



GUÍA DEL ORGANIZADOR

DÍA DE LA ACCIÓN MUNDIAL DE SAVE THE CHILDREN POR LA SUPERVIVENCIA DE LA INFANCIA

16-23 OCTUBRE DEL 2013



Save the Children
**EVERY
ONE**

DÍA DE ACCIÓN MUNDIAL POR LA SUPERVIVENCIA DE LA INFANCIA

El día la acción mundial por la supervivencia infantil de Save the Children es una acción global desarrollada en más de 50 países, tanto a nivel local, comunitario y estatal, como a nivel internacional.

Es una oportunidad para dar un impulso a la labor de sensibilización y a la “Todos contamos para salvar vidas” con el objetivo de acelerar los avances hacia el cumplimiento del Objetivo de Desarrollo del Milenio nº 4: Reducir la mortalidad infantil de los menores de cinco años.

Esta jornada internacional tendrá como protagonistas a los niños y a las niñas. Queremos asegurar una participación significativa de ellos y que sus voces sean el corazón de esta campaña. RACE FOR SURVIVAL (La Carrera por la supervivencia) es una carrera con un mensaje y con los niños y niñas como mensajeros transmitiendo estas propuestas a las autoridades, responsables políticos y a los medios de comunicación.

El día de acción mundial por la supervivencia infantil estará integrada por cuatro acciones:

LA CARRERA POR LA SUPERVIVENCIA, que tendrá lugar el día 20 en centros deportivos colectivos y el día 23 de octubre en los centros escolares .

PRESENTACION DE UN INFORME de la campaña pro la supervivencia infantil “Todos Contamos para salvar vidas”.

REUNIONES ENTRE NIÑOS Y NIÑAS Y AUTORIDADES para presentarles sus propuestas para asegurar la supervivencia infantil.

RECABAR APOYOS DE PERSONALIDADES en las redes sociales

CONTENIDO

1. PREGUNTAS FRECUENTES

2. MENSAJES CLAVE

3. CÓMO ORGANIZAR LA CARRERA

DÍA DE LA ACCIÓN MUNDIAL: MENSAJES CLAVE

GLOBAL HASHTAG: #RACE4SURVIVAL

El día de la acción mundial estaremos colocando en primer plano la injusticia que suponen las muertes infantiles prevenibles y presionando para acelerar el progreso para salvar las vidas de estos niños y niñas.

Esta año más de 30.000 niños y niñas de 50 países participaran en esta jornada, en la que pedirán a los líderes políticos que tomen medidas urgentes en la lucha contra la mortalidad infantil de los menores de 5 años.

Crecer ya es lo suficientemente duro. No debe ser una carrera por la supervivencia.

¿QUÉ ES EL DÍA DE LA ACCIÓN MUNDIAL?

El Día de la acción Mundial, el 23 de octubre es la mayor campaña pública, política y de comunicación lanzada en la fase final de TODOS CONTAMOS, nuestra campaña mundial para la supervivencia infantil.

El Día Mundial de la Acción incluye el Race for Survival - una carrera en la que los niños compiten contra otros niños de todo el mundo. La carrera por la supervivencia es también una oportunidad para invitar a los políticos y los medios de comunicación al evento y escuchar directamente a los niños qué creen que se puede mejorar para salvar la vida de los niños.

Vamos a crear un nuevo análisis de los avances y desafíos en la protección de la vida de los niños por primera vez desde el lanzamiento del informe de TODOS CONTAMOS, La próxima revolución, en 2009. El nuevo informe, llamado "Vidas en la cuerda floja", se mostrará a los líderes mundiales los pasos a dar para impulsar las mejoras en supervivencia infantil para los últimos dos años de los ODM 4 y establecer las bases para el avance organizativo de poner fin a las muertes infantiles evitables.

¿POR QUÉ AHORA?

Por el espectacular progreso que se está obteniendo en la protección de la vida los niños.

Estamos en un punto de inflexión histórico, teniendo a nuestro alcance la oportunidad para acabar con las muertes infantiles que se puedan evitar.

