

REGLAMENTO DE DISCIPLINAS DEPORTIVAS

SANTA FE JUEGA 2017

INDICE

Reglamento de competencia	
Acuatlón	Pág 5
Ajedrez	Pág 8
Atletismo convencional	Pág 11
Bádminton	Pág 17
Básquet 3x3	Pág 19
Básquet 5x5	Pág 20
Bochas	Pág 22
Canotaje	Pág 23
Cestoball	Pág 26
Ciclismo	Pág 27
Ciclismo de montaña	Pág 33
Esgrima	Pág 36
Fútbol 11 masculino	Pág 38
Fútbol 7 femenino	Pág 39
Fútbol sala masculino	Pág 41
Gimnasia artística	Pág 43
Gimnasia rítmica	Pág 53
Handball	Pág 73
Hockey	Pág 77
Judo	Pág 79
Karate	Pág 82
Levantamiento olímpico	Pág 85
Lucha Libre y Greco Romana	Pág 85

Nado sincronizado	Pág 94
Natación convencional	Pág 104
Optimist	Pág 107
Patín	Pág 110
Pelota paleta	Pág 112
Rugby	Pág 113
Taekwondo	Pág 114
Tenis criollo	Pág 118
Tenis de mesa	Pág 121
Tiro	Pág 123
Vóley	Pág 126
Vóley Mixto	Pág 128
	Pag. 129
Vóley Playa	
Deportes adaptados (discapacidad)	Pág 130
Atletismo	Pág 132
Básquet sobre silla (3x3)	Pág 138
Boccia	Pág 141
Futbol 5 pc	Pág 165
Goalball	Pág 171
Natación	Pág 187
Tenis de mesa	Pág 189
Fútbol 5 integrado masculino	Pág 196
Vóley integrado femenino (NEWCOM)	Pág 197
Criterios conformación de equipos provinciales	Pág 199
Observaciones	Pág 202

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

1. Presentación de los participantes:

- En la primera jornada de los torneos, en cualquiera de sus etapas, los participantes deberán presentarse ante la mesa de control con las Planillas de Buena Fe. Las mismas deben presentarse por triplicado con firmas de los dos responsables del equipo, firma de la autoridad y sello de la institución, original en las tres copias.

- Presentar los D.N.I. de todos los participantes y responsables de equipo con al menos 15 minutos de antelación al inicio del primer partido.

- En caso de faltante de la documentación requerida, se le permitirá competir presentando constancia de trámite o extravío, fotocopia de partida de nacimiento y foto actualizada, constancia de alumno regular del establecimiento que representa o acreditación de la institución; la misma será con firma y sello de la autoridad correspondiente (Director/a de su escuela o Presidente de la institución), el cual debe abarcar parte de la foto.

En caso de presentar un documento donde no figure el domicilio deberá acreditar una constancia de residencia actual para poder representar a la provincia; ésta constancia deberá ser emitida por la autoridad provincial, municipal o policial.

- Errores en la Lista de Buena Fe: en el caso de que no coincida un número de documento o fecha de nacimiento o si algún otro dato no pudiera verificarse de inmediato, se dejará constancia en la misma Lista de Buena Fe del error y se pedirá al responsable del equipo que rehaga la misma. El jugador en cuestión podrá jugar a riesgo y responsabilidad de la persona a cargo del equipo hasta que se confirmen los datos, pudiendo ser descalificado si dicho error fuera corroborado.

Vale también para la categoría “no-federado” y el cotejo de datos con la correspondiente asociación/federación.

2. Desarrollo del Torneo:

- En el inicio de la primera jornada, se tendrá una tolerancia de espera de hasta 15 minutos, superado el horario oficial, el equipo o competidor infractor perderá los puntos en juego, con el resultado que corresponde a cada disciplina deportiva, lo que quedará asentado en la planilla de juego o de prueba.



- Banco de Suplentes: deberá estar ocupado solamente por los suplentes del equipo, técnico y delegado acreditados.
- Mesa de Control: estará compuesta por miembros de la Comisión Deportiva perteneciente a Santa Fe Juega. Es responsabilidad de la mesa realizar la Planilla de Pruebas/Juego, que es el documento oficial del Torneo, la cual se debe completar, hacer firmar por los responsables de equipo y si es necesario dejar asentado en “Observaciones” cualquier anomalía acontecida.

3. Conformación de equipos:

Los equipos de los deportes individuales (ajedrez, atletismo y natación), se conformarán como indica el presente reglamento, una vez finalizada la instancia local con quienes hayan participado y clasificado en la misma.

4. Situaciones no previstas:

TODA SITUACIÓN NO PREVISTA EN EL SIGUIENTE REGLAMENTO, SERÁ RESUELTA POR LA COMISIÓN PROVINCIAL JUNTO A LOS REFERENTES REGIONALES DE LA PROVINCIA DE SANTA FE. LA ORGANIZACIÓN DEL TORNEO PODRÁ REALIZAR ADAPTACIONES A LAS REGLAMENTACIONES EN CASO DE CONSIDERARLO NECESARIO.

ACUATLON

1. Participantes

1.1 Para la **categoría Sub 14** (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005), el equipo estará conformado por 2 (dos) deportistas masculinos y 2 (dos) deportistas femeninos.

1.2 Para la **categoría Sub 16** (deportistas nacidos en el año 2001, 2002), el equipo estará conformado por 2 (dos) deportistas masculinos y 2 (dos) deportistas femeninos.

1.3 Acompañarán a los equipos de las dos categorías 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (un) delegado y tanto los equipos como los acompañantes deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.4 La modalidad de participación según lo establecido en el Manual de Competencia es comunitaria y la característica libre

1.5 Los deportistas deberán participar en una prueba individual y una prueba por equipo.

2. Sistema de Competencia

2.1 Definición

Esta modalidad deportiva consta de la combinación de 2 (dos) disciplinas, la natación y el pedestrismo. Las mismas se desarrollaran en forma **continua**, siendo el tiempo total de carrera el comprendido desde el momento en el que se da la salida de la natación hasta el final del tramo de pedestrismo, formando parte del tiempo total además del tiempo de estas dos disciplinas el tiempo de transición entre ambas.

2.2 Cronograma de Competencias

Día 1: Prueba Individual "Corta" Masculina y Femenina

Día 2: Prueba Individual "Larga" Masculina y Femenina

Día 3: Exhibición Equipos Nacionales // Clínicas

Día 4: Prueba por Equipos Masculina Femenina y Mixta

2.3 Organización de la Prueba

Se realizarán las pruebas según categorías, distancias y cantidad de participantes detalladas a continuación

PRUEBA	CATEGORIA	Cantidad de deportistas por provincia	Distancia
Individual Corta	masculino sub 14	2 (dos) varones	100 mts natación 1000 mts pedestrismo
	Femenino sub 14	2 (dos) mujeres	
Individual Larga	masculino sub 14	2 (dos) varones	400mts natación 3000mts pedestrisimo
	Femenino sub 14	2 (dos) mujeres	
Equipos	masculino (1 sub 14 / 1 sub16)	2 (dos) varones	200mts natación 2000mts pedestrisimo
	femenino(1 sub 14 / 1 sub16)	2 (dos) mujeres	
	mixta (1 sub 14 / 1 sub16)	1 (un) varón y 1 (una) mujer	

2.4 Formato de Carrera

Las pruebas se correrán en final directa, es decir no existirán pruebas clasificatorias. El orden de salida de las diferentes series será el establecido por el Director General de la Prueba.

2.4.1 Prueba Individual

El deportista deberá recorrer la distancia de natación y pedestrisimo en su totalidad y en forma continua.

2.4.2 Prueba por Equipos

2.4.2.1 El primer deportista deberá recorrer la distancia de natación y de pedestrisimo en su totalidad y en forma continua para luego pasarle la posta a su compañero de equipo en el área de transición quien deberá repetir lo realizado por su compañero.

2.4.2.2 Podrán elegir el orden de salida entre ellos.

2.4.2.3 Solo participaran en una categoría por equipos (masculina, femenina o mixta).

3. Reglamentación

3.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UIPM (Unión Internacional de Pentatlón Moderno) y de la ITU (Unión Internacional de Triatlón)

3.2 Toda situación no contemplada en el presente REGLAMENTO será resuelta por la Organización de los Juegos Nacionales Evita.

3.3 Natación

3.3.1 Se nadara en estilo libre

3.3.2 No estarán permitidos los trajes isotérmicos (neoprene)

3.3.3 Las manos y pies deberán estar descubiertos no pudiendo utilizar objetos de propulsión o flotación que permitan algún tipo de ayuda (manoplas, patas, tubos respiratorios, etc.)

3.4 Transición

3.4.1 Cada competidor contara con un sector exclusivo denominado "área de transición" donde realizara el cambio de disciplina; de la natación al pedestrisimo

3.4.2 El deportista no podrá abandonar la zona de transición si no está debidamente equipado para realizar la etapa de pedestrisimo (calzado colocado y torso cubierto)

3.4.3 Si la temperatura ambiente es menor a 15°C se realizara una neutralización de 10 (diez) minutos posterior a la natación para que los atletas se ambienten al clima de la etapa de pedestrisimo evitando así que los mismos sufran cambios bruscos de temperatura.

3.5 Pedestrisimo

3.5.1 La indumentaria a utilizar será libre debiendo desarrollar esta etapa con el torso cubierto, con calzado y con el número de competidor (entregado por la organización) visible en el frente del mismo.

3.5.2 No está permitido el acompañamiento ni ayuda externa de ningún tipo. Tal situación será objeto de descalificación inmediata.

4. Clasificación / Premiación / Desempate

4.1 Se realiza la clasificación según en siguiente detalle:

Descripción de la Prueba	Categoría	Sistema de Clasificación
Individual prueba Corta	masculino	Menor tiempo realizado
Individual prueba Corta	femenino	Menor tiempo realizado
Individual prueba Larga	masculino	Menor tiempo realizado
Individual prueba Larga	femenino	Menor tiempo realizado
Equipo	masculino	Menor tiempo realizado
Equipo	femenino	Menor tiempo realizado
Equipo	mixta	Menor tiempo realizado
Copa Provincial (*)	única	Menor cantidad de puntos en contra obtenidos en la prueba por equipos

4.2 Copa Provincial (*)

4.2.1 En las 3 (tres) pruebas por equipos (masculino, femenino y mixto) se le otorgara a cada provincia puntos en contra acorde a la clasificación obtenida; según el siguiente criterio: 1 (un) punto al 1ro, 2 (dos) puntos al 2do, 3 (tres) puntos al 3ro y sucesivos Se sumaran esos puntos obtenidos en las tres pruebas por equipos, siendo la provincia ganadora aquella que obtenga la menor cantidad de puntos en contra

4.2.2 A igualdad de puntos, será tenido en cuenta la suma de tiempos de las 3 (tres) pruebas por equipos, siendo ganadora aquella provincia cuya sumatoria de tiempos sea menor. Si aún persiste el empate se tomara en cuenta el tiempo de la posta mixta siendo ganadora aquella provincia cuyo equipo haya realizado el menor tiempo.

AJEDREZ

1. Participantes:

1.1 Para la **categoría Sub 14** (deportistas nacidos en el año **2003, 2004 y 2005**), el equipo estará conformado por 6 (seis) jugadores y 2 (dos) Entrenadores / Delegados (uno de cada sexo), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.1.1 Los seis jugadores serán de **Modalidad Comunitaria Libre**, donde no habrá restricciones de ningún tipo.

1.1.2 Dos (2) femeninos y cuatro (4) masculinos o viceversa, o tres (3) masculinos y tres (3) femeninos.

1.2 Para la **categoría Sub 16** (deportistas nacidos en el año **2001 y 2002**) el equipo estará conformado por 5 (cinco) jugadores y 2 (dos) Entrenadores / Delegados (uno de cada sexo), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2.1 Los cinco jugadores serán de **Modalidad Comunitaria Libre**, donde no habrá restricciones de ningún tipo.

1.2.2 Dos (2) femeninos y tres (3) masculinos o viceversa.

1.3 La Modalidad de participación es Comunitaria.

1.4 La característica de participación es Libre, por lo tanto podrán participar todos los jugadores que posean cualquier tipo de ranking y/o hayan jugado cualquier torneo.

1.5 Al jugador que se le detecte una falta, se le eliminarán los puntos hasta ahí jugados, se convalidarán los del denunciante y posteriores al momento de la denuncia.

1.6 Para la **Categoría Sub 18** Escolar Libre (deportistas nacidos en el año **2000 y 1999** (solo con instancia Departamental) estará compuesta por cinco (5) participantes y dos (2) Entrenadores / Delegados (uno de cada sexo). Dos (2) participantes femeninos y tres (3) masculinos o viceversa.

1.6.1 Los cinco jugadores serán de **Modalidad Escolar Libre**, donde no habrá restricciones de ningún tipo.

La característica de participación es Libre, por lo tanto podrán participar todos los jugadores que posean cualquier tipo de ranking y/o hayan jugado cualquier torneo.

Al jugador que se le detecte una falta, se le eliminarán los puntos hasta ahí jugados, se convalidarán los del denunciante y posteriores al momento de la denuncia.

2. Reglamentación:

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la **FIDE** (Federación Internacional de Ajedrez).

2.2 Se presentará, un listado de todos los jugadores acreditados correctamente antes del comienzo

3. Sistema de competencia:

3.1 Los torneos serán individuales, por categoría, modalidad y sexo y se disputarán conforme al sistema Suizo o Americano según la cantidad de jugadores

3.1.1 Hasta 8 jugadores/as se utilizará el Sistema Americano. Con 9, 10 y 11 jugadores se utilizará el Sistema Suizo a 5 rondas. De 12 a 15 jugadores se utilizará el Sistema Suizo a 6 rondas. De 16 a 40 jugadores se utilizara el Sistema Suizo a 7 rondas y más de 40 a 8 rondas.

3.2 Clasificarán para la siguiente instancia:

3.2.1 Sub 14 Comunitario: el ganador y el segundo del torneo masculino, la ganadora y la segunda del torneo femenino y los ganadores de los desempates entre los terceros y los cuartos de cada torneo. (3° femenino contra 4° masculino y 3° masculino contra 4° femenino)

3.2.2 Sub 16 Comunitario: el ganador y el segundo del torneo masculino, la ganadora y la segunda del torneo femenino y el ganador del desempate entre los terceros de cada torneo.

3.2.3 Sub 18 Escolar: el ganador y el segundo del torneo masculino, la ganadora y la segunda del torneo femenino y el ganador del desempate entre los terceros de cada torneo.

3.3 El puntaje de cada partida será de: 1 punto por partida ganada, 0,5 por empate y 0 por pérdida. El puntaje de los jugadores libres en el sistema Suizo será de 1 punto.

3.4 El tiempo de reflexión a partir de la etapa Local será de 45' a finish por jugador, por lo cual cada partida no podrá superar los 90'. Antes de dicha etapa se jugará con tiempo libre durante 30 minutos y después la partida terminará con reloj a 10 minutos por jugador finish.

3.5 Los desempates para clasificar a los jugadores al nivel nacional se harán con una partida a 45' por jugador a finish, sorteando el color. De subsistir el empate se jugarán partidas sucesivas reduciendo el tiempo a 15,10 y 5 minutos por jugador, alternando los colores hasta que se obtenga un ganador. 3.6 Con igual criterio podrán jugar entre sí, a pedido de uno de ellos, los/as jugadores de distinto sexo que igualaron los 1° puestos del Sub.14 o el 1° y 2° puesto del Sub -16, para definir el orden del equipo a nivel nacional. De lo contrario, el armado del equipo lo realizará el delegado correspondiente.

4. Criterios de Desempate en los torneos: En caso de empate en cualquier puesto del mismo se aplicará los siguientes sistemas en el presente orden:

Sistema Suizo

4.1 Suma de puntos totales de cada jugador

4.2 Bucholz Top.

4.3 Progresivo.

4.4 En caso de persistir la igualdad se definirá por el resultado individual entre los jugadores empatados.

4.5 Mayor Número de victorias.

4.6 Sorteo

Sistema Americano

4.7 Suma de puntos totales de cada jugador

4.8 Berger

4.9 En caso de persistir la igualdad se definirá por el resultado individual de los jugadores empatados

4.10 En caso de empate en resultado individual definirá quien jugó con piezas negras.

Clasificación por equipo: - Será campeón en cada categoría la Región cuyos representantes de ambos sexos obtengan la mayor cantidad de puntos. En caso de empate, se considerará en este orden: - Mejor tablero clasificado - El segundo mejor tablero y sucesivamente hasta el último - Sorteo

De los Delegados: El acompañante/delegado **titular** de cada categoría y sexo será el designado por la Región cuyos alumnos/as hayan obtenido la mayor cantidad de puntos (o criterio de desempate) en el torneo de cada categoría respectivamente, siempre que tengan al menos un alumno clasificado para el nivel nacional. Si en alguna categoría o sexo el Nodo cuyos alumnos tuvieron el mayor puntaje no tuviera al menos un alumno clasificado para el nivel nacional, el delegado lo designará el Nodo cuyos alumnos obtuvieron el segundo mayor puntaje.

En las Finales Nacionales se disputara con los jugadores del Torneo por equipos, una competencia Individual Femenino y otra Absoluta. Sistema Suizo a 7 rondas. 30 minutos finish por jugador. Este torneo brindara medallas de premiación y será obligatorio jugar con 1 jugador por sexo.

ATLETISMO CONVENCIONAL

1. Participantes (equipos conformados a partir de la instancia departamental):

1.1 Para la categoría Sub 14 (2003-2004-2005) el equipo estará integrado por 30 (treinta) atletas masculinos y femeninos más cuatro (4) Entrenadores / Delegados, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe.

1.1.1 Quince (15) atletas masculinos y dos (2) Entrenadores / Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo).

1.1.2 Quince (15) atletas femeninos y dos (2) Entrenadores / Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo).

1.2 Para la categoría Sub 17 (2000-2001-2002) el equipo estará integrado por 32 (treinta y dos) atletas masculinos y femeninos más cuatro (4) Entrenadores / Delegados, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Reglamento.

1.2.1 Dieciséis (16) atletas masculinos y dos (2) Entrenadores / Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo).

1.2.2 Dieciséis (16) atletas femeninos y dos (2) Entrenadores / Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo).

2. Reglamentación:

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la I.A.A.F.*, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

* Exceptuando el punto referente a la partida de las pruebas de velocidad, respetando lo que establece el reglamento anterior al existente: todo participante que haga una partida en falso será advertido (tarjeta amarilla) y solamente se permitirá una salida en falso por carrera sin descalificar al atleta o los atletas que lo hayan realizado. Toda salida falsa posterior será causal de descalificación. En pruebas combinadas quien realice la segunda partida en falso personal o la tercera general queda descalificado.

*En la prueba de salto triple será considerado nulo quien realice más de 9 (nueve) pasos de carrera de aproximación y deberá ser “partida quieta”.

2.1.1 Cada atleta podrá participar como máximo en dos (2) pruebas individuales y la posta; o la prueba combinada y la posta.

2.1.2 Es obligatoria la participación de los inscriptos en al menos una de las pruebas.

2.2 Los atletas deberán participar de la competencia con la indumentaria identificadora de su localidad y/o provincia.

2.3 No se permitirá la participación Fuera de Competencia, de los atletas que por alguna razón NO hayan sido acreditados por la organización.

2.4. En la etapa provincial las carreras de velocidad corta y carreras con vallas se realizaran series clasificatorias y final.

2.5 Está autorizado el uso de pre-zona en todas las carreras de relevos.

3. Modalidad, Característica de Participación y Pruebas:

3.1 Para la categoría Sub 14, la modalidad de participación será Comunitaria y la Característica libre.

Prueba	Sexo	Especificaciones
Lanzamiento de la bala	Masculino	4 kg.
	Femenino	3 kg.
Lanzamiento de la jabalina	Masculino	600 gr.
	Femenino	500 gr.
Lanzamiento del disco	Masculino	1 kg.
	Femenino	0,750 kg.
Lanzamiento del martillo	Masculino	4 kg.
	Femenino	3 kg.
Salto en alto	Masc/Fem	--
Salto en largo	Masc/Fem	--
80 mts llanos	Masc/Fem	--
150 mts llanos	Masc/Fem	--
800 mts llanos	Masc/Fem	--
2000 mts llanos	Masc/Fem	--
Marcha atlética	Femenino	3000 mts.
	Masculino	4000 mts.
Carrera con vallas*	Femenino	80 mts.
	Masculino	100 mts.
Posta 5 x 80	Masc/Fem	--
Pentatlón	Femenino	80 mts con vallas, largo, alto, bala y 600 mts llanos
Hexatlón	Masculino	800 mts. llanos, largo, alto, 100 mts. con vallas, bala y jabalina

3.2 Para la categoría Sub 17, la modalidad de participación será Comunitaria y la Característica libre.

Prueba	Sexo	Especificaciones
Lanzamiento de la bala	Masculino	5 kg.
	Femenino	3 kg.
Lanzamiento de la jabalina	Masculino	700 gr.
	Femenino	600 gr.
Lanzamiento del disco	Masculino	1,5 kg.
	Femenino	1 kg.
Lanzamiento del martillo	Masculino	5 kg.
	Femenino	3 kg.
Salto en alto	Masc/Fem	--
Salto en largo	Masc/Fem	--
Salto triple	Femenino Masculino	Máximo: 9 pasos de aproximación. Partida quieta.
100 mts llanos	Masc/Fem	--
300 mts llanos	Masc/Fem	--
800 mts llanos	Masc/Fem	--
2000 mts llanos	Femenino	--
3000 mts llanos	Masculino	
Marcha atlética	Femenino	3000 mts.
	Masculino	4000 mts.
Carrera con vallas *	Femenino	100 y 295 mts.
	Masculino	110 y 295 mts.

Posta 4 x 100	Masc/Fem	--
Hexatlon	Fem	100 c/v alto, bala, largo, jabalina. 800 llanos.
Heptatlon	Masc.	110 c/v alto, bala, largo, 200 llanos, jabalina, 800 llanos.

* Especificaciones carreras con vallas: ver punto 4.

4. Especificaciones técnicas de las carreras con vallas:

Masculino

Categoría	Sub 14	Sub 17	Sub 17
Distancia	100 m	110 m	295 m
Altura de vallas	0,84	0,84	0,76
Distancia a la 1º valla	13	13,72	45
Distancia entre vallas	8,50	9,14	35
Número de vallas	10	10	7

Femenino

Categoría	Sub 14	Sub 17	Sub 17
Distancia	80 m	100 m	295 m
Altura de vallas	0,76	0,76	0,76
Distancia a la 1º valla	12	13	45
Distancia entre vallas	8	8,50	35
Número de vallas	8	10	7

5. Implementos:

5.1 En caso de la utilización de implementos personales en las pruebas de lanzamientos deberán ser fiscalizados y serán puestos a disposición de todos los atletas participantes. Estos implementos deberán ser presentados al comienzo de la competencia en el lugar que designe la comisión organizadora.

5.2 Los implementos a utilizar en las competencias deberán cumplir las normas del reglamento de la I.A.A.F.

Si el día de la competencia la Organización no contara con los implementos de lanzamiento acorde al peso se utilizara el peso inmediato. Se informará oficialmente en la reunión técnica previa a la competencia.

6. Clasificación general por Categorías:

6.1 Se otorgarán puntos del primero al octavo clasificado (12-9-7-5-4-3-2-1), siendo doble la puntuación en las pruebas combinadas y de postas.

7. Criterios de Desempate:

7.1 En caso de empate en la puntuación general de cada categoría, se resolverá por mayor número de primeros, segundos y terceros puestos respectivamente.

8. Criterios para el armado de equipos:

a-En primer lugar: Se considera al ganador de cada prueba en primera instancia, más allá del registro o marca.

b-En segundo lugar: Se considera a aquellos atletas que tengan 2(dos) segundos puestos con marcas acorde a un nivel nacional.

c-En Tercer lugar: Se considera los atletas que han obtenidos segundos puestos(con marcas acorde a un nivel nacional *) Teniendo en cuenta las marcas obtenidas en las pruebas combinadas y postas ya que las mismas suman doble puntaje al equipo.

* OBSERVACION. Las marcas acordes a nivel nacional están basadas en los resultados de los últimos tres años de los juegos evita.

d- En la conformación de los mismos deberán estar presentes solamente los responsables de equipo (titular o suplente de esa instancia)

9. Criterios para la designación de personas a cargo de equipos.

Una vez finalizada la Etapa Local, las 2 (dos) personas a cargo se designarán según el siguiente orden de prioridades:

1º: Personas titulares del primero y segundo clasificado.

2º: Persona suplente a cargo del primer equipo clasificado.

3º: Persona suplente a cargo del segundo equipo clasificado.

4º: Persona titular a cargo del tercer equipo clasificado.

5º: Persona suplente a cargo del tercer equipo.

Y así sucesivamente con el mismo criterio.

Una vez finalizada la Etapa Provincial, el docente a cargo de equipo en cada Categoría y Sexo se designará de acuerdo al siguiente orden:

1º: Persona titular del equipo ganador del torneo (en caso de no poder ir el titular se dispondra de la siguiente manera) :

- profesor suplente del equipo ganador del torneo
- profesor titular del 2º puesto
- profesor suplente del 2º puesto

2º: Los docentes suplentes a cargo de cada equipo clasificado será dispuesto por el comité organizador de Santa Fe Juega.

BÁDMINTON

1. Participación

1.1 Se participará en la categoría Sub 14 (nacidos en el año 2003, 2004 y 2005), por cada provincia los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas (masculinos) y 3 (tres) deportistas (femeninos), 2 (dos) entrenadores/as, uno de cada sexo y 1 (uno) delegado/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.3 Los/as jugadores/as seleccionados/as como singlistas, (1 por provincia por cada sexo), participarán sólo en la modalidad singles.

1.4 Los/as jugadores/as seleccionados/as como doblistas, (1 pareja por provincia por cada sexo), sólo participarán en la modalidad dobles.

1.5 La Competición será realizada en dos etapas:

–COMPETENCIAS POR EQUIPOS: se participará en 2 (dos) modalidades: Dobles Caballeros y Dobles Damas.

–COMPETENCIA INDIVIDUAL: se participará en 2 (dos) modalidades: singles caballeros y singles damas.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la BWF, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1.1. Todos los encuentros de la etapa de clasificación, se disputarán al mejor de 3 sets, los dos primeros a 15 (quince) puntos. En caso de empate en 14 (catorce), se definirá el set a diferencia de 2 (dos) puntos, resultando ganador el primero que obtenga esta diferencia, o de persistir el empate, el primero que llegue a 18 puntos. El tercer set se disputará a 21 (veintiuno), en caso de empate en 20 (veinte) puntos, se definirá el set a diferencia de 2 (dos) puntos, resultando ganador el primero que obtenga esta diferencia, o de persistir el empate, el primero que llegue a 23 puntos.

2.1.2. Todos los encuentros de la etapa final, se disputarán al mejor de 3 sets de 21 (veintiuno) puntos, en caso de empate en 20 (veinte) puntos, se definirá el set a diferencia de 2 (dos) puntos,

resultando ganador el primero que obtenga esta diferencia, o de persistir el empate, el primer que llegue a 23 puntos.

2.1.3. Al finalizar cada sets se cambiará de lado de juego y si fuera necesario un tercer set se volverá a cambiar de lado a los 11 (once) puntos.

2.1.4. El calzado será el adecuado para la competencia, no habiendo obligación de utilizar calzado específico de Bádminton, siempre y cuando el mismo no sea de suela negra cruda.

2.1.5. Será aceptada cualquier tipo de Raqueta, mientras cumpla con las Reglamentaciones de la Federación Internacional.

2.1.6. Los entrenadores podrán estar presentes dentro del lugar de competencias, pudiendo dar indicaciones en los descansos de 11 puntos (intermedio de 1min) y en los descansos de cada sets (1min y medio)

2.1.7. La indumentaria será la adecuada para la competencia (remera de manga corta o larga y pantalón corto para los varones e igualmente para las mujeres, pudiendo utilizar polleras tipo TENIS para las mujeres).

3. Sistema de Competencia

3.1. Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

4. Criterios de Desempate.

4.1 Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

BÁSQUETBOL 3x3

1. Participantes

1.1 Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2001 y 2002). Cada una de las mismas estará conformadas por dos equipos, uno masculino y uno femenino, con un máximo de cuatro (4) jugadores por sexo, dos (2) Entrenadores (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes) y uno/a (1) Delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La modalidad de participación será Escolar y la característica Libre.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIBA 3x3, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 La pelota será del tamaño Nro.6 (cuero) para la rama masculina y femenina.

2.2 Las camisetas deberán estar numeradas del cuatro (4) al siete (7), adelante y atrás.

2.3 Todos los equipos deberán tener una camiseta alternativa de color blanco o en color contrastante a la camiseta principal.

2.4 Es obligatorio el uso del protector bucal.

3. Sistema de Competencia

3.1 Ver Anexo II "Sistema de Competencia".

4. Criterios de Desempate. Ver Anexo II "Sistema de Competencia".

4.1 En la Fase Regular y Final: para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico (resultado del partido entre sí). Si el empate fuera de más de dos equipos se utilizará los siguientes criterios de desempate, teniendo en cuenta que sólo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

- Diferencia entre goles a favor y goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Menor cantidad de goles en contra.
- Sorteo.

BÁSQUETBOL 5x5

1. Participantes

1.1 Se participará en las categorías **Sub 15** (deportistas nacidos en el año 2002 y 2003) y **Sub 17** (deportistas nacidos en el año 2000 y 2001). Cada una de las mismas estará conformadas por dos equipos. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por un máximo de diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La modalidad de participación será **Comunitaria** y la característica **Libre**.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIBA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 La pelota será del tamaño Nro.7 (cuero) para la rama masculina y Nro.6 (cuero) para la rama femenina.

2.2 Las camisetas deberán estar numeradas del cuatro (4) al quince (15), adelante y atrás. 2.3 Todos los equipos deberán tener una camiseta alternativa de color blanco o en color contrastante a la camiseta principal.

3. Sistema de Competencia

3.1. Ver Anexo II "Sistema de Competencia".

4. Criterios de Desempate.

4.1 En la Fase Regular y Final: para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico (resultado del partido entre sí). Si el empate fuera de más de dos equipos se utilizarán los siguientes criterios de desempate, teniendo en cuenta que sólo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

- Diferencia entre goles a favor y goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Menor cantidad de goles en contra.



- Sorteo.

4. Observaciones:

4.1 El partido constará de 4 (cuatro) cuartos de 10 (diez) minutos corridos. En el último cuarto, los 2 (dos) minutos finales serán cronometrados.

4.2 En caso que sea necesario jugar tiempo suplementario, éste será de 5 (cinco) minutos, los 4 (cuatro) primeros corridos y el último minuto cronometrado.

BOCHAS

1. Participantes: SOLO INSTANCIA DEPARTAMENTAL

Cada equipo estará integrado por tres (3) participantes, masculinos, femeninos o mixto y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes),

Se podrán inscribir en Categoría Única, los cuales participarán en las categorías:

Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2002, 2003 Y 2004)

Sub 18 (deportistas nacidos en el año 2001, 2000, 1999 Y 1998).

Que deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe. Es opcional la presentación de un (1) jugador suplente.

2. Reglamentación:

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Sudamericano de la C.A.B. (Confederación Argentina de Bochas)

Se presentará un listado de todos los jugadores acreditados correctamente antes del comienzo de la primera ronda.

3. Sistema de competencia:

3.1 Los torneos serán por tercetos y se disputarán conforme al reglamento Sudamericano.

3.2 La vestimenta debe ser uniforme y se utilizará el calzado reglamentario.

3.3 Los encuentros se disputarán a 12 tantos.

3.4 Los jueces serán Provinciales, Nacionales o Internacionales, designados por la Confederación Argentina de Bochas.

3.5 Se competirá por grupos de 4 (cuatro) a doble eliminación en la primera ronda. De ser necesario una zona podrá estar integrada por 3 (tres) equipos, en donde el primer equipo sorteado asumirá automáticamente las veces de ganador del primer encuentro.

3.6 De no haber en las instancias locales, como mínimo 3 (tres) equipos inscriptos, los mismos deberán competir en localidades próximas para completar el número de equipos por grupo.

CANOTAJE

1. Participantes

1.1 La competencia será en la categoría **Sub 14** (los nacidos en los años 2003, 2004 y 2005).

El equipo de cada Provincia estará integrado por 8 (ocho) deportistas, 4 (cuatro) masculinos, 4 (cuatro) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (uno) delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 Se participará en las modalidades 250 mts velocidad y 200 mts slalom (dichas distancias podrán ser modificadas teniendo en cuenta las condiciones en que se encuentre el espacio donde se realizará la competencia).

1.3 Los ocho (8) deportistas incluidos en la Lista de Buena Fe deberán participar en la modalidad de slalom y velocidad.

1.4 La modalidad de participación es **Comunitaria** y la característica **Libre** de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial FAC (Federación Argentina de Canoas) y FEBOCAK (Federación Bonaerense de Canoas y Kayaks) teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1.1 Se dividirá el espejo de agua en dos, para realizar dos circuitos iguales de competencia, permitiendo el armado de las series de a dos deportistas.

2.1.2 Es obligatorio el uso de chaleco salvavidas, el cual será provisto por la Organización.

2.1.3 Cada deportista podrá concurrir a la final nacional con su pala. En caso de no poseer dicho material deportivo, la Organización le proveerá una pala de medida standar.

2.1.4 En velocidad se participará con embarcaciones K1 OLIMPICO (5,2 mts de manga y el peso mínimo es de 12 kg), modelo "VIPER 520".

2.1.5 En slalom se participará con embarcaciones de 3,50 mts x 60 cm, pudiendo ser tipo TIK-TAK, SONIC o MAG 1.

2.1.6 Se penalizará con una advertencia a cada participante que incurra en una partida en falso. Si el mismo deportista incurriere en la misma falta se lo descalificará de la serie.

3. Organización de la Competencia

3.1 La clasificación de los deportistas se realizará por tiempo, participando dos veces en la prueba de velocidad y en slalom.

3.2 La sumatoria del mejor tiempo realizado en velocidad y en slalom determinará el puesto de ubicación del deportista.

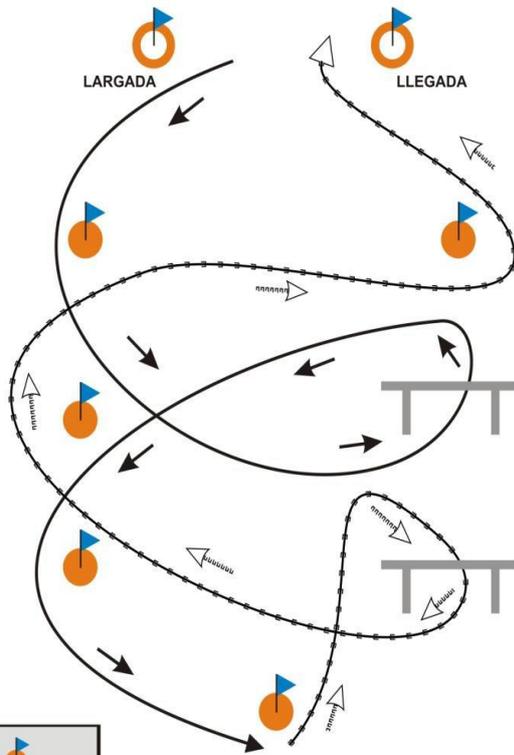
3.3 Los deportistas deben participar en las **dos** series de toma de tiempo, excepto por algún imprevisto involuntario.

3.4 Las puertas o bollas se deberán pasar del lado correspondiente (ver diagrama), en caso contrario el deportista deberá volver a pasarlas o quedará descalificado.

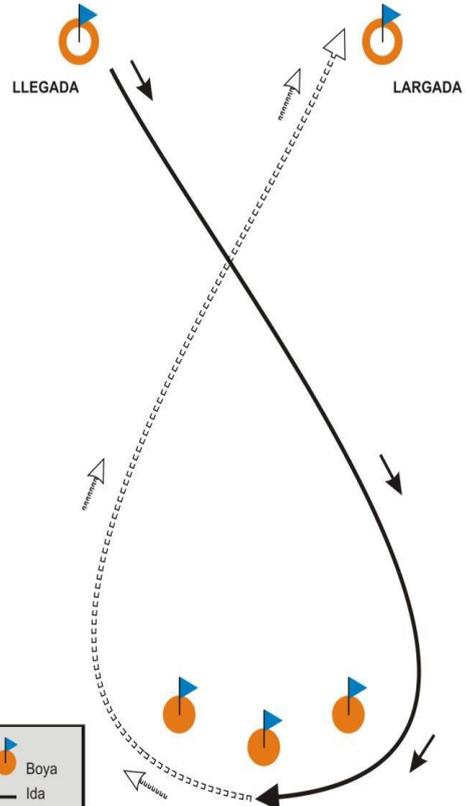
3.4.1 Este año se reemplazarán las boyas de giro de 360° en slalom, por puertas colgantes y la pista de velocidad será recta en una distancia aproximada a los 200 mts, 100 mts de ida y 100 mts de vuelta (según lo permitan las condiciones naturales del medio acuático).

3.4.2 La separación de las cañas será de 1,50 mts y la altura de las mismas 1,60

Pista de slalom



Pista de velocidad



CESTOBALL

1. Participantes

1.1 Cada equipo (10) jugadoras y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La competencia será, en la categoría **Sub 14** (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005).

1.3 La modalidad de participación será **Escolar** y la característica **Libre**, con la posibilidad de incluir 2 jugadoras federadas en la lista de buena fe, de las cuales solo 1 jugadora federada por vez podrá permanecer en la cancha al mismo tiempo.

2. Reglamentación *Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la CADC, con la siguiente particularidad.*

2.1 El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de veinte (20) minutos cada uno, con un descanso de cinco (5) minutos entre sí.

2.2 El cronómetro no será detenido en ningún momento del encuentro, respetándose la duración de veinte (20) minutos por cada tiempo de juego.

2.3 No se permite el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física de las jugadoras.

2.4 Las jugadoras federadas utilizarán una pulsera identificatoria proporcionada por el responsable de cancha.

3. Sistema de Competencia

3.1 Ver Anexo II "Sistema de Competencia"

4. Criterios de Desempate.

4.1 Ver Anexo II "Sistema de Competencia".

CICLISMO

CONTACTO PARA CONSULTAS SOBRE CALENDARIO Y REGLAMENTO:

Federación Ciclista Santafesina - Rosario

Presidente: Susana Balaguero

E - mail: susyciclismo@hotmail.com.ar

Asociación Ciclista del Litoral Santafesina

Presidente Hugo Wernly

E-mail: hugowernly@hotmail.com

1. Participantes

1.1 La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2003 y 2004). El equipo de cada Provincia estará integrado por 6 (seis) Ciclistas, 3 (tres) masculinos, 3 (tres) femeninos, 2 (dos) Entrenadores/Delegados (uno de cada sexo) y 1 (uno) mecánico, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 También la competencia será en la categoría Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2001 y 2002). El equipo de cada Provincia estará integrado por 6 (seis) Ciclistas, 3 (tres) masculinos, 3 (tres) femeninos, 2 (dos) Entrenadores/Delegados (uno de cada sexo) y 1 (uno) mecánico, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.3 La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

1.4 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.5 Todos los ciclistas deberán competir en las tres especialidades: 500 metros, Scratch y vueltas puntuables.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial UCI (unión ciclista internacional) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el Manual de Competencia. 2.3 De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista será descalificado del certamen.

2.5 Se presentará, un listado de todos los deportistas acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.

2.6 Bicicletas: Se utilizarán las bicicletas de pista con freno o de ruta con desarrollo medido y ruedas con rayos, quedando excluidas las ruedas de palos y las tapadas lenticulares.

2.7 Se utilizarán los siguientes desarrollos:

VARONES CLASE „01/’02 - 6.80 metros.

VARONES CLASE „03/’04 - 6.40 metros.

DAMAS CLASE „02/ “02 - 6.60 metros.

DAMAS CLASE „03/ “04 - 6.40 metros.

3. Sistema de Competencia

500 metros

Definición

3.1 Las pruebas denominadas "kilómetro" y "500 metros" son pruebas contra el reloj, individuales, de salida parada.

3.2 EN LA COMPETENCIA JUEGOS EVITA SE HARÁ SOBRE 500 MTS EN CIRCUITO CALLEJERO.

Organización de la competición

3.3 El orden de salida es establecido por los comisarios.

3.4 Las pruebas se corren en final directa.

3.5 En caso de igualdad entre los tres mejores tiempos, se entrega una medalla idéntica a cada corredor implicado.

3.6 Todos los competidores deben efectuar su tentativa en el transcurso de la misma sesión. Si la prueba no puede terminarse, por ejemplo, a causa de las condiciones atmosféricas, todos ellos

deberán volver a correr en una sesión posterior, y no se tendrán en cuenta los tiempos realizados con anterioridad.

Desarrollo de la prueba

3.7 (N). En la salida, cada corredor es sujetado por un COMISARIO DEPORTIVO.

3.8 La salida se da en la cuerda.

3.9 En caso de falsa salida el corredor tomará una nueva salida inmediatamente.

3.10 En caso de accidente, el corredor tomará una nueva salida tras un descanso de aproximadamente 15 minutos.

3.11 Un corredor no podrá realizar en total más de dos salidas.

Vueltas puntuables

Definición

3.12 La carrera a los puntos es una especialidad en la cual, la clasificación final se establece por los puntos ganados y acumulados por los corredores en los Sprint y por vuelta ganada.

3.13 Las pruebas se desarrollaran sobre las siguientes distancias:

Varones clase '01/'02 - 15 Km - 7 Sprint.

Varones clase '03/'04 - 10 Km. - 5 Sprint.

Damas clase '01/'02 - 12 Km - 5 Sprint.

Damas clase '03/'04 - 10 Km - 4 Sprint

Organización de la competición

3.14 Según el número de corredores inscriptos para la especialidad, los comisarios formarán eventualmente series de clasificación y determinarán el número de corredores mejor clasificados en cada serie, para que participen en la final.

3.15 Los Sprint se determinaran en relación a la medida del circuito, a partir de la cual se estipulará la cantidad de vueltas en que se disputarán los Sprint (1 cada 2500mts aproximadamente).

3.16 Se atribuye 5 puntos al primer corredor de cada Sprint, 3 puntos al segundo, 2 puntos al tercero y 1 punto al cuarto. Un corredor que gana una vuelta sobre el pelotón principal; obtiene 20 puntos. Un corredor que pierde una vuelta sobre el pelotón principal; pierde 20 puntos.

3.17 En caso de igualdad a puntos, será tenido en cuenta la plaza del Sprint final (Texto modificado el 01.01.02; 01.01.04).

Desarrollo de la prueba

3.18 La salida se da lanzada después de una vuelta neutralizada.

3.19 Los Sprint se desarrollan según las reglas de las pruebas de velocidad.

3.20 Se considera que un corredor ha ganado vuelta y obtenido 20 puntos, cuando alcanza al último corredor del pelotón principal.

3.21 Un corredor descolgado del pelotón y doblado no puede conducir el grupo bajo pena de expulsión de carrera.

3.22 Si en una vuelta que cuenta para la clasificación, uno o varios corredores alcanzan el pelotón principal, estos corredores se beneficiaran de una vuelta ganada, por tanto, 20 puntos. Los puntos del Sprint serán atribuidos a los corredores escapados a continuación o a los de la cabeza del pelotón.

3.23 Los corredores descolgados del pelotón y alcanzados por uno o varios corredores a punto de ganar vuelta no pueden conducir a estos últimos bajo pena de expulsión de carrera.

