los y las delegados/as), mediante diplomas virtuales de los tres primeros lugares por disciplina y categoría.
- La DEFID debe remitir los diplomas a los correos electrónicos de cada uno de los y las estudiantes, entrenadores y delegados/as señalados en el numeral 8.9.1 del presente documento.

## 9. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

- 9.1. Todos los aspectos no contemplados en el presente documento se resuelven por la Comisión Organizadora.
- 9.2. Las competencias de cada uno de los torneos de Ajedrez, Karate, Taekwondo, Judo y Gimnasia se desarrollan en una (1) sola etapa nacional. Comprende dos fases: clasificatoria y la final.
- 9.3. La organización y los costos del arbitraje en la etapa nacional deben ser asumidos por el Minedu a través de la DEFID de acuerdo con el plan de trabajo.
- 9.4. Se cuenta con los servicios de un Call Center para brindar información y orientaciones sobre las inscripciones, programación de las competencias y otros asuntos que se encuentren relacionados exclusivamente a los torneos virtuales de los JEDP.
- 9.5. El participante pueda hacer uso de herramientas tecnológicas, tales como, computadora, laptop, Tablet o teléfono celular a fin de participar en los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual.
- 9.6. Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE/GRE promueven la inscripción y participación de los y las deportistas de su jurisdicción.
- 9.7. La organización y conducción de los Torneos Nacionales Escolares que se desarrollan en la modalidad virtual está a cargo de los directores de competencia y su equipo de arbitrajes según el deporte: Ajedrez, Karate, Taekwondo, Judo y Gimnasia, teniendo en cuenta el cronograma establecido en el presente documento.
- 9.8. Previa a la etapa nacional, las UGEL y DRE pueden realizar torneos preparatorios en forma virtual de los deportes considerados para la etapa nacional. estos se realizarán de acuerdo a sus posibilidades sin que genere una solicitud de recursos financieros a la sede central.
- 9.9. Para la realización de los torneos de preparación previos a la etapa nacional, la DEFID brinda asistencia técnica, en caso las UGEL y DRE lo consideren necesario.
- 9.10. Para el caso de estudiantes con discapacidad de la EBR, la Comisión Organizadora de ser necesario, provee a las II.EE. y UGEL las orientaciones y asistencia técnica, a fin de promover el acceso, participación y permanencia de los y las estudiantes en los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos Virtuales 2021.
- 9.11. Las dificultades de conectividad o pérdida de señal del internet u otras fallas técnicas que se presenten en la zona donde se encuentra los o las participantes, ajenos a la organización de los torneos, deben ser asumidos por los y las participantes en cualquiera de las disciplinas deportivas.
- 9.12. Se recomienda revisar diariamente la página WEB de los Juegos Deportivos para estar al tanto de las publicaciones.







PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"*  
*"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

## 10. ANEXOS

- Anexo 1** : II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Virtual 2021.
- Anexo 2** : I Torneo Nacional Escolar de Karate Virtual 2021.
- Anexo 3** : I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo Virtual 2021
- Anexo 4** : I Torneo Nacional Escolar de Judo Virtual 2021.
- Anexo 5** : I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Virtual 2021.



Firmado digitalmente por:  
LUNA VICTORIA KUON Ursula  
Carola FAU 20131370998 hard  
Motivo: Doy V° B°  
Fecha: 01/07/2021 13:14:37-0500



## ANEXO 1

### II TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE AJEDREZ VIRTUAL 2021 BASES ESPECÍFICAS

#### 1. INSCRIPCIÓN

Para las categorías "A", "B", "C" y "E" se podrán inscribir hasta ocho (08) deportistas, siendo como máximo cuatro (04) damas y cuatro (04) varones. Incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria de las Instituciones Educativas públicas y privadas de la Educación Básica Regular.

#### 2. REGLAMENTO

Se aplican las disposiciones del Reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez - FIDE, salvo en aquellos aspectos que se encuentran contemplados en las presentes bases.

#### 3. DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE JUEGO

Se utiliza la plataforma virtual de ajedrez *LICHESS.ORG* para las competencias.

#### 4. SISTEMA DE JUEGO Y OTROS

- 4.1. Se elige el Sistema Suizo según el número de participantes, contemplando hasta (puede ser menos) 12 rondas de etapa clasificatoria y hasta 06 rondas de la etapa final. Se respeta los resultados de la plataforma Lichess.org, considerando el sistema de desempate según los criterios que tiene establecido.
- 4.2. Ronda significa una partida. Una ronda por día significa una partida por día.
- 4.3. El torneo permite el emparejamiento para las partidas de juego entre damas y varones, en cada una de las categorías. Al ser el torneo de carácter mixto.
- 4.4. Se recomienda estar en la Plataforma virtual treinta minutos antes del inicio de su partida programada, con el fin de prever alguna dificultad en el funcionamiento de los recursos tecnológicos, así como la conectividad de internet. Situaciones ajenas a la organización.
- 4.5. Es necesario ingresar al torneo, por el botón entrar en el enlace del torneo, no basta estar conectado en Lichess, hay que ingresar al torneo antes de que empiece la ronda o lo antes posible en que esta se haya iniciado, ya que su tiempo está corriendo y si termina su tiempo, pierde la partida.
- 4.6. Si el jugador ya está en Lichess con su usuario, y ya entró al torneo, es sólo esperar el inicio de la partida, verificando el cronómetro que aparece indicando el tiempo regresivo, cuanto tiempo falta para empezar. Al iniciar, se abre automáticamente la ventana con el tablero, piezas, y su adversario de la ronda.
- 4.7. Al término de la última ronda de la etapa clasificatoria, se consideran los resultados de Lichess después de 24 horas para determinar los 60 clasificados a la etapa final. En todas las categorías.
- 4.8. Al término de la última ronda de la etapa final, con el propósito de determinar los primeros tres lugares de cada categoría, serán aquellos que la plataforma determine sin cuentas bloqueadas o marcadas después de seis (6) días de finalizada la última partida en la plataforma Lichess y en su categoría.





**Nota:** El sistema suizo permite que jueguen un torneo un número indefinido de personas, y que todos ellos jueguen el mismo número de partidas, además, cada uno jugará contra los de su mismo nivel o próximo, de puntuación.

## 5. HORARIOS DE COMPETENCIA

5.1 Los horarios y las fechas se han establecido teniendo en cuenta con las clases de educación a distancia en el marco de la estrategia: Aprendo en casa. Los horarios y fechas se mantienen fijas durante la duración de todo el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Virtual 2021, siendo la programación como a continuación se indica:

CATEGORÍAS	ETAPAS	FECHAS	HORARIOS DE REFERENCIA
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Clasificatoria	Del 30 de julio al 10 de agosto	14:00 a 15:00 horas
	Final	Del 17 al 22 de agosto	
Categoría 13 y 14 años (B)	Clasificatoria	Del 25 de agosto al 05 de setiembre	14:00 a 15:00 horas
	Final	Del 13 al 18 de setiembre	
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Clasificatoria	Del 16 al 27 de setiembre	14:00 a 15:00 horas
	Final	Del 04 al 09 de octubre	
Categoría 15 a más años (E) (*)	Clasificatoria	Del 19 al 27 de setiembre	19:00 a 20:00 horas
	Final	Del 04 al 09 de octubre	

(\*) Dirigido a estudiantes de la Educación Básica Alternativa.

**NOTA:** Se compete de lunes a domingo incluido los feriados en el mismo horario.

**IMPORTANTE:** El deportista debe ingresar a la Plataforma virtual 30 minutos antes de empezar la ronda, con el fin de prever alguna dificultad en el funcionamiento de los recursos tecnológicos, así como la conectividad de internet y deben unirse al enlace web del torneo de su categoría.

## 6. RITMO DE JUEGO

- 6.1 El ritmo de juego es de 10 minutos a finish para cada jugador. La partida tiene una duración máxima de 20 minutos.
- 6.2 El sistema de juego a emplear es el suizo por la plataforma/aplicativo Lichess.org con sus reglas y condiciones.
- 6.3 Lugar de Juego: Plataforma [www.lichess.org](http://www.lichess.org)

## 7. PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO

- 7.1 El delegado de cada categoría revisa en la página web de Juegos Deportivos Escolares, copiando los dos enlaces o link para que el o la estudiante pueda participar en el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Virtual 2021. Una vez que





tenga los enlaces debe enviar a sus participantes, quienes al recibirlos deben seguir los siguientes pasos:

**Paso 1: UNIRSE AL EQUIPO.** Los y las deportistas deben unirse al equipo haciendo clic en el primer enlace o link recibido, es requisito de Lichess para jugar torneos en sistema suizo.

**Paso 2: ESPERAR** a que la organización pueda verificar su usuario, que está solicitando ingreso al equipo, y estar conforme, será aceptado en el equipo. Este procedimiento toma su tiempo, porque no es de forma automática, sino en forma grupal.

**Paso 3: UNIRSE AL TORNEO.** Los deportistas ya aceptados en el primer paso deben unirse al torneo haciendo clic en el segundo enlace o link recibido y unirse haciendo clic en el botón verde: UNIRSE.

