



REGLAMENTO DE TROMPO

El director técnico nacional, en cumplimiento de la Carta Deportiva Fundamental de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunales, emite y promueve el presente Reglamento Técnico de Trompo, con el propósito de regular, orientar y garantizar un desarrollo competitivo, equitativo y seguro de este juego durante los Juegos, estableciendo las disposiciones necesarias para su correcta aplicación.

ARTÍCULO 1°. CATEGORÍAS. Las categorías, edades y sexos correspondientes para participar en este juego de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunales, son las siguientes:

CATEGORÍA	SEXO	EDAD
ÚNICA	Mujer	18 años en adelante
ÚNICA	Hombre	18 años en adelante

PARÁGRAFO: Solo podrán inscribirse los jugadores que tengan 18 años cumplidos al momento de realizar la inscripción.

ARTÍCULO 2°. MODALIDADES. Las modalidades que se desarrollará durante cada una de las fases establecidas para este juego son las siguientes:

MODALIDAD	PARTICIPACIÓN	MUJER	HOMBRE
Calle	Individual	X	X
Figuras			
Rayuela			



ARTÍCULO 3°. INSCRIPCIÓN. Los jugadores, entrenadores, delegados y demás participantes deberán realizar el proceso de inscripción conforme a lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental y al cuadro oficial de cupos.

PARÁGRAFO 1: Para las Fases Departamental y Final Nacional, las delegaciones deberán cumplir con los mínimos establecidos y serán promovidas de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 2: Podrán inscribirse las personas mayores de edad que hagan parte de la estructura comunal de los 32 departamentos del país y de Bogotá D. C., siempre que se encuentren debidamente certificadas.

PARÁGRAFO 3: Un jugador solo podrá inscribirse en un (1) deporte de conjunto o individual o en un (1) juego tradicional; de igual forma, solo podrá representar a un (1) barrio, una (1) comunidad, o un (1) municipio; por ende, solo podrá representar a un (1) departamento en la Final Nacional.

PARÁGRAFO 4: No se podrán inscribir los jugadores que se encuentren inhabilitados, según las condiciones y previsiones establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.

ARTÍCULO 4°. CUPOS A FASE FINAL. Los cupos establecidos para la Final Nacional de los Juegos en este juego son los siguientes:

SEXO	JUGADOR
HOMBRE	1
MUJER	1



PARÁGRAFO 1: Solo existirá un (1) cupo para delegado de juegos tradicionales, quien representará a los jugadores de dominó, rana y trompo.

PARÁGRAFO 2: Para la adjudicación de los cupos a la Final Nacional, todos los departamentos deberán entregar información del cronograma de realización de sus eventos, así como de los resultados de su final departamental en el formato establecido por el Ministerio del Deporte con el fin de realizar la correspondiente evaluación técnica. La delegación que no brinde la información mencionada en los plazos establecidos no tendrá cupos.

ARTÍCULO 5°. PARTICIPACIÓN. Podrán participar en la Final Nacional los jugadores promovidos por los entes departamentales y además que cumplan con los requisitos de la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 1: Para participar en cada uno de los encuentros, los jugadores, cuerpo técnico, delegados y demás integrantes de la delegación deberán cumplir con lo señalado en la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 2: Se considerará jugador habilitado aquel que cumpla con los criterios reglamentarios establecidos por la organización del evento. Para tal fin, el mecanismo de validación corresponderá a la planilla de juego, en la cual deberá encontrarse debidamente inscrito. Adicionalmente, el jugador no podrá registrar sanciones vigentes que restrinjan su participación, ni presentar concepto médico de lesiones que limiten o imposibiliten su intervención competitiva en el encuentro de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 3: Las inhabilidades para participar en la Final Nacional están descritas en la Carta Deportiva Fundamental.