Pero esta oportunidad histórica está en riesgo por dos problemas: los niños más empobrecidos están siendo excluidos y demasiados niños siguen sin sobrevivir al primer mes de vida.

¿QUÉ QUEREMOS?

Queremos que los gobiernos tomen medidas urgentes para prestar asistencia sanitaria y nutricional a TODOS los niños.

Los gobiernos pueden hacer 5 cosas para los niños, no importa dónde hayan nacido:

1. Planificar y presupuestar estrategias para salvar la vida de todos los niños y ponerlas en práctica eficazmente.
2. Vacunar totalmente a todos los niños.
3. Poner en marcha medidas específicas para que todos los recién nacidos sobrevivan al importante primer mes de vida.
4. Asignar personal de salud, con la formación adecuada, apoyo y equipo a disposición de todos los niños.
5. Dar a cada niño el acceso a una alimentación adecuada y hacer de esto un objetivo de los programas, políticas sociales y agrícolas.

Los países donantes y las organizaciones internacionales deberían asegurarse de que ningún niño muere por falta de recursos.

EL CAMBIO ES POSIBLE

El mundo ha avanzado más en los últimos 50 años que en los últimos 500.

Ya casi hemos reducido a la mitad la mortalidad infantil en una generación. Podemos cumplir la promesa hecha en los objetivos de Desarrollo del Milenio y ser la generación que ve el fin a las muertes infantiles evitables.

Intervenciones simples y asequibles han demostrado reducir drásticamente la mortalidad neonatal, cuando es respaldado por sistemas de salud eficaces.

Siguiendo estas pautas, podemos salvar vidas ahora y mantener los avances en el largo plazo.

Desde 1990, Bangladesh ha reducido la mortalidad infantil en un 74% a partir de 509000 vidas perdidas anualmente en 1990 a 134.000 en 2011.

Malawi ha reducido en un 45% de 94.000 en 1990 a 52.000 en 2011.

¿PORQUÉ ES IMPORTANTE LA SUPERVIVENCIA INFANTIL?

Ningún niño o niña debe morir.

Si generamos salud y nutrición, salvaremos vidas, los padres tendrán menos hijos, los niños se concentrarán en la escuela y los problemas de salud se reducirán en los siguientes años.

La inversión en la infancia dura toda la vida.

CÓMO ORGANIZAR LA CARRERA

¿QUÉ ES?

La carrera por la supervivencia (World Marathon Challenge) es el buque insignia de los eventos de movilización en Save the Children. Se moviliza a decenas de miles de niños a través de docenas de países de todo el mundo para pedir a los líderes mundiales poner fin a las muertes infantiles evitables, mientras recorren la distancia de un maratón completo como equipo, siguiendo un formato de relevos.

La carrera por la supervivencia es una carrera, pero una carrera con un mensaje. Los niños tienen la oportunidad de exponer sus mensajes a los encargados de adoptar decisiones y los medios de comunicación.

Los resultados serán publicados en una página web global, para que los niños puedan ver cómo están clasificados respecto de sus homólogos en otros países.

El objetivo es batir el récord mundial de maratón de 2 horas, tres minutos y 38 segundos, en la actualidad en manos de atleta keniano Patrick Makau.

RACE FOR SURVIVAL TOP 5 DE MARCAS DESDE 2012 – ¿PUEDE TU EQUIPO HACERLO MEJOR?

Top 5 World Marathon Challenge marcas en 2012:

	Team	Location		Time
1	Meru - Tharaka	Meru (KEN)		01:47:55
2	Dandora	Nairobi (KEN)		01:51:21
3	Chinhoyi	Harare (ZIM)		01:54:19
4	Thomas Tallis School	London (ENG)		01:55:13
5	Colegio Virgen de Europa	Madrid (ESP)		01:57:35

¿QUÉ NECESITAS?