3.24 Los corredores que cuenten con una o varias vueltas de retraso podrán ser eliminados por el Colegio de comisarios.

3.25 En caso de acuerdo entre corredores, el (N) juez árbitro puede expulsar de carrera a los corredores implicados, eventualmente, después de ser advertido.

3.26 En caso de accidente reconocido, el corredor tiene derecho a una neutralización durante el número de vueltas lo más aproximado a una distancia de 1.300 metros. Cuando vuelva a la pista debe ocupar la posición que tenía antes del accidente.

3.27 Los corredores neutralizados no podrán remontar en pista en el último kilómetro. Si este último kilómetro comienza en el plazo del período de neutralización autorizado tras un accidente reconocido, y que los corredores no son capaces de volver a la pista antes del principio del último

kilómetro, estos corredores neutralizados deben figurar en las últimas plazas de la clasificación, según los puntos acumulados antes del accidente.

3.28 En caso de caída de más de la mitad de los corredores, la carrera se detendrá y los comisarios establecerán la duración de la interrupción. La nueva salida se dará a partir de las posiciones que se mantenían en el momento de la caída.

3.29 El corredor víctima de un accidente reconocido en las 2 últimas vueltas no volverá a la pista, pero figurará, sin embargo, en la clasificación final en función de las vueltas ganadas o perdidas y de los puntos conseguidos antes de su accidente. Los demás corredores que no terminen la carrera serán excluidos de la clasificación final.

3.30 Si la pista llegara a quedar impracticable, por cualquier razón, los comisarios tomarán las siguientes decisiones: a) Volver a correr la prueba completamente el mismo día b) Reanudar la prueba con los puntos y vueltas adquiridos.

SCRATCH

Definición

3.31 El scratch es una carrera individual sobre una distancia determinada. (Texto modificado el 01.01.02)

3.32 Las pruebas se desarrollan sobre las siguientes distancias:

Varones clase '01/'02 10 Km

Varones clase '03/ '04 8 Km

Damas clase '01/'02 8 Km.

Damas clase '03/'04 5 Km.

(Texto modificado el 01.01.02)

Organización de la competencia.

3.33 Se realizarán series clasificatorias; a fin de reducir el número de participantes, al máximo de corredores autorizados en la pista, según el artículo 3.1.009.

Desarrollo de la prueba

3.34 La salida se dará lanzada después de una vuelta de neutralización.

3.35 Los corredores doblados por el pelotón principal deben inmediatamente abandonar la pista.

3.36 La clasificación final se establece en el sprint final, teniendo en cuenta las vueltas ganadas.

3.37 En caso de acuerdo entre corredores, los comisarios pueden expulsar de carrera a los corredores implicados.

3.38 La última vuelta de la carrera se señala por un toque de campana.

Accidentes

3.39 Los corredores víctimas de un accidente reconocido tienen derecho a una neutralización durante el número de vueltas acercándose lo más posible a la distancia de 1.300 metros.

3.40 En la reincorporación a la pista, el corredor debe colocarse en la posición que tenía antes del accidente.

3.41 Los corredores neutralizados no podrán remontar en pista en el último kilómetro. El corredor que no termine la carrera no será clasificado.

3.42 La carrera podrá ser detenida en caso de caída masiva. Los comisarios decidirán si la nueva salida se da para la distancia completa o para la que queda, a partir de las posiciones en el momento de la caída. La misma regla es aplicable en caso de interrupción de la carrera a causa de intemperies.

4. Indumentaria y protecciones

4.1 Los competidores deberán presentarse en el punto de partida con la indumentaria oficial reglamentaria que se utiliza en el ciclismo y que esta normada por la UCI (unión ciclista internacional).

4.2 De no disponer la indumentaria y protecciones especificadas en el punto 4.1 no podrán competir y serán descalificados por los comisarios deportivos afectados al evento.

5. Penalizaciones

5.1 Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento oficial UCI (unión ciclista internacional).

5.2 Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves serán sometidos a las sanciones del Comité de Disciplina de los Juegos Evita, como así también los estipulados por el ente rector de la disciplina.

CICLISMO DE MONTAÑA

1. Participantes

1.1 Para la categoría Sub. 14 (solo los nacidos en los años 2003 y 2004) El equipo de cada Provincia estará integrado por 4 (cuatro) Ciclistas de Montaña, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) Entrenadores un (1) Masculino y un (1) Femenino y un (1) Delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.3 Todos los Ciclistas de Montaña deberán competir en las dos especialidades: Cross-country Evita, Cross-country Marathon Evita.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial UCI (Unión Ciclista Internacional), Reglamento FACiMo y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el Manual de Competencia.

2.2 De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista será descalificado del certamen.

2.3 Bicicletas: Se utilizaran bicicletas de ciclismo de montaña (Todo terreno), los rodados de las mismas serán libres.

2.4 No se permitirán las bicicletas de montaña con ruedas finas.

3. Sistema de Competencia

Cross-country EVITA

Definición

3.1 Las pruebas denominadas Cross-country EVITA son las que se disputan sobre senderos, en Bicicletas Todo Terreno, que contengan subidas y bajadas.

3.2 El circuito de la prueba de cross-country Evita tendrá aproximadamente una longitud de 4 Km. En el recorrido existirán dos puestos de avituallamiento/asistencia técnica.

3.3 En el recorrido estarán marcados todos los kilómetros con señales que indiquen la distancia que queda por recorrer hasta la línea de llegada.

Organización de la Competencia

3.4 La duración de una prueba de Cross-country EVITA en las finales, tendrá una duración máxima de 40 minutos.

3.5 De acuerdo a los tiempos estipulados, el Comisario de la Prueba, determinara las vueltas a recorrer. Para las Damas, será de una vuelta menos, que la estipulada, para los Varones.

Desarrollo de la prueba

3.6 La grilla de partida se formara de acuerdo a la numeración de la placa de inscripción que lleve cada participante, comenzado por el número más bajo.

3.7 Se premiara a los tres primeros de cada prueba.

Cross-country Marathon Evita.

Definición

3.8 Las pruebas denominadas Cross-country Marathon Evita se disputaran sobre caminos de tierra o mejorado engranzados. El circuito podrá contar hasta un 20 % con tramos de asfalto.

3.9 El circuito debe tener el espacio suficiente que permita el sobrepaso entre los corredores.

Organización de la Carrera

3.10 La carrera podrá disputarse sobre una única vuelta o sobre varias de acuerdo al terreno que se dispute la misma.

3.11 Las distancias a recorrer en las finales serán

*Varones 15 Km

*Damas 10 Km

Desarrollo de la prueba

3.12 La salida será dada en grupo, debiendo comenzar por las Damas. Una vez finalizadas estas comienzan los varones de la misma manera que ellas.



3.13 Se clasificara los/las tres primera de la prueba.

4 Indumentaria

4.1 Los competidores deberán presentarse en el punto de partida con la indumentaria oficial reglamentaria que se utiliza en el Ciclismo de Montaña y que esta normada por la Unión Ciclista Internacional.

4.2 El Atleta deberá presentarse al podio con la vestimenta de ciclista estipulada en los Reglamentos.

5 Penalizaciones

5.1 Serán las estipuladas en el reglamento oficial UCI y el de la FACiMo.

5.2 Aquellos deportistas o entrenadores que comentan faltas graves serán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Evita.

ESGRIMA

1. Participantes

- 1.1 Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2005 y 2006).
- 1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.
- 1.3 Cada equipo estará conformado por dos (2) participantes masculinos, dos (2) participantes femeninas, y tres (3) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, de cada sexo), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

- 2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Federación Internacional de Esgrima (FIE), excepto por los siguientes puntos que se detallan en el presente reglamento:
- 2.2 Equipamiento: Se utilizarán floretes y caretas de plástico, provistos por la organización. Los participantes deberán vestir buzo completo, parte superior e inferior (pantalón largo), de su pertenencia.
- 2.3 El florete es un arma de estocada solamente. La acción ofensiva de esta arma se ejerce con la punta y solamente con ella. Solo se computan los tocados dados en la superficie válida, que está limitada por el tronco, terminando hacia arriba en el cuello, y en la parte inferior en la unión de las ingles, y por detrás a la cintura. Quedan excluidos los brazos, la cabeza y las piernas.
- 2.4 Un tocado dado en superficie no válida (bien sea directamente o por efecto de una parada), no se cuenta como tocado válido, pero interrumpe la frase de armas y anula por lo tanto, todo tocado subsiguiente.
- 2.5 Se respetará la convención del florete, el ataque tiene prioridad sobre el contraataque, la respuesta después de una parada tiene prioridad sobre una repetición del ataque.
- 2.6 Los tocados que son producto de acciones simultáneas son anulados.
- 2.7 Pista de Competencia: Se utilizarán pistas de 10 metros de largo por 1,50 metros de ancho.

3. Sistema de Competencias

3.1 Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

3.2 En la Fase Clasificatoria las series se disputarán a 4 tocos en 2 minutos.

3.3 En la Fase Final los esgrimistas disputarán sus matches a 8 tocos en dos tiempos de 2 minutos cada uno, con un descanso entre ambos de 1 minuto.

3.4 Tanto en la Fase Clasificatoria como en la Fase Final, cuando un match termine empatado en el tiempo regular, se disputarán 30 segundos suplementarios, previamente se sorteará entre ambos competidores una “prioridad”. Si al término del tiempo suplementario continúa el empate, vencerá quien resultó ganador de la prioridad en el sorteo.

3.5 Los árbitros decidirán la validez de las acciones y de los tocos.

3.6 Conforme a las reglas de la Esgrima, los participantes deben saludar al iniciar y al finalizar sus combates a su rival y al árbitro.

3.7 La presentación antes de cada match deberá ser 1 minuto previo al mismo, con su equipamiento completo.

FUTBOL MASCULINO

1. Participantes

1.1 Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2001 y 2002).

1.2 Cada equipo estará integrado por dieciséis (16) jugadores y dos (2) Entrenadores /Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.3 La modalidad de participación será Escolar y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIFA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de treinta (30) minutos cada uno, con un descanso de diez (10) minutos entre sí.

2.2 Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 16 en la parte posterior.

2.3 Es obligatorio el uso de canilleras.

2.4 No se permite el uso de botines con tapones de aluminio.

2.5 No se permite el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física de los jugadores.

2.6 Se podrán realizar hasta cinco (5) cambios.

2.7 La acumulación de dos (2) tarjetas amarillas corresponde automáticamente a un (1) partido de suspensión.

2.8 La aplicación de una (1) tarjeta roja, automáticamente inhabilita al jugador a disputar el siguiente encuentro (como mínimo) y deberá esperar la sanción otorgada por el Tribunal de Disciplina.

3. Sistema de Competencia

3.1 Ver Anexo II "Sistema de Competencia".

4. Criterios de Desempate.

4.1 Ver Anexo II "Sistema de Competencia".

FUTBOL FEMENINO

1. Participantes

1.1 Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2001 y 2002).

1.2 Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadoras y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que las participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.3 La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.4 Cada equipo deberá desarrollar el partido con una (1) arquera y seis (6) jugadoras de campo, salvo expulsiones reglamentarias.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIFA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de veinte (20) minutos cada uno, con un descanso de diez (10) minutos entre sí.

2.2 El campo de juego será un rectángulo de entre 60m y 75m de largo por 35m a 50m de ancho.

2.3 Los arcos serán de 2m de alto, por 4m de ancho.

2.4 Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 16 en la parte posterior.

2.5 Es obligatorio el uso de canilleras.

2.6 No se permite el uso de botines con tapones de aluminio y es obligatorio el uso de zapatillas en caso de jugarse en césped sintético.

2.7 No se permite el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física de las jugadoras.

2.8 La acumulación de tres (3) tarjetas amarillas corresponde automáticamente un (1) partido de suspensión.

2.9 Los cambios serán ilimitados, pudiendo ingresar jugadoras nuevamente al campo de juego.



2.10 La aplicación de 1 (una) tarjeta roja, automáticamente inhabilita a la jugadora a disputar el siguiente encuentro como mínimo y deberá esperar la sanción otorgada por el Tribunal de Disciplina.

3. Sistema de Competencia

3.1 Ver Anexo II “Sistema de Competencia”.

4. Criterios de Desempate.

4.1 Ver Anexo II “Sistema de Competencia”.

FUTSAL MASCULINO

1. Participantes:

1.1 Se participará en las siguientes categorías:

- Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2001 y 2002),
- Sub 18 (deportistas nacidos en el año 1999 y 2000)

1.2 En la categoría Sub 16 solo se participará en la modalidad Escolar.

1.3 En la categoría Sub 18 solo se participará en la modalidad Escolar.

1.4 La característica de participación será Libre en todos los casos.

1.5 Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2. Reglamentación:

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de FUTSAL – FIFA – con las siguientes adaptaciones:

2.1 Jugarán 5 jugadores por equipo (1 arquero y 4 jugadores de campo)

2.2 El encuentro se disputará en dos tiempos de 12 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos entre sí. Cada equipo dispondrá de 1 minuto técnico por tiempo, no siendo acumulable.

2.3 Las faltas acumulativas se reducirán a 3 (tres) por tiempo y a partir de la 4° falta el equipo infractor no tendrá derecho a la formación de barrera. Pudiendo optar el equipo rival por la ejecución del tiro libre desde el lugar de la infracción o llevar el balón al segundo punto penal.

2.4 Para resguardar la integridad física de los alumnos, no se permitirá tirarse al piso a disputar el balón cuando esté en posesión de un jugador adversario.

2.5 No se permite el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física del jugador (aros, anillos, pulseras de metal, reloj, piercing, etc.), ni cubrirlos con cinta.

2.6 El jugador expulsado, ya sea por doble amonestación o por roja directa, al menos purgará una fecha de suspensión.

2.7 Cualquier otra situación no contemplada será resuelta por la Comisión Organizadora.

3. Regla del arquero.

3.1 Estando la pelota en juego (en poder de las manos del arquero) se podrá pasársela a un compañero con las manos.

3.2 Cuando el arquero pone la pelota en juego, tanto sea con la mano o de volea con el pie, la misma tendrá que tocar el suelo o cualquier jugador en su propio campo antes de pasar al campo contrario.

3.3 Dejarla caer y salir jugando él mismo con los pies donde se le contará los 4 segundos desde que la toma de sus manos hasta que se desprenda cuando la pisa con los pies.

El pase al arquero se podrá dar solo una vez cuando:

- Desde un lateral.
- el arquero saca estando la pelota en juego (no en un saque de meta) y no se podrá repetir el pase a él mismo hasta que sea tocada por un adversario o hasta que el arquero haya traspasado mitad de cancha.

4. Saque lateral.

Se realizará siempre con el pie, la pelota debe estar detenida y posada sobre la línea. El jugador que efectúa el saque lateral debe estar fuera de la cancha sin pisar la línea, teniendo un máximo de 4 segundos para su ejecución.

5. Criterios de desempate:

En caso de igualdad de puntos en la Zona Clasificatoria, se tomará la definición de Sistema Olímpico: partido entre sí, diferencia de gol, goles a favor, goles en contra, sorteo.

En caso de igualdad en la definición por Eliminación Directa, 5 (cinco) penales por bando (los 5 jugadores que finalizaron el encuentro, no pudiendo cambiar al portero salvo lesión o expulsión) y de persistir la igualdad, ejecutarán 1(uno) por equipo hasta desempatar manteniendo el orden inicial.

- Empate entre tres o más equipos:
- Mayor diferencia al restar los goles a favor menos los goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Menor cantidad de goles en contra.
- Sorteo.

GIMNASIA ARTÍSTICA

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Federación Santafesina de Gimnasia - Rosario

E - mail: fsgimnasia@hotmail.com

1. Participantes

1.1 se participará en NIVEL 1 PROMOCIONAL SUELO, NIVEL 2 PROMOCIONAL– 4 APARATOS y NIVEL 3 PROYECCIÓN 2018 en damas. NIVEL 1 PROMOCIONAL SUELO Y NIVEL 3 PROYECCION 2018 EN CABALLEROS.

1.1.1 En el NIVEL 1 PROMOCIONAL SUELO “damas”, se podrán inscribir cuatro (4) gimnastas Sub 14, las niñas deberán haber nacido en los años 2003, 2004, 2005 y 2006, de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2017. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.1.2 En el NIVEL 1 PROMOCIONAL “caballeros”, se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 16, los niños nacidos en 2001, 2002 y 2003 que cumplan los 16 años hasta el 31 de diciembre de 2017 los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.1.3 En el NIVEL 2 PROMOCIONAL 4 APARATOS “damas”, se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 14, las niñas deberán haber nacido en los años 2003, 2004, 2005 y 2006, de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2017. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.1.4 En el NIVEL 3 PROYECCIÓN “damas”, se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 14, las niñas deberán haber nacido en los años 2003, 2004, 2005 y 2006, de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2017. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.1.5 En el NIVEL 3 PROYECCIÓN “caballeros” se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 16, los niños nacidos en 2001, 2002 y 2003 que cumplan los 16 años hasta el 31 de diciembre de 2017, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.1.6 El equipo se completará con cinco entrenadores, tres (3) de sexo femenino, y dos (2) de sexo masculino y un (1) delegado/a los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre con las siguientes restricciones

1.2.1 En el NIVEL 1 PROMOCIONAL “damas” podrán participar deportistas federadas en los niveles D y C3 de la Confederación Argentina y no federadas.

1.2.2 En el NIVEL 1 PROMOCIONAL “caballeros” podrán participar deportistas federados en el nivel D de la Confederación Argentina y no federados.

1.2.3 En el NIVEL 2 PROMOCIONAL “damas” 4 aparatos, podrán participar deportistas federadas hasta el nivel C1 de la Confederación Argentina de Gimnasia y NO FEDERADOS. 1.2.4 En el nivel 3 Proyección “damas” no existirá ninguna restricción en cuanto a la participación.

1.2.5 En el nivel 3 Proyección “caballeros” no existirá ninguna restricción en cuanto a la participación.

2. Reglamentación

2.1 Rama Femenina

2.1.1 NIVEL 1 PROMOCIONAL

Aparato: Suelo

Categoría: sub 14 (niñas nacidas en el año 2003 – 2004 – 2005 - 2006)

Modalidad: Por equipo

Integrantes: 4 gimnastas (mínimo 3) y un entrenador. Se toman las 3 mejores notas del equipo

Participantes: Podrán participar todas las gimnastas no federadas y las federadas en los niveles D y C3 de la Confederación Argentina de Gimnasia.

Aclaración: El equipo que representa cada provincia en la etapa final nacional es el mismo equipo inscripto por planilla en la etapa de inicio provincial.

2.1.2 Nivel 2 PROMOCIONAL - 4 APARATOS

Integrantes: 3 gimnastas (mínimo 2) y un entrenador. Se toman las 2 mejores notas por aparato del equipo

Participantes - Modalidad Libre con Restricción: Podrán participar todas las gimnastas no federadas y las federadas hasta nivel C1 de la Confederación Argentina de Gimnasia. Aclaración: El

equipo que representa cada provincia en la etapa final nacional es el mismo equipo inscripto por planilla en la etapa de inicio provincial.

2.1.2 Nivel 3 - PROYECCION 2018

Aparato: salto – paralelas asimétricas – viga de equilibrio - suelo

Categoría: sub 14 (niñas nacidas en el año 2003 – 2004 – 2005 - 2006)

Modalidad: -Individual (all around) la suma de las notas de los 4 aparatos. Instancia Provincial y Nacional.

-Por equipo: Instancia Nacional tomando las 2 mejores notas por aparato de las gimnastas integrantes de cada Provincia.

Integrantes: 3 gimnastas por Provincia (sin restricción específica por el año de nacimiento) y un entrenador designado por el sistema cuali-cuantitativo. (Entrenador de la gimnasta número 1 de la provincia)

Participantes: Libres. Podrán participar todas las gimnastas sub 14.

3. Descripción Técnica

3.1 Rama Femenina

GIMNASIA ARTISTICA FEMENINA	
NIVEL	SUELO (serie lineal)
NIVEL 1 (Promocional)	<p>No se puede cambiar el orden de los ítems</p> <p>1 - Paloma (mantención 2")</p> <p>2 - Enlace coreográfico</p> <p>3/4 - 2 saltos continuados 1 de amplitud 135º</p> <p>5 - media luna con cuarto de giro</p> <p>6 - vertical rol con brazos extendidos</p> <p>7 - salto en extensión con medio giro</p> <p>8 - rol atrás (piernas y brazos extendidos)</p> <p>9 - souples atrás, adelante o tic toc</p> <p>10/11 - rondo salto split</p> <p>12 - un enlace coreográfico (en contacto con el suelo)</p>

NIVEL	SALTO (1.10)	PARALELAS	VIGA (1.10)	SUELO (serie lineal)
NIVEL 2 (Promocional: gimnastas hasta nivel C1)	Metodología de mortero (con mesa de salto, recepción acostada sobre pila de colchones) 1 solo salto	1 - balanceo para kip (piernas separadas o cerradas) 2 - vuelta pajarito 3 - flotante a la horizontal 4 - vuelta atrás 5 - pisada piernas extendidas 6 y 7 - 2 balanceos y soltarse atrás	Se puede cambiar el orden de los ítems 1 - Entrada (puede no estar codificada) 2 - 1 acrobático codificado (adelante o atrás) 3/4 - Serie de danza con 1 salto de amplitud a 135º 5 - medio giro sobre 1 pie, medio giro sobre 2 pies. (en posición de pie o cuclillas) 6 - posición de mantenimiento (2 segundos) paloma, balanza lateral, escuadra.... 7 - Otro salto gimnástico diferente de amplitud a 135º 8/9 - salida medialuna, salto	Se puede cambiar el orden de los ítems 1 - giro sobre 1 pie (mínimo 360º) 2/3/4 - rondo flic flac salto en extensión 5 - souples atrás, adelante o tic toc 6/7 - Pasaje de danza ídem código 8 - justed 9 – mortero recepción a 2 pies o flic flac adelante 10 - 3 momentos coreográficos como mínimo (1 en contacto con el suelo)

			en extensión 10 - 3 momentos coreográficos como mínimo(uno en contacto con la viga, otro en posición lateral)	
NIVEL	SALTO (1,20)	PARALELAS	VIGA (1,20)	SUELO (con música, máximo 90 seg.)
NIVEL 3 (Proyección)	Mortero, rondo o entrada yurchenko (con mesa de salto, recepción parada) 1 solo salto	1 - kip 2 - flotante a vertical (piernas juntas o separadas) 3 - vuelta libre a vertical 4 – kip 5 - pisada piernas extendidas o vuelta de suelas 6 - kip 7 - flotante a vertical 8 - mortal atrás en posición extendida.	Serie libre con exigencias obligatorias 1- entrada codificada 2- acrobático atrás con vuelo 3- acrobático adelante o lateral 4 - giro del grupo 3 5- serie de danza (ídem código) 6/7- 2 elementos gimnásticos mínimo B 8- serie acrobática (mínimo 1 elemento con vuelo) 9- salida opcional	Serie libre con exigencias obligatorias 1 - mortal atrás posición del cuerpo opcional (en línea acrobática) 2 - mortal adelante posición del cuerpo opcional (en línea acrobática) 3 - giro sobre 1 pie mínimo B 4 - serie de danza ídem código 5 - 1 elementos acrobático mínimo B 6 - 1 elementos gimnástico mínimo C 7 - serie acrobática

			(mínimo A)	con 2 mortales diferentes
--	--	--	------------	---------------------------

Rama Femenina - Generalidades

NIVEL 1 (promocional): solo SUELO

- Serie lineal
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Valor del ítem del enlace coreográfico: 0.30 c/u (en el enlace coreográfico final, mínimo 2 partes diferentes del cuerpo en contacto con el suelo).
- Cambiar el orden de los Ítems: 0.30 p
- Agregar elementos: 0.30 c/v
- Está permitido agregar pasos en releve adelante o atrás y medio giro sobre 2 pies
- Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.30 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados
- Giro de 360 grados: si falta giro, no está el ítem. Se debe definir la posición de la pierna libre.
- Vertical rol – apoyo de manos para levantarse : 0.50 p
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

NIVEL 2 (promocional): SALTO

- ALTURA: 1,10 metro (no se puede modificar)
- Con mesa de salto y pila de colchones nivelado
- 1 solo salto (en caso de salto nulo, puede intentar una segunda vez y tiene una deducción de 3.00 p)
- Se realizan las deducciones desde 10.00 p y se obtiene la nota final

DEDUCCIONES ESPECÍFICAS

- Recepción sentada: 1.00 p

- Vertical rol: 4.00 p ☐ Rol adelante: 5.00 p
- Apoyo prolongado: 0.10-0.30-0.50 p ☐ Recepción piernas flexionadas: 0.10-0.30-0.50 p
- Recepción piernas separadas: 0.10-0.30 p
- Cuerpo rotado en el 2do. Vuelo: 0.10-0.30 p
- Apoyo de 1 mano: 2.00 p ☐ Dinamismo: 0.10-0.30-0.50
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

NIVEL 2 (promocional): PARALELAS

- Está permitido el uso de la tabla de pique para la entrada
- Cambiar el orden de los elementos: 0.30 c/v
- Agregar elementos: 0.30 c/v ☐ Detención de más de 2": 0.30 c/v
- Ausencia de cada ítem: 0.50 p ☐ Impulso suplementario s/despegue de cadera: 0.10 p
- Impulso suplementario c/despegue de cadera: 0.50 p
- Amplitud en el flotante: faltan más de 10 grados, no está el requisito
- Pisada piernas extendidas: si flexiona, realizar descuentos por flexión 0.10-0.30-0.50
- Amplitud en los balanceos: entre H y 45: 0.10-0.30 p. Debajo de 45 grados: no está el requisito
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

NIVEL 2 (promocional viga): VIGA

- Altura de la viga: 1.10 metro
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Valor del ítem del enlace coreográfico: 0.30 c/u
- Está permitido cambiar el orden de los ITEMS
- Agregar elementos: 0.30 c/v
- Está permitido agregar pasos en releve adelante o atrás y medio giro sobre dos pies No mantener los 2" en la posición de mantenimiento: no está el requisito
- Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados

- No realizar medio giro sobre 1 pie: 0.50 p. Se debe definir la posición de la pierna libre.
- No realizar medio giro sobre 2 pies: 0.50 p
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

NIVEL 2 (promocional): SUELO

- Serie lineal ☐ Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Valor del ítem del enlace coreográfico: 0.30 c/u (en el enlace coreográfico en contacto con el suelo, mínimo 2 partes diferentes del cuerpo en contacto).
- Esta permitido cambiar el orden de los ITEMS ☐ Agregar elementos: 0.30 c/v
- Está permitido agregar pasos en releve adelante o atrás y medio giro sobre 2 pies
- Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.30 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados
- Giro de 360 grados: si falta giro, no está el ítem. Se debe definir la posición de la pierna libre.
- Justed: si faltan más de 10 grados: no está el elemento
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

NIVEL 3 (Proyección): SALTO

- ALTURA: 1,20 metro
- Con mesa de salto a caer paradas
- 1 solo salto (en caso de salto nulo, puede intentar una segunda vez y tiene una deducción de 3.00 p)
- Se realizan las deducciones desde 10.00 p y se obtiene la nota final
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

NIVEL 3 (Proyección): PARALELAS

- Está permitido el uso de la tabla de pique para la entrada

- Cambiar el orden de los elementos: 0.30 c/v
- Agregar elementos: 0.30 c/v
- Detención de más de 2": 0.30 c/v
- Ausencia de cada ítem: 0.50 p
- Impulso suplementario o vacío: 0.50 p
- Amplitud en flotantes y vuelta libre: ídem código
- Vuelta de suelas: con piernas extendidas
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

NIVEL 3 (Proyección): VIGA

- Altura de la viga: 1.20 metro
- Serie libre con exigencias obligatorias
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 180 grados
- En la serie acrobática, los elementos pueden ser iguales o diferentes
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación
- Deducciones por presentación artística y composición del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

NIVEL 3 (Proyección): SUELO

- Serie libre con música y exigencias obligatorias
- Duración máxima 90 segundos
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 180 grados
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación
- Deducciones por presentación artística y composición del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

3.2 Rama Masculina

3.2.1 NIVEL 1 PROMOCIONAL

Aparato: Suelo

Categoría: sub 16 (niños nacidos en el año 2001 – 2002 – 2003)

Modalidad: Por equipo

Integrantes: 3 gimnastas (mínimo 2) y un entrenador. Se toman las 2 mejores notas del equipo

Participantes: Podrán participar todos los gimnastas no federados y los federados en el nivel D de la Confederación Argentina de Gimnasia.

Aclaración: El equipo que representa cada provincia en la etapa final nacional es el mismo equipo inscripto por planilla en la etapa de inicio provincial.

3.2.2 Nivel 3 - PROYECCION 2018

Aparato: suelo – salto – paralelas – barra fija

Categoría: sub 16 (niños nacidos en el año 2001 – 2002 - 2003)

Modalidad: por equipo e individual (all around) la suma de las notas de los 4 aparatos. Tanto en la Instancia Provincial como Nacional.

Por equipo: Instancia Nacional tomando las 2 mejores notas por aparato de los gimnastas integrantes de cada Provincia.

Integrantes: 3 gimnastas por Provincia y un entrenador designado por el sistema cualicuantitativo. (Entrenador del gimnasta número 1 de la provincia)

Participantes: Modalidad libres. Podrán participar todos los gimnastas sub 16.

Sistema de juzgamiento

Todas las normativas no previstas en este reglamento, concernientes a disposiciones relativas a la competencia, se ajustaran a las reglas vigentes en el Código de puntuación de la FIG (Federación Internacional de Gimnasia) edición 2017.

Ver cuadro reglamento Juegos Nacionales Evita 2017

GIMNASIA RÍTMICA

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Federación Santafesina de Gimnasia - Rosario

E - mail: fsgimnasia@hotmail.com

1. Participantes

1.1 Se competirá dentro de la categoría **Sub 14**, la cual, en este deporte, se dividirá del siguiente modo:

1.1.1 **Sub 14 INFANTIL** participaran todas las gimnastas nacidas en 2005 y 2006, en equipos conformados por 5 (cinco) gimnastas y 1 (uno) Entrenador.

1.1.2 **Sub 14 JUVENIL** participaran todas las gimnastas nacidas en 2003 y 2004, en equipos conformados por 5 (cinco) gimnastas y 1 (uno) Entrenador.

NOTA: Las coreografías se realizaran de 4 gimnastas + 1 suplente, la cual deberá ser titular en alguna de las dos series.

Los anteriormente descriptos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia, destacando en cada serie la gimnasta suplente.

1.1.3 La modalidad de participación será Comunitaria y la Característica libre.

2. Reglamentación

COMPETICIONES Y PROGRAMAS

2.1 PROGRAMA PARA CONJUNTOS

2.1.1 El programa para los conjuntos consistirá de 2 ejercicios: uno con MANOS LIBRES (sin aparatos) y el otro con 4 aparatos iguales para las **4 gimnastas**.

NOTA: SUB 14 INFANTIL: 4 MANOS LIBRES y 4 AROS SUB 14 JUVENIL: 4 MANOS LIBRES y 4 CUERDAS

2.1.2 La suplente deberá participar obligatoriamente en una de las dos coreografías como titular.

2.1.3 La duración de cada ejercicio es de 1"30" a 2"00."

3 Cronometraje y Música

3.1 CRONOMETRAJE

El cronometro debe ponerse en funcionamiento inmediatamente cuando la gimnasta o la primer gimnasta del conjunto se mueve, y debe ser detenido ni bien la gimnasta o la última gimnasta del conjunto esté totalmente detenida

3.1.1 Penalización: Por el Director de Competencia: 0.05 puntos por cada segundo adicional y de menos

3.2 MUSICA

3.2.1 Todos los ejercicios deben ser realizados en su totalidad con acompañamiento musical.

3.2.2 Los conjuntos puede repetir un ejercicio solo en caso de fuerza mayor de la organización y con la aprobación del Director de Competencia. (Ejemplos: corte de corriente eléctrica, falla en el sistema de sonido, música errónea, etc.)

3.2.3 Se puede utilizar cualquier música que tenga una estructura clara y definida, y está **PERMITIDA LA UTILIZACIÓN DE TEMAS MUSICALES VOCALIZADOS SOLO EN UNA DE LAS COREOGRAFIAS**, respetando las pautas éticas acordes a un evento que incluye la participación de menores de edad. Cada provincia deberá declarar al momento de la acreditación, cual será la coreografía con tema vocalizado, e identificarlo claramente en el respectivo CD o pen drive.

Cualquier incumplimiento de esta regla, significara un (1) punto de descuento por parte del Juez Coordinador.

3.2.4 La música debe ser unificada y completa (Están autorizados los arreglos musicales de fragmentos ya existentes).

Cada conjunto y cada serie competitiva deben ser grabado en un CD por separado. Una señal sonora puede ser colocada al inicio de la música, pero no se pueden grabar ni el nombre del equipo ni ninguna otra identificación.

En cada CD debe grabarse solo una música.

NOTA: Cada grupo deberá tener una copia de sus músicas en pendrive (formato MP3) para ser presentada ante cualquier necesidad de la organización, debidamente identificada.

3.2.5 En cada CD y su caja, debe escribirse la siguiente información: (de este modo podrá agilizarse el sistema de identificación y ordenamiento)

3.2.5.1 Nombre de la PROVINCIA

3.2.5.2 CATEGORIA

3.2.5.3 Símbolo del aparato

3.2.5.4 Duración de la música

3.2.5.5 Nombre del Entrenador

3.2.5.6 Se deberá especificar si la música está vocalizada, de no ser así no será necesaria hacer ninguna aclaración.

Penalización: Por el Director de Competencia: 0.50 puntos por presentación incorrecta del CD.

4 Jurados

4.1.1 Cada jurado consiste de 2 grupos de jueces:

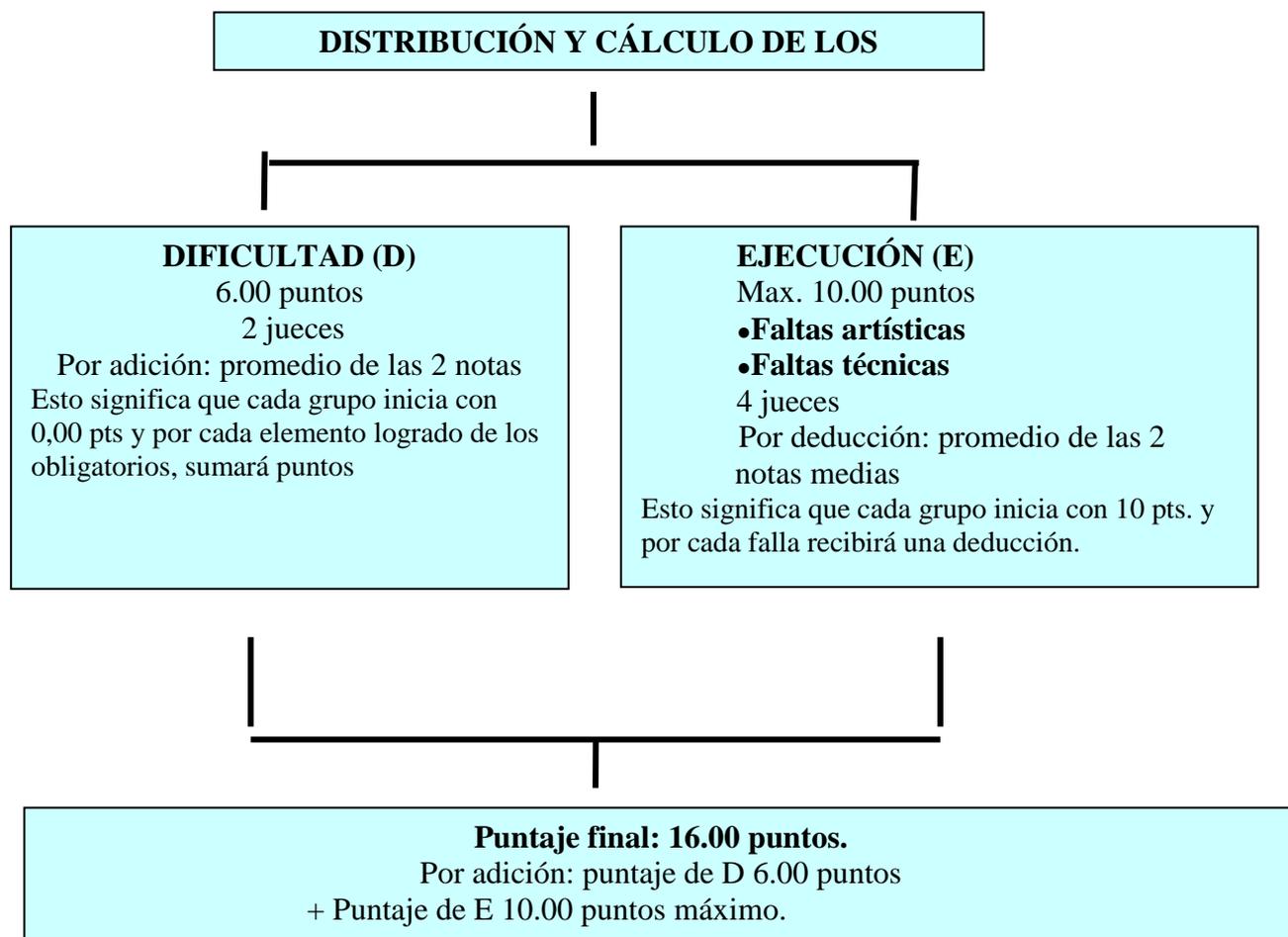
o Dificultad (D): 2 jueces, promedio de las 2 notas.

o Ejecución (E): 4 jueces, promedio de las 2 notas medias, evaluando:

☒☒ Faltas Artísticas: Música y coreografía

☒☒ Faltas Técnicas: ejecución de los movimientos corporales y manejos del aparato

4.1 DISTRIBUCIÓN Y CÁLCULO DE LAS NOTAS



4.2.1. Diferencias toleradas entre las notas medias de Dificultad (D)

EN CASO DE QUE LAS DIFERENCIAS SEAN SUPERIORES A LAS TOLERADAS, EL DIRECTOR DE ARBITRAJE PODRÁ MODIFICAR LA NOTA MEDIA DE ACUERDO A SU NOTA.

4.2.2. Diferencias toleradas entre notas medias de Ejecución (E)

9.50-10.00	0.10
9.00-9.49	0.20
8.50-8.99	0.30
8.00-8.49	0.40
7.50-7.99	0.50
Debajo de 7.50	0.60

Si la diferencia entre las notas medias es más alta a la tolerada, se aplicará la NOTA BASE.

Nota base: (promedio de las 2 notas medias de ejecución + promedio de las notas de los 2 jueces de referencia), dividido 2

*Cuando no haya jueces de referencia (RJ), la nota base será: (Promedio de las 2 notas medias de los jueces de ejecución + puntaje del jurado control), dividido 2.

EL DIRECTOR DE COMPETENCIA Y DIRECTOR DE ARBITRAJE SERÁN LOS JUECES DE REFERENCIA.

4.2.3 Diferencia tolerada entre el promedio de los JUECES DE REFERENCIA y la nota final del jurado de Ejecución:

9.300-10.000	0.10
8.700-9.299	0.20
8.100-8.699	0.30
7.500-8.099	0.40
0.000-7.499	0.50

*En caso de que la diferencia sea igual o menor a la tolerancia permitida, el puntaje final del Jurado E se mantiene.

*En caso de que la diferencia sea mayor de la tolerancia permitida, el promedio entre el Jurado E y los JR determinará la nota final de E.

*En caso de que la diferencia entre los 2 jueces RJ sea mayor a la tolerancia predefinida, el puntaje del RJ no será tenido en cuenta para los puntajes de E.

4.2 Instrucción de jueces

*Previo a cada Torneo Evita el cuerpo técnico organizará una clínica donde se instruirá a los docentes sobre el juzgamiento, la misma durará 3 jornadas y contará con una evaluación teórico-práctica.

5. Área de Competencia

5.1 Ejercicios de conjunto

5.1.1. Cualquier cruce del borde del área del practicable por los aparatos, o uno o ambos pies, o por cualquier parte del cuerpo, tocando el suelo, fuera del área especificada o cualquier aparato dejando el área practicable y regresando por si mismo será penalizada.

NOTA: LAS LINEAS QUE LIMITAN EL PRACTICABLE, FORMAN PARTE DEL MISMO.-

- Penalización: por el Juez Coordinador: 0.30 puntos cada vez para las gimnastas individuales o para cada gimnasta de conjunto o para cada aparato, cada vez.
- Sin Penalización: si el aparato deja el área del practicable (el aparato se pierde en el último movimiento) luego del final del ejercicio y al final de la música.

5.1.2 Ninguna penalización será aplicada si el aparato rebase el área practicable, sin tocar el piso.

6. Aparatos

6.1. Normas – Chequeo

6.1.1. Las características de cada aparato están especificadas en las NORMAS de APARATOS

6.1.2 Los aparatos utilizados por los conjuntos deben ser idénticos (peso, dimensión y forma); sólo el color puede ser diferente.

Cada aparato será chequeado previo al ingreso de la gimnasta a la sala de competición.

- Penalización (por el Jefe de Arbitraje): 0.50 por conjunto.

6.2 EMPLAZAMIENTO DE LOS APARATOS ALREDEDOR DEL ÁREA DE COMPETENCIA. APARATOS DE REEMPLAZO.

6.2.1 Colocación de los aparatos alrededor del área del practicable:

☒ El Comité organizador debe colocar un juego de aparatos idénticos (cuerda y aro) a lo largo de tres de las cuatro líneas del practicable, no incluyendo el punto de entrada para su uso por cualquier gimnasta.

☒ La gimnasta puede solamente hacer uso de un aparato de reemplazo que haya sido colocado por la organización.

☒ Penalización: 0,50 puntos en caso de utilizar otro aparato de reemplazo (Juez coordinador)

6.2.2 Si el aparato cae y deja el área de competencia, el uso del aparato de reemplazo está autorizada:

☒ Penalización por (E) Jueces de Ejecución: 0.70 puntos por pérdida del aparato, sin importar la distancia a la que la gimnasta se encuentre del aparato de reemplazo.

☒ Penalización por el Juez Coordinador: 0.30 puntos por aparato que sale del área de practicable
Juez de línea: debe levantar un banderín por aparato que traspasa el límite del practicable y debe anotar la penalización en el formulario específico y pasarlo a la Juez Coordinadora.

6.2.3 Si el aparato cae y sale del practicable, y es devuelto a la gimnasta por un oficial o miembro del público:

Penalización por la Juez Coordinadora: 0.50 puntos por recuperación no autorizada.

Si el aparato cae pero **no sale** del practicable, el uso de un aparato de reemplazo **NO** está autorizado:

Penalización por la Juez de Ejecución (E): 0.70 puntos por pérdida del aparato.

Penalización por la Juez Coordinadora: 0.50 puntos por el uso de un aparato de reemplazo.