ARTÍCULO 6°. SISTEMA DE COMPETENCIA. El sistema de competencia a realizarse en Trompo será determinado según el número de participantes promocionados en el mecanismo de inscripción definido por la organización para la Final Nacional y habrá evento siempre y cuando se cuente con el mínimo de jugadores establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

ARTÍCULO 7°. ASPECTOS TÉCNICOS

1. En la reunión informativa se acordarán las reglas a manejar durante las partidas de Trompo.
2. Cuando se realicen llamados oficiales a los jugadores para sorteos, verificaciones o inicio de la partida de cada modalidad, estos deberán presentarse oportunamente en el escenario de juego. En caso de no estar presentes o no atender el llamado dentro de un (1) minuto, perderán la partida por W.O. (incomparecencia), sin perjuicio de las demás sanciones disciplinarias que puedan aplicarse conforme al reglamento de la competencia y a las disposiciones de la organización.
3. Cuando un encuentro o competencia sea suspendido por fuerza mayor o caso fortuito, no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperará 30 minutos de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.
4. Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor o caso fortuito están establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.
5. Cuando el desarrollo normal de un encuentro es interrumpido en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el árbitro exigirá a los jugadores en materia de juicio, su efectiva colaboración para la correcta culminación del evento. Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente, el árbitro suspenderá la competencia por falta de



garantías y se aplicarán las respectivas sanciones por parte del Comité Disciplinario.

6. No podrá participar el jugador que se encuentre bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas.
7. Los árbitros podrán establecer pausas programadas o extraordinarias durante el desarrollo del juego, con el fin de que los participantes dispongan de un tiempo razonable para hidratarse o atender necesidades personales, como el uso del baño. Estas pausas deberán realizarse sin afectar la continuidad ni la equidad de la competencia y serán coordinadas de acuerdo con el desarrollo de la modalidad.
8. Las medidas oficiales del trompo para los torneos son: seis (6) centímetros de diámetro en el centro y nueve (9) centímetros de altura, elaborado en madera fina y con punta fija de metal.
9. Previo al inicio de cada modalidad, el árbitro realizará una explicación clara y breve sobre la forma de juego. Esta orientación tendrá como propósito garantizar la comprensión por parte de los jugadores y, a su vez, permitir que los espectadores entiendan el desarrollo de la modalidad, promoviendo así la difusión, el reconocimiento y la masificación de esta práctica tradicional.
10. Los jugadores podrán utilizar su propio trompo para realizar entrenamientos; sin embargo, la organización suministrará los trompos oficiales para la competencia, con el fin de garantizar la igualdad de condiciones.
11. Los puntos obtenidos por cada jugador durante la ronda clasificatoria serán los únicos que se tendrán en cuenta para definir el paso a la siguiente fase de la competencia. Una vez definidos los clasificados, los puntajes acumulados se eliminarán y todos los participantes que continúen iniciarán la siguiente ronda desde cero, en igualdad de condiciones. En las rondas



posteriores, los resultados obtenidos en cada fase servirán únicamente para determinar los avances dentro de esa instancia, y la posición final en la tabla de clasificación se establecerá con base en los puntajes logrados en la ronda definitiva. El podio (1.º, 2.º y 3.º) se adjudicará a los tres participantes con mayor puntaje obtenido en dicha fase final. (Ver Anexo 1: ejemplo – pág. 14)

- 12.** Los puntos obtenidos por cada jugador en todas las modalidades disputadas dentro de una misma ronda se sumarán entre sí, conformando un puntaje total. Este acumulado será el que se tendrá en cuenta para efectos de clasificación, desempates y definición de posiciones dentro de la fase correspondiente de la competencia. (Ver Anexo 1: ejemplo – pág. 14)
- 13.** Se destinarán y delimitarán espacios específicos para jugadores y espectadores, con el fin de salvaguardar su integridad física durante el desarrollo de la actividad, teniendo en cuenta que pueden presentarse accidentes ocasionados por los lanzamientos de los trompos. La organización velará por el cumplimiento de estas zonas de seguridad y podrá suspender o reubicar la actividad en caso de incumplimiento o riesgo para los asistentes.
- 14.** El encuentro de Trompo se realizará de manera individual en cada sexo.
- 15.** El árbitro tomará las decisiones de acuerdo con las Reglas de Juego establecidas en el presente reglamento.

ARTÍCULO 8º. EL JUEGO

1. Calle



La puntuación se asignará en una escala de 0 a 10 puntos. La calle de competencia tendrá una longitud de cuarenta (40) metros por cinco (5) metros de ancho, en terreno plano. Esta se dividirá en veinte (20) metros para cada jugador. Cada metro recorrido por el trompo tendrá un valor de 0,5 puntos, para un total máximo de diez (10) puntos en los veinte metros asignados a cada competidor.

