



REGLAMENTOS DEPORTIVOS



AUTORIDADES PROVINCIALES

**Gobernador de la provincia de Santa Fe
OMAR PEROTTI**

**Ministro de Desarrollo Social
DANILO CAPITANI**

**Ministro de Educación
VICTOR DEBLOC**

**Secretaria de Deportes de la Provincia
FLORENCIA MOLINERO**

**Director de Deportes Federados
RAUL ARAYA**

**Director Provincial de Educación Física
ALFREDO GIANSIKY**

AUTORIDADES JUEGOS SANTAFESINOS 2023

**Coordinación General de los Juegos
VANESA DE NAPOLI**

**Área Técnica y Reglamentos
ALEJANDRO MERLO**

**Discapacidad
MARCELO OSTELLINO
MARCELO SINGUENE**

**Comunicación
SANDRA ZAMBIAZZO**

**Área Administrativa
GRISELDA GRIFFA**

**Sanidad
MATIAS ROMERO**

**Deporte Federado
ISABEL PUSSI**

**Logística
ADOLFO FAGIOLI**

**Personas Mayores
MARCELO CAPELETTO**

**Área Licencias
ROCÍO FIERRO
HORACIO AMARILLO
ALFREDO FRUGONI**



INDICE

AUTORIDADES	2
Reglamento de competencia	4
Acuatlón	8
Atletismo	11
Bádminton	16
Básquetbol 5 vs 5	18
Boxeo	19
Canotaje	21
Cestoball	24
Ciclismo	26
Ciclismo de Montaña	31
Esgrima	33
Fútbol 11	35
Fútbol 7 Mixto	37
Fútbol	40
Gimnasia Artística	42
Gimnasia de Trampolín	61
Gimnasia Rítmica	67
Handball	100
Handball de Playa	102
Hockey	104
Judo	106
Karate	109
Levantamiento Olímpico	113
Lucha Libre y Grecorromana	116

Natación Artística	122
Natación.....	129
Optimist	131
Pádel	133
Patín Artístico	135
Patín Carrera	137
Pelota Paleta	147
Rugby	149
Taekwondo.....	151
Tenis	154
Tenis de Mesa	156
Tiro.....	158
Tiro con Arco.....	160
Triatlón	163
Vóleibol	167
Vóleibol de Playa.....	168
Windsurf.....	170
Ajedrez.....	172
Basquet 3 x 3	174
BMX Freestyle.....	176
Breaking	180
Escalada	182
Freestyle.....	186
Parkour.....	188
Skate.....	195

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 y constancia de alumno regular del establecimiento que representa o acreditación de la institución con foto actualizada; 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 Juegos Santafesinos. 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 que no son organizados por el "Área de competencias" (según cuadro de propuestas deportivas del reglamento general) , se realizará en forma conjunta entre los referentes del programa Juegos Santafesinos y los delegados de las Asociaciones y Federaciones correspondiente.

4. Situaciones no previstas:

TODA SITUACIÓN NO PREVISTA EN EL SIGUIENTE REGLAMENTO, SERÁ RESUELTA POR EL ÁREA DE COMPETENCIAS JUNTO A LOS REFERENTES DEPARTAMENTALES DE LA PROVINCIA DE SANTA FE.

LA ORGANIZACIÓN DEL TORNEO PODRÁ REALIZAR ADAPTACIONES A LAS REGLAMENTACIONES EN CASO DE CONSIDERARLO NECESARIO

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Acuatlón

1. Participantes

- 1.1. Se competirá en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010, 2011), el equipo estará conformado por 2 (dos) deportistas masculinos y 2 (dos) deportistas femeninos.
- 1.2. Acompañarán al equipo 2 (dos) Entrenadores/as, los cuales sugerimos que sean uno de cada género. Todos los integrantes del equipo deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe.
- 1.3. La modalidad de participación según lo establecido en el Manual de Competencia es comunitaria y la característica libre
- 1.4. 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 desarrollarán en forma continua, siendo el tiempo total de carrera el comprendido desde el momento en el que se da la salida de la natación hasta el final del tramo de pedestrismo, formando parte del tiempo total además del tiempo de estas dos disciplinas el tiempo de transición entre ambas.