**NOTA:** Se recomienda a todos los y las participantes: estudiantes, delegados, profesores, directores, entrenadores y padres de familia respetar en todo momento "El juego limpio"

### 8. ALGUNOS DETALLES IMPORTANTES

- 8.1. Antes de iniciar su inscripción la o el estudiante participante debe de registrarse en la plataforma virtual **LICHEES.ORG** donde se desarrollan las competencias de ajedrez online. El instructivo de inscripción es publicado en el portal institucional del Ministerio de Educación: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>.
- 8.2. Las y los estudiantes que participan por primera vez en el 2021, deben de tomar en cuenta a la hora de registrarse como usuario de la plataforma virtual de ajedrez que, el nombre de usuario debe componerse por la letra de la categoría en la que competirá, el número de DNI, CE o Pasaporte y únicamente su primer nombre, ver el ejemplo mostrado a continuación:
  - **Edad:** 11 años (Por lo tanto, participará en la categoría 10, 11 y 12 años, identificada con la letra "A". Ver numeral 7 de las bases, para conocer la letra correspondiente a su categoría.
  - **DNI:** 10865493
  - **Estudiante:** Luís Alberto García Avalos

Letra de la Categoría (Colocar la letra en mayúsculas)	Número de DNI/CE/Pasaporte	NOMBRE (Colocar el nombre en mayúsculas)
A	10865493	LUIS

Según el ejemplo: el **nombre de usuario** en la plataforma virtual será: **A10865493LUIS**

**NOTA:** Para nada se debe considerar el segundo y/o tercer nombre para crear el usuario del Lichess, salvo los nombres compuestos como: María del Rosario / Juan de Dios.

Una vez que la o el estudiante se haya registrado en la plataforma virtual online donde se desarrollan las competencias de ajedrez, contando ya con su nombre





de usuario, puede continuar su inscripción en el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Virtual 2021, a través del Sistema de Inscripción, disponible a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>

#### IMPORTANTE:

- Los y las estudiantes deportistas que participaron el año 2020, utilizarán obligatoriamente el mismo usuario Lichess con el que compitieron en el I Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Virtual, siempre y cuando no haya sido sancionados por Lichess, por lo que no es necesario crear otra cuenta ya que está dentro del formato establecido por las presentes Bases.
- Para realizar un adecuado proceso en la inscripción en el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Virtual 2021 a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, así como para la creación del usuario en la plataforma virtual *LICHESS.ORG*, donde se desarrollan las competencias de ajedrez online. Se publica el manual y el instructivo de cada proceso, que puede ser descargable del portal institucional del Ministerio de Educación: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>
- Las Inscripciones se cierran de forma automática en la fecha límite para las inscripciones por categoría (Ver numeral 8).

## 9. DE LA CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

- 9.1 Está prohibido que el jugador cambie o abandone la zona de juego hasta finalizar la partida. No recibir ayuda externa durante las partidas:
- De un ordenador, un libro o una base de datos (programas de ajedrez).
  - De una persona o varias personas, para favorecer en su desenvolvimiento de la partida.
- 9.2 Si la plataforma [www.lichess.org](http://www.lichess.org) bloquea o da de baja una cuenta de un participante, este queda descalificado totalmente del evento, sin lugar a reclamo. Lo mismo sucede si el jugador excluye su cuenta, durante o después del torneo, si es durante, no puede crear ni usar otro usuario. Así use el mismo número de DNI.
- 9.3 En caso de que haya sospecha de que un jugador tuvo ayuda de engine (programa) en alguna partida, el jugador afectado debe hacer la denuncia al propio Lichess.org enviando la partida sospechosa en formato pgn y la descripción de su sospecha.

## 10. DE LA COMPETENCIA

### 10.1 DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE JUEGO

Se utiliza la plataforma virtual de ajedrez *LICHESS.ORG* para las competencias.

### 10.2 RECOMENDACIONES A LOS JUGADORES

**Antes de la partida de juego**, el o la participante debe verificar el cumplimiento de las siguientes recomendaciones:

- a) El o la participante debe tomar sus precauciones de funcionamiento de sus equipos: computadora, laptop, tablet, celular y la conectividad de internet y eléctricas.





- b) Instalarse en un espacio adecuado en su casa libre de ruidos, interferencias y/o incomodidades.
- c) Estar ubicado con sus equipos frente a una pared libre de distractores.

**Durante la partida de juego**, se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- a) Está prohibido que el jugador cambie o abandone la zona de juego hasta culminar la partida.
- b) No debe recibir ayuda externa o consultar durante las partidas:
  - De un ordenador, un libro o una base de datos.
  - De una persona o varias personas, sea de forma oral o escrita para favorecer en su desenvolvimiento de la partida.
- c) Guardar el debido respeto a los y las deportistas con quienes compite a través del juego limpio.
- d) No utilizar otra cuenta que sea ajena al torneo.

## 11. INCUMPLIMIENTO Y NEGLIGENCIA

- 11.1. No se considera el tiempo de tolerancia para el inicio de partida.
- 11.2. El control del tiempo de inicio y final de la partida es automático el mismo que se visualiza en cronómetro regresivo de la plataforma Lichess.
- 11.3. De darse dos partidas seguidas con ausencia del jugador, Lichess lo elimina automáticamente de la competencia.

## 12. OBSERVACIONES DE LICHESS

- 12.1. Al iniciar la ronda (horario marcado) el Lichess hace el pareo de jugadores y coloca los dos jugadores en un tablero virtual, después de 20 segundos iniciales (si no hay movimiento del jugador antes), el reloj del jugador de las piezas blancas comienza a funcionar y el tiempo a transcurrir. Si el jugador de las piezas blancas hizo su primer movimiento, lo mismo sucede para el jugador de las piezas negras, después de 20 segundos iniciales (si no hay movimiento del jugador antes), el reloj del jugador de las piezas negras comienza a funcionar y el tiempo a transcurrir. Lo que significa que un jugador puede entrar en la partida después de iniciada la ronda, pero antes de que termine su tiempo. Caso contrario, entrará, pero solo para la próxima ronda, que iniciará al día siguiente.
- 12.2. Entradas tardías al torneo. Hasta antes de empezar la segunda ronda del torneo, un jugador puede todavía entrar al torneo y será pareado. Si entra después que ya inició la segunda ronda, sólo será pareado para la tercera en adelante. Terminada la segunda ronda, el Lichess normalmente ya prohíbe el ingreso al torneo. Entradas tardías generan una puntuación de BYE, de medio punto al jugador, sin haber jugado alguna partida.
- 12.3. Un jugador que haya jugado una ronda, por ejemplo, la 1ª ronda, y se ha quedado ausente en la próxima (2ª. ronda), podrá entrar en la tercera ronda, pero ya no en la cuarta. Estas reglas específicas son de la plataforma Lichess, y pueden variar sin aviso previo. La organización no tiene poder para alterar estos procedimientos.
- 12.4. Sea cual sea el motivo si el jugador no ingresa a dos partidas consecutivas será retirado del torneo automáticamente por Lichess, sea en la etapa clasificatoria o final.





### 13. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

13.1 Lichess otorga la puntuación según los criterios que tiene establecidos, referencialmente puede considerar la siguiente puntuación:

- Partida ganada: un (01) punto.
- Partida empatada: medio (½) punto.
- Partida perdida: cero (00) puntos.

### 14. CLASIFICACIÓN A LA ETAPA FINAL

- 14.1. Clasifican a la siguiente etapa los sesenta (60) primeros de cada categoría.
- 14.2. Se sigue la clasificación indicada por el sitio web de la plataforma Lichess.org al final del torneo.
- 14.3. Estos sesenta (60) jugadores clasificados (en cada categoría) para la etapa final, deben seguir el mismo procedimiento de la etapa anterior.
- 14.4. El delegado de cada categoría revisa en la página web de Juegos Deportivos Escolares, copiando los dos enlaces o link para que el o la estudiante pueda participar en el II Torneo Nacional Escolar de Ajedrez Virtual. Una vez que tenga los enlaces debe enviar a sus participantes, quienes al recibirlos deben seguir los siguientes pasos:

- **Paso 1: UNIRSE AL EQUIPO.** Las y los deportistas deben unirse se al equipo haciendo clic en el primer enlace o link recibido (es requisito de Lichess para jugar torneos en sistema suizo).
- **Paso 2: ESPERAR.** La organización verifica que el usuario Lichess que está solicitando ingreso al equipo sea el correcto, y de estar conforme, será aceptado en el equipo. Este procedimiento tomará su tiempo, porque no es de forma automática, sino en forma grupal.
- **Paso 3: UNIRSE AL TORNEO.** Los deportistas ya aceptados en el primer paso deben unirse al torneo haciendo clic en el segundo enlace o link recibido (botón verde: **UNIRSE**).

### 15. RECOMENDACIONES A LOS JUGADORES

15.1. Antes de la partida de juego, el o la participante debe de verificar el cumplimiento de las siguientes recomendaciones:

- 15.1.1. El y la participante debe tomar sus precauciones de funcionamiento de sus equipos: computadora, laptop, tablet, celular y la conectividad de internet y eléctricas.
- 15.1.2. Instalarse en un espacio adecuado en su casa libre de ruidos, interferencias y/o incomodidades.
- 15.1.3. Estar ubicado con sus equipos frente a una pared libre de distractores.

15.2. Durante la partida de juego, se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- 15.2.1. Está prohibido que el jugador cambie o abandone la zona de juego hasta culminar la partida.
- 15.2.2. No debe recibir ayuda externa o consultar durante las partidas:
  - De un ordenador, un libro o una base de datos.
  - De una persona o varias personas, sea de forma oral o escrita para favorecer en su desenvolvimiento de la partida.







