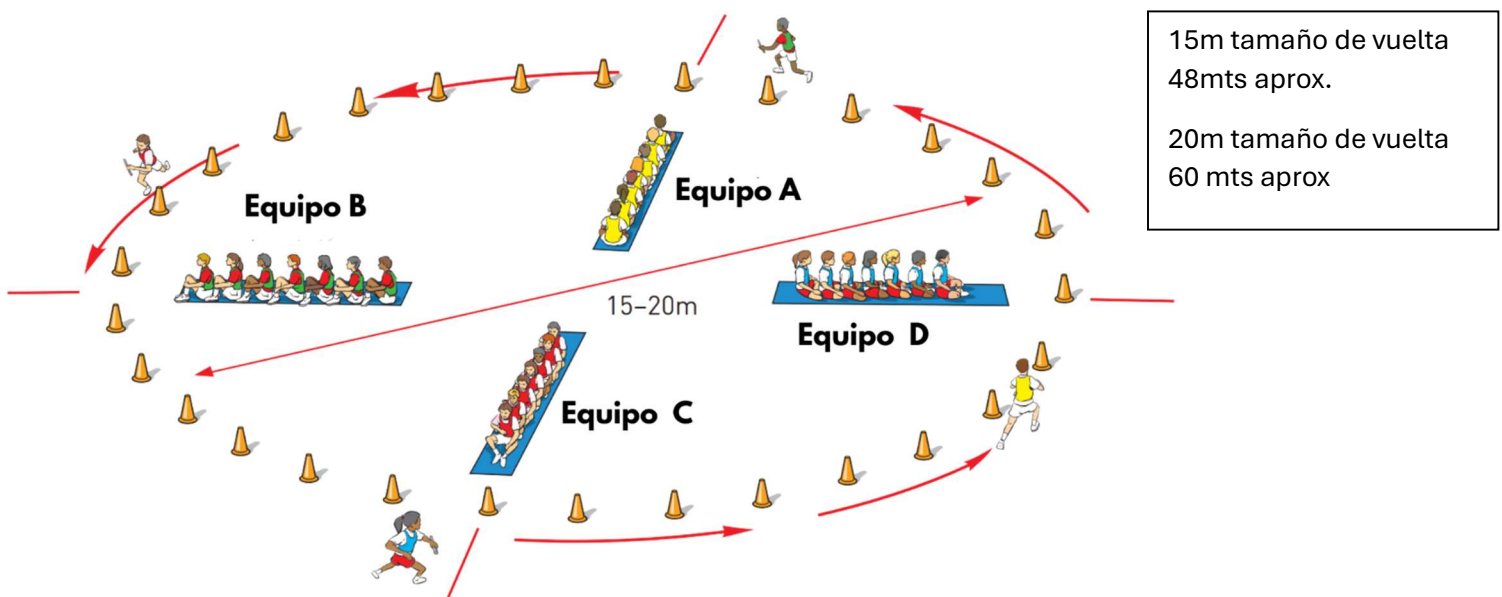


# Relevo de Etiqueta

El Relevo de Etiqueta es un juego de persecución adecuado tanto para gimnasios como para un patio de escuela y es una forma divertida de correr en equipo, ya que requiere que todos los miembros realicen carreras repetitivas.

La pista puede tener forma circular u ovalada. El radio de las curvas puede variar entre siete y diez metros, dependiendo del tamaño del espacio disponible.

Es muy importante asegurarse de que la pista permita a los jóvenes correr de manera segura, sin riesgo de chocar con paredes u otros objetos. Por ello, el trazado debe planificarse teniendo en cuenta estas consideraciones de seguridad.



## Reglas

### 1. Inicio de la carrera:

Los equipos están ubicados en diferentes puntos de la pista. (como se muestra en la imagen)

Cada equipo tiene un corredor en acción, mientras los demás miembros esperan su turno.

### 2. Carrera y "Toque":

Cada corredor completa una vuelta y entrega la estafeta al siguiente compañero de su equipo.

La persecución continúa hasta que un corredor de un equipo logra alcanzar al equipo que va delante de él.

En ese momento, el corredor debe tocar al corredor alcanzado para completar el "Toque".

Una vez que se realiza el "Toque", el árbitro detiene la carrera con un silbato.

**El equipo que realizó el "Toque" gana un punto.**

### **3.Cambio de Posiciones:**

Los dos equipos involucrados en el "Toque" cambian de posición y la persecución comienza de nuevo.

#### **Por ejemplo,**

De acuerdo al orden de la Imagen, si el equipo "A" alcanza al equipo "B", suena el silbato, todos se detienen y el equipo "A" recibe un punto.

Luego, "A" y "B" intercambian posiciones de modo que ahora:

"A" persigue a "C",

"C" persigue a "D" y

"D" persigue a "B".

**Este sistema permite que todos los equipos cambien de posición y mantengan la dinámica del juego de forma justa. 😊**

Cuando corresponda, o hacer que el equipo que anotó intercambie posiciones con el equipo que alcanzó.

#### **📌 Notas Adicionales:**

- Se otorga **1 punto al equipo que realice el "Toque"**.
- **Después de cada "Toque", los equipos intercambian posiciones** según la regla establecida.
- **El equipo con más puntos al finalizar las rondas es el ganador.**
- El árbitro puede **cambiar el sentido de la carrera** de antihorario a horario
- Se recomienda un **mínimo de 5 rondas** para asegurar una competencia justa.
- **Los equipos no necesariamente deben tener el mismo número** para que ningún joven quede fuera.

**La hoja de registro puedes encontrarla en la sección de Documentos.**