



REGLAMENTO DE DISCIPLINAS DEPORTIVAS

CON PROYECCION NACIONAL

2019

SANTA FE
JUEGA

Fundamentación

Santa Fe Juega es un programa que implementa el Gobierno de la Provincia de Santa Fe, cuyo objetivo es propiciar en nuestros jóvenes y adolescentes la convivencia, la participación y la apropiación del espacio público. Su diseño incluye propuestas deportivas de alcance, departamental, provincial y nacional.

Con el correr de los años, cada vez más deportes se han incorporado y esto a aumentado, el número de participantes que, desde todos los lugares de la provincia, se inscriben, atravesando distintas etapas de juego.

Para determinar el equipo que representará a Santa Fe, en las finales nacionales Evita se lleva a cabo un proceso en conjunto con asociaciones/federaciones deportivas.

A continuación se detallan aspectos reglamentarios de disciplinas con alcance Nacional.

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:

3.1 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.

3.2 La designación de los responsables que van a acompañar a los clasificados, en los deportes Federados (según cuadro de propuestas deportivas del reglamento general) , se realizará en forma conjunta entre los referentes del programa Santa Fe Juega y los delegados de las Asociaciones y Federaciones correspondiente.

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.

1. Participantes

1.1 Para la **categoría Sub 14** (deportistas nacidos en el año 2005, 2006 y 2007), 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 2003, 2004), 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 Nacionales

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	100mts natación 1000mts pedestrismo
	Femenino Sub 14	2 (dos) Mujeres	
Individual Larga	Masculino Sub 16	2 (dos) varones	400mts natación 3000mts pedestrismo
	Femenino Sub 16	2 (dos) Mujeres	
Equipos	Masculino(1 sub 14/1 sub 16)	2 (dos) varones	200mts natación 2000mts pedestrismo
	Femenino (1 sub 14/1 sub 16)	2 (dos) Mujeres	
	Mixta (1 sub 14/1 sub 16)	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 pedestrismo 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 pedestrismo 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.

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 pedestrismo

3.4.2 El deportista no podrá abandonar la zona de transición si no está debidamente equipado para realizar la etapa de pedestrismo (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 pedestrismo evitando así que los mismos sufran cambios bruscos de temperatura.

3.5 Pedestrismo

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.

1. Participantes:

1.1 Para la **categoría Sub 14** (deportistas nacidos en el año **2005, 2006 y 2007**), el equipo estará conformado por 6 (seis) jugadores y 1 (un) Entrenador / a, 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 **2003 y 2004**) 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.

2. Reglamentación:

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

3.3 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° y 2° 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: - El equipo quedara conformado por los participantes de ambos sexos que 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 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.

1. Participantes (los equipos se conformaran a partir de la instancia departamental):

1.1 Para la categoría Sub 14 (2005-2006-2007) el equipo estará integrado por 30 (treinta) atletas masculinos y femeninos más dos (2) Entrenadores / Delegados, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo al manual de competencia

1.1.1 Quince (15) atletas masculinos y un (1) Entrenador (preferentemente del sexo masculino) y un delegado/a.

1.1.2 Quince (15) atletas femeninos y un (1) Entrenador/a (preferentemente del sexo femenino).

1.2 Para la categoría Sub 17 (2002-2003-2004) el equipo estará integrado por 32 (treinta y dos) atletas masculinos y femeninos más tres (2) entrenadores/as 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.

1.2.1 Dieciséis (16) atletas masculinos y un (1) Entrenador/a (preferentemente del sexo masculino) y un delegado/a.

1.2.2 Dieciséis (16) atletas femeninos y uno (1) Entrenador/a (preferentemente del sexo femenino).

2. Reglamentación:

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

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. Cada Provincia podrá participar con dos (2) atletas por prueba como máximo en las dos categorías.

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

2.1.4. Los atletas deberán participar de la competencia con la indumentaria identificatoria de su provincia. No se permitirá la participación de quien no respete esta norma salvo que se presente por escrito un informe que fundamente y justifique lo contrario firmado por el jefe de la Delegación.

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

2.1.6. La provincia a la que se le detecte un atleta que no haya participado en alguna de las pruebas será sancionada con la pérdida de puntos.

2.1.7. En las carreras individuales de más de 200 m sólo se permitirá participar en una de ellas por día.

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

2.1.9. 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”.

2.1.10. Exceptuando el punto referente a la partida de las pruebas de velocidad, respetando lo que establece el reglamento anterior al existente:

2.1.11. **T**odo 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.

2.1.12. **E**n pruebas combinadas quien realice la segunda partida en falso personal o la tercera general queda descalificado.

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

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 Femenino	4 kg. 3 kg.
Lanzamiento de la jabalina	Masculino Femenino	600 gr. 500 gr.
Lanzamiento del disco	Masculino Femenino	1 kg. 0,750 kg.
Lanzamiento del martillo	Masculino Femenino	4 kg. 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 Masculino	3000 mts. 4000 mts.

Carrera con vallas*	Femenino Masculino	80 mts. 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

*Especificaciones carreras con vallas: ver punto 4.

Nota: la posta suma puntaje doble

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 Femenino	5 kg. 3 kg.
Lanzamiento de la jabalina	Masculino Femenino	700 gr. 600 gr.
Lanzamiento del disco	Masculino Femenino	1,5 kg. 1 kg.
Lanzamiento del martillo	Masculino Femenino	5 kg. 3 kg.
Salto en alto	Masc/Fem	--
Salto en largo	Masc/Fem	--
Salto triple	Masc/Fem	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 Masculino	3000 mts. 4000 mts.
Carrera con vallas *	Femenino Masculino	100 y 295 mts. 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:

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

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

8.3-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.

8.4- 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, el profesor a cargo se designarán según el siguiente orden de prioridades:

1º: Persona titular del primero clasificado.

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

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

4º: Persona suplente a cargo del segundo equipo clasificado.

5º: Persona titular a cargo del tercer equipo clasificado.

6º: 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:

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

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

El delegado 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 2005, 2006 y 2007), 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.

2. Competencias

2.1. La Competencia 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.

3. Reglamentación

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

3.2. Todos los encuentros, tanto de la etapa de clasificación como de la final, se disputarán al mejor de 3 sets 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.

3.3. Al finalizar cada set se cambiará de lado de juego y si fuera necesario un tercer set se volverá a cambiar de lado a los 8 (ocho) puntos.

3.4. 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.

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

3.6. Los entrenadores podrán estar presentes dentro del lugar de competencias, pudiendo dar indicaciones en los descansos de 8 puntos (intermedio de 1min) y en los descansos de cada set (1min y medio).

3.7. 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).

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto por partido perdido.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente.

5.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos en set será de 2 a 0. En puntos será 15-0, 15-0

5.3. Criterios de Desempate:

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

5.3.2. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizará los siguientes criterios:

- Diferencia entre set ganados menos set perdidos.
- Diferencia entre puntos a favor menos puntos en contra.
- Sorteo.

1. Participantes

1.1 Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2005, 2006 y 2007) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2003 y 2004).

1.2 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.

2. La modalidad de participación será **Escolar** y la característica Libre.

3. Reglamentación

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

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

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

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

3.1.4. Es obligatorio el uso del protector bucal.

4. Sistema de Competencia Nacional

3.1 Ver Anexo II "Sistema de Competencia".

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado en será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto por partido perdido.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente.

5.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 5 a 0.

5.3. Criterios de Desempate:

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

5.3.2. Si el empate fuera entre más de dos equipos, se utilizarán los siguientes criterios (valorando todos los partidos de la zona):

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

1. Participantes

1.1 Se participará en las categorías Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2004 y 2005) y Sub 17 (deportistas nacidos en el año 2002 y 2003). 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.

2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre.

3. Reglamentación

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

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

3.1.2. Las camisetas deberán estar numeradas del cuatro (4) al quince (15), adelante y atrás.

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

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

4.1. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

4.1.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto al equipo perdedor.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.
- El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 20 a 0.

4.2. Criterios de desempate

4.2.1. En la Fase Regular y Final en la Zona A para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

4.2.2. Si el empate fuera de más de dos equipos se utilizará los criterios de desempate del punto 4.2.2.1 en adelante, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

4.2.2.1. Diferencia entre goles a favor y goles en contra.

4.2.2.2. Mayor cantidad de goles a favor.

4.2.2.3. Menor cantidad de goles en contra.

4.2.2.4. Sorteo.

Observaciones:

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

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

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Gerardo Pettinari

presidencia@canotajesantafe.org.ar

CANOTAJE

1. Participantes

1.1 La competencia será en la categoría **Sub 14** (los nacidos en los años 2005, 2006 y 2007).

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

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

3. Se participará en los formatos 320 m velocidad y 140 m slalom (dichas distancias podrán ser modificadas teniendo en cuenta las condiciones en que se encuentre el espacio donde se realizará la competencia).

4. Reglamentación

4.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial FAC (Federación Argentina de Canoas) y FEBOCAK (Federación Bonaerense de Canoas y Kayaks), tomando algunos conceptos de los JJ. Olímpicos de la Juventud y teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

4.2. 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.

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

4.4. Cada deportista podrá concurrir a la final nacional con su pala (velocidad palas cóncava y slalom palas planas). En caso de no poseer dicho material deportivo, la Organización le proveerá una pala de medida estándar.

4.5. En velocidad se participará con embarcaciones K1 OLIMPICO (5,2 m de eslora y el peso mínimo es de 12 kg), modelo "VIPER 55". En cada prueba se participará con la pala correspondiente a su modalidad.

4.6. En slalom se participará en las embarcaciones híbridas, en las cuales se participaron en los últimos JJ OO de la Juventud. (Siendo estas más estables)

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

4.8. Se penalizará con 5" a los palistas que toquen con alevosía las boyas para ganar distancia y con 55" a los que no realicen el giro o paso correspondiente (ver diagrama)

5. Organización de la Competencia

5.1. En la presente edición se agrega la rampa de partida para la modalidad slalom, teniendo la misma una caída de 80 a 100 cm, dependerá de la adopción que el medio nos permita.

5.2. Se reemplazará el total de las boyas por boyas verticales, quedando conformadas por 6 boyas de paso y 2 de giro (ver diagrama correspondiente)

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

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

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

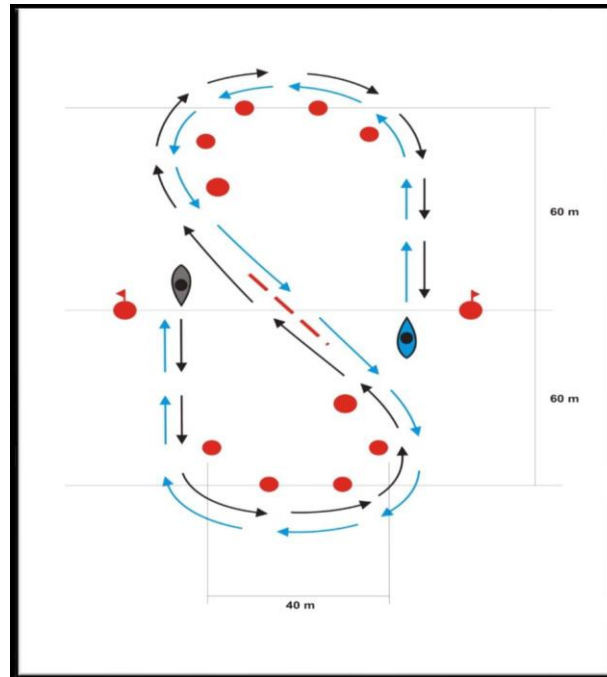
5.6. Las boyas se deberán pasar del lado correspondiente (ver diagrama), en caso contrario el deportista deberá volver a pasarlas o quedará descalificado.

5.7. Se utilizará en slalom boyas verticales enumeradas del 1 al 8 de color verdes y rojas (ver diseño de la pista), en velocidad una pista diseñada en forma de "S" (ver el diagrama de la pista).

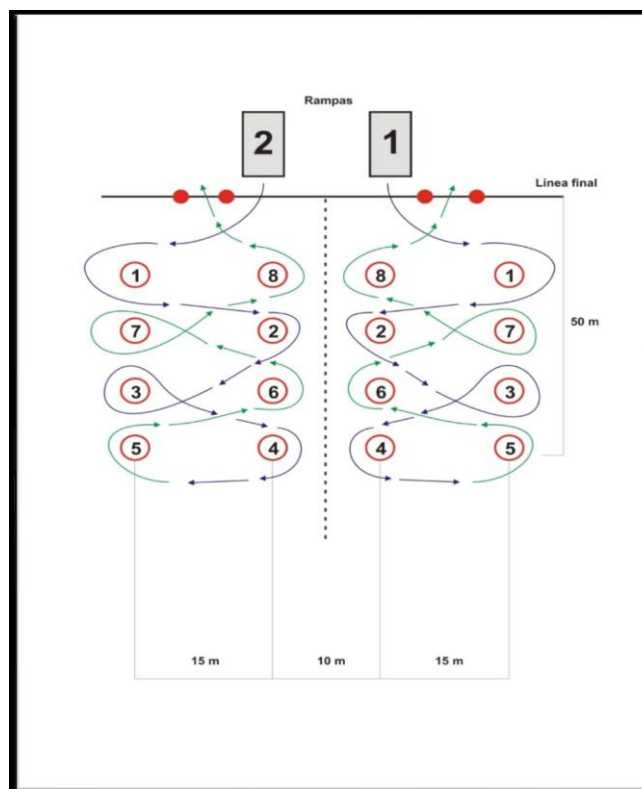
5.8. Se implementará de manera complementaria y optativa la disciplina kayak polo, no teniendo incidencia en la puntuación final para la copa provincia, recibirán medallas los palistas que participen en el torneo extra oficial.

5.9. La separación de las cañas será de 1,50 m y la altura de las mismas 1,60 m.

Prueba de velocidad



Prueba de Slalom



Nota: Las medidas y ubicaciones de las marcas de pista están sujetas a modificaciones según factores y condiciones naturales del espejo de agua.

1. Participantes

1.1 Cada equipo estará integrado por (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 2005, 2006 y 2007).

2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre, con la posibilidad de incluir a 1 (una) jugadora federada en la lista de buena fe.

2.1. La jugadora federada no podrá ser nacida en el 2005 ni tener carnet oficial de la Confederación Argentina de Cestoball, es decir, haber participado en alguna Liga nacional o Campeonato Argentino.

3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la CADC, con las siguientes particularidades:

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

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

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

3.5. Las jugadoras federadas utilizarán una pulsera identificatoria proporcionada por la Organización, a través del responsable de cancha.

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.

- 1 (uno) punto al equipo perdedor.

- 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.

- El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 30 a 0.

6. Criterios de Desempate

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

- Mayor diferencia entre goles a favor y goles en contra.

- Mayor cantidad de goles a favor.

- Menor cantidad de goles en contra.

- Sorteo

6.2. 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.

6.3. En caso de empatar en un partido de la Fase Final de las zonas A, B, o C se definirá de la siguiente manera: Cinco lanzamientos desde la línea de penal por equipo.

6.4. En caso de continuar el empate se definirá con un lanzamiento por equipo en forma alternada, hasta la primera diferencia.

6.4.1. En todos casos, los lanzamientos deberán ser ejecutados por jugadores que hayan finalizado el encuentro en cancha.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Wernly, Hugo
hugowernly@hotmail.com
Susana Balaguero
susyciclismo@hotmail.com.ar

CICLISMO

1. Participantes

1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2005 y 2006). El equipo de cada Provincia estará integrado por 6 (seis) Ciclistas, 3 (tres) masculinos, 3 (tres) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (preferentemente 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. También la competencia será en la categoría Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2003 y 2004). El equipo de cada Provincia estará integrado por 6 (seis) Ciclistas, 3 (tres) masculinos, 3 (tres) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (preferentemente 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.

1.3. La delegación se completará con la inclusión de 1 (uno) mecánico 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.

1.4. Además de los anteriormente descriptos el equipo incluirá 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

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

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

4. Reglamentación

4.1. 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.

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

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

4.4. 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.

4.5. Se utilizarán los siguientes desarrollos:

- VARONES CLASE „03/“04 - 6.80 metros.
- VARONES CLASE „05/“06 - 6.40 metros.
- DAMAS CLASE „03/“04 - 6.60 metros.
- DAMAS CLASE „05/“06 - 6.40 metros.

5. Sistema de Competencia

5.1. Prueba 500 metros

5.1.1. Las pruebas denominadas "kilómetro" y "500 metros" son pruebas contra el reloj, individuales, de salida parada. En la competencia Juegos Evita se hará sobre 500 m en circuito callejero.

5.1.2. Organización de la competición

5.1.2.1. El orden de salida es establecido por los comisarios

5.1.2.2. Las pruebas se corren en final directa.

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

5.1.2.4. 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.

5.1.3. Desarrollo de la prueba

5.1.3.1. En la salida, cada corredor es sujetado por un comisario deportivo.

5.1.3.2. La salida se da en la cuerda.

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

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

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

6. Prueba Vueltas puntuables

6.1. 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.

6.1.1. Las pruebas se desarrollarán sobre las siguientes distancias:

Varones clase '02/'03	15 km	7 Sprint
Varones clase '04/'05	10 km	5 Sprint
Damas clase '02/'03	12 km	5 Sprint
Damas clase '04/'05	10 km	4 Sprint

6.1.2. Organización de la competición

6.1.2.1. 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.

6.1.2.2. Los Sprint se determinarán 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).

6.1.2.3. 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.

6.1.2.4. En caso de igualdad a puntos, será tenido en cuenta la plaza del Sprint fin

6.1.3. Desarrollo de la prueba

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

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

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

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

6.1.3.5. Si en una vuelta que cuenta para la clasificación, uno o varios corredores alcanzan el pelotón principal, estos corredores se beneficiarán 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.

6.1.3.6. 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.

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

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

6.1.3.9. 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.

6.1.3.10. 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.

6.1.3.11. 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.

6.1.3.12. 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.

6.1.3.13. Si la pista llegara a quedar impracticable, por cualquier razón, los comisarios tomarán las siguientes decisiones:

6.1.3.14. Volver a correr la prueba completamente el mismo día

6.1.3.15. Reanudar la prueba con los puntos y vueltas adquiridos

7. Prueba Scratch

7.1. El scratch es una carrera individual sobre una distancia determinada.

7.1.1. Las pruebas se desarrollan sobre las siguientes distancias:

Varones clase	'02/'03	10 km
Varones clase	'04/'05	8 km
Damas clase	'02/'03	8 km
Damas clase	'04/'05	5 km

7.1.2. Organización de la competencia.

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

7.2. Desarrollo de la prueba

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

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

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

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

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

8. Accidentes

8.1. 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.

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

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

8.4. 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.

9. Indumentaria y protecciones

9.1. 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).

9.2. 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.

10. Penalizaciones

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

10.2. 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.

1. Participantes

1.1. Para la categoría Sub. 14 (solo los nacidos en los años 2005 y 2006) El equipo de cada Provincia estará integrado por 4 (cuatro) Ciclistas de Montaña, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (preferentemente uno de cada sexo) y un/a (1) delegado/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

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

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

3. Reglamentación

3.1. 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.

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

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

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

4. Sistema de Competencia

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

4.1.1. 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.

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

4.1.3. Organización de la Competencia: La duración de una prueba de Cross-country EVITA en las finales, tendrá una duración máxima de 40 minutos.

4.1.4. De acuerdo a los tiempos estipulados, el Comisario de la Prueba, determinara las vueltas a recorrer.

4.1.5. Para las Damas, será de una vuelta menos, que la estipulada, para los Varones.

4.1.6. Desarrollo de la prueba: La grilla de partida se formará de acuerdo a la numeración de la placa de inscripción que lleve cada participante, comenzado por el número más bajo.

4.1.7. Se premiará a los tres primeros de cada prueba.

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

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

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

4.2.3. Las distancias a recorrer en las finales serán:

Varones: 15 km

Damas: 10 km

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

4.2.5. Se clasificará a los tres primeros de la prueba.

5. Indumentaria

5.1. 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.

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

6. Penalizaciones

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

6.2. Aquellos deportistas o entrenadores que comentan faltas graves serán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Moyano Pablo
fedsantafeesgrima@gmail.com

ESGRIMA

1. Participantes

1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2007 y 2008). Cada equipo estará conformado por dos (2) participantes masculinos, dos (2) participantes femeninas, y tres (3) Entrenadores/delegados (preferentemente uno de ellos 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. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

3. Reglamentación

3.1. 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:

3.2. 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.

3.3. 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.

3.4. 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.

3.5. 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.

3.6. Los tocados que son producto de acciones simultáneas son anulados.

3.7. Pista de Competencia: Se utilizarán pistas de 10 metros de largo por 1,50 metros de ancho.

4. Sistema de Competencias: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".

4.1. En la Fase Clasificatoria las series se disputarán a 4 tocados en 2 minutos.

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

4.3. 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".