2.2. Cronograma de Competencias

- Día 1: Prueba Individual "Corta" Masculina y Femenina
- Día 2: Prueba por Equipos Mixta

2.3. Organización de la Prueba

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

Prueba	Categoría	Cantidad de deportistas por provincia	Distancia
Individual Corta	masculino sub 14	2 (dos) varones	100 m natación 1000 m pedestrisimo
	femenino sub 14	2 (dos) mujeres	
Equipos	mixta (1 masculino sub 14 / 1 femenino sub 14)	2 (dos) varones y 2 (dos) mujeres	200 m natación 2000 m pedestrisimo

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.

- 2.3.1. Prueba Individual: El deportista deberá recorrer la distancia de natación y pedestrisimo en su totalidad y en forma continua.
- 2.3.2. Prueba por Equipos: El primer deportista deberá recorrer la distancia de natación y de pedestrisimo en su totalidad y en forma continua para luego pasarle la posta a su compañero de equipo en el área de transición quien deberá repetir lo realizado por su compañero.
 - 2.3.2.1. Podrán elegir el orden de salida entre ellos.

3. Reglamentación

- 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UIPM (Unión Internacional de Pentatlón Moderno) y de la ITU (Unión Internacional de Triatlón).
- 3.2. Toda situación no contemplada en el presente REGLAMENTO será resuelta por la Organización de los Juegos Nacionales Evita.
- 3.3. Natación
 - 3.3.1. Se nadará 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 contará con un sector exclusivo denominado "área de transición" donde realizará el cambio de disciplina; de la natación al pedestrisimo
 - 3.4.2. El deportista no podrá abandonar la zona de transición si no está debidamente

equipado para realizar la etapa de pedestrismo (calzado colocado y torso cubierto)

- 3.4.3. Si la temperatura ambiente es menor a 15°C se realizará 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
Equipo	mixta	Menor tiempo realizado
Copa Provincial (*)	única	Menor cantidad de puntos en contra obtenidos en las pruebas

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.

- 4.2.2. Se sumarán esos puntos obtenidos en las pruebas , siendo la provincia ganadora aquella que obtenga la menor cantidad de puntos en contra.

- 4.2.3. A igualdad de puntos, se tomará en cuenta el tiempo de la posta mixta siendo ganadora aquella provincia cuyo equipo haya realizado el menor tiempo.

- 4.2.4. Si una provincia no presenta alguna de las postas se le otorgará 1 (un) punto más que la última posta presentada.

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 342 6460075

Atletismo

1. Participantes - Los equipos se conformarán después de la instancia departamental.
 - 1.1. Para la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en los años 2009, 2010, 2011), el equipo estará integrado en total por 30 (treinta) atletas masculinos y femeninos, más dos (2) Entrenadores/as y dos (2) delegados/as. Entre los cuatro acompañantes debe haber, mínimamente, uno de cada género. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.1.1. Quince (15) atletas masculinos, un (1) Entrenador/a (preferentemente del género masculino) y un delegado/a.
 - 1.1.2. Quince (15) atletas femeninos y un (1) Entrenador/a (preferentemente del género femenino) y un delegado/a.
 - 1.2. Para la categoría Sub 17 (deportistas nacidos en los años 2006, 2007, 2008), el equipo estará integrado por 32 (treinta y dos) atletas masculinos y femeninos, más cuatro acompañantes, (2) entrenadores/as y dos (2) delegados/as. Entre los cuatro acompañantes debe haber, mínimamente, uno de cada género. Todos 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 género masculino) y un delegado/a.
 - 1.2.2. Dieciséis (16) atletas femeninos y un (1) Entrenador/a (preferentemente del género femenino) y un delegado/a.
2. Reglamentación
 - 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la World Athletics*, 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 de postas la zona de pasaje será de 20 metros para la prueba de 5x80 y de 30 metros para la prueba de 4x100. En ninguna de las dos modalidades estará permitida la "pre zona" (como se conocía anteriormente).
 - 2.1.8. 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".
 - 2.1.9. Exceptuando el punto referente a la partida de las pruebas de velocidad, respetando lo que establece el reglamento anterior al existente:
 - 2.1.9.1. Todo participante que haga una partida en falso será advertido (tarjeta amarilla) y solamente se permitirá una salida en falso por carrera sin descalificar al atleta o los atletas que lo hayan realizado. Toda salida falsa posterior será causal de descalificación.

