



ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Programa de Educación Física
Hato Rey, Puerto Rico

Manual de Normas y Procedimientos de la Fase Deportiva Interescolar

Enmiendas al Reglamento del Deporte de Brinca Cuica
(Revisión julio 2007)

Preparado por:

Mahaleth H. Vega Santiago y
Roberto L. Acosta Lugo

Introducción

Estos cambios sugeridos al Reglamento del deporte de Brinca Cuica de la fase deportiva interescolar del Programa de Educación Física del Departamento de Educación y la inclusión de dos nuevos eventos se realizaron luego de un análisis a las enmiendas realizadas por la Federación Internacional de Brinca Cuica a su reglamento.

Entendemos que debemos estar alineados con los cambios y enmiendas que rigen este deporte a nivel mundial para cumplir con lo estipulado por la Federación Internacional de Brinca Cuica y llevarle a nuestros estudiantes lo más relevante para una participación uniforme y balanceada.

Las enmiendas adoptadas en este Reglamento de Normas y Procedimiento de la Fase Deportiva Interescolar van encaminadas a la promoción y desarrollo de la cuica en su fase deportiva y recreativa en las escuelas y comunidades de todo Puerto Rico.

Recomendamos al Programa de Educación Física el desarrollo de los siguientes talleres:

- a. Enseñanza de las destrezas fundamentales de la cuica sencilla, la doble cuica, entre otros
- b. Ejecución de los eventos de competencia
- c. Capacitación para certificar Jueces y Oficiales de Competencias

El deporte de cuica esta evolucionando en los últimos años y anualmente se celebran una serie de actividades y eventos deportivos en diferentes países. Nuestra federación en Puerto Rico esta afiliada a la Federación de Cuica de Estados Unidos, a la Federación Panamericana de Brinca Cuica, a la Federación Internacional de Brinca Cuica, a la Federación de Doble Cuica y a los Athletic Amateur Union (AAU) buscando mejorar la calidad y efectividad de este deporte.

Esperamos que estas enmiendas y adiciones al reglamento sean adoptadas positivamente y así contribuir al desarrollo de la cuica en el aspecto educativo, recreativo y deportivo.

1. BRINCA CUICA

Reglas Generales:

1. Para cada nivel de competencia se inscribirá un máximo de tres (3) participantes por género en los eventos individuales en las respectivas categorías de edad. Además podrá inscribir un (1) equipo por cada evento de conjunto (equipo), el mismo puede estar formado por todos varones, todas féminas y/o mixto.
2. Las categorías por edad serán: (10-11), (12-13), (14-16) y (17-19).
3. Las categorías por género serán: femenino, masculino y/o mixto.
4. Los participantes de las categorías (10-11) y (12-13) se inscribirán en un máximo de dos (2) eventos individuales y dos (2) de equipo (conjunto). Los participantes en las categorías (14-16) y (17-19) podrán inscribirse en tres (3) eventos individuales y dos (2) de equipo (conjunto).
5. Se utilizarán las Reglas de la Federación Internacional de Cuica (F. I. S. A. C.) y las estipuladas en este Manual de Normas.
6. Los jueces de competencia deberán estar certificados por la Federación de Cuica de Mayagüez, Inc. y/o un organismo reconocido por la F. I. S. A. C.

Eventos de la Competencia:

I. Eventos Individuales:

- | | |
|-------------------|------------------------|
| A. Velocidad | (F)(M) |
| B. "Double Under" | (F)(M) (10-11) (12-13) |
| C. "Triple Under" | (F)(M) (14-16) (17-19) |
| D. Resistencia | (F)(M) |

II. Eventos por Equipo (conjunto):

- | | |
|---------------------------------|----------------|
| E. Relevé de Velocidad | (F)(M) (Mixto) |
| F. Relevé de Double Under | (F)(M) (Mixto) |
| G. Relevé Doble Cuica Velocidad | (F)(M) (Mixto) |

Descripción de Eventos:

A. Velocidad:

Parte 1: Tiempo Límite: Treinta (30) segundos

Parte 2: Ejecución Requerida: Alternando los pies (Jogging Step)

Parte 3: Evaluación:

- a. El participante realizará el evento alternando los pies, por el tiempo requerido.
- b. Cada vez que el pie derecho del participante toque el suelo se contará un brinco.
- c. Al finalizar el tiempo requerido sumarán las dos puntuaciones más semejantes y se determinará la puntuación final.