APARATO ROTO O ENGANCHADO EN LAS VIGAS DEL TECHO

- Si el aparato se rompe durante un ejercicio o se engancha en las vigas del techo, el conjunto no está autorizado a reiniciar su ejercicio.
- El conjunto no será penalizado por el aparato roto o aparato enganchado en las vigas del techo pero solamente será penalizado por las consecuencias de las diferentes faltas técnicas.
- En cualquier caso, la gimnasta o el conjunto puede:
 - Parar el ejercicio
 - Continuar el ejercicio con un **aparato de reemplazo**

- **Ninguna gimnasta o conjunto está autorizado a continuar un ejercicio con un aparato roto.**

Penalizaciones:

- Si la gimnasta o el conjunto para el ejercicio, el ejercicio no es evaluado.
- Si la gimnasta o conjunto continúa el ejercicio con un aparato de reemplazo, las penalizaciones serán las mismas que por pérdida de aparato y uso de un aparato de reemplazo.
- Si la gimnasta o el conjunto continúa un ejercicio con un aparato roto, el ejercicio no será evaluado.
- Si el aparato se rompe al final del ejercicio (último movimiento) y la gimnasta o el conjunto finaliza el ejercicio con el aparato roto o sin el aparato, la penalización es la misma que por “pérdida del aparato al final del ejercicio”:

Penalización por la Juez de Ejecución: 0.70 puntos

7. Vestimenta de las gimnastas

7.1 Gimnastas conjuntos

7.1.1 Maillot de competición:

Cada grupo debería presentarse vestido de las siguientes maneras:

- 1.- Todas las gimnastas deben tener la **misma vestimenta**.
- 2.- La vestimenta debe ser malla de danzas o de gimnasia, adherida al cuerpo.

Además se podrá utilizar una calza sobre o bajo la malla, sin pie.

Se podrán utilizar calzados de danzas, danzas jazz, punteras de rítmica, siempre y cuando el pie tenga la movilidad adecuada.

Solo están permitidas en las vestimentas inscripciones con el nombre de la provincia a la que se representa.

Las joyas de todo tipo y piercing, no están permitidas, ya que podrían poner en peligro la seguridad de la gimnasta.

Penalización por la Juez Coordinadora Atuendo de la gimnasta del conjunto no conforme a las normas: 0.20 puntos.

Emblema no conforme a las normas oficiales: 0.20 puntos.

8 Disciplina

8.1 Disciplina de las gimnastas y los entrenadores

8.2 Las 4 gimnastas del conjunto deben presentarse en el área de competencia solo una vez que hayan sido llamadas por micrófono o por Juez Coordinador.

Penalización por el Juez Coordinador:

- Presentación tardía o temprana por el conjunto: 0.50 puntos.
- Gimnastas calentando en el área de competición: 0.50 puntos.
- Las gimnastas del conjunto se comunican verbalmente entre ellas durante el ejercicio: 0.50 puntos.

8.3 El conjunto deben entrar al área de practicable con una rápida marcha sin acompañamiento musical y colocarse en la posición inicial inmediatamente.

8.3.1 Penalización por el Juez Coordinador: 0.50 puntos si este requerimiento no es respetado.

8.3.2. Durante la ejecución del ejercicio, la entrenadora del conjunto (o cualquier otro miembro de la delegación) no podrán comunicarse con las gimnastas del conjunto, el músico, o los jueces, de ninguna manera.

- Penalización por el Juez Coordinador: 0.50 puntos

8.3.3 Orden de paso incorrecto: Para el orden de paso equivocado o elección incorrecta del aparato de acuerdo del orden de paso del ejercicio será evaluado al final de la rotación. El conjunto será penalizado. Penalización: 1 punto Juez Coordinador

9. Contacto con los Aparatos

9.1. Principio y final del ejercicio.

9.1.1 Al inicio del ejercicio, los aparatos deberán estar en contacto con al menos una integrante del conjunto debiendo las restantes tomar contacto con los mismos hasta 4 tiempos de iniciado el movimiento de la serie.

Penalización por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos, si una o mas gimnastas está sin aparatos más de 4 tiempos.(más de 4 segundos)

9.1.2. Si los aparatos y las gimnastas no inician el movimiento simultáneamente, los movimientos deben realizarse rápidamente de modo que no haya más de 4 tiempos de ningún integrante del conjunto o aparato inmóvil.

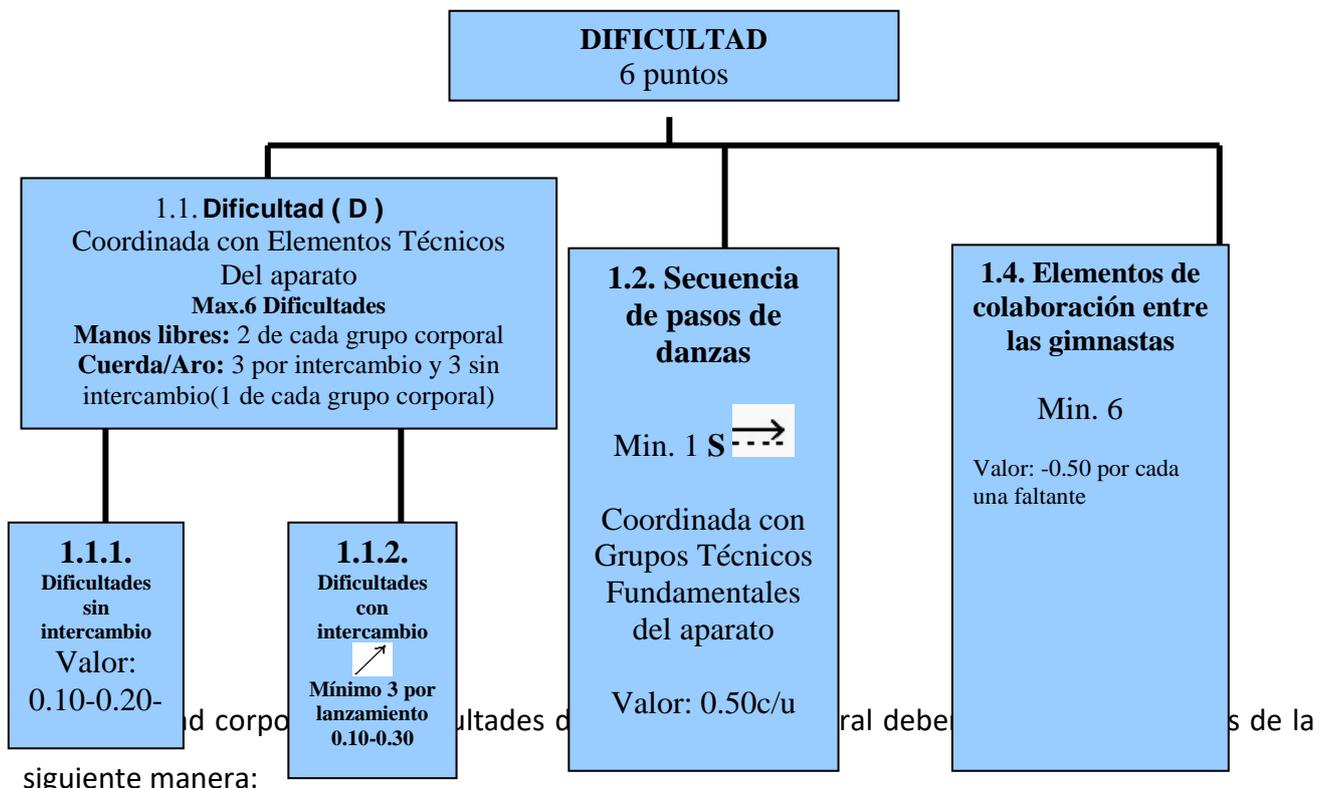
Penalización: por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos por visible inmovilidad (más de 4 movimientos/4 segundos).

9.1.3. Al final del ejercicio, cada gimnasta puede sostener o estar en contacto con uno o más aparatos. En este caso, una o más gimnastas pueden estar sin aparato en la posición final. Ningún aparato deberá estar sin ningún tipo de contacto.

Penalización por Juez de Ejecución: 0.30 puntos si todas las gimnastas, no están en contacto con el aparato en la posición final.

El total de estas penalizaciones serán deducidas de la nota final.

10. Dificultad



siguiente manera:

1 de cada grupo: Saltos \wedge , Equilibrios \top , Rotaciones \circ

10.1.2 Cada Dificultad Corporal se cuenta una sola vez.

Una dificultad corporal es válida si se ejecuta con:

- Si la ejecutan las 4 gimnastas
- Como mínimo 1 con un elemento técnico del aparato.
- Sin una o más de las siguientes faltas técnicas graves:
 - a) Alteración grave de las características de base de cada grupo corporal
 - b) Rotaciones: cualquier rotación realizada con un saltito o deslizamiento, no será válida.
 - c) Pérdida del aparato durante la dificultad (con o sin lanzamiento).
 - d) Pérdida del equilibrio, apoyando una mano, un aparato o cayendo.
 - e) Aparato estático.

Si una dificultad es realizada en conexión con un lanzamiento del aparato, solo es válida:

- Si el aparato es lanzado al principio durante o justo al finalizar la dificultad.
- Si el aparato es recepcionado al inicio, durante o al final de la dificultad.
- Los equilibrios solo son válidos si durante la dificultad se realiza durante el lanzamiento.

11. Dificultad con intercambio (↗):

Cada conjunto debe realizar al menos 3 dificultades por intercambio

11.1 Los intercambio por lanzamiento de aparatos son los únicos que son con liderados como dificultad de intercambio.

El valor más bajo de intercambio ejecutado por 2 compañeras determinará el valor del intercambio.

11.1.2. Los intercambios se pueden realizar:

- Simultáneamente o en una realmente rápida sucesión.
- Con o sin desplazamientos.
- Por todas las gimnastas.

11.1.3. El intercambio de base es válido solo si todas las gimnastas realizan las dos acciones:

- Lanzar su aparato
- Recibir el aparato de una compañera
- Si uno o varios aparatos caen en el intercambio, el mismo ya no es válido.

11.1.4. Valor de las dificultades de intercambio

Valor Base 0.10 puntos, realizado con 1 criterio mínimo. Por ejemplo: 1 elemento corporal **(durante el intercambio, no se pueden realizar Dificultades Corporales)**.

11.2. Es obligatorio realizar varios tipos de intercambios con diferentes lanzamientos o recogidas (2 tipos diferentes). **Penalización** por Jueces de Dificultad: 0.30 puntos si esta norma no es respetada.

11.3. Los siguientes elementos realizados durante el lanzamiento y/o durante la recuperación del aparato puede incrementar el valor de un intercambio en 0.10 por cada uno de ellos:

- Distancia 6 metros, durante el lanzamiento y/o recuperación (cuando esta prevista como parte de la coreografía)
- Recuperación sobre el suelo, la gimnasta debe estar ya en el suelo y no en movimiento hacia el suelo durante la recuperación
- Elemento de Rotación (no dificultad) durante el vuelo del aparato.
- Fuera del campo visual.
- Sin ayuda de las manos.
- Lanzamiento oblicuo del aro.
- Lanzamiento de la cuerda abierta o extendida (sostenida por el extremo o el medio).
- Recepción de la cuerda con un extremo en cada mano.
- Lanzamiento del aro con rotación alrededor de su eje.
- Recepción directa del aro en rotación.

12. Secuencia de pasos de danza S Valor 0.50 puntos:

Una continua conectada secuencia de pasos rítmicos de danzas de salón, folclóricas, danzas modernas, etc, como mínimo 8 pasos TIEMPOS MUSICALES (8 segundos) , durante los cuales el aparato está en continuo movimiento Estos pasos deben guardar las siguientes correlaciones:

- ☑ Deben ser en concordancia total con el tiempo, ritmo y acento musicales
- ☑ Deben combinar emocional y característicamente con la música entre el cuerpo y los aparatos.
- ☑ Los verdaderos pasos de danza deben tener una variedad de niveles, direcciones, velocidades y modalidades de movimiento, de acuerdo al tempo, ritmo, carácter y acento de la música.
- ☑ Deben realizarse con desplazamiento al menos una parte

☒ Deben ser coordinados con mínimo un elemento Técnico Fundamentales del Aparato

☒ Pueden ser o no iguales para todas la gimnastas

Los pasos de danzas no serán válidos con:

☒ Caída/tropezón de la/s gimnasta/s o pérdida del aparato

☒ Falta de un elemento técnico del aparato

☒ Menos de 8 segundos

☒ Combinación realizada totalmente en el piso

☒ Aparato estático o decorativo

☒ Participación parcial del conjunto

13. Elementos de colaboración de las gimnastas (6 como mínimo- todas las colaboraciones que superen las seis pedidas enriquecerán la coreografía pero no adicionan puntaje extra).

Cada colaboración tendrá un valor de 0,50 puntos, siendo el máximo permitido de 3,00 puntos.

Penalización: Juez de dificultad: 0,50 por cada colaboración faltante.

13.1. Los elementos de colaboración implican:

☒ Todas las gimnastas juntas o en subgrupos deben estar en contacto entre ellas o a través de sus aparatos

☒ El trabajo del aparato en la colaboración debe ser evidente y no de simple decoración. Un simple contacto entre las gimnastas no será contado como colaboración.

☒ TODA COLABORACION DEBERA SER CLARA PARA EL JUEZ.

Las colaboraciones son válidas si son ejecutadas por todas las gimnastas sin cualquiera de las siguientes faltas graves:

* las 4 gimnastas no participan en la acción de participación.

*perdida del aparato.

*perdida del equilibrio con apoyo sobre la mano o el aparato o caída del gimnasta.

*colisión entre las gimnastas o aparatos.

*gimnastas/aparato estático (una o varias gimnastas están sin aparato o inmóviles durante más de 4 segundos)

*el aparato se lanza a la compañera después de que completa la rotación (el aparato tiene que estar en vuelo durante la rotación)

*con un elemento prohibido.

*elemento decorativo no conforme del aparato.

13.2. Elementos prohibidos en las colaboraciones

*Acciones o movimientos en los cuales una o varias compañeras son mantenidas sin tocar el suelo durante más de 4 segundos o tiempos musicales.

*Transportar o arrastrar gimnastas por el piso por más de 2 pasos

*Caminar (más de un apoyo), sobre una o varias gimnastas

*Formar pirámides

*Espagat frontal o lateral en el suelo con parada en la posición.

*Apoyo sobre una o dos manos o sobre los antebrazos sin otro contacto con el suelo, sin inversión o rueda lateral y con parada en la posición vertical.

Penalización: por los jueces de ejecución: 0.30 puntos por cada elemento prohibido

13.3 Queda prohibido todo ejercicio o elemento que ponga en riesgo la integridad física de una o varias integrantes del conjunto.

Penalización: por los jueces de ejecución: 0.30 puntos por cada elemento riesgoso

13.4. Contacto con los aparatos durante las colaboraciones:

Es posible que una o varias gimnastas estén en posesión de uno o más aparatos, habiendo compañeras sin aparatos, bajo la condición de que no sucede por más de 4 movimientos

Penalización por los jueces de Ejecución: 0.30 puntos se encuentre sin aparatos durante más de 4 tiempos, o si uno o más aparatos se encuentran inmóviles por más de 4 tiempos

14. Grupos fundamentales u otros grupos del Aparato

Más del 50% del ejercicio debe ser realizado con elementos de los grupos fundamentales de manejo del aparato

☒ Penalización por los Jueces de Composición: 0.50 puntos por ausencia de predominancia de los Grupos Fundamentales.

☑ Estos elementos pueden realizarse en forma ilimitada, pero no pueden realizarse en forma idéntica 2 veces, es decir que lo que hace el aparato o lo que hace el cuerpo debe ser diferente cada vez.

14.1. Tabla resumen de los Grupos Técnicos Fundamentales de los aparatos:

Aparato	Grupo Fundamental	Otros Grupos Técnicos
U	 Pasaje a través de la cuerda con saltos Cuerda girando hacia atrás, adelante o costado.	
	Pasaje a través de la cuerda con series de saltitos (min 3)  Cuerda girando hacia atrás, adelante o costado Doble rotación de la cuerda o cuerda doblada (min 1 saltito)	 Rotaciones de la cuerda extendida y abierta tomada del extreme, o del medio (1 rotación mínimo)
	 Serie de rotaciones (1 rotación mínima cuerda plegada en dos/3 rotaciones min en cuerda plegada en 3 o 4)	Enrollamiento pequeños o medianos lanzamientos
	Escape y recepción de un cabo ; Espirales (dos o más rotaciones del final de la cuerda durante la escapada)	 Movimientos en 8 o velas con amplio movimiento del tronco (cuersa tomada con ambas manos) Círculos grandes (cuerda tomada con ambas manos) Captura de la cuerda con un cabo en cada mano
	 Pasaje a través del aro con todo el cuerpo o gran parte de él.	Pasaje por sobre el aro con una parte del cuerpo

○	<p>*Series de rotaciones en la mano (mínimo 1 rotación)</p> <p>*Una rotación libre alrededor de una parte del cuerpo</p>	Rodadas del aro en el suelo.
○○○	Rodadas del aro por mínimo 1 segmento del cuerpo	↔ pequeños o medianos lanzamientos y recepciones
⊕	<p>⊕ Rotaciones del aro alrededor de un eje:</p> <p>1 rotación libre entre dedos</p> <p>1 rotación si es sobre una parte del cuerpo</p>	<p>Amplios movimientos en 8</p> <p>Grandes círculos del brazo</p> <p>Mínimo 3 rotaciones si es en el suelo (trompo)</p>

14.2 Resumen de Grupos Fundamentales del todos los aparatos

↗	Lanzamientos y recepciones
○○	<p>manejos (aparatos en movimiento):</p> <p>*Transmisión del aparato de una parte a otra del cuerpo o por debajo de las piernas</p>
⊕	Equilibrio inestable en una parte del cuerpo

15. Equilibrio inestable de los aparatos:

- ⊕ - Los aparatos no pueden ser agarrados fuertemente por ninguna parte del cuerpo ni las manos para ser considerados equilibrio inestable.
- Un elemento de equilibrio inestable incorrecto ⊕ es considera aparato estático
- Excepción: pelota en la mano durante las rotaciones

15.1 Aparato estático

- El aparates sujetado fuertemente por una o dos manos

- El aparato es sujetado firmemente por una o varias partes del cuerpo durante mas de 2 movimientos corporal.
- El aparato es sujetado durante una dificultad y la dificultad misma.
- Penalización por los jueces de ejecución: 0.30 puntos por aparato estático.

16. Elementos pre-acrobáticos:

Pueden realizarse sólo una vez cada una en una serie:

- Todos los pre acrobáticos deben realizarse SIN detenerse en la posición de vertical

16.1 Solo están autorizados los siguientes grupos de pre acrobáticos:

1 Roles adelante, atrás o lateral sin vuelo.

2 Inversiones (medialuna o soples) adelantó, atas o lateral.

3 Si las inversiones se realizan con diferentes apoyos: sobre manos, codos, pecho, son consideradas diferentes.

4 Rol de pecho o rol de hombro/ Fes- flor



16.2 Estos pre acrobáticos están autorizados siempre y cuando estén coordinados con un elemento técnico del aparato, y que la gimnasta mientras los realiza este en contacto con el aparato.

17. Uso del espacio: el área de competencia debe ser utilizada completamente

- Diferentes niveles (gimnasta parada, en el suelo y en el aire)
 - Variedad en las direcciones del cuerpo y del aparato.
 - Variedad en las modalidades de desplazamiento.
- a) Penalización por los Jueces de Composición: 0.30 puntos por perdida en la variedad en el uso de los nivel, direcciones y modalidades.

18. Dificultad (D)

Los jueces evaluarán las Composición del Ejercicio de la siguiente manera (D):

- Evaluar todas las dificultades y verificar que las mismas sean ejecutadas de manera válida.
- Verificar la ejecución de los 3 intercambio como mínimo ↗
- Verificar que se realice al menos una Secuencia de pasos de danzas S →
- Verificar que se realicen los 6 elementos de colaboración entre las gimnastas.
- Aplicar el puntaje correspondiente.
- Realizar las deducciones correspondientes.

Penalizaciones de los jueces de Dificultad.

PENALIDADES

0.30 Ausencia de diferentes tipos de lanzamientos y recuperación de intercambios

0.50 Por ausencia de predominancia de los Grupos Fundamentales del Aparato. *Por no realizar al menos:

1 secuencia de pasos de danzas

*Por realizar más de la cantidad máxima de dificultades

*Por la falta de algún intercambio o dificultad corporal exigida

*Por realizar más de a cantidad permitida de dificultades corporales de cada grupo

*Por ausencia de cada una de las colaboraciones (error de composición)

19 Tabla de dificultades de salto ()

19.1 Características de base:

Forma definida y fijada durante el vuelo

Altura suficiente para poder mostrar la forma correspondiente al salto

VER REGLAMENTO JUEGOS NACIONALES EVITA PAG. 69 /70/71/72

20 Tabla de dificultad de Rotación ()

20.1. Características de base

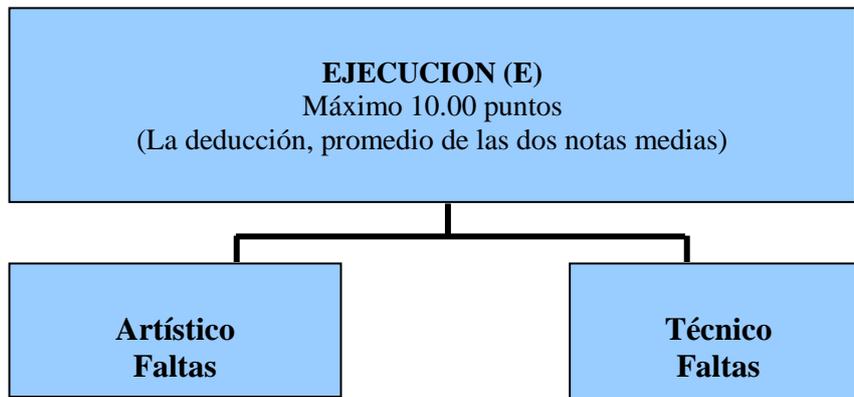
Mínimo una rotación de 360°

VER REGLAMENTO JUEGOS NACIONALES EVITA PAG 73

EJERCICIOS DE CONJUNTO

Ejecución (E)

LA EJECUCION CONSISTE EN:



21 Lo componentes artísticos:

21.1 Unidad de la composición

21.1.1 El objetivo principal es crear una imagen artística, expresada a través del cuerpo y los movimientos de aparatos, así como el carácter de la música.

21.1.2 El carácter de la música debe definir el tema principal idea / de la composición, y el gimnasta debe transmitir esta idea guía a la audiencia desde el principio hasta el final del ejercicio.

21.1.3 La composición debe ser desarrollado por los elementos técnicos, estéticos y de enlace, donde un movimiento pasa sin problemas a la siguiente, incluyendo los contrastes en la velocidad / intensidad (dinamismo), la amplitud y el nivel de los movimientos, realizados en relación con la música.

21.1.4 La composición no debe ser una serie de dificultades corporales desconectados o elementos de aparatos, pero las transiciones de un movimiento a otro debe ser lógica y se conecta sin problemas, sin paradas innecesarias o prolongados movimientos preparatorios antes de los elementos del cuerpo o aparato.

21.1.5 Al inicio y al final del ejercicio la gimnasta tiene que estar en contacto con el aparato. La posición de la gimnasta en el principio del ejercicio tiene que ser justificado y utilizado para el movimiento inicial del aparato. Posiciones de inicio y final no debe ser extrema.

22. Música y Movimiento

22.1 Debe haber una correlación total entre los movimientos y la música, a cargo de:

- El contraste de los movimientos de acuerdo con los acentos de tempo, el ritmo y la música.
- La capacidad para expresar el carácter y las respuestas emocionales a la música a través del cuerpo.

22.2.1 Expresión del cuerpo se caracteriza por:

- Una síntesis de la fuerza, la belleza y la elegancia de los movimientos.
- Participación de todos los segmentos del cuerpo en movimiento (cabeza, hombros, tronco, manos, brazos, piernas).
- Las expresiones faciales también debe comunicar el tema de la música y el mensaje de la composición.
- Variedad en la velocidad y la intensidad (dinámica) de los movimientos de gimnasta aparatos, que debería reflejar el dinamismo del movimiento.
- La continuidad de los movimientos, sin interrupciones ni paradas innecesarias o largas elementos preparatorios.

23. Organización del trabajo colectivo

23.1 El carácter típico del ejercicio de grupo es la participación de cada gimnasta en el trabajo homogéneo del grupo en un espíritu de cooperación.

23.2 Cada composición debe tener diferentes tipos de organización en el trabajo colectivo:

 Cuando todas las gimnastas ejecutan los mismos movimientos

24. Organización con ejecución sincronizada

Ejecución en rápida sucesión

Ejecución en el "canon"

 Cuando todas las gimnastas ejecutan diferentes movimientos

"Coral" de ejecución

Colaboración en la ejecución

 Ninguno de estos tipos de ejecución debe predominantes en la composición

25. Uso del Espacio:

Formaciones: mínimo 6

Penalización: 0,30 por cada una faltante.

☒ Diferentes niveles (gimnasta en vuelo, de pie, en el suelo, etc.)

☒ Variedad en direcciones/trayectorias de los movimientos del cuerpo/aparatos

Penalización: 0,30 por falta de variedad en el uso del practicable, niveles, trayectorias, direcciones del aparato y cuerpo

26- Las sanciones de ejecución (artística y técnica)

VER REGLAMENTO JUEGOS NACIONALES EVITA PAG 76/77/78/79/80

HANDBALL

1. Participantes

1.1 Se participará en la **categoría Sub 14** (deportistas nacidos en el año 2003, 2004, 2005), **Sub 16** (deportistas nacidos en el año 2001 Y 2002) y **Sub 18 solo de instancia departamental** (deportistas nacidos en el año 1999 y 2000). Cada una de las mismas estará conformada por dos equipos, uno masculino y otro femenino.

1.2 **Para sub 14** la **modalidad es Escolar y la característica Libre** de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia

Para sub 16 la modalidad es Comunitario y la característica Libre.

Para sub 18 la modalidad es Escolar y la característica Libre con instancia departamental

1.3 Cada equipo masculino y femenino estará integrado por doce (12) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes) en ambas categorías, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la IHF, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de veinte (20) minutos cada uno con un descanso de diez (10) minutos entre sí en la Categoría Sub 14 y, en la Categoría Sub 16 y sub 18, se jugarán dos (2) tiempos de veinticinco (25) minutos cada uno con un descanso de diez (10) minutos entre sí.

2.2 Por su parte, el tamaño del balón de juego para la rama femenina Sub 14 será el N° 1. 2.3 El tamaño del balón de juego será el N° 2 para la rama masculina Sub 14 y para las ramas femenina y masculina Sub 16.

2.4 Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior del 1 al 99.

2.5 En caso de poseer camisetas de juego similares y no llegar a un de acuerdo de quien debe vestir la oficial, deberá utilizar la alternativa aquel que haga las veces de local en el partido en cuestión.

2.6 Los sistemas defensivos a utilizar son:

2.6.1 Sistemas abiertos (3:2:1, 3:3, y hombre a hombre) en la categoría Sub 14.

2.6.2 Sistemas abiertos (3:2:1, 3:3, 4:2 y hombre a hombre) y Sistemas cerrados (6:0), (5:1) y combinados o mixtas en la categoría Sub 16 y sub 18

3. Sistema de Competencia.

3.1 Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".

4. Criterios de Desempate.

En la Fase Regular y Final: para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico (resultado del partido entre sí).

En caso de que alguno de los equipos que haya ganado por no presentación terminara en su zona empatado, no se considerará para él ni para ninguno de los equipos empatados, el resultado contra el equipo que no se haya presentado.

Si el empate fuera de más de dos equipos, se utilizarán los siguientes criterios de desempate, teniendo en cuenta que sólo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

- Diferencia entre goles a favor y goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Menor cantidad de goles en contra.
- Sorteo.

En caso de empatar en el partido final del Torneo se procederá de la siguiente manera:

- Un (1) tiempo de cinco (5) minutos.
- Otro tiempo de cinco (5) minutos.
- Serie de tres (3) penales.
- Serie de un (1) penal hasta desempatar.

5. Consideraciones Generales:

5.1 En el banco deben todos los jugadores y oficiales permanecer sentados. Un solo oficial puede permanecer de pie. En la zona de bancos respetando el área de entrenadores.

5.2 Los oficiales del equipo tienen el derecho y la obligación de controlar y dirigir a su equipo, siempre y cuando lo hagan CON ESPÍRITU DEPORTIVO Y LIMPIO, de acuerdo a las reglas de juego.

OBSERVACIONES HÁNDBALL

En caso de que un equipo no se presente a jugar, perderá el partido por 6 a 0.

CONSIDERACIONES SISTEMAS DEFENSIVOS CATEGORÍA SUB 14

- Defensas permitidas: individual, 3:2:1 ó 3:3 y las transformaciones que de ellas se deriven, por las evoluciones del ataque:

- Defensa 3:3: dos líneas defensivas, la primera en proximidad al propio arco, y dentro de la zona de golpe franco o tiro libre, (exteriores y central defensivo). La segunda a partir de 10 metros del propio arco, y siempre aproximadamente (avanzados, central y los dos laterales). La distancia entre las 2 líneas defensivas no debería superar los 5 mts.

- Lo que se busca es dar espacio al ataque para que trabajen fintas y desmarques sin pelota y a la defensa para que aprendan a desplazarse y leer el juego del ataque para poder anticipar, disuadir, cortar opciones de pases o trayectorias de los oponentes.

- En las transformaciones del ataque, hay transformaciones defensivas (por desdoblamiento de la primera línea ofensiva -ataque-. Por ejemplo ataque 2:4, defensa 4:2. Aquí se deben considerar que en ocasiones el ataque se desplaza sobre la defensa, colapsando, es decir quedando, en ocasiones un armador ofensivo -en primera línea de ataque- y los demás atacantes dentro de la zona de tiro libre y golpe franco, (ej. 1:5 en ataque y obviamente 5:1 en defensa), lo cual puede interpretarse como "defensa cerrada", cuando en realidad es la respuesta a los desplazamientos y dispositivos ofensivos.

- **NO ESTÁN PERMITIDAS** las defensas mixtas o jugadores fuera de la estructura defensiva. Se entiende por defensa mixta, el marcar individualmente a un jugador del equipo contrario, no permitiéndole intervenir en el juego de ataque de su equipo. Tener especial atención en el 3 defensivo que sigue al pívot por el área. Actuar cortando línea de pase es posible, pero de ninguna manera puede ser tomado sin pelota (sanción progresiva). No está permitido que un defensor salga de la estructura defensiva para ganar un espacio para el contraataque (ej: el equipo atacante es inferior y libero a un jugador de la marca, para contraatacar).

- Progresividad de las sanciones cobradas en sistemas defensivos mal aplicados: advertencia- tiro libre- penal.

- Tiros libres: Se mantiene el concepto de 3:3 y permanecen en 6 mts. la misma cantidad de jugadores que hay en 9 mts. para ejecutar el tiro libre. Ejemplo: Pantallas de 3 jugadores y un lanzador, en la defensa podemos tener 4 jugadores defensores. Cuando el que saca el tiro libre suelta la pelota los que defiendan en la 1ª línea defensiva deberán tener la intención de salir fuera de 9 mts. Se hará un especial hincapié en el respeto por los 3mts. Automáticamente que



está sancionado un tiro libre el no respeto de la norma será pasible de advertencia y subsiguientes sanción progresiva.

- Tiro libre con el tiempo finalizado: el atacante deberá lanzar al arco sin pase previo ni rebote, solo podrán estar en la barrera 3 defensores.

- Inferioridad numérica defensiva: Si un equipo quedara con 1 jugador menos deberá continuar defendiendo en 2 líneas 3:2. Si a la defensa le faltaran 2 jugadores, deberán defender 3:1 y si le faltaran 3 jugadores, recién entonces se podrá defender 3:0.

- No puede haber cambios sistemáticos y que un jugador sólo ATAQUE O DEFIENDA. HAY JUGADORES DE HANDBOL NO JUGADORES OFENSIVOS O DEFENSIVOS. Se intenta retardar lo máximo posible la especialización, cuyo objetivo no es solo formar jugadores polivalentes, sino además pretender instalar al joven jugador a lo largo de su formación en un entorno muy variable y de frente a múltiples problemas.

HOCKEY

1. Participantes

1.1 Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2003, 2004, 2005) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2001 y 2002).

1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia

1.3 Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que las participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.4 Cada equipo deberá desarrollar el partido con un (1) arquero y seis (6) jugadores de campo, salvo expulsiones reglamentarias. (El número mínimo de jugadores necesarios para dar comienzo a un partido es 4 de campo y el arquero, por equipo).

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIH, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de diez (10) minutos cada uno, con cambio de lado sin descanso.

2.2 El campo de juego será un rectángulo que abarcará la mitad de la extensión de una cancha reglamentaria.

2.3 Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 10 en la parte posterior.

2.4 Es obligatorio el uso de canilleras y protector bucal.

2.5 Es obligatorio el uso de zapatillas para jugar en césped sintético, y no se permite utilizar botines de fútbol.

2.6 No se permite el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física de las jugadoras.

2.7 La acumulación de tres (3) tarjetas amarillas corresponde automáticamente un (1) partido de suspensión.

2.8 Las tarjetas amarillas acumuladas serán eliminadas en: -Fase Final, Zona A, último partido (cruce de zonas por definición de puestos). -Fase Final, Zona B o C, segundo partido de la llave.

2.9 La aplicación de 1 (una) tarjeta roja, automáticamente inhabilita a la jugadora a disputar el siguiente encuentro como mínimo y deberá esperar la sanción otorgada por el Tribunal de Disciplina.

3. Sistema de Competencia

3.1 Ver Anexo II “Sistema de Competencia Deportes de Conjunto y Combate”.

3.2 se confeccionaran zonas según las cantidades de equipos y se jugara todos contra todos dentro de las mismas zonas. (Para etapas locales, Departamentales, Regionales y Provinciales)
Se les dará 3 puntos al partido ganado, uno al empatado y 0 al perdido.

4. Criterios de Desempate.

4.1 En la Fase Regular y Final:

4.1-En caso de igualdad de puntos entre dos equipos se definirá de la siguiente manera, teniendo en cuenta la totalidad de goles a favor y en contra obtenidos en toda la fase clasificatoria:

4-1.1- Resultado del partido entre sí

4-1.2- Diferencia entre goles a favor y goles en contra.

4-1.3- Mayor cantidad de goles a favor.

4-1.4- Menor cantidad de goles en contra.

4-1.5- Sorteo.

4-2 -Si el empate fuera de más de dos equipos se utilizarán los siguientes criterios:

Resultados de partidos entre si, de todos los equipos involucrados en el desempate. Sumando los puntos obtenidos por cada equipo en los enfrentamientos entre los involucrados en el desempate. Si la igualdad persiste se utilizaran los criterios de desempate del punto 2.1 en adelante. Teniendo en cuenta la totalidad de goles a favor y en contra obtenidos en toda la fase clasificatoria.

4-2.1- Diferencia entre goles a favor y goles en contra.

4-2.2- Mayor cantidad de goles a favor.

4-2.3- Menor cantidad de goles en contra.

4-2.4-Sorteo.

JUDO

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Federación Santafesina de Judo

E - mail: asarva@cadarosario.com.ar

Nota:

El árbitro y los jueces de la competencia tendrán la potestad en todo momento de determinar Nockout Técnico cuando a su criterio, peligre la integridad física de algunos de los competidores por falta de técnica individual

1. Participantes

1.1 La competencia será en la categoría **Sub 14** (solo los nacidos en los años 2003 y 2004), por cada provincia los equipos estarán conformados por 6 (seis) judokas (equipo masculino) y 6 (seis) judokas (equipo femenino), 2 (dos) entrenadores/as, uno de cada sexo y 1 (un) delegado los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia. En el momento del combate los judocas deberán estar acompañados por un entrenador/a de su mismo género.

1.2 La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

1.3 La modalidad de participación es **Comunitaria** y la característica **Libre** de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.4 No podrán participar judokas en más de 1 categoría.

1.5 En masculino se competirá en 6 categorías de pesos a saber: (-40 kg, -44 kg, -48 kg, -53 kg, -58 kg y -64 kg)

1.5 En femenino se competirá en 6 categorías de pesos a saber: (- 40 kg, - 44 kg, -48 kg, -53 kg, -58 kg y -64 kg)

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por Reglamento FIJ (Federación Internacional de Judo).

2.3 De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista, el mismo será descalificado.

2.4 Se participará en la modalidad de combates a 2 minutos. 2.5 El pesaje se desarrollará el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispondrá de dos horas para cumplir con este requisito y tendrá **hasta dos oportunidades** para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia.

2.6 Estarán prohibidas las técnicas de kansetsu waza y shime waza.

3. Sistema de Competencia

3.1 El sistema utilizado será mixto con una primer etapa clasificatoria todos contra todos en 4 zonas de 6 participantes, y una etapa campeonato con 6 llaves de eliminación simple de cuatro competidores cada una.

3.2 Al término de la etapa de clasificación las 6 llaves de cuatro competidores se reordenarán del siguiente modo:

3.2.1 Los cuatro primeros de cada zona (competirán del 1º al 4º Puesto)

3.2.2 Los cuatro segundos de cada zona (competirán del 5º al 8º Puesto)

3.2.3 Los cuatro terceros de cada zona (competirán del 9º al 12º Puesto)

3.2.4 Los cuatro cuartos de cada zona (competirán del 13º al 16º Puesto)

3.2.5 Los cuatro quintos de cada zona (competirán del 17º al 20º Puesto)

3.2.6 Los cuatro sextos de cada zona (competirán del 21º al 24º Puesto)

3.3 En caso de no llegar a completar las cuatro zonas con todos sus participantes el sistema de competencia será el detallado en el punto 2.1 del “Anexo II Sistema de Competencia Deporte de Conjunto y Combate”

3.4 En la llave de la zona campeonato los que provengan de la zona A se cruzarán con los que provengan de la zona C y los de la zona B se cruzarán con los que provengan de la zona D.

3.5 Cada lucha ganada tendrá el valor de 1 pto, y se anotara además un sub puntaje de acuerdo al siguiente criterio de valoración (según reglamento F.I.J.).

Decisión 1 pto - yuko 5 ptos - wazari 7 ptos - Ippon 10 puntos

4. Criterio de desempate

4.1 En la zona de clasificación inicial y en caso de empate entre más de dos competidores se desempatará siguiendo los criterios que se detallan a continuación:

4.1.1 Sub puntaje técnico

4.1.2 Cuadro de todos contra todos en luchas de 1:30 minutos

4.2 En la zona de clasificación y en caso de empate entre dos competidores se desempatará por sistema olímpico (ganador de la lucha entre sí).

4.3 En la zona de clasificación final se definirá por el sistema goleen scord a 2 (dos) minutos.

5. Indumentaria y protecciones

5.1 Los competidores deberán presentarse en el área de competencia con la indumentaria que se requiere, pantalón, chaqueta y cinturón. Las categorías femeninas podrán tener una muda debajo de la chaqueta.

5.2 Se podrá competir con un Judogui que tenga impreso el nombre de la provincia en la parte inferior de la espalda de la chaqueta del uniforme.

5.3 Los deportistas no podrán presentarse con ningún tipo de elemento que pueda lastimar al contrincante como algún elemento cortante, metálico, ojalillos, piercing, anillos, aros y cualquier otra protección que no responda a lo estipulado en el reglamento de este deporte.

5.4 Aquellos deportistas que posean ortodoncia deberán utilizar un protector bucal simple o doble según corresponda debiendo cubrir todos los espacios donde estén los brackets.

6. Penalizaciones

6.1 Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento FIJ.

6.2 Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves estarán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Evita.

KARATE

1. Participantes

1.1 La competencia será en la categoría Sub16 (solo los nacidos en los años 2001 y 2002), por cada provincia los equipos estarán conformados por 5 (cinco) participantes masculinos de kumite y 1 de kata y 3 (tres) participantes femeninos de kumite y 1 de Kata, 2 entrenadores/as, uno de cada sexo y 1 (un) delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

En el momento del pesaje los deportistas deberán estar acompañados por un entrenador/a de su mismo género, junto con el veedor/a de La Federación Argentina de KARATE (FAK).

1.2 La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

1.3 La modalidad de participación es Comunitaria y de característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia, dicha participación, se registrará de acuerdo al reglamento de la FMK que es la utilizada en todos los campeonatos Nacionales por la Federación Argentina de Karate, con las adaptaciones especificadas en éste Reglamento.

1.4 Un mismo deportista no podrá participar en más de 1 categoría.

1.5 En Kumite masculino se competirá en categorías de peso oficiales FAK a saber: -55 kg, -61 kg, -68 kg, -76 kg, más de 76 kg.

1.6 En Kumite femenino se competirá en 3 categorías de peso oficiales de FAK a saber: -48 kg, -53 kg, -59 kg, y más de 59 kg.

1.7 En Kata, se presentará un representante provincial por género, que sólo podrá participar en esa modalidad.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se registrará por Reglamento Federación Mundial de Karate (FMK), con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.

2.2 De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista, el mismo será descalificado.

2.3 Se participará en la modalidad Kumite y Kata Individual.

2.4 Los combates tendrán una duración de 2 (dos) minutos.

2.5 En Kata se requerirá a los participantes que tengan un mínimo de 4 (cuatro) formas distintas para el evento, ya que en caso de empatar, podrán definir realizando una forma que no puede ser ninguna de las últimas dos ejecutadas.

2.6 Finalizada la etapa de clasificación, a los competidores que hayan terminado en el cuarto, quinto y sexto puesto de cada grupo se los clasificará automáticamente desde el puesto 13 (trece) en adelante de acuerdo a su posición en los grupos y las condiciones descriptas en el punto 3 (Criterios de desempate).

2.7 El pesaje se desarrollará el día de la acreditación, dentro de los horarios oportunamente informados. Cada deportista dispondrá de dos horas para cumplir con este requisito y tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia.

2.8 En kumite estará prohibido el contacto a la zona alta, entendida ésta como el área por encima del hueso de la clavícula (cara, cabeza, cuello), aunque SI se podrá “Puntuar”, sin contactar.

2.9 Premiación por equipos:

2.9.1 Una vez finalizada la competencia se premiará, además de a los ganadores individuales de cada categoría, a la provincia ganadora por equipos, en cada género. El puntaje que otorga cada competidor a su equipo (provincia) según la posición en la clasificación final es: 12 (doce) puntos el primero, 11 (once) el segundo, 10 (diez) el tercero, 9 (nueve) el cuarto, 8 (ocho) el quinto, 7 (siete) el sexto, 6 (seis) el séptimo, 5 (cinco) el octavo, 4 (cuatro) el noveno, 3 (tres) el décimo, 2 (dos) el undécimo y 1 (uno) el duodécimo.

2.9.2 En cada sexo se declara ganador al equipo que más puntos obtenga. En caso de que los equipos empaten en los puntos obtenidos, para definir la mejor posición se tomará en cuenta quien tiene mayor cantidad primeros puestos, de persistir los empates se tomaran la mayor cantidad de segundos puestos y así se seguirá descendiendo hasta que se puedan definir las posiciones.

