

XII EDICIÓN DIAMOND LEAGUE

ANEXO TÉCNICO Y GUÍA 2026-2027

El presente Anexo Técnico y Guía, tienen como finalidad establecer las bases de participación de la ACISPORTS DIAMOND LEAGUE CDMX 2026-2027. Con la intención de facilitar la participación de los equipos en este encuentro ofrecemos la siguiente información:

PARTE I – GENERAL

1. Generalidades

Todas las Competencias, como se definen en las Definiciones de Aplicación General, se desarrollarán conforme al Reglamento de Atletismo Mundial y el Manual de Atletismo Mundial (WA)/ Atletismo Mundial Masters (WMA) 2026.

Aunque este Reglamento (WA) ya contempla algunas variaciones sobre sus aplicaciones más estrictas, se enfatiza que los organizadores de competencias pueden ir incluso más lejos en usar diferentes formatos para las competencias siendo la única restricción que **el atleta no puede recibir más “derechos”** en tales circunstancias. Por ejemplo, es **aceptable reducir el número de intentos en un Concurso de Campo o reducir el tiempo permitido a un atleta para realizar su intento, pero no incrementar ninguno de ellos.**

El número de intentos y el tiempo para realizar su intento podrán ser modificados, de acuerdo con el **número de participantes inscritos** en cada prueba y al **tiempo disponible**.

30 min tiempo disponible. 30 seg tiempo intento

Participantes Inscritos	Intentos Calificación	Intentos Final	Intentos Totales
1-10	3	3	6
11-12	3	2	5
13-15	3	1	4
16-20		3	3
21-30		2	2
31-60		1	1

35 min tiempo disponible. 30 seg tiempo intento

Participantes Inscritos	Intentos Calificación	Intentos Final	Intentos Totales
1-11	3	3	6
12-14	3	2	5
15-17	3	1	4
18-23		3	3
24-35		2	2
36-70		1	1

50 min tiempo disponible. 30 seg tiempo intento

Participantes Inscritos	Intentos Calificación	Intentos Final	Intentos Totales
1-16	3	3	6
17-20	3	2	5
21-25	3	1	4
26-33		3	3
34-50		2	2
51-100		1	1

60 min tiempo disponible. 30 seg tiempo intento

Participantes Inscritos	Intentos Calificación	Intentos Final	Intentos Totales
1-20	3	3	6
21-24	3	2	5
25-30	3	1	4
31-40		3	3
41-60		2	2
61-120		1	1

75 min tiempo disponible. 30 seg tiempo intento

Participantes Inscritos	Intentos Calificación	Intentos Final	Intentos Totales
1-25	3	3	6
26-30	3	2	5
31-37	3	1	4
38-50		3	3
51-75		2	2
76-150		1	1

2. La Instalación de Atletismo

La competencia de Atletismo se llevará a efecto en las instalaciones de la Pista Atlética "Bob Beamon" de Villa Olímpica: Av. Insurgentes Sur s/n Col. Parques del Pedregal, Tlalpan, CDMX.



3. Categorías de Edad

3.1 Las Competencias según el presente Reglamento serán divididas en clasificaciones de grupos de edad como sigue:

Sub-6 hombres y mujeres: Todo atleta con 4 o 5 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Sub-8 hombres y mujeres: Todo atleta con 6 o 7 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Sub-10 hombres y mujeres: Todo atleta con 8 o 9 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Sub-12 hombres y mujeres: Todo atleta con 10 o 11 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Sub-14 hombres y mujeres: Todo atleta con 12 o 13 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Sub-16 hombres y mujeres: Todo atleta con 14 o 15 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Sub-18 hombres y mujeres: Todo atleta con 16 o 17 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Libre hombres y mujeres: Todo atleta con 18 a 34 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Máster-35 hombres y mujeres: Todo atleta con 35 a 39 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Máster-40 hombres y mujeres: Todo atleta con 40 a 44 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Máster-45 hombres y mujeres: Todo atleta con 45 a 49 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Máster-50 hombres y mujeres: Todo atleta con 50 a 54 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Máster-55 hombres y mujeres: Todo atleta con 55 a 59 años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Máster-60+ hombres y mujeres: Todo atleta con 60 y más años el 31 de diciembre del año de la Final de la competencia (2027).

Máster hombres y mujeres: Todo atleta que ha cumplido 35 años.

Nota (i): Todos los temas relacionados con competencias de Másters deben ser consultados en el Manual de WA/WMA aprobado por Atletismo Mundial y Atletismo Mundial Másters.

Nota (ii): La elegibilidad, incluyendo las edades mínimas para participar en las Competencias, estará sujeta a esta Normativa Técnica aplicable.

- 3.2 Un atleta será elegible para competir en una competencia de un grupo de edad según el presente Reglamento si está dentro del rango de edades especificado en la clasificación del grupo de edad correspondiente. **Un atleta deberá estar en disposición de demostrar su edad presentando un pasaporte válido u acta de nacimiento original u otro tipo de evidencia aceptable por las normas aplicables para la competencia. Un atleta que no presente o rechace presentar tal prueba no será elegible para competir.**

Nota: Véase el Reglamento de Elegibilidad para las sanciones por el incumplimiento de esta Regla 3.

Aunque la Regla 3.1 del Reglamento Técnico define los grupos de edad de un modo particular, son las normas para cada competencia las que determinan qué grupos de edad serán pertinentes y si, como contempla la Nota (ii), pueden participar atletas más jóvenes.

4. Inscripciones

- 4.1 Las competencias conforme al Reglamento quedan limitadas a los atletas elegibles.
- 4.2 La elegibilidad de un atleta es como se establece en el Reglamento de Requisitos para Competir en Competencias. **Dicha elegibilidad se asumirá, a no ser que una objeción a su estatus sea hecha al Director Técnico.** (Véase también Regla 8.1 del Reglamento Técnico).