2.1.9.2. En pruebas combinadas quien realice la segunda partida en falso personal o la tercera general queda descalificado.

2.1.10 Las etapas de Juegos Santafesinos exceptuando los provinciales se ejecutarán en un solo día por lo que las pruebas combinadas deberán ajustarse a ese lapso tiempo. Y bajo este mismo criterio se recomienda tener precaución al inscribir participantes en dos pruebas de más de 200 metros

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	Género	Especificaciones
Lanzamiento de la bala	Masculino	4 kg.
	Femenino	3 kg.
Lanzamiento de la jabalina	Masculino	600 gr.
	Femenino	400 gr.
Lanzamiento del disco	Masculino	1 kg.
	Femenino	0.750 kg.
Lanzamiento del martillo	Masculino	4 kg.
	Femenino	3 kg.
Salto en alto	Masc/Fem	--
Salto en largo	Masc/Fem	--
80 m llanos	Masc/Fem	--
150 m llanos	Masc/Fem	--
800 m llanos	Masc/Fem	--
2000 m llanos	Masc/Fem	--
Marcha atlética	Femenino	3000 m
	Masculino	4000 m
Carrera con vallas*	Femenino	80 m
	Masculino	100 m
Posta 5 x 80	Masc/Fem	--
Pentatlón	Femenino	80 m con vallas, alto, bala, largo y 600 m llanos
Hexatlón	Masculino	100 m con vallas, largo, bala, alto, jabalina y 800 m llanos

*Especificaciones carreras con vallas: ver punto 4.
Nota: la posta y combinadas suman puntaje doble.

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

Prueba	Género	Especificaciones
Lanzamiento de la bala	Masculino	5 kg.
	Femenino	3 kg.
Lanzamiento de la jabalina	Masculino	700 gr.
	Femenino	500 gr.
Lanzamiento del disco	Masculino	1,5 kg.
	Femenino	1 kg.
Lanzamiento del martillo	Masculino	5 kg.
	Femenino	3 kg.
Salto en alto	Masc/Fem	--
Salto en largo	Masc/Fem	--
Salto triple	Masc/Fem	9 (nueve) pasos de aprox. máx. y partida quieta
100 mts llanos	Masc/Fem	--
300 mts llanos	Masc/Fem	--
800 mts llanos	Masc/Fem	--
3000 mts llanos	Masc/Fem	--
Marcha atlética	Femenino	3000 m
	Masculino	4000 m
Carrera con vallas	Femenino	100 y 295 m
	Masculino	110 y 295 m
Posta 4 x 100	Masc/Fem	--
Hexatlón	Femenino	100 c/v, alto, bala, largo, jabalina y 800 m llanos.
Heptatlón	Masculino	110 c/v, largo, bala, 200 m llanos, alto jabalina, 800 m llanos
*Especificaciones carreras con vallas: ver punto 4. Nota: la posta y combinadas suman puntaje doble.		