En su forma más simple, la carrera es barata y fácil de organizar: todo lo necesario es:

- Un espacio abierto o pista de atletismo.
- Conos o marcadores para marcar la pista
- Entre 26 y 36 corredores por equipo
- Los dorsales para los corredores
- Hojas de registro y bolígrafos para los jueces y cronometradores
- 1 x Tabla que sirva de indicador de vueltas por equipo
- 1 x relevo por equipo
- 1 x cronómetro por cronometrador
- Kit de primeros auxilios
- A ser posible, acceso a internet para registrar los tiempos en directo
-

FORMATO DE RELEVOS

La distancia del maratón (de 42,195 kilómetros) se divide en 200m además de una primera vuelta de 195m (la apertura de etapa) que se ejecuta al iniciar el relevo.

Cada prueba incluye 210 vueltas, por lo que cada corredor - dependiendo del tamaño del equipo - necesitará correr entre seis y nueve veces en los tramos 200m.

La primera etapa de 195m se puede ejecutar por un invitado o una personalidad o bien realizar un último relevo, fuera de la medición de tiempos.

INFORMES DEL PROGRESO DE LA CARRERA

Una website global funcionará como marcador en cada carrera. También se puede utilizar el marcador por tramos de 6.000 y 3.000 metros desde la línea final.

Por favor registra a tus equipos en: <http://www.competitioncentre.net/login>

EL EQUIPO

Los participantes el día del evento deben tener entre 11 y 13 años. El equipo incluye entre 26 y 36 niños, niños y niñas, y deben alternarse niños y niñas en cada relevo. Cada pista tiene capacidad para hasta cuatro equipos.

Este es un evento simple y de bajo costo de organizar. Siempre que sea posible animar a los niños mayores en de la escuela a tomar un papel de liderazgo! Jóvenes líderes obtendrán experiencia ayudando a organizar la actividad deportiva que aporta a los niños de la zona la competición amistosa, no sólo con los cercanos a su comunidad, sino también equipos de niños y niñas de todo el mundo. El evento puede ser dirigido por un equipo básico de alrededor de una docena de voluntarios.

Números recomendados de organizadores para el propio relé son las siguientes:

Roles	Dos equipos	Tres equipos	Cuatro equipos
Organizador	1	1	1
Árbitro	1	1	1
Jueces de pista	2	3	4
Cronometradores	2	3	4
Operadores de marcador	2	3	4
Jefes de equipo	4	6	8
Total	12	17	22

DEFINICIÓN DE FUNCIONES

Organizador de la carrera: El organizador de la carrera se pondrá en contacto con el árbitro, jueces y cronometradores para transmitir y comprobar los tiempos del control de carrera.

Árbitro: El árbitro será responsable de asegurarse de que los equipos cumplen las normas y que los jueces, cronometradores y los operadores del marcador para garantizar que cada equipo cubra la distancia correcta.

Jueces de circuito: Los jueces de pista registran las vueltas realizadas por cada equipo y el avance del relevo poniendo una marca en el lugar correspondiente frente al equipo oponente en la hoja de registro. También ha de asegurar que los jefes de equipo controlan correctamente los relevos.

Cronometradores: Los cronómetros registran los tiempos acumulados de cada equipo al final de cada vuelta. Esto actuará como una comprobación cruzada frente a los registros de los jueces y de los operadores de marcador de vuelta. Además, deben informar al organizador de la carrera de los tiempos en los puntos de control específicos (ver los informes del progreso carrera).

Operadores de marcador: Le recomendamos que se proporcione una tabla independiente para cada equipo. Operadores de marcador son responsables de asegurar que el tablero asignado a su equipo siempre muestra el número correcto de 'Vueltas para el final' para su equipo asignado. Cada tablero debe estar claramente identificado (preferiblemente codificado por colores) para identificar claramente qué tablero pertenece a cada equipo. Estos marcadores también actuarán como verificación cruzada de los jueces y cronometradores.

Los jefes de equipo: Cada equipo requiere dos jefes de equipo para asegurar que sus integrantes están en su lugar en la secuencia correcta para cada toma de posesión.

FUNCIONES DE APOYO

Hay muchas maneras para que los jóvenes puedan participar, incluido:

- Entrenadores
- Fotógrafos y camarógrafos
- Campaigners
- Reporteros
- Enlace de medios
- Bloggers
- Comunicación interna
- Primeros auxilios

PRIMEROS AUXILIOS

Los organizadores locales serán responsables de asegurar que el personal de primeros auxilios cualificado esté presente en el evento.