- 15.2.3. Guardar el debido respeto a los y las deportistas con quienes compite a través del juego limpio.
- 15.2.4. No utilizar otra cuenta que sea ajena al torneo.
- 15.2.5. Respetar las condiciones de la plataforma Lichess.org aceptadas al momento de registrarse como usuario.

## 16. DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros realizan las siguientes actividades durante las partidas de juego:

- 16.1. El monitoreo es de manera online en cualquiera de las partidas sin aviso previo.
- 16.2. El sistema de monitoreo se aplica en cada una de las categorías y el tiempo de monitoreo no interrumpe el desarrollo de la partida.

## 17. CONSIDERACIONES DEL TORNEO

- 17.1. La partida se gana cuando la plataforma virtual en que se está jugando declara al vencedor. Esto incluye los resultados por desconexión o salida intempestiva del sistema, por las razones que fueran. También incluye partidas cerradas instantáneamente por el Lichess, por uso de plagio o hacer trampa en la partida.
- 17.2. La partida es tablas cuando el servidor donde se está jugando lo determina así (Tablas significa empate). Puede ser por repetición triple de posición o por falta de piezas que permitan tener opciones de dar jaque mate.
- 17.3. En caso un o una deportista sea baneado(a) por Lichess, como consecuencia de un reclamo y le dé la razón al contendor, hay que tener en cuenta que la plataforma Lichess no otorga o devuelve el punto, sin embargo, considera el raiting.
- 17.4. Las situaciones de conexión de internet de algún deportista se resuelven por el mismo, debe permanecer conectado y esperar el término del tiempo establecido del torneo. No puede reclamar victoria por desconexión del adversario, debe esperar el término del tiempo. No habrá nueva partida por ninguna circunstancia.
- 17.5. El criterio de pareo (enfrentamiento de 2 jugadores) y demás normas del sistema suizo son a criterio de la plataforma Lichess.org por ello la comisión técnica no tiene el control sobre ellos. Es responsabilidad de los jugadores conocer los procedimientos inherentes al uso correcto del sitio web/aplicativo Lichess.org y no se aceptarán ni procederán reclamos por ignorancia de estos procedimientos.
- 17.6. En caso de que algún jugador tenga su cuenta bloqueada por Lichess, lo elimina o da de baja, ya sea por uso de ayuda de programas o recibir ayuda de terceros para obtener ventaja en el juego; será eliminado del torneo, su puntuación y clasificación no será llevado en consideración por la organización del torneo.
- 17.7. Cualquier deportista que haya sido sancionado por Lichess no puede participar en el evento, por ser cancelada su cuenta y no puede hacer uso de ella.
- 17.8. En caso de que algún jugador tenga su cuenta (perfil del jugador) marcada por Lichess con alguno de los siguientes mensajes:
  - "Este jugador utiliza la ayuda de un ordenador"
  - "Este usuario no cumple los términos de servicio de Lichess"
 Este jugador es eliminado del torneo por Lichess, su puntuación y clasificación no se toma en consideración por la organización del torneo.





- 17.9. A efectos de evitar que la plataforma Lichess marque el perfil del jugador, se debe seguir estrictamente los Términos de Servicios del Lichess los cuales están publicados en esta plataforma de juego, documento que enumera algunas prohibiciones al jugador y que pueden causar la marcación o penalización del jugador. Para eso, se debe consultar estos términos y seguir sus recomendaciones.
- 17.10. El/la participante debe evitar de tener durante el horario de juego en la plataforma, varias pantallas del navegador de su internet abierta al mismo tiempo, dejando solo la plataforma Lichess para no tener inconvenientes a la hora de participar en el Torneo.

## 18. EN CASO DE EXISTIR EMPATE

- 18.1. Si al término del torneo de la etapa clasificatoria o al término del torneo de la etapa final hay empates en número de puntos de los jugadores, en cualquier categoría, se respeta y toma en cuenta para el torneo, la clasificación que Lichess.org determine y muestre en pantalla, con la colocación de los jugadores de acuerdo con las reglas y los criterios de desempates que utiliza el Lichess.org.
- 18.2. Los criterios de desempates que usa el sitio web/aplicativo Lichess.org, son por orden:
  - 18.2.1. Sonnenborg Berger (único visible a los jugadores en la tabla final de clasificación, los otros tres a seguir, sólo visibles a través de la ficha del jugador en el torneo).
  - 18.2.2. Rating Performance.
  - 18.2.3. Tasa de victorias.
  - 18.2.4. Rating medio de los adversarios.

Esta clasificación por criterios de desempates, el propio sitio web/aplicativo Lichess.org lo maneja y lo publica en forma de clasificación final.

Respetando como limite la fecha indicada para la premiación, la clasificación final de todas las categorías puede sufrir alteraciones, en caso de que en este intervalo de tiempo el Lichess banee o marque el usuario del jugador clasificado o aún el jugador excluya su cuenta, la organización considera a los deportistas de la lista de clasificación final, subiendo de puesto a los próximos según el puntaje asignado por Lichess.

## 19. MODALIDAD DEL TORNEO

- 19.1. El torneo es de carácter mixto, en el cual se enfrentan en forma aleatoria damas contra varones, varones contra varones y damas contra damas, ya que la plataforma Lichess no distingue el género al momento de EMPAREJAR.





## ANEXO 2 I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE KARATE VIRTUAL 2021

### I. BASES ESPECÍFICAS

1. **MODALIDAD** : KATA INDIVIDUAL
2. **REGLAMENTO** : W.K.F. (World Karate Federation) y Normas Técnicas de la F.D.P.K.
3. **DE LOS PARTICIPANTES**  
Pueden participar en el I Torneo Nacional Escolar de Karate Virtual: Modalidad KATA, las y los estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria de las Instituciones Educativas públicas y privadas de la Educación Básica Regular.
4. **DE LAS CATEGORÍAS**  
Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, pueden inscribir un número determinado de estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Karate Virtual, según la categoría, tal como se detalla a continuación:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 10 y 11 años (K1)	Las y los estudiantes de 10 y 11 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011 y 2010 respectivamente.	Se pueden inscribir hasta dieciséis (16) participantes por I.E.: ocho (08) damas y ocho (08) varones como máximo.
Categoría 12 y 13 años (K2)	Las y los estudiantes de 12 y 13 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2009 y 2008 respectivamente.	
Categoría 14 y 15 años (K3)	Las y los estudiantes de 14 y 15 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2007 y 2006 respectivamente.	
Categoría 16 y 17 años (K4)	Las y los estudiantes de 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2005 y 2004 respectivamente.	

### 5. CATEGORÍAS DE KATA

Damas	10 a 11 años – K1			12 a 13 años – K2			14 a 15 años – K3			16 a 17 años – K4		
	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más

Varones	10 a 11 años – K1			12 a 13 años – K2			14 a 15 años – K3			16 a 17 años – K4		
	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más	Hasta 7° kyu	De 6° a 4° kyu	De 3° kyu a más





## 6. DE LA INSCRIPCIÓN

6.1 La Etapa Inscripción tendrá como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>. En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular puede inscribir hasta dieciséis (16) estudiantes participantes, siendo como máximo hasta ocho (08) damas y hasta ocho (08) estudiantes varones en cualquiera de las categorías, luego de una selección interna entre las y los estudiantes en la Institución Educativa.

### 6.2 Requisitos para la Inscripción

Para la Inscripción de los y las estudiantes y el/la delegado/a, se realiza a través página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Para deportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director/a; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del delegado/a; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado.
- Al momento de la inscripción debe señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- Fotografía actualizada a color y de preferencia en fondo blanco, puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam del computador.

Los y las estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, pueden participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos que le permitan su participación, por ser deportes individuales. Para tal efecto se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.

**Nota:** Tener claro que los participantes deberán contar con sus datos actualizados en el SIAGIE para estar habilitados en su inscripción, además con el código modular de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece.

**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada, debe de contar con la autorización firmada por escrito del apoderado de la o el estudiante que participará en el I Torneo Nacional Escolar de Karate Virtual 2021.

## 7. DE LA ACREDITACIÓN

7.1 Esta etapa inicia una vez cerradas las inscripciones. Durante esta etapa, cada delegado/a recibe una notificación al correo electrónico que registro en el sistema de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en la cual se confirma la participación de las o los estudiantes en el I Torneo





Nacional Escolar de Karate Virtual 2021. Una vez recibido el mensaje de correo electrónico, cada delegado/a debe de responder al correo, diciendo: Recibí la información. Con lo cual está dando por terminado el proceso de acreditación de sus estudiantes.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de acreditación, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se publica la lista de las y los estudiantes confirmados para participantes en el I Torneo Nacional Escolar de Karate Virtual.