2. Especificaciones técnicas de las carreras con vallas

2.1. 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

2.2. 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	12,50	13	45
Distancia entre vallas	8	8,50	35
Número de vallas	8	10	7

3. Implementos

- 3.1. 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 con 48hs. de anticipación del comienzo de la competencia, en el lugar que designe la Comisión Organizadora.
- 3.2. Los implementos a utilizar en las competencias deberán cumplir las normas del reglamento de la World Athletics.
- 3.3. Si el día de la competencia la Organización no contara con al menos 5 jabalinas de 400 gr. la prueba será realizada con jabalinas de 500 gr. Se informará oficialmente en la reunión técnica previa a la competencia.

4. Clasificación General por Categorías

- 4.1. Se premiará por categoría y sexo siendo ganadora la provincia que obtenga el mayor puntaje resultante de la suma de todas las pruebas (incluyendo la posta integrada).
- 4.2. 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.
- 4.3. Se realizará la premiación general al finalizar la última jornada de competencia.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Bádminton

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (nacidos en el año 2009, 2010, 2011), por cada provincia los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas (masculinos) y 3 (tres) deportistas (femeninos), 2 (dos) entrenadores/as, y 1 (uno/a) delegado/a. Se sugiere que entre los tres acompañantes haya, mínimamente, uno de cada género. Todos 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 género), participarán sólo en la modalidad singles.
- 1.4. Los/as jugadores/as seleccionados/as como doblistas, (1 pareja por provincia por cada género), 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 -excepto los partidos por el 1er y 2do puesto, y por el 3er y 4to puesto 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. La final del torneo (1er y 2do puesto) y el partido por el 3er y 4to puesto, se jugarán al mejor de 3 sets, de 21 puntos. En caso de igualdad a 20, se definirá a la diferencia de dos puntos, siendo el límite, 23 puntos.
- 3.4. 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.
- 3.5. 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.

- 3.6. Será aceptada cualquier tipo de Raqueta, mientras cumpla con las Reglamentaciones de la Federación Internacional.
 - 3.7. 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).
 - 3.8. 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.

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Básquetbol 5 vs 5

- 1.1. Se participará en las categorías Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2008, 2009) y Sub 17 (deportistas nacidos en el año 2006, 2007).
- 1.2. Cada una de las mismas estará conformada por dos equipos.
- 1.3. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por un máximo de diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/delegados (deberá ser, mínimamente, uno de ellos del mismo género 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.
 - 3.1.4. Cada juego constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno. *Se sugiere que los partidos sean a reloj corrido, exceptuando los últimos dos minutos del último cuarto*
 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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Boxeo

1. Participantes
 - 1.1. La competencia será en la categoría Sub 16 (deportistas nacidos/as en los años 2007 y 2008), por cada provincia los equipos estarán conformados por 7 (siete) boxeadores (masculino), 3 (tres) boxeadoras (femenino), 2 (dos) entrenadores/as (los cuales deberán ser federados, técnicos reconocidos por la FAB) 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. Se sugiere que entre los/as tres acompañantes hay, mínimamente, uno de cada género.
 - 1.2. Se competirá en 7 (siete) categorías masculinas de peso a saber: Desde 46 y hasta 48 kg / hasta 50 kg / hasta 52 kg / hasta 54 kg / hasta 57 kg / hasta 60 kg y hasta 63 kg.
 - 1.3. Se competirá en 3 (tres) categorías femeninas de pesos a saber: Desde 48 y hasta 50 kg / desde 52 y hasta 54 kg / desde 57 y hasta 60 kg.
 - 1.4. En el primer pesaje ningún/a atleta podrá dar su peso por debajo del mínimo de la categoría.
 - 1.5. Aquellos/as boxeadores/as que en la edición pasada (última) hayan obtenido medalla de Oro o de Plata, no podrán participar en ésta edición de los Juegos en la misma categoría de peso en la cual obtuvieron dicho resultado. Sí podrán hacer efectiva su participación en otra categoría de peso.
 - 1.6. La conformación del equipo será completada por un/a (1) árbitro, que deberá estar asentado/a en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.
2. La modalidad de participación es Comunitaria y característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por Reglamento FAB (Federación Argentina de Box).
 - 3.2. Conjuntamente con la inscripción se deberá adjuntar la fotocopia de la licencia única y de la cantidad de combates realizados. En la acreditación de la Final Nacional se deberá presentar la licencia única ORIGINAL, con todos los estudios médicos incluidos en la misma y al día con revisión médica semestral y estudios anuales, a saber:
Análisis de sangre completos – análisis de orina – chagas – VDRL – Rx Tórax – EEG – ECG – examen bucodental – agudeza visual y fondo de ojos (más examen ginecológico en caso de las boxeadoras).
 - 3.3. Se participará en la modalidad de combates a 3 (tres) rounds de 2 (dos) minutos de duración con 1 (uno) minuto de descanso entre rounds, para ambos géneros.
 - 3.4. Todos los púgiles que hayan combatido serán evaluados por una Comisión Técnica Médica a fin de evaluar su permanencia en el Torneo.