Cada jugador dispondrá de un (1) intento por turno dentro del tiempo máximo establecido. La duración de cada intento será de tres (3) minutos. Al finalizar el tiempo, se registrará la cantidad de metros arreadores y se multiplicará por 0,5. De esta forma, la puntuación máxima posible será de 10 puntos y la mínima de 0,5 puntos.

Para iniciar el juego, se realizará un sorteo entre los dos competidores, colocando un trompo sufridor en el centro del terreno de juego. Cada jugador deberá picarlo y/o empujarlo con su trompo lanzador. El competidor que lo haga con mayor efectividad iniciará el juego, obteniendo el primer turno de arriada.

La única forma válida de arriar el trompo sufridor es golpeándolo con el trompo lanzador. Si en el primer lanzamiento un jugador no logra tocar o golpear el trompo sufridor, perderá el derecho de continuar la jugada, pasando el turno inmediatamente a su adversario.

Cuando el trompo sufridor sea arriado y quede en una posición que dificulte la continuidad del juego o fuera de la demarcación, el juez será la única autoridad facultada para reubicarlo en el punto óptimo para reiniciar la acción.



Se considera trompo vivo cuando mantiene su efecto de baile y trompo muerto cuando pierde dicho movimiento.

La puntuación final corresponderá a la mayor distancia alcanzada durante el tiempo reglamentario.

La competencia se desarrollará por turnos individuales y no de manera simultánea. Cada jugador realizará su intento completo antes de que inicie el del adversario.

2. Figuras

La puntuación se asignará en una escala de 0 a 10 puntos. Cada una de las diez (10) figuras obligatorias tendrá un valor de un (1) punto. Cada participante dispondrá de cinco (5) minutos para realizar su exhibición. Las figuras que deberá ejecutar son:

- El corbatín
- El elevador
- El helicóptero
- El puente ida y vuelta
- La cobra
- La lanzada
- La vuelta al mundo avanzada
- Pico al aire
- Pico al chulo
- Subiendo la torre



Cada figura deberá finalizar con el trompo en la mano del participante y girando sobre su eje, sin quedar invertido o “de cabeza”.

Las figuras que no se ejecuten correctamente o no cumplan con la condición de finalización no recibirán puntuación.

3. Rayuela

El campo de juego estará compuesto por una circunferencia marcada en el suelo con un diámetro de un metro con cincuenta centímetros (1.50 m). En el centro de esta circunferencia se ubicará un trompo oficial.

Antes de iniciar, se realizará un sorteo para determinar cuál participante efectuará el primer lanzamiento. Cada competidor tendrá derecho a tres (3) lanzamientos o intentos para sacar el trompo oficial fuera de la circunferencia.

La asignación de puntos será la siguiente:

- Si el jugador logra sacar el trompo oficial en el primer lanzamiento, obtendrá diez (10) puntos.
- Si lo consigue en el segundo lanzamiento, recibirá seis (6) puntos.
- Si lo logra en el tercer lanzamiento, se adjudicará tres (3) puntos.
- Si no logra sacarlo en ninguno de sus tres intentos, su puntuación será cero (0).

Para que un lanzamiento sea válido, el trompo lanzado por el jugador debe salir completamente de la circunferencia y permanecer bailando. Si el trompo no sale del área delimitada o no mantiene el baile al caer, dicho lanzamiento no tendrá valor.

ARTÍCULO 9º. CRITERIOS DE DESEMPATE. En caso de empate en el puntaje total acumulado dentro de la misma ronda, la definición de posiciones y clasificación se realizará aplicando, en su orden, los siguientes criterios. (Ver Anexo 2: ejemplo – pág. 17)

1. Mayor puntaje obtenido en una misma modalidad dentro de la ronda correspondiente.
2. Mayor número de modalidades en las que el jugador haya superado en puntaje a su adversario.
3. Mejor resultado en la última modalidad disputada dentro de la ronda correspondiente.
4. Prueba adicional de desempate en la modalidad que determine la dirección técnica del evento.
5. Sorteo.

PARÁGRAFO: La prueba adicional consistirá en la repetición de una de las modalidades oficiales bajo las mismas condiciones reglamentarias y será definida por el juez principal.