Inscripciones simultáneas

- 4.3 Si un atleta está inscrito en una Carrera y una Prueba de Campo, o en más de una Prueba de Campo, que se efectúan simultáneamente, el respectivo Juez Árbitro puede, para una ronda de intentos de cada vez, permitirle a un atleta realizar su intento en orden diferente del decidido por sorteo antes de iniciarse la competencia. **Sin embargo, si posteriormente un**

atleta no está presente para un determinado intento, se considerará que “pasa” una vez que el tiempo permitido para el intento haya transcurrido.

Nota: En Pruebas de Campo, el Juez Árbitro no permitirá a un atleta realizar un intento en un orden diferente en la ronda final de intentos, pero el Juez Árbitro puede permitirlo en cualquier ronda anterior de intentos.

La Nota deja claro que permitir a un atleta que realice un intento en un orden diferente en la ronda final de intentos (sin tener en cuenta el número de rondas de intentos) por una coincidencia con otro evento no está permitido. Si un atleta no está presente en la ronda final y no ha indicado previamente que pasa, entonces el tiempo permitido para su intento comenzará y si no vuelve antes de que expire, entonces será registrado como un pase. [Ver también la Regla 25.18 del Reglamento Técnico donde normalmente no se hará un cambio de orden cuando se otorga un intento de sustitución - en ninguna ronda de intentos.]

Se sugiere que en competencias de menor nivel tales como encuentros de niños y escolares las normas de competencia puedan ser adaptadas para permitir a un atleta decidir realizar un intento en un orden diferente en la ronda final de intentos en tales casos.

Todos los competidores deberán portar de acuerdo con su prueba en pecho o espalda, el número oficial asignado, no se permitirá competir a atletas sin el número oficial otorgado por la Dirección del Evento. En caso de olvido o pérdida del número de competencia oficial, por algún competidor, se podrá solicitar al Centro de Información Técnica una reposición de este pagando una cuota de recuperación o “castigo” de \$218.00 en 2026 y \$226.00 en 2027. Esta medida se adoptó, tomando en cuenta que este tipo de número es ecológico y reutilizable, el plan de gestión de residuos debe reducir al mínimo la producción de residuos y maximizar su reutilización y reciclaje. Los números desechables de 1 sólo uso suelen generar grandes cantidades de residuos. Estos volúmenes se pueden reducir al mínimo imponiendo la obligación de utilizar números ecológicos reutilizables para poder guardarlos y utilizarlos varias veces en procesos con un impacto ambiental menor.

El cambio climático es un problema mundial que afecta a todas las personas del planeta y repercute entre otras cosas en la acidificación de los océanos, la alteración de la cadena alimenticia, los fenómenos meteorológicos “extremos”, la destrucción de hogares y hábitats y el aumento del nivel del mar.

La ventaja de estos números ecológicos reutilizables es que pueden ayudar a conseguir la estrategia de sostenibilidad y a avanzar hacia el compromiso de cero residuos.

5. RESULTADOS

El resultado Final Individual y Por Equipos se determinará por la suma de puntos en su propia categoría y rama.

Rankings Individuales y por Equipos: Se publicarán después de la finalización de cada una de las 8 fechas en www.acisports.mx

Ante cualquier controversia en la premiación conforme a la edad registrada al día del evento del deportista hombre o mujer, el Comité Organizador podrá solicitar el **acta de nacimiento original** para confirmar la información y poder tener **derecho a la premiación**.

Los **Trofeos Diamante** para los participantes serán **ÚNICAMENTE** para el **Primer Lugar Individual y por Equipos** en su propia categoría y rama.

6. PUNTUACIONES

Las puntuaciones, de acuerdo con la **Tabla de Puntuación de La Diamond League en vigor** serán anunciadas, por separado para cada fecha y los totales acumulados, a todos los deportistas y equipos después de la finalización de cada una de las 8 fechas.

Los deportistas y equipos deberán ser clasificados en orden de acuerdo con el número total de puntos obtenidos.

El **Deportista o Equipo** que se inscriba a la **mayor cantidad de pruebas y fechas** o el **Equipo** que inscriba a la **mayor cantidad de deportistas** sumarán **más puntos**.

7. EMPATES

Si dos o más atletas o equipos logran el mismo número de puntos para cualquier puesto de la **clasificación final**, se determinará como sigue.

En el caso de empate, el **Atleta, Entrenador y Club** con el mayor número de primeros lugares en las **8 Fechas** se considerará el ganador, si todavía hay empate, el mejor resultado en las pruebas en las **8 Fechas** determinará al ganador.

8. LINEAMIENTOS TECNICOS

Sabemos que no muchos estamos familiarizados con estos lineamientos técnicos. Por tal motivo creamos esta guía básica de la Liga en la que participarán en las modalidades Individual y Equipos:

Las pruebas

Las pruebas en Pista son: 10, 12.5, 20, 25, 40, 50, 60, 75, 80, 100, 120, 150, 160, 200, 240, 300, 400, 600, 1200, 1500, 2000 metros planos.