4.4. Si al término del tiempo suplementario continúa el empate, vencerá quien resultó ganador de la prioridad en el sorteo.

4.5. Los árbitros decidirán la validez de las acciones y de los tocados.

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

4.7. 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 2005, 2006 y 2007) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2003 y 2004). Cada equipo estará integrado por dieciséis (16) jugadores y dos (2) Entrenadores/delegados (preferentemente uno de ellos del sexo masculino), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

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

3. Reglamentación

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

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

3.1.2. Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 16 en la parte posterior. Es obligatorio el uso de canilleras.

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

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

3.1.5. Se podrán realizar hasta cinco (5) cambios.

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

3.1.7. 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.

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 3 (tres) puntos al equipo ganador.

- 1 (uno) punto por partido empatado a cada equipo

.

- 0 (cero) punto al equipo perdedor.

5.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 a 0.

5.3. En caso de que a un equipo se le den por perdidos los puntos, el resultado final del partido será de a 1 a 0.

5.4. Criterios de Desempate:

5.4.1. En la Fase Regular y Final en la “Zona A” para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. En caso de que éste encuentro haya finalizado empatado, se procederá a desempatar a partir de los siguientes criterios, teniendo en cuenta la tabla general de la zona:

- Mayor diferencia al restar los goles a favor, menos los goles en contra.

- Mayor cantidad de goles a favor.

- Sorteo.

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

- Mayor cantidad de goles a favor.

- Menor cantidad de goles en contra.

- Sorteo.

5.4.3. En caso de empatar en el partido final de la Zona A o un partido en la Fase Final de la Zona B o C se definirá de la siguiente manera:

- Serie de cinco (5) penales.

- Serie de uno (1) penal hasta lograr el desempate.

5.4.3.1. En todos casos, los penales deberán ser ejecutados por jugadores que hayan finalizado el encuentro en cancha.

NOTA: EN LAS INSTANCIAS LOCALES, DEPARTAMENTALES Y REGIONALES, LOS TIEMPOS DE JUEGO SERÁN DEFINIDOS POR LA ORGANIZACIÓN, EN FUNCIÓN DEL SISTEMA DE COMPETENCIA Y LA CANTIDAD DE PARTIDOS POR DÍA.

1. Participantes

1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2005, 2006 y 2007) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2003 y 2004). Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadoras y dos (2) Entrenadores/delegados (uno de ellos preferentemente del sexo femenino), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

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

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

3. Reglamentación

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

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

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

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

3.1.4. se jugará con pelota nº 5, de fútbol de campo

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

3.1.6. Es obligatorio el uso de canilleras.

3.1.7. 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.

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

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

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

3.1.11. 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.

3.1.12. cada equipo podrá disponer de 1 (uno) tiempo muerto técnico por cada tiempo

3.1.13. las reposiciones serán del siguiente modo:

3.1.13.1. el saque lateral se realizara con las manos

3.1.13.2. el saque de esquina (córner) será con el pie

3.1.13.3 el saque de meta será realizado por el arquero, con la mano. En el mismo la pelota no podrá traspasar la línea de media cancha sin picar antes o ser contactada por otro jugador

3.1.14. no se aplicara la regla de off-side o fuera de juego.

3.1.15. en los tiros libres la barrera podrá ser establecida por el equipo defensor a 6 metros de distancia del lugar del cual se ejecutara la falta

NOTA: EN LAS INSTANCIAS LOCALES, DEPARTAMENTALES Y REGIONALES,

- LOS CAMBIOS SERÁN ILIMITADOS POR LA ZONA DE CAMBIOS (mitad de cancha)
- LOS TIROS LIBRES SERÁN DIRECTOS O INDIRECTOS SEGÚN REGLAMENTO FIFA.

3.2. Sistema de Competencia: Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate

4.1.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 3 (tres) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto por partido empatado a cada equipo.
- 0 (cero) punto al equipo perdedor.

4.1.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 a 0.

4.1.3. En caso de que a un equipo se le den por perdidos los puntos, el resultado final del partido será de a 1 a 0.

5. Criterios de Desempate:

5.1 En la Fase Regular y Final en la “Zona A” para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. En caso de que éste encuentro haya finalizado empatado, se procederá a desempatar a partir de los siguientes criterios, teniendo en cuenta la tabla general de la zona:

- Mayor diferencia al restar los goles a favor, menos los goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Sorteo.

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

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

5.3 En caso de empatar en el partido final de la Zona A o un partido en la Fase Final de la Zona B o C se definirá de la siguiente manera:

- Serie de cinco (5) penales.
- Serie de uno (1) penal hasta lograr el desempate.

5.3.1 En todos casos, los penales deberán ser ejecutados por jugadoras que hayan finalizado el encuentro en cancha.

Nota: 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.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Federación Santafesina de Gimnasia - Rosario

E - mail: fsgimnasia@hotmail.com

GIMNASIA ARTÍSTICA

1. Participantes

- 1.1. Se participará en NIVEL 1 PROMOCIONAL SUELO, NIVEL 2 PROMOCIONAL 4 APARATOS y NIVEL 3 PROYECCIÓN en damas. NIVEL 1 PROMOCIONAL (SUELO y SALTO) Y NIVEL 3 PROYECCION EN CABALLEROS.
- 1.2. En el NIVEL 1 PROMOCIONAL SUELO “damas”, se podrán inscribir cuatro (4) gimnastas Sub 14, las niñas deberán haber nacido en los años 2005, 2006, 2007 y 2008 de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2019. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.3. En el NIVEL 1 PROMOCIONAL “caballeros”, se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 14, los niños nacidos en 2005, 2006 Y 2007 que cumplan los 14 años hasta el 31 de diciembre de 2019 los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.4. 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 2005, 2006, 2007 y 2008 de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2019. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.5. En el NIVEL 3 PROYECCIÓN “damas”, se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 14, las niñas deberán haber nacido en los años 2005, 2006, 2007 y 2008 de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2019. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.6. En el NIVEL 3 PROYECCIÓN “caballeros” se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 14, los niños nacidos en 2005, 2006 o 2007 que cumplan los 14 años hasta el 31 de diciembre de 2019 los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.7. 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.

2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre con las siguientes restricciones:

- 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.
- 2.2. En el NIVEL 1 PROMOCIONAL “caballeros” podrán participar deportistas federados en los niveles D de la

Confederación Argentina y no federados.

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

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

2.5. IMPORTANTE: los niveles federativos serán tomados según registro nacional y o provincial año 2018

3. Reglamentación

3.1. Rama Femenina

3.1.1. NIVEL 1 PROMOCIONAL

- Aparato: Suelo
- Categoría: sub 14 (niñas nacidas en el año 2005 – 2006 – 2007 - 2008)
- 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.

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

3.1.2. 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.

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

3.1.3. Nivel 3 - PROYECCION

- Aparato: salto – paralelas asimétricas – viga de equilibrio - suelo
- Categoría: sub 14 (niñas nacidas en el año 2005 – 2006 – 2007 - 2008)
- Modalidad:

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

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

▪ Integrantes: 3 gimnastas (mínimo 2) por provincia y un entrenador designado por el sistema cualitativo (Entrenador de la gimnasta número 1 de la provincia).

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

3.2. Rama Masculina

3.2.1. NIVEL 1 PROMOCIONAL

- Aparato: Suelo y salto
- Categoría: sub 14 (niños nacidos en el año 2005 – 2006 – 2007)
- Modalidad: Por equipo

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

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

Nota: 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

- Aparato: suelo – honguito – anillas – salto -- paralelas – barra fija
- Categoría: sub 14 (niños nacidos en el año 2005 – 2006 - 2007)
- Modalidad: Individual (all around) la suma de las notas de los 6 aparatos. Instancia Provincial y Nacional.
- Por equipo: Instancia Nacional tomando las 2 mejores notas por aparato de los gimnastas integrantes de cada Provincia.

o Integrantes: 3 gimnastas por Provincia y un entrenador designado por el sistema cuali-cuantitativo.

(Entrenador del gimnasta número 1 de la provincia)

- Participantes: Libres. Podrán participar todos los gimnastas sub 14.

3.3. Sistema de juzgamiento

3.3.1. 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).

RAMA FEMENINA 3. Descripción Técnica

JUEGOS EVITA 2019 GIMNASIA ARTISTICA FEMENINA				
	SUELO (serie lineal)			
NIVEL 1 (Promocional)	No se puede cambiar el orden de los ítems 1 - un enlace coreográfico 2 - giro de 360º 3-4 - rondo salto en extensión 5 - rol atrás (piernas y brazos extendidos) 6-7- dos saltos continuados, 1 de amplitud 135º(codificados) 8 - vertical rol 9- salto en extensión con medio giro 10 - souples atrás, adelante o tic toc 11- un enlace coreográfico (en contacto con el suelo)			
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) Un solo salto	1- kip 3- flotante a la horizontal 4- vuelta atrás 5 - pisada piernas extendidas 6-7- dos balanceos y soltarse atrás	Se puede cambiar el orden de los ítems 1 - Entrada (puede no estar codificada) 2 - Un acrobático atrás 3/4 - Serie de danza con un salto de amplitud a 180º (codificados) 5 - medio giro sobre un pie, medio giro sobre dos pies 6 - otro gimnástico diferente 7-8 - salida medialuna, salto en extensión 9 - tres momentos coreográficos como mínimo(uno en contacto con la viga, otro en posición lateral)	Se puede cambiar el orden de los ítems 1 - giro sobre un pie (mínimo 360º) 2/3/4 - rondo flic flac salto en extensión 5 - souples atrás, adelante o tic toc 6/7 - dos saltos continuados de amplitud 180º (codificados) 8 - justed con piernas extendidas 9 - mortero recepción a dos pies o flic flac adelante 10 - tres momentos coreográficos como mínimo (uno en contacto con el suelo)
NIVEL	SALTO (1,25)	PARALELAS	VIGA (1,25)	SUELO (con música, máximo 90 seg.)
NIVEL 3 (Proyección)	libre, con mesa de salto 1 solo salto	1 - kip 2 - flotante a vertical (piernas juntas o separadas) 3 - elemento circular a vertical 4 - kip 5 - pisada piernas extendidas 6 - kip 7 - flotante a vertical 8 - gran vuelta 9 - mortal atrás en posición extendida.	Serie libre con exigencias obligatorias 1- acrobático atrás con vuelo 2- acrobático adelante o lateral 3 -serie acrobática (minimo un elemento con vuelo) 4- dos elementos ACRO minino B (diferentes) 5-giro del grupo 3 6- serie de danza (ídem código) 7- dos elementos gimnásticos mínimo B 8- salida en secuencia o mínimo B	Serie libre con exigencias obligatorias 1 - linea ACRO con mortal atrás (posicion del cuerpo opcional) 2 - linea ACRO con mortal adelante (posicion del cuerpo opcional) 3 - linea ACRO con dos mortales diferentes 4 - mortal con minimo 360 (en linea ACRO) 5 - dos elementos ACRO minimo B 6 - giro gimnastico minimo B 7- pasaje de danza ídem codigo 8 - un elementos gimnástico mínimo C

4-TABLA DESCUENTOS Y PENALIZACIONES

4.1 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

4.2 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

4.3 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": 0.50 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

4.4 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
- Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.30 p
- 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.
- Las amplitudes por separación de piernas son de 180 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

4.5 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).
- 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 2 pies
- Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.30 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 180 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

4.6 NIVEL 3 (Proyección): SALTO

- ALTURA: 1,25 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)
- Si realiza salto con mortal, se realizan las deducciones desde 10.00 p y se obtiene la nota final
- Si realiza salto sin mortal, se realizan las deducciones desde 9.00 p y se obtiene la nota final
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

4.7 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": 0.50 c/v

- Ausencia de cada ítem: 0.50 p
- Impulso suplementario o vacío: 0.50 p
- Amplitud en flotantes y vuelta libre: ídem código
- Cuclillas: 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

4.8 NIVEL 3 (Proyección): VIGA

- Altura de la viga: 1.25 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

4.9 NIVEL 3 (Proyección): SUELO

- Serie libre con música y exigencias obligatorias
- Duración mínima 60 segundos y 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

Rama Masculina

Ver cuadro de descripción técnica, Tabla de valores y penalizaciones - Reglamento Juegos Nacionales Evita 2019

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:
Federación Santafesina de Gimnasia - Rosario

fsgimnasia@hotmail.com

GIMNASIA DE TRAMPOLÍN

1. Participantes

1.1. Se participará en NIVEL 1 PROMOCIONAL TRAMPOLIN INDIVIDUAL (cama elástica) en la rama MIXTA, CATEGORIAS SUB 14 INFANTIL Y SUB 14 JUVENIL.

1.1.1. Se podrán inscribir dos (2) gimnastas Sub 14 INFANTIL, únicamente una niña y un niño, que deberán haber nacido en los años 2007 y 2008 de modo tal que cumplan de máximo 12 años hasta el 31 de diciembre de 2019. Los mismos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.1.2. Se podrán inscribir dos (2) gimnastas Sub 14 JUVENIL, únicamente una niña y un niño, que deberán haber nacido en los años 2005 Y 2006, de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2019. Los mismos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.1.3. El equipo se completará con dos entrenadores, uno (1) de sexo femenino, y uno (1) de sexo masculino los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

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

3. Podrán participar deportistas federadas en el nivel D de la Confederación Argentina y no federadas.

IMPORTANTE los niveles federativos serán tomados según registro nacional y o provincial año 2018

4. Reglamentación

4.1. Sub 14 MIXTO

4.1.1. NIVEL 1 PROMOCIONAL Sub 14 INFANTIL MIXTO

- Aparato: Trampolín (cama elástica)

- Categoría: sub 14 INFANTIL (niña y niño nacidos en el año 2007 - 2008)

- Modalidad: Por equipo.

- Integrantes: 2 gimnastas y un entrenador.

Modalidad de competencia:

4.1.1.1. INSTANCIA CLASIFICATORIA PRELIMINAR (equipos de las 24 provincias): Se tomará el promedio de las notas de las 2 series obligatorias (1ra serie de 8 elementos y 2da serie de 10 elementos) de ambos participantes. LOS 8 EQUIPOS DE MAYOR PUNTAJE, PASARAN A LA INSTANCIA FINAL

4.1.1.2. INSTANCIA FINAL Los 8 equipos finalistas solo competirán con la segunda serie compuesta por 10 elementos, lo cual el promedio de las notas de sus dos participantes determinará el equipo campeón.

4.1.1.3. Participantes: Podrán participar todas las gimnastas no federadas y las federadas en los niveles 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.

4.1.2. Nivel 1 – PROMOCIONAL Sub 14 JUVENIL MIXTO

- Aparato: Trampolín (cama elástica)
- Categoría: sub 14 JUVENIL (niña y niño nacidos en el año 2005 – 2006)
- Modalidad: Por equipo
- Integrantes: 2 gimnastas y un entrenador.

Modalidad de competencia:

4.1.2.1. INSTANCIA CLASIFICATORIA PRELIMINAR (equipos de las 24 provincias) Se tomará el promedio de las notas de las 2 series obligatorias (1ra serie de 8 elementos y 2da serie de 10 elementos) de ambos participantes. LOS 8 EQUIPOS DE MAYOR PUNTAJE, PASARAN A LA INSTANCIA FINAL

4.1.2.2. INSTANCIA FINAL Los 8 equipos finalistas solo competirán con la segunda serie compuesta por 10 elementos, lo cual el promedio de las notas de sus dos participantes determinara el equipo campeón.

4.1.2.3. Participantes: Podrán participar todas las gimnastas no federadas y las federadas en los niveles 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.

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

RAMA MIXTA

DESCRIPCION TECNICA - CATEGORIA SUB 14 INFANTIL Y JUVENIL

* Ver cuadro pag. Oficial juegos nacionales evita 2019 -reglamento deportivo

TABLA DESCUENTOS Y PENALIZACIONES

NIVEL 1 (promocional)

• La serie completa será evaluada por los jueces de ejecución siguiendo los puntos del CoP:

- Buena forma, ejecución, altura, mantenimiento de la altura y apertura de todos los elementos para demostrar un control perfecto del cuerpo durante la fase de vuelo.
- Ritmo continuo de elementos con o sin giros de pies a pies, de pies a caída a panza o a sentado
- Sin vacilaciones ni saltos en extensión intermedios.
- Los segundos intentos de series no se permiten.
- Se podrán realizar saltos en extensión previos al comienzo de la serie.
- El uso de joyas o relojes no se permite durante la competencia.
- El uso de vendajes o taping podrán ser utilizados pero no deberán crear un contraste con el color de la piel.
- La ropa interior NO debe ser visible, incluidos los tops del mismo tono de la malla.
- Todo el cabello deberá asegurarse cercano a la cabeza
- Indumentaria Gimnastas masculinos
 - Torso de gimnasia sin mangas
 - Pantalones de gimnasia (de un solo color, excepto negro o cualquier otro color oscuro) o Shorts de gimnasia
 - Obligatorio el uso de badanas y/o medias blancas. En los varones podrá ser del mismo color del pantalón largo o blanco.
- Indumentaria Gimnastas femeninas
 - Malla de gimnasia con o sin mangas (deben ser ajustadas al cuerpo)
 - Cualquier otra vestimenta que no sea ajustada al cuerpo NO esta permitida.
 - Obligatorio el uso de Badanas de trampolín y/o medias blancas que cubran el pie.
 - Por razones de seguridad, NO está permitido cualquier elemento que cubra la cara o cabeza.
- Equipos: deberán usar el mismo uniforme, caso contrario podrá descalificarse al equipo del evento por equipos.
- Entrenadores: deberán usar equipo de gimnasia y zapatillas.
- En la primera y segunda serie, al ser una serie obligatoria, el gimnasta deberá ejecutar los elementos como están escritos en la planilla de competencia. Cualquier cambio será juzgado como una interrupción.
- Interrupciones de la serie:
 - Obviamente no cae simultáneamente con los dos pies en la tela del trampolín.
 - No usa la elasticidad de la tela después de caer para continuar inmediatamente con el siguiente elemento.
 - Realiza un salto en extensión intermedio durante la serie.

- Aterriza con cualquier parte del cuerpo excepto los pies, sentado, de panza o de espaldas.
- Realiza un elemento incompleto.
- Toca cualquier cosa que no sea la tela del trampolín con cualquier parte de su cuerpo.

- Es tocado por el cuidador o por el colchón de seguridad.
- Deja el trampolín debido a inseguridad.
- No realiza la primera serie obligatoria utilizando los elementos requeridos y/o en la secuencia escrita en la planilla de competencia.
- Ningún crédito será otorgado por el elemento en el cual se interrumpió la serie.
- Un gimnasta será juzgado sólo por el número de elementos completos en la tela del trampolín.

- Finalización de la serie:
 - La serie deberá terminar con control en posición erguida, con los dos pies en la tela del trampolín, en caso contrario habrá un descuento.
 - El gimnasta podrá realizar 1 (un) salto en extensión “controlado” en posición extendida después de haber finalizado su último elemento. Un salto en extensión NO controlado, resultará en un descuento de 0.1 pts
 - En el aterrizaje final sobre la tela del trampolín, el gimnasta deberá permanecer en una posición erguida y mostrar estabilidad por aproximadamente 3 segundos, de lo contrario habrá un descuento de falta de estabilidad de 0.1 a 0.2 pts
 - Si el gimnasta ejecuta más de los elementos máximos de la serie, se realizará una penalización de 2.0 puntos.
- Penalidades de la serie:
 - Abusar de la Entrada en calor 0.3
 - Código de vestimenta (por cada serie) 0.2
 - Comenzar una serie (61-90 seg) 0.2
 - Comenzar una serie (91-120 seg) 0.4
 - Comenzar una serie (121 -180 seg) 0.6
 - Señal del entrenador (se aplica una sola vez) 0.6
 - Realizar mayor número de elementos que los requeridos 2.0
- Descuentos luego de terminada la serie:
 - Salto en extensión final NO controlado 0.1
 - Aterrizar con dos pies, pero perder la estabilidad y/o no permanecer en posición erguida durante 3 segs 0.1 a 0.2
 - Después de aterrizar, tocar la tela con una o dos manos 0.5
 - Después de aterrizar, tocar o caer con las rodillas, manos y rodillas, de panza, de espaldas o sentado sobre la tela 1.0
 - Tocar o realizar un paso a cualquier cosa que no sea la tela 0.5
 - Aterrizar directamente o caer fuera del área del trampolín o realizar un elemento adicional 1.0

○ Descuentos durante la serie:

▪ FASE DE ROTACION O FASE DE VUELO

- Posición de los brazos 0.0-0.1 pts
- Posición de las piernas 0.0-0.2 pts

(incluye las rodillas flexionadas, las puntas de pie, las piernas separadas)

- Posición del cuerpo 0.0-0.2 pts

▪ APERTURA Y FASE DE ATERRIZAJE

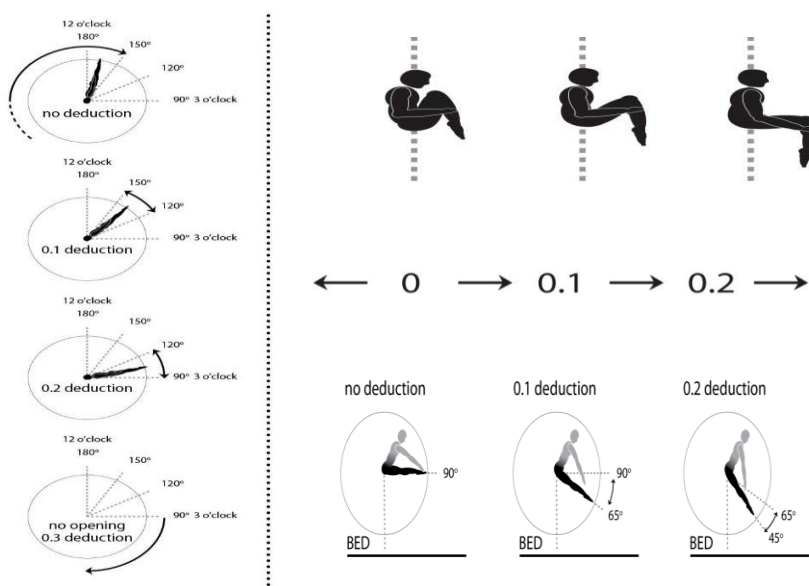
▪

- Apertura de mortal y

mantener la posición extendida 0.0-0.2 pts

- Sin Apertura 0.3 pts

NOTA: En ningún caso el descuento por una ejecución pobre podrá exceder los 0.5 puntos por elemento.