ARTÍCULO 10º. UNIFORMES E IMPLEMENTACIÓN. Los uniformes de competencia y presentación de los jugadores serán responsabilidad de cada uno de los entes departamentales y deberán cumplir con las especificaciones técnicas contempladas en la Carta Deportiva Fundamental. Asimismo, los uniformes del grupo de juzgamiento será responsabilidad de este. Estos uniformes se portarán obligatoriamente en la Final Nacional, teniendo en cuenta:

1. Los jugadores deberán presentarse al escenario de juego con uniforme acorde al juego.



2. Los jefes de misión, médicos, fisioterapeutas y delegados deberán presentarse al escenario de juego debidamente uniformados e identificados.
3. Los directores de campeonato, jueces y/o árbitros, tendrán la autoridad de no permitir el ingreso al recinto donde se estará desarrollando el juego tradicional y/o suspender la partida, si incumplen lo establecido en este artículo.
4. Los uniformes de presentación y de competencia no podrán llevar un logotipo de publicidad política, publicidad de bebidas alcohólicas, de cigarrillos y/o apuestas. Adicionalmente, no deberán tener mensajes ofensivos en ningún idioma.

ARTÍCULO 11°. REGISTRO EN PLANILLA DE JUEGO

1. Los jugadores deberán presentarse mínimo 15 minutos antes de la hora citada en el escenario, como está estipulado en la Carta Deportiva Fundamental.
2. Para cada encuentro, cada jugador deberá presentarse con su documento de identidad y acreditación oficial de los Juegos ante los árbitros previo al inicio de cada partida para el registro en planilla y su plena identificación.

ARTÍCULO 12° MEDALLERO. En la Final Nacional de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes se otorgarán medallas así: dos (2) color dorado, dos (2) color plateado y dos (2) color bronce:

MEDALLA	HOMBRE	MUJER	TOTAL
Color dorado	1	1	2



Color plateado	1	1	2
Color bronce	1	1	2

PARÁGRAFO 1: Para la premiación, los jugadores deberán portar el uniforme oficial de presentación cumpliendo con los protocolos establecidos por la organización.

PARÁGRAFO 2: Para la premiación, los jugadores deberán estar oficialmente inscritos en la plataforma o mecanismo dispuesto por la organización y haber participado en los Juegos.

PARÁGRAFO 3: La premiación oficial se hará conforme con lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental de los Juegos.

ARTÍCULO 13°. DISPOSICIONES GENERALES. Los aspectos de reglamento del juego en mención no contemplados en este documento serán resueltos de la siguiente manera:

- 1. De Orden General:** por el Comité Organizador de los Juegos de la fase correspondiente y de acuerdo con lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental.
- 2. De Orden Técnico:** por el Comité Organizador de los Juegos de la fase correspondiente, quienes procederán de acuerdo con las normas y código disciplinario de Juegos y Eventos del Grupo Interno de Deporte Social Comunitario, vigentes a la fecha de inscripción del juego.



El presente reglamento de competencia es adoptado como oficial y será el encargado de orientar el proceso de participación, organización y realización del torneo de Trompo, en el marco de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes y hace parte integral de la Carta Deportiva Fundamental.

Nota: Las disposiciones contenidas en este documento se refieren igualmente a mujeres y hombres, sea cual fuere el género empleado en sus palabras o expresiones para simplificar su lectura. Asimismo, el uso del singular incluye también el plural o viceversa.

OSCAR EDUARDO APONTE BOTERO

Director Técnico Nacional

V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes

Revisó:	Antonio Gabriel Calderón	Coordinador GIT Deporte Social Comunitario
Revisó:	Yohana Patricia Chona Jiménez	GIT Deporte Social Comunitario
Revisó:	Brayan Sneyder Antolínez Romero	GIT Deporte Social Comunitario
Elaboró:	Oscar Eduardo Aponte Botero	GIT Deporte Social Comunitario



ANEXO 1: Ejemplo explicativo de clasificación y acumulación de puntos

FASE CLASIFICATORIA

En una competencia participan mínimo ocho (8) jugadores, de acuerdo con lo establecido en el artículo 75 de la Carta Deportiva Fundamental.

Jugadores: A, B, C, D, E, F, G y H.

Durante la ronda clasificatoria, se disputan las tres (3) modalidades (calle, figuras y rayuela).