A continuación, te las explicamos:

1) Pruebas o carreras de velocidad (10, 12.5, 20, 25, 40, 50, 60, 75, 80, 100, 120, 150, 160, 200, 240, 300, 400 metros planos)

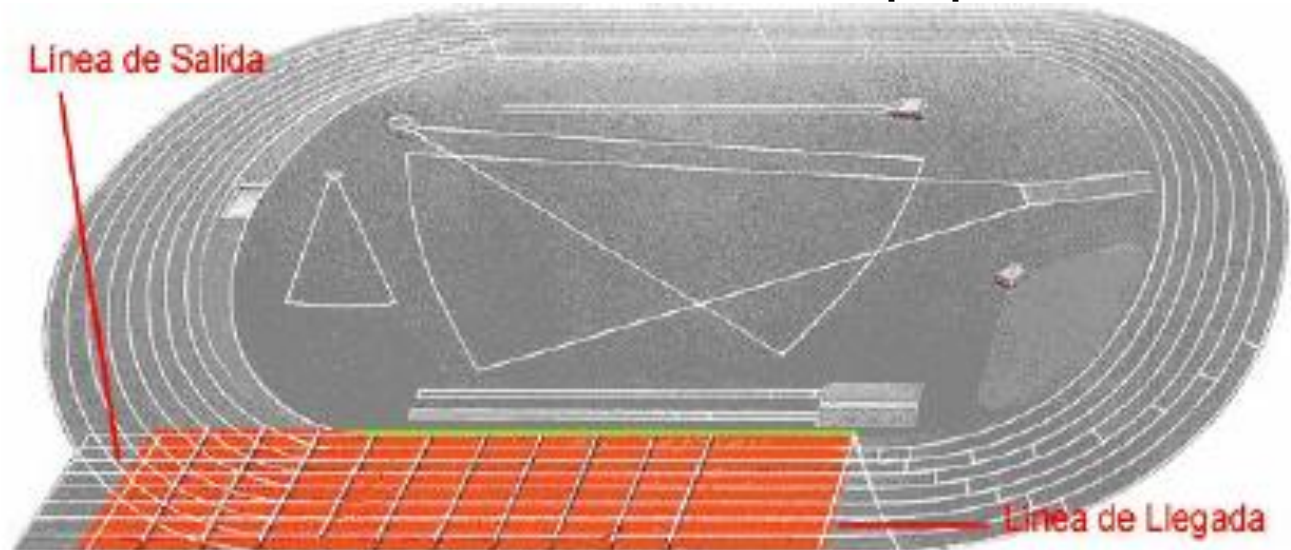
Consisten en que un corredor recorra una distancia predeterminada en el menor tiempo posible.

El corredor se sitúa en su carril (**no puede invadir el carril de los demás competidores**) y, tras el disparo (**el clásico a sus marcas, listos, fuera**) que inicia la competencia, se impulsan desde los blocks de salida para lograr el mejor tiempo de entre todos los participantes.

En esta ocasión tendremos tres de estas distancias-pruebas:

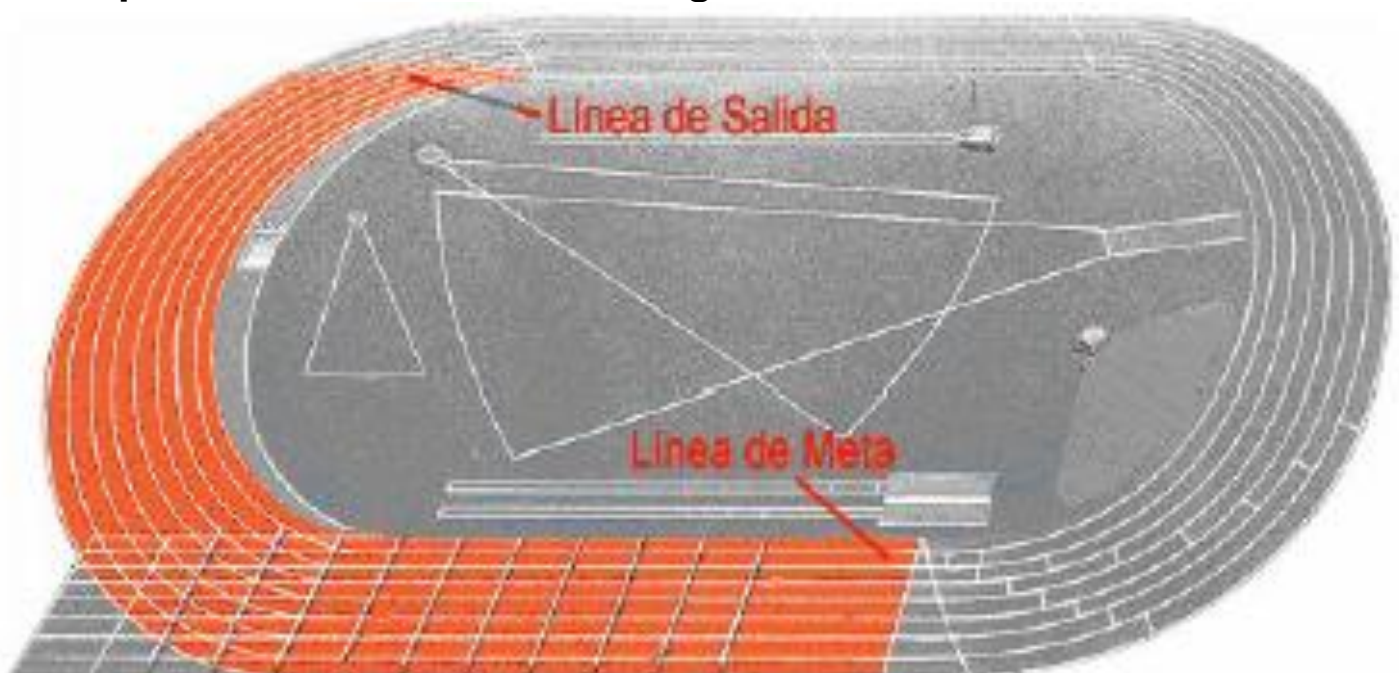
a) 10, 12.5, 20, 25, 40, 50, 60, 75, 80 y 100 metros planos