1. Participantes

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

1..1. Sub 14 INFANTIL participaran todas las gimnastas nacidas en 2007 y 2008, en equipos conformados por 4 (cuatro) gimnastas + 1 (una) suplente opcional y 1 (uno) Entrenador.

1..2. Sub 14 JUVENIL participaran todas las gimnastas nacidas en 2005 y 2006, en equipos conformados por 4 (cuatro) gimnastas + 1 (una) suplente opcional y 1 (uno) Entrenador.

NOTA: Si el equipo estuviese conformado por 5 (cinco) gimnastas, competirán en conjunto de 4 (cuatro) gimnastas y la quinta gimnasta deberá oficial de “suplente”, participando obligatoriamente de titular en una de las coreografías.

1..3. La conformación del equipo será completada por 1 (uno) delegado/a.

1..4. 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

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

3. Reglamentación: COMPETICIONES Y PROGRAMAS

- PROGRAMA PARA CONJUNTOS

3..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

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

3..3. La duración de cada ejercicio es de 1'45" a 2'00."

4. CRONOMETRAJE

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

4..1. Penalización: Por el Juez Cronometrista: 0.05 puntos por cada segundo adicional y de menos

5. MUSICA

- Todos los ejercicios deben ser realizados en su totalidad con acompañamiento musical.
- Los conjuntos pueden 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.)
- Se puede utilizar cualquier música que tenga una estructura clara y definida, y está permitida la utilización de música con letra en una (1) sola de las coreografías, respetando la ética. Cada provincia deberá declarar (al momento de la acreditación) cual es la coreografía con voz, como así también deberá figurar (bien claro) en el CD o pendrive respectivo. Cualquier incumplimiento a esta regla significara 1 (uno) punto de descuento por parte del Juez Coordinador.
- La música debe ser unificada y completa (Están autorizados los arreglos musicales de fragmentos ya existentes).
- Cada conjunto y cada serie competitiva debe ser grabado en un pendrive en formato de mp3. 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.

NOTA: Las músicas deberán ser entregadas al momento de la Acreditación de las delegaciones.

- En el nombre del Archivo debe escribirse la siguiente información: (de este modo podrá agilizarse el sistema de identificación y ordenamiento):

PROVINCIA_CATEGORIA_APARATO_ CON PALABRAS (en caso que correspondiera)

- Se deberá especificar si la música esta vocalizada, de no ser así no será necesario hacer ninguna aclaración.

NOTA: Música que no se ajuste a estas directivas tendrán una penalización de 0.50 puntos por el Director de Competencia.

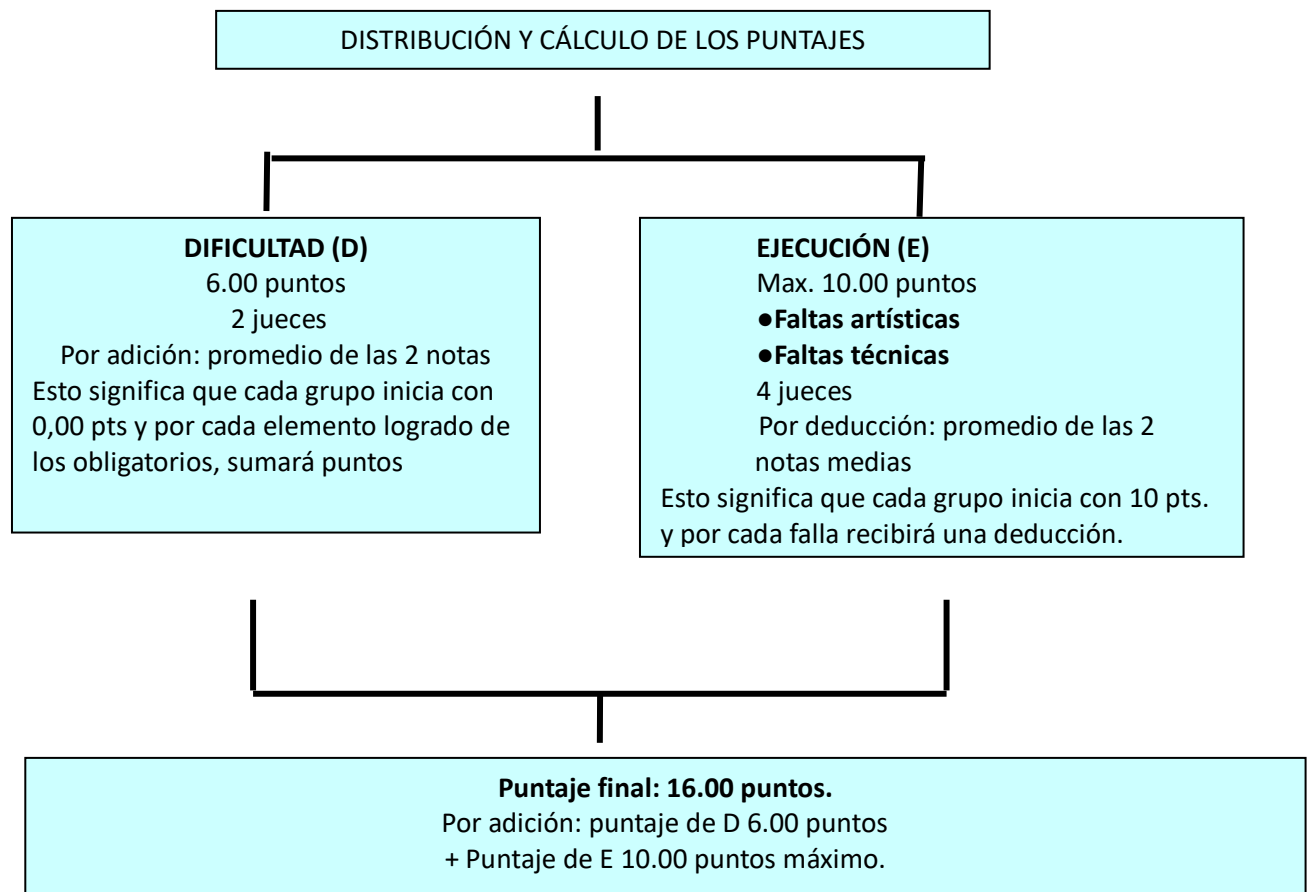
6. JURADOS

- Cada jurado consiste de 2 grupos de jueces:
- Dificultad (D): 2 jueces, promedio de las 2 notas.
- Ejecución (E): 4 jueces, promedio de las 2 notas medias, evaluando:

o Faltas Artísticas: Música y coreografía

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

DISTRIBUCION Y CALCULO DE LAS NOTAS



- Diferencias toleradas entre la nota más alta y más baja será de 0.60 máximo.

7. AREA DE COMPETENCIA

- EJERCICIOS DE CONJUNTO

7..1. Cualquier cruce del borde del área del practicable por los aparatos, o uno o los 2 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 líneas 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.

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

8. APARATOS

- NORMAS – CHEQUEO

8..1. Las características de cada aparato están especificadas en el cuadro al final de este reglamento específico de Gimnasia Rítmica.

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

8..3. Cada aparato será chequeado previo al ingreso de las gimnastas a la sala de competición.

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

- EMPLAZAMIENTO DE LOS APARATOS ALREDEDOR DEL AREA DE COMPETENCIA. APARATOS DE REEMPLAZO.

8..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 DOS de las cuatro líneas del practicable, no incluyendo el punto de entrada, para su uso por cualquier gimnasta.

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

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

8..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 de Línea: 0.30 puntos por aparato que sale del área de practicable

- Juez de línea: debe levantar un banderín por aparato que traspasa le límite del practicable y debe anotar la penalización en el formulario específico y pasarlo a la mesa de Cómputos.

8..3. Si el aparato cae y deja el área del practicable y es devuelto a la gimnasta por una gimnasta, un oficial o un miembro del público:

- Penalización por el Juez Coordinador: 0.50 puntos por devolución no autorizada.

Si el aparato cae y no deja el área del practicable, el uso del aparato de reemplazo NO está autorizada:

- Penalización por los jueces de Ejecución (E): 0.70 puntos por perdida del aparato

- Penalización por la Juez Coordinadora: 0.50 puntos por el uso del aparato de reemplazo

- APARATO ROTO O ENGANCHADO EN LAS VIGAS DEL TECHO, NUDO EN CUERDA

8..1. 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.

8..2. El conjunto no será penalizado por el aparato roto o enganchado en las vigas del techo, pero solamente será penalizado por las consecuencias de las diferentes faltas técnicas.

8..3. Si la cuerda se anuda involuntariamente, todo lo que sea realizado con ese nudo no será evaluado por los Jueces de Dificultad y se descontará por los Jueces de Ejecución las faltas técnicas ocasionadas.

8..4. En cualquier caso el conjunto puede:

- Parar el ejercicio
- Continuar el ejercicio con un aparato de reemplazo

8..5. Ninguna gimnasta o conjunto está autorizado a continuar un ejercicio con un aparato roto.

8..6. Penalizaciones:

- Si el conjunto para el ejercicio, el mismo no es evaluado.
- Si el 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 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 de aparato al final del ejercicio”. Penalización: por los jueces de Ejecución de 0.70 puntos

9. VESTIMENTA DE LAS GIMNASTAS

- GIMNASTAS CONJUNTOS

9.1. Maillot de competición

Cada grupo deberá presentarse vestido de las siguientes maneras:

- Todas las gimnastas deben tener la misma vestimenta, idénticos en material, diseño, estilo y color.
- La vestimenta debe ser malla de danzas o de gimnasia, adherida al cuerpo, para permitirle a las juezas la correcta evaluación de cada parte del cuerpo.
- El escote de delante y de la espalda del maillot no debe estar más bajo de la mitad del esternón y la línea inferior de los omoplatos, tampoco estarán permitidos los maillots de tirantes finos.
- El material del maillot no deberá tener transparencias desde el tronco hasta el pecho. Si las tuviera deberán estar forradas.

- Además, se podrá utilizar una calza bajo la malla, sin pie.
- Como calzado se podrá utilizar punteras de rítmica o descalzas.
- Solo están permitidas en las vestimentas inscripciones con el nombre de la provincia que se representa. La misma puede ser de 30 cm².
- Las joyas de todo tipo y piercing, las cuales podrían poner en peligro la seguridad de la gimnasta, no están permitidas.
- El peinado debe ser cuidado y elegante, y el maquillaje claro y ligero.
- En el caso de maillots de cuerpo entero, el largo y el color de ambas piernas debe ser idéntico (efecto arlequín prohibido)
- Está prohibida una falda que caiga por debajo de la línea de la pelvis (efecto tutu no permitido).
- Los vendajes o elementos de sujeción no pueden ser de cualquier color, sino que deben ser del color de la piel.

Penalización: por el Juez Coordinador, atuendo de la gimnasta del conjunto no conforme a las normas: 0.30 puntos.

10. DISCIPLINA

- DISCIPLINA DE LAS GIMNASTAS Y LOS ENTRENADORES

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

10.2. 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.

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

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

10.4. Durante la ejecución del ejercicio, el entrenador 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

10.5. 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

11. CONTACTO CON LOS APARATOS

- Principio y final del ejercicio.

11.1. 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 más gimnastas está sin aparatos más de 4 tiempos (más de 4 segundos).

- 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.

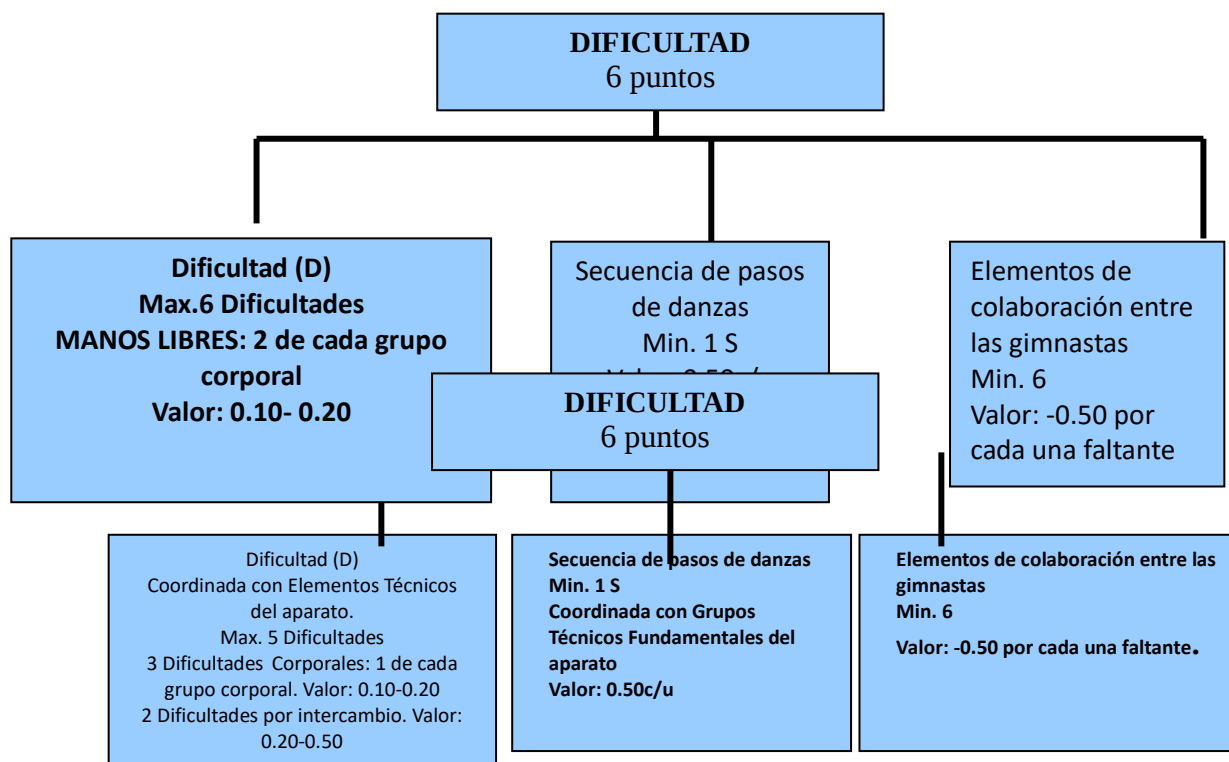
- Penalización: por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos por visible inmovilidad (más de 4 movimientos/4 segundos).

- 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 los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos si todas las gimnastas no tienen contacto con alguno de los aparatos (FALTA DE COMPOSICION)

12. Dificultad

MANOS LIBRES



Dificultad corporal: Las dificultades de cada Grupo Corporal deben estar representadas 1 de cada grupo: Saltos Λ, Equilibrios T, Rotaciones A en las series de aparato y dos de cada grupo en la de MANOS LIBRES.

- Cada Dificultad Corporal se cuenta una sola vez.
- Una dificultad corporal es válida:
 - Si la ejecutan las 4 gimnastas
 - Simultáneamente o en rápida sucesión
 - Por las 4 gimnastas juntas o en subgrupos
 - No se pueden realizar 3 o más dificultades corporales diferentes por las 4 gimnastas. Si se realizan dos dificultades diferentes el valor lo determina el más bajo
 - Como mínimo con 1 (un) elemento técnico del aparato.
 - Sin una o más de las siguientes faltas técnicas graves:
 - o Alteración grave de las características de base de cada grupo corporal
 - o Pérdida del aparato durante la dificultad. (con o sin lanzamiento)
 - o Pérdida del equilibrio, apoyando una mano, un aparato o cayendo.
 - o Nudo en cuerda.
 - o Aparato estático.
- Si una dificultad es realizada en conexión con un lanzamiento del aparato, solo es válida:
 - o Si el aparato es lanzado al principio durante o justo al finalizar la dificultad
 - o Si el aparato es recibido al inicio, durante o al final de la dificultad

13. Dificultad con intercambio (T):

13.1. Cada conjunto debe realizar 2 dificultades por intercambio

13.2. Los intercambios por lanzamiento de aparatos son los únicos que son considerados como dificultad de intercambio.

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

13.4. Los intercambios se pueden realizar:

- Simultáneamente o en una realmente rápida sucesión
- Con o sin desplazamientos

13.5. 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

13.6. Valor de las dificultades de intercambio:

Valor base 0.20 puntos: realizando las 2 acciones que se nombra en el punto 13.5. (durante el intercambio, no se pueden realizar Dificultades Corporales)

13.7. Es obligatorio realizar varios tipos de intercambios con diferentes lanzamientos (2 tipos diferentes)

Penalización: por Jueces de Dificultad: 0.30 puntos si esta norma no es respetada.

13.8. Los siguientes elementos puede incrementar el valor de un intercambio en 0.10 por cada uno de ellos: (valor máx. 0.50):

- Durante el lanzamiento y/o recuperación Distancia 6 metros (cuando está prevista como parte de la coreografía).
- Lanzamiento y/o recuperación sobre el suelo, la gimnasta debe estar ya en el suelo y no en movimiento hacia el suelo durante la recuperación.
- Lanzamiento y/ o recuperación fuera del campo visual.
- Lanzamiento y/ o recuperación sin ayuda de las manos.
- Lanzamiento y/o recuperación con paso a través del aparato (mínimos 2 segmentos corporales).
- Lanzamiento oblicuo del aro
- Lanzamiento de la cuerda abierta o extendida (sostenida por el extremo o el medio)
- Lanzamiento del aro con rotación alrededor de su eje
- Elemento de Rotación (no dificultad) durante el vuelo del aparato.
- Recepción de la cuerda con un extremo en cada mano
- Recepción directa del aro en rotación.

14. Secuencia de pasos de danzas 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 esta en continuo movimiento

14.1. Estos pasos deben guardar las siguientes correlaciones:

- Deben ser en concordancia total con el tiempo, ritmo y acento musicales
- 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. (no simplemente caminar, correr o marcar el paso).
- Deben realizarse con desplazamiento al menos una parte
- Deben ser coordinados como mínimo con un elemento Técnico Fundamental del Aparato
- Pueden ser o no iguales para todas la gimnastas

14.2. 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
- Secuencia sin variación
- Con elemento(s) Pre acrobático(s) o Dificultades Corporales.

15. 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. (En composición)

15.1. Los elementos de colaboración implican:

- Todas las gimnastas juntas o en subgrupos relacionándose entre sí, 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.

15.2. TODA COLABORACION DEBERA SER CLARA PARA EL JUEZ.

15.3. Las colaboraciones son válidas si son ejecutadas por todas las 4 gimnastas sin cualquiera de las siguientes faltas graves:

- Las 4 gimnastas no participan en la acción de colaboración
- Pérdida del aparato
- Pérdida del equilibrio con apoyo sobre la mano o el aparato o caída de gimnasta
- Colisión entre las gimnastas o los aparatos
- Gimnasta/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.

15.4. 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.
- Apoyo sobre una o dos manos o sobre los antebrazos con parada prolongada en la posición vertical.
- Penalización: por los jueces de ejecución: 0.30 puntos por cada elemento prohibido

15.5. 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

15.6. 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

16. Grupos fundamentales u otros grupos del Aparato:

16.1. Cada Grupo Técnico Fundamental del Aparato deberá estar al menos representado 1 (una) vez por todas las gimnastas simultáneamente en el ejercicio.