### 8. DEL CRONOGRAMA

El I Torneo Nacional Escolar de Karate Virtual: Modalidad de Kata, donde participan estudiantes deportistas de las Instituciones Educativas públicas y privadas de los niveles de educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, tal como se detalla a continuación:

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapa Clasificatoria	Etapa Final
Categoría 10 y 11 años (K1)	Del 02 al 16 de agosto	21 de agosto	24 de agosto	Del 25 al 30 de agosto	Del 12 al 14 de setiembre
Categoría 12 y 13 años (K2)					
Categoría 14 y 15 años (K3)	Del 20 de agosto al 03 de setiembre	08 de setiembre	11 de setiembre	Del 12 al 17 de setiembre	30 de setiembre al 02 de octubre
Categoría 16 y 17 años (K4)					

### 9. NORMAS TÉCNICAS DE KATA

#### KATAS PERMITIDOS EN LA ETAPA CLASIFICATORIA Y ETAPA FINAL

EDAD Y GRADO	ESTILOS					Observaciones
	GOJU	SHITO	SHOTO	WADO	OTROS	
10 a 11 años 6° kyu a más	Fukyu Kata	Heian Kata,	Heian Kata	Pinan Kata, Naihanchi Passai	Equivalente	Pueden repetir el kata luego de una ronda (intercalar katas)
12 a más años 6° a 4° kyu	Gerisai, Saifa, Seiyunchin	Annanko, Rohai Matsukaze	Tekki Shodan, Bassai Dai			
12 a más años 3° kyu a más	De acuerdo a Reglamento de la F.M.K.					

### 10. RECOMENDACIONES TÉCNICAS DE LA COMPETENCIA

- 10.1 La competencia es por puntaje y cuenta con la calificación de árbitros, en cada una de las categorías.
- 10.2 Todos los deportistas realizan un kata de acuerdo a la categoría y nivel que les corresponda (líneas arriba está el cuadro de katas permitidos), siendo los 20 competidores con mejores puntajes, los que pasan a la siguiente ronda, donde realizarán otro kata, que define los puestos finales (definiendo un (1) 1°, un (1) 2° y dos (2) 3° lugares de mérito).
- 10.3 En caso de existir empate para pasar a la segunda ronda o definir algún puesto, los competidores realizan un kata adicional, de persistir el empate se realiza un sorteo.
- 10.4 No hay repechaje en ninguna categoría.
- 10.5 El competidor debe asegurar la logística para los competidores, puedan realizar el kata en un área o espacio con las dimensiones necesarias para competir.
- 10.6 Garantizar que la red de internet a utilizar sea la óptima para evitar cualquier inconveniente durante el desarrollo de los katas.



**Etapas Clasificatorias:**

En esta etapa el Kata deberá grabarse y enviarse a la Comisión Organizadora a través del correo, indicando el nombre completo, institución educativa, UGEL y Región.

Categorías	Fecha límite de entrega del video
Categoría 10 y 11 años (K1)	30 de agosto
Categoría 12 y 13 años (K2)	
Categoría 14 y 15 años (K3)	17 de setiembre
Categoría 16 y 17 años (K4)	

**Etapas Final:**

En esta etapa la demostración del Kata será en vivo mediante una plataforma que se indicará más adelante.

- Cuando se haga el llamado del competidor, se tiene que aproximar a la cámara para indicar de manera clara el nombre del kata, inmediatamente se traslada al punto de inicio, saluda, anuncia nuevamente el nombre del kata, y procede a la ejecución correspondiente.
- Culminada la ejecución del kata, el competidor se queda para escuchar el promedio final del puntaje obtenido, dando con ello culminado su participación en esa ronda.

**11. REUNIÓN TÉCNICA VIRTUAL INFORMATIVA**

La reunión técnica se realizará a través del sistema de comunicación virtual, en las siguientes fechas:

Categorías	Congreso Técnico
Categoría 10 y 11 años (K1)	24 de agosto
Categoría 12 y 13 años (K2)	
Categoría 14 y 15 años (K3)	11 de setiembre
Categoría 16 y 17 años (K4)	

El enlace para la reunión virtual se hace llegar oportunamente a los correos electrónicos de los delegados.

**12. PREMIACIÓN**

La DEFID, dependiente de la DIGEBR del Minedu, otorga diplomas virtuales a los/as estudiantes que ocupen los tres primeros puestos de cada categoría, los cuales son enviados al correo electrónico de los delegados/as.

**13. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

- Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento se resuelven por la Comisión Organizadora.
- El torneo es de carácter mixto por lo que pueden participar damas y varones de acuerdo a su categoría.
- Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE o GRE promueven la participación de las y los deportes de su jurisdicción, en el I Torneo Nacional Escolar de Karate Virtual 2021.







PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

## II. ASPECTOS TÉCNICOS Y REQUISITOS DE ESPACIO

### a) REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- Conexión vía Smartphone, Tablet, laptop o pc asegurándose de que la cámara a usar sea HD 1080px 30fps.
- Conexión a internet estable.
- Se recomienda que la conexión a internet sea directamente al router utilizando un cable ethernet.

### b) ESCENARIO FÍSICO

- Verificar que el atleta tenga suficiente espacio para la ejecución del Kata, así como despejar el área de cualquier obstáculo.
- Asegurar que nada interfiera la vista en la cámara durante la ejecución. (Por ejemplo: Mascotas, otras personas, objetos, etc.)

### c) ILUMINACIÓN DEL ÁREA

- Evitar estar a contraluz: Ninguna luz detrás del atleta – solo encima.
- La iluminación debe ser adecuada para el área donde se ejecutará el kata.
- Los jueces deben observar los movimientos de manos y/o pies debido a lo mencionado anteriormente

### d) CÁMARA

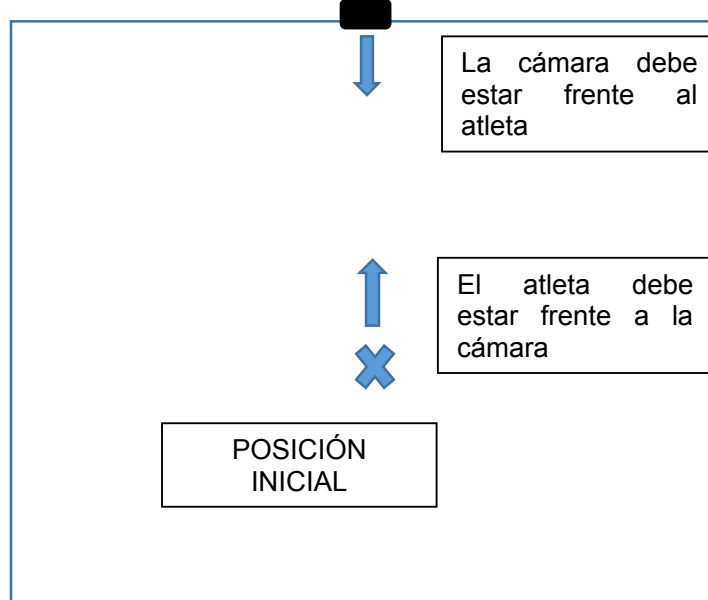
- La cámara debe estar en posición horizontal. La posición vertical no está permitida.
- La cámara debe estar posicionada directamente al frente del atleta. La cámara no puede estar posicionada a un costado, por encima o por debajo del atleta.
- La cámara debe permanecer en la misma posición durante toda la ejecución del kata (no está permitido hacer zoom ni girarla a la derecha/izquierda).
- La cámara debe estar posicionada a 1.5 – 1.8 metros de altura desde el piso.
- Si se usa la cámara del celular debe elegir el formato HD y posición horizontal.
- Verificar que su cámara tenga desactivada la función de espejo.
- Asegurarse que cualquier otro programa que utilice su cámara esté desactivado durante su ejecución.
- El Kata deberá ser iniciado en un punto el cual permita que el atleta no de ningún paso fuera de la vista de la cámara. Sin embargo, no debe ser demasiado lejos dado que los detalles de la ejecución pueden no ser apreciados. Esta responsabilidad recae únicamente en el atleta.
- Al final de la ejecución cada competidor debe apagar su cámara y micrófono (cuando sea en vivo).

### e) FONDOS DE PANTALLA Y ADICIONALES

- No fondos de pantalla.
- No exhibiciones religiosas ni políticas.





**f) POSICIÓN DE LA CÁMARA Y COMPETIDOR**

**Nota especial:** En el caso de celulares: deben utilizar la cámara posterior. Si por alguna razón el competidor necesita utilizar la cámara frontal debe asegurarse de no tener encendido el efecto espejo. Asimismo los y las estudiantes que tengan alguna discapacidad (como las detalladas en la inscripción) deben contar con la supervisión de su entrenador o una persona mayor experta en la disciplina deportiva.

**g) APOYO AL ATLETA**

- Cada competidor debe tener una persona encargada de ayudar al atleta en el proceso de la competición. Por ejemplo: encender y apagar micrófono, ajusta cámara, entre otras. Se contempla también aquel apoyo que haya señalado el estudiante con discapacidad en su inscripción, sin que limite su autonomía en el desarrollo de la competencia.
- Chequear y compartir con el atleta el cronograma de participación, información de la división, orden de ejecución y kata a ejecutar. Toda esta información se envía a los correos de las instituciones inscritas en las fechas correspondientes.
- Se recomienda que el atleta verifique su sistema antes de la competición para asegurar que los requisitos técnicos estén funcionando apropiadamente.





### ANEXO 3

## I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE TAEKWONDO VIRTUAL 2021

### I. BASES ESPECÍFICAS

1. **MODALIDAD** : POOMSABE TRADICIONAL
2. **REGLAMENTO** : Federación Deportiva Peruana de Taekwondo.
3. **DE LOS PARTICIPANTES**

Pueden participar en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo Virtual: Modalidad POOMSABE, las y los estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria de Instituciones educativas Públicas y Privadas de la Educación Básica Regular.