- 3.5. Se participará en un mínimo de 2 (dos) combates para cada púgil salvo caso de haber perdido por RSC en su primer combate. Dicha reprogramación quedará informada en la reunión técnica.
 - 3.6. Los combates se realizarán con guantes de 12 onzas, protector inguinal y cabezal.
 - 3.7. Los/as boxeadores/as se pesarán todos/as, el 1er día de 8 a 9.30 hs. Luego el pesaje será de 8 a 9 hs solo para los que combatan ese día. El día previo a las finales, se realizará el pesaje de 20 a 21 hs. El sorteo se llevará a cabo el 1er día de combates a las 10 hs.
 - 3.8. Las boxeadoras deberán, el día del primer pesaje y por única vez en la final nacional, realizarse un test de embarazo (ej.: Evatest). La delegación provincial deberá garantizar la provisión de dicho test.
-
4. Sistema de Competencia
 - 4.1. Se participará en combate de eliminación con rueda de perdedores. No pudiendo competir algún púgil más de una vez por día.
 - 4.2. La posibilidad de ingresar a la rueda de perdedores se decidirá luego de pasar por la evaluación de la Comisión Técnica Médica.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

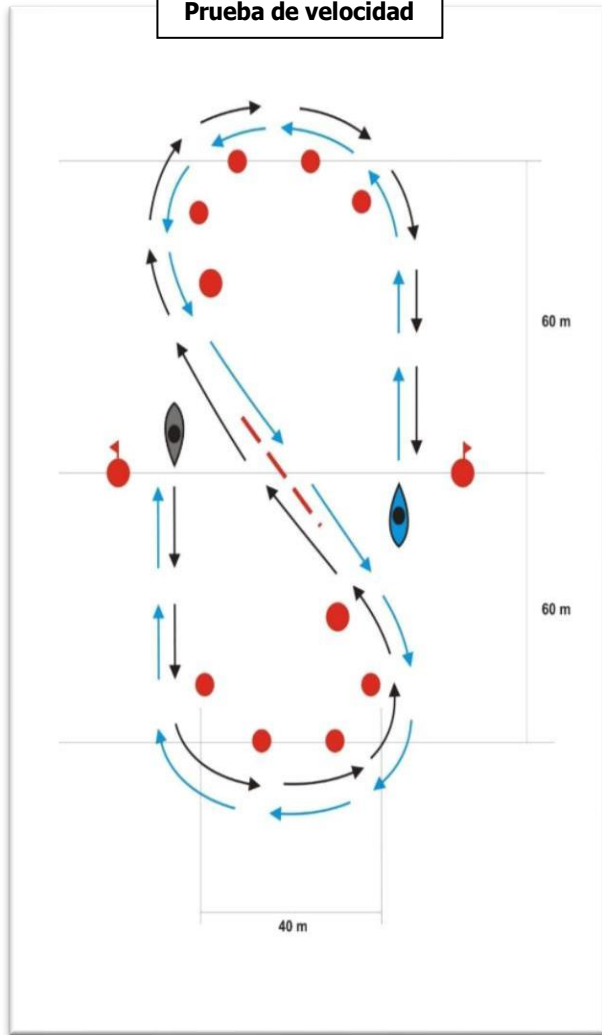
Canotaje

1. Participantes
 - 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (los nacidos en los años 2009, 2010, 2011). El equipo de cada Provincia estará integrado por 8 (ocho) deportistas, 4 (cuatro) masculinos, 4 (cuatro) femeninos, 2 (dos) Entrenadores/as (preferentemente uno de cada género) y 1 (uno/a) delegado/a. Todos 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:
 - 4.1.1. Se dividirá el espejo de agua en dos, para realizar dos circuitos iguales de competencia, permitiendo el armado de las series de a dos deportistas.
 - 4.1.2. Es obligatorio el uso de chaleco salvavidas, el cual será provisto por la Organización.
 - 4.1.3. 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.
 - 4.1.4. En velocidad se participará con embarcaciones K1 (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.
