

JUEGOS TRADICIONALES

METRAS - PERIONAL - TROMPO

CONTENIDO	Pág.
1. EDAD.....	2
2. PARTICIPACIÓN.....	2
3. REUNIÓN TÉCNICA.....	2
4. REGLAMENTACIÓN.....	2
5. FECHA Y LUGAR DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS.....	2
6. INSTALACIONES E IMPLEMENTOS RECREATIVOS.....	2
6.1. METRAS.....	2
6.2. PERINOLA.....	2
6.3. TROMPO.....	2
7. CONTROL DEL EVENTO.....	3
8. UNIFORMES.....	3
9. AUTORIDADES DEL EVENTO.....	3
9.1. DIRECTORIO TÉCNICO.....	3
10. INSCRIPCIONES.....	3
10.1. INSCRIPCIÓN NUMÉRICA.....	3
10.2. LISTA LARGA GENERAL.....	3
10.3. INSCRIPCIÓN NOMINAL.....	4
11. CONDICIONES TÉCNICAS ESPECÍFICAS DE COMPETENCIA.....	4



1.- EDAD

Para el género masculino y femenino la Edad Calendario es de **7 a 12 años - Año Calendario 2013 - 2018.**

2.- PARTICIPACIÓN

Participarán en los eventos recreativos de los Juegos Tradicionales (Metras - Perinola - Trompo) todos aquellos atletas que conformen las delegaciones de cada entidad regional.

3.- REUNIÓN TÉCNICA

La Reunión Técnica de delegados en los III Juegos Deportivos Nacionales Comunes 2025, sera para establecer las bases y condiciones de juego de carácter recreativo.

4.- REGLAMENTACIÓN

Los eventos recreativos de los Juegos Tradicionales se realizarán de conformidad con lo dispuesto en la Carta Fundamental de los III Juegos Deportivos Nacionales Comunes 2025.

5.- FECHA Y LUGAR DE LOS EVENTOS RECREATIVOS

Los eventos recreativos de los **Juegos Tradicionales** en los III JUDENACOM 2025, se realizarán de acuerdo a la planificación técnica de cada sede.

6. INSTALACIONES E IMPLEMENTOS RECREATIVOS

El escenario recreativo contará con todos los servicios e implementos recreativos necesarios para el desarrollo de los juegos y la seguridad de los participantes.

6.1 METRAS

Se realizaran los eventos recreativos con metras de vidrio transparentes o de colores de 1 cm a 3 cm.

6.2 PERINOLA

La Perinola deberá ser de plástico con un peso de 145 gr, con unas dimensiones de 7.5 x 7.5 x 7.5 cm. La Maza 7.5 cm alto x 7.5 cm y el Palo 15 cm x 2.3 diámetro.

6.3 TROMPO

El Trompo será de plástico 1.50 Mt, de guaral.

7. CONTROL DEL EVENTO

El control y desarrollo de los eventos recreativos de los Juegos Tradicionales estará a cargo de los delegados técnicos designados y personal técnico designado por el Comité Organizador de los III JUDENACOM 2025.

8. UNIFORMES

Todos los participantes deberán ajustarse a la normativa de las modalidades recreativas y el Comité Organizador de los III JUDENACOM 2025, no será permitida publicidad en los uniformes de las delegaciones. En casos excepcionales debidamente justificados, se podrá jugar con el uniforme que disponga la entidad regional respetando las condiciones recreativas del evento.

9. AUTORIDADES DEL EVENTO

9.1. DIRECTORIO TÉCNICO

Estará compuesto por tres (3) miembros de las entidades regionales participantes bajo las orientaciones del representante de la Dirección Técnica de los III JUDENACOM 2025. El Directorio Técnico tendrá a su cargo la organización y ejecución de las actividades recreativas.

10. INSCRIPCIONES

Las entidades regionales participantes deberán realizar su proceso de inscripción a través del sistema de información del Comité Organizador, bajo las instrucciones que se enviará a cada delegación. La **intención de participación de la modalidad deportiva** será a través del ente deportivo descentralizado o en su defecto por la Dirección de Deporte Estatal, en el formato y la fecha que el Comité Organizador de los III JUDENACOM 2025, defina.

10.1 INSCRIPCIÓN NUMÉRICA

La inscripción numérica deberá indicar la cantidad (sin especificar nombres) de atletas, oficiales y juez/árbitro de la modalidad deportiva, la cual será a través del Ente Deportivo descentralizado o en su defecto por la Dirección de Deporte Estatal, según formato diseñado por el Comité Organizador de los III JUDENACOM 2025.