- Penalización por los Jueces de Composición: 0.50 puntos por ausencia de cada Grupo Técnico Fundamental del aparato.

16.2. 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.

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

Aparato	Grupo Fundamental	Otros Grupos Técnicos
	Pasaje a través de la cuerda con saltos Cuerda girando hacia atrás, adelante o costado.	
	Pasaje a través de la cuerda con serie 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)
	-Series de rotaciones (1 rotación min. 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 (cuerda 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
	*Series de rotaciones en la mano (mínimo 1 rotación) *Una rotación libre alrededor de una parte del cuerpo	Rodadas del aro en el suelo.
	Rodadas del aro por mínimo 1 segmentos del cuerpo	pequeños o medianos lanzamientos y recepciones
	 Rotaciones del aro alrededor de un eje: 1 rotación libre entre dedos 1 rotación si es sobre una parte del cuerpo	Amplios movimientos en 8 Grandes círculos del brazo Mínimo 3 rotaciones si es en el suelo (trompo)

16.4 Resumen de Grupos Fundamentales del todos los aparatos

	Lanzamientos y recepciones
	manejos (aparatos en movimiento): *Transmisión del aparato de una parte a otra del cuerpo o por debajo de las piernas
	Equilibrio inestable en una parte del cuerpo

16.5. 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 se considera aparato estático

16.6. Aparato estático

- El aparato sujetado fuertemente por una o dos manos

- El aparato es sujetado firmemente por una o varias partes del cuerpo durante más de 4 segundos.

- El aparato es sujetado durante la preparación de una dificultad y la dificultad misma.

- Penalización por los jueces de ejecución: 0.30 puntos por cada aparato estático

17. Elementos pre acrobáticos:

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

17.2. Solo están autorizados los siguientes grupos de pre acrobáticos:

- Roles adelante, atrás o laterales sin vuelo

- Inversiones (medialuna o souplesse) adelante, atas o lateral

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

- Rol de pecho o rol de hombro/ Fish- flop



17.3. Estos pre acrobáticos están autorizados siempre y cuando estén coordinados con un elemento técnico del aparato

17.4. Los elementos pre acrobáticos son ilimitados pero NO pueden realizarse de forma idéntica.

17.5. PENALIZACION: ELEMENTO PRE ACROBATICO IDENTICO REPETIDO: 0.30 descuento por Jueces de Ejecución (variedad)

18. 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

- Penalización por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos por perdida en la variedad en el uso de los niveles, direcciones y modalidades.

19. DIFICULTAD jueces (D)

19.1. Los jueces evaluarán la 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 DOS intercambios diferentes y las dificultades corporales
- 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
- Verificar la presencia de cada Grupo Técnico Fundamental del aparato.
- Aplicar el puntaje correspondiente
- Realizar las deducciones correspondientes.

19.2. Penalizaciones de los Jueces de Dificultad

PENALIDADES	0,30	0,50
Ausencia de diferentes tipos de lanzamientos y recuperación de intercambios		▪ Por ausencia de cada Grupo Técnico Fundamental del Aparato ▪ Por no realizar al menos 1 Secuencia de pasos de danza ▪ Por realizar más de la cantidad máxima de dificultades. ▪ Por la falta de algún intercambio o dificultad corporal exigida. ▪ Por realizar más de la cantidad permitida de dificultades corporales de cada grupo. ▪ Por ausencia de cada una de las colaboraciones (error de composición)
gob.ar		
gob.ar		

20. Tabla de dificultades de salto (^)

20.1. Características de base:

- Forma definida y fijada durante el vuelo
- Altura suficiente para poder mostrar la forma correspondiente al salto

**Ver imagen juegos nacionales evita 2019*

21. Tabla de dificultades de equilibrio (T)

21.1. Características de base: forma definida y claramente fijada (parar en la posición)

Nota: se recomienda evitar los equilibrios sobre rodillas o en flexiones profundas.

**Ver imagen juegos nacionales evita 2019*

21.2. Tabla de dificultad de Rotación (A)

21.2.1. Características de base

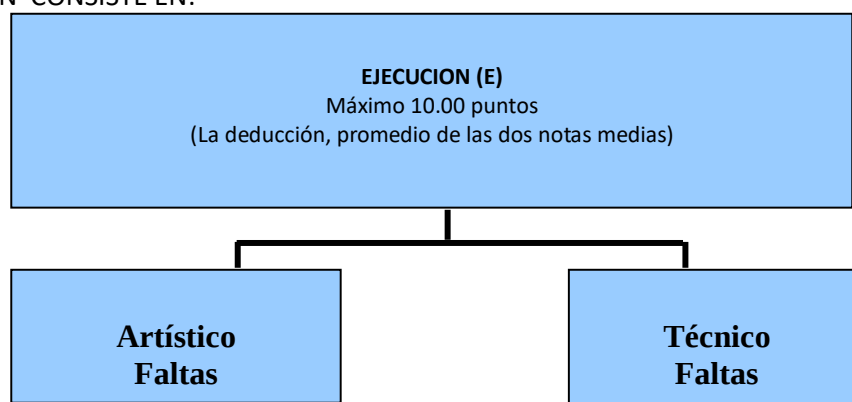
- Mínimo una rotación de 360°

EJERCICIOS DE CONJUNTO

Ejecución

(E)

22. LA EJECUCION CONSISTE EN:



23. Lo componentes artísticos:

23.1 Unidad de la composición

23.1.1 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.

23.1.2 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.

23.1.3 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.

23.1.4 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.

23.1.5 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.

24. Música y Movimiento

24.1 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.

24.2 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.

25. Organización del trabajo colectivo

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

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

Cuando todas las gimnastas ejecutan los mismos movimientos

26. 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 predominar en la composición

27. 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

28- Las sanciones de ejecución (artística y técnica)

**VER IMAGEN REGLAMENTO JUEGOS NACIONALES EVITA 2019*

29. Sistema de desempates:

29.1. Para las premiaciones generales y por aparato: Se considerará empate entre los conjuntos cuyas notas, de una misma premiación, tengan una diferencia menor a 0,05. (siendo este puntaje el descuento menor que figura en el Código de Puntuación)

29.2. Para las clasificaciones a las finales por aparato:

29.2.1. Si el empate se produce en el 8vo puesto, siendo que entran a la final 8 conjuntos por aparato, la modalidad de desempate será la siguiente:

- Se verá la mejor ejecución de la serie en cuestión;
- Si aún persiste el empate, pasan ambos a la final correspondiente, sorteando entre ambos quien pasará en 9no lugar

CUADRO DE MEDIDAS Y DIMENSIONES DE APARATOS DE GIMNASIA RÍTMICA

APARATO	CARACTERÍSTICAS	SUB 14 Infantil (11 y 12 años)	SUB 14 Juvenil (13 y 14 años)
 CUERDA	DIMENSIONES		LARGO: según altura de la gimnasta (se mide pisando el medio de la cuerda con ambos pies juntos llevando los cabos de la misma hasta los hombros). Al tener gimnastas de diferentes alturas dentro del conjunto, se sugiere elegir a la gimnasta de altura media que forma el equipo para medir todas las cuerdas según su altura, ya que todas las cuerdas del conjunto deben ser iguales. DIÁMETRO SUGERIDO: de 8 a 12mm.
	MATERIALIDAD		Yute/cañamo o material sintético. Se sugiere utilizar cabo náutico Dacron, Dynema o Krypton de 8 a 12mm de diámetro.
	PESO		Sin especificación.
 ARO	DIMENSIONES	DIÁMETRO INTERNO: min. 75 cm, máx. 90cm. Al tener gimnastas de diferentes alturas dentro del conjunto, se sugiere tomar como referencia para las medidas a la gimnasta del equipo de mediana altura ya que todas los aros del conjunto deben ser iguales.	
	MATERIALIDAD	Polietileno, plástico u otro material sintético similar, PVC. Se sugiere un diámetro de caño de 15 a 18mm.	
	PESO	Min. 280 gr (peso final incluyendo el forrado del aro con papeles autoadhesivos o cinta adhesiva y/o cinta scotch).	

1. Participantes

1.1 Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2005, 2006, 2007) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2003 Y 2004). Cada una de las mismas estará conformada por dos equipos, uno masculino y otro femenino.

1.2 La modalidad de participación es **Escolar** en la categoría **sub 14** y **Comunitaria** en la categoría **sub 16**. La característica es **Libre** para ambas categorías, de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

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, 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.

3. Sistema de Competencia.

3.1 El sistema de competencia de cada instancia (Local/Departamental/Regional y Provincial), será determinada por el Equipo Organizador, de acuerdo a la disponibilidad de canchas, equipos participantes y franja horaria a utilizar.(Optar por torneos por zonas o todos contra todos).

3.2 En la Etapa Nacional Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

4.1 El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 3 (tres) puntos al equipo ganador.
- 2 (dos) puntos por partido empatado a cada equipo.
- 1 (uno) punto por partido perdido.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.
- El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 6 a 0.

4.2 Criterios de Desempate:

4.2.1 Para definir las posiciones finales de las zonas, en la Fase Regular se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. En caso de que éste encuentro haya finalizado empatado, se procederá a desempatar a partir de los siguientes criterios, teniendo en cuenta la tabla general de la zona:

- Mayor diferencia al restar los goles a favor, menos los goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Sorteo.

Nota: 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.

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

4.2.2.1 Mayor diferencia al restar los goles a favor, menos los goles en contra.

4.2.2.2 Mayor cantidad de goles a favor.

4.2.2.3 Sorteo.

4.2.3 En caso de empatar en el partido final, se definirá de la siguiente manera:

4.2.3.1 Un (1) tiempo de cinco (5) minutos.

4.2.3.2 Serie de tres (3) penales.

4.2.3.3 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 1o 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.

1. Participantes

1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2005, 2006, 2007) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2003 y 2004).

1.2. Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (preferentemente uno de 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. 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. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia

3. Reglamentación

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

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

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

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

3.1.4. Es obligatorio el uso de canilleras y protector bucal.

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

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

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

3.1.8. Las tarjetas amarillas acumuladas serán eliminadas en:

3.1.9. Fase Final, Zona A, último partido (cruce de zonas por definición de puestos).

3.1.10. Fase Final, Zona B o C, segundo partido de la llave.

3.1.11. 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.

4. Sistema de Competencia:

4.1 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, 1 punto al perdido y 0 al equipo que no se presenta.

4.2 En caso de empatar en el tiempo regular de un partido se definirá de la siguiente manera:

Serie de tres (3) penales australianos.

Serie de uno (1) penal australiano hasta lograr el desempate.

Nota: En todos casos, los penales deberán ser ejecutados por jugadores que hayan finalizado el encuentro. El entrenador contará con un (1) minuto para presentar la nómina de ejecutores, una vez finalizado el partido

4.3 En la Etapa Nacional Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 3 (tres) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto al equipo perdedor.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.

5.1.1. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 3 a 0.

5.1.2. En caso de que a un equipo se le den por perdidos los puntos, el resultado final del partido será de a 3 a 0.

6. Criterios de Desempate

6.1 En la Fase Regular y Final:

6.2 -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:

- Resultado del partido entre sí
- Diferencia entre goles a favor y goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Menor cantidad de goles en contra.
- Sorteo.

6.3-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 utilizarán los criterios de desempate del punto 4.2 en adelante. Teniendo en cuenta la totalidad de goles a favor y en contra obtenidos en toda la fase clasificatoria.
- Diferencia entre goles a favor y goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Menor cantidad de goles en contra.
- Sorteo.

Nota: En todos casos, los penales deberán ser ejecutados por jugadores que hayan finalizado el encuentro. El entrenador contará con un (1) minuto para presentar la nómina de ejecutores, una vez finalizado el partido.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Nunes Raúl

raulnunesjudo@yahoo.com.ar

JUDO

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 2005 y 2006), por cada provincia los equipos estarán conformados por 6 (seis) judocas (equipo masculino) y 6 (seis) judocas (equipo femenino), 2 (dos) entrenadores/as, (preferentemente uno de cada sexo) y 1 (un/a) 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 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. En masculino se competirá en 6 categorías de pesos a saber:

1.4. En femenino se competirá en 6 categorías de pesos a saber:

-40 kg, -44 kg, -48 kg, -53 kg, -58 kg y -64 kg

-40 kg, -44 kg, -48 kg, -53 kg, -58 kg y -64 kg

2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia. 2.1. No podrán participar judocas en más de 1 categoría.

3. Reglamentación

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

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

3.3. Se participará en la modalidad de combates a 2 minutos.

3.4. 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.

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

4. Sistema de Competencia

4.1. El sistema utilizado será mixto con una primera 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.

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

- Los cuatro primeros de cada zona (competirán del 1º al 4º Puesto)
- Los cuatro segundos de cada zona (competirán del 5º al 8º Puesto)
- Los cuatro terceros de cada zona (competirán del 9º al 12º Puesto)

- Los cuatro cuartos de cada zona (competirán del 13º al 16º Puesto)
- Los cuatro quintos de cada zona (competirán del 17º al 20º Puesto)
- Los cuatro sextos de cada zona (competirán del 21º al 24º Puesto)

4.3. 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 Deportes de Conjunto y Combate".

4.4. 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".

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

4.6. Decisión 1 pto - wazari 7 ptos - Ippon 10 puntos

4.7. 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.

5. Criterio de desempate

5.1. 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:

- Sub puntaje técnico
 - Cuadro de todos contra todos en luchas de 1:30 minutos
- 5.2. En la zona de clasificación y en caso de empate entre dos competidores se desempatará por sistema olímpico (ganador de la lucha entre sí).

5.3. En la zona de clasificación final se definirá por el sistema golden score a 2 (dos) minutos.

Nota: se considera empate en la zona cuando dos o más competidores cuentan con la misma cantidad de Puntos y de suma de Puntaje Técnico.

6. Indumentaria y protecciones

- 6.1. Los competidores deberán presentarse en el área de competencia con la indumentaria que se requiere, pantalón, chaqueta y cinturón. Las categorías femeninas deberán tener una muda de color blanco debajo de la chaqueta.
- 6.2. 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.
- 6.3. 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.
- 6.4. Aquellos deportistas que posean ortodoncia deberán utilizar un protector bucal simple o doble según corresponda debiendo cubrir todos los espacios donde estén los brackets.
- 6.5. Las participantes femeninas deberán competir con el cabello recogido, sin utilización de hebillas o elementos metálicos que pudieran generar lesiones.

7. Penalizaciones

- 7.1. Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento FIJ.
- 7.2. Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves estarán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Evita.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Vénica Raúl

santafekarate@hotmail.com

KARATE

1. Participantes

- 1.1. La competencia será en la categoría Sub15 (solo los nacidos en los años 2004, 2005 y 2006), por cada provincia los equipos estarán conformados por 5 (cinco) participantes masculinos de kumite y 1 (uno) de kata, y 3 (tres) participantes femeninos de kumite y 1 (uno) de Kata, 2 (dos) entrenadores/as (preferentemente 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. 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).
- 1.3. La conformación del equipo será completada por 1 (un) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.
- 1.4. Un mismo deportista no podrá participar en más de 1 categoría

2. 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 este Reglamento.

3. Categorías

- 3.1. En Kumite masculino se competirá en categorías de peso oficiales FAK a saber: -52 kg, -57 kg, -63 kg, -70 kg, más de 70 kg.
- 3.2. En Kumite femenino se competirá en 4 categorías de peso oficiales de FAK a saber: -47 kg, -54 kg, y más de 54 kg.
- 3.3. En Kata, se presentará un representante provincial por género, que sólo podrá participar en esa modalidad.

4. Reglamentación

- 4.1. Esta disciplina se registrará por Reglamento Federación Mundial de Karate (FMK), con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.
- 4.2. De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista, el mismo será descalificado.
- 4.3. Se participará en la modalidad Kumite y Kata Individual.
- 4.4. Los combates tendrán una duración de 2 (dos) minutos.
- 4.5. 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.

4.6. 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.

4.7. Una vez finalizada la fase de Clasificación, cada competidor ingresará a una llave junto con los participantes de las otras zonas que hayan terminado en la misma posición, para definir los puestos finales según se explica en el Anexo II (Sistemas de Competencia), del siguiente modo:

- Los 6tos definen puestos 21º al 24º
- Los 5tos definen puestos 17º al 20º
- Los 4tos definen puestos 13º al 16º
- Los 3ros definen puestos 9º al 12º
- Los 2dos definen puestos 5º al 8º
- Los 1ros definen puestos 1º al 4º

4.8. Siempre se cruzarán, en cada llave, los competidores de la zona A con los de la C, y los de la zona B con los de la D, para finalmente confrontar a los ganadores de dichos combates, por un lado, y a los perdedores por otro, definiendo así todas las posiciones con combates.

5. Pesaje

5.1. El pesaje se desarrollará el día de la acreditación, durante el mismo rango horario de la misma.

5.2. 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.

6. Premiación por equipos:

6.1. 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:

Puesto conseguido	Puntos
1º	12
2º	11
3º	10
4º	9
5º	8
6º	7
7º	6
8º	5
9º	4
10º	3
11º	2
12º	1

6.2. En cada género 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 tomarán la mayor cantidad de segundos puestos y así se seguirá descendiendo hasta que se puedan definir las posiciones.

6.3. Criterio de puntuación:

6.3.1. En kumite, el valor de cada combate será el siguiente:

- Al ganador por diferencia de 8 (ocho) puntos técnicos VALOR 8
- Al ganador por puntaje técnico VALOR 7
- Al ganador por Senshu VALOR 6
- Al ganador por decisión (banderas) VALOR 5
- Al ganador por descalificación del oponente VALOR 8 (resultado del combate 8-0)
- Al ganador por no presentación del oponente VALOR 4 (resultado del combate 3-0)
- Al perdedor por diferencia de 8 pts., o por puntuación, o por Senshu, o por decisión (banderas) VALOR 2
- Al perdedor por descalificación VALOR 1
- Al perdedor por no presentación VALOR 0

6.3.2. En kata:

- Al ganador por banderas VALOR 3
- Al perdedor por banderas VALOR 1

6.4. Criterio de desempate:

6.4.1. En kumite:

- Entre dos competidores:
 - o Sistema olímpico (ganador del combate entre ambos)
- Entre tres o más competidores:
 - o Mayor cantidad de puntos técnicos a favor
 - o Menor cantidad de puntos técnicos en contra
 - o Mayor cantidad de combates ganados por Senshu
 - o Mayor cantidad de banderas a favor
 - o Menor cantidad de banderas en contra
 - o Menor cantidad de combates perdidos por descalificación
 - o Menor cantidad de combates perdidos por no presentación
 - o Llave de eliminación simple (previo sorteo de By), combates a 1' de duración.

6.4.2. En kata:

- Entre dos competidores:
 - o Sistema olímpico (ganador del enfrentamiento entre ambos)
- Entre tres o más competidores:
 - o Mayor cantidad de banderas a favor
 - o Menor cantidad de banderas en contra
 - o Menor cantidad de enfrentamientos perdidos por no presentación
 - o Llave de eliminación simple (previo sorteo de "By")

7. Indumentaria

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

7.2. 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

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

7.4. Protecciones. Son obligatorias las siguientes:

- Guantillas aprobadas por la FAK, un competidor usará el color rojo y otro azul.
- El protector bucal (cada participante debe traer el propio).
- 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).
- El protector de tibia aprobado por la FAK, un competidor llevará el color rojo y otro azul.
- El protector de pie aprobado por la FAK, un competidor usará el color rojo y otro azul.

8. Penalizaciones

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

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

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

federacionsantafesinadepesas@hotmail.com

LEVANTAMIENTO OLIMPICO

1. Participantes

1.1. Se participará en la categoría Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2004, 2005 y 2006), por cada provincia los equipos estarán conformados por 14 (catorce) deportistas 7 (siete) 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 conformación del equipo será completada por 1 (un) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces cumpliendo diferentes funciones con la organización.

1.3. Los equipos masculino y femenino competirán en las siguientes categorías:

Equipo	Equipo
Masculino	Femenino z
Hasta 49 kg	Hasta 40 kg
Hasta 55 kg	Hasta 45 kg
Hasta 61 kg	Hasta 49 kg
Hasta 67 kg	Hasta 55 kg
Hasta 73 kg	Hasta 59 kg
Hasta 81 kg	Hasta 64 kg
Más de 81 kg	Más de 64 Kg

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

3. Reglamentación

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

3.2. Arranque y Envión: ambos movimientos se deben ejecutar con dos manos. Se permite un máximo de tres (3) intentos por modalidad.

3.3. 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.