Son las pruebas de velocidad más cortas, en ellas los corredores intentan recorrer la distancia en el mínimo tiempo posible.



b) 120, 150, 160, 200 metros planos

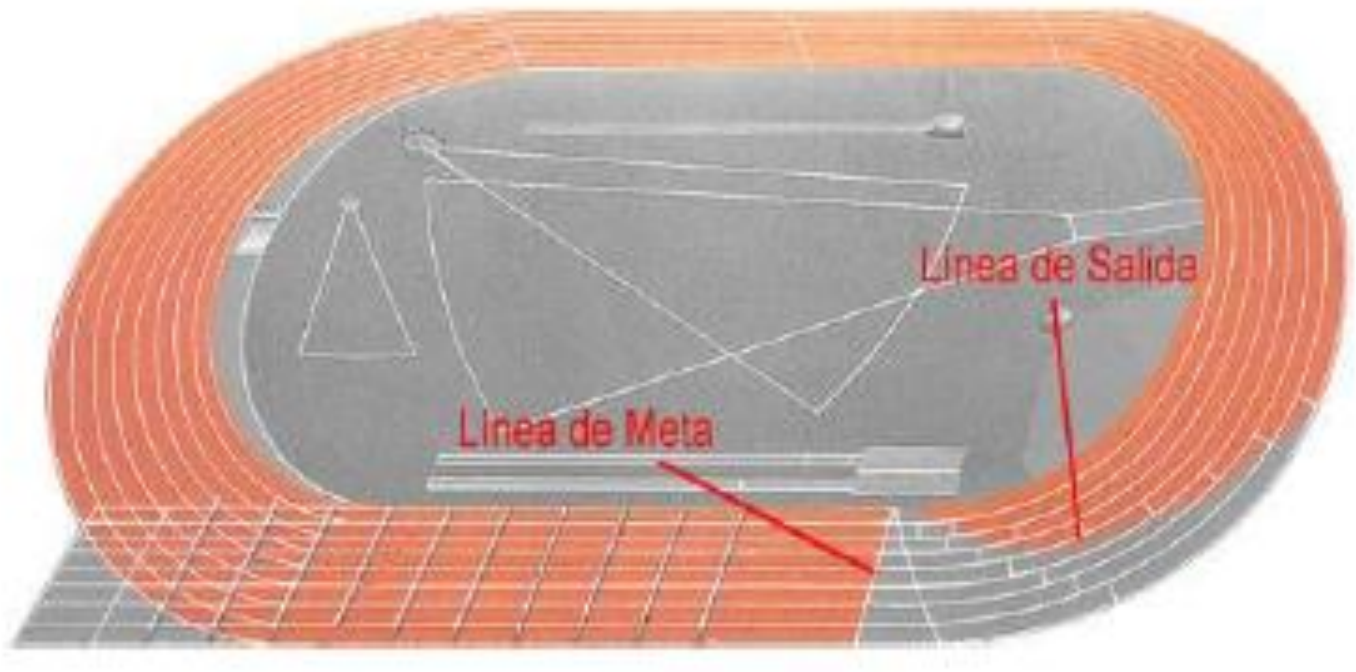
En estas pruebas de velocidad se corren en la mitad de la pista de atletismo. El corredor deberá recorrer una curva y posteriormente una recta que le llevará a la línea de llegada.



c) 240, 300 y 400 metros planos

Son las pruebas de velocidad de mayor distancia. 240 y 300: En estas pruebas el competidor sale de la recta más lejana.

400 en esta prueba el competidor sale de la curva más cercana a la línea de llegada para poder realizar así una vuelta completa a la pista.



2) Carreras de medio fondo y fondo (600, 800, 1200, 1500, 2000 y 3000 metros planos)

En el caso de este tipo de pruebas, la habilidad más exigida a sus participantes es la resistencia.

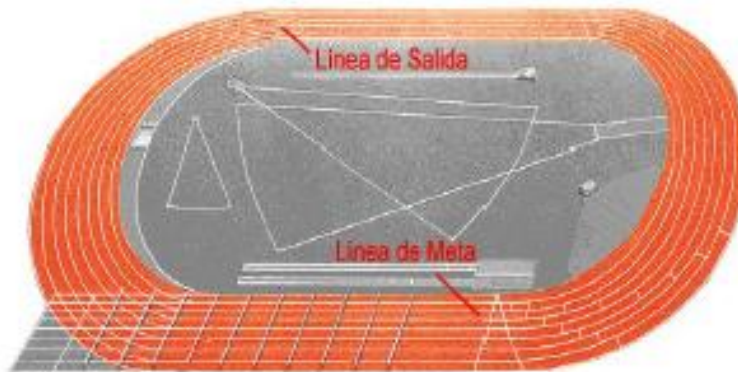
En esta ocasión las carreras de medio fondo serán las de 600, 800, 1200 y 1500 metros, y las únicas de fondo serán las de 2000 y 3000 metros. La diferencia con respecto a las carreras de velocidad es que, a partir de un determinado momento, existe el carril libre, es decir, que el corredor puede salir de su carril y avanzar por donde quiera (generalmente se va a los primeros carriles pues el recorrido es menor).

a) 600, 800, 1200, 1500, 2000 y 3000 metros planos

Los corredores aguardan la salida en una línea discontinua. A la voz de "a sus marcas" avanzan a su posición hasta una línea continua situada a unos dos metros, la cual es realmente la línea de salida, y al disparo recorren:

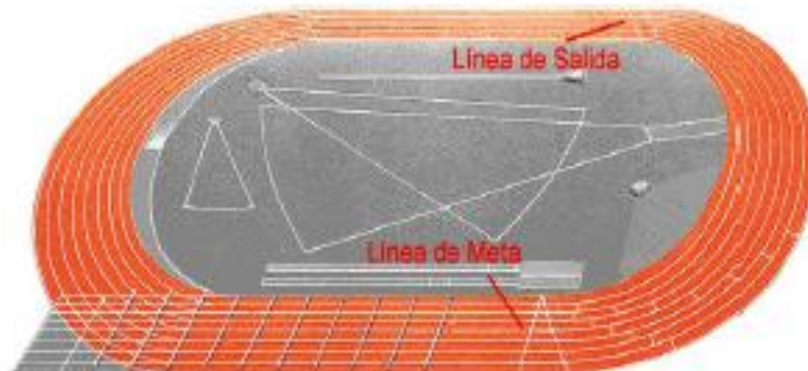
600 media pista más una vuelta.