#### 4. DE LAS CATEGORÍAS

Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, pueden inscribir un número determinado de estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo Virtual, según la categoría, tal como se detalla a continuación:

#### Damas y Varones

<b>DIVISION</b>	<b>EDAD</b>	<b>AÑO DE NACIMIENTO</b>
<b>INFANTIL A</b>	6 a 7 años	2014 – 2015
<b>INFANTIL B</b>	8 a 9 años	2012 – 2013
<b>INFANTIL C</b>	10 a 11 años	2010 – 2011
<b>CADETE</b>	12 a 14 años	2007 – 2009
<b>JUNIOR</b>	15 a 17 años	2004 – 2006

8vo KUP	<b>IL JANG</b>
7mo KUP	<b>I JANG</b>
6to KUP	<b>SAM JANG</b>
5to KUP	<b>SA JANG</b>
4to KUP	<b>OH JANG</b>
3er KUP	<b>YUK JANG</b>
2do KUP	<b>CHIL JANG</b>
1er KUP	<b>PAL JANG</b>
1er POOM o DAN	<b>KORYO</b>
2do POOM o DAN	<b>KEUMGANG</b>

Cada I.E puede inscribir hasta dieciséis (16) estudiantes participantes, siendo como máximo ocho (08) estudiantes damas y ocho (08) varones en cualquiera de las categorías.





## 5. DEL CRONOGRAMA

El I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo Virtual: Modalidad POOMSAE, donde participan estudiantes deportistas de las Instituciones Educativas públicas y privadas de los niveles de educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, tal como se detalla a continuación:

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapa Clasificatoria	Etapa Final
Todas las categorías	Del 07 al 21 de setiembre	26 de setiembre	29 de setiembre	Del 30 de setiembre al 05 de octubre	Del 18 al 20 de octubre

## 6. DE LA INSCRIPCIÓN

6.1. La Etapa Inscripción tendrá como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>. En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, puede inscribir hasta dieciséis (16) estudiantes participantes, de los cuales debe inscribir como máximo ocho (08) estudiantes damas y ocho (08) estudiantes varones en cualquiera de las categorías, luego de una selección interna entre los y las estudiantes en la Institución Educativa.

### 6.2. Requisitos para la Inscripción

Para la Inscripción de los y las estudiantes y el/la delegado/a, se realiza a través página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Para deportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director/a; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del delegado/a; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado.
- Al momento de la inscripción deberá señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- Fotografía actualizada a color y de preferencia en fondo blanco, que puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam del computador.

Los estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, podrán participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos que permitan su participación, por ser deportes individuales. Para tal efecto, se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.

**Nota:** Tener claro que los participantes deben contar con sus datos actualizados en el SIAGIE para estar habilitados en su inscripción, además con



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Básica Regular

Dirección de Educación Física y Deporte



BICENTENARIO PERÚ 2021

"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

el código modular de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece.

**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada debe de contar con la autorización firmada por escrito del apoderado de la o el estudiante que participa en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo Virtual 2021.

## 7. DE LA ACREDITACIÓN

7.1 Esta etapa inicia una vez cerradas las inscripciones. Durante esta etapa, cada delegado recibe una notificación al correo electrónico que registro en el sistema de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en la cual se confirma la participación de las o los estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo Virtual 2021. Una vez recibido el mensaje de correo electrónico, cada delegado debe de responder al correo, diciendo: Recibí la información. Con lo cual está dando por terminado el proceso de acreditación de sus estudiantes.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de acreditación, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se publica la lista de las y los estudiantes confirmados para participantes en el I Torneo Nacional Escolar de Taekwondo Virtual.

## 8. RECOMENDACIONES TÉCNICAS DE LA COMPETENCIA

- 8.1. La indumentaria o vestimenta que puede utilizar el uniforme tradicional o un pantalón de buzo (cómodo para el participante) y con un polo blanco; no se exige el uniforme oficial. El uso del informe oficial no amerita puntos adicionales.
- 8.2. La competencia es por puntaje y cuenta con la calificación de árbitros, en cada una de las categorías.
- 8.3. Se ejecuta el POOMSAE de forma individual dependiendo del grado del o de los participantes, ejecutando el que le corresponda hasta 1er KUP o desde 1er DAN, siendo los 20 competidores con mejores puntajes, los que pasan a la siguiente ronda (etapa final), donde se realiza nuevamente el POOMSAE, que define los puestos finales (definiendo un (1) 1°, un (1) 2° y dos (2) 3° lugares de mérito.).
- 8.4. No hay repechaje en ninguna categoría.
- 8.5. El competidor debe asegurar la logística en un área o espacio con las dimensiones necesarias para su participación.
- 8.6. Garantizar que la red de internet a utilizar sea la óptima para evitar cualquier inconveniente durante el desarrollo del POOMSAE.

### Etapa Clasificatoria:

En esta etapa el POOMSAE debe grabarse y enviarlo a la Comisión Organizadora a través del correo: [juegosdeportivos@minedu.go.pe](mailto:juegosdeportivos@minedu.go.pe) indicando el nombre completo, institución educativa, UGEL y Región.

Categorías	Fecha límite de entrega
Todas las categorías	Hasta el 05 de octubre

### Etapa Final:

En esta etapa la demostración del Poomsae se realiza en vivo mediante una plataforma que se indicará más adelante.





- 8.7. Cuando se haga el llamado del competidor, se tiene que aproximar a la cámara para indicar de manera clara el nombre del POOMSAE, inmediatamente se traslada al punto de inicio y procede a la ejecución correspondiente.
- 8.8. Culminada la ejecución del POOMSAE, el competidor se queda para escuchar el promedio final del puntaje obtenido, dando con ello culminada su participación.
- 8.9. No se aceptarán inscripciones, bajo ninguna circunstancia, fuera de la fecha establecida: hasta el 21 de setiembre.

## 9. REUNIÓN TÉCNICA VIRTUAL INFORMATIVA

La reunión técnica se realizará a través del sistema de comunicación virtual online, en la siguiente fecha:

Categorías	Congreso Técnico
Todas las categorías	29 de setiembre

El enlace para la reunión virtual se hace llegar oportunamente a los correos electrónicos de los delegados.

## 10. PREMIACIÓN:

La DEFID dependiente de la DIGEBR del MINEDU, otorga diplomas virtuales a los y las estudiantes que ocupen los tres primeros puestos de cada categoría, los cuales son enviados al correo electrónico de los y las delegados/as.

## 11. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- 11.1. Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento se resuelven por la Comisión Organizadora.
- 11.2. El torneo es de carácter mixto por lo que pueden participar damas y varones de acuerdo a su categoría.
- 11.3. Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE o GRE promoverán la participación de las y los deportes de su jurisdicción, en el I Torneo Nacional Escolar de POOMSAE Virtuales.

## II. ASPECTOS TÉCNICOS Y REQUISITOS DE ESPACIO

### a) REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- Conexión vía Smartphone, Tablet, laptop o pc asegurándose de que la cámara a usar sea HD 1080px 30fps.
- Conexión a internet estable.
- Se recomienda que la conexión a internet sea directamente al router utilizando un cable ethernet.

### b) ESCENARIO FÍSICO

- Verificar que el atleta tenga suficiente espacio para la ejecución del POOMSAE, así como despejar el área de cualquier obstáculo.
- Asegurar que nada interfiera la vista en la cámara durante la ejecución. (Por ejemplo: mascotas, otras personas, objetos, etc.)



### c) ILUMINACIÓN DEL ÁREA

- Evitar estar a contraluz: Ninguna luz detrás del atleta – solo encima.
- La iluminación debe ser adecuada para el área donde se ejecutará el kata.
- Los jueces deben observar los movimientos de manos y/o pies debido a lo mencionado anteriormente

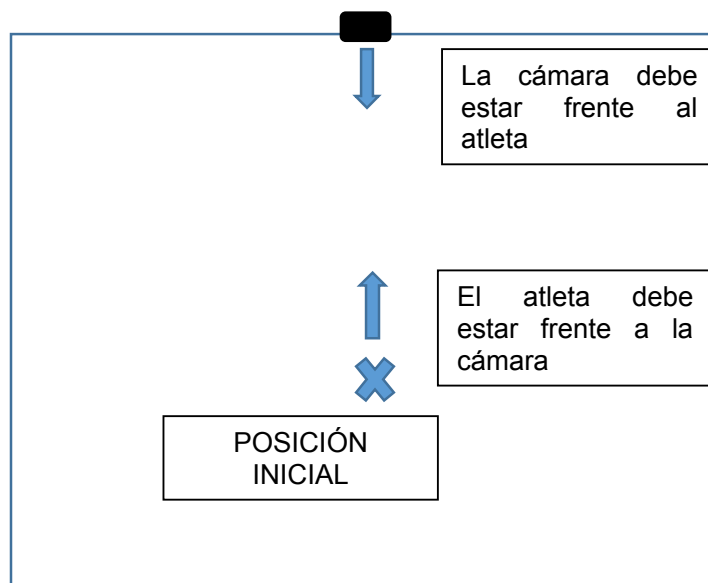
### d) CÁMARA

- La cámara debe estar en posición horizontal. La posición vertical no está permitida.
- La cámara debe estar posicionada directamente al frente del atleta. La cámara no puede estar posicionada a un costado, por encima o por debajo del atleta.
- La cámara debe permanecer en la misma posición durante toda la ejecución del POOMSAE (no está permitido hacer zoom ni girarla a la derecha/izquierda).
- La cámara debe estar posicionada a 1.5 – 1.8 metros de altura desde el piso.
- Si se usa la cámara del celular debe elegir el formato HD y posición horizontal.
- Verificar que su cámara tenga desactivada la función de espejo.
- Asegurarse que cualquier otro programa que utilice su cámara esté desactivado durante su ejecución.
- El POOMSAE deberá ser iniciado en un punto el cual permita que el atleta no de ningún paso fuera de la vista de la cámara. Sin embargo, no deberá ser demasiado lejos dado que los detalles de la ejecución pueden no ser apreciados. Esta responsabilidad recae únicamente en el atleta.
- Al final de la ejecución cada competidor debe apagar su cámara y micrófono (cuando sea en vivo).