 - 4.1.5. En slalom se participará en las embarcaciones híbridas, en las cuales participaron en los últimos JJ OO de la Juventud. (Siendo estas más estables)
 - 4.1.6. Se penalizará con una advertencia a cada participante que incurra en una partida en falso. Si el mismo deportista incurriere en la misma falta se lo descalificará de la serie.
 - 4.1.7. 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)

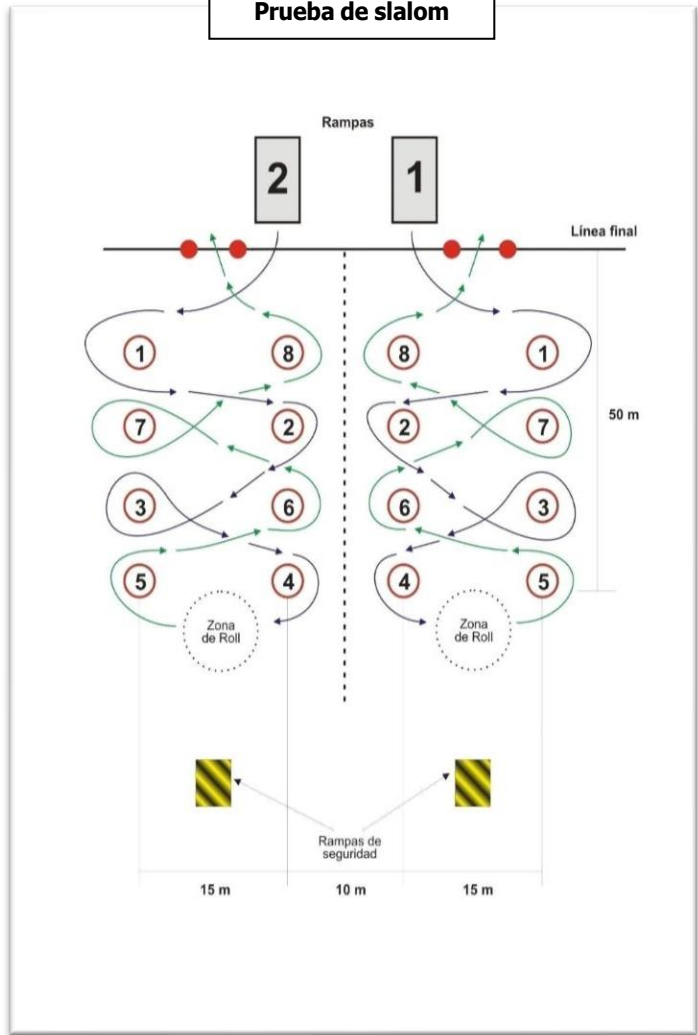
5. Organización de la Competencia
- 5.1. Se utilizará rampa de partida para la modalidad slalom, teniendo la misma una caída de 80 a 100 cm, dependerá de la adopción que el medio permita.
- 5.2. En la competencia de slalom se incorporará el "eskimo roll".
- 5.3. Se utilizarán boyas verticales, quedando conformadas por 6 boyas de paso y 2 de giro (ver diagrama correspondiente).
- 5.4. La clasificación de los deportistas se realizará por tiempo, participando dos veces en la prueba de velocidad y en slalom.
- 5.5. La sumatoria del mejor tiempo realizado en velocidad y en slalom determinará el puesto de ubicación del/la deportista. Esta clasificación será de escala descendente, asignándole al primero tanta cantidad de puntos como participantes haya, un punto menos al segundo y así sucesivamente hasta el último puesto que obtendrá un punto.
- 5.6. Los/as deportistas deben participar en las dos series de toma de tiempo, excepto por algún imprevisto involuntario.
- 5.7. Las boyas se deberán pasar del lado correspondiente (ver diagrama), en caso contrario el deportista deberá volver a pasarlas o quedará descalificado.
- 5.8. 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).
- 5.9. Se implementará de manera complementaria y optativa la disciplina kayak polo, no teniendo incidencia en la puntuación final para la sumatoria de la copa por provincia, recibirán medallas los palistas que participen en el torneo extraoficial.
- 5.10. La separación de las boyas será de 1,50 m y la altura de las mismas 1,20 m.