3.4. El peso mínimo de la barra será de 12 kg en arranque y envión para el equipo femenino y 15 kg en ambos ejercicios para el equipo masculino. Para el equipo masculino las categorías 49 y 55 utilizara la barra femenina.

3.5. 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.

3.6. 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.

3.7. 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)

3.8. El deportista que presente dos prendas diferentes, en el caso de una calza y una remera, la última deberá estar por debajo de la calza.

4. Sistema de Competencia

4.1. La Competencia se desarrollará en cuatro (4) días, en los cuales cada atleta deberá participar dos (2) veces, según el siguiente formato:

4.2. Primero se realizará una rueda de competencia clasificatoria de cada una de las categorías de Peso.

4.3. El 50% de los participantes de cada categoría 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.

4.4. El otro 50% de los atletas de cada categoría, clasifican para la segunda vuelta llamada Competencia Complementaria, que suma puntaje para el Equipo Provincial.

4.5. Esta primera rueda se realizará en 6 plataformas simultáneas, cada una con un juez, quien anotará los tres intentos de Arranque y Envión de donde surgirá el total de la clasificación

4.6. Cada categoría dispondrá de 1 hora para entrar en calor y realizar sus tres intentos de Arranque y Envión.

4.7. Los atletas se distribuirán por pesos similares en los seis tablados.

4.8. Cada atleta realizará la entrada en calor y su entrenador le informará al juez cuál es el intento de competencia, el cual será juzgado como válido o nulo, tal como en la modalidad tradicional.

4.9. 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.

5. Sistema de Premiación

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

5.2. 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.

5.3. 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).

5.4. 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 asignará el puntaje correspondiente al puesto logrado, según el sistema de puntaje olímpico de la IWF.

5.5. 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.

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

6. Arbitraje

6.1. En la primera rueda se contará con un árbitro por plataforma, mientras que en la competencia tradicional se contará con tres árbitros.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento:

Asociación Santafesina de Luchas Asociadas - Santa Fe

luchaolimpicasantafe@hotmail.com

luchaolimpicasantafe@gmail.com

LUCHA LIBRE

1. Participantes

- 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2005 y 2006).
- 1.2. En Lucha Libre, los equipos de cada provincia podrán estar conformados por hasta 4 (cuatro) luchadores (equipo masculino) y hasta 4 luchadoras (equipo femenino).
- 1.3. En Lucha Greco Romana, el equipo de cada provincia podrá estar conformado por hasta 4 (cuatro) luchadores, solamente del género masculino.
- 1.4. Importante: al inscribir a los participantes masculinos, se podrá ingresar un luchador de Libre por cada luchador de Greco Romana que haya sido inscripto, dentro del máximo permitido para conformar el equipo (4 de cada uno):
 - Si inscribe un (1) luchador en Greco puede cargar un (1) luchador en Libre.
 - Si inscribe dos (2) luchadores en Greco puede cargar dos (2) luchadores en Libre.
 - Si inscribe tres (3) luchadores en Greco puede cargar tres (3) luchadores en Libre.
 - Si inscribe cuatro (4) luchadores en Greco puede cargar cuatro (4) luchadores en Libre.
- 1.5. Acompañarán a los equipos de ambos estilos 2 (dos) Entrenadores (preferentemente uno de cada sexo) y 1 (un/a) delegado/a 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.
- 1.6. En el momento del combate los luchadores deberán estar acompañados por un entrenador/a de su mismo género.
- 1.7. 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.

2. 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.

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

4. Categorías:

Equipo lucha grecorromana masculina	Equipo lucha libre masculina	Equipo lucha libre femenina
Hasta 40 kg	Hasta 45 kg	Hasta 40 kg
Hasta 50 kg	Hasta 55 kg	Hasta 46 kg
Hasta 60 kg	Hasta 65 kg	Hasta 55 kg
Hasta 70 kg	Hasta 75 kg	Hasta 65 kg
No podrán participar quienes excedan los 70 kg.	No podrán participar quienes excedan los 75 kg.	No podrán participar quienes excedan los 65 kg.

5. Reglamentación

5.1. 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.

5.2. 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.

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

5.4. 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.

5.5. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia.

5.6. Los estilos de lucha a realizar en la competencia son; varones en grecorromana y lucha libre, los varones solo podrán participar en uno de los dos (2) estilos, si participa en lucha grecorromana 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.

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

- Por puesta de espaldas (toque) Ver punto 6.5.3.
- 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.
- Por mayor cantidad de puntos técnicos al finalizar el tiempo del combate. 5.8. Si al finalizar el combate existiere igualdad de puntos técnicos se declarará ganador a quien tuviera la acción de mayor puntaje.

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

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

5.11. 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.

5.12. Los combates serán controlados por un árbitro y un juez quien también completará 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.

6. Puntos a otorgar durante el combate.

- 6.1. Las técnicas realizadas desde la posición de pie deben ser obligatoriamente acompañadas hasta su terminación en el suelo.
- 6.2. Todas las acciones que terminen con dominio al rival otorgarán 2 (dos) puntos.
- 6.3. Las acciones en las que el luchador caiga directamente de espaldas otorgarán 4 (cuatro) puntos.
- 6.4. 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.
- 6.5. Técnicas en posición de tierra
- 6.5.1. Por colocar al rival en posición de peligro 2 (dos) puntos.
- 6.5.2. Por pase atrás del rival (dominio) 1 (uno) punto.
- 6.5.3. Cuando un luchador atacado es controlado por su contrincante con los dos hombros expuestos contra el colchón (5.7. 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.

7. Sistema de Competencia

- 7.1. El torneo será por equipos representativos de cada provincia y por cada sexo.
- 7.2. 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 armarán 2 grupos, si hubiese hasta 6 luchadores se armará un solo grupo. En todos los casos se tendrán en cuenta los ajustes particulares a la cantidad de competidores por categoría dispuestos en el Anexo II (Sistemas de Competencia).
- 7.3. 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.
- Al ganador por toque o superioridad técnica 4 (cuatro) puntos
 - Al ganador 3 (tres) puntos
 - Al perdedor con al menos un punto a su favor 1 (uno) puntos
 - Al perdedor sin puntos a su favor 0 (cero) puntos
- 7.4. El luchador que concluye invicto será clasificado en primer lugar sin importar el total de puntos de clasificación.
- 7.5. Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, quien ganó el combate entre ellos será clasificado antes que el otro (desempate olímpico).
- 7.6. 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.
- 7.7. Una vez finalizada la fase de Clasificación, cada competidor ingresará a una llave junto con los participantes de las otras zonas que hayan terminado en la misma posición, para definir los puestos finales según se explica en el Anexo II (Sistemas de Competencia), del siguiente modo:
- Los 6tos definen puestos 21º al 24º
 - Los 5tos definen puestos 17º al 20º
 - Los 4tos definen puestos 13º al 16º
 - Los 3ros definen puestos 9º al 12º

- Los 2dos definen puestos 5º al 8º

- Los 1ros definen puestos 1º al 4º

7.8. Siempre se cruzarán, en cada llave, los competidores de la zona A con los de la C, y los de la zona B con los de la D, para finalmente confrontar a los ganadores de dichos combates, por un lado, y a los perdedores por otro, definiendo así todas las posiciones con combates.

7.9. 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 Anexo II (Sistemas de Competencia).

7.10. En la clasificación final por categoría / peso, de acuerdo a la posición que ocupe cada luchador/a entre el primero (1ro.) y duodécimo (12mo.) puesto otorgará un puntaje al equipo para determinar en qué posición quedará su equipo dentro de la rama (masculino o femenino) en que participa.

7.10.1. 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

7.10.2. En cada rama por sexo se declarará ganador al equipo que más puntos obtenga. En caso de que los equipos empaten en puntos obtenidos, para definir la mejor posición se tomará en cuenta quien tiene mayor cantidad de 12 (doce) puntos obtenidos (primer puesto), de persistir los empates se tomarán la mayor cantidad de 11 (once) puntos obtenidos (segundo puesto) y así hasta que se pueda definir el desempate.

7.11. La competencia se realizará durante 5 (cinco) días, la etapa de clasificación se llevara a cabo durante los 3 (tres) primeros días en jornadas de mañana y tarde, en esta etapa todos los competidores realizaran 5 (cinco) combates en total (en el caso de que las zonas estén completas), en el día 4 (cuatro) se realizarán los primeros combates de cada llave, y en el día 5 (cinco) se llevarán a cabo las definiciones de todos los puestos.

8. Indumentaria y calzado

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

8.2. 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.

8.3. 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.

8.4. De luchar acorde a lo indicado en el punto 8.3 los varones lucharán con el torso desnudo y las mujeres con remera de manga corta.

8.5. 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.

9. Penalizaciones

9.1. 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.

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

9.3. 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.

10. Especificaciones para el Desarrollo del Combate

10.1. Llamada e Inicio del Combate

10.1.1. 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.

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

10.1.3. 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.

10.1.4. 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 8 indumentaria y calzado) se le dará 1 (un) minuto para presentarse en condiciones.

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

10.3. Posición de Inicio y Continuación 10.3.1. 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.

10.4. El sonido del silbato del árbitro es el que marca el inicio y la interrupción del combate 10.4.1. Toda acción iniciada después del sonido del silbato o fin del tiempo es inválida.

10.5. Salidas Afuera

10.5.1. 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.

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

10.6. Fin del Combate

10.6.1. 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.

11. Criterios de desempate

11.1. 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.

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

1. REGLAMENTACIÓN

1.1. 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 Natación Artística, los Clubes con equipos de 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:

2.2.1. Sub 12 INFANTIL podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2007 y 2008, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto.

2.2.2. Sub 14 JUVENIL podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2005 y 2006, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto.

2.3. 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

3.1. La competencia para los Juegos estará compuesta de 3 (tres) etapas:

3.1.1. 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.

3.1.2. 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.

3.1.3. 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 Natación Artística, 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

5.1. 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 juzgará dos (2) figuras. Cuando actúen cuatro (4) paneles de jueces, cada panel juzgará una (1) figura.

5.2. 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.

5.3. 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.

6.2. 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

6.3. 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. CALCULO 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 Duetto - 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.

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

9.4. El orden de actuación para las Rutinas se decidirá por sorteo. El mismo se realizará en la reunión técnica de Natación Artística, el día de las acreditaciones.

9.5. El orden del sorteo será: Duetos y Solos.

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

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

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

9.9. Las joyas no están permitidas.

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

9.11. 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.

9.11.1. Límite de tiempo para las rutinas

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

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

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

9.14. 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.

9.15. 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.

9.16. 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.

9.17. 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.

9.18. 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.

10. ACOMPAÑAMIENTO MUSICAL

10.1. 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.

10.2. 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.

11. PANELES DE RUTINAS

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

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

11.3. 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.

11.4. 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.

12. JUZGAMIENTO DE RUTINAS

12.1. 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

12.2. 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.

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

Evalúa la EJEUCION - 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.

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

Evalúa la COREOGRAFÍA – la habilidad creativa de componer una rutina que combina elementos tanto artísticos como técnicos. El diseño entrelazado de la variedad y creatividad de todos los movimientos. La INTERPRETACION MUSICAL – expresión del humor y talento 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.

12.2.3. 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.

13. PENALIZACIONES Y DEDUCCIONES EN LAS RUTINAS

13.1. 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.

13.2. 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.
- 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.

14. CALCULO DEL RESULTADO DE LAS RUTINAS

14.1. 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.

15. RESULTADO FINAL

15.1. 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.

15.2. 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.

15.3. Siendo la posición final, la que surja de la suma de figuras y de rutinas

16. JUECES DE LA COMPETENCIA

16.1. Los Jueces deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

16.2. Los jueces serán elegidos por el Comité Técnico. La elección será definitiva

16.3. Los oficiales necesarios serán:

- Un Director de Competencia Un Juez Árbitro.
- 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

17. IMPLEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA:

- Equipo de audio adecuado para la reproducción de la música tanto fuera como dentro del agua y micrófono para locución.
- Formularios de inscripción.
- Hojas de puntuación para los jueces.
- Programa de competencia.
- Señalizadores para las puntuaciones de los jueces.
- Líneas rojas para usarse como señalizadores en la competencia de figuras.
- Mesas y sillas necesarias para las personas que estén trabajando durante la competencia.
- Programa electrónico para la obtención de resultados y organización del campeonato
- Alfombra para caminata y punto de partida

NATACIÓN CONVENCIONAL

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14, nacidos en los años 2005, 2006 y 2007.
- 1.2. Cada equipo estará integrado por seis (6) nadadores masculinos y seis (6) femeninos y dos entrenadores/delegados (preferentemente 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.
- 2.2. La característica de participación será No Federado y está reservada para nadadores sin licencia federada CADDA (Confederación Argentina de Deportes Acuáticos).
- 2.3. Las pruebas en las cuales se participará son:

50 METROS	LIBRE	MUJERES / VARONES
	PECHO	
	ESPALDA	
	MARIPOSA	
4 X 50 METROS	LIBRE	MIXTA
		MUJERES / VARONES
	COMBINADO	MUJERES / VARONES
		MIXTA
100 METROS	LIBRE	MUJERES / VARONES
	PECHO	
	MARIPOSA	
	ESPALDA	
200 METROS	COMBINADO	MUJERES / VARONES
	LIBRE	

3. Reglamentación y Sistema de Competencia

- 3.1. Esta disciplina se registrará por el Reglamento Oficial de la FINA o CADD, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
- 3.2. 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).
- 3.3. Todas las pruebas se disputarán por el sistema de Contra Reloj, como si fueran finales directas.
- 3.4. 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.
- 3.5. 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.
- 3.6. Será un torneo por puntos, adjudicándose 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 a los nadadores clasificados del 1º al 8º lugar respectivamente. Los equipos de relevos recibirán puntuación doble.
- 3.7. 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.
- 3.8. Los relevos mixtos tendrán que ser integrados por dos nadadoras de sexo femenino y dos nadadores de sexo masculino, en el orden que deseen.
- 3.9. 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 sumarán 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 correspondientes.
- 4.2. Cualquier situación no contemplada en este Reglamento será resuelta por el Árbitro General conforme a las reglas de FINA y CADD.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento

Asociación Rosarina de Vela

asdevela@yahoo.com.ar

OPTIMIST

1. Participantes

- 1.1. Los deportistas participantes serán categoría Sub 14, nacidos en los años 2006, 2007 y 2008.
- 1.2. El Equipo de cada Provincia estará integrado por 1 (uno) deportista masculino, 1 (uno) deportista femenino acompañados por 2 (dos) Entrenadores (preferentemente 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.

2. 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 WorldSailing regulado en nuestro país por la Federación Argentina de Yachting. 2.1. 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.

2.2. 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 WorldSailing. Esta intervención tiende a garantizar el cumplimiento del reglamento de regatas a vela y lograr una navegación segura para todos deportistas.

2.3. 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.

3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se regirá por las “reglas”, tal como las define el Reglamento de Regatas a Vela de la WorldSailing 2017-2020 (Racing Rules of Sailing) y el reglamento de la clase Internacional Optimist, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

3.2. 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:

3.3. 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.

3.4. Se participará con embarcaciones de la clase Optimist Internacional.

3.5. 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, matafiones, cabullería, veleta y elementos de seguridad.

3.6. En caso de ruptura de la misma durante el evento, la Organización le proveerá una vela de medida estándar.

3.7. Las embarcaciones de apoyo serán provistas por la organización.

4. Organización de la Competencia

4.1. Se realizarán tres días de regata individual y un día de regatas por equipos, con un último día de reserva.

4.2. 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.

4.3. Se premiarán por separado las regatas individuales y el evento por equipos.

4.4. El evento por equipos se correrá con las 10 (diez) primeras provincias clasificadas durante las regatas individuales.

5. Recorridos de regatas.

5.1. Los recorridos de regata individual podrán ser: Barlovento-Sotavento o Triangulo Olímpico acortado según esquemas a continuación.

Ver cuadro reglamento Juegos Nacionales Evita 2019

5.2. El recorrido de las regatas por equipos será la “N” según esquema a continuación:

Ver cuadro reglamento Juegos Nacionales Evita 2019

6. Sistema de Competencia: En la reunión técnica se entregarán las instrucciones de regata.

7. Penalizaciones

7.1. Se correrán las pruebas con Jurados en el agua. Las Protestas en tierra pasaran por el sistema de Mediación, previo a la instancia de protesta ante el Jurado.

7.2. 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.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento

Oliva José

fdp_santafe@hotmail.com

PATIN ARTISTICO

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14, se dividirá en dos sub-categorías, del siguiente modo:
- 1.2. SUB14 INFANTIL, 2 (dos) participantes nacidas en los años 2007 y/o 2008, y SUB14 JUVENIL, 2 (dos) participantes nacidas en los años 2005 y/o 2006.
- 1.3. Cada equipo estará integrado por cuatro (4) patinadoras, un (1) técnico y un (1) delegado (uno de ellos preferentemente, de sexo femenino), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia. 2.1. Se competirá en la Disciplina Libre, eficiencia Básica.

2.2. No podrán participar deportistas que presenten antecedentes deportivos en categorías divisional B o superiores, a nivel nacional.

3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se registrará por el Reglamento Oficial de la CAP, respetando el sistema de puntuación y clasificación CIPA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

3.2. El tiempo de música de cada coreografía será de un máximo 2' y la misma deberá estar vocalizada.

3.3. Figuras:

3.3.1. Simples sueltos: máximo 6 saltos, se permiten todos los simples (excepto Axel). Sólo 2 de ellos pueden realizarse 2 veces en todo el programa.

3.3.2. 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).

3.3.3. Trompos verticales: en 2 o 1 pie. Mínimo 2 trompos diferentes. Máximo 4 trompos en todo el programa.

3.3.4. Trabajo de piso en línea recta o diagonal comenzando en una posición estacionaria y con giros-pasos en 1 y 2 pies.

4. EQUIPAMIENTO: Las patinadoras deberán competir con malla, medias, y patines profesionales con bota.

5. Sistema de Competencia.

5.1. El torneo se dividirá en grupos, de acuerdo al cupo de deportistas, y se realizarán dos rondas clasificatorias, para definir las posiciones finales.

6. Criterios de Desempate: Se utilizarán los criterios de desempate vigentes en la reglamentación de puntuación CIPA.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento

Arduino Luis

rodigorarduinoarg@hotmail.com

fpelsafe@yahoo.com.ar

PELOTA PALETA

1. Participantes

1.1. La competencia será en la categoría Sub16 (solo los nacidos en los años 2003 y 2004), por cada provincia los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas 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.

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

3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se regirá por Reglamento CAP (Confederación Argentina de Pelota), con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.

3.2. 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.

3.3. 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.

3.4. Las Paletas reglamentarias utilizadas deberán estar confeccionadas exclusivamente en madera.

3.5. Los partidos se disputarán con las pelotas marca "Rebo", aprobadas por la CAP.

3.6. 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.

3.7. La indumentaria consistirá en dos juegos de remeras y pantalones de color similar, para poder identificar bien a cada equipo.

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto por partido perdido.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente.

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 25 a 0.

6. Criterios de Desempate

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

- Diferencia de tantos a favor y en contra.
- Tantos a favor
- Tantos en contra.
- Sorteo.

1. Participantes

1.1. Cada equipo (12) jugadores y dos (2) entrenadores/delegados (uno de ellos, preferentemente de sexo masculino), 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 16 (nacidos en los años 2003 y 2004).

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

3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se registrará 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

3.1.1. Se participará en seven a side

3.1.2. Los penales se podrán jugar rápido en toda la cancha.

3.1.3. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de siete (7) minutos cada uno, con un descanso de dos (2) minutos entre sí.

3.1.4. El número de cambios será ilimitado.

3.1.5. El jugador que sea sustituido podrá volver a ingresar en el mismo partido excepto que el cambio sea por lesión.

3.1.6. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte posterior del 1 al 12.

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

3.1.8. En caso de que un equipo no se presente a jugar, perderá el partido por 2 tries a 0.

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 3 (tres) puntos al equipo ganador.

- 1 (uno) punto por partido empatado a cada equipo.

- 0 (cero) punto al equipo perdedor o al que no se presente a jugar.

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 14 a 0 (2 tries convertidos a 0).

6. Criterios de Desempate

6.1. En la Fase Regular y Final en Zona A para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. Si el partido entre sí fue un empate, se tomarán los criterios de desempate del punto 4.3, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tries y tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

6.2. 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.

6.3. En la Fase Regular y Fase Final en Zona A entre tres o más equipos

- Mayor diferencia al restar los tries a favor, menos los tries en contra.
- Mayor cantidad de tries a favor.
- Menor cantidad de tries en contra.
- Diferencia de tantos.
- Sorteo

6.4. En caso de empatar en el partido final de la Zona A o un partido en la Fase Final de la Zona B o C se definirá de la siguiente manera:

- Tres (3) DropKicks a 22 mts. del In goal y el medio los postes.
- Uno (1) Kick hasta la primera diferencia.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento

Asociación Santafesina de Taekwondo – Santa Fe

Dreiszigacker Alejandro

aletaekwondo@hotmail.com

Jorgelina Monti

jorgelinamonti@hotmail.com

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

1. Participantes

1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2005 y 2006).