3. Criterio de puntuación:

3.1 En kumite:

3.1.1 Al ganador por diferencia de 8 (ocho) pts 16 (dieciséis) puntos

3.1.2 Al ganador por puntaje técnico 10 (diez) puntos

3.1.3 Al ganador por decisión (banderas) 8 (ocho) puntos

3.1.4 Al ganador por descalificación del oponente 8 (ocho) puntos (resultado del combate 8-0)

3.1.5 Al ganador por no presentación del oponente (resultado del combate 8-0) 8 (ocho) puntos

3.1.6 Al perdedor por diferencia de 8pts, por puntuación, por decisión (banderas), 2 (dos) punto

3.1.7 Al perdedor por descalificación 1 (uno) puntos

3.1.8 Al perdedor por no presentación 0 (cero) puntos

3.2 En kata:

3.2.1 Al ganador por banderas 3 (tres) puntos

3.2.2 Al perdedor por banderas 1 (uno) punto

4. Criterio de desempate:

4.1 En kumite:

Entre dos competidores:

4.1.1 Sistema olímpico (ganador del combate entre ambos)

Entre tres o más competidores:

4.1.2 Mayor cantidad de puntos a favor

4.1.3 Menor cantidad de puntos en contra

4.1.4 Mayor cantidad de banderas a favor

4.1.5 Menor cantidad de banderas en contra

4.1.6 Menor cantidad de combates perdidos por descalificación

4.1.7 Menor cantidad de combates perdidos por no presentación

4.1.8 Llave de eliminación simple (previo sorteo de By), combates a 1' de duración.

4.2 En kata:

Entre dos competidores:

4.2.1 Sistema olímpico (ganador del enfrentamiento entre ambos)

Entre tres o más competidores:

4.2.4 Mayor cantidad de banderas a favor

4.2.5 Menor cantidad de banderas en contra

4.2.6 Menor cantidad de enfrentamientos perdidos por no presentación

4.2.7 Llave de eliminación simple (previo sorteo de “By”)

5. Indumentaria:

5.1 Los contendientes deberán usar karate-gui blanco, sin franjas ribetes ni bordado.

5.2 Un contendiente usará un cinturón rojo y otro azul, liso sin bordado alguno, los cinturones deben tener una anchura de 5 cm y tener la longitud suficiente como para que sobren 15 cm a cada lado del nudo

5.3 Las competidoras femeninas deberán usar una camiseta normal blanca debajo del karate-gui.

6. Protecciones:

Son obligatorias las siguientes protecciones:

6.1 Guantillas aprobadas por la FAK, un competidor usará el color rojo y otro azul.

6.2 El protector bucal (cada participante debe traer el propio).

6.3 El protector corporal, para todos los competidores de kumite, y además el protector de pecho para las competidoras, aprobados por la FAK (cada participante debe traer su propio protector).

6.4 El protector de tibia aprobado por la FAK, un competidor llevará el color rojo y otro azul.

6.5 El protector de pie aprobado por la FAK, un competidor usará el color rojo y otro azul.

7. Penalizaciones

7.1 Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento WKF.

7.2 Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves estarán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Evita.

LEVANTAMIENTO OLIMPICO

1. Participantes

1.1 Se participará en la categoría Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2002, 2003 y 2004), por cada provincia los equipos estarán conformados por 15 (quince) deportistas 8 (ocho) deportistas (equipo masculino), 7 (siete) deportistas (equipo femenino), 2 (dos) entrenadores/as, uno de cada sexo y 1 (un) delegado/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.3 El equipo masculino competirá en las siguientes categorías:

- Hasta 50 kg
- Hasta 56 kg
- Hasta 62 kg
- Hasta 69 kg
- Hasta 77 kg
- Hasta 85 kg
- Hasta 94 kg
- Hasta + de 94 kg

1.4 El equipo femenino competirá en las siguientes categorías:

- Hasta 44 kg
- Hasta 48 kg
- Hasta 53 kg
- Hasta 58 kg
- Hasta 63 kg
- Hasta 69 kg
- Hasta + de 69 kg

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá con una adaptación del Reglamento Oficial de la IWF, considerando las siguientes especificaciones:

2.1.1 El pesaje se desarrollará el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispondrá de dos horas para cumplir con este requisito y tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia.

2.1.2 El peso mínimo de la barra será de 15 kg en arranque y envión para el equipo femenino y 20 kg en ambos ejercicios para el equipo masculino. Además se permitirá el uso de soportes de barra para que la misma quede a la altura reglamentaria. (22,5 cm del piso)

2.1.3 Los entrenadores podrán variar el peso solo una vez.

2.1.4 Durante la competencia, cuando un atleta es llamado con un determinado peso, ya sea porque lo ha solicitado o por incremento automático, los entrenadores podrán solicitar subir ese

peso, una sola vez durante todo el minuto reglamentario que tienen los atletas para realizar el intento. Si el atleta, por ser intentos consecutivos, cuenta con dos (2) minutos, el cambio deberá ser solicitado durante el primer minuto, de lo contrario ya no podrán hacerlo.

2.1.5 No será obligatorio el uso de la malla de competición, pero las rodillas y los codos de los ejecutantes deberán estar al descubierto. No será obligatorio el uso de zapatos especiales (si recomendado)

3. Sistema de Competencia

3.1. La Competencia se desarrollara en cuatro (4) días, en los cuales cada atleta deberá participar dos (2) veces, conforme al siguiente formato:

3.1.1. Primero se realizará una rueda de competencia de cada una de las categorías de Peso, donde el 50% de los participantes de cada de ellas, que obtengan los mejores totales olímpicos (sumatoria de los Kg del mejor intento de arranque y el mejor intento de Envión) clasifican para la segunda vuelta, llamada Competencia Individual, en la cual se dirime el podio de cada una de las categorías.

3.1.2. El otro 50% de los atletas de cada categoría, también vuelve a participar en una segunda vuelta llamada Competencia Complementaria, que se realiza para sumar puntaje para el Equipo Provincial.

3.2. El diagrama de las diferentes competencias (calendario) será diseñado por los Coordinadores Nacionales, una vez que se terminen de acreditar todos los atletas y se establezca el número exacto de participantes por categoría de Peso.

4. Sistema de Premiación

4.1. La Competencia Individual determinara los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce, de cada una de las categorías de peso, por total olímpico.

4.2. La Competencia Complementaria tiene como objeto que, aquellos atletas que no lograron participar de la disputa de las medallas, igualmente puedan registrar una segunda marca, la cual se sumará a la que registraron en la primera vuelta.

4.3. Esta sumatoria de los totales levantados por todos los atletas, en cada una de las dos competencias en que les tocó participar, determina el Kilaje Individual Acumulado (KIA).

4.4. Finalizadas las competencias se elaborará un posicionamiento de todos los atletas de cada una de las categorías, en base al KIA de cada uno, y se le asignara el puntaje correspondiente al puesto logrado, según el sistema de puntaje olímpico de la IWF.

4.5. La sumatoria de los puntos que logre cada uno de los integrantes, de cada Equipo Provincial, determinará el puntaje logrado por cada uno de ellos, reconociéndose los equipos masculinos y femeninos por separado.

4.6. Los tres (3) Equipos Provinciales, masculinos y femeninos, que logren los mejores puntajes ocuparan los lugares del podio correspondiente a esta competencia interprovincial.

5. Criterio de Desempate

5.1. En caso de empate se utiliza la reglamentación vigente, primero por peso corporal y de seguir el empate por quien totalizo primero.

LUCHA LIBRE Y GRECO ROMANA

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Asociación Santafesina de Luchas Asociadas - Santa Fe

Presidente: Andrés Legallias

Domingo Silva 3055 – Santa Fe

Teléfono: 0342-4528430 / 154 214 327

E - Mail: info@centrodeluchas.com.ar

Asociación de Lucha Olímpica - Rosario

Presidente: Dardo Ramírez

Teléfono: 0341 152 118 047

E - Mail: trytio@hotmail.com.ar

1. Participantes

1.1 La competencia 2017 será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2003 y 2004).

En Lucha Libre, los equipos de cada provincia podrán estar conformados por hasta 4 (cuatro) luchadores (equipo masculino) y hasta 4 luchadoras (equipo femenino).

En Lucha Greco Romana, el equipo de cada provincia podrá estar conformado por hasta 4 (cuatro) luchadores, solamente del género masculino.

Acompañarán a los equipos de ambos estilos 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (un) delegado y tanto los equipos como los acompañantes deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

En el momento del combate los luchadores deberán estar acompañados por un entrenador/a de su mismo género.

1.2 La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

1.3 En los dos estilos de lucha la modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre (con las restricciones del punto 1.4) de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.4 No podrán participar luchadores/as que estén catalogados como de primera categoría por la FALA (Federación Argentina de Luchas Asociadas), luchadores/as de primera categoría son aquellos/as que hubiesen competido en torneos internacionales avalados por la UWW (Unit World Wrestling).

1.5 En masculino

1.5.1 Hay cuatro (4) pesos en lucha greco romana según lo siguientes rangos de kilogramos (40kg, - 50kg, - 60kg, - 70kg) no pueden competir quienes excedan de los 70 kg.

1.5.2 hay cuatro (4) pesos en lucha libre según lo siguientes rangos de kilogramos (45kg, - 55kg, - 65kg, - 75kg) no pueden competir quienes excedan de los 75 kg.

1.6 En femenino hay cuatro (4) pesos en los siguientes rangos de kilogramos (40kg, 46kg, - 55kg, - 65kg) no pueden competir quienes excedan de los 65 kg.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UWW (Unit World Wrestling) con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.

2.2 De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a luchador/a, será descalificado y los puntos obtenidos por el mismo no serán tenidos en cuenta en la suma total de su equipo.

2.3 Se presentará, un listado de todos los luchadores/as acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.

2.4 El pesaje se desarrollará el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispondrá de dos horas para cumplir con este requisito y tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia.

2.5 Los estilos de lucha a realizar en la competencia son; varones en greco romana y lucha libre, los varones solo podrán participar en uno de los dos (2) estilos, si participa en lucha greco romana NO puede participar en lucha libre y viceversa, las mujeres solo hacen Lucha Libre, cada combate tendrá una duración de 2 (dos) tiempos de 1,30 (uno y medio) minuto con un tiempo intermedio para descanso de 30 (treinta) segundos.

2.6 En cada combate siempre se declara un ganador según los siguientes criterios:

2.6.1 Por puesta de espaldas (toque) Ver punto 2.10.

2.6.2 Por superioridad técnica cuando en lucha libre se produzca una diferencia de 10 (diez) puntos entre los luchadores/as. y en lucha Greco Romana una diferencia de 8 (ocho) puntos.

2.6.3 Por mayor cantidad de puntos técnicos al finalizar el tiempo del combate.

2.6.4 Si al finalizar el combate existiere igualdad de puntos técnicos se declarará ganador

2.6.4.1. A quien tuviera la acción de mayor puntaje.

2.6.4.2. En caso de persistir la igualdad, gana quien tiene la menor cantidad de amonestaciones

2.6.4.3. En caso de persistir la igualdad, será declarado vencedor quien hubiere obtenido el último punto del combate.

2.7 La superioridad técnica se produce cuando un luchador en cualquier momento del combate al volver a la posición neutral obtenga la diferencia sobre su adversario establecida en el punto 2.6.2. para cada estilo de lucha.

2.8 Los combates serán controlados por un árbitro y un juez quien también completara la planilla de control del combate. En caso de discrepancia deberá participar el supervisor responsable de controlar el colchón al efecto de definir la decisión. Las decisiones del cuerpo arbitral son inapelables.

2.9 Puntos a otorgar durante el combate.

2.9.1 Las técnicas realizadas desde la posición de pie deben ser obligatoriamente acompañadas hasta su terminación en el suelo.

2.9.1.1 Todas las acciones que terminen con dominio al rival otorgarán 2 (dos) puntos. 2.9.1.2 Las acciones en las que el luchador caiga directamente de espaldas otorgarán 4 (cuatro) puntos.

2.9.2 Estando de pie, si un luchador pisa con un pie completamente fuera del área de combate, se le da 1 (uno) punto al luchador rival.

2.9.3 Técnicas en posición de tierra

2.9.3.1 Por colocar al rival en posición de peligro 2 (dos) puntos.

2.9.3.2 Por pase atrás del rival (dominio) 1 (uno) punto.

2.10 Cuando un luchador atacado es controlado por su contrincante con los dos hombros expuestos contra el colchón (2.6.1. puesta de espaldas) durante un período de tiempo lo suficientemente largo para que el árbitro observe el control total; la maniobra que resulta es

considerada como toque. Para que un toque al borde del colchón sea reconocido, los hombros y la cabeza del luchador deben estar completamente dentro del área de combate.

3. Sistema de Competencia

3.1 El torneo será por equipos representativos de cada provincia y por cada sexo.

3.2 Por categoría se crearán hasta 4 (cuatro) grupos (A, B, C y D) para la etapa de clasificación. La disposición de los luchadores/as en cada grupo definirá por sorteo en el momento del cierre de inscripciones. Si en una categoría hubiese una cantidad de luchadores superior a 6 y menor a 13 se armaran 2 grupos, si hubiese hasta 6 luchadores se armará un solo grupo.

3.3 En la etapa de clasificación, dentro de cada grupo categoría y peso, todos luchan contra todos, no hay empate, por cada combate se otorgará puntaje según el siguiente criterio.

3.3.1 Al ganador por toque o superioridad técnica 4 (cuatro) puntos

3.3.2 Al ganador 3 (tres) puntos

3.3.3 Al perdedor con al menos un punto a su favor 1 (uno) puntos

3.3.4 Al perdedor sin puntos a su favor 0 (cero) puntos

3.4 El luchador que concluye invicto será clasificado en primer lugar sin importar el total de puntos de clasificación.

3.5 Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, quien ganó el combate entre ellos será clasificado antes que el otro.

3.6 Si varios luchadores tienen un número igual de puntos de clasificación, se actuará de acuerdo a lo indicado en el punto 7 (Criterios de desempate) hasta que solo queden dos luchadores.

3.7 Finalizada la etapa de clasificación, a los competidores que hayan terminado en el cuarto, quinto y sexto puesto de cada grupo se los clasificará automáticamente desde el puesto 13 (trece) en adelante de acuerdo a su posición en los grupos y las condiciones descriptas en el punto 7 (Criterios de desempate).

3.8 Entre los clasificados en el primero, segundo y tercer puesto de cada grupo se realizará la etapa de clasificación final entre los competidores que comparten la misma posición en todos los grupos para definir las 4 (cuatro) posiciones correspondientes, lucha el competidor del grupo A con el grupo del C, y el del grupo B con el del grupo D, los ganadores luchan entre sí para definir las 2 (dos) primeras posiciones de las 4 (cuatro) en juego, y los perdedores luchan entre sí para

ocupar las restantes posiciones, de acuerdo a la posición de clasificación obtenida, lucharán por las posiciones de la clasificación final según la siguiente tabla:

Clasificado Posiciones finales 3 (terceros) 9 - 10 - 11 - 12 2 (segundos) 5 - 6 - 7 - 8 1 (primeros) 1 - 2 - 3 - 4

Los combates se realizarán en el orden especificado en esta tabla, se inician por los terceros y se finaliza con los primeros.

3.9 En caso de no llegar a completar las cuatro zonas con todos sus participantes el sistema de competencia será el detallado en el punto 2.1 del Ver Anexo II “Sistemas de Competencia de Deportes de Conjunto y Combate”.

3.10 En la clasificación final por categoría / peso, de acuerdo a la posición que ocupe cada luchador/a entre el primero (1ro.) y décimo (10mo.) puesto otorgará un puntaje al equipo para determinar en qué posición queda su equipo dentro de la rama (masculino o femenino) en que participa.

3.11 El puntaje que da cada competidor al equipo por la posición en la clasificación final es: 12 (doce) puntos el primero, 11 (once) el segundo, 10 (diez) el tercero, 9 (nueve) el cuarto, 8 (ocho) el quinto, 7 (siete) el sexto, 6 (seis) el séptimo, 5 (cinco) el octavo, 4 (cuatro) el noveno, 3 (tres) el décimo, 2 (dos) el undécimo y 1 (uno) el duodécimo.

3.12 En cada rama por sexo se declara ganador al equipo que más puntos obtenga, en caso que los equipos empaten los puntos obtenidos, para definir la mejor posición se tomará en cuenta quien tiene mayor cantidad de 10 (diez) puntos obtenidos (primer puesto), de persistir los empates se tomarán la mayor cantidad de 9 (nueve) puntos obtenidos (segundo puesto) y así hasta que se pueda definir un ganador o la mejor posición.

3.13 La competencia se realizará durante 5 (cinco) días, la etapa de clasificación se llevará a cabo durante los 3 (tres) primeros días en jornadas de mañana y tarde, en esta etapa todos los competidores realizarán 5 (cinco) combates en total, en el día 4 (cuatro) se hacen las finales del 5to al 8vo puesto, en el día 5 (cinco) se hacen las finales del 1ro al 4to puesto.

4. Indumentaria y calzado

4.1 Los competidores al momento de luchar se identificarán cada uno por tener color rojo o azul.

4.2 Se podrá competir con la clásica malla de lucha de color rojo o azul según le toque que puede tener el nombre de la provincia en la espalda.

4.3 De no disponer la indumentaria especificada en el punto 4.2 podrán competir con pantalón corto que tenga aproximadamente 15 centímetros de pierna, de color rojo o azul según le toque, o en su defecto deberán portar en un tobillo una cinta del color rojo o azul según le toque, atada o abrochada.

4.4 De luchar acorde a lo indicado en el punto 4.3 los varones lucharán con el torso desnudo y las mujeres con remera de manga corta.

4.5 Se lucha calzado, con botas de lucha o zapatillas de suela blanda, que no contengan ningún tipo de elemento que pueda lastimar, como algo cortante, metálico, ojalillos, etc.

5. Penalizaciones

5.1 Durante un combate, en los casos en que un luchador rehúya combatir, cometa una acción antirreglamentaria como golpes o agarres ilegales que perjudiquen a su adversario y/o causen dolor, como así también una acción reñida con la moral y buenas costumbres, se lo penalizará con una amonestación, y se adjudicará un punto al adversario.

5.2 A quien durante el combate reitera una falta se lo podrá descalificar dándole como perdido el mismo y otorgándole 3 puntos a su rival.

5.3 Si se cometen faltas graves se lo podrá descalificar del torneo otorgando 3 puntos a los rivales con quien debería haber luchado en el resto de los combates.

6. Especificaciones para el Desarrollo del Combate

6.1 Llamada e Inicio del Combate:

Para iniciar el combate a los luchadores se los debe llamar con voz clara y alta por su nombre y apellido y provincia a la que representa, primero al color rojo y a continuación al color azul.

Se los llamará al menos 3 (tres) veces, con un intervalo de tiempo de 15 (quince) segundos entre cada llamada, si después de la tercer llamada el luchador no se ha presentado en el colchón será descalificado (se le da por perdido el combate).

Cuando ha sido llamado, el luchador se colocará en la esquina correspondiente al color que le ha sido asignado y debe esperar a que el árbitro lo llame al centro del colchón.

El árbitro deberá inspeccionar si el luchador se presenta acorde a las reglas en su aspecto y uniforme de competencia, en caso de no concordar con el reglamento (punto 4 indumentaria y calzado) se le dará 1 (un) minuto para presentarse en condiciones.

Para iniciar el combate ambos luchadores primero deberán saludar al árbitro, y luego entre ellos mediante un apretón manos.

6.2 Posición de Inicio y Continuación

La posición neutral se produce en el inicio del período regular y después de cada interrupción del combate. Se define como posición neutral a la que se toma cuando ambos luchadores de pie se colocan enfrentados en el centro del círculo y esperan el sonido del silbato del árbitro para iniciar el combate.

El sonido del silbato del árbitro es el que marca el inicio y la interrupción del combate.

Toda acción iniciada después del sonido del silbato o fin del tiempo es inválida.

6.3 Salidas Afuera

Cada vez que un pie se apoye completamente fuera de la zona de combate, se debe interrumpir la acción y los luchadores deben volver a posición inicial.

Toda acción iniciada dentro de la zona de combate y terminada como caída fuera de ella es válida.

6.4 Fin del Combate

Al finalizar el combate el árbitro se ubicará en el centro del colchón con ambos luchadores a sus costados; el rojo a su izquierda y azul a su derecha. Los tomará de las muñecas y levantará el brazo del ganador. Posteriormente se saludarán el árbitro y los luchadores, quienes también se acercarán al rincón de su oponente a saludar al entrenador con un apretón de manos.

7. Criterios de desempate

Para definir al último clasificado se utilizará el siguiente criterio de descarte, hasta quedar dos luchadores. Entre ellos quedará clasificado el ganador del enfrentamiento directo entre sí.

- 1) El menor número de victorias por superioridad
- 2) El menor número de victorias
- 3) El menor número de puntos anotados en toda la competencia
- 4) La mayoría de puntos recibidos en toda la competencia
- 5) De los dos luchadores restantes, el ganador de su combate será clasificado primero.

NADO SINCRONIZADO

1. Reglamentación

1.2 Se competirá bajo las reglas de la FINA (Federación Internacional de Natación) salvo las excepciones establecidas en el presente Reglamento.

2. Participantes

2.1 Podrán participar de estos Juegos, las nadadoras de las Escuelas de Nado Sincronizado, los Clubes con equipos de nado sincronizado sean éstos federados o no, Clubes de Barrio, Selecciones Provinciales y todos los Grupos Independientes.

2.2 Se competirá dentro de la categoría Sub 14, la cual en estos Juegos, se dividirá en dos sub categorías cerradas, del siguiente modo:

2.3 Sub 12 INFANTIL podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2005 y 2006, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto.

2.3 Sub 14 JUVENIL podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2003 y 2004, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto.

2.4 La delegación se completará con 2 (dos) entrenadoras, 1 (una) por sub categoría y 1(un) delegado. Siendo estas entrenadoras obligatoriamente, 1 (una) de ellas de sexo femenino, con preferencia, las dos.

3. Competencia

La competencia para los Juegos Evita 2017 estará compuesta de 3 (tres) etapas:

3.1 Figuras: Cada competidora de Solo y Dueto, debe realizar dos (2) figuras, a designar por la Comisión Organizadora de estos Juegos, dentro de las figuras FINA correspondiente a la categoría.

3.2 Rutinas Libres, primera vuelta: Cada Solo y Dueto debe realizar la rutina libre que puede incluir cualquiera de las brazadas y figuras, completas o no, con música. Las Rutinas Libres no tienen restricciones en la elección de la música, el contenido o la coreografía.

3.3 Rutinas Libres, segunda vuelta: Cada Solo y Dueto debe repetir la rutina libre realizada en primera vuelta. Siendo la mejor puntuación obtenida en cada una, la que se computara como resultado final de "Rutinas".

4. Competencia de figuras

4.1 Para la Competencia de Figuras el Comité Organizador determinará las figuras para cada una de las categorías para los Juegos Evita, dentro de los cánones de reglamento Fina

4.2 El orden de participación en las figuras se decidirá por sorteo. El mismo se realizará en la reunión técnica de Nado Sincronizado, el día de las acreditaciones.

4.3 El traje de baño para la Competencia de Figuras deberá ser negro y la gorra blanca. Pueden utilizarse antiparras y pinzas de nariz. No están permitidas las joyas.

5. Paneles de figuras

Cuando el número de jueces calificados que están disponibles es suficiente, pueden actuar uno (1), dos (2) o cuatro (4) paneles de cinco (5) jueces. Cuando actúe un (1) panel de jueces, cada competidora deberá realizar las dos (2) figuras una por una según el orden del sorteo. Cuando actúen dos (2) paneles de jueces, cada panel Juzgara (2) figuras. Cuando actúen cuatro (4) paneles de jueces, cada panel juzgará una (1) figura.

5.1 Durante la Competencia de Figuras, los jueces deberán estar situados a una altura suficiente que les permita a todos la vista del perfil de las competidoras.

5.2 Todas las figuras y su juzgamiento comenzarán con una señal del Juez Arbitro o del Ayudante del Juez Arbitro. A otra señal del Juez Arbitro o del Ayudante del Juez Arbitro todos los jueces mostrarán simultáneamente sus puntuaciones.

6. Juzgamiento de figuras

6.1 Todos los juicios se emiten partiendo de la perfección.

6.1 La competidora podrá obtener una puntuación de 10 a 0, con utilización de décimas de punto.

Perfecto	10
Casi perfecto	9.9 a 9.5
Excelente	9.4 a 9.0
Muy bueno	8.9 a 8.0
Bueno	7.9 a 7.0
Competente	6.9 a 6.0

Satisfactorio	5.9 a 5.0
Insuficiente	4.9 a 4.0
Flojo	3.9 a 3.0
Muy flojo	2.9 a 2.0
Apenas reconocible	1.9 a 0.1
Completamente fallado	0

6.2 Si un juez, por enfermedad o cualquier otra circunstancia extraordinaria, no pudiera dar su puntuación para una determinada figura, se calculará la media de las puntuaciones de los cuatro (4) jueces restantes, y el resultado será considerado la puntuación que falta. El cálculo se hará con redondeo a la décima de punto.

7. Penalizaciones en la competición de figuras

7.1 Se deducirán dos (2) puntos de penalización:

-Si una competidora se para voluntariamente y solicita hacer la figura de nuevo.

-Si una competidora no realiza la figura anunciada, o si la figura realizada no tiene todos los elementos obligatorios, el Juez Árbitro o su Ayudante avisará a los jueces y a la competidora. La competidora tendrá otra oportunidad para realizar la Figura anunciada.

-Si el competidor comete el mismo u otro error o no intenta realizar la figura de nuevo, el resultado de la figura será cero (0).

8. Cálculo del resultado de figuras

8.1 Para calcular la puntuación de cada una de las dos figuras, la puntuación más alta y más baja se eliminan (una de cada). Las tres (3) puntuaciones restantes se suman, la suma se divide entre tres (3) y el resultado se multiplica por el coeficiente de dificultad de la figura.

8.2 La suma de las puntuaciones de las dos figuras se dividirá entre el total del coeficiente de dificultad del grupo y se multiplicará por 10 y después se deducirán las penalizaciones.

8.3 El resultado de las figuras será:

Para Solo – el 100% de la puntuación de figuras

Para Dueto - la puntuación de cada competidora se sumará y se dividirá entre dos (2) para hallar la puntuación media (redondeada hasta el cuarto decimal).

9. Competencia de rutinas

9.1 En la modalidad de Duetto, las competidoras que estén inscritas pueden ser intercambiadas antes de la competencia de rutinas, siempre y cuando se respete el punto 2.3 del presente reglamento.

9.2 Cualquier cambio en la inscripción original deberá ser entregado al Juez Árbitro en mano y por escrito, al menos dos horas antes de la hora fijada para el comienzo de la primer rutina. Esta hora debe ser publicada en el horario oficial de la competencia.

Cualquier cambio posterior solo puede ser realizado en caso de enfermedad repentina o accidente de una competidora y siempre que la reserva está preparada para nadar sin causar retrasos en la competencia. La decisión final debe tomarla el Juez Arbitro.

La falta de notificación al Juez Arbitro de una sustitución tendrá como resultado la descalificación de la rutina.

9.3 El orden de actuación para las Rutinas se decidirá por sorteo. El mismo se realizará en la reunión técnica de Nado Sincronizado, el día de las acreditaciones.

9.4 El orden del sorteo será: Duetos y Solos.

9.5 El maquillaje teatral no está permitido. Se acepta un maquillaje que proporcione un aspecto natural, limpio y un brillo saludable.

9.6 El uso de accesorios, antiparras o vestimenta adicional no está permitido excepto si es requerido por razones médicas.

9.7 Se permite el uso de pinzas de la nariz y tapones.

9.8 Las joyas no están permitidas.

9.9 En Rutinas, durante los movimientos en la plataforma de salida, las competidoras no podrán realizar apilamientos, torres o pirámides humanas.

9.10 Para las rutinas, el traje de baño será conforme con la norma RG 5 y NS 13.8- 13.11. del Reglamento FNA. En el caso de que el Juez Arbitro considere que el traje de baño de la competidora(s) no cumple las normas, la competidora (s) no será autorizada a competir hasta que no lo cambie por uno apropiado.

10. Límite de tiempo para las rutinas

10.1 Los límites de tiempo para Rutinas, incluyendo diez (10) segundos para los movimientos en tierra son:

	Solo	Dueto
Infantiles	2min.	2min 30 seg.
Juveniles	2min.15 seg.	2 min. 45 seg.

10.2 Habrá un margen de permisividad de quince (15) segundos de más o de menos en los tiempos asignados a las Rutinas.

10.3 En las competencias de rutinas, la caminata de entrada de las nadadoras desde el punto de salida designado hasta conseguir la posición estática, no puede exceder de treinta (30) segundos. El cronometraje comenzará cuando la primera competidora supere el punto de salida (empiece a caminar) y terminará cuando la última competidora se quede inmóvil.

10.4 En las competencias de rutinas, cuando empiece en el agua, el tiempo permitido para la entrada de las competidoras desde el punto de salida designado hasta conseguir la posición estática de salida en el agua no excederá de 30 segundos. El cronometraje comenzará cuando la primera competidora supere el punto de salida (empiece a caminar) y terminará cuando el último la competidora se quede inmóvil.

10.5 El cronometraje de las rutinas comenzará y acabará con el acompañamiento musical. El cronometraje de los movimientos en tierra finalizará cuando la última competidora abandone el suelo. Las rutinas pueden comenzar fuera o dentro del agua, pero deben acabar dentro del agua.

10.6 El acompañamiento musical y el juicio comenzarán con una señal del Juez Arbitro o del cargo oficial designado. Después de la señal la competidora o competidoras deben realizar la rutina sin interrupción.

10.7 Los cronometradores comprobarán el tiempo total de duración de la rutina, así como el tiempo de la caminata hasta a la posición estática y el de los movimientos fuera del agua. Estos tiempos serán anotados en la hoja de puntuaciones. Si se excede el límite de tiempo en la caminata, en los movimientos fuera del agua o en el tiempo total de la rutina, los cronometradores informarán al Juez Arbitro o al cargo oficial designado por el mismo.

11. Acompañamiento musical

11.1 Los Delegados / Entrenadores son responsables de etiquetar clara e individualmente los CDs a utilizar en la competencia, así como la velocidad, el nombre de la competidora, y la institución que representa.

El técnico de sonido será el responsable de que la música suene correctamente. En el resto de circunstancias, si la música no se reproduce correctamente, el Delegado podrá traer dos copias de CD adicionales. Si las dos copias tampoco funcionan, el competidor será descalificado.

12. Paneles de rutinas

12.1 Tres (3) paneles de cinco (5) jueces deben actuar en las Rutinas: uno para Ejecución, otro para Impresión Artística y un tercero para Dificultad.

12.2 Los jueces estarán colocados en posiciones elevadas en lados opuestos de la piscina.

12.3 Al final de cada rutina los jueces anotarán sus puntuaciones en los impresos facilitados por el Comité Organizador. Estas anotaciones serán recogidas antes de que se muestren o se anuncien las puntuaciones, y serán las notas validas en caso de error o discusión.

12.4 A una señal del Juez Arbitro (o del Ayudante del Juez Arbitro) las puntuaciones de los jueces de cada panel se presentarán simultáneamente de forma manual o electrónica. Si un juez, por enfermedad o cualquier otra circunstancia extraordinaria, no da su puntuación para una rutina, se calculará la media de las puntuaciones de los jueces restantes, y el resultado será considerado la puntuación que falta. El cálculo se hará con redondeo a la décima de punto. Tras la aprobación por el Juez Arbitro o por el cargo oficial asignado, las puntuaciones de los jueces serán mostradas en el marcador o enviadas al ordenador.

13. Juzgamiento de rutinas

13.1 En las Rutinas los competidores pueden obtener de 0 a 10 puntos, utilizándose décimas de punto.

Perfecto 10

Casi perfecto 9.9 a 9.5

Excelente 9.4 a 9.0

Muy bueno 8.9 a 8.0

Bueno 7.9 a 7.0

Competente 6.9 a 6.0

Satisfactorio 5.9 a 5.0

Insuficiente 4.9 a 4.0

Flojo 3.9 a 3.0

Muy flojo 2.9 a 2.0

Apenas reconocible 1.9 a 0.1

Completamente fallado 0

13.2 Para Rutinas Libres, cada juez adjudicará una puntuación, de 0 a 10 puntos. Los jueces del panel de Ejecución adjudicarán una puntuación por la Ejecución y Sincronización. Los jueces del panel de Impresión Artística adjudicarán una puntuación por la Coreografía, Interpretación musical y Forma de presentación. Los jueces del panel de Dificultad adjudicarán una puntuación por la Dificultad.

13.3 Primer panel – Ejecución – 30% de la puntuación total.

Evalúa la EJECUCION - el nivel de excelencia en la realización de habilidades altamente especializadas y la ejecución de todos los movimientos. A su vez, evalúa la SINCRONIZACIÓN, esto es, la precisión del movimiento al unísono, de las nadadoras entre sí, y el acompañamiento por encima, en y por debajo de la superficie del agua.

Sincronización en el tiempo de las nadadoras entre sí y con la música.

13.4 Segundo Panel - Impresión Artística – 40% de la puntuación total.

Evalúa la COREOGRAFÍA – la habilidad creativa de componer una rutina que combina tanto artísticos como técnicos. El diseño entrelazado de la variedad y creatividad de todos los movimientos.

La INTERPRETACION MUSICAL – expresión del humor y talante de la música. Uso de la estructura musical.

La FORMA DE PRESENTACIÓN – la manera en la que la(s) nadadora(s) presenta la rutina al espectador. Impresión global de la rutina

13.5 Tercer panel – Dificultad – 30% de la puntuación total.

Evalúa la DIFICULTAD – la cualidad de ser difícil de alcanzar. Dificultad de todos los movimientos y de la sincronización.

14. Penalizaciones y Deducciones en las Rutinas

14.1 En la competencia de Rutina se restará Un (1) punto si:

- Se supera el tiempo límite de diez (10) segundos para movimientos fuera del agua.
- Existe una desviación en el tiempo límite específicamente asignado a la rutina en función de la categoría y modalidad.
- Si se excede el tiempo límite de treinta (30) segundos en la caminata hasta a la posición estática.
- Si una competidora hace uso deliberado del fondo de la piscina durante la rutina.
- Si el acompañamiento musical falla y no están las copias requeridas.

14.2 Se restarán Dos (2) puntos si:

- Un competidor hace uso deliberado del fondo de la piscina durante la rutina para ayudar a otra competidora.
- Una rutina es interrumpida, por una competidora, durante los movimientos en tierra y se autoriza una nueva salida.
- Si durante los movimientos en la plataforma de salida, los competidores ejecutan apilamientos, torres o pirámides humanas.

14.3 Si una (o más) competidora(s) deja(n) de nadar antes de que la rutina finalice, la rutina será descalificada. Si la parada está causada por circunstancias ajenas al control de la competidora (s), el Juez Arbitro autorizará que la rutina vuelva a realizarse durante la competencia.

15. Cálculo del Resultado de las Rutinas

15.1 En cada panel en Rutinas Libres, el cálculo de cada categoría se realizará de la siguiente forma: Se elimina la puntuación más alta y la más baja (una de cada) en cada panel. El resultado de Ejecución es la suma de las tres (3) puntuaciones restantes en la categoría. El resultado de Impresión Artística es la suma de las tres (3) puntuaciones restantes en la categoría, dividido entre

3 y multiplicado por 4. El resultado de Dificultad es la suma de las tres (3) puntuaciones restantes en la categoría. El resultado de la Rutina será la suma del resultado de Ejecución (30%), Impresión Artística (40%) y Dificultad (30%), menos cualquier penalización obtenida.

16. Resultado final

16.1 Será válido solo aquel, de los competidores que participen en ambas etapas. Competencia de Figuras y de rutina. El resultado final se determinará por la suma de los resultados de las distintas competencias realizadas. Cada competencia vale un máximo de 100 puntos. Los resultados serán la suma de las puntuaciones de las dos etapas hasta un máximo de 200 puntos. En caso de igualdad en el resultado final (calculado con cuatro decimales) se decidirá por la puntuación más alta del resultado final de Rutina Libre. Si persiste el empate, decidirá la puntuación de Ejecución. En los Juegos Evita, para la Competencia de Rutinas, se competirá en primera vuelta, y en segunda vuelta. Eligiendo el mejor resultado de las dos presentaciones, para ser utilizado como resultado final de rutina. Siendo la posición final, la que surja de la suma de figuras y de rutinas

17. Jueces de la Competencia

17.1 Los Jueces deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

17.2 Los jueces serán elegidos por el Comité Técnico. La elección será definitiva

17.3 Los oficiales necesarios serán:

*Un Director de Competencia

*Un Juez Arbitro.

*Quince (15) Jueces para rutinas

*Un (1) Encargado de Cómputos

*Un (1) Encargado de Música

*Tres (3) Cronometristas para rutinas

*Dos (2) personas para trabajo en Mesa de Control

*Cuatro (4) personas para trabajo de funcionamiento general

*Un (1) locutor

18. Implementos necesarios para el desarrollo de la competencia:

18.1 Equipo de audio adecuado para la reproducción de la música tanto fuera como dentro del agua y micrófono para locución.

18.2 Formularios de inscripción.

18.3 Hojas de puntuación para los jueces.

18.4 Programa de competencia.

18.5 Señalizadores para las puntuaciones de los jueces.

18.6 Líneas rojas para usarse como señalizadores en la competencia de figuras.

18.7 Mesas y sillas necesarias para las personas que estén trabajando durante la competencia.

18.8 Programa electrónico para la obtención de resultados y organización del campeonato

18.9 Alfombra para caminata y punto de partida

NATACIÓN CONVENCIONAL

1. Participantes

1.1 Se participará en la **categoría Sub 14**, nacidos en los años 2003, 2004 y 2005. Cada equipo estará integrado por seis (6) nadadores masculinos y seis (6) femeninos y dos Entrenadores/Delegados (uno femenino y el otro masculino), los cuales estarán asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. Modalidad, Característica de Participación y Pruebas

2.1 La modalidad de participación local y provincial será Comunitaria pudiendo competir representando a colegios, clubes, cooperativas, gremios, sindicatos, y toda entidad que tenga actividad y posea Entidad Jurídica Provincial. La característica de participación será No Federado y está reservada para nadadores sin licencia federada CADDA (Confederación Argentina de Deportes Acuáticos).

2.2 Las pruebas en las cuales se participará son:

50 mts.	LIBRE	MUJERES / VARONES
50 mts.	PECHO	MUJERES / VARONES
50 mts.	ESPALDA	MUJERES / VARONES
50 mts.	MARIPOSA	MUJERES / VARONES
4 x 50 mts.	LIBRE	MIXTA
4 x 50 mts.	LIBRE	MUJERES / VARONES
4 x 50 mts.	COMBINADO	MUJERES / VARONES
4 x 50 mts.	COMBINADO	MIXTA
100 mts.	LIBRE	MUJERES / VARONES
100 mts.	PECHO	MUJERES / VARONES
100 mts.	MARIPOSA	MUJERES / VARONES

100 mts.	ESPALDA	MUJERES / VARONES
200 mts.	COMBINADO	MUJERES / VARONES
200 mts.	LIBRE	MUJERES / VARONES

3. Reglamentación y Sistema de Competencia

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FINA o CADDA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

3.1 Las etapas provinciales y locales, se podrán disputar en las jornadas que sean convenientes para la organización de dichas etapas. Las finales nacionales, se competirán en 4 jornadas en dos días (mañana y tarde).

3.2 Todas las pruebas se disputarán por el sistema de Contra Reloj, como si fueran finales directas.

3.3 El armado de las series de cada prueba individual se confeccionará por los tiempos de inscripción, siendo de la más lenta a la más rápida.

3.4 Cada nadador podrá inscribirse como máximo en 4 (cuatro) pruebas individuales mas los relevos en todo el torneo, pudiendo participar únicamente en 2 pruebas individuales por jornada, más el relevo.

3.5 Será un torneo por puntos, adjudicándose 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 a los nadadores clasificados del 1^a al 8^a lugar respectivamente. Los equipos de relevos recibirán puntuación doble.

3.6 En caso de ocurrir en una prueba que alguna delegación clasifique a más de dos representantes entre los puestos puntuables, solo se tomarán los dos primeros, permitiendo de este modo que los representantes de las demás delegaciones accedan a los puestos dejados por aquellos que no sumaron.

3.7 Los relevos mixtos tendrán que ser integrados por dos nadadoras de sexo femenino y dos nadadores de sexo masculino, en el orden que deseen.

3.8 Se premiará a las provincias cuyos equipos representativos obtengan el primer lugar en categoría femenina y el primer lugar en categoría masculina de la clasificación general.

4. Criterios de Desempate

4.1 En caso de empate en una prueba sea esta individual o de relevos, se sumaran los puntos de la



posición de empate y la inmediata siguiente, para luego dividir por dos y adjudicar dichos puntos a la provincia de cada nadador/a o relevos correspondiente.

Cualquier situación no contemplada en este Reglamento será resuelta por el Árbitro General conforme a las reglas de FINA y CADDA.

OPTIMIST

1. Participantes

1.1 Los deportistas participantes serán categoría Sub 14, nacidos en los años 2004, 2005 y 2006.

1.2 El Equipo de cada Provincia estará integrado por 4 (cuatro) deportistas, conformado por 2 (dos) deportistas masculinos, 2 (dos) deportistas femeninos acompañados por 2 (dos) Entrenadores (uno femenino y el otro masculino), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.3 La modalidad de participación según lo establecido en el Manual de Competencia es comunitaria y la característica libre. Las etapas provinciales y locales, se llevarán adelante en cada Provincia conforme al reglamento de regatas a vela de la ISAF regulado en nuestro país por la Federación Argentina de Yachting. Estos eventos se realizarán bajo la supervisión de autoridades de regatas con reconocimiento federativo, y en lo posible con la participación y el asesoramiento de las entidades deportivas afiliadas con asiento en cada jurisdicción. En los casos, en los que no hubiera o no pudiera intervenir una entidad afiliada la misma Federación colaborará con las autoridades locales en la organización del evento y en la verificación del cumplimiento del reglamento de regatas a vela de la ISAF. Esta intervención tiende a garantizar el cumplimiento del reglamento de regatas a vela y lograr una navegación segura para todos deportistas.

1.4 Los deportistas participarán de las pruebas individuales, y en caso de clasificarse, en las pruebas por equipos. Aquellos que hayan clasificado a dicha instancia, y no lleguen a conformar un equipo dentro de la misma provincia, podrán completarse con deportistas de otra provincia.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por las “reglas”, tal como las define el Reglamento de Regatas a Vela de la ISAF 2013 2016 (Racing Rules of Sailing) y el reglamento de la clase Internacional Optimist , teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1.1 Es obligatorio el uso de un elemento de flotación personal (PFD), la regla 40 del RRV y el preámbulo a la Parte 4 se modifican como sigue: Se suprime la primera oración de la regla 40 y se reemplaza por : “Durante todo el tiempo que se encuentre en el agua , excepto cuando se hacen cambios de ropa , cada competidor deberá usar un elemento de flotación personal (PFD) que

deberá estar debidamente ajustado.” y, el cual será provisto por la Organización.

2.1.2 Se participará con embarcaciones de la clase Optimist Internacional.

2.1.3 En la Final Nacional, la organización proveerá las embarcaciones y aparejos, a excepción de la vela. En esta etapa no se podrá competir con embarcaciones propias.

Falla en el equipo provisto no será pie para reparación. Cada deportista deberá concurrir a dicho evento con su vela propia y matafiones, sin el aparejo. En caso de ruptura de la misma durante el evento, la Organización le proveerá una vela de medida estándar.

2.1.4 Las embarcaciones de apoyo serán provistas por la organización.

3. Organización de la Competencia

3.1 Se realizarán tres días de regata individual y un día de regatas por equipos, con un último día de reserva.

3.2 El formato de regata por equipos se entregará en mano a los entrenadores en la reunión técnica a desarrollarse posteriormente a la acreditación de los participantes.

3.3 Se premiarán por separado las regatas individuales y el evento por equipos.

3.4 El evento por equipos se correrá con las 10 (diez) primeras provincias clasificadas durante las regatas individuales.

4. Recorridos de regatas.

4.1 Los recorridos de regata individual podrán ser: Barlovento-Sotavento o Triangulo Olímpico acordado según esquemas a continuación.

Ver cuadro reglamento Juegos Nacionales Evita 2017

4.3 El recorrido de las regatas por equipos será la “N” según esquema a continuación:

Ver cuadro reglamento Juegos Nacionales Evita 2017

5. Sistema de Competencia

5.1 En la reunión técnica se entregarán las instrucciones de regata.

6. Penalizaciones

6.1 Se correrán las pruebas con Jurados en el agua. Las Protestas en tierra pasarán por el sistema



de Mediación, previo a la instancia de protesta ante el Jurado.