Prueba de velocidad



Prueba de slalom



Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Cestoball

1. Participantes
 - 1.1. Cada equipo estará integrado por (10) jugadoras y dos (2) Entrenadores/delegados (uno de ellos, al menos, deberá ser del género femenino), 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 (para deportistas nacidos en el año 2009, 2010, 2011).
2. La modalidad de participación será ESCOLAR, con la posibilidad de incluir a 1 (una) jugadora federada en la lista de buena fe.
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 Puntuación y Criterios de Desempate
 - 4.1. 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 terminará 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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Ciclismo

1. Participantes
 - 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2009, 2010). El equipo de cada Provincia estará integrado por 6 (seis) Ciclistas; 3 (tres) masculinos, 3 (tres) femeninos, 2 (dos) Entrenadores/as (preferentemente, uno de cada género), 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 2007, 2008). El equipo de cada Provincia estará integrado por 6 (seis) Ciclistas; 3 (tres) masculinos, 3 (tres) femeninos, 2 (dos) Entrenadores/as (preferentemente, uno de cada género), 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/a y 1 (uno) delegado/a), los/as 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 libre y ruedas con rayos de un máximo de perfil de llantas de 50 mm, quedando excluidas las ruedas de palos y las tapadas lenticulares.

Sistema de Competencia

Prueba 500 metros

- 4.5.1. 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.
- 4.5.2. Organización de la competición
 - 4.5.2.1. El orden de salida será establecido por los comisarios.
 - 4.5.2.2. Las pruebas se corren en final directa.
 - 4.5.2.3. En caso de igualdad entre los tres mejores tiempos, se entregará una medalla idéntica a cada corredor implicado.
 - 4.5.2.4. 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.
- 4.5.3. Desarrollo de la prueba
 - 4.5.3.1. En la salida, cada corredor es sujetado por un comisario deportivo.
 - 4.5.3.2. La salida se da en la cuerda.
 - 4.5.3.3. En caso de falsa salida el corredor tomará una nueva salida en última posición.
 - 4.5.3.4. En caso de accidente, el corredor tomará una nueva salida tras un descanso de aproximadamente 15 minutos.
 - 4.5.3.5. Un corredor no podrá realizar en total más de dos salidas.

5. Prueba Vueltas puntuables

- 5.1. 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.