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. 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).

1.5. Tanto en masculino como en femenino se competirá en las siguientes divisiones expresadas en kilogramos:

Masculino

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

Femenino

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 hasta 60 kg

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

3. Reglamentación

3.1. 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.

3.2. 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.

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

3.4. Se participará en la modalidad combate.

3.5. 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.

3.6. 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.

3.7. 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.

3.8. 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.

3.9. Estará prohibido el contacto a la zona alta, entendida ésta como el área por encima del hueso de la clavícula (cara, cabeza, cuello).

4. Sistema de Competencia

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

4.2. 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.

4.3. 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.

4.4. En esta etapa se combatirá a 2 (dos) rounds con una duración de 1 minuto y 30 segundos de descanso entre ambos.

4.5. 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.

4.6. En esta etapa se combatirá a 2 (dos) rounds con una duración de 1 minuto y medio y 30 segundos de descanso entre ambos.

4.7. El Sistema de Competencia está detallado en el “Anexo II Sistema de Competencia Deportes de Conjunto y Combate”, en donde se describe además el modo en que se competirá en cada categoría, en caso de no llegar a completar las cuatro zonas con todos sus participantes.

4.8. 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.

5. Criterios de desempate

5.1. Una vez finalizada la zona de clasificación, en caso de empate en puntos entre dos competidores en el ordenamiento de posiciones de la zona, se desempatará por sistema olímpico (ganador de la lucha entre sí).

5.2. Si el empate existente es entre tres o más competidores se utilizarán los siguientes criterios, siempre considerando únicamente los enfrentamientos entre los afectados a dicho empate:

- Mayor cantidad de Puntos Técnicos a favor
- Menor cantidad de Puntos Técnicos en contra
- Menor cantidad de penalizaciones
- Nuevo combate de desempate

6. Indumentaria y protecciones

6.1. 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.

6.2. 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.

6.3. 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.

6.4. 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.

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

7. Penalizaciones

7.1. 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.

7.2. 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.

7.3. 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.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento

Pereyra Hugo

hugo070765@hotmail.com

asatene@gmail.com

TENIS DE MESA

1. Participantes

1.1. Se participará en la categoría Sub 15 (nacidos en los años 2004, 2005 y 2006). Los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas masculinos y 3 (tres) femeninas, 2 (dos) Entrenadores (preferiblemente uno de cada sexo) y 1 (uno/a) 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. 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).

2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre con la restricción en la competencia de equipos como se detalla a continuación:

2.1. En la competencia de equipos podrán participar todos aquellos jugadores que no registren actividad alguna en los torneos de la Federación Argentina en el corriente año.

2.2. En la competencia individual se permitirá la participación de deportistas federados.

3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se registrará por el Reglamento Oficial de la FATM (Federación Argentina de Tenis de Mesa), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

3.2. Los partidos de las pruebas se disputarán al mejor de tres (3) sets. Ganará 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, ganará el que posteriormente obtenga dos (2) tantos de diferencia.

3.3. Cada jugador deberá asistir con su propia paleta al torneo, la cual deberá poseer un lado rojo y el otro negro.

4. Sistema de Competencia

4.1. Tanto en individuales como en equipos se disputarán 4 grupos de 6 jugadores/parejas.

4.2. De acuerdo a la clasificación en sus zonas, seguirán compitiendo para definir las 24 posiciones según se detalla en el Anexo II "Sistema de Competencia Deportes de Conjunto y Combate".

4.3. Cada encuentro se disputará al mejor de tres partidos. En el primero de estos se enfrentarán 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 disputará un dobles conformado por cualquiera de los tres (3) jugadores anotados en el equipo.

4.4. El servicio cambiará de jugador o 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.

4.5. 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.

5. Sistema de Puntuación y Criterios de desempate

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto por partido perdido.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente.

El resultado que se adjudica en caso de no presentación es de 11-0, 11-0, 11-0

5.2. Si el partido se suspende por abandono o descalificación una vez iniciado, se respetarán los puntos anotados hasta entonces, y en caso de estar jugándose un set se le computarán los 11 puntos al ganador del mismo, dejando al perdedor los adquiridos hasta el momento, y los sets restantes serán otorgados por 11-0.

6. Criterios de desempate:

6.1. En los Grupos Campeonato para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizará los siguientes criterios:

- Diferencia de parciales en la confrontación.
- Diferencia de sets.
- Diferencia de tantos.
- Sorteo.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento

Federación Santafesina de Tiro

Te: 3404-591293

federacionsantafesinadetiro@gmail.com

TIRO

1. Participantes

- 1.1. Se participará en las categorías Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2004, 2005 y 2006).
- 1.2. El equipo estará integrado por 4 (cuatro) tiradores, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) entrenadores (preferentemente 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.

2. Para ambas categorías la modalidad de participación será Comunitaria y la Característica Libre.

3. Reglamentación

- 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Federación Argentina de Tiro, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
- 3.2. 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.
- 3.3. Tiros de regulación sobre 2 (dos) blancos de ensayo debidamente identificados con la letra E, pudiendo realizar sobre los mismos ilimitados disparos.
- 3.4. Se utilizará Carabina de aire comprimido calibre 4,5 mm.
- 3.5. 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.
- 3.6. El sistema de carga será de quiebre a resorte.
- 3.7. 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.
- 3.8. Las miras serán abiertas.
- 3.9. La posición de tiro será de pie sin apoyo.
- 3.10. Los blancos serán de pistola neumática 10 metros (ISSF)
- 3.11. La vestimenta deberá ser equipo deportivo (de educación física) exclusivamente, y se utilizará cualquier calzado deportivo que no alcance la altura de los tobillos.
- 3.12. Se permitirá utilizar tapa ojo de una medida de 3 centímetros por 10 centímetros.
- 3.13. 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.
- 3.14. No se podrá utilizar sobre el lente de ojo maestro ningún diafragma o elemento adherido al lente.
- 3.15. La cantidad de disparos de competición es de 30 tiros en quince blancos de competición, debiendo impactar dos tiros por cartón.
- 3.16. 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.

3.17. 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.

4. Sistema de Competencia

4.1. 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.

4.2. Los cuatro días siguientes se realizarán series de 30 disparos. De la sumatoria de los 60 disparos por tirador saldrán los campeones por equipo.

4.3. La organización de estos cuatro días es la siguiente:

- DIA 1. Categoría sub 15 femenino
- DIA 2. Categoría sub 15 masculino
- DIA 3. Categoría sub 15 femenino
- DIA 4. Categoría sub 15 masculino

4.4. 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.

4.5. Al término de esta jornada se realizará la premiación individual y por equipos.

5. Criterios de Desempate

5.1. Cantidad de centros internos (10.3) realizados, (el tiro deberá tocar como mínimo, el diez interior para considerarlo diez interno)

5.2. En caso de que sigan empatados los centros internos, se sumaran la cantidad de centros internos y no internos de toda la competencia.

5.3. 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.

5.4. 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).

1. Participantes

- 1.1. Se participará en las categorías Sub 15 (deportistas nacidos en los años 2004,2005 y 2006), y Sub17 (deportistas nacidos en el año 2002 y 2003).
- 1.2. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, preferentemente, 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. La característica de participación será Libre en todos los casos. Sólo se participará en la modalidad Comunitario.

3. Reglamentación

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

- 3.1.1. Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 25 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).
- 3.1.2. Se deja a criterio del entrenador el uso del líbero, pudiendo cambiar al mismo de un partido a otro.
- 3.1.3. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.
- 3.1.4. La camiseta del líbero deberá ser de diferente color a la del resto del equipo.
- 3.1.5. Solo se admitirá jugar con un líbero por encuentro.
- 3.1.6. En la categoría Sub 15 la red estará a 2.38 m (masculino) y 2.20 m (femenino).
- 3.1.7. En la categoría Sub 17 la red estará a 2.43 m (masculino) y 2.24 m (femenino).

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto al equipo perdedor.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 Set a 0, (25-0, 25-0).

6. Criterios de Desempate:

6.1. En la Fase Regular y Final en la “Zona A” para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

6.2. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:

- Mayor cantidad de sets a favor.
- Menor cantidad de sets en contra
- Menor cantidad de puntos en contra.
- Mayor cantidad de puntos a favor.

7. Sorteo

1. Participantes

- 1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2005, 2006 y 2007).
- 1.2. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por dos (2) jugadores y dos (2) entrenadores (uno de ellos, preferentemente, 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. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre

3. Reglamentación

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

- 3.1.1. 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).
- 3.1.2. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.
- 3.1.3. La red estará a 2.18 m para la rama femenina y 2.35 para la rama masculina.
- 3.1.4. Las dimensiones de la cancha serán de 16 m de largo x 8 m de ancho.

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

5.1.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 1 (uno) punto al equipo perdedor.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 Set a 0, (21-0, 21-0).

6. Criterios de Desempate.

6.1. En la Fase Regular y Final en la “Zona A” para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

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

- 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.

Contacto para consultas sobre calendario y reglamento

Asociación Rosarina de Vela

asdevela@yahoo.com.ar

WINDSURF

1. Participantes

- 1.1. Los deportistas participantes serán categoría Sub 16, nacidos en los años 2003, 2004 y 2005.
- 1.2. El Equipo de cada Provincia estará integrado por 2 (dos) deportistas, conformado por 1 (uno) deportista masculino, 1 (uno) deportista femenino acompañados por 2 (dos) Entrenadores compartidos con la clase optimist. (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.

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

3. Las etapas provinciales y locales, se llevarán adelante en cada Provincia conforme al reglamento de regatas a vela de la World Sailing regulado en nuestro país por la Federación Argentina de Yachting. 3.1. 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.

3.2. 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 World Sailing.

3.3. Esta intervención tiende a garantizar el cumplimiento del reglamento de regatas a vela y lograr una navegación segura para todos los deportistas.

4. Los deportistas participarán de las pruebas individuales.

5. Reglamentación

5.1. Esta disciplina se regirá por las “reglas”, tal como las define el Reglamento de Regatas a Vela de la World Sailing 2017-2020 (Racing Rules of Sailing) y el reglamento de la clase Internacional BIC TECHNO ONE DESIGN, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

5.1.1. 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:

5.1.2. 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.

5.1.3. Se participará con embarcaciones de la clase Windsurf BIC TECHNO ONE DESIGN, o los modelos similares: BIC TECHNO 185 (Mod 2017, 2018 o 2019) BIC CORE 205 (2016, 2015, 2014) o BIC TECHNO 205 (anterior al A 2014). Se podrá competir con aparejos BIC TECHNO ONE DESIGN 6.8M2 O 7.8M2 únicamente.

5.1.4. En la Final Nacional, los participantes deberán llevar su equipo propio y elementos de seguridad.

5.1.5. Las embarcaciones de apoyo serán provistas por la organización.

6. Organización de la Competencia

6.1. Se realizarán tres días de regata individual, con un último día de reserva.

6.2. Se premiarán por separado las regatas individuales

7. Recorridos de regatas.

7.1. Los recorridos de regata individual podrán ser: Barlovento-Sotavento o Triangulo Olímpico acortado según esquemas a continuación.

TRIANGULO OLIMPICO ACORTADO

BARLOVENTO – SOTAVENTO

(Ver cuadro reglamento Juegos Nacionales Evita 2019)

8. Sistema de Competencia: En la reunión técnica se entregarán las instrucciones de regata.

9. Penalizaciones

9.1. Se correrán las pruebas con Jurados en el agua. Las Protestas en tierra pasaran por el sistema de Mediación, previo a la instancia de protesta ante el Jurado.

9.2. 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.

DEPORTES ADAPTADOS

DEPORTES CLASIFICATORIOS PARA LOS JUEGOS NACIONALES EVITA 2019

(Para personas con discapacidad)

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.

CUADRO GENERAL DE PARTICIPACION POR CATEGORIAS

	CATEGORIA SUB-14	CATEGORIA SUB-16	CATEGORIA SUB-18
ATLETISMO	2005-2006-2007	2003-2004	2001-2002
NATACION		2003-04-05-06-07	
VOLEY SENTADO			2001-02-03-04-05
TENIS DE MESA			2001-02-03-04
GOALBALL			2001-02-03-04-05-06
BASQUET S/RUEDA		2003-04-05-06-07	
BOCCIA			2001-02-03-04-05-06

Reglamentación

Esta competición se regirá 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

<http://Paralímpicos.soportec.es/publicación/ficheros/File/reglamento atletismo.pdf.es>

Cada categoría estará integrada por doce (12) atletas y ocho (8) Delegados/ Acompañantes por edad de participación, (En esta edición 2019- se sumara a cada delegación, solamente en la categoría sub 18 con clasificación 21/ 1 atleta femenina y 1 masculino con síndrome de down), 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. + 1 sub 18 con síndrome de down

6 (seis) atletas femeninos. + 1 sub 18 con síndrome de down

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: 38 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).

2 (dos) Atletas con síndrome de down (SUB 18-uno masculino y 1 femenino)

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). Excepto sub 18 intelectuales y ciegos y disminuidos visuales que podrán realizar además la prueba de 1500 mts.

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 competencias. Cuando haya deportistas sordos /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 la competición 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 competencias 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 2019.

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 Nº 3

Carreras:

En la prueba (1500 mts) podrán participar solo la categoría sub 18, intelectuales, ciegos y disminuidos visuales 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 tirona de la soga o se adelanta a él en la llegada.

EN EL CASO QUE ALGUN ATLETA CON DISCAPACIDAD VISUAL REQUIERA DE UN GUIA, DURANTE LA COMPETENCIA PROPIAMENTE DICHA Y DEBIDO A QUE DICHA PERSONA DEBE COINCIDIR CON LA PERFORMANCE DEL ATLETA (EL GUIA TENDRA QUE SER MAYOR DE 21 AÑOS)

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 disputarán tantas series como fuese necesario, obteniéndose la clasificación final, de acuerdo a los tiempos obtenidos en las mismas. **NO SE CORRERA UNA FINAL.**

CUADRO ANEXO Nº 1 **Pruebas Juegos Evita 2019**

Categorías Discapacidad	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. de 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
1.500 Mts.									X	X		

CUADRO ANEXO N° 2
Cantidad de atletas y acompañantes

	Sub 14		Sub 16		Sub 18	
	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes
Intelectual	3	1	3	1	5	1
PC	3	2	3	2	3	2
Motores	3	3	3	3	3	3
Ciegos	3	2	3	2	3	2
TOTAL	12	8	12	8	14	8

CUADRO ANEXO N°3
MODIFICACIONES PESO DE BALA
JUEGOS NACIONALES EVITA

DISCAPACIDAD	SUB. 14	SUB.16	SUB. 18 FEMENINO	SUB. 18 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 A 45:3KG 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

El evento de natación “SERA COMPETITIVO EN LA CATEGORIA SUB -16, es decir tendrán cupo aparte” (8 atletas en total- con 5 acompañantes). Edad de participación (de 12 a 16 años)

La delegación deberá estar conformada por:

Discapacidad	Masculino	Femenino	Acompañantes
Motriz (s1 a s10)	2	2	3
Intelectuales (s14)	1	1	1
Ciegos y Disminuidos (s11a s13)	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.

Pruebas

- . 25 m Libres
- . 25 m Espalda
- . 25 m Pecho
- . 50 m Libres

Posta: La Posta será 4 x 25 Mts Estilo Libre y deberá ser Mixta (50% Masculino y 50% Femenino)

Debe estar integrada por:

- 1 atleta con Discapacidad Visual (S-11/S12/S13)
 - 1 atleta con Discapacidad Intelectual (S14)
 - 2 atletas con clasificación Funcional de S1 a S10 que sumados no podrán superar los 14 puntos.
- Las Provincias se podrán combinarse para llegar a completar la posta.

La competencia se llevará a cabo agrupando a los nadadores de la siguiente manera:

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

Este sistema permite que compitan juntos los amputados y los nadadores con dismelia, lesión en la medula 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

Atletas con Discapacidad Motora: Paralíticos Cerebrales, Motores y Amputados. Los Deportistas se dividirán o clasificarán para la competición, basados en su EDAD, SEXO

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.

El torneo se registrará a través del Reglamento de natación del IPC

BÁSQUETBOL SOBRE SILLA DE RUEDAS (3vs3)

Categoría sub. 16

Edad de participación de 12 años a 16 años.

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.

1.1 Las dimensiones de la cancha serán de acuerdo al plano que se acompaña en la página siguiente.

Cancha 1

Cancha 2



1.2 El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 14 de ancho.

1.3 La altura del cesto estará a 3,05

1.4 Medidas del área restrictiva: 3,8 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 3,8 metros desde la línea final y a 3,00 mts del aro.

1.7 El tablero estará 0,80 mts. dentro de la cancha.

1.8 Utilizaremos el reloj de posesión en 24 segundos.

Regla n°2: Número de jugadores

2.1 Cada equipo estará formado por hasta 4 jugadores, de los cuales 3 (tres) comenzaran 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 la que el equipo decida debiendo ser numérica y del número 0 (cero) al 99 (noventa y nueve), debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición. **Se recomienda tener dos juegos de camisetas numeradas una de color clara y otra de color oscura.**

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 2 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 y/o evaluador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas.

10.2 El rango de clasificación es desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos

10.3 Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo en cancha.

Regla n° 11: Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no lo cumplan serán pasibles de ser penalizado el entrenador con una falta técnica ya que esta falta será considerada una violación. **Están prohibidas las defensas zonales y las defensas mixtas.**

11.1 campo atrás.

11.2 no hay lanzamiento de 3 puntos.

11.3 regla de los 5 y 8 segundos.

Para la clasificación funcional del jugador remitirse a:

MANUAL DE CLASIFICACION DEL JUGADOR DE BALONSESTO EN SILLA DE RUEDAS de la INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION.

Regla n° 12: Normas IWBF que no tendremos en cuenta.

Categoría sub. 18

Edad de participación de 13 años a 18 años

La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo y dos personas de Staff

EL REGLAMENTO OFICIAL SE PUEDE ENCONTRAR EN <http://www.ibsasport.org/sports/goalball/rules/>

Adaptaciones de las reglas para los Juegos Nacionales Evita

Aclaración:

- Todos los participantes del torneo deben estar dentro de la clasificación B1 B2 y B3 sin excepción.
- La edad para participar del torneo es de 13 a 18 años.

MODIFICACION REGLA 8:

- Al comienzo de todos los partidos cada equipo consistirá de tres (3) jugadores en cancha con un máximo de un (1) suplentes (debe contar como mínimo con una mujer en su formación total). Un equipo se verá forzado a perder el juego si no puede comenzar ese juego con tres (3) jugadores en cancha. El equipo debe formar como mínimo con una mujer en cancha durante el primer tiempo sin excepción.
- Además, cada equipo puede tener dos (2) ayudantes en el banco durante el juego. El número total de individuos permitidos en el área de banco del equipo no debe ser más de cinco (5), incluidos los tres jugadores titulares. El incumplimiento de esto dará lugar a un penal de equipo por retraso de juego. "TEAM PENALTY- DELAY OF GAME".
- ACLARACION: Los árbitros deben ser notificados por escrito durante el sorteo, de cualquier jugador/es en el área del banco del equipo que no estén involucrados en el juego. Los jugadores deben usar una casaca de identificación proporcionada por el organizador del torneo, de lo contrario, no se les permitirá sentarse en el banco de equipo. Si esto no se cumpliera, el jugador deberá abandonar el área de banco.

MODIFICACION REGLA 9:

- Se contará con nueve Árbitros oficiales:
 - 1 (un) Coordinador
 - 8 (ocho) árbitros para realizar las diferentes funciones

Se solicitará ayuda a voluntarios o profesores para realizar las funciones de juez de línea.

MODIFICACION REGLA 12

- Un partido será de un total de 16 minutos dividido en 2 mitades de 8 minutos cada uno.
- Habrá al menos 5 minutos entre el final de un juego y el comienzo del siguiente
- Una señal auditiva será dada 5 minutos antes de comenzar el partido. También habrá una segunda señal audible a los 90 segundos antes de comenzar cada mitad.
- Los jugadores que van a empezar cualquier de los dos medios tiempos deben estar en cancha, de frente a su propio arco y listos para la revisión de gafas, 90 segundos antes del comienzo de cada

- mitad. En caso de incumplimiento resultará en un penal de equipo o personal, por retraso de juego "TEAM PENALTY or PERSONAL PENALTY- DELAY OF GAME".
- El entretiempo será de 3 minutos de duración.
- Todos los equipos y jugadores deben estar listos para comenzar el partido cuando la mesa de árbitros anuncia "TIME" o cuando haya una señal auditiva. En caso de incumplimiento resultará en un penal de equipo o personal, por retraso de juego. "TEAM PENALTY or PERSONAL PENALTY- DELAY OF GAME".