Parte 4: Empate:

- a. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por el participante durante la ejecución del evento.
- b. En caso que persista el empate se dará una ronda adicional para romper el mismo (aplica para las primeras tres posiciones del evento).

Parte 5: Objetivo:

- a. Realizar el mayor número de brincos y la menor cantidad de errores posibles en el tiempo requerido del evento.

B. “Double Under” (categorías 10-11 y 12-13 años):

Parte 1: Tiempo Límite: No hay tiempo requerido.

Parte 2: Ejecución Requerida:

- a. Double Under - realizar un brinco y pasar la cuica dos veces consecutivas (rotaciones) por debajo de los pies del brincador antes que los pies toquen el suelo (son dos (2) rotaciones por cada brinco).

Parte 3: Evaluación:

- a. Se evaluará la serie de “Double Under” realizados consecutivamente. Al finalizar el evento se sumarán las dos (2) puntuaciones más semejante de los jueces y se dividirá entre dos (2) para determinar la puntuación final.
- b. Cada participante tendrá una (1) oportunidad, y ésta será la puntuación final del evento.

Parte 4: Empate:

- a. De surgir un empate se va a una ronda adicional. (Solo para decidir las primeras tres posiciones del evento).

Parte 5: Objetivo:

- a. Realizar el mayor número de “double under” consecutivos.

C. “Triple Under” (categorías 14-16 y 17-19 años):

Parte 1: Tiempo Límite: No hay tiempo requerido.

Parte 2: Ejecución Requerida:

- a. Triple Under - realizar un brinco y pasar la cuica tres veces consecutivas (rotaciones) por debajo de los pies del brincador antes que los pies toquen el suelo (son tres (3) rotaciones por cada brinco).

Parte 3: Evaluación:

- a. Se evaluará la serie de “Triple Under” realizados consecutivamente. Al finalizar el evento se sumarán las dos (2) puntuaciones más semejante de los jueces y se dividirá entre dos (2) para determinar la puntuación final.
- b. Cada participante tendrá una (1) oportunidad, y ésta será la puntuación final del evento.

Parte 4: Empate:

- a. De surgir un empate se va a una ronda adicional. (Solo para decidir las primeras tres posiciones del evento).

Parte 5: Objetivo:

- a. Realizar el mayor número de “triple under” consecutivos.

D. Resistencia:

Parte 1: Tiempo Límite: Ciento ochenta (180) segundos (3 minutos)

Parte 2: Ejecución Requerida: Alternando los pies (Jogging Step)

Parte 3: Evaluación:

- a. El participante utilizará el brinco alternando los pies por el tiempo requerido.
- b. Se contará cada vez que el pie derecho haga contacto con el suelo.
- c. Al finalizar el tiempo requerido, se sumarán las dos (2) puntuaciones más semejantes de los jueces, para determinar la puntuación final.

Parte 4: Empate:

- a. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por el participante durante la ejecución del evento.

Parte 5: Objetivo:

- a. Realizar el mayor número de brincos posibles y la menor cantidad de errores en el tiempo requerido.

E. Relevé de Velocidad 4 X 30 segundos:

Parte 1: Tiempo Límite : Ciento veinte (120) segundos

Parte 2: Ejecución Requerida: Alternando los pies (Jogging Step)

Parte 3: Evaluación:

- a. Todos los participantes realizarán el evento alternando los pies.
- b. El primer participante realizará el mayor número posible de brincos en los primeros treinta (30) segundos; el cronometrista anunciará “switch” y/o cambio y el primer brincador se detendrá y comenzará el segundo brincador por treinta (30) segundos adicionales y así lo realizarán los participantes tres (3) y cuatro (4) respectivamente

hasta finalizar el evento. (El cronómetro no se detiene durante los cambios de brincadores).

- c. Los jueces contarán cada vez que el pie derecho de cada participante toque el suelo.
- d. Al finalizar el evento se sumarán las dos (2) puntuaciones más semejantes de los jueces para determinar la puntuación final.
- e. Una reducción de cinco (5) puntos conllevará las siguientes violaciones:
 - Falsa salida: Cuando el participante comienza el evento antes que el juez dé la señal.
 - Falso cambio: Cuando el participante realiza el cambio de brincador antes que el juez dé la señal.

Parte 4: Empate:

- a. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por los participantes durante la ejecución del evento.