6.2 Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves serán sometidos a las sanciones del Comité de Disciplina de los Juegos Evita , como así también las estipulados por el ente rector de la disciplina.

PATIN ARTISTICO

1. Participantes

- 1.1 Se participará en la categoría Sub 14, deportistas nacidos en el año 2004 y 2005 (Infantiles).
- 1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.
- 1.3 Cada equipo estará integrado por cuatro (4) patinadoras, un (1) técnico y un (1) delegado (uno de ellos por lo menos debe ser de sexo femenino), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.4 Se competirá en la Disciplina Libre, eficiencia Básica.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la CAP, respetando el sistema de puntuación y clasificación CIPA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- 2.1 El tiempo de música de cada coreografía será de un máximo 2' y la misma deberá estar vocalizada.
- 2.2 Figuras:
 - 2.2.1 Simples sueltos: máximo 6 saltos, se permiten todos los simples (excepto Axel). Sólo 2 de ellos pueden realizarse 2 veces en todo el programa.
 - 2.2.2 Una combinación de 3 saltos, debe incluir TUREN y sólo debe ser combinado con Metz y/o Salchow (Ej; Metz, TUREN, Salchow. Salchow, TUREN, Salchow).
 - 2.2.3 Trompos verticales: en 2 o 1 pie. Mínimo 2 trompos diferentes. Máximo 4 trompos en todo el programa.
 - 2.2.4 Trabajo de piso en línea recta o diagonal comenzando en una posición estacionaria y con giros-pasos en 1 y 2 pies.
- 2.3 EQUIPAMIENTO:

Las patinadoras deberán competir con malla, medias, y patines profesionales con bota.

3. Sistema de Competencia.

El torneo se dividirá en grupos, de acuerdo al cupo de deportistas, y se realizarán dos rondas clasificatorias, para definir las posiciones finales.



4. Criterios de Desempate

. Se utilizarán los criterios de desempate vigentes en la reglamentación de puntuación CIPA.

PELOTA GOMA TRINQUETE

1. Participantes

1.1 La competencia será en la categoría Sub16 (solo los nacidos en los años 2001 y 2002), por cada provincia los equipos estarán conformados por 3 (tres) atletas masculinos y dos (2) Entrenadores/Delegados, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia. Se participará en la modalidad Pelota Goma Trinquete.

1.3 La modalidad de participación es Comunitaria y de característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se registrá por Reglamento CAP (Confederación Argentina de Pelota), con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.

2.2 Será obligatorio el uso de Gafas Protectoras homologadas por la CAP. En caso de no tenerlas, las mismas serán provistas por la organización de los Juegos.

2.3 Los partidos se disputarán a 2 (dos) sets, de 15 tantos. En caso de empate, se jugará un tercero, a 10 tantos, para definir el ganador del encuentro.

2.4 Las Paletas reglamentarias utilizadas deberán estar confeccionadas exclusivamente en madera.

2.5 Los partidos se disputaran con las pelotas marca "Rebo", aprobadas por la CAP.

2.6 Los entrenadores podrán estar presentes dentro del lugar de competencias, pudiendo dar indicaciones en los descansos. Los mismos serán de dos minutos como máximo por equipo durante el desarrollo del encuentro.

2.7 La indumentaria consistirá en dos juegos de remeras y pantalones de color similar, para poder identificar bien a cada equipo.

3. Sistema de Competencia

3.1 Ver Anexo "Sistemas de competencias."

4. Criterios de Desempate.

4.1 Ver Anexo "Sistemas de competencias"

RUGBY

1. Participantes

1.1 Cada equipo (12) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La competencia será, en la edición 2016, en la categoría Sub 16 (nacidos en los años 2001 y 2002).

1.3 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UAR, con las modificaciones vigentes para el juego reducido para Menores de 19 años y teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 Se participará en seven a side

2.2 Los penales se podrán jugar rápido en toda la cancha.

2.3 El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de siete (7) minutos cada uno, con un descanso de dos (2) minutos entre sí.

2.4 El número de cambios será ilimitado.

2.5 El jugador que sea sustituido podrá volver a ingresar en el mismo partido excepto que el cambio sea por lesión.

2.6 Las camisetas deberán estar numeradas en la parte posterior del 1 al 12.

2.7 En caso de poseer camisetas de juego similares y no llegar a un de acuerdo de quien debe vestir la oficial, deberá utilizar la alternativa aquel que haga las veces de local en el partido en cuestión.

2.8 En caso de que un equipo no se presente a jugar, perderá el partido por 2 tries a 0.

3. Sistema de Competencias

3.1 Ver Anexo "Sistemas de competencias."

4. Criterios de Desempate.

4.1 Ver A Anexo "Sistemas de competencias."

TAEKWONDO

Nota:

El árbitro y los jueces de la competencia tendrán la potestad en todo momento de determinar Nockout Técnico cuando a su criterio, peligre la integridad física de algunos de los competidores por falta de técnica individual

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Asociación Santafesina de Taekwondo – Santa Fe

E - Mail: asociacionsantafesinatkd@hotmail.com

1. Participantes

1.1 La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2003 y 2004).

1.2 Los equipos estarán conformados por 5 (cinco) taekwondistas (equipo masculino) y 5 (cinco) taekwondistas (equipo femenino) que posean la graduación de 8º a 4º gup, 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (uno) Delegado/a los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia. En el momento del combate los taekwondistas deberán estar acompañados por un entrenador/a de su mismo género.

1.3 La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

1.4 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.5 No podrán participar taekwondistas que estén catalogados como de primera categoría por la CAT (Confederación Argentina de Taekwondo) y/o que hayan participado de torneos internacionales y/o nacionales reconocidos por la WTF (Federación Mundial de Taekwondo) o PATU (Unión Panamericana de Taekwondo).

1.6 En masculino hay 5 categorías de pesos en las siguientes divisiones expresadas en kilogramos (hasta 44 Kg / más de 44 Kg y hasta 48 Kg / más de 48 Kg y hasta 53 Kg / más de 53 Kg y hasta 58 Kg / más de 58 Kg y hasta 64 Kg).

1.7 En femenino hay 5 categorías de pesos en las siguientes divisiones expresadas en kilogramos (hasta 42 Kg / más de 42 Kg y hasta 46 Kg / más de 46 Kg y hasta 50 Kg / más de 50 Kg y hasta 55 Kg / más de 55 Kg y 60 Kg).

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la WTF (Federación Mundial de Taekwondo) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el Manual de Competencia.

2.3 De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista será descalificado y los puntos obtenidos por el mismo no serán tenidos en cuenta en la suma total de su equipo.

2.4 Se presentará, un listado de todos los deportistas acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.

2.5 Se participará en la modalidad combate.

2.6 El resultado de cada combate podrá decidirse en base al Art. 16 “Decisiones” del Reglamento oficial de la WTF esto es: Ganar por RSC, Ganar por diferencia de puntos, Ganar por “punto de oro”, Ganar por Superioridad, Ganar por abandono, Ganar por descalificación o Ganar por penalizaciones por parte del árbitro.

2.7 En caso de algún reclamo con la “tarjeta de protesta” del entrenador durante el combate, se suplirá el Sistema de “Video Replay” por una reunión entre el árbitro central y los jueces de esquina afectados a esa área de competencia en particular, según los reclamos permitidos y especificados en el art. 21 del reglamento de la WTF. Los motivos por los cuales se podrá utilizar la tarjeta de protesta serán aclarados en la reunión técnica de entrenadores que se realizará el día de la acreditación de las delegaciones.

2.8 El pesaje se desarrollará el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispondrá de dos horas para cumplir con este requisito y tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia.

2.9 La puntuación en el combate se realizará por sistema de pecheras electrónica y en caso de no poder contar con las mismas la realizarán los jueces de esquina con el equipo de pulsadores y serán publicados de inmediato donde se podrá visualizar en una pantalla.

2.10 Estará prohibido el contacto a la zona alta, entendida ésta como el área por encima del hueso de la clavícula (cara, cabeza, cuello).

3. Sistema de Competencia

3.1 El torneo será individual y por equipos representativos de cada provincia y por cada sexo.

3.2 Se crearán 4 (cuatro) grupos (A, B, C y D) para la etapa de clasificación y los equipos se asignarán por sorteo al grupo al que pertenecen.

3.3 En la etapa inicial o de clasificación se competirá en el sistema de todos contra todos. Se le otorgará 1 (uno) punto el ganador y 0 (cero) al perdedor dentro de cada grupo, categoría y peso, todos combaten contra todos, no hay empate.

En esta etapa se combatirá a 2 (dos) rounds con una duración de 1 minuto y 30 segundos de descanso entre ambos.

3.4 La etapa final se realizará en llaves de 4 competidores agrupados según hayan finalizado en el grupo de clasificación (los cuatro primero en una llave, los cuatro segundos en otra, y así sucesivamente hasta el sexto puesto de cada zona). En estas llaves los que provengan de la zona A se cruzarán con los que provengan de la zona C y los de la zona B se cruzarán con los que provengan de la zona D. En esta etapa del torneo se competirá por eliminación simple. El tercero y el cuarto de cada llave serán quienes hayan sido derrotados por el primero y el segundo de la misma, respectivamente.

En esta etapa se combatirá a 2 (dos) rounds con una duración de 1 minuto y medio y 30 segundos de descanso entre ambos.

3.5 El Sistema de Competencia está detallado en el Anexo III “Sistemas de Competencias Deportes en Conjunto y Combate” en donde se describe además en el punto 1.1.15.5

el modo en que se competirá en cada categoría, en caso de no llegar a completar las cuatro zonas con todos sus participantes.

3.6 Para determinar el equipo ganador de cada rama se recurrirá al recuento de medallas obtenidas por cada provincia, declarándose ganador al que más medallas doradas haya obtenido.

En caso de empate se contabilizarán las medallas plateadas y de persistir la igualdad, las medallas de bronce. De continuar la paridad, se seguirá utilizando el mismo criterio considerando la cantidad de puestos del 4º al 24º hasta que por una diferencia a favor se declare un ganador.

4. Indumentaria y protecciones

4.1 Los competidores deberán presentarse en el área de competencia con la indumentaria oficial de Taekwondo WTF (Dobok y cinturón) y las protecciones que están especificados en el Art. 4 “Los competidores” según el reglamento de la WTF. Las protecciones obligatorias son: protector pectoral, protector de antebrazo, protector de tibia, protector de mano, protector de cabeza, protector bucal y protector inguinal.

4.2 Se podrá competir con un Dobok que tenga impreso el nombre de la provincia en la parte inferior de la espalda de la chaqueta del uniforme.

4.3 De no disponer la indumentaria y protecciones especificadas en el punto 4.1 no podrán competir y serán descalificados por los árbitros afectados a la mesa de inspección.

4.4 Los deportistas no podrán presentarse con ningún tipo de elemento cortante que pueda lastimar, ya sea metálico, ojalillos, piercing, anillos, aros y cualquier otra protección que no responda a lo estipulado en el reglamento de este deporte.

4.5 Aquellos deportistas que posean ortodoncia deberán utilizar un protector bucal simple o doble según corresponda debiendo cubrir todos los espacios donde estén los brackets.

5. Penalizaciones

5.1 Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el Art. 14 del reglamento oficial de la WTF con el agregado de la prohibición del contacto a la zona alta.

5.2 Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves estarán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Evita, como así también los estipulados por el ente rector de la disciplina.

5.3 Si un deportista fue inscripto con una graduación que no corresponde a lo que se estipula en este reglamento, el tribunal de disciplina tendrá la facultad de actuar en consecuencia y determinar las sanciones que correspondan.

TENIS CRIOLLO

1. Participantes - Solo INSTANCIA DEPARTAMENTAL

1.1 Para la **categoría Sub 14** (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005)

1.2 Para la **categoría Sub 16** (deportistas nacidos en el año 2001, 2002)

1.3 Acompañarán a los participantes de las dos categorías 1 (un) Entrenador y tanto los participantes como el acompañante deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.4 La modalidad de participación según lo establecido en el Manual de Competencia es comunitaria y la característica libre

2. Definición y objetivo:

El TENIS CRIOLLO se juega entre dos bandos compuesto cada uno por uno (1) o dos (2) jugadores, y tiene por objetivo enviar la pelota por sobre la red, y dentro del ancho correspondiente, al sector rival, golpeándola con la paleta de volea o después de un pique, con un golpe por bando alternativamente hasta conquistar cierta cantidad de tantos.

3. Dimensiones de la cancha: tendrá 18,50 m de largo por 8,50 m de ancho, con un espacio libre a cada lado de 3 m (4 m entre canchas contiguas), y otro de 5 m en cada base como mínimo

4. Piso: deberá ser uniformemente liso, duro y estable, no siendo imprescindible que la zona de alrededor de la cancha sea del mismo material que ésta, pero sí de igual nivel horizontal.

5. Red: la cancha estará atravesada a lo ancho y en su justo medio por una red que unirá ambas líneas laterales exteriores y se ubicará sobre la línea de red; su borde superior llevará una banda visible y de color uniforme, y estará a una altura constante de 0,80 m del nivel del piso. La trama de la red será nutrida y los elementos de sostén se colocarán, hacia el exterior de la cancha y a una distancia igual el diámetro de la pelota de tenis como mínimo.

6. Varillas: tendrán una altura de 2 m y un espesor mínimo de 1,5 cm, se ubicarán perpendiculares al piso, sobre la línea de red y estarán situadas en forma exterior, a 30 cm de distancia de las líneas laterales interiores en el caso del juego individual, o de las laterales exteriores en el doble.

7. Paleta: Será la "PALETA ARGENTINA" en sus distintas variedades de presentación.

8. Pelota: Se adoptará la común de tenis.

9. Partidos: serán individuales, se jugará a un set de 24 puntos con diferencia de 2 puntos para poder ganar el set.

El sistema de juego será por zonas de clasificación de 4/3 equipos todos contra todos, zona de campeonato simple eliminación y final.

La Entidad organizadora de cada evento, conforme a la importancia del mismo, fijará de antemano la modalidad a aplicar en los partidos.

10. Orden de Saques y Sectores:

Antes de iniciarse el partido, se sorteará saque y sector, pudiendo el bando favorecido con el sorteo, elegir uno u otro. Se comenzará sacando del lado derecho y, ha partir de este, cuando la suma del tanteador sea par, se sacará del lado derecho, y si es impar, corresponderá del lado izquierdo.

Con respecto al cambio de saque, el mismo cambiará de equipo cada vez que la suma del tanteador arroje un resultado que sea 4 o múltiplo de cuatro.

Aplicando el mismo criterio, cuando la suma del tanteador arroje 8 ó un múltiplo de ocho, los equipos cambiarán de lado, y así hasta terminar cada chico.

Al comenzar el siguiente chico, los equipos se ubicarán en el sector opuesto al que iniciaran el chico anterior y el saque corresponderá equipo que recibió el saque en el chico anterior, y así sucesivamente.

Características del Saque: el jugador que tenga el saque:

10.1. Deberá pararse detrás de la línea suplementaria antes de efectuar el servicio, colocándose del lado derecho o izquierdo de su sector, según corresponda de acuerdo a la suma de los tantos disputados en ese chico.

10.2. Golpeará la pelota desde su lado de saque, luego de hacerla picar detrás de la línea suplementaria, haciéndola pasar por encima de la red para hacerla caer en la zona de saque diagonalmente opuesta.

10.3. Pondrá en situación de juego a la pelota, después del pique, el que solo podrá ejecutarse después de recibida la orden de iniciación del tanto.

10.4. Podrá invadir solo en forma aérea el terreno de la cancha, durante la ejecución del servicio

10.5. Podrá repetir el servicio solo una vez mas, en caso de ser anulado el primer servicio.

10.6. El jugador podrá efectuar hasta dos piques antes de golpear, sin que el saque sea considerado malo o nulo. Los mismos no son acumulativos, independientemente de que se trate del primer o segundo saque del tanto en disputa.-

11. Recepción: el jugador que recibe el saque:

11.1. Podrá ubicarse donde lo crea conveniente, dentro de su sector de juego, o en la superficie que rodea el mismo.

11.2. Tendrá por obligatoria su respuesta al servicio, una vez ordenado el comienzo del mismo.

12. Condiciones posicionales: deberá tenerse en cuenta que:

12.1. En Dobles los compañeros del sacador y del receptor, deberán permanecer parados detrás de sus correspondientes líneas suplementarias, sin adelantarse en ningún caso hacia la red, antes de que la pelota haya sido golpeada con la paleta por el jugador que saca.

12.2. Los jugadores en Dobles, no podrán cambiar de lado para sacar o para recibir, durante el transcurso de la disputa de un chico.

12.3. Si el saque hubiera sido efectuado erróneamente, del lado que no corresponde, se considerará válido el resultado del mismo sea bueno ó malo, corrigiéndose el error a partir de ese momento. Si el equívoco fuera advertido durante el juego del tanto, deberá detenerse de



inmediato la disputa del mismo, en cuyo caso el sacador tendrá derecho a efectuar un 1 saque del lado correcto.

13. El saque será malo para el sacador:

13.1. Si la pelota no traspusiera la red.

13.2. Si pisara la línea suplementaria y/o el terreno entre esta y la red antes de golpear la pelota.

13.3. Si la pelota fuera golpeada del lado incorrecto, a pesar de que el ejecutante se hallara ubicado en el correcto.

TENIS DE MESA

1. Participantes

1.1 Se participará en la categoría Sub 14 (nacidos en los años 2003, 2004 y 2005). Los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas masculinos y 3 (tres) femeninas, 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (uno) Delegado/a los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia. Cada provincia podrá participar en la prueba de equipos (un equipo femenino, integrado por dos jugadoras, y uno masculino, integrado por dos jugadores), y en la prueba de individuales (un jugador y una jugadora). Si la provincia solo concurre a las finales con dos jugadores obligatoriamente deberán participar de la prueba de equipos.

1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre (con la restricción del punto 1.3) de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.3 Podrán participar de estas pruebas todos aquellos jugadores que no registren participación alguna con la Selección Nacional en los últimos dos (2) años en competencias internacionales.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FATM (Federación Argentina de Tenis de Mesa), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.2 Los partidos de las pruebas se disputaran al mejor de tres (3) sets. Ganara un set aquel jugador o pareja que primero alcance once (11) tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consiga diez (10) tantos; en este caso, ganara el que posteriormente obtenga dos (2) tantos de diferencia.

2.3 Cada jugador deberá asistir con su propia paleta al torneo, la cual deberá poseer un lado rojo y el otro negro.

3. Sistema de Competencia

3.1 Tanto en individuales como en equipos se disputaran 4 grupos de 6 jugadores/parejas. De acuerdo a la clasificación en sus zonas, seguirán compitiendo para definir las 24 posiciones según se detalla en el **Anexo III "Sistemas de Competencias Deportes en Conjunto y Combate"**

3.2.1 Cada encuentro se disputara al mejor de tres partidos. En el primero de estos se enfrentaran el jugador A vs X, en el segundo B vs Y, y de ser necesario un tercer encuentro para definir ante un posible empate, se disputara un dobles conformado por cualquiera de los tres (3) jugadores anotados en el equipo.

3.2.2 El servicio cambiará de jugador ó pareja cada dos (2) puntos, en caso de igualarse en diez (10) puntos, el cambio del servicio se efectuará alternativamente entre los jugadores cada un (1) punto, continuando así hasta lograr una diferencia de dos (2) puntos.

3.2.3 El horario establecido para el inicio de la zona será el referente para determinar los WO; por eso los todos los jugadores del grupo deberán estar presentes en el horario indicado del comienzo de la zona; para que en el caso de un WO la zona pueda continuar normalmente. Tiempo de espera diez (10) minutos desde el horario estipulado.

4. Criterios de desempate

4.1 Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

TIRO

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Federación Santafesina de Tiro

E - Mail: jbalderrama@arnet.com.ar

1. Participantes

Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2001 y 2002). 1.1 La categoría Sub 14 estará integrada por 4 (cuatro) Tiradores, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (uno) delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2 La categoría Sub 16 estará integrado por 4 (cuatro) Tiradores, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (uno) delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.3 La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización. 1.4 Para ambas categorías la modalidad de participación será Comunitaria y la Característica Libre.

2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Federación Argentina de Tiro, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1.1 Cada Provincia participará en Individual y por Equipo. Este último estará conformado por 3 (tres) tiradores, deberá ser mixto y sin importar la cantidad por género.

2.1.2 Tiros de regulación sobre 2 (dos) blancos de ensayo debidamente identificados con la letra E, pudiendo realizar sobre los mismos ilimitados disparos.

2.1.3 Se utilizará Carabina de aire comprimido calibre 4,5 mm.

2.1.4 El rifle deberá tener un gatillo con un peso mínimo de 500 gramos, en caso de presentar un peso inferior no podrá ser utilizado para la competencia.

2.1.5 El sistema de carga será de quiebre a resorte.

2.1.6 Se considerará como modo seguro de carga, cuando el tirador coloque el balín y cierre el arma con la punta del caño de frente al blanco (permitiendo hacer el quiebre del rifle entre las piernas). El tirador que cierre el caño en otra dirección que no sea hacia el blanco será descalificado.

2.1.7 Las miras serán abiertas.

2.1.8 La posición de tiro será de pie sin apoyo.

2.1.9 Los blancos serán de pistola neumática 10 metros (ISSF)

2.1.10 La vestimenta deberá ser equipo deportivo (de educación física) exclusivamente, y se utilizará cualquier calzado deportivo que no alcance la altura de los tobillos.

2.1.11 Se permitirá utilizar tapa ojo de una medida de 3 centímetros por 10 centímetros.

2.1.12 Se permitirá el uso de lentes en caso de que el competidor los necesite, sin medida alguna y respetando las medidas del tapa ojo sobre su ojo no maestro. No se podrá utilizar sobre el lente de ojo maestro ningún diafragma o elemento adherido al lente.

2.1.13 La cantidad de disparos de competición es de 30 tiros en quince blancos de competición, debiendo impactar dos tiros por cartón.

2.1.14 El tiempo de competencia será: 15 minutos de preparación (Tiradores en sus líneas) 15 minutos de preparación y ensayo con tiros ilimitados en los cartones de ensayo. 45 minutos de competencia.

2.1.15 En caso que el tirador deba cambiar de puesto de tiro por falla en la línea de traslado de blancos, el juez podrá (en caso de considerarlo necesario), otorgar quince minutos más al tiempo reglamentario y un nuevo blanco de ensayo.

3. Sistema de Competencia

3.1 Se dispondrá un primer día de entrenamiento general por equipos. Este será el día de acreditación; se realizará además el control de equipamiento en el polígono de tiro.

3.2 Los cuatro días siguientes se realizarán series de 30 disparos. De la sumatoria de los 60 disparos por tirador saldrán los campeones por equipo. La organización de estos cuatro días es la siguiente:

DIA 1. Categorías sub 16 masculino y femenino

DIA 2. Categorías sub 14 masculino y femenino

DIA 3. Idem DIA 1

DIA 4. Idem DIA 2

3.3 Se clasificarán para la final individual los 10 mejores de cada género por cada categoría, estos realizarán, el quinto día, dando comienzo a la primera tanda en el horario de las 08:00 horas.

3.4 Al término de esta jornada se realizará la premiación individual y por equipos.

4. Criterios de Desempate

4.1 Cantidad de centros internos (10.3) realizados, (el tiro deberá tocar como mínimo, el diez interior para considerarlo diez interno)

4.2 En caso de que sigan empatados los centros internos, se sumaran la cantidad de centros internos y no internos de toda la competencia.

4.3 En caso de que continúe el empate, se desempatará con la última serie. Ganando el desempate quien realice el mayor puntaje en la última serie y segunda serie si empatan en la tercera.

4.4 En caso de persistir el empate se realizará un desempate por shot off (3 disparos de ensayo más el disparo que lleve a la eliminación directa).

VOLEY

1. Participantes:

1.1 Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005), Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2002 y 2003), y Sub17 (deportistas nacidos en el año 2000 y 2001). Sub 18 (deportistas nacidos en el año 2000 Y 1999)

1.2 En la categoría Sub 14 se podrá participar sólo en modalidad Escolar.

1.3 En la categoría Sub 15 y Sub 17 se participará en la modalidad Comunitario.

1.4 En la categoría Sub 18 solo se participará en la modalidad Escolar CON INSTANCIA DEPARTAMENTAL.

La característica de participación será Libre en todos los casos.

1.5 La característica de participación será Libre en todos los casos.

1.6 Cada equipo masculino y femenino estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2. Reglamentación:

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIVB, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 2 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El 3er set se desarrollará en tie break a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2).

2.2 Se deja a criterio del entrenador el uso del líbero, pudiendo cambiar al mismo de un partido a otro.

2.3 Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.

2.4 La camiseta del líbero deberá ser de diferente color a la del resto del equipo.

2.5 Sólo se admitirá jugar con un líbero por encuentro.

2.6 En la categoría Sub 14 la red estará a 2.30 m (masculino) y 2.15 m (femenino).

2.7 En la categoría Sub 15 la red estará a 2.40 m (masculino) y 2.20 m (femenino).



2.8 En la categoría Sub 17 la red estará a 2.43 m (masculino) y 2.24 m (femenino).

3. Criterios de Desempate:

En la Fase Regular y Final: para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico (resultado del partido entre sí). Si el empate fuera de más de dos equipos se utilizarán los siguientes criterios de desempate, teniendo en cuenta que sólo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

- Mayor cantidad de sets a favor.
- Menor cantidad de sets en contra.
- Menor cantidad de puntos en contra.
- Mayor cantidad de puntos a favor.
- Sorteo.

VOLEY MIXTO

1. Participantes:

- 1.1 Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005),
- 1.2 Se podrá participar en modalidad Escolar. Instancia Departamental.
- 1.3 La característica de participación será Escolar Libre.
- 1.4 Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2. Reglamentación:

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIVB, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- 2.1 Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 2 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El 3er set se desarrollará en tie break a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2).
- 2.2 Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.
- 2.3 Dentro del campo de juego debe haber obligatoriamente 6 jugadores. De los cuales debe haber 3 mujeres y 3 varones.
- 2.4 las sustituciones deben ser siempre por uno del mismo sexo.
- 2.5 La altura de la red será de 2,25 m.

3. Saque:

- 3.1 Solo se permite saque a pie firme.

4. ATAQUE

- 4.1 Libre.

5. Criterios de Desempate:

5.1 En la Fase Regular y Final: para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico (resultado del partido entre sí). Si el empate fuera de más de dos equipos se utilizarán los siguientes criterios de desempate, teniendo en cuenta que sólo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

- Mayor cantidad de sets a favor.
- Menor cantidad de sets en contra.
- Menor cantidad de puntos en contra.
- Mayor cantidad de puntos a favor.
- Sorteo.

VOLEY DE PLAYA

1. Participantes

1.1 Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2003, 2004 y 2005).

1.2 Cada equipo masculino y femenino estará integrado por dos (2) jugadores y dos (2) Entrenador (uno de ellos del mismo sexo que los participantes) y uno (1) delegado/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIVB, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre

2.2 Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 21 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El 3er set se desarrollará en tie break a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2).

2.3 Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.

2.4 La red estará a 2.18 m para la rama femenina y 2.35 para la rama masculina.

2.5 Las dimensiones de la cancha serán de 16 m de largo x 8 m de ancho.

3. Sistema de Competencia

3.1 Ver Anexo III "Sistema de Competencias "

4. Criterios de Desempate.

4.1 Ver Anexo III "Sistema de Competencias "

ATENCIÓN: Cuando la interpretación de este Reglamento Deportivo (Anexo I) difiera de otras interpretaciones anteriores, este Reglamento tendrá prioridad. Marzo de 2017.

DEPORTES ADAPTADOS

DEPORTES CLASIFICATORIOS PARA LOS JUEGOS NACIONALES EVITA 2017

(Para personas con discapacidad)

DEPORTE	CAT.	MODALIDAD	CARACT.	SEXO	CANTIDAD POR PLANILLA	
					MIN	MAX
ATLETISMO	SUB 14 / 16 / 18	COMUNITARIA	LIBRE	MIXTO	1	SIN LIMITE
BÁSQUETBOL SOBRE SILLA DE RUEDAS 3x3	SUB 16 2003/2002/2001	COMUNITARIA	LIBRE	MIXTO	1	SIN LIMITE
FÚTBOL PC	SUB 18 2002/2001/2000/1999	COMUNITARIA	LIBRE	MASCULINO	1	SIN LIMITE
NATACIÓN	SUB 16	COMUNITARIA	LIBRE	MIXTO	1	SIN LIMITE
GOALBALL	SUB 18 2002/2001/2000/1999	COMUNITARIA	LIBRE	MIXTO	1	SIN LIMITE
BOCCIA	SUB 18 2004/2003/2002/2001/ 2000/1999	COMUNITARIA	LIBRE	MIXTO	1	SIN LIMITE
TENIS DE MESA	SUB 18 2002/2001/2000/1999	COMUNITARIA	LIBRE	MIXTO	1	SIN LIMITE

☑ Categoría Sub-18: comprende a participantes nacidos en los años 1999-2000

☑ Categoría Sub-16: comprende a participantes nacidos en los años 2001-2002

☑ Categoría Sub-14: comprende a participantes nacidos en los años 2003-2004-2005

Se permitirá a las Instituciones participantes, la inscripción de hasta dos (2) equipos en los deportes en conjunto, por categoría/modalidad/sexo, mientras que la participación de equipos en los deportes individuales (Ajedrez, Atletismo y Natación) será sin límite.

PROPUESTA DE DEPORTES CON ALCANCE DEPARTAMENTAL

DEPORTES ADAPTADOS (PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD)

DEPORTE	CAT.	MODALIDAD	SEXO	CANTIDAD POR EQUIPO	
				MIN	MAX
FÚTBOL 5 INTEGRADO	16 años en adelante	COMUNITARIA - LIBRE	MASCULINO	5	10
VOLEIBOL INTEGRADO	14 años en adelante	COMUNITARIA - LIBRE	FEMENINO	5	10
NATACION	SUB 14 / 16	COMUNITARIA - LIBRE	MIXTO	1	S/LIMITE

Las Categorías son:

Categoría 16 años en adelante (sólo para personas con discapacidad): comprende a participantes nacidos hasta el año 2001 inclusive.

* Categoría 14 años en adelante (sólo para personas con discapacidad): comprende a participantes nacidos hasta el año 2003 inclusive.

ENCUENTROS PARA ESCUELAS PRIMARIAS Y ESPECIALES

Podrán inscribirse todos aquellos alumnos pertenecientes a sexto y séptimo grado de escuelas primarias comunes.

* Handball, debiendo anotarse por sexo con hasta diez (10) participantes por equipo.

* Atletismo, sin límites

Los alumnos de las **escuelas especiales**, nacidos entre 2004 y 2007, podrán inscribirse en los Encuentros de Atletismo.

Primera etapa: para encuentros de atletismo.

Segunda etapa: después del receso escolar para encuentros de handball.

Atletismo

Reglamentación

Esta competición se registrará por el Reglamento Oficial del IPC, teniendo en cuenta las adaptaciones que se realizan específicamente para los Juegos Nacionales Evita.

ACLARACION: Se puede encontrar el reglamento oficial del I.P.C en la página oficial de [Comité Paralímpico](#)

1. Participantes:

Cada categoría estará integrada por doce (12) atletas y ocho (8) Delegados/ Acompañantes por edad de participación, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. Sub- 14, Sub- 16 y Sub- 18. **(Ver cuadro anexo nº1).**

Es obligatorio que cada categoría (Sub- 14, Sub- 16 y Sub- 18.) estén conformadas por un 50% de varones y un 50% de mujeres).

6 (seis) atletas masculinos.

6 (seis) atletas femeninos.

El Responsable del Área de Discapacidad de la Delegación Provincial será uno de los acompañantes de la misma, habilitado para participar de las reuniones técnicas como interlocutor válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Evita.

Por lo tanto la delegación estará conformada por: 36 atletas y 24 acompañantes. (Ver cuadro anexo Nº 2).

Dentro del total de deportistas será obligatoria la participación de los cuatro (4) grandes grupos de discapacidades de la siguiente manera:

- 3 (tres) Atletas con discapacidad intelectual.
- 3 (tres) Atletas con discapacidad motora.
- 3 (tres) Atletas con parálisis cerebral.
- 3 (tres) Atletas con discapacidad visual (ciegos, disminuidos visuales).

En caso de no reunir el número máximo, no podrá bajo ningún concepto completar la delegación con deportistas con otra discapacidad.

Todos los atletas deberán presentar el **certificado de discapacidad** firmado por la máxima autoridad del deporte provincial.

En el caso que el certificado no cuente con la especificación correspondiente a la patología, será obligatorio presentar un certificado médico con mayor información sobre el tipo y grado de discapacidad.

PARTICIPACIÓN DE PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN (Rige para todos los deportes)

SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL: Es una mala alineación de las vértebras cervicales C1 (atlas) y C2 (axis) en el cuello. Esta condición expone a las personas con Síndrome de Down a la posibilidad de una lesión, si ellos participan en actividades que hiperextienden o flexionan radicalmente el cuello o la superior de la columna vertebral.

Restricciones de participación en estas actividades de las personas con síndrome de Down que padezcan esta patología: 1- Que los padres, tutores y otros responsables, no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la **SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL** 2- Deberán presentar en forma obligatoria un certificado médico que demuestre que esta persona (con síndrome de Down) no posee dicha condición de **SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL**.

CANTIDAD DE PRUEBAS Cada atleta podrá participar como máximo en 2 (dos) pruebas individuales (una de pista y una de campo) a excepción de la categoría sub-18 (intelectuales) que podrá participar en forma libre en 1500mts, femenino y masculino. Debe aclararse que en algunos casos, es posible que se realicen pruebas juntando clases distintas, pero se premiarán de acuerdo a la clasificación funcional correspondiente.

APOYO A DEPORTISTAS (Clases 11 y 12)

Los acompañantes y los guías de los atletas de las clases 11 y 12 son los únicos que pueden acompañar a los atletas a la pista, o a las zonas de lanzamiento y saltos. Dichos acompañantes y guías deben ir claramente identificados como tales con petos de color proporcionados por el Comité organizador. El método del guía lo elige el atleta y podrá escoger entre ser dirigido por un guía que lo sujete por el codo, por medio de una atadura, o bien correr sin ninguna sujeción. Además, el corredor podrá recibir instrucciones verbales del guía. Los guías no pueden utilizar ni bicicletas ni cualquier otro medio de transporte.

El guía no puede, en ningún momento, tirar del atleta ni empujarlo para darle impulso Independientemente de que se utilice atadura o no, entre el atleta y el guía no debe haber, en ningún momento, una distancia mayor de 0,50 m. Nota: Si por alguna circunstancia excepcional se incumple esta regla, será responsabilidad exclusiva del Director de la Prueba (Juez), decidir si se descalifica o no al atleta.

Esta decisión será tomada en base al peligro o desventaja que esto haya supuesto para el resto de los competidores de la misma carrera.

Se permiten señales acústicas para la Clase 11. Sin embargo, no se permiten modificaciones visuales en la instalación existente. En las pruebas donde se utilicen señales acústicas (Ej.: Salto de longitud) se pedirá a los espectadores que guarden un silencio total. Nota: Para asegurar el mayor silencio posible, se procurará que no coincidan pruebas donde se prevea utilizar señales acústicas con otras pruebas de carreras. Para la clase 12 se permiten modificaciones visuales en la instalación existente (utilizando tiza, polvos de talco, banderas, etc.). Para la clase 13, se cumplirán las reglas de la IAAF excepto en los casos que se mencionan a continuación. La Organización de los J. N. Evita reconoce las necesidades especiales de los atletas sordo /ciegos y desea animarlos y facilitar su participación en las competiciones. Cuando haya deportistas sordo /ciegos participando en una competición puede ser necesario realizar algunas modificaciones de las reglas actuales.

Dichas modificaciones sólo se permitirán previa aprobación del director de prueba. En principio, no se permitirá ninguna modificación que cause desventaja a otros competidores. PROTESIS (Clases 42-46) Los deportistas de las clases T42, T43 Y T44 utilizarán prótesis de pierna en las pruebas de pista. No está permitido saltar. En toda las competiciones será opcional la utilización de prótesis, excepto en las carreras para clases T42, T43 Y T44.

Nota: Las prótesis de competición se consideran aparatos que no dan ningún tipo de ventaja a sus usuarios.

DISPOSICIONES GENERALES PARA LA UTILIZACION DE SILLAS DE RUEDAS

(Motores y Parálisis Cerebral) Las sillas de ruedas deben tener dos ruedas grandes y una rueda pequeña, como mínimo. Ninguna parte de la silla debe sobresalir por delante del eje de la rueda frontal y su ancho no debe exceder el interior de los ejes de las dos ruedas traseras. No se permiten engranajes mecánicos o palancas que puedan utilizarse para impulsar la silla. Sólo se permiten dispositivos mecánicos impulsados manualmente. No está permitido el uso de espejos retrovisores en carreras en pista.

Ninguna parte de la silla puede sobresalir más allá del plano vertical del borde posterior de los neumáticos traseros. Es responsabilidad del competidor comprobar que la silla de ruedas cumpla con lo establecido en las reglas posteriores. No se retrasará ninguna carrera porque un competidor esté realizando ajustes en su silla.

Pista

Aquellos atletas que participen de pie, podrán solicitar los tacos de partida a la organización, si previamente fue informada su utilización en la planilla de inscripción.

Lanzamientos

- . Los elementos serán provistos por la organización.
- . Los atletas que se encuentren en posibilidad de hacerlo, podrán optar por realizar los lanzamientos de pie, adecuándose a la categorización correspondiente.
- . Los atletas que lancen sentados tendrán la opción de utilizar el banco de lanzamiento provisto por la organización, salvo aquellos atletas que cuenten con un banco propio o la silla de ruedas, en este caso, la silla será sujeta por cuatro amarres provistos por la organización. No se permitirá que los asistentes técnicos sujeten la silla de ninguna forma distinta a la descrita con anterioridad.

VISUALES

Clasificación

B 1 (F11- T 11): Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo hasta aquellas que perciban luz pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición
B 2 (F 12- T12): Desde aquellas personas que puedan reconocer la forma de una mano hasta aquellas que tengan una agudeza visual de 2/60 y/o un campo de visión de un ángulo menor de 5.
B 3 (F 13 - T13): Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta aquellas con agudeza visual de 6/60 y/o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados.

Todas las categorías se establecerán según ambos ojos, con la mejor corrección posible, es decir, que todos los atletas que utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas para la clasificación, independientemente de que tengan intención de llevarlas durante las competiciones o no.

(Clase 11) Los competidores de la clase 11 deben llevar gafas opacas aprobadas, o un sustituto similar, en todas las pruebas de tiros y lanzamientos, y en todas las pruebas de pista. Las gafas oscuras, o su sustituto, deberán ser aprobadas por el Delegado Técnico responsable. Cuando no compitan, podrán quitarse las gafas, o su sustituto. Se regirá por el Reglamento Oficial del IPC a excepción de las modificaciones realizadas por IBSA (Federación Internacional de Deportes para ciegos), siempre que no se contradiga con la reglamentación de los Juegos Nacionales Evita 2016. El reglamento completo puede encontrarse en www.ibsa.es

Lanzamiento de Bala

Los atletas F11 y F12 pueden ser ubicados y orientados por su guía en el aro hasta el momento del lanzamiento y no así los F13. Durante el lanzamiento y luego de éste, las ayudas sólo podrán ser acústicas.

Peso de la Bala: ver cuadro anexo N° 3

Carreras:

En la prueba (1500 mts) podrán participar solo la categoría sub 18, intelectuales femenino y masculino. Las categorías sub-14 y sub -16 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 80 mts y 150 mts y la sub -18 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 100 mts y 200 mts. Los atletas T 11 y T12 deben correr obligatoriamente con un atleta guía que lo acompañe en todo el trayecto, la prueba será organizada en series de 4 atletas, ya que se otorgan 2 (dos) andariveles por atleta. No está permitida la guía acústica. El guía puede acompañar al atleta corriendo al lado, o sujetos mediante una cuerda entre sus manos, siendo motivo de descalificación si lo tironea de la sogá o se adelanta a él en la llegada.

Salto en Largo:

En el caso de los atletas 11 y 12 se utilizarán las siguientes adaptaciones:

- . El entrenador puede dar señales acústicas para orientar al atleta antes, durante y luego de la prueba.
- . Se utilizará una zona de pique más amplia (de un metro por el ancho de la tabla) cubierta por tiza para poder medir el salto desde la huella marcada por el atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona pique).
- . Los saltadores pueden optar por saltar con o sin carrera. . En el caso de los atletas F 13, se permitirán señales visuales demarcatorias utilizando la tabla de pique para convencionales.

Nota aclaratoria:

Los lanzamientos y los saltos:

Los lanzamientos y los saltos para todas las discapacidades serán tres (3) únicos no consecutivos sino por orden de listado de competencia y se medirá el mejor de estos como válido. En las categorías que la organización determine, los tres lanzamientos/ saltos podrán hacerse en forma consecutiva, para facilitar la participación del deportista.

Las carreras

En todas las carreras de 200,150, 100 y 80 metros se disputaran tantas series como fuese necesario, obteniéndose la clasificación final, de acuerdo a los tiempos obtenidos en las mismas. NO SE CORRERA UNA FINAL. POSTA INTEGRADA: (5X80 MTS) Categoría sub. 14 Intelectual femenino y masculino. De la misma participaran 2 atletas con discapacidad intelectual y 3 atletas convencionales. Es obligatorio en dicha prueba que se respete el orden de partida; 1; 3 y 5 atleta convencional, 2 y 4 atletas con discapacidad intelectual. En caso de no tener atletas en dicha categoría se podrá completar con sub 16 La prueba será competitiva y se entregaran medalla.

CUADRO ANEXO Nº 1

Pruebas Juegos Evita 2016

Categorías	Sub 14				Sub 16				Sub 18			
	Int	Cie	Mot	PC	Int	Cie	Mot	PC	Int	Cie.	Mot.	PC
S. en Largo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
L. Bala	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
80 mts	X	X	X	X	X	X	X	X				
100 mts									X	X	X	X
150 mts	X	X	X	X	X	X	X	X				
200 mts									X	X	X	X
1500 mts									X			

CUADRO ANEXO Nº 2
Cantidad de Acompañantes

	Sub 14		Sub 16		Sub 18	
	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes
Intelectual	3	1	3	1	3	1
PC	3	2	3	2	3	2
Motores	3	3	3	3	3	3
Ciegos	3	2	3	2	3	2
Totales	12	8	12	8	12	8

CUADRO ANEXO Nº3
MODIFICACIONES PESO DE BALA - JUEGOS NACIONALES EVITA

DISCAPACIDAD	SUB 14	SUB 16	SUB 18	
			Femenino	Masculino
Intelectual (20)	3 KG	4 KG	4 KG	5 KG
Ciegos (B1- B2- B3)	3 KG	4 KG	4 KG	5 KG
PC	F 32 A 33:1K F34 A 38:2 K	F32 A 33:1 KG F34 A 38:2 KG	F 32: 2KG F33 A 38 3KG	F 32:2 KG F 33: 3KG F34 A 36: 4KG F37 A 38: 5KG
Motores	F 40: 2 KG F 42 a 46: 3 K F 52 A 57: 1K F 58: 2 KG	F 40: 2 KG F 42 A 46: 3 K F 52 A 57:2 K F 58: 3 KG	F 40: 2 KG F 42 A45:3KG F 46: F52 A 57: 2 KG F 58: 3KG	F 40: 3 KG F 42 A 45: 4 KG F 46: F 52: 2 KG F 53 A 57: 3KG F 58: 4 KG

BÁSQUETBOL SOBRE SILLA DE RUEDAS (3vs3)

Categoría sub. 16 (2001-2002-2003)

Nivel de participación: Para jóvenes con discapacidad motora, debiendo tener alguna limitación física en miembros inferiores como mínimo. Es importante aclarar que para **participar del deporte deben utilizar si o si la silla de ruedas** aunque su discapacidad le permita trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico.