800 dos vueltas



1200 tres vueltas completas.

1500 tres cuartos de pista más otras tres vueltas completas.

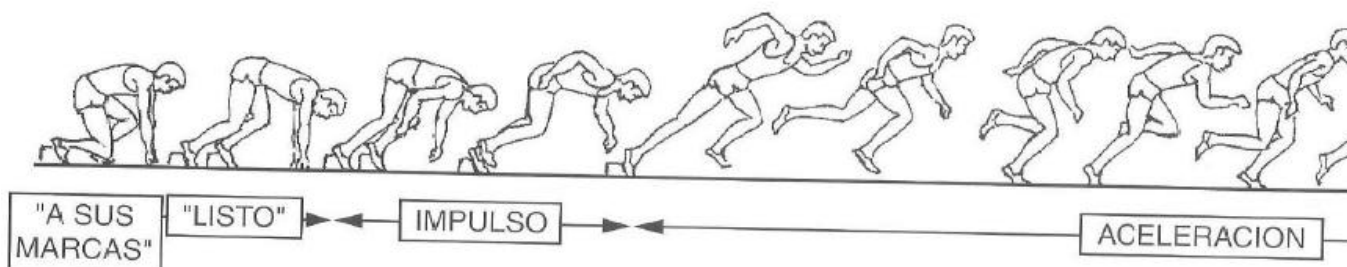


b) 2000 y 3000 metros planos

Estas pruebas pueden ser consideradas como las pruebas de fondo de menor distancia. Los corredores, deberán realizar cinco vueltas para completar la distancia de 2000 y siete vueltas y media para los 3000. Al igual que la prueba de 600, 800, 1200 y 1500 metros los atletas, una vez dada la señal de salida, se irán incorporando progresivamente al carril 1 y 2.

PRUEBAS DE VELOCIDAD

Los bloques de salida son opcionales para las categorías “SUB-6” a “SUB-12” pero los atletas deberán iniciar las pruebas de velocidad desde la posición de **“A sus marcas” con las dos manos y una rodilla en el suelo**. Los atletas recibirán dos llamados **“A sus marcas” y “Listos”**, después se dará el disparo de salida.



En los eventos por carriles los competidores deberán mantenerse dentro de los mismos o **podrán** ser descalificados por correr fuera de estos.



Ilustración: World Athletics

Infracciones en carriles. Informe de un Juez o Auxiliar o de otro modo, de que un atleta ha infringido la Regla 17.2.3 o 17.2.4 del Reglamento Técnico, él, o en caso de una carrera de relevos, su equipo, será descalificado **a menos que** 17.3.1 **sea empujado o forzado por otra persona u objeto** a correr o pisar fuera de su carril o sobre o al interior del bordillo o línea delimitadora aplicable; o

17.3.2 pise o corra fuera de su carril en la recta, en cualquier parte recta en la sección en que los participantes dejan la pista principal hacia la ría o fuera de la línea externa de su carril en la curva; o

17.3.3 en todas las carreras corridas por carriles (o cualquier parte de las carreras corrida por carriles), **toque una vez** la línea a su izquierda, o el bordillo o la línea marcando el límite del interior de la pista en una curva; o

17.3.4 en todas las carreras no corridas por carriles (o cualquier parte de las carreras no corrida por carriles), **pise una vez** encima o completamente al otro lado del bordillo o la línea marcando el límite aplicable (como se define en la Regla 17.2.4 del Reglamento Técnico) en una curva.

 Para lograr puntos todo competidor deberá finalizar cada carrera. Un **competidor que se caiga deberá pararse y terminar la carrera para acumular puntos.**

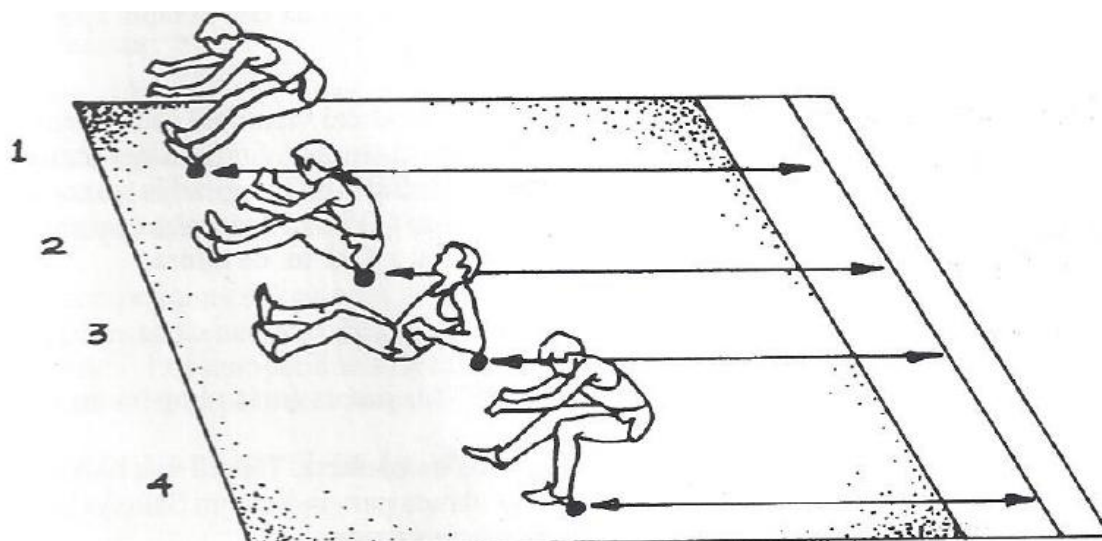
Las pruebas en Campo son: Salto de Longitud, Impulso de Bala, Lanzamiento de Disco, Lanzamiento de Pelota Beisbol-Jabalina.