Cualquier mitad se considerará completa al final del tiempo.

NORMAS BASICAS DEL GOALBALL

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.

REGLAMENTO DE TENIS DE MESA ADAPTADO

Categoría Sub. 18

El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas y 2 (dos) acompañantes.

SISTEMA DE COMPETENCIA - Un equipo por provincia.

División en clases:

Los atletas con discapacidad se dividen en clases de competición dependiendo de la funcionalidad específica de cada atleta, y de acuerdo con el sistema de clasificación de la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Un clasificador habilitado será el encargado de la clasificación de los jugadores.

Los equipos deberán estar conformados por 3 (tres) atletas exclusivamente según se detalla a continuación:

- Dos atletas con discapacidad motriz, pudiendo ser en silla de ruedas (Clases 1 a 5), o de pie (Clases 6 a 10).
Nota: No tienen que ser obligatoriamente un jugador en silla y uno parado. Pueden dos en silla, dos parados o uno y uno.
- Un atleta con discapacidad intelectual (Clase 11).

Dentro de todos los equipos se estipula la obligatoriedad de que alguno de los integrantes sea una dama, sin importar la clase de competición, entendidas como las clases de 1 a 11.

Las clases de competición se abrirán únicamente con la participación mínima de 3 atletas, en caso contrario se combinarán con la clase inmediata superior y así sucesivamente.

Si un atleta es clasificado para participar en la competencia de pie, es decir en las clases 6 a 10, no podrá participar en las clases 1 a 5.

Federados: podrán participar atletas federados siempre y cuando no hayan obtenido previamente medallas en eventos internacionales.

Pruebas a disputarse:

Singles

Se realizarán zonas de 3 o 4 jugadores, (prioridad zonas de 4 jugadores), todos contra todos. Los primeros 2 clasificados pasan directamente a una zona final eliminación directa.

Los atletas no clasificados pasan a una llave B eliminación directa.

En el caso de contar con un mínimo inferior a 6 jugadores en una determinada clase se realizará una zona única en la modalidad de todos contra todos.

Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.

La combinación de las clases quedará sujeta a la cantidad los jugadores clasificados y la misma será determinada por el Juez General de la competencia.

Si se llegara a contar con al menos 3 jugadoras intelectuales, en silla o paradas, se podrá abrir la categoría femenina correspondiente.

Equipos

Se disputarán zonas de 3 o 4 equipos, (prioridad zonas de 3 equipos), todos contra todos. Los primeros 2 clasificados pasan directamente a una zona final eliminación directa. No se realizará llave de consolación.

En el caso de contar con un mínimo inferior a 6 equipos en una determinada clase se realizará una zona única en la modalidad de todos contra todos.

El sistema de juego será Copa Davis modificado: 2 singles y 1 doble. Será ganador el equipo que primero alcance los 2 puntos.

Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.

Quedará a criterio del delegado técnico y juez general autorizar o no la combinación de equipos mixtos (conformados por 2 provincias siempre que una provincia no tenga la posibilidad de armar su equipo completo). Esto se determinará una vez finalizada la acreditación de todas las provincias y para ello se analizarán la cantidad final de provincias, equipos completos y jugadores.

Reglamento técnico de juego

Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa.

Versión actualizada y traducida al español 2018/2019:

[http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento Tecnico de Juego 2018-2019.pdf](http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento_Tecnico_de_Juego_2018-2019.pdf)

Habrará una zona de entrada en calor, la cual podrá ser utilizada por cualquier jugador.

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 pesará 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 plana 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 llegará 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 él, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando está 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 éste vista o lleve, mueve la superficie de juego.

2.10.1.9 Si su oponente, o cualquier cosa que este 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 disputará 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 restará 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 reanudará 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

1º) 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.

APÉNDICE H del Manual para Oficiales de Partido de la ITTF.

Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa

GENERAL

Los atletas con discapacidad se separan en clases, dependiendo de las lesiones y limitaciones descritas en el sistema de clasificación. Un panel de clasificación internacional es el encargado de la clasificación de los jugadores a nivel internacional. □ Clases 1-5 para jugadores en silla de ruedas □ Clases 6-10 para jugadores de pie □ Clase 11 para jugadores con discapacidad intelectual

Cuanto menor sea el número de clase, más severa es la discapacidad.

Después de haber sido clasificados en un nivel internacional, un jugador posee una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especifica su clase y su deporte. El ICC contiene secciones indicando cualquier limitación física (por ej. Que le impida hacer un servicio legal) o requerimiento permanente por razones médicas (vendajes, corsets, o sillas de ruedas modificadas).

Si un jugador juega un campeonato internacional por primera vez y no tiene ICC, su país le otorgará una clasificación temporal. Luego será clasificado en los campeonatos y se le será asignada la clasificación correspondiente a su deporte. También es necesario para algunos jugadores, a lo largo del tiempo, ser reclasificados debido a una discapacidad progresiva. Estos están especificados en una lista comunicada a los clasificadores, jueces generales y organizadores antes del torneo. La clasificación o revisión de los jugadores especificados es organizada por los clasificadores el día previo al inicio del torneo y esto concluye antes que el Juez General haga el sorteo de los eventos individuales, teniendo en cuenta cualquier cambio en la clasificación de los jugadores.

Si un jugador no se ha presentado a la clasificación no le será permitida la participación en la competencia, a discreción del Juez General, y podrá recibir sanciones de parte de la ITTF.

SILLA DE RUEDAS

Las sillas deben tener al menos dos ruedas grandes y una pequeña en el inicio de la jugada. Si por alguna razón durante el partido, las ruedas de la silla de un jugador se sueltan y la silla queda con no más de dos ruedas, entonces la jugada se debe parar inmediatamente y un punto otorgado a su oponente.

En la prueba de individual y equipos, ninguna parte del cuerpo por encima de las rodillas puede ser sujeta a la silla ya que esto podría mejorar el balance. Sin embargo, si el jugador requiere ciertos vendajes por razones médicas, esto deberá estar especificado en su tarjeta de clasificación y se tendrá en cuenta cuando se analice la clase del jugador. En torneos abiertos, vendajes y otras ataduras serán permitidos.

La altura de un cojín, o máximo dos, en condiciones de juego está limitada a 15 cm., sin ningún otro añadido en la silla de ruedas.

Si el jugador debe usar un cinturón (alrededor de la cintura) y/o un corset debido a su discapacidad, deberá demostrar que es necesario para satisfacer el panel de clasificación.

La responsabilidad recae en el jugador para llamar la atención sobre el uso de dicho equipamiento al jefe clasificador, ya sea al inicio o durante las revisiones de clasificación.

Permiso para usar un cinturón o corset podrá ser otorgado bajo las siguientes condiciones:

- esto deberá estar especificado en la tarjeta internacional de clasificación del jugador por el jefe clasificador en el torneo internacional respectivo.
- el jugador deberá proporcionar explicación por parte de su médico, quien debe certificar el periodo por el cual el cinturón y/o corset es requerido. Este certificado deberá tener fecha y firma del médico y presentado al jefe clasificador en el torneo respectivo. El jugador debe reportar esta situación al juez general antes del inicio de la competición en la cual tomará parte.

Si cualquier estructura de soporte adicional se agrega a la silla de ruedas, los jugadores deben solicitar la clasificación o reclasificación para esta silla modificada. Cualquier adición a la silla de ruedas sin reclasificación y autorización escrita en la tarjeta de clasificación internacional será considerada ilegal y el jugador podrá ser descalificado.

Las mesas deben permitir el acceso de las sillas de ruedas sin obstruir las piernas del jugador y también permitir el acceso de dos sillas de ruedas para los partidos de dobles.

REGLAS PARA EL JUEGO EN PIÉ

No hay excepciones a las Reglas del tenis de mesa para jugadores en pié discapacitados.

Todos los jugadores juegan de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ITTF. En las tarjetas de clasificación hay una sección indicando que limitaciones, si hay alguna, tiene un jugador para efectuar un servicio legal.

CONDUCCIÓN DEL PARTIDO

Para un jugador, el tiempo adecuado para su recuperación médica, pero en ningún caso más allá de 10 minutos, puede ser permitido por el juez general después de consultar al Clasificador o al médico del torneo, si un jugador no es capaz de jugar temporalmente debido a la naturaleza de su discapacidad o condición.

La lista de buena fe estará compuesta en esta edición 2019, 3 (tres) atletas: 1 (un) atleta de la categoría BC1, 1 (un) atleta de la categoría BC3 y 1(un) atleta de la categoría BC4 (nueva categoría). La delegación de Boccia de cada provincia estará compuesta además por 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC1, 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC3 y 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC4, lo que hace un total de seis (6) personas por delegación.

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 antes del día 31 de diciembre de 2019.

Espíritu de juego

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.

Los atletas se dividen por categorías, no por sexo. Es un deporte mixto.

1 (un) Atleta BC1 (Masc o Fem)	1 (un) Técnico/Asistente
1 (un) Atleta BC3 (Masc o Fem)	1 (un) Técnico/Asistente
1 (un) Atleta BC4 (Masc o Fem)	1 (un) Técnico/Asistente

No es aconsejable la participación de familiares como acompañantes dentro de las delegaciones,

REGLAMENTO

Consideraciones a tener en cuenta

A continuación, detallamos algunas cuestiones que entendemos son importantes y que deseamos resaltar para un mejor entendimiento. El reglamento completo en castellano que será usado en esta competencia, puede ser descargado en la siguiente dirección: <http://www.bisfed.com/wp-content/uploads/2018/11/Spanish-SPAIN-Rules-V3.pdf>

Asistentes

A los atletas BC1, BC3 y BC4 (que juega con el pie) se les permite tener un Auxiliar. El Auxiliar del BC1 y BC4 (que juega con el pie) debería colocarse detrás del box de lanzamiento y podrá entrar en el box cuando su jugador se lo indique. El Auxiliar del BC3 debe estar dentro del box de su jugador y no puede mirar hacia el área de juego durante los parciales.

Estos Auxiliares desempeñan tareas como:

- Ajustar o estabilizar la silla de ruedas - cuando se lo pida el jugador;
- Modificar la posición del jugador en la silla - cuando se lo pida el jugador;
- Redondear y/o dar la bola al jugador - cuando se lo pida el jugador;
- Posicionar la canaleta (para los BC3) - cuando se lo pida el jugador;

- Hacer acciones rutinarias antes o después del lanzamiento;
- Recoger las bolas al final de cada parcial - cuando se lo pida el árbitro.

Al Auxiliar no se le permite tener contacto físico directo (no tocar al jugador bajo ningún concepto ref: 15.8.5) con el jugador durante el acto de lanzamiento, ayudando al jugador, empujando o modificando la silla de ruedas o el puntero. El auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el área de juego durante el desarrollo de un parcial (ref.: 15.5.2, 15.6.5)

Entrenador

Está permitido que un entrenador, por división de juego, entre en las áreas designadas para la Zona de Calentamiento y la Cámara de Llamadas para cada partido (ref 7.2, 8.2). En la división individual, no se permite que el entrenador entre en el Área de Competición.

Bolas de Boccia

Un juego de Bolas de Boccia está compuesto por seis bolas rojas, seis bolas azules y una Bola Blanca. Las Bolas de Boccia utilizadas en competiciones autorizadas deben cumplir los criterios establecidos por la BISFed (ref 4.7.1, 4.7.2). Cada jugador o competidor puede utilizar sus propias bolas de color. En la división individual cada jugador puede utilizar su propia Bola blanca; en las divisiones de Parejas y Equipos cada competidor debe utilizar únicamente una Bola blanca. Las Bolas de la organización sólo pueden ser utilizadas por aquellos jugadores que no lleven sus propias bolas a la Cámara de Llamadas, o por aquellos jugadores cuyas bolas no cumplan los criterios en el control sorpresa.

Criterios de las Bolas de Boccia

Peso: 275 g. +/- 12 g. (263 g min. – 287 g máx.)

Circunferencia: 270 mm +/- 8mm. (262 mm min. – 278 mm máx.)

No será necesario que las bolas sean de marcas registradas, siempre que se cumplan estos criterios. 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 última decisión sobre si una bola puede ser utilizada.

Dispositivos Auxiliares

Los Dispositivos Auxiliares como canaletas y punteros son utilizados por jugadores de la división BC3 y están sujetos a la aprobación de material de cada torneo.

Los guantes y/o férulas utilizadas por algún jugador deben tener la aprobación de los Clasificadores y ser llevados a la Clasificación de Material.

La canaleta, cuando está tumbada de lado en el suelo, debe caber dentro de un área de 2,5m x 1m. Las canaletas, incluyendo cualquier accesorio, extensiones y bases deben estar en la posición más extendida durante la medición.

La canaleta no puede contar con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión, o aceleración/deceleración de la bola, o la orientación de la canaleta (como láseres, niveles, frenos, mecanismos de visión, alcance, etc.).

Estos elementos mecánicos no están permitidos ni en la Cámara de Llamadas ni en el Área de Competición. No se permite hacer puntería con mecanismos de visión en lo alto de la canaleta. Un accesorio fijo o temporal, adherido a la canaleta podría no ser permitido para ver/apuntar/orientar la canaleta.

Si una canaleta se rompe durante un partido, el tiempo debe ser parado y el jugador dispondrá de un único tiempo de diez (10) minutos de tiempo técnico para reparar esa canaleta. En un partido de parejas, un jugador puede compartir la canaleta con su compañero y/o el sustituto. El cambio de canaleta puede hacerse entre parciales (el Árbitro Principal debe ser informado de este cambio)

Sillas de Ruedas

Las sillas de ruedas de competición deberían ser lo más estándar posible. También pueden utilizarse los Scooters. No hay restricción en la altura del asiento para los jugadores BC3, siempre y cuando permanezcan sentados.

Para los demás jugadores, la máxima altura del asiento es de 66 cm desde el suelo hasta el punto más bajo del asiento donde la nalga está en contacto con el almohadón.

Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo deberá pararse y al jugador se le darán diez (10) minutos de tiempo técnico para repararla. Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el jugador debe continuar jugando o perderá el partido (ref. 11.8).

En caso de conflicto, el Árbitro Principal conjuntamente con el Delegado Técnico tomarán una decisión. Esta decisión es definitiva

Lanzamientos con canaleta (importante)

Después que el árbitro presente la bola blanca, y antes del lanzamiento de ésta, el jugador que lanza debe mover su canaleta claramente al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha (ref.:15.8.10). En los parciales de desempate, tanto en categorías individuales como en parejas, cada competidor debe balancear su canaleta 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha antes de lanzar su primera bola, pero después que el árbitro indique que es su turno (ref: 13.5).

La canaleta debe de ser balanceada 20 cm a cada lado antes de lanzar cualquier bola de penalización. Los jugadores que les queden bolas para lanzar deben reorientar la canaleta antes de realizar su lanzamiento balanceando los 20 cm a cada lado cuando ellos o su compañero regresan del área de juego. Si al competidor no le quedan bolas, no es necesario que haga dicho balanceo de canaleta (ref:15.8.10). No es necesario balancear la canaleta entre los otros lanzamientos.

Una vez que la bola es soltada por el jugador, nada debería obstruirla.

Preparación para el siguiente parcial

En todas las Divisiones El árbitro permitirá un máximo de un minuto entre parciales. El minuto comienza cuando el árbitro coge la Bola Blanca del terreno de juego y anuncia "¡1 minuto!". Los auxiliares y/o entrenadores (solo para divisiones de Parejas y Equipos) recogerán las bolas para el comienzo del siguiente parcial. Tras 45 segundos el árbitro dirá "¡15 segundos!". Al finalizar el minuto, el Árbitro anunciará "¡Tiempo!". Todas las acciones del competidor contrario deben parar cuando el Árbitro dé la Bola Blanca al jugador que sea el siguiente en lanzar. El Árbitro dirá "Bola Blanca". Si el contrario no está preparado, deberá esperar hasta que el Árbitro indique que es su turno de lanzamiento, en ese momento podrá acabar su preparación. Los jugadores deben estar en sus boxes de lanzamiento; auxiliares y entrenadores (para divisiones de Equipos y Parejas) deben estar en su área designada cuando el árbitro dice "¡Tiempo!" o recibirán una tarjeta amarilla por retrasar el partido (ref: 15.9.4).

Tiempo por parcial

Cada competidor tendrá un tiempo límite para jugar cada parcial y será controlado por un Juez de Tiempo.

Los tiempos son:

- BC1 – 5 minutos por jugador y parcial
- BC3 – 6 minutos por jugador y parcial
- BC4 – 4 minutos por jugador y parcial

Clasificación. Características físicas de los Jugadores

A continuación, se detallan **algunas características básicas** de los jugadores que pueden participar en este torneo. Todas las clasificaciones de los jugadores que no hayan ya participado en ninguno de los Torneos Nacionales EVITA o en algún torneo nacional de la F.A.De.Pa.C. , serán clasificados por clasificadores nacionales reconocidos, aplicando los criterios de las Reglas de clasificación de Boccia, 4ta Edición Octubre 2018. Estas Reglas podrán ser descargadas, en su versión en inglés ya que no existe aún una traducción al castellano, en la siguiente dirección de internet: <http://www.bisfed.com/wp-content/uploads/2018/12/Boccia-Classification-Rules-4th-Edition-October-2018.pdf>

Jugador BC1

Cuadriplejía espástica o Atetosis o cuadros mixtos incluyendo ataxia severa, en resumen:

- Severo compromiso que afecta las cuatro extremidades.
- Espasticidad ASAS grado 3- 4 (arriba de grado 3) con o sin atetosis.
- Rango limitado de movimiento y/o fuerza funcional limitada en todas las extremidades y el tronco.
- O severa atetosis o distonía con limitados fuerza funcional y control.
- O ataxia severa que limita coordinación, agarre y liberación.
- Dependiente en silla de composición eléctrica o de asistencia para la movilidad diaria y es poco probable que use silla manual por cualquier longitud de tiempo.
- Atletas con atetosis pueden competir desde una silla manual, a menudo impulsándola con los miembros inferiores (MsIs).
- Atletas con atetosis pueden caminar.

Personas con Cuadriplejía espástica

Personas con Atetosis/Ataxia/cuadro Mixto

Miembros Superiores (MsSs): Hombro, codo y mano

Clínicamente: Flexores y extensores de hombro, bíceps, tríceps, muñeca y mano con espasticidad ASAS 3 o mayor

Funcionalmente: Este nivel de espasticidad llevará a una directa limitación de la actividad sobre el lanzamiento y limitará severamente el follow through (seguir con el movimiento) el cual será pobre.

Espasticidad en bíceps/tríceps específicamente limita follow through en lanzamiento de encima de brazo/pecho y espasticidad en flexores y extensores de hombro/bíceps directamente impactará el lanzamiento pendular o axilar (revisar las definiciones las acciones de lanzamiento).

Clínicamente: Combinación de movimiento involuntario y espasticidad en el MS lo cual resulta en significativamente reducidos coordinación y control de movimiento. Pueden tener rango completo de movimiento activo con menos control.

Funcionalmente: Esta incoordinación y movimiento involuntario resultarán en limitación significativa en el follow through cuando lanzan.

En particular tendrán pobre follow through direccional y pobre sincronización del lanzamiento que puede resultar en múltiples intentos antes de liberar la bola.

Miembros Superiores (MsSs): Hombro, codo y mano

Los atletas demostrarán pérdida de rango funcional activo de movimiento del MS en particular del hombro (flexión) y en el codo (usualmente extensión) lo cual puede ser el resultado de espasticidad, tono incrementado y/o habrá evidentes deformidad y debilidad en el MS.

Pueden mostrar uso de estrategias compensatorias, ej. la cabeza/cintura escapular y el brazo opuesto para mejorar su estabilidad postural en la preparación para el lanzamiento.

Tendrán pobre disociación del MS del tronco lo cual es demostrado funcionalmente por una pérdida de control postural y estabilidad sobre la liberación de la bola.