Se competirá en un nivel de juego: **sub 16 (el equipo podrá ser mixto)**

Certificación: La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología de base y grado de lesión claramente. Deberá acompañar a la planilla de inscripción.

Inscripción: La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo y dos personas de Staff.

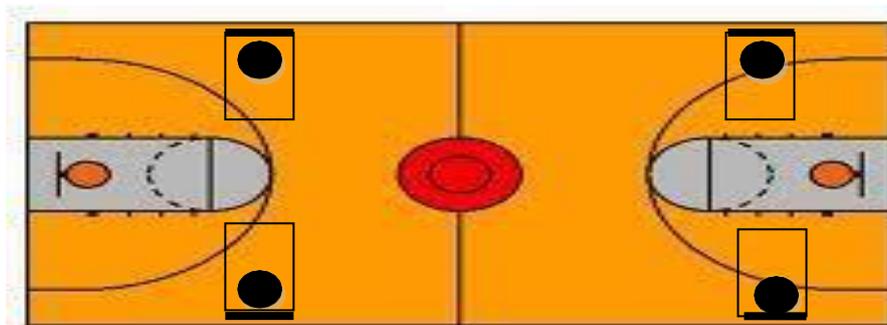
Aspectos reglamentarios:

Regla N°1: Medidas y dimensiones.

Se aplicarán las reglas de la I.W.B.F. de baloncesto 3vs3 con algunas adaptaciones para un mejor desarrollo de nuestros participantes.

1.1 Las dimensiones de la cancha serán de acuerdo al plano que se acompaña

Cancha 1 cancha 2



1.2 El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 15 de ancho.

1.3 La altura del cesto estará a 3,05

1.4 Medidas de la llave: 3,5 metros de largo por 2 de ancho

1.5 Se jugará con pelota DE MINI BASQUET N° 5

1.6 La línea de tiros libres estará a 3 metros desde la línea final.

1.7 El tablero estará 0,50 mts. dentro de la cancha.

1.8 En esta edición se implementará el reloj de posesión en 30 segundos.

Regla N°2: Número de jugadores

2.1 Cada equipo estará formado por hasta 4 jugadores, de los cuales 3 (tres) comenzarán el juego y 1 estará en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.

2.2 Las sustituciones son libres como en el básquet 5vs5.

Regla N°3: Equipamiento de los jugadores

3.1 Se seguirán las reglas de IWBF.

3.2 La identificación de los jugadores será desde el número 4 al 15, debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición.

3.3 Las sillas de ruedas pueden ser tanto deportivas como ortopédicas pero estas últimas deben ser las que posean dos ruedas grandes para que el atleta se traslade independientemente.

Regla N°4: El árbitro y mesa de control.

4.1 El juego será controlado por un árbitro de juego, 4.2 En la mesa de control estarán el planillero y el cronometrista.

Regla N°5: Duración del partido.

5.1 Cada partido estará compuesto por dos periodos de 7 minutos cada uno con un intervalo entre periodo de 2 minutos.

5.2 Se podrá solicitar un tiempo muerto por periodo.

5.3 En caso de haber empate al finalizar el partido se procederá a un periodo suplementario de 3 minutos hasta quebrar la igualdad.

Regla N°6: Inicio y reinicio del partido.

6.1 Tanto el inicio como el reinicio del juego se realizará según normas FIBA e IWBF.

Regla N°7: Valor de la canasta.

7.1 Cada canasta tendrá un valor de un punto desde cualquier lugar de la cancha desde donde se convierta el tanto. Ya sea un tanto realizado durante la acción de juego o un tiro libre.

Regla N°8: Faltas personales y de equipo.

8.1 Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.

8.2 Cada equipo tendrá hasta 4 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF. 8.3 Foul en situación de tiro sin conversión 1 tiro libre, en situación de tiro con conversión sigue el juego.

Regla N°9: Pelota fuera de cancha.

9.1 tanto el fuera de campo como la reposición desde fuera de campo se realizará según normas IWBF.

Regla N°10: Clasificación funcional.

10.1 Cada jugador será clasificado por un clasificador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas.

10.2 El rango de clasificación es desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos

10.2 Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo.

Regla N° 11: Normas IWBF que no tendremos en cuenta.

11.1 regla de los tres segundos.

11.2 campo atrás.

11.3 no hay lanzamiento de 3 puntos.

11.4 regla de los 5 y 8 segundos.

Para la clasificación funcional del jugador remitirse a:

MANUAL DE CLASIFICACION DEL JUGADOR DE BALONSESTO EN SILLA DERUEDAS de la
INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION

BOCCIA

Categoría

Las edades de los atletas participantes en esta edición de los juegos, ha sido fijada en 13 años como mínimo y 18 como máximo, en ambos casos, las mismas deberán ser cumplidas en el año 2017. (2004 a1999)

Introducción

Las reglas presentadas en este texto describen cómo es el juego de la Bocha. Las Reglas de Juego se aplican en todas las competiciones nacionales celebradas bajo los auspicios de la Secretaria de Deportes de la Nación (SDN). La SDN podrá añadir puntos de aclaración al Reglamento, con el visto bueno del Delegado Técnico designado por ella, sin embargo, dichos puntos no podrán alterar el significado de las reglas.

Espíritu del Juego

La ética y el espíritu del juego son similares al tenis. La participación del público es bienvenida, sin embargo, se fomenta que, tanto espectadores como miembros de equipos que no estén compitiendo, guarden silencio durante el acto de lanzamiento de la bola por parte del jugador.

Cada delegación provincial incluirá dos atletas: uno de la categoría individual BC1 y otro de la categoría individual BC3. La delegación de Bocha estará integrada, además, por un Técnico-Asistente para el atleta BC1 y un Técnico-Asistente para el Atleta BC3, para un total de cuatro personas.

No es aconsejable la participación de familiares como acompañantes o asistentes dentro de la delegación

REGLAMENTO DE BOCHAS

1. Definiciones

Bola Blanca: Es la bola blanca o diana

Bola: Una de las bolas rojas o azules

Competidor: En competición individual, un competidor estará compuesto por un solo (1) jugador. En equipos y parejas, un competidor estará compuesto por tres (3) y dos (2) miembros respectivamente, considerándose al equipo/pareja como una unidad.



Terreno de juego: Es el área de juego delimitada por las líneas del campo. Esto incluye los boxes de lanzamiento.

Partido: Es una competición entre dos competidores en la que se juega un número determinado de parciales.

Parcial: Es una parte de un partido que finaliza una vez que la bola blanca y todas las demás bolas han sido jugadas por ambos competidores.

Material Auxiliar: Instrumentos de ayuda para jugar, utilizados por los jugadores de la categoría BC3, por ejemplo, una rampa o rampa o canaleta.

Infracción: Es cualquier acción realizada por un jugador, competidor, sustituto, auxiliar o entrenador, que sea contraria a las reglas del juego.

Lanzamiento: Término utilizado para definir la acción de lanzar una bola hacia al campo. Se incluye el lanzamiento, patada o deslizamiento de la bola cuando se utiliza un material auxiliar (rampa o canaleta).

Bola Perdida: Es una bola que ha salido fuera del campo tras haber sido lanzada, o una bola retirada del campo por el árbitro como consecuencia de una infracción, o una bola que no ha sido lanzada una vez acabado el tiempo del competidor.

Parcial Interrumpido: Es cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego, ya sea accidental o deliberadamente.

Línea V: Línea que la bola blanca debe sobrepasar para ser considerada en juego.

Tarjeta Amarilla: Más o menos de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una amonestación.

Tarjeta Roja: Más o menos de 7x10 cm. El árbitro mostrará esta tarjeta para señalar una descalificación.

Balanza: Usada para pesar las bolas con una precisión de 0.01g.

Medidor de bolas: Usado para confirmar la circunferencia de las bolas.

2. Equipamiento e Instalaciones

Todos los requerimientos necesarios para llevar a cabo el campeonato deben ser proporcionados por el Comité Organizador de los Juegos y aprobados por el Delegado Técnico que la SDN designe. La clasificación del material debe tener lugar antes del inicio de la competición. Estará dirigida por

el Árbitro Principal y/o personas designadas por él, a la hora determinada por el Delegado Técnico. Lo ideal sería que tuviera lugar 24 horas antes del inicio del juego. El material que debe pasar clasificación incluye: bolas, sillas de ruedas, material auxiliar (rampa o canaletas), punteros de cabeza, de brazo o boca, etc. El material, (por ejemplo, sillas de ruedas, bolas, rampa o canaletas, punteros), estará sujeto a controles sorpresa en cualquier momento durante la competición y sólo a discreción del Árbitro Principal. Si algún material no cumple con los requisitos requeridos durante un control sorpresa o un control en cámara de llamadas, el jugador o competidor será sancionado con una amonestación según la regla 10. El material que no supere el control sorpresa o el control en cámara de llamadas no podrá ser usado en el terreno de juego, excepto que el jugador pueda repararlo para que lo supere. En el caso de bolas rechazadas, éstas serán confiscadas por el Comité Organizador hasta que finalice el último día de competición. La amonestación será anotada en el acta del partido y se colgará una notificación en la entrada de la Cámara de Llamadas. Si algún material no supera un segundo control sorpresa, el jugador recibirá una tarjeta roja (ref. 10.4.2) y será descalificado para ese partido.

2.1 Bolas de Bocha

Un juego de Bolas de Bocha está compuesto por seis bolas rojas, seis bolas azules y una Bola Blanca. Las Bolas de Bocha utilizadas en competiciones autorizadas deben cumplir los criterios establecidos por la BISFed.

2.1.1 Criterios de las Bolas de Bocha

Peso: 275g +/- 12g

Circunferencia: 270mm +/- 8mm

No se exigirán marcas comerciales en las bolas, siempre que se cumplan estos criterios.

2.1.2 Las bolas deben tener un color definido de rojo, azul y blanco, y deben estar en buenas condiciones sin ninguna marca visible de corte. No están permitidas las pegatinas en las bolas. El Árbitro Principal y, en última instancia el Delegado Técnico, tomarán la decisión final.

2.1.3 Test de medición de las bolas.

2.1.3.1 El peso de cada bola se determinará usando una balanza que tenga una precisión de hasta 0,01g.

2.1.3.2 La circunferencia de la bola se medirá utilizando una plantilla rígida de 7 a 7,5mm de espesor, que contiene dos agujeros: uno de ellos con una circunferencia 278 mm (“el pequeño”) y

otro con una circunferencia de 278 mm (el “grande”). El procedimiento para medirla será el siguiente: 2.1.3.2.1 Se comprobará que cada bola no pasa por su propio peso a través del agujero pequeño, poniendo la bola en la parte superior del mismo.

2.1.3.2.2 Se comprobará que cada bola pasa a través del agujero grande. Esta comprobación consta de dos partes:

2.1.3.2.2.1 Se colocará cuidadosamente cada bola en la parte superior del agujero grande. La bola debe pasar a través de este agujero por su propio peso.

2.1.3.2.2.2 Se dejará caer cada bola desde una altura de 0,5m hacia el agujero grande de la plantilla. Será entonces cuando la plantilla será levantada LENTA Y CUIDADOSAMENTE para comprobar si la bola todavía pasa a través del agujero. Esta comprobación se repetirá hasta tres veces por cada bola, y éstas deben pasar esta prueba dos de las tres veces. Una bola será rechazada si falla dos veces. Se comprobará que cada bola no pasa por su propio peso a través del agujero pequeño, poniendo la bola en la parte superior del mismo.

2.1.3.3 El Árbitro Principal podrá realizar controles sorpresa adicionales según las reglas

2.1.3.1 y 2.1.3.2 en Cámara de Llamadas antes de cualquier partido.

2.1.3.4 Cualquier bola que no cumpla con la regla 2.1.3.1 o con la regla 2.1.3.2 será rechazada y retenida por el Árbitro Principal hasta el final de la competición; como una bola que no puede ser usada durante la competición.

2.2 Aparatos de Medición Los que se usan para medir la circunferencia de las bolas; así como para medir la distancia entre bolas en el terreno de juego.

2.3 Marcador Debe estar situado en una posición donde pueda ser visto por todos los jugadores del partido.

2.4 Equipo de Medición de Tiempo Siempre que sea posible, dicho equipo debería ser electrónico.

2.5 Recipiente de Bolas Perdidas Cuando una bola de Bocha se considera perdida debe colocarse en el recipiente de bolas perdidas, de manera que todos los competidores puedan ver cuántas bolas hay en dicho recipiente.

2.6 Indicador de Color Rojo/Azul Pala de color utilizada por el árbitro para indicar qué competidor (rojo o azul) debe jugar.

2.7 El Terreno de Juego

2.7.1 La superficie debe ser llana y lisa como hormigón pulido, parque o goma sintética. La superficie debería estar limpia. Nada puede ser utilizado para interferir en la superficie de juego (por ejemplo, tiza, talco, etc.).

2.7.2 Las dimensiones son 12.5m x 6m (ref. Anexo 3 ± Terreno de Juego).

2.7.3 Todas las líneas del terreno de juego tendrán entre 2cm y 5cm de ancho y deben ser fácilmente reconocibles. Debería ser utilizada cinta adhesiva para marcar las líneas. Cinta de 4 o 5cm serán usadas para las líneas exteriores: línea de lanzamiento, línea de V; y cinta de 2cm para las líneas internas: las líneas de separación de boxes y la cruz. Tamaño de la cruz: 25cm, usando cinta de 2cm. 2.7.4 El área de lanzamiento está dividida en seis boxes de lanzamiento.

2.7.5 El área entre la línea de lanzamiento y la V delimita el área donde, si la Bola Blanca se detiene, ésta es no válida.

2.7.6 La “+” central marca el lugar donde se vuelve a poner la Bola Blanca, y es también la posición donde se coloca la Bola Blanca en el parcial de desempate. 2

2.7.7 Todas las mediciones de las líneas exteriores del terreno de juego se medirán desde el borde interior de la cinta correspondiente. Las líneas que dividen los boxes de lanzamiento y la cruz serán medidas haciendo una marca con un lápiz fino y poniendo la mitad de la cinta encima de esa marca. La cinta que marca la línea frontal de lanzamiento se colocará en el exterior de los 2,50m. La V se ubicará dentro de la zona no válida de la Bola Blanca (ref. Anexo 3 ± Terreno de Juego).

3. Aptos para el juego

3.1 Los deportistas aptos para competir están descritos de manera detallada en las Reglas de Clasificación de la BISFed, las cuales contienen detalles de los perfiles de clasificación, así como del proceso a seguir para la clasificación de un deportista, su reclasificación y protestas. No participan del juego personas con síndrome down, con retraso madurativo 3.2 Las edades de los atletas participantes en esta edición de los juegos, ha sido fijada en 13 años como mínimo y 18 como máximo, en ambos casos, las mismas deberán ser cumplidas en el año 2016.

4. Divisiones de juego

4.1 General Hay siete divisiones de juego. En cada división juegan competidores de ambos géneros. Las divisiones son: Individual BC 1 Individual BC 2 Individual BC 3 Individual BC 4 Parejas

BC3, para jugadores clasificados como BC 3 Parejas BC4, para jugadores clasificados como BC 4 Equipos BC1/2, para jugadores clasificados como BC 1 y BC 2

4.1.1 En estos juegos (edición 2017) se aceptarán jugadores de las categorías BC1 y BC3, referenciados en los ítems 4.2 y 4.4 del presente reglamento.

4.2 Individual BC1 Participarán en ella jugadores clasificados como BC1 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. Los jugadores pueden ser asistidos por un Auxiliar, que debe colocarse en un área designada detrás del box de lanzamiento. Al Auxiliar de BC1 no se le permite preparar el lanzamiento orientando la silla de ruedas, o redondear la bola sin recibir instrucciones del jugador para hacerlo. Al Auxiliar no se le permite tener contacto físico directo con el jugador durante el acto de lanzamiento o lanzamiento con el pie (ref. 11.2.8).

Estos Auxiliares realizarán tareas tales como:

Colocar o estabilizar la silla de ruedas (si el Auxiliar permanece dentro del box del jugador sin estabilizar la silla de ruedas, esto no será considerado como una infracción)

Entregar una bola al jugador

Redondear la bola para obtener una mayor forma esférica.

4.3 Individual BC2 Participarán en ella jugadores clasificados como BC2 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. Los jugadores no podrán recibir ayuda de un Auxiliar durante el partido. Podrán solicitar la ayuda del Árbitro, (en su tiempo de juego), para recoger una bola que se les ha caído accidentalmente, o para entrar en el terreno de juego.

4.4 Individual BC3 (Jugadores que usan material auxiliar) Participarán en ella jugadores clasificados como BC3 en el Sistema de Clasificación de la BISFed. A cada jugador se le permite ser asistido por un Auxiliar, que tendrá que permanecer dentro del box del jugador, pero éste debe mantenerse de espaldas al terreno de juego, y con la mirada apartada del juego. (ref. 11.1.3 / 11.2.6 / 13.1). Al Auxiliar de BC3 no le está permitido preparar el lanzamiento, orientar la silla de ruedas o la rampa o canaleta, o redondear las bolas sin que el jugador le haya pedido que lo haga. El Auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el terreno de juego mientras orienta la rampa o canaleta. Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento, incluyendo ayudar al jugador empujando o colocando la silla de ruedas o el puntero (ref. 11.2.8).

4.5 Individual BC4 Participarán en ella jugadores clasificados como BC4 en el Sistema de Clasificación de la BISFed ± de origen no cerebral y BC4 que juegan con el pie. El jugador debe escoger si él/ella utiliza las extremidades superiores o inferiores para impulsar la bola. Los jugadores BC4 que lanzan con la mano no pueden ser asistidos por un Auxiliar durante el partido. Ellos solo pueden pedir ayuda del Árbitro, en su tiempo, para recoger una bola que se les ha caído accidentalmente al campo o para entrar en el terreno de juego. Los jugadores BC4 clasificados, en el Sistema de Clasificación de la BISFed, como jugadores que juegan con el pie pueden ser asistidos por un Auxiliar, que debe colocarse en un área designada detrás del box de lanzamiento. Al Auxiliar de BC4 no le está permitido preparar el lanzamiento orientando la silla de ruedas, o redondear las bolas sin que el jugador le pida que lo haga. Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento con el pie (ref. 11.2.8). Estos Auxiliares realizarán tareas tales como:

Colocar o estabilizar la silla de ruedas (si el Auxiliar permanece dentro del box del jugador sin estabilizar la silla de ruedas, esto no será considerado como una infracción)

Entregar una bola al jugador

Redondear la bola para obtener una mayor forma esférica.

4.6 Parejas BC3 Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC3. Una Pareja BC3 debe incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio de la BISFed cuya decisión será definitiva. Una Pareja BC3 debe incluir al menos un jugador con Parálisis Cerebral en el terreno de juego. Cada jugador puede ser asistido por un Auxiliar como determinan las reglas relativas al juego individual. Las reglas para jugar en esta división son las mismas que las de la competición de Equipos excepto que se usarán los boxes del 2 al 5 y en la secuencia adecuada. Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento, incluyendo la ayuda al jugador empujando o colocando la silla de ruedas o el puntero (ref. 11.2.8).

4.7 Parejas BC4 Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en la división individual BC4. Una Pareja BC4 debe incluir un sustituto. Las excepciones serán a criterio de la BISFed cuya decisión será definitiva. Las reglas para jugar en esta sección son las mismas que las de la competición de Equipos excepto que se usarán los boxes del 2 al 5 y en la secuencia adecuada.

4.8 Equipos (jugadores categorías BC1/BC2) Los jugadores deben estar clasificados como aptos para jugar en las divisiones individuales de BC1 o BC2. Un Equipo debe incluir al menos un jugador BC1 en el terreno de juego. Cada Equipo tiene permitido un (1) Auxiliar el cual debe cumplir con las reglas establecidas en la división BC1 individual. Cada Equipo debe empezar un partido con tres jugadores en el terreno de juego y está permitido tener uno o dos sustitutos (ref. 21.10). Cuando haya dos sustitutos, el Equipo debe incluir dos jugadores BC1. Al Auxiliar no le está permitido tener contacto físico directo con el jugador durante el acto del lanzamiento o del lanzamiento con el pie (ref. 11.2.8).

4.9 Entrenador

Se permitirá la entrada de un Entrenador por división de juego en las Áreas de Calentamiento y de Cámara de Llamadas designadas para cada competición. El Entrenador tiene permitido entrar en el FOP (Campo de Juego) sólo en las divisiones de Equipos y Parejas.

4.10 Más detalles Para más detalles sobre Clasificación, por favor consultar la Sección 4 - Clasificación - Clasificación y Perfiles Deportivos - de la 1ª Edición del Reglamento de Clasificación de la Bocha de la BISFed, publicada en la web de la BISFed.

5. Desarrollo del Partido

5.1 Divisiones Individuales En las divisiones individuales, un partido consta de cuatro (4) parciales excepto en el caso de producirse un empate. Cada jugador inicia dos de los parciales con el control de la Bola Blanca, alternando esta función entre los dos jugadores. Cada jugador recibe seis (6) bolas de color. El competidor que lanza la bola de color rojo ocupará el box número 3 y el competidor que lanza las bolas de color azul ocupará el box número 4. Cuando entren a Cámara de Llamadas cada jugador debe entrar en dicha Cámara 6 bolas rojas, 6 azules y una Bola Blanca.

5.2 División Parejas En las divisiones de Parejas, un partido constará de cuatro (4) parciales excepto en el caso de producirse un empate. Cada jugador inicia un parcial con el control de la Bola Blanca pasando por orden correlativo desde el box de lanzamiento número 2 al 5. Cada jugador recibe tres bolas. El competidor que lanzará las bolas rojas ocupará los boxes de lanzamiento 2 y 4, y el competidor que lanzará las bolas azules ocupará los boxes de lanzamiento 3 y 5.

5.2.1 Número de bolas por Pareja Tres por jugador y una Bola Blanca por Pareja. Todas las bolas restantes de ese juego, y las bolas que serán usadas por los sustitutos, serán colocadas en el área designada.

5.2.2 Cuando entren a Cámara de Llamadas, cada miembro de la Pareja puede entrar dentro de ella 3 bolas rojas, 3 bolas azules; y una Bola Blanca por Pareja.

5.3 División Equipos En la división por Equipos, un partido constará de seis (6) parciales excepto en caso de producirse un empate. Cada jugador iniciará un parcial con el control de la Bola Blanca pasando, en orden numérico, de los boxes 1 al 6. Cada jugador recibe dos bolas. El competidor que lance las bolas rojas ocupará los boxes 1, 3 y 5, y el competidor que lance las bolas azules ocupará los boxes 2, 4 y 6.

5.3.1 Número de bolas por Equipo

Dos por jugador, y una Bola Blanca por Equipo. Todas las bolas restantes de ese juego, y las bolas que serán usadas por los sustitutos, se colocarán en el área designada.

5.3.2 Cuando entren a Cámara de Llamadas, cada miembro del Equipo (incluyendo sustitutos) puede entrar dentro de ella 2 bolas rojas, 2 bolas azules; y 1 Bola Blanca por Equipo.

6. El Juego Cuando se prepara un partido

El proceso formal se inicia con la Cámara de Llamadas. El partido da comienzo con la presentación de la Bola Blanca al jugador que inicia el primer parcial.

6.1 Hora de inicio A ambos competidores se les comunicará la hora de inicio del partido. Los jugadores deben estar presentes en la Cámara de Llamadas (ref.20) minutos o 20 minutos antes de esta hora de inicio, como está determinado en la División de Juego o como estipule el Comité Organizador en una regla específica de su Reglamento de Competición. Se colocará un reloj oficial que estará situado en la entrada de la Cámara de Llamadas y que será claramente identificable. A la hora señalada, se cerrarán las puertas de la Cámara de Llamadas y ninguna persona o material podrá entrar después que éstas hayan sido cerradas. Un competidor que lleve sus propias bolas a la Cámara de Llamadas deberá usarlas durante el partido. Un competidor que no esté presente para el inicio del partido, perderá dicho partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 ± 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria. Si ambos competidores no están presentes en la Cámara de

Llamadas, ambos pierden el partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 ± 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria, y dicho resultado debería escribirse en cada casilla como “perdido por 0-(?)”.

En la situación dónde ambos competidores pierden el partido, y en una ronda eliminatoria, el Delegado Técnico y el Árbitro Principal elegirán la acción apropiada. 6.2 Bolas de Bocha 6.2.1 Cada jugador o competidor puede utilizar sus propias bolas de color. En Individuales, cada jugador, puede utilizar su propia Bola Blanca. En Parejas o Equipos cada competidor debe utilizar sólo una Bola Blanca.

6.2.2 El Comité Organizador de cada competición debe proporcionar los juegos de bolas de Bocha que cumplan con los criterios definidos en la regla 2.1 de este Reglamento.

6.2.3 Un competidor podrá examinar las bolas de Bocha del oponente, incluyendo la Bola Blanca, antes del partido, antes y después del sorteo.

6.3 Sorteo El Árbitro lanza la moneda y el competidor que gana el sorteo elige si juega con rojas o con azules.

6.4 Bolas de Calentamiento Los jugadores se colocarán en sus boxes correspondientes. Cada competidor puede lanzar sus propias bolas, incluida la Bola Blanca, cuando el Árbitro le indique que puede hacerlo. Un jugador / competidor puede lanzar las siete (7) bolas de calentamiento en dos (2) minutos. Los sustitutos no lanzarán bolas de calentamiento en ningún momento.

6.5 Lanzamiento de la Bola Blanca

6.5.1 El competidor que juegue con bolas rojas siempre inicia el primer parcial.

6.5.2 El Árbitro presentará la Bola Blanca al jugador apropiado y señalará el inicio del parcial pidiendo verbalmente la Bola Blanca.

6.5.3 El jugador debe lanzar la Bola Blanca dentro del área válida del terreno de juego. 6.6 Bola Blanca no válida

6.6.1 La Bola Blanca será no válida si:

Habiendo sido jugada, se detiene en el área no válida para la Bola Blanca.

Es lanzada fuera del terreno de juego

El jugador comete una infracción cuando lanza la Bola Blanca.

6.6.2 Si la Bola Blanca no es válida, ésta será lanzada por el jugador que le correspondería hacerlo en el siguiente parcial. Si la Bola Blanca fuera no válida en el último parcial, entonces será lanzada

por el jugador que está en el box dónde se lanzó la Bola Blanca en el primer parcial. La Bola Blanca seguirá avanzando en esta secuencia hasta que sea lanzada dentro del terreno de juego.

6.6.3 Cuando la Bola Blanca sea no válida, en el siguiente parcial ésta será lanzada por el jugador que la debería lanzar en la secuencia normal de juego.

6.7 Lanzamiento de la primera bola de color dentro del terreno de juego

6.7.1 El jugador que lanza la Bola Blanca también lanza la primera bola de color.

6.7.2 Si la bola es lanzada fuera del terreno de juego, o es retirada por haber cometido una infracción, ese competidor continuará lanzando hasta que coloque una bola en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier jugador del competidor que esté en su turno de lanzamiento, puede lanzar la segunda (2ª) bola dentro del terreno de juego.

6.8 Lanzamiento de la primera bola contraria

6.8.1 Entonces lanzará el competidor contrario.

6.8.2 Si la bola es lanzada fuera del terreno de juego, o retirada por cometer una infracción, ese competidor continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del terreno de juego o haya lanzado todas sus bolas. En las divisiones de Parejas y Equipos cualquier jugador puede lanzar.

6.9 Lanzamiento de las bolas restantes

6.9.1 El siguiente lanzamiento lo hará el competidor que no tiene la bola más cercana a la Bola Blanca, a menos que ya haya lanzado todas sus bolas, en cuyo caso tendrá que lanzar el otro competidor. Este procedimiento continuará hasta que todas las bolas hayan sido lanzadas por ambos competidores.

6.9.2 Si un jugador decide no lanzar ninguna bola restante, debe indicar al Árbitro que no las lanzará en ese parcial, y esas bolas serán declaradas Bolas Perdidas.

6.10 Final del Parcial

6.10.1 Una vez lanzadas todas las bolas, incluidas las bolas de penalización concedidas a cada competidor, el Árbitro anunciará verbalmente el resultado y después el final del parcial (en ese momento los auxiliares de BC3 pueden girarse hacia el Terreno de Juego) (ref. 7)

6.10.2 Los Auxiliares pueden entrar en el campo para recoger las bolas cuando el árbitro lo indique. 6.11 Preparación del siguiente parcial

Los jugadores, sus Auxiliares o autorizados recogerán las bolas para iniciar el siguiente parcial. Será entonces cuando empiece el siguiente parcial. (ref.6.5.2).

6.12 Lanzamiento de Bolas

6.12.1 No debe lanzarse ni la Bola Blanca ni las bolas de color hasta que el Árbitro haya dado la señal de inicio, o haya indicado qué bola de color tiene que ser lanzada.

6.12.2 En el momento de lanzar las bolas, el jugador, su Auxiliar, su silla de ruedas y cualquier material o ropa que se haya llevado dentro del box no debe tocar ninguna línea del campo o cualquier parte de la superficie del terreno de juego que no forme parte del box de lanzamiento del jugador.

6.12.3 Cuando se lanza la bola, el jugador debe tener al menos una nalga en contacto con el asiento de la silla.

6.12.4 Cuando se lanza la bola, ésta no debe tocar ninguna parte del terreno de juego que esté fuera del box de lanzamiento del jugador. Si una bola es lanzada y rebota en el jugador que la lanzó, en el jugador contrario o su material, esa bola se considerará jugada. Si una bola jugada gira sobre sí misma, sin haber sido tocada por nada, permanecerá en el terreno de juego en la nueva posición.

6.12.5 Una bola, después de ser lanzada, lanzamiento con el pie, o que sale de la parte inferior de la rampa o canaleta, puede recorrer el box del jugador (tanto por el aire como por el suelo), y atravesar el box del contrario, antes de cruzar la línea de lanzamiento y entrar en el Terreno de Juego.

6.13 Bolas fuera del Terreno de Juego

6.13.1 Cualquier bola, incluida la Bola Blanca, será considerada fuera del campo si toca o cruza las líneas que delimitan el Terreno de Juego. Si una bola (Blanca o de color) está tocando la línea y mantiene encima de ella otra bola, esa bola que está encima de la línea será suavemente retirada. Si la bola que estaba apoyada en ella cae y toca la línea, esa bola también estará fuera del terreno de juego. Cada bola será tratada de acuerdo a las reglas 6.13.4 o 6.14. 6.13.2 Una bola que toque o atraviese la línea y después vuelva a entrar en el campo se considerará que está fuera del terreno de juego.

6.13.3 Una bola que es lanzada y no consigue entrar en el terreno de juego, excepto en el caso de la regla 6.17, será considerada fuera del terreno de juego.

6.13.4 Cualquier bola de color que es lanzada o lanzamiento con el pie fuera del terreno de juego se convierte en Bola Perdida y será colocada en el recipiente de Bolas Perdidas. El Árbitro es quien tiene la decisión final en este tema.

6.14 Bola Blanca empujada fuera del Terreno de Juego

6.14.1 Si la Bola Blanca es empujada fuera del terreno de juego, o dentro del área no válida para la Bola Blanca durante el partido, se recolocará en la "Cruz".

6.14.2 Si esto no es posible porque ya hay una bola cubriendo la Cruz, la Bola Blanca se colocará lo más cerca posible, delante de la Cruz, y con la bola centrada entre las líneas laterales. ("Delante de la Cruz" se refiere al área entre la línea de lanzamiento y la propia Cruz).

6.14.3 Cuando la Bola Blanca ha sido colocada en la Cruz, el competidor que lanza la próxima bola estará determinado de acuerdo a la regla 6.9.1.

6.14.4 Si no hay bolas de color en el terreno de juego después que la Bola Blanca haya sido recolocada en la Cruz, jugará el competidor que empujó fuera la Bola Blanca (ref. 6.15).

6.15 Bolas Equidistantes Para determinar qué competidor tiene que lanzar, si dos o más bolas de diferentes colores están equidistantes de la Bola Blanca (incluso si el resultado es más de 1-1 para uno de los competidores) y no hay otras bolas más cercanas, es el competidor que lanzó el último quien debe lanzar de nuevo. Los competidores se irán alternando en los lanzamientos hasta que se modifique la situación de equidistancia, o uno de los competidores haya lanzado todas sus bolas. A partir de entonces el juego continuará su desarrollo normal.

6.16 Bolas lanzadas simultáneamente Si, dentro de su turno de lanzamiento, más de una bola es lanzada simultáneamente por un competidor, ambas bolas se considerarán jugadas y permanecerán en el campo. Si en opinión del Árbitro hay una intención deliberada de obtener ventaja porque el tiempo está corriendo, entonces ambas bolas deberán ser retiradas.

6.17 Bolas caídas Si a un jugador se le cae la bola accidentalmente, es responsabilidad del jugador pedir permiso al Árbitro para poder volver a lanzar la bola. Corresponde al Árbitro determinar si la bola cayó como resultado de una acción involuntaria, o si fue un intento deliberado de lanzar o impulsar la bola. No hay límite establecido en el número de veces que la bola puede ser relanzada y el Árbitro es el único que puede tomar esta decisión. En este caso, el tiempo no se detendrá.

6.18 Errores Arbitrales Si debido a un error de un Árbitro lanza el competidor equivocado, la bola(s) será devuelta al jugador que hubiese lanzado. En este caso, se comprobará y corregirá el

tiempo de forma apropiada. Si la posición de alguna bola se hubiera visto modificada, el parcial debería ser considerado como parcial interrumpido. (ref. 10.3.4 y 12)

6.19 Sustitución En las divisiones de Parejas BC3 y BC4, se permite a cada competidor hacer la sustitución de un jugador durante un partido (ref. 4.6 y 4.7). En la división de Equipos se permite a cada competidor la sustitución de dos jugadores durante un partido (ref. 4.8). Una sustitución sólo puede hacerse entre parciales y el Árbitro debe ser informado de ella. Las sustituciones no deben retrasar el reinicio del partido. Una vez que un jugador ha sido sustituido en un partido, este jugador no puede regresar al mismo.

6.20 Posición de los Sustitutos y Entrenadores Los Entrenadores y los Sustitutos deben estar situados al final del terreno de juego en el área determinada para ello. Sin embargo, el emplazamiento de esta área será determinada por el Comité Organizador, y dependerá de las características de la instalación.

7. Puntuación

7.1 El Árbitro será el encargado de dar el resultado una vez que ambos competidores hayan lanzado todas las bolas incluyendo, si las hubiera, las bolas de penalización.

7.2 El competidor que se encuentre más cercano de la Bola Blanca anotará un punto por cada una de las bolas que se encuentren más cercanas a la Bola Blanca que la más próxima de las del contrario. 7.3 Si dos o más bolas de distintos colores están equidistantes de la Bola Blanca y no hay otras bolas más cercanas, entonces cada competidor recibirá un punto por cada una de las bolas.

7.4 Al finalizar cada parcial, el Árbitro deberá asegurarse que la puntuación obtenida es la correcta en el acta y en el marcador. Los jugadores/capitanes son los responsables de asegurarse que las puntuaciones se anotan adecuadamente.

7.5 Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán y el competidor con la puntuación total más elevada será declarado ganador.

7.6 El Árbitro podrá llamar a los Capitanes (o a los jugadores en las divisiones individuales) si tiene que realizar una medición, o si la decisión puede sembrar alguna duda al final del parcial.

7.7 En el caso de obtenerse la misma puntuación total, se jugará un parcial de desempate. Los puntos obtenidos en un parcial de desempate no contarán para la puntuación total del competidor en ese partido; únicamente servirán para determinar el ganador.

8. Desempate

8.1 Un “desempate” constituye un parcial “extra”.

8.2 Todos los jugadores permanecerán en sus boxes originales. 8.3 En un parcial de “desempate”, el ganador del sorteo elegirá qué competidor juega primero. El sorteo determinará el comienzo del parcial que tendrá lugar tan pronto como ambos competidores estén „preparados“. Se utilizará la Bola Blanca del competidor que juegue primero.

8.4 La Bola Blanca será colocada en la “Cruz”.

8.5 El “parcial extra” se juega como un parcial “normal”.

8.6 Si se da la situación descrita en la regla 7.7 y cada competidor recibe los mismos puntos en este “parcial”, se anotarán las puntuaciones y se jugará un “segundo desempate”. Este nuevo parcial lo iniciará el competidor contrario. Este procedimiento continuará, alternando el “primer lanzamiento” entre los competidores, hasta que haya un ganador.

8.7 Antes, durante o después del sorteo, el auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el Terreno de Juego mientras orienta la rampa o canaleta. Si esto ocurriera, el árbitro permitirá lanzar al jugador, y entonces señalará la correspondiente infracción 11.1.2/11.2.6.1

8.8 Cuando sea necesario jugar un parcial extra de desempate para determinar la posición de los competidores en el pool, el Árbitro deberá: - Lanzar la moneda para escoger qué competidor juega con bolas rojas o azules. - Lanzar la moneda de nuevo para escoger qué competidor empieza el parcial. - La Bola Blanca del competidor que juegue primero será colocada en la “Cruz”; - El “parcial” se juega como un parcial “normal” - Si cada competidor recibe los mismos puntos en este “parcial”, se anotarán las puntuaciones en el acta y se jugará un segundo desempate. Esta vez, el competidor contrario empezará el “parcial” con su Bola Blanca colocada en la “Cruz”; - Este procedimiento continuará, alternando el “primer lanzamiento” entre los competidores, hasta que haya un ganador.

9. Movimientos en el Campo

9.1 Una vez el Árbitro haya indicado qué color juega, los jugadores de ese competidor tienen libertad para entrar al Terreno de Juego.

9.2 Los jugadores no pueden entrar en los otros boxes mientras preparan su próximo lanzamiento o para orientar la rampa o canaleta. Si esto ocurriera, el Árbitro pedirá al jugador que regrese a su box antes de orientar su rampa o canaleta.

9.3 Si algún jugador necesita ayuda para entrar al Terreno de Juego, podrá pedirla al Árbitro o al Juez de Línea.

9.4 En las competiciones de Parejas o Equipos, si un jugador lanza la bola y su compañero de juego está todavía regresando al box, el Árbitro pedirá a ese jugador que lance la bola sólo después de que su compañero esté en su propio box (la bola lanzada se considerará jugada). Si el mismo competidor repite la situación, el Árbitro le amonestará. 9.5 Las acciones rutinarias antes o después de lanzar, lanzamiento con el pie o hacer rodar la bola, están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar.

10. Penalizaciones

10.1 General Si se produce una infracción, hay tres maneras diferentes de penalizarla:

☑ Penalización

☑ Retirada de la bola

☑ Amonestación y descalificación

10.2 Penalización

10.2.1 Una penalización supone la adjudicación de dos bolas extras al competidor contrario que serán lanzadas al finalizar el parcial. El tiempo para lanzar las bolas de penalización es de dos minutos por cada infracción (2 bolas) para todas las divisiones de juego. Se pondrán dos minutos en el cronómetro después de anotar el tiempo, no utilizado en ese parcial, en el acta. El cronómetro funcionará como en un parcial normal, parándolo cuando la bola se detenga, o salga fuera de los límites del Terreno de Juego; y volviéndolo a poner en marcha cuando el árbitro lo señalice.

10.2.2 Se utilizarán bolas perdidas del competidor al que se conceden las bolas de penalización. Si no hay suficientes bolas perdidas, entonces se utilizará/n la/s bola/s de ese competidor que se encuentre/n a mayor distancia de la Bola Blanca.

10.2.3 Si hay más de una bola para ser usada como “bola de penalización” entonces será el competidor quién elegirá cuál de ellas utilizará.

10.2.4 Si alguna de las bolas que van a utilizarse como “bolas de penalización” estaba puntuando, el Árbitro deberá anotar el resultado antes de recoger esa/s bola/s. Después de lanzarse las “bolas de penalización” se sumarán al resultado todos los puntos extras conseguidos. Si, en el momento de lanzar las “bolas de penalización”, un jugador altera la posición de las bolas, entonces el Árbitro anotará el resultado del parcial desde esta última posición.

10.2.5 Si un mismo competidor comete más de una infracción en el transcurso de un “parcial”, las dos “bolas de penalización” que acompañan a cada infracción se lanzarán de manera independiente. Es decir, se recogerán y se jugarán dos “bolas de penalización” (por la primera infracción), después se recogerán y se jugarán otras dos “bolas de penalización” (por la segunda infracción), y así sucesivamente.

10.2.6 Las infracciones cometidas por ambos competidores se anulan unas a otras. Por ejemplo, si durante un “parcial” el competidor rojo ha cometido dos infracciones y el competidor azul ha cometido solo una infracción, entonces el competidor azul recibirá “bolas de penalización” por una sola infracción.

10.2.7 Si se comete una infracción que conlleva la adjudicación de “bolas de penalización” mientras estas bolas se están lanzando, el Árbitro podrá en ese caso y en esta secuencia:

10.2.7.1 Retirar un juego de “bolas de penalización” por cada infracción de ese competidor, si se le ha otorgado más de un juego, o

10.2.7.2 Adjudicar “bolas de penalización” al competidor contrario, siguiendo esta secuencia.

10.3 Retirada de bolas

10.3.1 La retirada de bola implica quitar del terreno de juego la bola que se ha lanzado cometiendo una infracción. Dicha bola se colocará en el recipiente de bolas perdidas.

10.3.2 Sólo se puede penalizar con la retirada de una bola cuando se comete una infracción durante el acto del lanzamiento.

10.3.3 Si se comete una infracción que conlleva la retirada de la bola, el Árbitro siempre intentará parar dicha bola antes de que desplace otras bolas.

10.3.4 Si el Árbitro no consigue parar la bola antes de que ésta desplace a otras bolas, el parcial podría considerarse parcial interrumpido. (ref. 12.2)

10.3.5 Una infracción que conlleva la retirada de la bola se considera que se ha producido en el momento en que la bola es lanzada.

10.4 Amonestación y descalificación

10.4.1 Cuando un jugador es amonestado (se le enseñará una tarjeta amarilla), el Árbitro lo anotará en el acta.

10.4.2 Si un jugador es amonestado por segunda vez durante el mismo partido (se le enseñará al Jugador una tarjeta amarilla y después una tarjeta roja), dicho Jugador será descalificado (ref. 11.6). El Árbitro lo anotará en el acta.

10.4.3 Si un jugador es descalificado por una conducta antideportiva, el Árbitro le enseñará una tarjeta roja y lo anotará en el acta.

10.4.4 Si un jugador de la División Individual o de la División de Parejas es descalificado, ese competidor perderá el partido (ref. 10.4.8).

10.4.5 Si un jugador de la División de Equipos es descalificado, el partido continuará con los dos jugadores restantes. Las bolas no lanzadas del jugador descalificado serán colocadas en el recipiente de bolas perdidas. En los siguientes parciales el competidor continuará con cuatro bolas. Si el Capitán es descalificado, otro miembro del Equipo asumirá su papel. Si un segundo jugador del mismo equipo es descalificado, ese competidor perderá el partido (ref. 10.4.8).