A continuación, te las explicamos:

SALTO DE LONGITUD

1) Salto de Longitud. ¿Qué es el salto de longitud?

El salto de longitud es una prueba de atletismo en la que los participantes deben correr a toda velocidad por una pista hasta llegar a una plataforma de despegue. Desde allí, saltan lo más lejos posible hacia un arenero. Luego se mide la distancia recorrida, desde el borde de la plataforma hasta la hendidura más cercana en la arena, y el ganador es el atleta que salta más lejos.



Cuando un saltador cae en la arena, un Juez coloca un pincho en forma vertical en la huella en la arena y se pone el cero de la cinta en este punto. Es más fácil colocar el pincho a través del aro del borde de la cinta, tomando en cuenta el espesor del aro



- ❖ En las categorías “SUB-6” a “SUB-10”, **se saltará del borde del foso de caída.**
- ❖ En las categorías “SUB-12” y “SUB-14”, la tabla deberá de estar a una **distancia mínima de 1 metro** de la fosa de arena.
- ❖ La tabla de despegue será blanca y debe de medir 1.22 metros de largo por 30 cms. de ancho.

LANZAMIENTO DE PELOTA Y JABALINA

2) Lanzamiento de Pelota Beisbol y Jabalina. ¿Qué es el lanzamiento de la pelota de beisbol y jabalina?

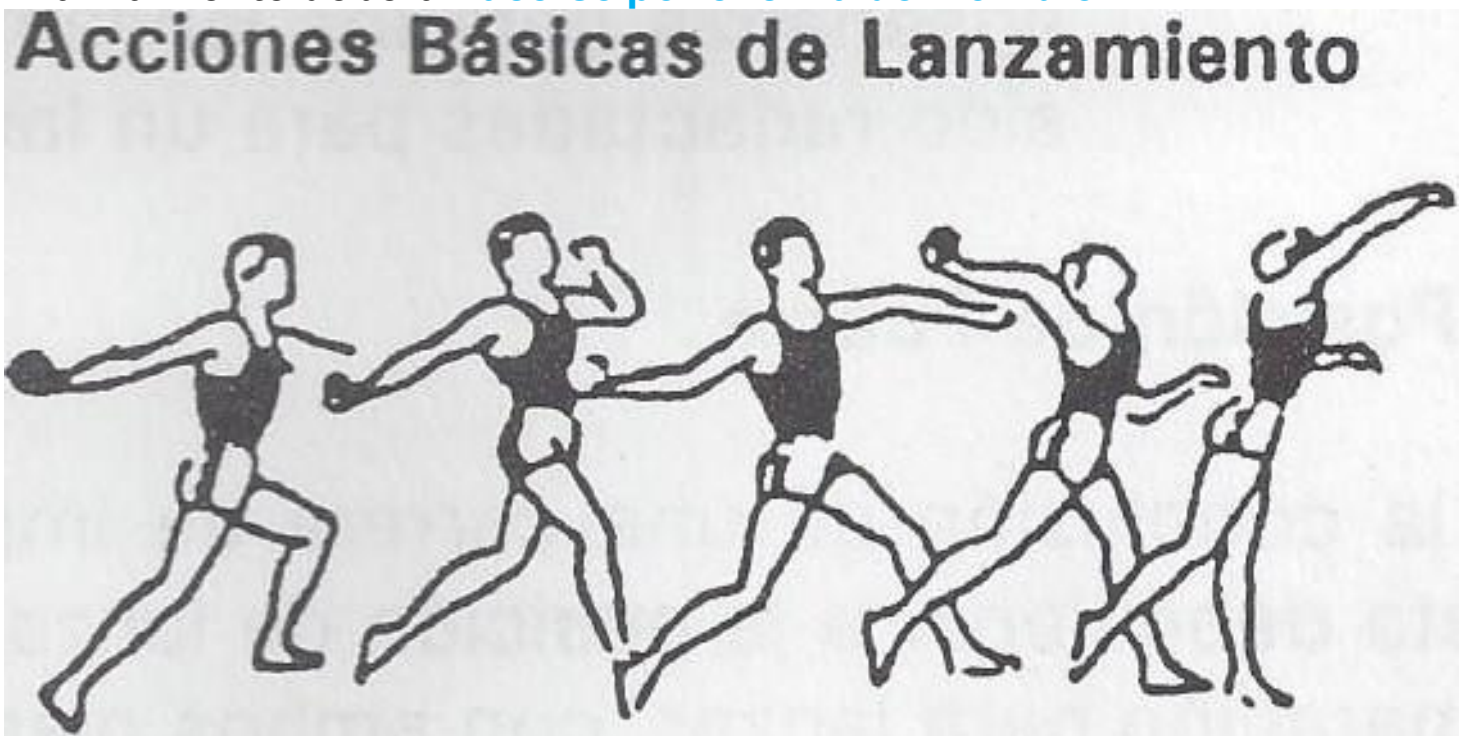
Organización y Planeación de Experiencias Saludables y Deportivas

Mail: ramirezr@acigroup.mx, Tel: 55 5524 6363

El lanzamiento de pelota de beisbol y jabalina es una prueba de atletismo en la que los atletas novatos compiten para lanzar una pelota de beisbol equivalente a la jabalina, (jabalina un objeto largo parecido a una lanza con una punta de metal), a la mayor distancia posible. El ganador es el atleta que lanza la pelota de beisbol o jabalina a mayor distancia.