### e) FONDOS DE PANTALLA Y ADICIONALES

- No fondos de pantalla.
- No exhibiciones religiosas ni políticas.

### f) POSICIÓN DE LA CÁMARA Y COMPETIDOR





PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

**Nota especial:** En el caso de celulares: deben utilizar la cámara posterior. Si por alguna razón el competidor necesita utilizar la cámara frontal deberá asegurarse de no tener encendido el efecto espejo. Asimismo, los y las estudiantes que tengan alguna discapacidad (como las detalladas en la inscripción) deben de contar con la supervisión de su entrenador o una persona mayor experta en la disciplina deportiva.

#### g) APOYO AL PARTICIPANTE

- Cada competidor debe tener una persona encargada de ayudar al participante en el proceso de la competición. Por ejemplo: encender y apagar micrófono, ajusta cámara, entre otras. Se contempla también aquel apoyo que haya señalado el estudiante con discapacidad en su inscripción, sin que limite su autonomía en el desarrollo de la competencia.
- Revisar y compartir con el y la participante el cronograma de participación, información de la división, orden de ejecución y POOMSAE a ejecutar. Toda esta información es enviada a los correos de las instituciones inscritas en las fechas correspondientes.
- Se recomienda que el y la participante verifique su sistema antes de la competición para asegurar que los requisitos técnicos estén funcionando apropiadamente.







## ANEXO 4

### I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE JUDO VIRTUAL 2021

#### I. BASES ESPECÍFICAS

1. **MODALIDAD** : KATA INDIVIDUAL

2. **REGLAMENTO** :

Se aplica el reglamento de la Federación Internacional de Judo – IJF, para el juzgamiento de las competencias deportivas.

3. **DE LOS PARTICIPANTES**

Pueden participar en el I Torneo Nacional Escolar de Judo Virtual; Modalidad Kata, las y los estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria del Instituciones Educativas Públicas y Privadas de la Educación Básica Regular.

4. **DE LAS CATEGORÍAS**

Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, puede inscribir un número determinado de estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Judo Virtual, según la categoría, tal como se detalla a continuación:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 13 y 14 años (B)	Las y los estudiantes de 13 y 14 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2008 y 2007 respectivamente.	Hasta 08 estudiantes: siendo cuatro (04) damas y cuatro (04) varones como máximo en cada categoría.
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Las y los estudiantes de 15, 16 y 17 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2006, 2005 y 2004 respectivamente.	

5. **DEL CRONOGRAMA**

El I Torneo Nacional Escolar de Judo Virtual, donde participa estudiantes deportistas de las Instituciones Educativas públicas y privadas de los niveles de educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, tal como se detalla a continuación:

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatoria	Etapas Final
Categoría 13 y 14 años (B)	Del 25 de setiembre al 09 de octubre	14 de octubre	17 de octubre	Del 18 al 23 de octubre	Del 05 al 07 de noviembre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	Del 14 al 28 de octubre	02 de noviembre	05 de noviembre	Del 06 al 11 de noviembre	Del 24 al 26 de noviembre





## 6. DE LA INSCRIPCIÓN

6.1 La etapa de inscripción tiene como soporte la plataforma de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>. En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, puede inscribir hasta ocho (08) estudiantes: siendo cuatro (04) damas y cuatro (04) varones, en cualquiera de las categorías, luego de una selección interna entre las y los estudiantes en la Institución Educativa.

### 6.2. Requisitos para la Inscripción

Para la Inscripción de los y las estudiantes y el/la delegado/a, se realiza a través de la página web <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director/a; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del delegado/a; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado.
- Al momento de la inscripción debe señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- Fotografía actualizada a color y de preferencia en fondo blanco puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam del computador.

6.3. Los y las estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, pueden participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos que permitan su participación, por ser deportes individuales. Para tal efecto se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.

**Nota:** Tener claro que los participantes deben contar con sus datos actualizados en el SIAGIE para estar habilitados en su inscripción, además con el código modular de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece.

**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada, debe contar con la autorización firmada por escrito del apoderado de la o el estudiante que participe en el I Torneo Nacional Escolar de Judo Virtual 2021.

## 7. DE LA ACREDITACIÓN

La etapa de acreditación inicia una vez cerradas las inscripciones. Durante esta etapa, cada delegado recibe una notificación al correo electrónico que registro en el sistema de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en la cual se confirma la participación de las o los estudiantes en el I Torneo Nacional





Escolar de Judo Virtual 2021. Una vez recibido el mensaje de correo electrónico, cada delegado debe responder al correo, diciendo: Recibí la información. Con lo cual está dando por terminado el proceso de acreditación de sus estudiantes.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de acreditación, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, se publica la lista de las y los estudiantes confirmados para participantes en el I Torneo Nacional Escolar de Judo Virtual 2021.

## 8. RECOMENDACIONES TÉCNICAS DE LA COMPETENCIA

- 8.2. La competencia se realiza por puntaje y cuenta con la calificación de árbitros, en cada una de las categorías.
- 8.3. La indumentaria o vestimenta que utilice la o él deportista debe ser el informe oficial.
- 8.4. La ejecución de la rutina es de forma individual.
- 8.5. Todos los deportistas realizan un kata de acuerdo a la categoría y nivel que les corresponda (líneas arriba está el cuadro de katas permitidos), siendo los 20 competidores con mejores puntajes, los que pasan a la siguiente ronda, donde realizarán otro kata, que define los puestos finales (definiendo un (1) 1°, un (1) 2° y dos (2) 3° lugares de mérito).
- 8.6. En caso de existir empate para pasar a la segunda ronda o definir algún puesto, los competidores realizan un kata adicional, de persistir el empate se efectúa un sorteo.
- 8.7. El competidor debe asegurar la logística para los competidores, puedan realizar el kata en un área o espacio con las dimensiones necesarias para competir.
- 8.8. Garantizar que la red de internet a utilizar sea la óptima para evitar cualquier inconveniente durante el desarrollo de los katas.

### Etapa Clasificatoria:

En esta etapa el Kata debe grabarse y enviarlo a la Comisión Organizadora a través del correo, indicando el nombre completo, institución educativa, UGEL y Región.

Categorías	Fecha límite de entrega
Categoría 13 y 14 años (B)	23 de octubre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	11 de noviembre

### Etapa Final:

En esta etapa la demostración del Kata es en vivo mediante una plataforma que se indicará más adelante.

- 8.9. Cuando se haga el llamado del competidor, se tiene que aproximar a la cámara para indicar de manera clara el nombre del kata, inmediatamente se trasladar al punto de inicio, saluda, anuncia nuevamente el nombre del kata, y procede a la ejecución correspondiente.
- 8.10. Culminada la ejecución del kata, el competidor se queda para escuchar el promedio final del puntaje obtenido, dando con ello culminado su participación en esa ronda.
- 8.11. No se aceptan inscripciones, bajo ninguna circunstancia, fuera de la fecha establecida.





### 9. REUNIÓN TÉCNICA VIRTUAL INFORMATIVA

La reunión técnica se realiza a través del sistema de comunicación virtual, en las siguientes fechas:

Categorías	Congreso Técnico
Categoría 13 y 14 años (B)	17 de octubre
Categoría 15, 16 y 17 años (C)	05 de noviembre

El enlace para la reunión virtual se hace llegar oportunamente a los correos electrónicos de los delegados.

### 10. PREMIACIÓN

La DEFID, dependiente de la DIGEBR del Minedu, otorga diplomas virtuales a los/as estudiantes que ocupen los tres primeros puestos de cada categoría, los cuales son enviados al correo electrónico de los delegados/as.

### 11. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- 11.2. Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento se resuelven por la Comisión Organizadora.
- 11.3. El torneo es de carácter mixto por lo que pueden participar damas y varones de acuerdo a su categoría.
- 11.4. Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE o GRE promueven la participación de las y los deportes de su jurisdicción, en el I Torneo Nacional Escolar de Judo Virtual 2021.

## II. ASPECTOS TÉCNICOS Y REQUISITOS DE ESPACIO

### a) REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- Conexión vía Smartphone, Tablet, laptop o pc asegurándose de que la cámara a usar sea HD 1080px 30fps.
- Conexión a internet estable.
- Se recomienda que la conexión a internet sea directamente al router utilizando un cable ethernet.