10.2. LISTA LARGA GENERAL (INSCRIPCIÓN NOMINAL PRELIMINAR)

La **lista larga** de atletas, oficiales, juez/árbitro y personal de apoyo iniciara el proceso de **inscripción preliminar** ante el Comité Organizador de los III JUDENACOM 2025, el

día **lunes 10 de noviembre 2025** y finalizara el día **domingo 16 de noviembre 2025** a las 23:00 hr. (Hora venezolana).

10.3. INSCRIPCIÓN NOMINAL (DEFINITIVA)

El Comité Organizador de los III JUDENACOM 2025, recibirá la **inscripción nominal definitiva** de los **DEPORTES INDIVIDUALES** a partir del día **lunes 24 de noviembre 2025** y cerrará el día **miércoles 26 de noviembre 2025** a las 23:00 hr. (Hora venezolana).

La **inscripción nominal definitiva** de los **DEPORTES DE CONJUNTO y PARAATLETISMO** se recibirá a partir del día **sábado 29 de noviembre 2025** y cerrará el día **domingo 30 de noviembre 2025** a las 23:00 hr. (Hora venezolana). Después de la fecha establecida, no se podrán realizar cambios de inscripción e incorporación de participantes (**solo se realizará por justificación médica con sus respectivos soportes**).

El Comité Organizador III JUDENACOM 2025, **validará las inscripciones de los DEPORTES INDIVIDUALES** el **jueves 27 y viernes 28 de noviembre de 2025**. La **validación de inscripciones de los DEPORTES DE CONJUNTO y PARAATLETISMO** el día **lunes 01 y martes 02 de diciembre de 2025**.

11. CONDICIONES TÉCNICAS ESPECÍFICAS DE COMPETENCIA

Para las competencias de **Metras, Perinola y Trompo** se aplicaran las siguientes condiciones técnicas:

METRAS

SISTEMA DE JUEGO

- El triángulo o rayo como comúnmente se le llama en nuestras comunidades, el triángulo debe ser equilátero posible sus lados no puede ser mayores a 30 centímetros.
- Se jugará la ruta o camino, las y los jugadores deberán hacer el recorrido de ida y de vuelta en el menor tiempo posible, si la metra se sale del camino el jugador pierde el turno. Todos tendrán tres (3) oportunidades de hacer el recorrido se tomarán los tiempos, se sacará la o el ganador por los tiempos. Los participantes jugarán doce (12) metras en cada juego (4 metras en tres 3 juegos por rondas). El juego termina cuando en el triángulo no queden metras.

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

1. No vale empujar la metra ni el martillo.
2. Se puede jugar en la modalidad de uñitas o cucharas.
3. No vale el Rifle si el jugador(a) se encuentra más de un metro del objetivo.
4. Es obligatorio el cantar el objetivo (voy con x jugador, voy con el rayo, voy con todo).
5. No se debe violentar las reglas de juego, el que lo haga saldrá del juego queda eliminado.
6. Se declara campeón al que termine con más puntos, después de pasar por las tres (3) áreas.
7. Las metras deben ser del mismo material y medidas.
8. Las y los jugadores deben competir en las tres (3) modalidades.
9. Si el entrenador es de género masculino, se tiene que nombrar una delegada o viceversa.
10. No está permitido el ingreso de personas ajenas al evento dentro del terreno del juego.

PERINOLA

SISTEMA DE JUEGO

JUEGOS DE RAPIDEZ

- El deportista que haga más embosque interrumpidamente, en un tiempo máximo de Dos (2) minuto.
- El deportista que haga más palito, interrumpidamente, en un tiempo máximo de dos (2) minutos.

RESULTADO

- En cada modalidad los jugadores obtendrán un puntaje, según el número de repeticiones sin interrupción.
- Se declara campeón al jugador y la jugadora, que obtenga más puntos, al sumar los resultados de las dos (2) modalidades.

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

- La perinola debe ser de madera con las medidas tradicionales.
- Las jugadoras y los jugadores deben competir en las modalidades planteadas.
- Si el entrenador es el género masculino, se tiene que nombrar una delegada viceversa.
- No está permitido el ingreso de persona ajena del evento dentro del terreno de juego.

TROMPO

SISTEMA DE JUEGOS

- **Precisión:** el jugador lanzara el trompo a una diana dibuja en un piso de tierra, que tendrá 5 valores en cada de sus espacios. Los Participante tendrán tres (3) intentos.
- **Apreciación:** El jugador deberá realizar mínimo tres (3) figuras con el trompo bailando en la mano o en la cuerda demostrar sus habilidades, creatividad y destreza.

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

- El trompo debe ser con las medidas tradicionales.
- Jugadores deben competir en dos (2) modalidades (precisión y apreciación).
- Si el entrenador es del género masculino, se tiene que nombrar una delegada o viceversa
- No está permitido el ingreso de persona ajena del evento dentro del terreno de juego.