Parte 5: Objetivo:

- a. Realizar el mayor número de brincos y la menor cantidad de errores posibles entre los cuatro (4) participantes del evento en el tiempo requerido.

F. Relevé Double Under (Todas las categorías):

Parte 1: Tiempo Límite : Ciento veinte (120) segundos

Parte 2: Ejecución Requerida:

- a. Double Under – realizar un brinco y pasar la cuica dos veces consecutivas (rotaciones) por debajo de los pies del brincador antes que los pies toquen el suelo (son dos (2) rotaciones por cada brinco). De detenerse la cuica por un fallo de la misma, tiene la oportunidad de continuar realizando los DU hasta que el cronometrista indique “cambio”, “switch” o tiempo.

Parte 3: Evaluación:

- a. Todos los participantes realizarán el evento ejecutando la destreza del “double under”
- b. El primer participante realizará el mayor número posible

de “DU” en los primeros treinta (30) segundos; el cronometrista anunciará “switch” y/o cambio y el primer brincador se detendrá y comenzará el segundo brincador por treinta (30) segundos adicionales y así lo realizarán los participantes tres (3) y cuatro (4) respectivamente hasta finalizar el evento. (El cronómetro no se detiene durante los cambios de brincadores).

- c. Los jueces contarán cada vez que el participante realice la destreza del “DU” y toque el suelo con ambos pies.
- d. Al finalizar el evento se sumarán las dos (2) puntuaciones más semejantes y se dividirá entre dos (2) para determinar la puntuación final.
- e. Una reducción de cinco (5) puntos conllevará las siguientes violaciones:
 - Falsa salida: Cuando el participante comienza el evento antes que el juez dé la señal.
 - Falso cambio: Cuando el participante realiza el cambio de brincador antes que el juez dé la señal.

Parte 4: Empate:

- a. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por los participantes durante la ejecución del evento.

Parte 5: Objetivo:

- a. Realizar el mayor número de ‘Double Under’ y la menor cantidad de errores posibles entre los cuatro (4) participantes del evento en el tiempo requerido.

G. Relevé de Doble Cuica Velocidad:

Parte 1: Tiempo Límite: Ciento veinte (120) segundos (2 X 60 seg.)

Parte 2: Ejecución Requerida: Alternando los pies (Jogging Step)

Parte 3: Evaluación:

- a. El evento consistirá de cuatro (4) participantes; dos (2) brincadores y dos (2) manejadores de las cuicas.
- b. A la señal de comenzar el evento los manejadores comienzan a mover (trabajar) las cuicas y un (1) brincador entra a las cuicas entre los dos (2) manejadores por los primeros sesenta (60) segundos; dada la señal de “switch”

- y/o cambio el primer brincador sale y entra el segundo participante por los restantes sesenta (60) segundos.
- c. Si durante la ejecución del evento, cometen algún error donde las cuicas se detengan, el brincador sale y entra nuevamente.
 - d. Los jueces contarán cada vez que el pie derecho del participante toque el suelo.
 - e. Al finalizar el evento se sumarán las puntuaciones más semejantes de los jueces (número de brincos entre ambos participantes) para determinar la puntuación final.
 - f. Se penalizará con una reducción de cinco (5) puntos por la falsa salida y/o por cada falso cambio.
 - g. El cronómetro no se detiene en los cambios y tampoco en los errores cometidos donde se detienen las cuicas.

Parte 4: Empate:

- a. Se determina por la menor cantidad de errores cometidos por los participantes durante la ejecución del evento.

Parte 5: Objetivo:

- a. Realizar el mayor número de brincos y la menor cantidad de errores con la ayuda de los manejadores en el tiempo requerido.

Personal Técnico de la Competencia:

- A. Un (1) Director Técnico del Campeonato.
- B. Tres (3) jueces por cada estación de evaluación. Uno (1) de ellos será el Juez Principal, que además de evaluar el evento, estará a cargo de contabilizar los errores de los participantes y proveerá los resultados oficiales de cada competidor. De no contar con suficiente personal se utilizarán dos (2) jueces por estación.
- C. Uno (1) o más anotadores por evento.
- D. Comité de Compilación.
- E. Dos (2) o más "runners" por evento.
- F. De dos (2) a cuatro (4) acomodadores en el campeonato.
- G. Un (1) encargado de la propiedad.
- H. Comité de protesta (Apelaciones); constituido por tres (3) personas.