La disociación del MS del tronco será limitada. Patrones reflejos son comúnmente observados tales como ATNR/STNR/patrón flexor pero no siempre están presentes ni ocurre en el lado que lanza, el lado opuesto, en ambos MsSs o en los MsIs. Pueden observarse clonus o espasmos.	Movimientos involuntarios entonces también incrementan. Reacciones reflejas/patrones son comunes en estos atletas. Sobre la liberación de la bola estos pueden tornarse más evidentes adicionalmente afectando el control postural y estabilidad del atleta.
Agarre y función de la mano	
Clínicamente habrá debilidad de la mano y los dedos, lo cual puede deberse al tono, espasticidad y deformidades de la muñeca y los dedos y por lo tanto el agarre de la bola se dará de varias maneras. Habrà pérdida del control motor fino y de la coordinación de la mano. Pueden demostrar liberación retardada de la bola como resultado de tono flexor/espasticidad o debilidad en los extensores.	Clínicamente habrá debilidad de la mano y los dedos, lo cual puede deberse a distonía o tono mixto y por lo tanto el agarre de la bola se dará de varias maneras. Podrá haber una pérdida del control motor fino y de la coordinación de la mano y la destreza manual estará afectada. Los atletas pueden demostrar liberación retardada de la bola como resultado de tono flexor o debilidad en los extensores.
Tronco/Control postural y Equilibrio	
Espasticidad y debilidad en el tronco. Funcionalmente esto afectará para mantener el equilibrio sentado y para el control del movimiento sin el uso de algunas estrategias compensatorias (ver definiciones de movimiento compensatorio y estrategias). Espasticidad y/o debilidad del tronco podrán resultar en una pérdida del control postural cuando se lanza, ej. para liberar la bola pueden perder su posición, inclinarse más o ser tirados hacia un lado o usar más actividad compensatoria para mantener su postura. Esto también será evidente al atleta retornar a la línea media y a una posición vertical luego del lanzamiento. Debido a la espasticidad y/o debilidad en el tronco, los atletas tendrán limitada disociación del movimiento de pelvis/tronco/MS. Pueden tener soportes laterales en la silla de ruedas o pueden requerir del uso de amarres de pecho/pelvis o pies. Esto puede ser usado en combinación para mejorar la postura y estabilidad de los atletas al lanzar y para compensar debilidad activa/ problemas tonales.	Los atletas mostrarán compromiso del tronco con movimientos involuntarios, lo cual resulta en una pérdida del control postural y la coordinación. El movimiento involuntario del tronco será más evidente durante la evaluación funcional cuando lancen y comúnmente se ve en combinación con movimiento involuntario de MsIs e incremento de reacciones reflejas como se detalló anteriormente. La cabeza estará comúnmente afectada por el movimiento involuntario y también usada como estrategia compensatoria para fijar y estabilizar el tronco en preparación para el lanzamiento. n adición, comúnmente el brazo que no lanza será usado para estabilización en preparación para y durante el lanzamiento. Los atletas demostrarán una más grande pérdida de control postural y estabilidad sobre la liberación de la bola.

Miembros inferiores: Pelvis, Cadera, Rodilla, Tobillo

En la evaluación clínica de cadera, rodilla y tobillo, los atletas mostrarán espasticidad ASAS grado 3 o mayor en los MsIs.

-Significativa pérdida de rango funcional activo de movimiento en los MsIs como resultado de espasticidad, debilidad y pérdida de control selectivo.

Demostrarán pobre disociación de MsIs desde la pelvis y tronco activamente.

Puede haber deformidades en los MsIs en particular alrededor de caderas y rodillas más comúnmente en flexión fija.

Demostrarán una inhabilidad para soportar peso efectivamente a través de los MsIs durante las transferencias y no serán capaces de caminar.

Tendrán muy limitado rango de movimiento pélvico y control sobre el cual el tronco puede ser movido y demostrarán pobre disociación activa de la pelvis desde la columna lumbar.

En la evaluación clínica los atletas demostrarán una combinación de movimiento involuntario y espasticidad en los MsIs lo cual resulta en una coordinación significativamente reducida y de control del movimiento activo.

Esto también estará asociado con incremento de la actividad refleja.

Funcionalmente este movimiento incoordinado e involuntario sumado a patrones reflejo comúnmente vistos, afectará la habilidad del atleta para estabilizarse a través del

tronco y la pelvis cuando lance y se verá una pérdida del control postural, particularmente siguiendo a la liberación de la bola. Así como los atletas tienen algún control activo, el rango de movimiento usualmente no está afectado. Estos atletas pueden ser capaces de caminar.

Comúnmente ellos arreglarán el tronco para crear rigidez que les permita caminar y también usan la cintura escapular y el brazo para mejorar su estabilidad

BC1 FOOT PLAYER (Jugador que lanza con el pie)

Atletas que encajan en el perfil en el perfil físico anterior, pero demuestran que son incapaces de lanzar consistentemente la bola en el campo de juego usando sus manos y no tienen agarre sostenido y/o liberación funcional, pueden ser considerados como BC1 foot player.

Sobre la evaluación clínica y funcional los atletas el compromiso de tronco y pelvis descrito previamente junto con algún compromiso de sus MsIs. Como esto es más probable en un atleta con atetosis/ataxia más que con espasticidad, ellos tendrán algún grado de movimiento involuntario en los MsIs (Miembros Inferiores).

-En la evaluación funcional el atleta tendrá control activo de rango de movimiento en sus MsIs como para impulsar la bola con su pie dentro del campo de juego con direccionalidad y suficiente velocidad con el fin de ser elegible para jugar Boccia como un BC1 foot player. (Ver las definiciones de direccionalidad y velocidad suficiente).

BC3

Criterios de compromiso mínimo BC3

Topografía: Compromiso (s) de las cuatro extremidades

Compromisos: Espasticidad, Atetosis, Distonía, Ataxia, Debilidad, Disminución de rango de movilidad con debilidad muscular

El atleta es incapaz de agarrar o liberar la bola e impulsarla consistentemente en el campo de juego (pasando de la +)

Aletas que encajan en el perfil físico de BC1 o BC4 (como se detalla en cada perfil físico) pero que son incapaces de sostener/lanzar la bola pueden ser elegibles como BC3 sin cumplir los siguientes criterios:

Deben demostrar que son incapaces de sostener la bola y que no tienen agarre sostenido y/o liberación funcional o que son incapaces de impulsar la bola con el pie en el campo de juego.

Funcionalmente los atletas son incapaces de lanzar consistentemente la bola con dirección "útil" & velocidad en el campo de juego (pasando la +).

Los atletas BC3 usan aditamentos de asistencia (rampa) para lanzar la bola en el campo de juego con la ayuda de un asistente. Pueden usar una variedad de métodos para liberar la bola de la rampa, los cuales incluyen pero no se limitan a: puntero de cabeza, aditamento bucal o su mano/dedos para sostener la bola en posición en la rampa y liberar la bola sin ninguna otra asistencia externa.

BC4

Atletas con diagnósticos de condiciones de origen NO cerebral quienes no presentan espasticidad, ataxia o atetosis.

Criterios de compromiso mínimo BC4

Topografía: Compromiso (s) de las cuatro extremidades

Compromisos: Debilidad

El atleta tendrá fuerza muscular de 3 o menos en los músculos del hombro (en 0 – 90° de ROM flexión/abducción) y en extensores del codo, evaluados en posición sedente. (Adaptado de Daniel y Worthingham).

En resumen:

Disfunción locomotora severa que afecta las cuatro extremidades. Pérdida de control activo completo del tronco debido a debilidad en los músculos tronculares. Moderado compromiso de función y pueden tener alguna limitación en rango funcional activo de movimiento debido a debilidad y pérdida de control afectando MsSs/tronco/MsIs. Fuerza muscular total de 3/5 o menor. Pueden usar silla manual o de composición eléctrica para la movilidad diaria. Pueden caminar con asistencia o ayudas para la marcha. Perfil funcional deportivo y mecánica de lanzamiento similar a BC1 o BC2.

Atletas con los siguientes Dx que resultan en limitaciones funcionales y encuentran los perfiles físicos detallados abajo pueden ser elegibles: Miopatías con fuerza total de 3/5 o menor en los hombros y el resto de los MsSs. Esto incluye condiciones como Distrofia muscular o Enfermedad de neurona motora. Lesión medular cervical alta completa o incompleta, tetraplejia, con fuerza global de 3/5 o menor en el MS. Enfermedad de neurona motora,

Atrofia muscular espinal, Enfermedad medular como Mielitis transversa con fuerza global de 3/5 o menor en el MS. Espina bífida combinada con compromiso de MS con fuerza global de 3/5 o menor en el MS. Neuropatías periféricas como Charcot- Marie-Tooth con fuerza global de 3/5 o menor en el MS. Amputados de las cuatro extremidades con nivel de amputación muy alto en los cuatro miembros. Por ej. Amputaciones altas por encima de rodillas influenciando la estabilidad del tronco y amputaciones altas arriba del codo. Artrogriposis con fuerza muscular de 3/5 o menor en el rango de movimiento activo disponible del MS así como en músculos extensores del tronco. Otras condiciones y síndromes como Esclerosis múltiple, Síndrome TAR (trombocitopenia con ausencia del radio), Artritis juvenil, Osteogénesis imperfecta, los cuales resultan en pobre fuerza global de 3/5 y/o rango limitado de movimiento, pueden ser incluidos en este perfil.

LANZADOR BC 4

Movilidad

- Los atletas pueden usar silla manual o de composición eléctrica para la movilidad diaria.
- Pueden ser capaces de impulsar una silla manual; sin embargo, los movimientos rápidos no son posibles.
- Pueden ser capaces de transferirse independientemente usando una variedad de métodos.
- Pueden tener la habilidad de caminar cortas distancias, pero requerirán asistencia para equilibrio por parte de otra persona. Pueden usar la pared o ayudas para la marcha.

Miembros superiores: Hombro, codo y mano: El rango de movimiento activo es limitado, ya sea por pérdida de fuerza y/o pérdida de flexibilidad o pérdida de extremidad.

Hombro: Los atletas pueden ser capaces de mover el hombro a través del rango completo de movimiento contra gravedad, sin embargo, son incapaces de hacer esto contra resistencia manual o sosteniendo la bola. Ellos tendrán grado 3/5 de fuerza muscular o menor en la evaluación clínica.

Codo (Tríceps y Bíceps): Los atletas pueden ser capaces de mover el codo a través del rango completo de movimiento contra gravedad, sin embargo, son incapaces de hacer esto contra resistencia manual. Ellos tienen grado 3/5 de fuerza muscular o menor en la evaluación clínica.

Combinación de hombro y codo: Los atletas son incapaces de mantener 90° a completo rango del hombro en flexión/elevación/abducción y activamente extender el codo contra resistencia manual o cuando sostienen la bola. Ellos tendrán grado 3/5 de fuerza muscular o menor en la evaluación clínica del movimiento combinado de hombro & codo.

-Funcionalmente cuando lanzan usando el lanzamiento sobre el brazo/lanzamiento dardo, el codo debe estar por debajo del nivel del hombro (90°) sobre la extensión activa del codo cuando se libera la bola.

Muñeca, Mano y prensión: Pueden ser capaces de mostrar rango completo de movilidad de la muñeca, pulgar y dedos, sin embargo, habrá debilidad grado 3/5 de fuerza o menor en la evaluación clínica. La debilidad de la musculatura intrínseca y la debilidad de la fuerza de prensión será evidente en el poder de prensión y la evaluación de prensión delgada. Esto será demostrado funcionalmente por debilidad de agarre funcional (flexores) y en la liberación de la bola (extensores). Puede haber alguna pérdida de control motor fino y coordinación con la mano como resultado de debilidad muscular y entonces la destreza manual estará afectada de alguna manera.

Tronco/Control postural y equilibrio: Los atletas demostrarán debilidad, fuerza muscular del tronco de menos de 3/5, en la musculatura del tronco en la evaluación clínica y tendrán alguna limitación de la movilidad activa del tronco como resultado de la debilidad de los músculos posturales (llamados abdominales y extensores). Son capaces de demostrar algún grado de disociación de la pelvis/columna lumbar/tronco y movimiento del MS

mediante coactivación de músculos posturales y alguna estabilización del core. Funcionalmente la debilidad de los músculos del tronco afectará la habilidad del atleta para mantener un buen equilibrio sentado/postura y control de movimiento sin el uso de algunas estrategias compensatorias (ver las definiciones de movimiento compensatorio & estrategias). Los atletas demostrarán el uso de algunos movimientos compensatorios o estrategias para mejorar su control postural y estabilidad en preparación para el lanzamiento, a través de la acción de lanzar y al retornar a la posición recta luego de un desequilibrio. La fatiga de los músculos del tronco es a menudo evidente luego de actividad funcional prolongada y resultará en el uso de mayores estrategias compensatorias para mantener postura, equilibrio y posición de lanzamiento. Los atletas pueden necesitar del uso de amarres pélvicos, de cintura u otros en combinación para mejorar su postura y estabilidad cuando lanzan y para compensar la debilidad muscular activa. Atletas con lesiones medulares cervicales no tendrán activación de sus músculos tronculares y por lo tanto tendrán limitados control postural y equilibrio. Como resultado, el uso de estrategias compensatoria será más evidente y los atletas pueden usar corsé/amarres de cintura o cinturones para mejorar su estabilidad. Es común en los atletas que presenten con deformidades de columna como escoliosis.

Nota. Es muy importante considerar la totalidad del MS y su relación con el tronco cuando se evalúen atletas individuales. La globalidad de la fuerza muscular del MS debería ser considerada y si el test de fuerza revela músculo (s) aislados con fuerza 4/5. El impacto de esta fuerza en el lanzamiento funcional debe ser considerado, evaluado y explicado.

Si esta fuerza muscular adicional en el MS o en la fuerza del tronco se ve que asiste la técnica de lanzamiento, entonces el atleta no será elegible para BC4.

Análisis técnico de las acciones de lanzamiento

-Acciones de lanzamiento asistidas por gravedad son comúnmente vista es estos atletas.

Esto es el resultado de debilidad muscular en todo el MS (grado 3/5 o menor) o como resultado de limitada actividad distal del MS (debajo del codo) resultando en mínima función de la mano y pobre agarre- grasp . Por lo tanto los atletas reducido control de agarre- liberación de la bola cuando lanzan.

El codo debe estar debajo del nivel del hombro (90°) en la extensión activa al liberar la bola, y esto es particularmente relevante cuando se considere lanzamiento pecho/dardo.

La bola es a menudo lanzada:

-Desde un agarre bilateral y acción de empujar desde el tórax.

-Por el uso de balanceo pendular u

Otra acción de liberación asistida por gravedad como dardo/arriba del brazo o lanzamiento del tórax.

Uso de un guante aprobado, férulas y amarres. Guantes, férulas o straps deben ser evaluados por los clasificadores antes de la competencia. No serán permitidos aditamentos o strapping que asistan en la propulsión de la bola.

Atletas con el perfil físico anterior y fuerza muscular global de MS de 3/5 o menos pero quienes son incapaces de sostener la bola en sus manos con agarre sostenido debido a significativa debilidad muscular distal, mínima o ninguna actividad manual, se les puede permitir el uso de un guante, férula, strap o algún otro aditamento para jugar.

Los guantes, férulas, straps o algún otro aditamento para jugar deberán ser evaluados y aprobados por el panel de clasificación para chequear su uso y necesidad.

La lista de atletas que usan guante, férula, strap o algún otro aditamento, será publicada en el website de BISFED.

BC 4 Foot Player

Atletas que encajan en el perfil físico de BC4 como se detalló anteriormente, pero si embargo son incapaces de sostener la bola y no tienen agarre sostenido y/o liberación funcional y son incapaces de lanzar consistentemente la bola pero que tienen suficiente función de MI para propulsar consistentemente la bola con el pie en el campo de juego con direccionalidad y velocidad suficientes, podrán ser capaces de participar como BC4 foot player. Miembros inferiores: Cadera, Rodilla y Tobillo. En la evaluación clínica de cadera/rodilla y tobillo los atletas demostrarán fuerza muscular global grado 3/5 o menor en todos los principales grupos musculares del MI (glúteos, flexores de cadera, cuádriceps, hamstrings, pantorrillas) combinado con una deformidad que menoscaba el rango de movimiento activo y pasivo de la rodilla. Los atletas pueden demostrar alguna pérdida del rango funcional activo de movimiento en todas las articulaciones del MI, como resultado de debilidad muscular y/o deformidad. Los atletas deberán tener un ROM máximo funcional activo y pasivo de menos del 50% del ROM completo en la rodilla de la pierna que patea y esto debe ser cuidadosamente medido usando goniometría.

Voleibol sentado

La lista de buena fe estará compuesta por 4 (cuatro) jugadores, y 1 un técnico. La edad de participación será de 14 a 18 años.

El sitting volleyball o voleibol sentado es uno de los deportes paralímpicos que más desarrollo ha tenido en los últimos años.

En 2017 se realizaron los Juegos Parapanamericanos Juveniles en San Pablo, incluyendo nuestra disciplina en la modalidad de juego reducido 3 vs 3 y cuyas reglas serán las bases en esta primera experiencia.

Habrán mínimas adaptaciones al reglamento y algunos puntos que detallaremos a continuación a fin de esclarecer las dudas por esta primera experiencia.

¿Quiénes pueden participar?

- Los jóvenes que porten una Discapacidad mínima (VS2) definida en el resumen de la clasificación que se adjunta.
- No se permitirá la participación de jóvenes con patologías donde la sensibilidad esté alterada.
- <http://www.worldparavolley.org/wp-content/uploads/2018/01/World-ParaVolley-Classification-Rules-Jan2018.pdf>

Reglamento

Adaptaciones y aclaraciones (se adjunta el Reglamento Oficial en español y el Juvenil en inglés)

Capítulo I: Área de juego

1.1 Dimensiones: 4x4 m.

Espacio libre de 3 m sobre los laterales y 4.5 m de fondo.

2. **Red:** 1.10 m

-

Equipos

4.1. Composición: el equipo estará conformado por un máximo de 4 jugadores

3 en cancha y un suplente. Es obligatorio mínimo por equipo una **jugadora mujer**.

La categoría es de **14 a 18 años** – (Juegos Parapanamericanos Juveniles - 14 años cumplidos al momento de la competencia)

Podrá conformarse con 2 jugadores D ó VS1 y 2 MD ó VS2

4.3 Vestimenta

No podrá utilizarse pantalones o shorts con material más grueso o acolchado.

4.3.3 Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 4

Capítulo III – ESTRUCTURA DE JUEGO

5.5 Para ganar un set: cuando un equipo alcanza 17 puntos con diferencia de 2. En caso de empate 17-17 se sigue jugando hasta alcanzar la diferencia de 2 puntos

5.6. Para ganar el partido

5.6.1. Gana el equipo que obtiene dos sets.

5.6.2. En todos los casos se jugará 3 sets. También se jugará a 17 puntos con diferencia de 2

6.4 Posiciones

En el momento en que el sacador golpea la pelota, todos los jugadores deben estar dentro de su campo a excepción del sacador. No hay posiciones, excepto el turno de saque que debe ser ejecutado por el jugador como lo indique la planilla de juego.

6.4.1.1. La posición de cada jugador estará determinada por la ubicación de sus glúteos en el suelo

Capítulo IV – Acciones de juego

8.3. Faltas al jugar la pelota

8.3.5. "Despegarse" en todo momento durante las acciones de juego, los jugadores deben permanecer en contacto con el suelo con alguna parte de su cuerpo entre las nalgas y los hombros. El despegue está permitido solo en una acción defensiva siempre y cuando la altura del balón no supere la altura de la red.

10 jugador en la red

10.2. Penetración por debajo de la red

Está permitido penetrar debajo de la red al espacio contrario siempre y cuando no interfiera con el juego

10.3 Contacto con la red

El contacto de un jugador con la red no es una falta a menos que interfiera con la jugada (repasar los siguientes puntos en el reglamento)

13. Bloqueo

13.5. Bloqueo de saque

Está permitido bloquear el saque

Capítulo V

14.4 Sustituciones

El suplente ingresará automáticamente por el compañero del equipo que rote a la posición del saque. Todos juegan

14.5. Límites de sustituciones

Un jugador puede ser reemplazado por el que se encuentra afuera. Ese cambio abierto se rige por las mismas reglas que la sustitución común, exceptuando la necesidad de cerrarlo, ya que el jugador que fue reemplazado volverá a ingresar cuando haya cambio de saque.

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 INTELECTUALES
- 3 P.C.
- 3 MOTORES
- 3 CIEGOS Y DISMINUIDOS VISUALES

(3 por discapacidad, 6 varones y 6 mujeres)

❖ En la Categoría sub 18, serán 14 atletas (3 por discapacidad, más 2 atletas con síndrome de Down. Total 7 varones y 7 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 1ª 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 DISMUNIDO 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 **14 atletas en la cat sub 18 (3 por discapacidad, más 2 síndrome de Down: 7 varones y 7 mujeres)** y hasta **12 atletas en las cat sub 14 y sub 16 (3 por discapacidad, 6 varones y 6 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 2018, 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 disminuídos visuales

- Para las cat 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 cat 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.
- **En la cat sub 18 los 2 atletas con Síndrome de Down, estarán a cargo del referente de esa cat. durante la competencia, y de los acompañantes de los atletas motores (1 varón y 1 mujer) durante la estadía.**

NATACION SUB 16

1 Intelectual

1 pc

2 motores

1 ciegos y disminuídos 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