10.4.6 Un jugador descalificado podrá tomar parte en otros partidos dentro del mismo campeonato.

10.4.7 Si un jugador es descalificado por conducta antideportiva, un Comité formado por el Árbitro Principal del Campeonato y dos Árbitros Internacionales no involucrados en el partido y que no pertenezcan al mismo país que el Jugador, decidirá si el jugador puede seguir participando en futuros partidos (ref. 10.4.9).

10.4.8 Si un competidor pierde un partido, entonces se dará como ganador al competidor contrario, por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria. El competidor descalificado obtendrá cero puntos. Si ambos competidores son descalificados, ambos pierden el partido por un resultado que se corresponderá con el máximo entre un 6 – 0 y la mayor diferencia de puntos conseguida en los partidos de esa fase de Pool o de esa ronda Eliminatoria, y dicho resultado debería escribirse en cada casilla como “perdido por 0-(?)”.

10.4.9 En caso de repetidas descalificaciones, el Delegado Técnico designado y el Árbitro Principal están obligados a considerar y determinar la acción apropiada.

11. Infracciones

11.1 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización (ref. 10.2):

11.1.1 Un jugador sale del box cuando no se le ha indicado que es su turno de lanzamiento.

11.1.2 Que un Auxiliar en las Divisiones BC3 y Parejas BC3 se gire hacia al Terreno de Juego para ver el juego durante un parcial.

11.1.3 Si en opinión del Árbitro hay una comunicación inadecuada entre Jugador/es, su/s Auxiliar/es y/o Entrenadores (ref. 13.1).

11.1.4 El jugador se prepara para su siguiente lanzamiento, orientando la silla y/o la rampa o canaleta o redondeando la bola en el tiempo del competidor contrario (esto incluye cuando el contrario se está preparando para lanzar la Bola Blanca). (Si el jugador ha cogido una bola y la tiene en su mano o encima de su regazo, pero no la redondea, es correcto. Por ejemplo: está permitido que el jugador rojo coja su bola antes de que el árbitro señalice que juegan azules, y la tenga en su mano o la ponga en su regazo. No está permitido que el jugador rojo coja su bola si el Árbitro ya ha señalizado que juegan azules). Si el Jugador lanzase la bola, ésta será retirada.

11.1.5 El Auxiliar mueve la silla de ruedas, la rampa o canaleta o redondea la bola sin que se lo haya pedido el jugador.

11.2 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y la retirada de la bola lanzada (ref. 10.2/ 10.3):

11.2.1 Soltar la bola cuando el Auxiliar, el jugador o algo de su material o ropa esté tocando las líneas del campo o la superficie del campo no incluida en el box de lanzamiento del jugador (ref. 6.12.2). Para jugadores BC3 esta regla se aplica mientras la bola está aún en la rampa o canaleta. Si el jugador desea utilizar algún elemento (botellas, abrigos, pins, banderas...) o equipamiento deportivo (puntero, rampa o canaleta o extensiones de rampa o canaleta...) durante un parcial, deben estar dentro del box al comienzo de ese parcial. Si algo es sacado fuera del box durante el parcial, el Árbitro decidirá de acuerdo con las reglas 11.2.1/15.5. 11.2.2 No mover el dispositivo auxiliar (rampa o canaleta) a la izquierda y a la derecha para romper el plano del lanzamiento anterior.

11.2.3 Soltar la bola cuando el dispositivo auxiliar (rampa o canaleta) está sobrepasando la línea frontal de lanzamiento.

- 11.2.4 Soltar la bola sin tener, al menos, una nalga en contacto con el asiento de la silla.
- 11.2.5 Soltar la bola cuando ésta está tocando parte del campo fuera del box de lanzamiento del jugador.
- 11.2.6 Soltar la bola cuando el Auxiliar de BC3 mira en dirección al terreno de juego.
- 11.2.7 Soltar la bola cuando la altura del asiento es más alta que el máximo de 66cm (ref. 17.1).
- 11.2.8 Cuando los Auxiliares de BC1, BC3 y BC4 que jueguen con el pie, tengan contacto físico directo con el jugador, con el puntero de cabeza, boca o brazo durante el acto de impulsar la bola, incluyendo el ayudar al jugador a impulsar la bola empujando la silla de ruedas. Si el Auxiliar de BC1, BC3 y BC4 que jueguen con el pie, roza casualmente al jugador y esto no afecta al lanzamiento, el Árbitro no lo considerará una infracción.
- 11.3 Las siguientes acciones dan lugar a la adjudicación de bolas de penalización y a una amonestación – tarjeta amarilla (ref. 10.2 / 10.4):
- 11.3.1 Cualquier interferencia deliberada o distracción de otro jugador de tal manera que afecte a su concentración o a su acción de lanzar.
- 11.3.2 Causar un parcial interrumpido.
- 11.4 Las siguientes acciones dan lugar a la retirada de la bola lanzada (ref. 10.3):
- 11.4.1 Lanzar una bola antes que el Árbitro indique qué color debe jugar. Si ésta es la Bola Blanca, se considerará bola no válida.
- 11.4.2 Lanzar una bola cuando es el turno de lanzamiento del competidor contrario, excepto que el Árbitro haya cometido un error.
- 11.4.3 Si una bola se detiene en la rampa o canaleta después de haber sido lanzada, ésta será retirada.
- 11.4.4 Si un Auxiliar de BC3, por cualquier razón, detiene la bola en la rampa o canaleta, ésta será retirada.
- 11.4.5 Si el jugador BC3 no es la persona que suelta la bola (ref.15.3).
- 11.4.6 Si el Auxiliar y el jugador sueltan simultáneamente la bola.
- 11.4.7 Si una bola de color es lanzada antes que la Bola Blanca (ref.11.4.1).
- 11.4.8 Si un competidor no ha soltado la bola cuando se alcanza el tiempo límite de juego (ref. 14.5).
- 11.5 Las siguientes acciones dan lugar a que el competidor reciba una amonestación – tarjeta amarilla (ref. 10.4)

11.5.1 Retrasar un partido sin razón justificada.

11.5.2 Cuando un jugador no acepta la decisión del Árbitro y/o actúa de manera inadecuada hacia su oponente o hacia el personal de la competición.

11.5.3 Cuando un jugador entra en Cámara de Llamadas con más bolas que las permitidas (ref. 5.1. /5.2. /5.3. /20.6). Esta amonestación no cuenta como una amonestación “en el terreno de juego”.

11.5.4 En las Divisiones de Parejas y Equipos, la amonestación es mostrada al jugador que entra más bolas de las permitidas. Si ellos no pueden determinar quién es este jugador, la amonestación se mostrará al Capitán. Esta amonestación no cuenta como una amonestación “en el terreno de juego”.

11.5.5 Cuando un jugador/auxiliar/entrenador abandona el área del terreno de juego durante el partido sin permiso del Árbitro, incluso si es entre parciales o durante el tiempo muerto (ejemplo: salir del campo de juego o ir al baño), él/ella no podrá regresar a ese partido.

11.5.6 Cuando un jugador/auxiliar/entrenador abandona el área del terreno de juego durante el partido sin permiso del Árbitro, incluso si es entre parciales o durante el tiempo muerto (ejemplo: salir

11.5.7 Un jugador, auxiliar o entrenador que acumule 3 tarjetas amarillas durante el mismo campeonato o 5 en el mismo año, tendrá un partido de suspensión. La penalización solo tendrá efecto en esa misma temporada.

11.5.8 Entrar más personas de las permitidas en la Zona de Calentamiento o en Cámara de Llamadas se penalizará con una tarjeta amarilla para el jugador o el capitán en el caso de las Parejas y Equipos.

11.5.9 Una segunda tarjeta amarilla en Cámara de Llamadas y/o en la Zona de Calentamiento durante el mismo campeonato, conlleva una tarjeta roja. 11.6 Las siguientes acciones dan lugar a que el competidor reciba una descalificación – tarjeta roja (ref. 10.4)

11.6.1 Cuando un jugador/auxiliar o entrenador manifieste una conducta antideportiva hacia el Árbitro o al jugador /competidor contrario le será mostrada una tarjeta roja y esto conllevará la descalificación inmediata (ref. 10.4.3).

11.6.2 Si el material no cumple con los criterios establecidos en un segundo Control Sorpresa o Control en Cámara de Llamadas (ref. 2 / 20.12.4.).

11.6.3 Una tarjeta roja siempre significa al menos un partido de suspensión. Si esto sucediera en una final, o fuera el último partido de un competidor en un Campeonato, la sanción tendría lugar en el próximo Campeonato.

12. Parcial Interrumpido

12.1 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción del Árbitro, éste devolverá las bolas que se han movido a su posición original, consultando a su Juez de Línea (el Árbitro siempre intentará respetar el resultado previo, incluso si las bolas no están en su exacta posición anterior). Si en opinión del Árbitro esto no es posible, entonces el parcial se reiniciará. El Árbitro tendrá la decisión final.

12.2 Si un parcial es interrumpido debido a un error o acción de un competidor, el Árbitro actuará según ref. 12.1, pero puede consultar con el competidor perjudicado para evitar tomar decisiones injustas.

12.3 Si se produce un parcial interrumpido y se habían concedido bolas de penalización, éstas se jugarán cuando finalice la repetición de ese parcial. Si al jugador o competidor que ha causado el parcial interrumpido le habían sido adjudicadas bolas de penalización, éstas no podrán jugarse.

12.4 Para los Juegos Paralímpicos, el Comité Organizador Local debe disponer de una cámara de televisión en un sitio elevado para que, en caso de desacuerdo, el Árbitro Principal pueda tomar una decisión rápida sobre si se ha producido un parcial interrumpido y, por lo tanto, qué hacer para no retrasar el desarrollo del partido. ir del campo de juego o ir al baño), él/ella no podrá regresar a ese partido.

13. Comunicación

13.1 No habrá comunicación entre jugador, Auxiliar, Entrenador y Sustitutos durante un parcial. Las excepciones son:

☒ Cuando un jugador requiere a su Auxiliar para realizar una determinada acción como modificar la posición de la silla de ruedas, mover el material auxiliar (rampa o canaleta), redondear la bola o entregar la bola al jugador. Algunas acciones rutinarias están permitidas sin ser específicamente solicitadas al Auxiliar.

☒ Los Entrenadores pueden felicitar o animar a un jugador después del lanzamiento y entre parciales.

☒ La comunicación entre entrenadores, jugadores sustitutos y sus auxiliares de BC3, pero de modo que los jugadores en el terreno de juego no puedan oírles. Si en opinión del Árbitro los jugadores

pueden oírles, el Árbitro lo considerará comunicación inapropiada y concederá dos bolas de penalización (ref. 11.1.3).

☒ Durante un parcial, cuando no se ha indicado a ningún competidor que juegue (ejemplo: durante una medición) los jugadores de ambos competidores pueden también conversar en voz baja, pero deben parar tan pronto como se haya indicado que el competidor contrario ha de jugar.

13.2 En las Divisiones de Parejas y Equipos, mientras se está jugando un parcial, los jugadores de un mismo competidor no pueden comunicarse entre ellos, a menos que el Árbitro haya indicado que es su turno de lanzamiento.

13.3 Un jugador no puede dar instrucciones al Auxiliar de su pareja. Cada jugador debe comunicarse directamente con su propio auxiliar.

13.4 Entre parciales, los jugadores pueden comunicarse entre ellos, sus Auxiliares y sus entrenadores. Esta comunicación debe parar una vez el Árbitro está preparado para empezar el parcial. El Árbitro no retrasará el partido para permitir una discusión más larga. Un Capitán/jugador no puede abandonar su box entre parciales, a no ser que sea sustituido, durante un tiempo muerto o con el permiso del Árbitro (ref. 6.19 /13.5).

13.5 Se permite un tiempo muerto por competidor en los partidos de las Divisiones de Equipos y Parejas. Este puede ser pedido, entre parciales, por el Entrenador o el Capitán. El tiempo muerto durará 2 minutos. Los jugadores pueden salir de su box durante el tiempo muerto, pero deben regresar al mismo box en el que estaban jugando. Si ambos competidores regresan a sus boxes, se considerará terminado el tiempo muerto. Los jugadores no pueden abandonar el área del terreno de juego durante el tiempo muerto sin permiso del Árbitro. Si lo hacen sin razón alguna, recibirán una amonestación (tarjeta amarilla) que será anotada en el acta (ref. 11.5.6).

13.6 Un jugador puede pedir a otro jugador que modifique su posición si éste está situado de tal manera que le impida el lanzamiento, pero no puede pedirle que salga fuera de su box.

13.7 Cualquier jugador, no solo el Capitán, puede hablar con el Árbitro en su tiempo de juego.

13.8 Después que el Árbitro determine qué competidor debe lanzar, los jugadores pueden pedirle por el resultado o para que mida. Las peticiones acerca de la posición de las bolas no serán contestadas (ejemplo: ¿cuál es la bola de mi oponente más cercana?). Los jugadores pueden entrar al campo para verificar por ellos mismos cómo están posicionadas las bolas.

13.9 Si durante un partido se necesita la traducción dentro del terreno de juego, el Árbitro Principal tendrá plena autoridad para escoger un traductor apropiado. El Árbitro Principal intentará primero recurrir a un voluntario de la organización o a un Árbitro que no esté arbitrando en ese momento. Si no se dispone de un traductor adecuado, el Árbitro Principal podrá elegir a una persona del mismo país que el jugador.

13.10 Los traductores no estarán sentados en el Área de Juego. Ningún partido se retrasará si un traductor no está presente cuando se le necesita.

13.11 Cualquier dispositivo de comunicación (incluidos los Smartphone) que entre en Cámara de Llamadas y/o al Terreno de Juego debe ser aprobado por el Árbitro Principal o el Delegado Técnico. Cualquier uso incorrecto del mismo podría ser comunicación inapropiada y conllevar dos bolas de penalización.

14. Tiempo

14.1 Cada competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial, que será controlado por un Juez de Tiempo.

14.2 El lanzamiento de la Bola Blanca se considera como parte del tiempo asignado a un competidor. 14.3 El tiempo de un competidor comenzará cuando el Árbitro indique al Juez de Tiempo qué competidor debe jugar, incluyendo la Bola Blanca.

14.4 El tiempo de un competidor se parará en el momento en que la bola lanzada se detenga dentro del campo o cruce sus límites.

14.5 Si un competidor no ha lanzado la bola cuando se alcanza el tiempo límite, ésta y las restantes bolas de ese competidor quedarán invalidadas y se colocarán en el recipiente de bolas perdidas. En el caso de los jugadores BC3, la bola se considerará lanzada una vez ésta empiece a rodar por la rampa o canaleta.

FÚTBOL PARA DEPORTISTAS CON PARÁLISIS CEREBRAL

INFORMACION GENERAL

Categoría sub. 18. (1999-2000-2001-2002)

Podrán participar los jugadores cuya patología de base sea Parálisis Cerebral (lesión cerebral no progresiva, con disfunción locomotriz, lesión cerebral traumática, ataque cerebral (apoplejía) o condiciones similares. Todos los participantes deberán tener una clasificación previa antes de los Juegos Evita.

CERTIFICACION

Deberán traer certificado de discapacidad vigente y constancia médica indicando patología de base claramente y deberá estar acompañado de la planilla de inscripción. Los participantes deberán poseer capacidad de comprender el reglamento del deporte y no tener compromiso intelectual.

INSCRIPCION

LISTA DE BUENA FE: Estará compuesta por un máximo de 7 jugadores y un mínimo de 5 y dos técnicos.

CLASIFICACION FUNCIONAL

Es responsabilidad de los directivos del equipo, asegurar que los atletas estén disponibles y presentes durante la clasificación. Los atletas deben estar presentes durante la evaluación con indumentaria deportiva. Para la clasificación funcional solo se permitirá el ingreso de un acompañante por jugador. En futbol, estará limitado a las clases FT5, FT6, FT7, FT8. Cada equipo debería tener al menos una clase FT5 o FT6; y un máximo de un jugador FT8 en todo momento. El comité de los juegos, será el responsable del control técnico y dirección del campeonato.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS

Torneo

El torneo comenzará con una fase de grupos, para los cuales los 24 equipos serán sorteados y se acomodarán en seis grupos de cuatro equipos. Los equipos jugarán una PRIMER FASE, todos

contra todos por zona. La SEGUNDA FASE clasificará el primero y el segundo de cada grupo a la zona de ganadores y el tercero y cuarto a la zona de perdedores. La TERCERA FASE clasificará a los ganadores al medallero y los perdedores al cuarto, quinto y sexto puesto.

Terreno de juego

1-La dimensión de las marcas del terreno de juego se realizara según el plano que se acompaña. La superficie será de hierba natural o sintética.

2-El terreno de juego no tendrá más de 25 m x 45m ni menos de 20 m x 40 m.

3-El tamaño de los arcos 3 m x 2 m.

El balón

4-Seguirá las reglas de la FIFA. PELOTA: Nº 5

Número de Jugadores (reducido)

5-Cada equipo estará formado por hasta cinco jugadores, uno de los cuales será el portero. No podrá darse el inicio de un partido si alguno de los equipos estuviera formado por menos de (3) tres jugadores.

El juego

6- Se permitirán hasta dos (2) sustitutos por equipo en cada en cada partido completo.

Equipamiento de los jugadores

7-Seguirá las reglas de la FIFA.

8-Por razones de identificación, cada jugador deberá llevar un número en la espalda de su camiseta. El jugador deberá utilizar este número a lo largo de toda la competición.

El árbitro

9-Cumplirá con las leyes de la FIFA en cuanto a sus obligaciones, etc.

Duración del partido

10-Cada partido compuesto por dos periodos iguales de (15) quince minutos de duración con un intervalo de diez minutos.

11-Para solicitar el tiempo perdido se seguirá lo establecido por la FIFA.

Inicio y reinicio del partido

12-Se seguirá lo establecido por la FIFA excepción de los jugadores contrarios que deberán estar situados a 5 metros del balón.

Balón dentro y fuera del terreno de juego

13-Seguirá lo establecido por la FIFA.

Forma de puntuación

14-Seguirá lo establecido por la FIFA.

Fuera de juego

15-NO existe el fuera de juego

Faltas y conducta indebida

16-De acuerdo a lo establecido por la FIFA

Penales libres

17-Seguirán lo establecido por la FIFA a excepción de la ubicación de los contrarios que deben estar situados al menos a 3 metros del balón.

Lanzamiento de penales

18-Seguirá lo establecido por la FIFA.

Saque de banda

19-Cumplirá lo establecido por la FIFA, a excepción de que en un jugador puede decidir la introducción del balón al terreno de juego CON UNA MANO. En este caso, el balón deberá tocar el terreno de juego de manera inmediata tras salir de la mano del jugador.

Lanzamiento de gol

20-Seguirá lo establecido por la FIFA.

Lanzamiento de córner

21-De acuerdo a lo establecido por la FIFA a excepción de que el contrario deberá situarse a tres (3) metros de la persona que va a lanzar.

Competición de equipo

22-Al inicio de cada competición deberá presentarse una lista con la composición del equipo. Solo podrán participar en la competición aquellos jugadores que estén en la lista y que sean aprobados al inicio de la competición. La lista del equipo estará formada por un máximo de siete (7) nombres.

23-La lista del equipo será presentada antes de cada partido a la mesa de control.

Formato de la competición y puntuación

El comité de Organización determinará los detalles de cada competición teniendo en cuenta factores como el número de equipos que compitan y el formato que será utilizado. El formato de competición será por sorteo.

24-Los puntos se asignarán de la siguiente forma:

Partido ganado: 3 puntos

Partido empatado: 1 punto Partido perdido: 0 puntos

25-Si dos o más equipos están igualados, los puestos definitivos se determinaran de la siguiente manera:

26-Mayoría de puntos obtenidos en todos los partidos de grupos que incluyan a los pertinentes equipos.

27-Diferencia de goles en todos los partidos de grupo entre los pertinentes equipos.

28-Mayoría de goles anotados en todos los partidos de grupo entre los equipos que corresponda.

29-Si todavía persiste un empate se decidirá el ganador mediante el lanzamiento de penal siguiendo las reglas FIFA.

30-Si los dos (2) equipos permanecen igual al término de los partidos preliminares de la clasificación a otra ronda, entonces ambos equipos jugarán un partido a penales.

Este partido seguirá las reglas de la FIFA. Los cinco (5) jugadores elegibles. Para participar en este partido serán nominados de entre los que figuren en la lista del equipo.

Tiempo extra

31-Si las puntuaciones están niveladas en todos los partidos de desempate o finales se jugarán dos (2) períodos de tiempos extra de cinco minutos.

32- En caso de empate tras un período extra de tiempo la competición se guiará por el lanzamiento de penales para decidir el equipo ganador (de acuerdo a lo establecido por la FIFA).

33-En todas las competiciones, se permitirá un número máximo de diez goles a favor en cualquier partido.

Disciplina

34-Cualquier jugador que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo.

35-Cualquier jugador que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier torneo no podrá seguir compitiendo en dicho torneo.

36-Las tarjetas se irán acumulando a lo largo del torneo.

37-El comité organizador / de competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.

Jurado de apelación

38-El comité se encargará de las reclamaciones técnicas no cubiertas bajo las presentes reglas. El comité estará formado por un representante del comité organizador y , el árbitro principal o representante. Los miembros del comité no tendrán una relación significativa con la parte



afectada, no habrán tenido relación con la decisión objeto de la apelación y estarán libres de cualquier otro conflicto o parcialidad real o percibida.

ES IMPORTANTE DESTACAR QUE:

Fútbol estará limitado a las clases FT5, FT6, FT7 Y FT8. Cada equipo debería tener al menos una clase FT5 o FT6 en todo momento Y UN MAXIMO DE UN JUGADOR FT8. El comité de los juegos, será el responsable del control técnico y dirección del campeonato.

GOALBALL

NORMAS DEL GOALBALL

Categoría sub. 18 (1999-2000-2001-2002)

Se trata de un juego en el que participan dos equipos de tres jugadores cada uno, con un máximo de 4 (cuatro) sustituciones por equipo. Se juega en el suelo de un gimnasio, dentro de un campo rectangular dividido en dos mitades por una línea de centro y con una portería en cada extremo. Para el juego se utiliza un balón con cascabeles. El juego en sí consiste en que cada equipo debe hacer que el balón cruce rodando la línea de gol del contrario mientras que el otro equipo trata de impedirlo. Las reglas para las competencias internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA).

CLASIFICACIÓN VISUALES

La clasificación oftalmológica es la modalidad elegida por la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA) para legitimar, o no, la participación de una persona en las competencias oficiales para ciegos y minusválidos visuales regida por tal entidad y sus afiliadas. Esta clasificación sólo podrá ser hecha por médicos oftalmólogos en clínicas o consultorios especializados. Las clasificaciones visuales reconocidas por la IBSA son las siguientes:

B1: De ninguna percepción luminosa en ambos ojos hasta la percepción de luz, pero, con incapacidad de reconocer el formato de una mano a cualquier distancia o dirección;

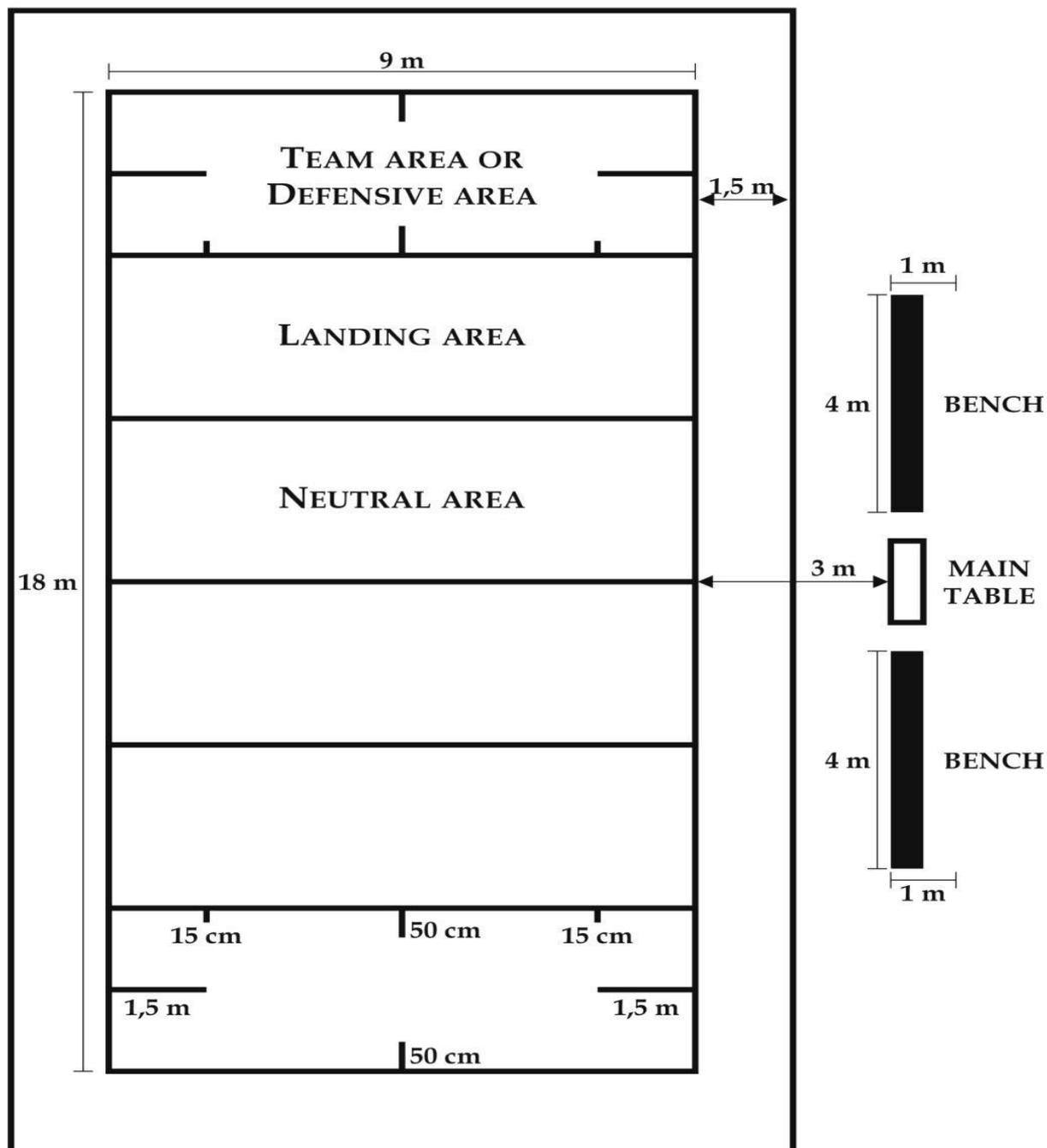
B2: De la capacidad de reconocer la forma de una mano hasta la agudeza visual de 2/60 y/o campo visual inferior a 5 grados;

B3: De la agudeza visual de 2/60, la agudeza visual de 6/60 y/o campo visual de más de 5 grados y menos de 20 grados.

Todas las clasificaciones deberán considerar ambos ojos, con mejor corrección, o sea, todos los atletas que usen lentes de contacto o lentes correctivos deberán usarlos para la clasificación, independiente de usarlos, o no, para competir (CBDC, 2006). Las tres diferentes categorías compiten juntas y en iguales condiciones, pues los atletas tienen los ojos debidamente vendados y cubiertos para imposibilitar el uso de cualquier remanente visual.

AREA DE LA CANCHA DE GOALBALL

LINE OUT



REFERENCIAS:

TEAM AREA OR DEFENSIVE

AREA: AREA DE EQUIPO

LANDING AREA: AREA DE LANZAMIENTO

NEUTRAL AREA: AREA NEUTRAL

BENCH: BANQUILLO

MAIN TABLE: MESA

REGLAMENTO DE GOALBALL PARTE A –

REGLAS DEL JUEGO

Regla 1 - Cancha y Equipamiento

1.1 Cancha

1.1.1 Dimensiones La cancha utilizada para Goalball consistirá en un rectángulo de 18,00 metros (+/- 0.05 mts) de longitud y 9,00 (+/- 0.05 mts) metros de ancho. Las medidas se tomarán desde el borde exterior de la línea. Sobre la cancha sólo están permitidas las marcas de la misma; y ninguna más.

1.1.2 Área de Orientación El área de orientación consistirá en una zona de 9,00 mts. (+/- 0.05m) de longitud del fondo cuyo borde posterior será la línea de gol, y 3 mts. (+/- 0.05m) de ancho.

1.1.3 Líneas de Orientación del Jugador En el área de equipo se marcarán dos líneas exteriores de posición a 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de la línea frontal que delimita el área del equipo. Estas líneas medirán 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de longitud e irán trazadas hacia el interior, desde la línea exterior del campo hacia el centro del área del equipo. Las líneas estarán situadas a cada lado del área del equipo. Además, se marcarán dos líneas de posición centrales en el área del equipo. Estas líneas señalarán el centro del área e irán trazadas, perpendicularmente, hacia el interior, una desde la línea frontal del área del equipo y otra desde la línea de gol. Tendrán una longitud de 0,50 metros (+/- 0.05 metros). Además, habrá otras dos líneas de 0,15 metros (+/- 0.05 metros) trazadas perpendicularmente hacia la línea de gol; estas líneas se situarán a 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de cada línea lateral del campo, y estarán trazadas a partir de la línea frontal del área del equipo.

1.1.4 Área de Lanzamiento Inmediatamente pegada al área del equipo, justo delante de ella, está el área de lanzamiento. Esta área mide 9,00 metros (+/- 0.05 metros) de ancho por 3,00 metros (+/- 0.05 metros) de profundidad.

1.1.5 Área Neutral

El área restante entre las dos áreas de lanzamiento es el área neutral, que mide 6,00 metros (+/- 0.05 metros) de profundidad. El área neutral estará dividida en dos mitades de 3,00 metros (+/- 0.05 metros), por una línea central situada en el centro de esta área.

1.1.6 Área de Banquillo del Equipo Los banquillos de los respectivos equipos se situarán a cada lado de la mesa de jueces y a una distancia mínima de 3,00 metros de la línea lateral del área de juego. El área de banquillo del equipo deberá estar lo más cerca posible de la mesa de jueces y no alineada con el área del equipo. Medirá 4,00 metros (+/- 0.05 metros) de longitud, y se identificará por medio de una línea frontal y dos líneas laterales de, al menos, 1 metro de longitud. Todos los miembros del equipo permanecerán en el área de banquillo que les haya sido asignada durante el partido. Durante el descanso se cambiará de área de banquillo. Las áreas de banquillo de cada equipo estarán situadas en el mismo extremo del campo que el área de equipo de ese mismo equipo. Si un jugador que hubiera abandonado la competición por lesión o cualquier otra causa, deseara sentarse en el área de banquillo de su equipo como ayudante, este jugador deberá llevar la camiseta de identificación que le sea entregada por el Comité Organizador del torneo.

1.1.7 Marcas Todas las líneas del campo medirán 0,05 metros (+/- 0.01 metros) de ancho, serán bien visibles y podrán reconocerse al tacto, con el fin de que los jugadores puedan orientarse con facilidad. En todas las líneas se colocará una cuerda de 0,003 metros (+/- 0.0005 metros) de espesor bajo la cinta.

1.1.8 Línea de Tiempo Muerto Oficial A una distancia de 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de las líneas delimitadoras del campo de juego, se situará una línea no táctil. Cuando el balón traspase esta línea, el árbitro decretará un tiempo muerto oficial.

1.2 Equipamiento

1.2.1 Arcos El ancho de los arcos será de 9,00 metros (+/- 0.05 metros). Los postes, redondos, medirán 1,30 metros (+/- 0.02 metros) de altura. El larguero deberá ser rígido. Los postes estarán fuera del campo, pero alineados con la línea de gol. El diámetro máximo de los postes y del larguero no excederá de 0,15 metros. La construcción de los arcos deberá ser plenamente segura.

1.2.2 Balón o Pelota

El balón utilizado para el juego será de 1,250 kilogramos, con 8 agujeros y con cascabeles en su interior. Tendrá una circunferencia de aproximadamente 0,76 metros.

Estará confeccionado de goma, y tendrá una dureza que haya sido determinada por el Comité Técnico Deportivo de IBSA. Para los principales campeonatos el balón tendrá que ser aprobado por el Delegado Técnico designado por IBSA.

1.2.3 Uniforme Reglamentario Todos los jugadores deberán vestir una camiseta oficial de competición. Las camisetas deberán ir numeradas tanto en el pecho como en la espalda. Los números deben estar comprendidos entre el uno (1) y el nueve (9), ambos incluidos, y medirán como mínimo 0,20 metros de altura. La ropa no podrá separarse del cuerpo más de 0,10 metros. En Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, todos los jugadores de un mismo equipo deberán vestir idéntica camiseta, pantalón y calcetines, y cumplir con las medidas de publicidad establecidas por el Comité Organizador.

1.2.4 Gafas y Lentes de Contacto Estará prohibido llevar gafas o lentes de contacto.

1.2.5 Antifaz Todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego deberán llevar puesto un antifaz, desde que suene el primer silbato de cualquier mitad del partido hasta el final de dicha mitad. Esto incluirá el tiempo normal del partido, la prórroga y los tiros libres. Si durante una situación de tiempo muerto, un jugador del banquillo entra en el campo, deberá llevar su antifaz puesto. En Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Campeonatos Regionales, los jugadores del banquillo no podrán entrar en el terreno de juego durante un tiempo muerto.

1.2.6 Parches En todos los Campeonatos Oficiales, sancionados por el Subcomité de Goalball de IBSA, los jugadores participantes en un partido deberán cubrirse los ojos con parches ópticos, bajo la supervisión del Delegado Técnico de Goalball de IBSA.

Regla 2 - Participantes

2.1 Clasificación La competencia se dividirá, según el sexo, en dos grupos: masculino y femenino.

2.2 Composición de los equipos Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres (3) jugadores, (una mujer titular en cancha) con un máximo de 1 suplente

Regla 3 - Oficiales

3.1 Número requerido En cada juego habrá dos (2) árbitros de juego, cuatro (4) jueces de portería, un (1) encargado puntuación, un (1) encargado de medir el tiempo, un (1) encargado de medir períodos de diez segundos, y un (1) anotador de lanzamientos. En todas las Competiciones

importantes será necesario el concurso de dos (2) encargados de medir períodos de diez segundos, y un (1) encargado de medir el tiempo, con un cronómetro de reserva.

Regla 4 - Desarrollo del Juego

4.1 Duración del juego Cada partido tendrá una duración total de veinticuatro (24) minutos 20 minutos, dividida en dos mitades de doce (12) minutos 10 minutos cada una. Entre el final de un encuentro y el inicio del siguiente deberá haber una pausa de, al menos, cinco (5) minutos, siendo de quince (15) minutos en Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo. El oficial encargado de medir el tiempo avisará mediante una señal acústica cuando resten cinco (5) minutos para el comienzo del encuentro; de la misma manera, lo señalará cuando queden treinta (30) segundos antes del comienzo de cualquier mitad. Se considerará terminada cualquier mitad del juego cuando expire el tiempo. El descanso entre una parte y otra durará tres (3) minutos. El partido se reanudará exactamente cuando expiren los tres minutos. Los jugadores que vayan a comenzar a jugar en cualquiera de las dos mitades deberán estar preparados para el control de parches/antifaces cuando falte un (1) minuto y treinta (30) segundos para el inicio del juego. Si al término de los tres (3) minutos un equipo no estuviera preparado para reanudar el juego, será sancionado por retraso en el juego. La medición del tiempo se detendrá durante las situaciones de lanzamiento de penalti. El tiempo de juego se iniciará y detendrá al sonido del silbato del árbitro.

4.2 Prórroga Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar el tiempo oficial, se haya producido un empate en el marcador, los equipos jugarán una prórroga de seis (6) minutos de duración, dividida en dos períodos de tres (3) minutos cada uno. De todos modos, el juego finalizará en el momento en que uno de los equipos logre anotar un gol, y será proclamado ganador. Habrá una pausa de tres (3) minutos entre el final del tiempo oficial y la primera parte de la prórroga. Un segundo lanzamiento de moneda determinará el lanzamiento o la recepción de cada equipo al comienzo de la prórroga. Durante la segunda mitad de la prórroga, se invertirán las posiciones de partida de los equipos, cambiando los equipos de banquillo durante el descanso de tres (3) minutos entre cada parte de la prórroga.

Si se mantiene el empate después de la prórroga, la cuestión se resolverá por medio de lanzamientos libres.

4.3 Lanzamiento de moneda

Antes de comenzar el partido, el árbitro u otro oficial designado, lanzará al aire una moneda. El ganador podrá escoger la portería que prefiere defender o podrá decir si prefiere lanzar o recibir. La elección que descarte pasará al perdedor. Al comenzar la segunda mitad, se invertirán las posiciones de partida, y la situación de lanzamiento o recepción. Si en el momento del lanzamiento de moneda no estuviera presente el representante de algún equipo, a ese equipo se le impondrá una sanción por retraso del juego.

4.4 Continuación del juego

Cuando el balón sea pasado por un juez al equipo al que le corresponde su posesión, este balón será depositado en la línea exterior de posición de 1,50 metros, del lado por el que salió el balón fuera. Cuando el balón sea depositado en el suelo, el árbitro podrá dar la orden de “play” y el reloj se pondrá en marcha, incluso aunque ningún jugador de ese equipo esté intentado recoger el balón.

4.5 Reorientación

Durante el partido, se permitirá ayuda para orientarse a los jugadores defensores que, tras una situación de sanción, hayan tenido que abandonar el campo, Si fuera necesario reorientar a un jugador en cualquier otro momento, se impondrá una sanción personal por retraso del juego.

4.6 Puntuación

Siempre que el balón atraviese la línea de gol y entre en la portería, se marcará gol. Sin embargo, no se considerará gol si el balón cruza la línea impulsado por el árbitro o el juez de portería. Se considerará gol válido siempre que la totalidad del balón haya cruzado la línea antes de expirar el tiempo del partido. Si a un jugador defensor se le descolocan los antifaces por efecto de la acción defensiva, el juego continuará y si el balón entra posteriormente en la portería, se considerará gol.

4.7 Tiempos muertos

4.7.1 Tiempo Muerto del Equipo

A cada equipo se le permitirán cuatro (4) períodos de tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos cada uno durante el tiempo regular de juego, para que puedan recibir instrucciones. Siempre y cuando al menos uno de estos sea pedido durante el primer tiempo de juego. De lo contrario solo contarán con tres (3) tiempos muertos.

Una vez declarado el tiempo muerto, los dos equipos podrán utilizarlo. Una vez que un equipo haya solicitado un tiempo muerto y lo haya disfrutado, al menos un lanzamiento deberá ser

realizado antes de que ese mismo equipo pueda solicitar otro tiempo muerto o una sustitución. De todos modos, podrá solicitarse y realizarse una sustitución antes de que expire el tiempo muerto. Además, a cada equipo se le permitirá un (1) tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos durante la prórroga.

Cuando se realice una sustitución durante un tiempo muerto, al equipo se le anotarán ambos, una sustitución y un tiempo muerto.

Un entrenador o un jugador podrán solicitar un tiempo muerto al árbitro cuando su equipo tenga el control del balón o haya una pausa oficial del juego por medio de señales con la mano y diciendo a la vez “tiempo muerto”. El árbitro podrá declarar un tiempo muerto durante una pausa oficial en el partido o cuando el balón esté controlado por el equipo que solicite el tiempo muerto. El árbitro reconocerá el tiempo muerto dirigiéndose verbalmente al equipo que lo haya solicitado, por su nombre. El encargado de medir los tiempos dará un aviso audible quince (15) segundos antes de que expire el tiempo muerto.

Tiempo Muerto Oficial

Un árbitro podrá declarar un tiempo muerto oficial en cualquier momento que considere necesario. Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo durante un tiempo muerto oficial, hasta que el árbitro de el aviso de “preparados”, momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penal por conducta antideportiva. Cuando un árbitro declare un tiempo muerto oficial, como consecuencia de una acción promovida por el equipo que tiene la posesión del balón, un juez de gol recogerá el balón, siendo devuelto al equipo correspondiente cuando el tiempo muerto oficial concluya.

4.7.3 Tiempo Muerto Médico

En caso de lesión o enfermedad, el árbitro podrá declarar un tiempo muerto médico y el encargado de medir los periodos de 10 segundos que se encuentre más cerca del jugador afectado, activará un reloj para que cronometre los 45 segundos. Al término de los 45 segundos se dará una señal audible al árbitro. Si el jugador lesionado sigue sin estar en condiciones de jugar transcurridos los 45 segundos, o si otro miembro del equipo tuviera que entrar en el campo, ese jugador deberá ser sustituido hasta el final de esa mitad del partido. Durante cualquier mitad del encuentro, si fuera necesario que un jugador tuviera que abandonar el terreno de juego para

recibir atención médica o ajustarse el equipamiento, dicho jugador podrá abandonarlo sólo durante una interrupción oficial del juego, y no regresará hasta la finalización de ese periodo de juego.

4.7.4 Sangre En caso de que tras un incidente durante el juego, el árbitro observe presencia de sangre, el jugador lesionado deberá ser inmediatamente sustituido y no será autorizado a retornar a la pista hasta que se observe lo siguiente: • Haya cesado de sangrar, • La herida haya sido cerrada, • Si hubiera una cantidad excesiva de sangre en el uniforme, este haya sido cambiado. Antes de que la competición se reanude, todas las superficies y equipamientos manchados de sangre deberán ser limpiados adecuadamente. Esta sustitución del jugador será considerada como una sustitución médica y el jugador no se podrán reincorporar hasta que termine ese período de juego, y siempre que el árbitro certifique que el jugador cumple los requisitos mencionados anteriormente. Si ese jugador no tuviese una camiseta de juego adicional, con el mismo número, será autorizado a cambiar de número siempre que ese cambio sea indicado al árbitro y sea anunciado.

4.8 Sustituciones

4.8.1 Sustituciones de Equipo

Durante un partido, cada equipo podrá efectuar un máximo de cuatro (4) sustituciones durante el tiempo regular de juego; siempre y cuando al menos una se haya realizado en el transcurso del primer tiempo de juego, de lo contrario contará solo con tres (3); y una (1) sustitución durante la prórroga. Un mismo jugador podrá ser sustituido más de una vez; sin embargo, cada cambio de jugador será registrado como una sustitución. Un entrenador o un jugador podrán solicitar una sustitución al árbitro cuando su equipo tenga el control del balón o haya una pausa oficial del juego por medio de señales con la mano y diciendo a la vez “sustitución”. Cualquier retraso producido por el entrenador o el jugador sustituto por no estar preparado para la sustitución, será penalizado con un penal de equipo por retraso en el juego. El árbitro podrá reconocer una sustitución durante una pausa oficial del partido o cuando el balón esté controlado por el equipo que solicite la sustitución. Una vez reconocida por el árbitro, el entrenador deberá mostrar una pizarra de sustitución con el número del jugador que va a abandonar el campo y el del jugador que lo va a sustituir. El jugador que entra en el campo será llevado hasta el poste de la portería más cercano a su respectiva área de banquillo. Se permitirá a los entrenadores, desde el área de

banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo durante un tiempo muerto oficial, hasta que el árbitro del aviso de “preparados”, momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penal por conducta antideportiva. Durante una situación de sanción, se permitirá la sustitución de cualquier jugador, excepto el que ha sido sancionado. Si se lleva a cabo una sustitución durante un tiempo muerto, se contabilizarán tanto la sustitución como el tiempo muerto, y se permitirá al entrenador que dé instrucciones a sus jugadores. Cualquier sustitución que se realice al final de cualquier mitad del partido no se considerará dentro de las tres sustituciones permitidas, pero el equipo deberá comunicarla al árbitro y será anunciada al inicio de la siguiente mitad.