### b) ESCENARIO FÍSICO

- Verificar que el atleta tenga suficiente espacio para la ejecución del Kata, así como despejar el área de cualquier obstáculo.
- Asegurar que nada interfiera la vista en la cámara durante la ejecución. (Por ejemplo: mascotas, otras personas, objetos, etc.

### c) ILUMINACIÓN DEL ÁREA

- Evitar estar a contraluz: Ninguna luz detrás del participante – solo encima.
- La iluminación debe ser adecuada para el área donde se ejecutará el kata.



- Los jueces deben ver los movimientos de manos y/o pies debido a lo mencionado anteriormente

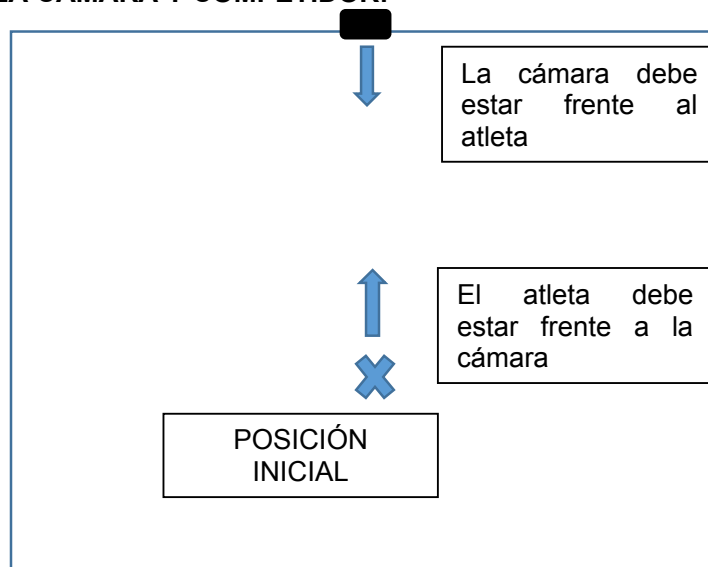
#### d) CÁMARA

- La cámara debe estar en posición horizontal. La posición vertical no está permitida.
- La cámara debe estar posicionada directamente al frente del atleta. La cámara no puede estar posicionada a un costado, por encima o por debajo del atleta.
- La cámara debe permanecer en la misma posición durante toda la ejecución del kata (no está permitido hacer zoom ni girarla a la derecha/izquierda).
- La cámara debe estar posicionada a 1.5 – 1.8 metros de altura desde el piso.
- Si se usa la cámara del celular debe elegir el formato HD y posición horizontal.
- Verificar que su cámara tenga desactivada la función de espejo.
- Asegurarse que cualquier otro programa que utilice su cámara esté desactivado durante su ejecución.
- El Kata debe ser iniciado en un punto el cual permita que al participante no de ningún paso fuera de la vista de la cámara. Sin embargo, no deberá ser demasiado lejos dado que los detalles de la ejecución pueden no ser apreciados. Esta responsabilidad recae únicamente en el atleta.
- Al final de la ejecución cada competidor debe apagar su cámara y micrófono (cuando sea en vivo).

#### e) FONDOS DE PANTALLA Y ADICIONALES

- No fondos de pantalla.
- No exhibiciones religiosas ni políticas.

#### f) POSICIÓN DE LA CÁMARA Y COMPETIDOR:



**Nota especial:** En el caso de celulares: deben utilizar la cámara posterior. Si por alguna razón el competidor necesita utilizar la cámara frontal debe asegurarse de no tener encendido el efecto espejo. Asimismo, los y las estudiantes que tengan alguna discapacidad (como las detalladas en la inscripción) deben contar con la supervisión de su entrenador o una persona mayor experta en la disciplina deportiva.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

### g) APOYO AL PARTICIPANTE

- Cada competidor debe tener una persona encargada de ayudar al participante en el proceso de la competición. Por ejemplo: encender y apagar micrófono, ajusta cámara, entre otras. Se contempla también aquel apoyo que haya señalado el estudiante con discapacidad en su inscripción, sin que limite su autonomía en el desarrollo de la competencia.
- Revisar y compartir con el y la participante el cronograma de participación, información de la división, orden de ejecución y kata a ejecutar. Toda esta información se envía a los correos de las instituciones inscritas en las fechas correspondientes.
- Se recomienda que el y la participante verifique su sistema antes de la competición para asegurar que los requisitos técnicos estén funcionando apropiadamente.



Firmado digitalmente por:  
LUNA VICTORIA KUON Ursula  
Carola FAU 20131370998 hard  
Motivo: Doy V° B°  
Fecha: 01/07/2021 13:25:15-0500



## ANEXO 5

### I TORNEO NACIONAL ESCOLAR DE GIMNASIA VIRTUAL 2021

#### I. BASES ESPECÍFICAS

##### 1. MODALIDAD :

Ejercicio de Suelo - La participación es individual.

##### 2. REGLAMENTO :

Gimnasia Artística Femenina GAF y Gimnasia Artística Masculina GAM

##### 3. DE LOS PARTICIPANTES

Pueden participar en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Virtual 2021: Modalidad Ejercicio de Suelo, las y los estudiantes incluyendo a estudiantes con discapacidad física y auditiva, o alguna otra condición de salud, entre otros de los niveles de educación primaria y secundaria del Instituciones Educativas Públicas y Privadas de la Educación Básica Regular.

##### 4. DE LAS CATEGORÍAS

Cada institución educativa pública o privada de los niveles educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, puede inscribir un número determinado de estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Virtual 2021, según la categoría, tal como se detalla a continuación:

CATEGORÍAS	EDADES	PARTICIPANTES
Categoría 07, 08 y 09 años (0)	Las y los estudiantes de 07, 08 y 09 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2014, 2013 y 2012 respectivamente.	Hasta ocho (08) estudiantes: siendo cuatro (04) damas y cuatro (04) varones como máximo.
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	Las y los estudiantes de 10, 11 y 12 años de edad cumplidos en el año 2021, nacidos en los años 2011, 2010 y 2009 respectivamente.	

##### 5. DEL CRONOGRAMA

El I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Virtual, donde participan estudiantes deportistas de las Instituciones Educativas públicas y privadas de los niveles de educación primaria y/o secundaria de Educación Básica Regular, tal como se detalla a continuación:

Categorías	Inscripciones	Acreditación	Congreso Técnico	Etapas Clasificatoria	Etapas Final
Categoría 07, 08 y 09 años (0)	Del 29 de octubre al 12 de noviembre	17 de noviembre	20 de noviembre	Del 21 al 26 de noviembre	Del 08 al 11 de diciembre
Categoría 10, 11 y 12 años (A)					







## 6. DE LA INSCRIPCIÓN

6.1. La etapa inscripción tiene como soporte la plataforma de Inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos: <http://www.minedu.gob.pe/jden/>  
En esta etapa, cada institución educativa pública o privada de Educación Básica Regular, puede inscribir hasta ocho (08) estudiantes: siendo cuatro (04) damas y cuatro (04) varones como máximo, luego de una selección interna entre las y los estudiantes en la Institución Educativa.

### 6.2. Requisitos para la Inscripción

Para la Inscripción de los y las estudiantes y el/la delegado/a, se realiza a través página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php>, de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, considerando de forma obligatoria los siguientes datos:

- Código modular de la institución educativa pública o privada.
- Dirección de la institución educativa pública o privada.
- Número de teléfono de la institución educativa pública o privada.
- Número de DNI del director/a; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del delegado/a; correo electrónico y número de celular.
- Número de DNI del participante; año de estudio y sección, números telefónicos: fijo o celular del padre o de la madre o del apoderado.
- Al momento de la inscripción debe señalar si tiene algún tipo de discapacidad y el apoyo educativo que requiera.
- Fotografía actualizada a color y de preferencia en fondo blanco -puede tomarse la fotografía en casa utilizando la cámara del celular o la cámara webcam del computador.

Los estudiantes de la Educación Básica Regular que presenten discapacidades leves como auditivas, de lenguaje, condiciones físicas, talla baja, intelectual leve, entre otras, pueden participar en las mismas condiciones que los que no la tienen, siempre y cuando cuenten con los recursos tecnológicos que permitan su participación, por ser deportes individuales. Para tal efecto, se requiere la preparación previa por parte de su profesor de educación física o entrenador.

**Nota:** Tener claro que los y las participantes deben contar con sus datos actualizados en el SIAGIE para estar habilitados en su inscripción, además con el código modular de la Institución Educativa pública o privada a la que pertenece.

**IMPORTANTE:** La institución educativa pública o privada, debe contar con la autorización firmada por escrito del apoderado de la o el estudiante que participe en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Virtual 2021.

## 7. DE LA ACREDITACIÓN

La etapa de acreditación inicia una vez cerradas las inscripciones. Durante esta etapa, cada delegado recibe una notificación al correo electrónico que registró en el sistema de inscripción de los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos, en la cual se confirma la participación de las o los estudiantes en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Virtual 2021. Una vez recibido el mensaje de correo electrónico,





PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Básica Regular

Dirección de Educación Física y Deporte



BICENTENARIO PERÚ 2021

"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

cada delegado debe responder al correo, diciendo: Recibí la información. Con lo cual está dando por terminado el proceso de acreditación de sus estudiantes.