La pelota por utilizarse será la bola oficial de béisbol (No. 5).

El lanzamiento deberá **hacerse por encima del hombro**.



IMPULSO DE BALA

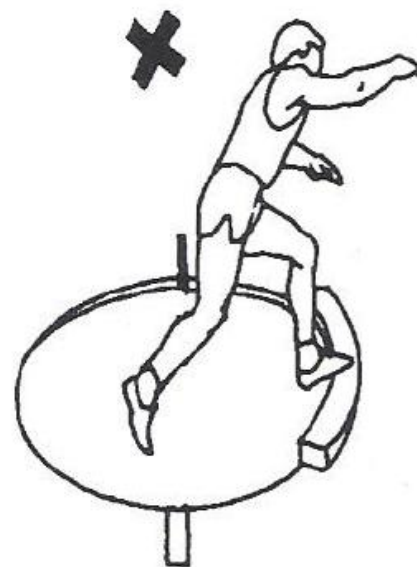
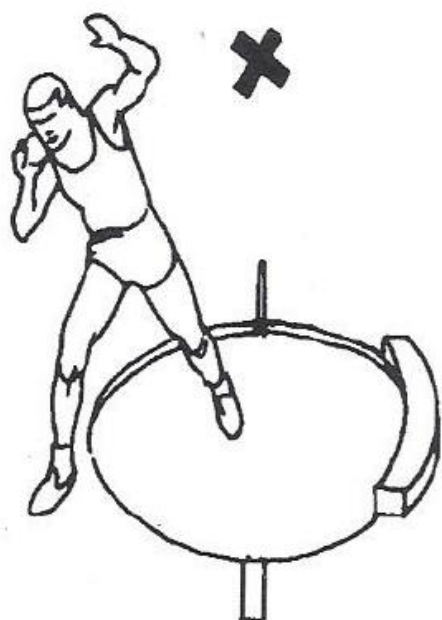
3) Impulso de Bala. ¿Qué es el lanzamiento de bala?

El lanzamiento de peso es una prueba de atletismo en la que los atletas "lanzan" una pelota de metal pesada, conocida como "bala". La bala se impulsa (no se lanza) con una mano y el objetivo es alcanzar la máxima distancia posible. El ganador es el atleta que lanza la bala a mayor distancia.

❖ Las balas tendrán un peso de 2 Lb., 3 Lb., 4 Lb., 5 Lb., 6 Lb., 8 Lb., 3 Kg., 4 Kg., 5 Kg., 7.26 Kg.

❖ El competidor puede utilizar la **técnica completa o solo la fase de posición final.**

Cuando un competidor comienza su intento, éste es nulo si toca con cualquier parte de su cuerpo la parte superior del círculo (y/o la parte superior del contenedor en el caso del Peso) o el suelo fuera del círculo. Está permitido tocar el interior del círculo o el del contenedor.



El competidor debe esperar dentro del círculo hasta que el artefacto haya caído.

LANZAMIENTO DE DISCO

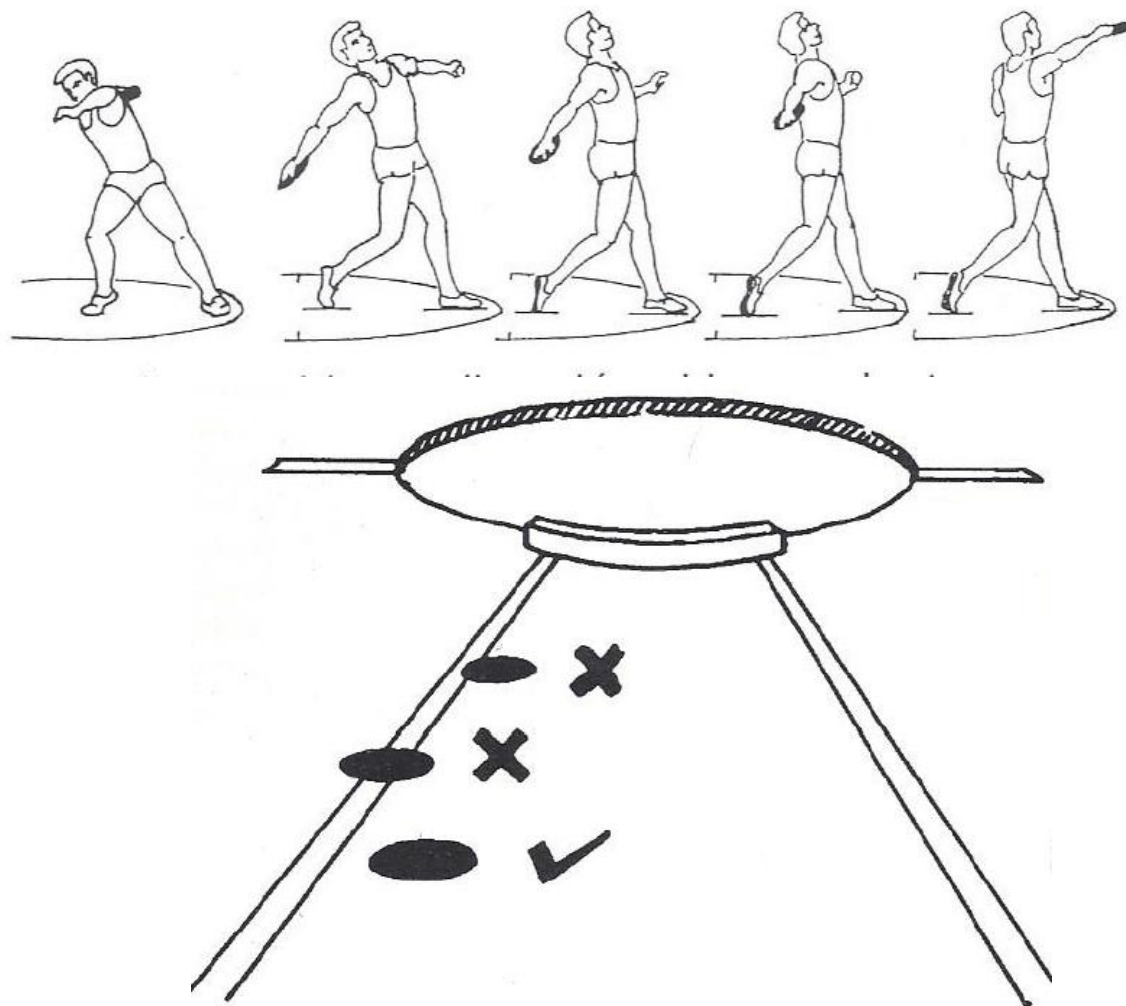
4) Lanzamiento de Disco. ¿Qué es el lanzamiento del disco?