INSTRUCCIONES DE PISTA

OPCIÓN A: PISTA DE 400 METROS

LA PISTA

La distancia maratón completo es de 42,195 km. Se compone de 105 vueltas a una pista de 400 metros, más un extra que corresponde a la primera vuelta de 195m, y que podría realizarla un profesor o un invitado especial o la última, como un relevo fuera del crono.

Cada miembro del equipo recorre media vuelta (200 m) de la pista. Los equipos deben correr chico-chica, alternando durante todo el relvo,

Se requiere un contador de vueltas independiente para cada equipo, que muestre el número de vueltas, a partir de 105 y yendo hacia abajo hasta cero.

Dependiendo del tamaño del equipo (26 y 36 corredores), cada corredor deberá realizar entre seis y nueve vueltas de los tramos de 200m.

NÚMERO DE CORREDORES IMPAR

Al usar una pista de 400 metros se recomienda que los equipos utilicen un número impar de corredores para ayudar a mantener la secuencia en orden correcto.

Tenga en cuenta que si el equipo tiene un número impar de corredores, para mantener la secuencia, cada miembro del equipo debe empezar alternativamente a partir del relevo 1 y 2 o 2 y 1 (es decir, donde se termina al final del tramo anterior).

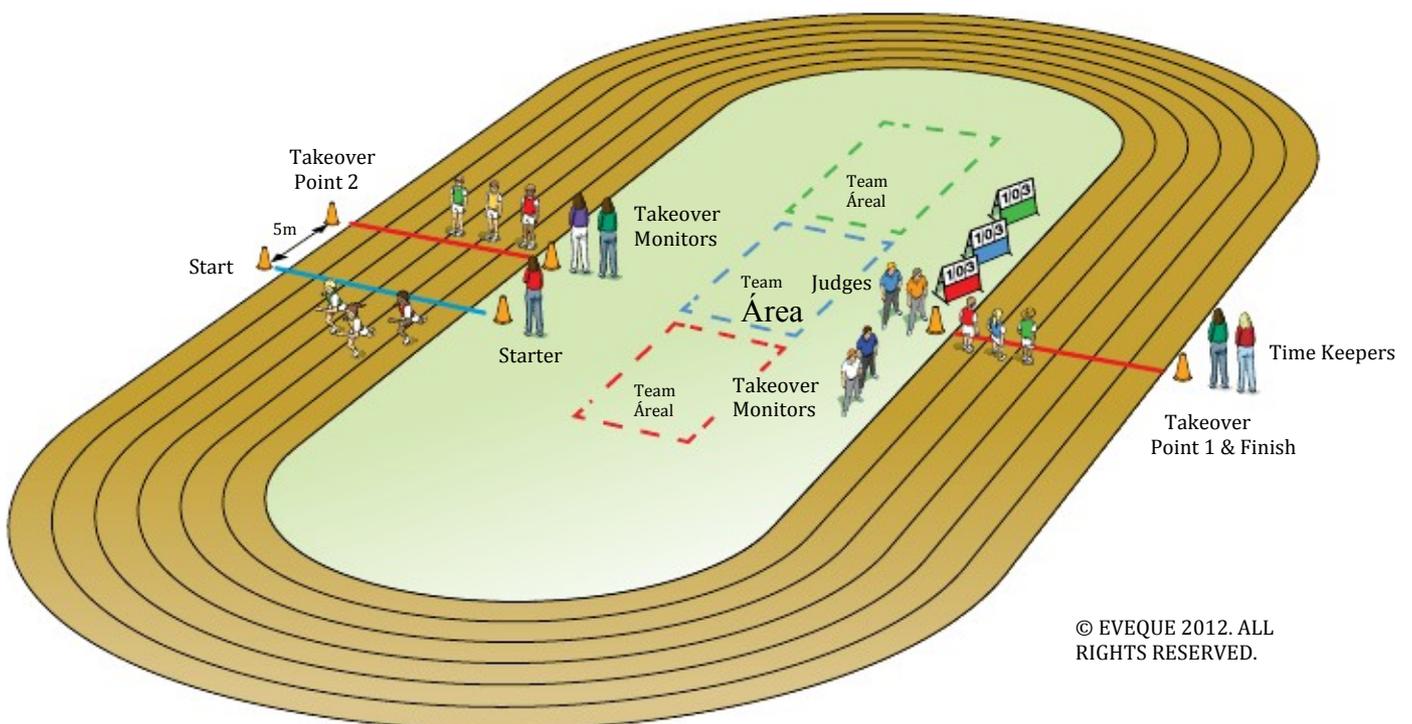
MARCA DE RELEVO

El comienzo y la línea de relevo deben estar a mitad de camino a lo largo de la recta. Por ejemplo, no debe estar cercano a una curva.