**IMPORTANTE:** Una vez concluida la etapa de acreditación, a través de la página web: <http://www.minedu.gob.pe/jden/bases-e-inscripciones-registro.php> se publica la lista de las y los estudiantes confirmados para participantes en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Virtual.

## 8. RECOMENDACIONES TÉCNICAS DE LA COMPETENCIA

- 8.1. La indumentaria o vestimenta que utilice el y la deportista debe ser cómoda y adecuada para que le permita realizar los movimientos con amplitud y comodidad al participante. El uso del informe oficial no amerita puntos adicionales.
- 8.2. La ejecución de la rutina es de forma individual.
- 8.3. La ejecución de la rutina en cada categoría ("0" y "A") en damas deberá ser considerando lo siguiente:
  - a. Rodamiento adelante
  - b. Rodamiento atrás
  - c. Vela
  - d. Parada de manos
  - e. Aspa de molino
  - f. Salto extendido
  - g. Salto split
  - h. Arco atrás
- 8.4. La ejecución de la rutina en cada categoría ("0" y "A") en varones deberá ser considerando lo siguiente:
  - a. Arabesca frontal
  - b. Parada de manos
  - c. Rodada al frente
  - d. Rodada atrás
  - e. Apoyo facial arqueado
  - f. Parado con piernas separadas
  - g. Elevación a parado de cabeza (bonificación: elevación a fuerza a la parada de cabeza)
  - h. Salto agrupado
  - i. Inversión lateral (aspa de molino)
- 8.5. El competidor debe asegurar la logística, en la que se puedan realizar la rutina en un área o espacio con las dimensiones necesarias para competir.
- 8.6. Garantizar que la red de internet a utilizar sea la óptima para evitar cualquier inconveniente durante el desarrollo de la RUTINA.

### Etapa Clasificatoria:

En esta etapa la rutina debe grabarse y enviarlo a la Comisión Organizadora a través del correo: [juegosdeportivos@minedu.gob.pe](mailto:juegosdeportivos@minedu.gob.pe) indicando el deporte, nombre completo, institución educativa, UGEL y Región.

Categorías	Fecha límite de entrega
Categoría 07, 08 y 09 años (0)	26 de noviembre
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	



**Etapa Final:**

En esta etapa la demostración de la rutina se realiza en vivo mediante una plataforma que se indicará más adelante. Culminada la ejecución de la rutina, el o la competidor/a se queda para escuchar el promedio final del puntaje obtenido, dando con ello culminado su participación.

- 8.7. Cuando se haga el llamado al competidor, se tiene que aproximar a la cámara para indicar de manera clara su nombre completo, inmediatamente se traslada al punto de inicio y procede a la ejecución correspondiente.
- 8.8. No se aceptan inscripciones, bajo ninguna circunstancia, fuera de la fecha establecida.

**9. REUNIÓN TÉCNICA VIRTUAL INFORMATIVA**

La reunión técnica se realiza a través del sistema de comunicación virtual, en la siguiente fecha:

Categorías	Congreso Técnico
Categoría 07, 08 y 09 años (O)	20 de noviembre
Categoría 10, 11 y 12 años (A)	

El enlace para la reunión virtual se hace llegar oportunamente a los correos electrónicos de los delegados.

**10. SISTEMA DE JUZGAMIENTO**

El sistema de juzgamiento es definido por jueces nacionales teniendo en cuenta el código de puntuación USAG GAF y GAM. Seguir las indicaciones dadas para la grabación del video, caso contrario tienen una deducción.

**11. PREMIACIÓN:**

La DEFID, dependiente de la DIGEBR del Minedu, otorga diplomas virtuales a los/as estudiantes que ocupen los tres primeros puestos de cada categoría, los cuales son enviados al correo electrónico de los delegados/as.

**12. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:**

- 12.1. Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento se resuelven por la Comisión Organizadora.
- 12.2. El torneo es de carácter mixto por lo que pueden participar damas y varones de acuerdo a su categoría.
- 12.3. Los especialistas de Educación Física o los que hagan sus veces en la UGEL y DRE o GRE promueven la participación de las y los deportes de su jurisdicción, en el I Torneo Nacional Escolar de Gimnasia Virtual: Modalidad Ejercicio de Suelo.





PERÚ

Ministerio  
de Educación

Viceministerio de  
Gestión Pedagógica

Dirección General de  
Educación Básica Regular

Dirección de Educación  
Física y Deporte



BICENTENARIO  
PERÚ 2021

*"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"*

## II. ASPECTOS TÉCNICOS Y REQUISITOS DE ESPACIO

### a) REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- Conexión vía Smartphone, Tablet, laptop o pc asegurándose de que la cámara a usar sea HD 1080px 30fps.
- Conexión a internet estable.
- Se recomienda que la conexión a internet sea directamente al router utilizando un cable ethernet.

### b) ESCENARIO FÍSICO:

- Verificar que el atleta tenga suficiente espacio para la ejecución de la RUTINA, así como despejar el área de cualquier obstáculo.
- Asegurar que nada interfiera la vista en la cámara durante la ejecución. (Por ejemplo: mascotas, otras personas, objetos, etc.)

### c) ILUMINACIÓN DEL ÁREA:

- Evitar estar a contraluz: Ninguna luz detrás del atleta – solo encima.
- La iluminación debe ser adecuada para el área donde se ejecutará la rutina.
- Los jueces deben ver los movimientos de manos y/o pies debido a lo mencionado anteriormente.

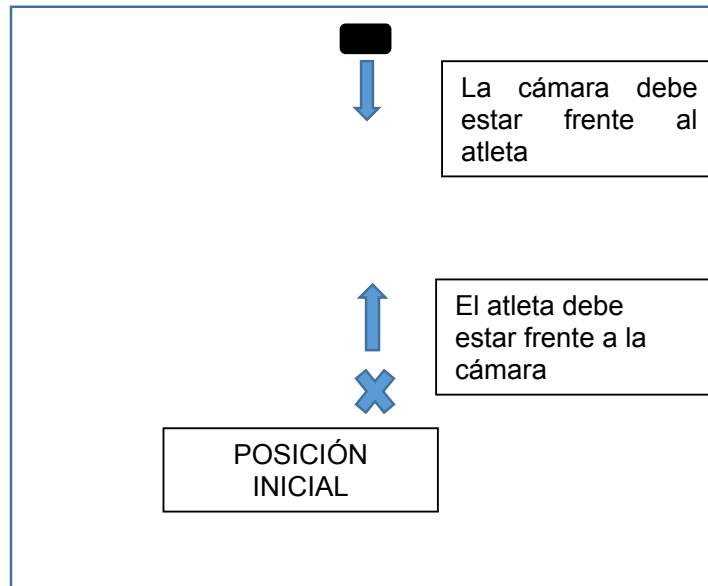
### d) CÁMARA:

- La cámara debe estar en posición horizontal. La posición vertical no está permitida.
- La cámara debe estar posicionada directamente al frente del atleta. La cámara no puede estar posicionada a un costado, por encima o por debajo del atleta.
- La toma del video debe ser lateral/diagonal. Pues de forma frontal no es posible un juzgamiento justo y adecuado.
- La cámara debe estar posicionada a 1.5 – 1.8 metros de altura desde el piso.
- Si se usa la cámara del celular debe elegir el formato HD y posición horizontal.
- Verificar que su cámara tenga desactivada la función de espejo.
- Asegurarse que cualquier otro programa que utilice su cámara esté desactivado durante su ejecución.
- La rutina debe ser iniciada en un punto la cual permita que el o la atleta no de ningún paso fuera de la vista de la cámara. Sin embargo, no debe ser demasiado lejos dado que los detalles de la ejecución pueden no ser apreciados. Esta responsabilidad recae únicamente en el/la participante.
- El video no debe tener cortes y debe ser grabado en una sola sesión, sin edición ni efectos.
- La grabación del video debe incluir todo el tiempo la toma del cuerpo completo de los gimnastas.
- La ejecución de la rutina puede realizarse en una sola dirección o varias según las características del espacio de grabación.
- Al final de la ejecución cada competidor debe apagar su cámara y micrófono (cuando sea en vivo).



**e) FONDOS DE PANTALLA Y ADICIONALES**

- No fondos de pantalla.
- No exhibiciones religiosas ni políticas.

**f) POSICIÓN DE LA CÁMARA Y COMPETIDOR:**

**Nota especial:** En el caso de celulares: debe utilizar la cámara posterior. Si por alguna razón el competidor necesita utilizar la cámara frontal debe asegurarse de no tener encendido el efecto espejo. Asimismo, los y las estudiantes que tengan alguna discapacidad (como las detalladas en la inscripción) deben contar con la supervisión de su entrenador o una persona mayor experta en la disciplina deportiva.

**g) APOYO AL PARTICIPANTE**

- Cada competidor debe tener una persona encargada de ayudar al participante en el proceso de la competición. Por ejemplo: encender y apagar micrófono, ajusta cámara, entre otras. Se contempla también aquel apoyo que haya señalado el o la estudiante con discapacidad en su inscripción, sin que limite su autonomía en el desarrollo de la competencia.
- Revisar y compartir con el y la participante el cronograma de participación, orden de ejecución y rutina a ejecutar. Toda esta información es enviada a los correos de las instituciones inscritas en las fechas correspondientes.
- Se recomienda que el y la participante verifique su sistema antes de competir para asegurar que los requisitos técnicos estén funcionando apropiadamente.