4.8.2 Sustitución Médica

En caso de lesión, cuando un entrenador y/o cualquier otro miembro del equipo deba entrar en el área de juego para proporcionar asistencia, o cuando un jugador no pueda continuar jugando transcurridos los cuarenta y cinco (45) segundos del tiempo muerto médico, se llevará a cabo una sustitución del jugador lo antes posible, y el jugador lesionado no podrá volver al campo hasta que concluya esa mitad del partido. Estas sustituciones no se considerarán dentro de las tres permitidas. Dos interrupciones del juego durante el mismo período para atender al mismo jugador, llevará a que ese jugador sea sustituido por lo que reste de ese periodo.

Regla 5 - Infracciones

En caso de infracción, el balón volverá al equipo defensor.

5.1 Premature Throw (Lanzamiento prematuro) Si un jugador lanza el balón antes de que el árbitro haya dado el permiso, el tiro contará, pero no se anotará ninguna puntuación.

5.2 Dead Ball (Balón muerto)

Cuando un balón haya sido lanzado y se detenga después de haber entrado en el área de equipo del equipo defensor sin que haya sido tocado por ningún jugador, será decretado balón muerto, el árbitro pitará, se parará el tiempo de juego y se devolverá el balón al equipo que efectuó el lanzamiento.

5.3 Pass Out (Pase fuera) Cuando al pasarse el balón entre los miembros del equipo, el balón se salga de límites, más allá de las líneas laterales, se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón. Si el balón golpea un objeto que esté por encima del terreno de juego,

también se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón, y se dictaminará infracción. Asimismo, cualquier acción intencionada de un defensor que no controle el balón, y este traspase la línea de Line Out, será considerada como pass out.

5.4 Ball Over (Retroceso del Balón) Si un jugador del equipo defensivo rechaza un balón y éste regresa más allá de la línea central del campo, el balón volverá a estar en poder del equipo que ha efectuado el lanzamiento. Esta regla también se aplicará cuando el balón golpee el poste de la portería y vuelva hasta más allá de la línea central. Esta regla no se aplicará en los lanzamientos libres.

Regla 6 - Faltas

Hay dos tipos de faltas: PERSONALES y de EQUIPO. En ambos casos, un único jugador permanecerá en el campo para defender el lanzamiento de sanción. En caso de ser una falta personal, defenderá el propio jugador sancionado. En caso de ser una falta de equipo, o que se produzca una falta de equipo antes de que se haya efectuado un lanzamiento, será el entrenador del equipo que debe lanzar quien decida qué jugador permanecerá en el campo. Todos los lanzamientos de sanción deberán realizarse de acuerdo a las reglas del juego. Un jugador o entrenador podrá declinar hacer un lanzamiento de sanción mediante señales manuales no verbales y diciendo “declinación”. El equipo que decline lanzar un penal, se quedará con la posesión del balón.

6.1 Sanciones Personales

6.1.1 Short Ball (Balón Corto) Cuando el balón haya sido lanzado y se detenga antes de llegar al área de equipo del equipo defensor se pitará pelota muerto (dead ball) y se penalizará con una sanción al equipo que haya efectuado el lanzamiento.

6.1.2 High Ball (Balón Alto) El balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área de equipo (o área de lanzamiento) después de ser lanzado por el jugador. Si no es así, el lanzamiento contará, pero no anotará ninguna puntuación.

6.1.3 Long Ball (Balón Largo) El balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área neutral. Si no es así, el lanzamiento contará pero no se anotará ninguna puntuación.

6.1.4 Eyeshades (Antifaz) Cualquier jugador del campo que se toque el antifaz será sancionado. Un jugador que abandone el campo durante una situación de lanzamiento de sanción no podrá tocarse el antifaz; si lo hiciera será sancionado. Si durante el juego, una situación de tiempo

muerto o cualquier otra interrupción del partido, un jugador desea tocarse el antifaz, deberá pedir permiso al árbitro y, si éste se lo concede, se volverá de espaldas antes de tocarlo.

6.1.5 Illegal Defense (Defensa Ilegal) El primer contacto de defensa con el balón deberá hacerlo un jugador que tenga alguna parte de su cuerpo en contacto con su área de aterrizaje. (línea de 6mtrs)

6.1.6 Personal Delay of Game (Retraso Personal del Juego) Se impondrá una sanción por retraso personal del juego cuando: a) el jugador sea reorientado por cualquier persona que no sea un compañero de equipo en el campo; b) ese jugador no esté preparado para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal.

6.1.7 Personal Sportmanlike Conduct (Conducta Personal Antideportiva)

Si un árbitro determina que un jugador en el campo se comporta de una manera antideportiva, le impondrá una sanción personal. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige. Un jugador expulsado por este motivo no podrá ser reemplazado durante ese partido.

Cualquier contacto físico intencionado hacia un árbitro o juez conllevará la inmediata expulsión de ese jugador del partido y de la instalación. 6.1.8 Noise (Ruido) Cualquier ruido excesivo realizado por el jugador que efectúa el lanzamiento en el momento de efectuar el mismo y que dificulte la acción del equipo defensor será sancionado.

6.2 Sanciones de equipo

6.2.1 Ten Seconds (Diez Segundos) El equipo/jugador atacante dispone de diez (10) segundos para efectuar el lanzamiento, después de que se haya producido el primer contacto defensivo con el balón, por parte de cualquier jugador del equipo. Cuando a un equipo le sea concedido un tiempo muerto, sustitución y/o cualquier otra parada del juego, antes de que se haya lanzado el balón, dicho equipo tendrá solamente el tiempo restante para lanzar el balón o se considerará una sanción. El reloj de 10 segundos se pondrá a cero en cualquier momento que el árbitro decrete un tiempo muerto oficial.

6.2.2 Team Delay of Game (Retraso del Juego del Equipo) Se impondrá una sanción de retraso del juego del equipo cuando: a) un equipo no esté preparado para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal; b) una acción efectuada por ese equipo impida que continúe el juego; c) ese equipo

realice una sustitución durante el descanso sin notificarlo al árbitro; d) el equipo solicita un cuarto tiempo muerto; e) el equipo solicita una cuarta sustitución.

6.2.3 Team Sportmanlike Conduct (Conducta Antideportiva del Equipo) Si un árbitro determina que cualquier miembro del equipo, en el área del banquillo, o cualquier otro miembro de la delegación del equipo presente en ese partido se comporta de una manera antideportiva, impondrá a ese equipo una sanción. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige.

6.2.4 Illegal Coaching (Instrucciones Antirreglamentarias)

Los miembros del equipo situados en el banco solo podrán comunicarse con los jugadores de cancha durante recesos oficiales en el juego (silbato de detención), y solo hasta que el árbitro diga "quiet please". (Tiempos muertos, sustituciones o interrupciones oficiales del juego). También podrán dar instrucciones después de que un tiro penal sea anunciado por el árbitro. Los técnicos NO podrán comunicarse con los jugadores de cancha durante los tiros extra. Si el árbitro considera que alguien del área del banquillo del equipo está dando instrucciones, dictará una sanción contra ese equipo. Si se produjera un segundo incidente similar durante el mismo partido, esa persona será expulsada de la instalación y se impondrá una sanción al equipo. (Team penalty)

6.2.5 Noise (Ruido) Un ruido excesivo realizado por el equipo que efectúa el lanzamiento en el momento de efectuar el mismo o cuando el balón ha sido lanzado será sancionado.

Regla 7 - Lanzamientos Extras

Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar el encuentro, se haya producido un empate en el marcador, el resultado del partido se determinará por medio de lanzamientos extras.

7.1 Número de lanzamientos extras El número de lanzamientos extras lo determinará el número mínimo de jugadores enumerados en la hoja de alineación.

7.2 Sorteo para los lanzamientos extras Antes de comenzar los lanzamientos extras, se determinará quién ataca y quién defiende, mediante el lanzamiento de una moneda. El equipo que haya elegido lanzar primero, lo hará así en cada par de lanzamientos.

7.3 Orden de los lanzamientos libres El orden de lanzamientos lo determinará la hoja de lanzamientos presentada por el entrenador antes de comenzar el encuentro. Esta hoja deberá

incluir a todos los jugadores que se encuentren en el acta del encuentro. El primer jugador de cada lista entrará en el campo ayudado por un árbitro, y efectuarán sus lanzamientos. Esta secuencia se repetirá hasta que todos los jugadores del número mínimo hayan tenido oportunidad de lanzar y defender. El equipo que obtenga el mayor número de goles será declarado vencedor.

7.4 Lanzamientos extras de muerte súbita

Si después de los lanzamientos extras se mantuviera el empate, se repetirá el orden hasta que, habiendo dispuesto cada equipo de igual número de lanzamientos, uno de ellos haya obtenido ventaja. Antes de los lanzamientos extras de muerte súbita se lanzará de nuevo una moneda para determinar quién lanzará primero. Después de cada par de lanzamientos, se cambiará el orden de los equipos para lanzar primero.

7.5 Sanciones en los lanzamientos extras Los lanzamientos extras se llevarán a cabo según las reglas existentes. No obstante, si se produjera una infracción ofensiva, sólo se anulará el lanzamiento. Si se produce una infracción defensiva, el lanzamiento se repetirá, a menos que se haya conseguido anotar.

7.6 Movimiento de jugadores En todas las situaciones de lanzamientos extras, el árbitro ordenará a todas las personas que estén en el banquillo (entrenadores y ayudantes) y no vayan a realizar lanzamientos, que se trasladen al lado opuesto del campo. El resto de jugadores permanecerá en el banquillo del equipo, con el antifaz puesto, hasta que termine el encuentro. Los jugadores eliminados de la competición, o los que se hayan lesionado y no estén en condiciones de jugar, serán eliminados de la hoja de lanzamientos, y todos los que estuvieran más abajo en esa hoja avanzarán, manteniendo el orden.

Regla 8 - Autoridad Arbitral

En todas las cuestiones relativas a seguridad, reglas, procedimientos y juego, la decisión final será de los árbitros.

Regla 9 - Injurias a los Oficiales

Cualquier acción de un participante en un partido que sea denunciada por escrito por un Oficial Autorizado por IBSA ante el Subcomité de Goalball de IBSA, será debatida en la siguiente reunión ordinaria del Subcomité. Las sanciones contra dicho participante serán las que dicho Subcomité estime necesarias.

Regla 10 – Disputas

En caso de disputa entre un equipo y un oficial, sólo el entrenador titular podrá acercarse a los árbitros del partido. La discusión se llevará a cabo únicamente durante una pausa oficial del partido, y sólo cuando el árbitro haya reconocido la petición del entrenador.

El árbitro aclarará la cuestión en disputa al entrenador. En caso de que el entrenador no esté de acuerdo con la aclaración, el partido se reanudará y, a su finalización, el entrenador podrá realizar su protesta, mediante el formulario oficial de protesta de IBSA. Si el entrenador persiste en su

protesta después de la aclaración del árbitro, podrá ser penalizado con un penal de equipo por retraso del juego. El árbitro podrá tomar cualquier otra decisión que considere necesaria.

COMANDOS DEL JUEGO DEL GOALBALL

A continuación, tenemos todos los comandos utilizados por el equipo de arbitraje y todos los comandos deben ser anunciados adecuadamente en inglés.

1. PLAY (Pelota en juego)
2. OUT (Pelota fuera del juego)
3. BLOCKED (Bloqueado, defendido)
4. BLOCKED OUT (Bloqueado para fuera)
5. BLOOD (Sangre)
6. CENTER (Posición central)
7. LINE OUT (Para fuera de la línea lateral distante de 1.5 m)
8. QUIET PLEASE (Silencio, por favor!)
9. GAME (Fin del juego)
10. HALF TIME (Medio tiempo)
11. GOAL
12. NO GOAL
13. OWN GOAL (Gol en contra)
14. NO THROW (Lanzamiento inválido)
15. NOISE (Barullo, ruido)
16. OFFICIAL'S TIME OUT (Tiempo oficial del árbitro)
17. TIME OUT + NOMBRE DEL EQUIPO (Tiempo del equipo X)
18. MEDICAL TIME OUT (Tiempo medico)
19. SUBSTITUCION + NOMBRE DE LA EQUIPO + OUT + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI SALIR + IN + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI ENTRAR. (Substitución del equipo X)
20. MEDICAL SUBSTITUCION + NOMBRE DE LA EQUIPO + OUT + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI SALIR + IN + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI ENTRAR. (Substitución medica del equipo X)
21. PREMATURE THROW (Lanzamiento prematuro)
22. BALL OVER (Retrosceso de la pelota después de un bloqueo)
23. DEAD BALL (Pelota muerta)
24. PASS OUT (Pase para fuera)
25. SHORT BALL (Pelota corta)
26. HIGH BALL (Pelota alta)
27. LONG BALL (Pelota larga)
28. EYESHADES (Antifaz)
29. ILLEGAL DEFENSE (Defensa ilegal)
30. PERSONAL DELAY OF GAME (Retardo individual del juego)
31. PERSONAL UNSPORTSMANLIKE CONDUCT (Conducta antideportiva individual)
32. TEAM PENALTY (Penalidad del equipo)
33. TEN SECONDS (Diez segundos)

- 34. ILLEGAL COACHING (Instrucción ilegal)
- 35. TEAM DELAY OF GAME (Retardo del equipo para comenzar o reempezar el juego)
- 36. TEAM UNSPORTSMANLIKE CONDUCT (Conducta antideportiva del equipo)
- 37. PENALTY DECLINED (Penalti rehusado)
- 38. EQUIPMENT CHECK (Chequeo de materiales/instalaciones)
- 39. EYEPATCHES (Parches oculares)
- 40. WET FLOOR (Piso mojado)
- 41. FIFTEEN SECONDS (Quince segundos)
- 42. THIRTY SECONDS (Treinta segundos)
- 43. WARNING (Aviso antes de aplicación de alguna penalidad)
- 44. TABLE'S CLARIFICATION (Esclarecimiento con la mesa)

RESUMEN CANCHA

- ☒ LA MISMA QUE LA DEL VOLLEYBALL: 18 m ancho. X 9 m largo.
- ☒ DEBE TER UN HILO DEBAJO DE LA CINTA, PARA LA ORIENTACION DE LOS JUGADORES.
- ☒ LINE OUT: 1.5 A PARTIR LAS LINEAS LATERALES.

MATERIALES

- ☒ PELOTA OFICIAL DE GOALBALL – 1.250 GRAMOS
- ☒ ANTIFAZ OPACO.
- ☒ ARCOS DE 9 m de ancho y 1.30 de alto.
- ☒ UNIFORMES CON NUMEROS GRANDES (20 cmts. de alto como mínimo) Y PROTECCIÓN PARA CODOS Y RODILLAS.

EQUIPO DEL ARBITRAJE

- ☒ ARBITROS PRINCIPALES
- ☒ 4 JUECES DE LINEA
- ☒ 1 PLANILLERO GENERAL
- ☒ 1 CRONOMETRISTA GENERAL
- ☒ 2 CRONOMETRISTAS DE 10 SEGUNDOS

TIEMPOS

- ☒ (TEAM) TIME OUT
- ☒ OFFICIAL'S TIME OUT
- ☒ MEDICAL TIME OUT

NATACION

Categorías sub -16

El evento de natación “SERA COMPETITIVO EN LA CATEGORIA SUB -16, es decir tendrán cupo aparte” (8 atletas en total - con 5 acompañantes para cada categoría).

La delegación deberá estar conformada por:

SUB -16

Discapacidad	Masculino	Femenino	Acompañantes
Parálisis cerebral	1	1	1
Motores	1	1	2
Intelectuales	1	1	1
Ciegos y Disminuidos	1	1	1

El Responsable de natación de la Delegación Provincial será uno de los acompañantes de la misma, habilitado para participar de las reuniones técnicas como interlocutor válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Evita.

LAS CATEGORIAS SUB 14 Y 18 CONTINUARÁN SIENDO PARTICIPATIVAS ETAPA DEPARTAMENTAL es importante aclarar que los competidores que quieran participar surgirán del cupo asignado en atletismo. En ambos casos tanto la competitiva como la participativa, podrán competir en dos (2) pruebas como máximo.

Pruebas

- 25 m libres
- 25 m espalda
- 25 m pecho

La competencia se llevara a cabo agrupando a los nadadores de la siguiente manera:

Atletas con Discapacidad Mental: Intelectuales.

Atletas con Discapacidad sensorial: Ciegos y Disminuidos Visuales.

Atletas con Discapacidad Motora: Paralíticos Cerebrales, Motores y Amputados.

Los Deportistas se dividirán o clasificaran para la competición, basados en su EDAD, SEXO Y CAPACIDAD FUNCIONAL, y cada uno de ellos participara dentro de su categoría. Es decir, de acuerdo a la clasificación funcional.

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

Este sistema permite que compitan juntos los amputados y los nadadores con dismelia, lesión en la médula espinal y polio, los nadadores con parálisis cerebral y Les Autres ("los otros").

Los competidores son examinados funcionalmente en una camilla y en el agua, y a continuación se les asigna una clase funcional.

El sistema se utiliza un cálculo numeral de la capacidad locomotora como directriz expresada en números que muestran la variación en la eficacia de la propulsión de los nadadores con diferentes capacidades locomotoras. Hay 10 clases para estilo libre, espalda y mariposa (S1-S10); 9 clases para braza (SB1-SB9), y 10 clases para estilo individual (SM1-SM10)

Discapacidad visual

Hay 3 clases: S11-SB11-SM11 S12-SB12-SM12 Y S13-SB13-SM13 S11 SB11 SM11 Desde la no percepción de la luz en ninguno de los dos ojos hasta percepción de la luz pero la incapacidad de reconocer la forma de una mano a ninguna distancia. S12 SB12 SM12 Desde la capacidad para reconocer la forma de una mano hasta una agudeza visual de 2/60, y/o un campo visual menor de 5 grados. S13 SB13 SM13 Desde una capacidad visual por encima de 2760 hasta una agudeza visual de 6/60, y/o un campo de visión de más de 5 grados y de menos 20 grados.

Discapacidad Intelectual

Todos los nadadores con una discapacidad intelectual cuya elegibilidad haya sido determinada de acuerdo con lo establecido en las reglas de Natación del IPC serán conocidos como S14, SB14, SM14. Un nadador será elegible (apto) para competir cuando cumpla con los criterios establecidos por INAS-FID.

TENIS DE MESA

Categoría sub. 18 categorías (1999-2000-2001-2002)

SISTEMA DE COMPETENCIA POR EQUIPOS.

Un equipo por provincia:

El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas y 2 (dos) acompañantes.

- Un atleta en silla de rueda. (Categoría 1 a 5)
- Un atleta con discapacidad motriz (Categoría 6 a 10)
- Un atleta con discapacidad intelectual. (Categoría 11)

Se dividirán en 6 zonas de 4 equipos cada uno.

Armadas las 6 zonas, se disputará sistema Copa Davis, 2 primeros partidos singles, luego un doble y si es necesario los otros 2 singles.

Se clasificará el primero de cada zona y los dos mejores segundos.

La clasificación será por puntos, en caso de empate, se tomarán en cuenta la diferencia en set, de persistir se tomarán los tantos obtenidos a favor y en contra, de continuar se tomara en cuenta el encuentro entre ellos (supremacía). Si el empate llegara a ser entre 3 equipos se tomara el mismo concepto.

Clasificados los 16 equipos se arman las llaves a simple eliminación, se dividen los 4 primero (1° A arriba, 1° B abajo; 1° C (sorteo) y 1° D (sorteo), las demás posiciones también se sortean.

Los equipos clasificados como mejores segundos, se los ubicará en la zona diferente a la que se encuentre el equipo que haya obtenido el 1° lugar en la zona. Clasificados los 4 semifinalistas, se disputarán al mismo tiempo, los encuentros.

Los perdedores de las semifinales, obtendrán el tercer escalón del podio.

La final se disputará en una sola mesa en el medio del gimnasio

SISTEMA DE JUEGO

Todos los encuentros se disputarán al mejor de 5 set. Cada set será de 11 tantos, sirviendo cada jugador de dos saques cada uno, si se llegara a estar 10 iguales, realizará un saque cada jugador hasta llegar a obtener una diferencia de 2 tantos. Se disputarán con el sistema Copa Davis, (A-B vs. X-Y).

Si llegarán a encontrarse, en alguno de los encuentros de single, un jugador de sillas contra alguno de pie, se disputará el partido con la regla del jugador de silla, el saque deberá salir por el fondo de

la mesa. Cuando se dispute el partido de dobles, será permitido el saque por el costado de la mesa.

Dentro de todos los equipos se estipula la obligatoriedad de que alguno de los integrantes sea una dama, no importa la categoría (discapacidad) y de un jugador mental, y deberán disputar alguno de los encuentros (cabe aclarar que el equipo estará integrado por 3 jugadores uno en silla, cat. de 1 a 5, uno parado cat. 6 a 10 y uno con discapacidad intelectual).

Habrà una zona de entrada en calor, el cual podrán usarla cualquier jugador.

Los días de entrenamientos estipulados, serán designados con horarios y mesas a cada provincia.

Síntesis del reglamento

2.1 LA MESA

2.1.1 La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2.74 cm. y una anchura de 1.525 cm. y estará situada en un plano horizontal a 76 cm. del suelo.

2.1.2 La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.

2.1.3 La superficie de juego puede ser cualquier material y por proporcionará un bote uniforme de aproximadamente 23 cm. al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.

2.1.4 La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm. de anchura a los largos de cada borde de 2.74 y una línea de fondo blanca de 2 cm. de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm.

2.1.5 La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.

2.1.6 Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3 mm. de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

2.2 EL CONJUNTO DE LA RED

2.2.1 El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa.

2.2.2 La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm. de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm. por fuera de las líneas laterales.

2.2.3 La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15.25 cm. sobre la superficie de juego.

2.2.4 La parte inferior de la red deberá estar, en toda su longitud lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red lo más cerca posible de los soportes.

2.3 LA PELOTA

2.3.1 La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm.

2.3.2 La pelota pesara 2.7 gramos.

2.3.3 La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate.

2.4 LA RAQUETA

2.4.1 La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plata y rígida.

2.4.2 Como mínimo, el 85% del grosor de la hoja será de madera natural, la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7.5 % del grosor total o 0.35 mm. Siempre la dimensión inferior.

2.4.3 El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2 mm. Incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia afuera y un grosor total no superior a 4 mm. Incluido el adhesivo.

2.4.3.1 La goma de picos normal es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm² si superior a 50 cm².

2.4.3.2 La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal, el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2 mm.

2.4.4 El recubrimiento llegara hasta los límites de la hoja, pero sin sobrepasar, si bien la parte más cercana al mango y que se sujeta con los dedos puede quedar sin descubierto o cubrirse con cualquier material.

2.4.5 La hoja, cualquiera capa en su interior y todo recubrimiento o capa adhesiva en el lado usado para golpear la pelota, serán continuos y de grosor uniforme.

2.4.6 La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si este queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro.

2.4.7 Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uno, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.

2.4.8 Al comienzo de un partido y siempre que cambie la raqueta durante el mismo, un jugador mostrara a su contrincante y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

2.5 DEFINICIONES

2.5.1 Una jugada es el periodo durante el cual estará en juego la pelota.

2.5.2 La pelota estará en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.

2.5.3 Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado.

2.5.4 Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

2.5.5 La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura.

2.5.6 La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta.

2.5.7 Un jugador golpea la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.

2.5.8 Un jugador obstruye la pelota si el, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando esta por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia esta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

2.5.9 El servidor es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada.

2.5.10 El restador es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.

2.5.11 El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.

2.5.12 El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.

2.5.13 Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.

2.5.14 Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red, si para por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de esta o entre la red y la superficie de juego.

2.5.15 Se considera que la línea de fondo se prolonga indefinidamente en ambas direcciones.

2.6 SERVICIO CORRECTO.

2.6.1 El servicio comenzara con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

2.6.2 Después, el servidor lanzara la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm. tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.

2.6.3 Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después de pasar por encima o alrededor del conjunto de la red, toque directamente el campo del restador, en dobles, la pelota tocara sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del restador.

2.6.4 Desde el comienzo del servidor hasta que es golpeada, la pelota estará por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al restador por ninguna parte del cuerpo o vestimenta del servidor o su compañero de dobles.

2.6.5 Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o arbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio.

2.6.5.1 Si no hay árbitro asistente y arbitro esta dudoso sobre la legalidad de un servicio, puede, en la primera ocasión de un partido, advertir al servidor sin conceder un tanto.

2.6.5.2 Si posteriormente en el partido, un servicio del jugador o de su compañero de dobles es de dudosa legalidad, por la misma o cualquier otra razón, el restador ganara un tanto.

2.6.5.3 Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servidor correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganara un tanto.

2.6.6 Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando el considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.

2.7 DEVOLUCION CORRECTA.

2.7.1 Tras haber servida o devuelta, la pelota será golpeada de forma que pase por encima o alrededor del conjunto de la red y toque el campo oponente, bien sea directamente o tras haber tocado el conjunto de la red.

2.8 ORDEN DE JUEGO.

2.8.1 En individuales, el servidor hará primero un servicio correcto; el restador hará entonces una devolución correcta, y en lo sucesivo, servidor y restador harán devoluciones correctas alternativamente.

2.8.2 En dobles, el servidor hará primero un servicio correcto, el restador hará entonces una devolución correcta, el compañero del servidor hará entonces una devolución correcta; el compañero del restador hará entonces una devolución correcta y en lo sucesivo, cada jugador por turno, y en ese orden, hará una devolución correcta.

2.9 ANULACION.

2.9.1 La jugada será anulada:

2.9.1.1 Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de ella, siempre y cuando por lo demás el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el restador o su compañero.

2.9.1.2 Si se efectúa el servicio cuando el restador o pareja restadora no están preparados, siempre que ni el restador ni su compañero intenten golpear la pelota.

2.9.1.3 Si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro cumplimiento de las reglas, se deben a alteraciones fuera del control del jugador.

2.9.1.4 Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego.

2.9.2 Se puede interrumpir el juego:

2.9.2.1 Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados;

2.9.2.2 Para introducir la regla de aceleración.

2.9.2.3 Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja.

2.9.2.4 Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el resultado de la jugada.

2.10 TANTO.

2.10.1 A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganara un tanto:

2.10.1.1 Si su oponente no hace un servicio correcto.

2.10.1.2 Si su oponente no hace una devolución correcta.

2.10.1.3 Tras haber realizado un servicio correcto o una devolución correcta, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por su oponente.

2.10.1.4 Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por su oponente.

2.10.1.5 Si su oponente obstruye la pelota.

2.10.1.6 Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.

2.10.1.7 Si su oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 2.4.3, 2.4.4, y 2.4.5.

2.10.1.8 Si su oponente, o cualquier cosa que este vista o lleve, mueve la superficie de juego.

2.10.1.9 Si su oponente, o cualquier cosa que esta vista o lleve, toca el conjunto de la red.

2.10.1.10 Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.

2.10.1.11 Si en doble uno de los oponentes golpea la pelota fuera de orden establecido por el primer servidor y el primer restador.

2.10.1.12 De acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (2.15.2)

2.11 JUEGO.

2.11.1 Ganara un juego el jugador o pareja que primero alcance los 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos, en este caso, ganara el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtengan dos tantos de diferencia.

2.12 PARTIDO.

2.12.1 Un partido se disputara al mejor de cualquier número impar de juego.

2.13 ORDEN DEL SERVICIO, RESTO Y LADOS.

2.13.1 El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

2.13.2 Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o restar, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

2.13.3 Después de cada dos tantos anotados el restador o pareja restadora pasara a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado diez tantos o esté en vigor la regla de aceleración.

En estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan solo un tanto alternativamente.

2.13.4 En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho de servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego la pareja restadora decidirá cuál de los dos jugadores restara primero; en el siguiente juego del partido, una vez elegido el primer jugador, el primer restador será el jugador que le servirá en el juego anterior.

2.13.5 En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasara a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasara a ser restador.

2.13.6 El jugador o pareja que sirva primero en un juego restara en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiara su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

2.13.7 El jugador o pareja que comienza en un juego en un lado de la mesa comenzara el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores o pareja cambiara de lado cuando el primero de los jugadores o pareja anote 5 tantos.

2.14 ERRORES EN EL ORDEN DEL SERVICIO RESTO O LADOS.

2.14.1 Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudara sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; en dobles, el juego se reanudara con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.

2.14.2 Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudara con los jugadores en los

lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.

2.14.3 En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

2.15 REGLA DE ACELERACION.

2.15.1 Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a 9 tantos, la regla de aceleración entrara en vigor si un juego no ha finalizado tras diez minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas

2.15.1.1 Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudara con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida.

2.15.1.2 Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudara con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior.

2.15.2 A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganara el tanto si hace 13 devoluciones correctas.

2.15.3 Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

REGLAS ADAPTADAS

1).-En un partido de dobles, en donde haya un jugador en silla de ruedas, la primera devolución será del jugador que este ubicado como 1o restador, luego podrá ser devuelta por cualquiera de los dos libremente.

FÚTBOL 5 INTEGRADO MASCULINO

1. Participantes:

Podrán participar alumnos de escuelas especiales y ONG con discapacidad intelectual y/o motriz desde 16 (dieciséis) años en adelante y hasta dos (2) alumnos convencionales (sin discapacidad).

Las dos personas sin discapacidad que participen del equipo deberán ser categorías Sub 16 y Sub 18, no siendo condición indispensable pertenecer a la misma institución.

Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Reglamento.

2. Reglamentación:

2.1 Campo de juego: se jugará en canchas de 40 m de largo por 20 m de ancho como medidas máximas, y de 30 m de largo por 15 m de ancho como medida mínimas.

Los arcos medirán 2 m de alto por 3 m de ancho.

2.2 Jugarán 5 jugadores por equipo (1 arquero y 4 jugadores de campo)

De haber 2 jugadores convencionales en cancha, 1 tendrá que ser el arquero, y el otro jugador de campo. Si hubiera sólo 1 (uno), deberá ser el arquero.

2.3 Se jugarán 2 tiempos de 15 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos.

2.4 Los cambios serán ilimitados (el jugador que sale, puede volver a ingresar).

2.5 Al equipo ganador se le asignarán 3 puntos, 1 punto si hay empate, y 0 puntos al equipo perdedor.

2.6 En caso de empate entre 2 o más equipos se tendrá en cuenta el resultado de los partidos jugados entre sí. De persistir la igualdad se tendrá en cuenta la mejor diferencia de gol, y luego la mayor cantidad de goles a favor. Si aún persiste la igualdad se realizará un sorteo.

2.7 Se aplicará el reglamento de fútbol infantil.

2.8 Los arqueros deberán sacar con la mano.

2.9 Los saques laterales se realizarán con la mano, y con ambos pies fuera del campo de juego.

2.10 Los tiros libres serán directos desde el campo propio, e indirectos desde el campo rival.

VOLEIBOL INTEGRADO (NEWCOM) FEMENINO

1. Participantes:

Podrán participar alumnos de escuelas especiales y/o ONG con discapacidad nacidos desde 14 (catorce) años en adelante y hasta dos (2) alumnos convencionales (sin discapacidad).

Las dos personas sin discapacidad que participen del equipo deberán ser categorías Sub 14 y Sub 16, no siendo condición indispensable pertenecer a la misma institución.

Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores (6 titulares y 4 suplentes, y un mínimo de 4 jugadores en cancha) y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Reglamento.

En caso de **presentarse sólo cuatro (4) jugadores en cancha, no podrán incluirse jugadores convencionales**. A partir del quinto jugador en cancha, podrá incluirse un (1) jugador convencional.

2. Reglamentación:

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIVB, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1 Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El 3er set se desarrollará en tie break a 10 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos.

2.2 Las dimensiones de la cancha se podrán adecuar y adaptar a las dimensiones del lugar disponible.

2.3 La altura de la red será de 2,10 mts.

2.4 El balón utilizado será el oficial según reglamento FIVB.

2.5 La acción de saque debe ser un lanzamiento cuyo movimiento debe iniciarse con el balón apoyado en la mano, a la altura de la cadera, la otra mano puede acompañar el movimiento hacia delante y arriba (saque de abajo sin golpear al balón). No está permitido el saque lateral.

2.6 Se podrán realizar tres (3) pases no obligatorios (incluyendo en los mismos el lanzamiento del balón al campo contrario). El contacto/toque del balón se considerará como un pase. Sólo se



permitirá controlar el balón en dos tiempos (doble golpe) en el caso en que el mismo provenga del campo contrario.

2.7 Todas las acciones de pase del balón deberán ser realizadas con los dos pies apoyados en el piso.

2.8 El lanzamiento del balón a una mano se deberá realizar por debajo de la cintura. El lanzamiento a dos manos es libre.

2.9 El balón en el aire deberá describir una trayectoria parabólica, hacia el campo contrario, primero ascendente para luego descender (no se permite el remate).

2.10 La recepción del balón podrá ser con una o dos manos, lejos o cerca del cuerpo.

2.11 Cuando el jugador se encuentre en posesión del balón solo le estará permitido realizar pasos para restablecer el equilibrio, de ser necesario, antes de pasarla a un compañero del mismo equipo o antes de lanzarla hacia el campo contrario.

2.12 No está permitido la acción de bloqueo.

2.13 El número de cambios será ilimitado, considerando que los mismos se realizarán en el momento en que el juego se encuentre detenido y con previa autorización del árbitro.

CRITERIOS PARA LA CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS PROVINCIALES:

ATLETISMO ADAPTADO

CATEGORÍAS SUB 14, SUB 16 Y SUB 18

EL EQUIPO ESTRÁ INTEGRADO POR 12 ATLETAS:

- 3 INTELLECTUALES
- 3 P.C.
- 3 MOTORES
- 3 CIEGOS Y DISMINUIDOS VISUALES
(3 por discapacidad, 6 varones y 6 mujeres)

Clasifican aquellos alumnos que por sumatoria de puntos en las 2 pruebas de atletismo, hayan obtenido el primer puesto en cada discapacidad / categoría / sexo. En este apartado se definen los primeros 8 lugares dentro del equipo provincial: 4 para varones y 4 para mujeres.

Los cuatro lugares restantes se definen de la siguiente manera:

a- por el mayor puntaje de todas las patologías (pc – motores – ciegos – intelectuales) sea varón o mujer. (puesto N° 9 del equipo)

b- el siguiente mejor puntaje de las tres patologías restantes dependiendo el sexo

del atleta que haya clasificado en el puesto N° 9 .

c- el mejor puntaje de las dos patologías siguientes.

d- el mejor puntaje de la patología que quede dependiendo del sexo del atleta

clasificado en el puesto N° 11.

- ❖ **EN LA CATEGORIA MOTOR EL 3º LUGAR SERÁ PARA UN ATLETA EN SILLA DE RUEDAS, (SI LO HUBIERA) VARON O MUJER DEPENDIENDO QUIEN HAYA OBTENIDO MEJOR PUNTAJE. EN CASO DE EMPATE EN PUNTOS, SE TENDRÁ EN CUENTA LA MEJOR MARCA EN EL LANZAMIENTO DE LA BALA.**
- ❖ **EN LA CATEGORIA CIEGOS Y DISMINUIDOS VISUALES CLASIFICARA EL 1º VARON Y LA 1º MUJER CIEGOS TOTALES (B1). EL 3º LUGAR SERA PARA UN ATLETA DISMINUIDO VISUAL (VARON O MUJER DEPENDIENDO QUIEN HAYA OBTENIDO MEJOR PUNTAJE). EN CASO DE NO COMPLETAR LOS CUPOS PARA CIEGOS TOTALES, SE DESIGNARÁ UN ATLETA DISMINUIDO VISUAL SEGÚN EL ORDEN DE CLASIFICACION.**
- EN CASO DE EMPATE EN PUNTOS ENTRE 2 ATLETAS, Y QUE COINCIDAN EN

- 1 SOLA PRUEBA CLASIFICARA AQUEL DE MEJOR REGISTRO EN LA MISMA.
- EN CASO DE EMPATE EN PUNTOS ENTRE 2 ATLETAS, Y QUE COINCIDAN EN LAS 2 PRUEBAS, SE RESOLVERA MEDIANTE SORTEO.
 - EN CASO DE EMPATE EN PUNTOS ENTRE 2 ATLETAS, Y QUE NO COINCIDAN EN NINGUNA PRUEBA, SE RESOLVERA MEDIANTE SORTEO.

NATACION ADAPTADA

CATEGORÍA SUB 16

EL EQUIPO ESTRÁ INTEGRADO POR 8 NADADORES:

- 2 INTELECTUALES
- 2 P.C.
- 2 MOTORES
- 2 CIEGOS Y DISMINUIDOS VISUALES
(2 por discapacidad, 4 varones y 4 mujeres)

Clasifican aquellos alumnos que por sumatoria de puntos en las 2 pruebas de Natación, hayan obtenido el primer puesto en cada discapacidad / categoría / sexo. En este apartado se definen los 8 lugares dentro del equipo provincial: 4 para varones y 4 para mujeres.

EN CASO DE IGUALDAD DE PUNTOS ENTRE 2 NADADORES:

- SI LOS NADADORES COINCIDEN EN 1 SOLA PRUEBA CLASIFICARA AQUEL DE MEJOR REGISTRO EN LA MISMA
- SI AMBOS COINCIDAN EN LAS MISMAS PRUEBAS, SE SUMARAN LOS TIEMPOS DE LAS 2 PRUEBAS, CLASIFICANDO EL DE MEJOR REGISTRO EN LA SUMATORIA.

Cada región podrá asistir al Provincial con un máximo de hasta 12 atletas (3 por discapacidad, 4 varones y 4 mujeres) y 8 nadadores en la cat. sub 16 (2 por discapacidad, 4 varones y 4 mujeres), **no podrán agregar**, en caso de no completar dicho cupo en alguna discapacidad, a un deportista de otra discapacidad, quedando el equipo incompleto.

Todos los deportistas, hasta la etapa Regional podrán participar en los 2 deportes, pero para la etapa provincial tendrán que optar por uno de los dos, dejando el lugar vacante para el que siga en orden de clasificación.

Se respetará la clasificación funcional asignada en los Juegos Nacionales Evita 2016, para aquellos atletas o nadadores, que hayan participado en la misma.

CRITERIO PARA LA DESIGNACIÓN DE LOS ACOMPAÑANTES:

ATLETISMO SUB 14- SUB 16 Y SUB 18: Serán 8 acompañantes:

1 Intelectual

2 pc

3 motores

2 ciegos y disminuidos visuales

- Para las categorías PC y Ciegos, en las que hay 2 plazas para acompañantes serán los del 1º varón y la 1º mujer clasificados. El 3º atleta varón o mujer irá sin acompañantes, haciéndose cargo de él, el acompañante de la cat. P.C. y ciego del mismo sexo.
- En las categorías intelectuales, el acompañante será el del 1º deportista varón o mujer, dependiendo del sexo del 3º clasificado. Ej. Si son 2 varones y 1 mujer, será el acompañante del 1º varón, y viceversa; quien se hará cargo del atleta intelectual del mismo sexo durante todo el viaje, y de los 3 deportistas intelectuales durante la competencia. El atleta intelectual de distinto sexo del acompañante estará a cargo del acompañante del 1º atleta de la cat. motor de ese sexo.
- En las cat. motor, serán los acompañantes de los 3 atletas.

NATACION CAT SUB 16. : Serán 5 acompañantes:

1 Intelectual

1 pc

2 motores

1 ciegos y disminuidos visuales

- En las discapacidades intelectual, P.C. y Ciegos los acompañantes serán designados de la siguiente manera. Serán los de los nadadores con mayor puntaje obtenido en las pruebas (siempre teniendo en cuenta que de los 3 acompañantes no podrán ser 3 varones o 3 mujeres, sino 2 varones y 1 mujer, o viceversa). En caso de igualdad de puntos, el acompañante será designado por sorteo.
- En la discapacidad motor, serán designados los acompañantes de los 2 nadadores.
- Los acompañantes de Intelectual, P.C. y Ciego se harán cargo durante la competencia del nadador/a sin acompañante de esa discapacidad y durante la estadía, de un nadador/a sin acompañante de esa categoría de otra discapacidad del mismo sexo de su nadador a cargo.
- En la discapacidad motor, uno de los acompañantes se hará cargo durante la estadía del nadador/a que quede sin acompañante de ese equipo.
- **Cada participante será acompañado por un profesor del mismo sexo del**



participante.

- Cada participante, se inscribirá en el departamento de la provincia al que pertenece, y dependerá de la organización de la Región en la que se encuentra.

OBSERVACIONES PARA TODOS LOS DEPORTES

La verificación de las Listas de Buena Fe, en los deportes con categorías “no federados” puede ser revisada, en cualquiera de las etapas de SANTA FE JUEGA, por lo tanto, cuando un responsable de equipo incluye a un/a deportista federado/a o que cree que puede serlo, en caso de surgir una denuncia, y ésta es constatada, como se detalla anteriormente, se dará curso a la misma.

La organización de SANTA FE JUEGA cuenta con información y ranking que brindada por Asociaciones o Federaciones con incumbencia provincial, que no son excluyentes de otras que puedan existir dentro o fuera de la Provincia.

PROTOCOLO DE DENUNCIAS

En el caso de deportes con categorías “no federados” el denunciante deberá realizar una nota dirigida al Comisión Organizadora Provincial, detallando los datos de uno a más participantes que considere “jugadores federados”, la misma debe adjuntar una prueba que consista en: fotocopia del carnet de la Asociación o Federación del implicado y/o fotocopias de planilla de juego de la Asociación en donde figure el competidor o competidores (todas estas fotocopias deben constar con sello y firma del Presidente de la Asociación/Federación correspondiente).

El plazo para presentar la denuncia es de 48 hs.

La Comisión tendrá un plazo de 48 hs. para tomar una decisión al respecto y comunicarla a los interesados.

Al ratificarse la denuncia el equipo en cuestión será descalificado de la competencia. Si el Torneo ha terminado y el equipo ha quedado en primer lugar, clasificará el segundo mejor ubicado a la siguiente etapa.

SANCIONES

Los Referentes Deportivos deberán informar a los Responsables Regionales sobre las inconductas de parte de un equipo jugador/alumno, docente, entrenador, responsable de equipo) que participa en las SANTA FE JUEGA. Inconductas que implican faltas de respeto hacia otros

participantes, árbitros, organizadores y público asistente. De acuerdo a la gravedad de la misma se actuará, dejando constancia de la siguiente manera:

1. Nota de apercibimiento que será elevada a la Comisión Organizadora Provincial de las Olimpiadas Santafesinas, a la Supervisión de Educación Física y al Director del Establecimiento, Comisión Directiva u Órgano Rector al cual pertenece el/la jugador/a y/o equipo involucrado. En tal caso solicita Nota de Apercibimiento al Director de la Prueba.

2. Pedido de descalificación por escrito, a ser considerada por el Comité Organizador Provincial con notificación al Ministerio de Educación y a la Dirección del Establecimiento, Comisión Directiva u Órgano Rector al cual pertenece el/la jugador/a y/o equipo involucrado.

Si las inconductas o actitudes antideportivas son ejercidas por el o los docentes de una Institución Educativa, éstos serán pasibles de las sanciones de acuerdo a lo establecido en el Régimen Disciplinario para el Personal Docente (Ley 10290 del Ministerio de Educación).

Todos los participantes declaran conocer y aceptar en todos sus términos la REGLAMENTACIÓN de las SANTA FE JUEGA, obligándose a respetar las reglas que la componen. Asimismo reconocen al TRIBUNAL DE DISCIPLINA allí establecido (u órgano que lo reemplace), como único organismo facultado para su aplicación. Se acepta, que siendo el mencionado TRIBUNAL de instancia única, sus fallos o decisiones serán INAPELABLES E IRRECURRIBLES ante órganos superiores.