La línea de salida se coloca 5m adelante desde el punto de relevo. Los organizadores deben pensar cuidadosamente sobre la ubicación de estos puntos y el lugar donde se concentren los equipos.

Por colocación los puntos de relevo deben estar en medio de las dos rectas, y cercano a un lugar donde los corredores pueden agrupar a su equipo.

También debe haber dos monitores oficiales en cada punto de recepción que trabajarían junto con los jueces.



OPCIÓN B: PISTA DE 200M

LA PISTA

La distancia maratón completo es de 42,195 km. Se compone de 210 vueltas a una pista de 200 metros, más un extra que corresponde a la primera vuelta de 195m, y que podría realizarla un profesor o un invitado especial.

Se requiere un contador de vueltas independiente para cada equipo, que muestre el número de vueltas, a partir de 210 y yendo hacia abajo hasta cero.

Dependiendo del tamaño del equipo (26 y 36 corredores), cada corredor deberá realizar entre seis y nueve vueltas de los tramos de 200m.

SEÑALIZACIÓN

El diagrama de la página siguiente muestra la disposición de una pista de 200m marcada con conos en un colegio, patio grande o terreno de juego. La pista ofrecerá una distribución mediante una cinta de 30 m.

Coloque dos conos a 25m de distancia y forme la pista con dos llamativos arcos de radio de 23m.