RESULTADOS RONDA CLASIFICATORIA

Jugador	Calle	Figuras	Rayuela	Total
A	8,5 pts.	10 pts.	6 pts.	24,5 pts.
B	10 pts.	9 pts.	6 pts.	25 pts.
C	6,5 pts.	8 pts.	3 pts.	17,5 pts.
D	7 pts.	7 pts.	6 pts.	20 pts.
E	5 pts.	6 pts.	3 pts.	14 pts.
F	4,5 pts.	5 pts.	3 pts.	12,5 pts.
G	6,5 pts.	2 pts.	0 pts.	8,5 pts.
H	8,5 pts.	5 pts.	0 pts.	13,5 pts.

De acuerdo con el numeral 12, se suman los puntos de todas las modalidades dentro de la ronda. Además, según el numeral 11, solo estos totales se tienen en cuenta a la hora de clasificar. En este ejemplo, clasifican a la siguiente ronda los cuatro (4) mejores puntajes: **B (25 pts.), A (24,5 pts.), D (20 pts.) Y C (17,5 pts.)**.

Una vez definidos los clasificados:

- Los puntos obtenidos en la primera ronda no se trasladan a la segunda. Es decir, los 25 puntos del jugador B, los 24,5 del jugador A, los 20 del jugador D y los 17,5 del jugador C quedan anulados para efectos de la siguiente ronda.
- Bajo ese orden de ideas, todos los jugadores comienzan la segunda ronda desde cero (0) puntos.

INICIO DE LA SEGUNDA RONDA (SEMIFINAL)

RESULTADOS SEGUNDA RONDA (SEMIFINAL)

Jugador	Calle	Figuras	Rayuela	Total
A	10 pts.	10 pts.	10 pts.	30 pts.
B	6,5 pts.	6 pts.	3 pts.	15,5 pts.
C	9,5 pts.	9 pts.	10 pts.	28,5 pts.
D	7,5 pts.	7 pts.	6 pts.	20,5 pts.

En este ejemplo, clasifican a la ronda final los tres (3) mejores puntajes de la segunda ronda: **A (30 pts.), C (28,5 pts.) y D (20,5 pts.)**.

RONDA FINAL

RESULTADOS TERCERA RONDA (FINAL)

Jugador	Calle	Figuras	Rayuela	Total
A	10 pts.	10 pts.	6 pts.	26 pts.
B	10 pts.	10 pts.	10 pts.	30 pts.
C	9,5 pts.	7 pts.	10 pts.	26,5 pts.

De acuerdo con lo establecido en el numeral 11, la posición final se define solo con los puntos en la ronda definitiva, en este ejemplo, la tercera ronda.

PODIO

POSICIÓN	JUGADOR	PUNTAJE TOTAL
1.º	B	30 pts.
2.º	C	26,5 pts.
3.º	A	26 pts.

Aspectos importantes:

- Lo anterior constituye un ejemplo de cómo se acumulan los puntos en cada ronda y de cómo los participantes avanzan progresivamente hasta la final. No obstante, el sistema de competencia y la cantidad de rondas dependerá del número de jugadores promocionados que asistan a la Final Nacional.
- Los puntos de cada ronda solo sirven para clasificar dentro de esa fase.
- En cada nueva ronda, todos empiezan desde cero.
- Los puntos de varias modalidades dentro de una misma ronda se suman.
- El podio se define únicamente con los resultados de la ronda final, de acuerdo con el sistema de competencia que se determina con la cantidad de jugadores participantes.

Anexo 2: Ejemplo de empate

DESEMPATE

En la semifinal, los jugadores **A y C** obtienen el siguiente resultado:

Jugador	Calle	Figuras	Rayuela	Total
A	8,5 pts.	9 pts.	6 pts.	23,5 pts.
C	9,5 pts.	8 pts.	6 pts.	23,5 pts.

Ambos empatan con 23,5 puntos.

Aplicando el criterio 1 del Artículo 9º:

- El jugador **C** obtuvo mayor puntaje individual en una modalidad (9,5 en Calle).
- El jugador **A** obtuvo 9 en Figuras.
- Mismo puntaje en la modalidad de Rayuela.

Persistiendo el empate, se aplica el criterio 2:

Se revisa en cuántas modalidades cada jugador superó al otro:

- **C** supera a **A** en Calle.
- **A** supera a **C** en Figuras.
- Empatan en Rayuela.

Persistiendo el empate, se aplica el criterio 3:



Se toma el resultado de la última modalidad disputada (Rayuela).

Al mantenerse el empate, se procede a prueba adicional. En caso de persistir el empate al finalizar la ronda de la prueba adicional, el juez realizará el sorteo para determinar al ganador.