El lanzamiento de disco es una prueba de atletismo en la que los atletas lanzan un disco redondo y pesado lo más lejos posible sin salirse de un círculo de 2,5 metros de diámetro. El ganador es el atleta que lanza el disco a mayor distancia.

❖ Los discos tendrán un peso de 200 Gr., 300 Gr., 400 Gr., 500 Gr., 600 Gr., .75 Kg., 1 Kg., 1.5 Kg., 2 Kg.

El competidor puede utilizar la **técnica completa o solo la fase de posición final.**

LANZAN DE PARADO DESDE POSICION DE FUERZA



ENTRENADORES Y ASISTENTES TECNICOS:

Todos los entrenadores y asistentes técnicos deberán estar incluidos en la **cédula de inscripción correspondiente**, en la que se aprecie la categoría y rama en la que participarán y ser avalados por el Club/Colegio al que representan, en caso contrario la cédula de inscripción no podrá ser validada y por ende no serán acreditados.

Número de Atletas	Número de Entrenadores
1 a 8	1
9 a 16	2
17 a 24	3
25 a 32	4
33 a 40	5
41 a 48	6
49 a 56	7
57 a 64	8

Los entrenadores y asistentes técnicos podrán circular libremente por el área de calentamiento y concentración de atletas, pero **sólo se permitirá la entrada a las áreas de competencia a los entrenadores con Acreditación de las Categorías: Sub-6, Sub-8, Sub-10 y Sub-12**, los asistentes técnicos deberán permanecer en el área de calentamiento y concentración de atletas preparando a los siguientes.

De no acatar esta norma se **procederá a descalificar a los atletas de su Club/Colegio involucrados en el área que se refiera**. A los efectos de esta Regla, **lo siguiente no se considerará asistencia, y por lo tanto se permitirá:**

La comunicación entre los atletas y sus **entrenadores que no se encuentren en el área de competencia**.

Al objeto de facilitar esta comunicación y no entorpecer el desarrollo de la competencia, **se reservará para los entrenadores de los atletas un lugar en las tribunas**, próximo a la zona de competencia de cada Concurso. (**Regla 6.4, Apartado 6.4.1, Reglamento de WA 2026**).

Nota: *El área de competencia*, que normalmente también está delimitada por una barrera física, se define para este fin como el área donde se desarrolla la competencia y cuyo acceso **está limitado a los atletas que están compitiendo y al personal autorizado de acuerdo con el reglamento y normativas pertinentes**.

❖ Los Competidores solo podrán permanecer dentro de la pista y el campo, durante el desarrollo de su prueba, así como los Jueces y las Autoridades Técnicas de la competencia; **el resto de los Competidores, Entrenadores, Asistentes Técnicos y Familiares, deberán estar fuera de la zona de competencia**, en los lugares asignados para ello.

❖ En los casos de **indisciplina de algún(os) Entrenadores, Asistentes Técnicos, Familiares o Atletas** y que a petición de la autoridad y Jueces de la competencia correspondiente **no se abandone la zona, se procederá a descalificar a los Competidores o Equipos involucrados** en la prueba o etapa que se trate.

❖ Cualquier atleta que reciba o dé asistencia desde dentro del área de competencia durante una prueba (incluyendo según las Reglas 17.14, 17.15, 54.10 y 55.8 del Reglamento Técnico) será advertido por el Juez Árbitro y avisado que, si ello se repite, será descalificado de la prueba.

Nota: En los casos de las Reglas 6.3.1 o 6.3.6 del Reglamento Técnico la descalificación puede hacerse sin advertencia previa.

Los cambios a estas Reglas están pensados para facilitar la participación de los atletas en la competencia tanto como sea posible, **así como para reducir conflictos innecesarios entre los atletas/entrenadores/padres y los jueces oficiales**. Cada una de estas Reglas debería ser interpretada teniendo esto en cuenta, aunque siempre asegurando que la competencia se desarrolla de modo justo y segura para todos.

A T E N T A M E N T E

EL DIRECTOR GENERAL DE LA LIGA DIAMANTE
PROFR. RICARDO RAMIREZ MENA