La pista debe ser de al menos 6 m. de ancho

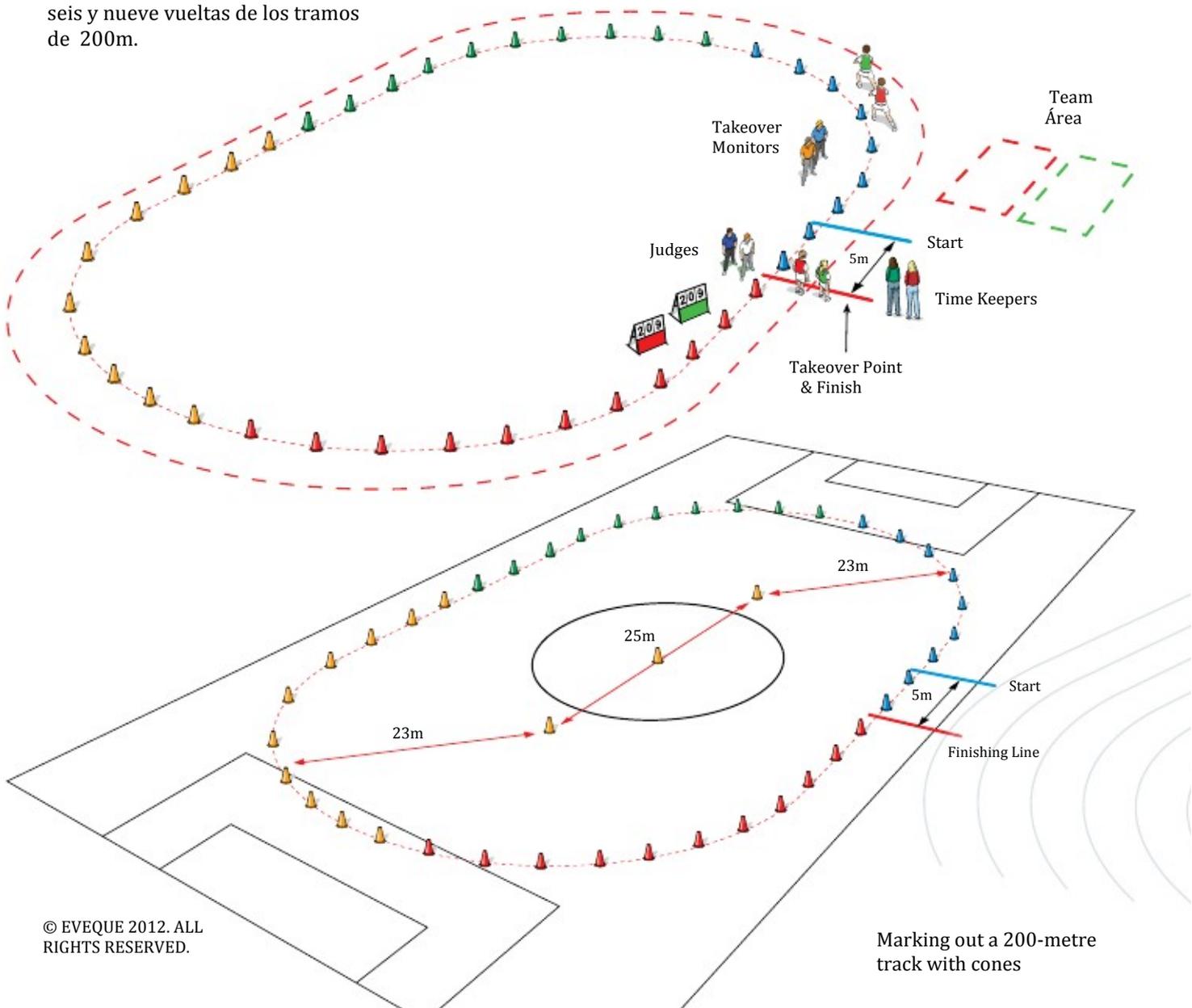
La línea de salida y el punto de relevo deber ser a medio camino de la recta, y a 5 m. el uno del otro.

USO DE UN CAMPO IRREGULAR

En ciertas situaciones los organizadores puede tener otra alternativa utilizando un campo irregular.

Este campo puede ser utilizado siempre y cuando esté bien señalado y medido con precisión.

Sin embargo, le recomendamos que este campo se base en una vuelta de 200 metros.



OPCIÓN C: 200 METROS DE VUELTA EN RECTAS DE 100 METROS.

LA PISTA

La distancia maratón completo es de 42,195 kilómetros se compone de 210 'vueltas' de 200 m de este curso lineal, además de una primera sección 195 m extra, que puede ser realizada por un profesor o invitado.

Cada miembro del equipo realiza una vuelta del recorrido a la vez. Alternando los equipos deben correr chico-chica, durante todo el relevo.

Se requiere un contador de vueltas independiente para cada equipo, que muestra el número de vueltas para el final, a partir de 210 y dirigiéndose hacia abajo a cero.

Dependiendo del tamaño del equipo (26 a 36 corredores), cada corredor necesitará correr entre seis y nueve veces sobre las secciones 200m.

SEÑALIZACIÓN

El transcurso lineal se puede marcar sobre una longitud de 100 metros de la pista, paseo, camino. Dos conos sirven como puntos de inflexión estarán establecidos a 98m distancia y la el punto de relevo se posiciona en el medio de la recta.

La línea de salida y el punto de relevo debe colocarse a mitad de camino a lo largo de la recta, por ejemplo. No cierre a los extremos.

La línea de salida está a 5m colocada delante de la de recogida / punto de llegada.

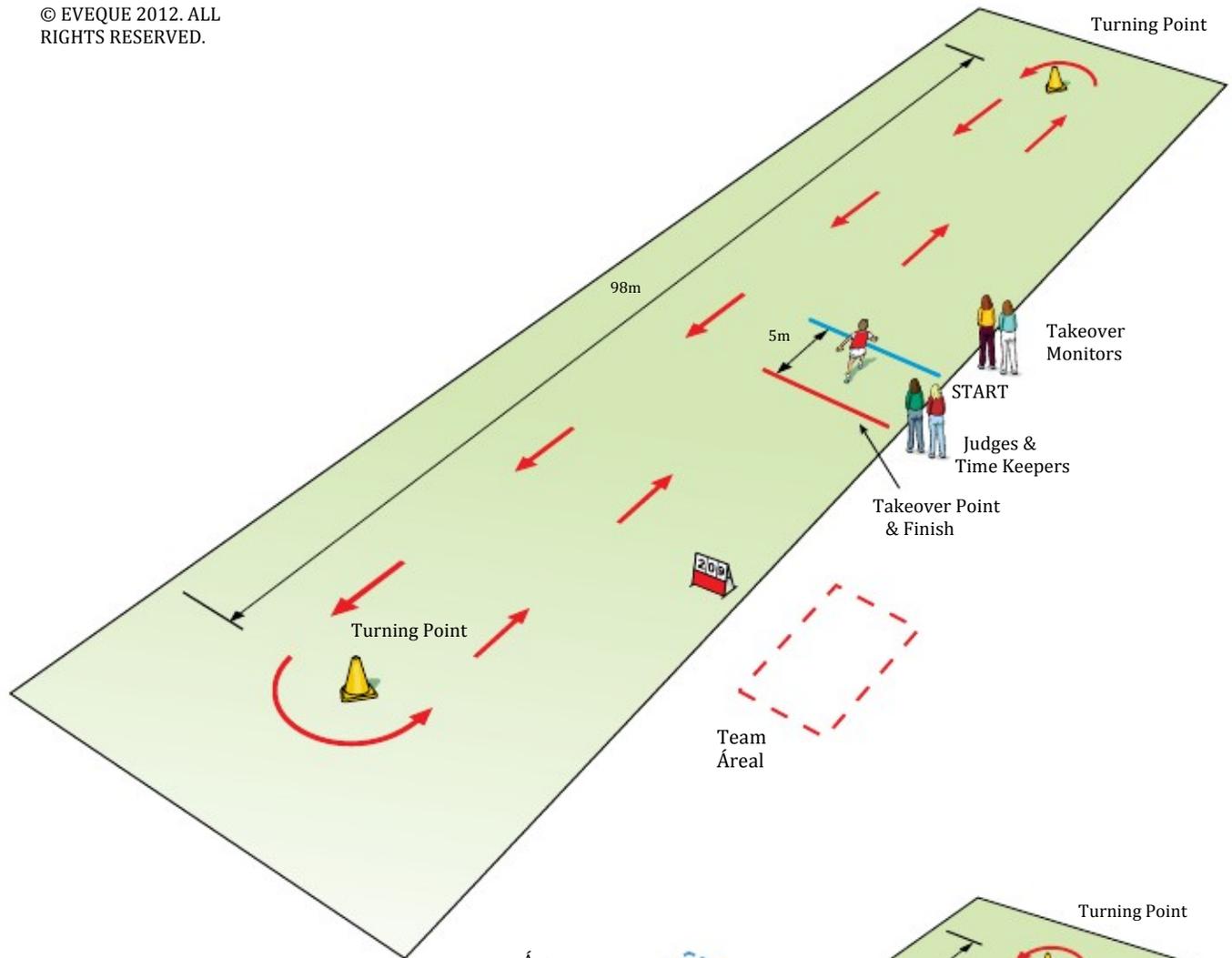
Cada miembro del equipo, a partir de la posición de recepción, corre las dos rectas, redondeando lugares de giro y de nuevo al punto de relevo. La distancia total recorrida en cada tramo, incluyendo 2m adicionales para el giro, por lo tanto, es de 200m.

EQUIPOS MÚLTIPLES

Nota: este diagrama muestra el recorrido que se utiliza para un único equipo.

Hasta dos equipos pueden realizar la actividad en el mismo circuito o dos circuitos pueden ser colocados uno al lado del otro.





Diseño alternativo para dos equipos en pistas lineales.