- 5.1.1. Las pruebas se desarrollarán sobre las siguientes distancias:

Varones Sub 16	15 km	7 Sprint
Varones Sub 14	10 km	5 Sprint
Damas Sub 16	12 km	5 Sprint
Damas Sub 14	10 km	4 Sprint

5.1.2. Organización de la competición

- 5.1.2.1. 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.
- 5.1.2.2. 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 2500 mts aproximadamente).
- 5.1.2.3. Se atribuyen 5 puntos al primer corredor de cada Sprint, 3 puntos al segundo, 2 puntos al tercero y 1 punto al cuarto. El último sprint otorgará puntaje doble (10, 6, 4 y 2 puntos). 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.
- 5.1.2.4. En caso de igualdad a puntos, será tenido en cuenta la plaza del Sprint final

5.1.3. Desarrollo de la prueba

- 5.1.3.1. La salida se da lanzada después de una vuelta neutralizada.
- 5.1.3.2. Los Sprint se desarrollan según las reglas de las pruebas de velocidad.
- 5.1.3.3. Se considera que un corredor ha ganado vuelta y obtenido 20 puntos, cuando alcanza al último corredor del pelotón principal.
- 5.1.3.4. 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.
- 5.1.3.5. 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.
- 5.1.3.6. Los corredores que cuenten con una o varias vueltas de retraso podrán ser eliminados por el Colegio de comisarios.
- 5.1.3.7. En caso de acuerdo entre corredores, el (N) juez árbitro puede expulsar de carrera a los corredores implicados, eventualmente, después de ser advertido.

- 5.1.3.8. 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.
- 5.1.3.9. Los corredores neutralizados no podrán retornar 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.
- 5.1.3.10. 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.
- 5.1.3.11. 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.
- 5.1.3.12. Si la pista llegara a quedar impracticable, por cualquier razón, los comisarios tomarán las siguientes decisiones:
- 5.1.3.13. Volver a correr la prueba completamente el mismo día
- 5.1.3.14. Reanudar la prueba con los puntos y vueltas adquiridos

6. Prueba Scratch

- 6.1. El scratch es una carrera individual sobre una distancia determinada.
 - 6.1.1. Las pruebas se desarrollan sobre las siguientes distancias:

Varones	Sub 16	10 km
Varones	Sub 14	8 km
Damas	Sub 16	8 km
Damas	Sub 14	5 km

- 6.1.2. Organización de la competencia.

- 6.1.2.1. Se realizarán series clasificatorias; a fin de reducir el número de participantes, al máximo de corredores autorizados en la pista.
 - 6.2. Desarrollo de la prueba
 - 6.2.1. La salida se dará lanzada después de una vuelta de neutralización.
 - 6.2.2. Los corredores doblados por el pelotón principal deben inmediatamente abandonar la pista.
 - 6.2.3. La clasificación final se establece en el sprint final, teniendo en cuenta las vueltas ganadas.
 - 6.2.4. En caso de acuerdo entre corredores, los comisarios pueden expulsar de carrera a los corredores implicados.
 - 6.2.5. La última vuelta de la carrera se señala por un toque de campana.
7. Accidentes
 - 7.1. 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.
 - 7.2. En la reincorporación a la pista, el corredor debe colocarse en la posición que tenía antes del accidente.
 - 7.3. Los corredores neutralizados no podrán remontar en pista en el último kilómetro. El corredor que no termine la carrera no será clasificado.
 - 7.4. 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.
8. Indumentaria y protecciones
 - 8.1. 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).
 - 8.2. 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.
9. Penalizaciones
 - 9.1. Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento oficial UCI (unión ciclista internacional).
 - 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 los estipulados por el ente rector de la disciplina.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018 **Ciclismo de Montaña**

1. Participantes

- 1.1. Esta disciplina se desarrollará en las categorías Sub 14 (sólo los nacidos en los años 2009 o 2010) y en la categoría Sub 16 (sólo los nacidos en 2007 o 2008). El equipo de cada Provincia estará integrado por 2 (dos) Ciclistas de Montaña Sub 14 (uno masculino y otro femenino), 2 (dos) Ciclistas de Montaña Sub 16 (uno masculino y otro femenino), 2 (dos) Entrenadores/as (preferentemente, uno de cada género) y un/a (1) delegado/a. Todos 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 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 2,5 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 45 minutos.
 - 4.1.4. De acuerdo a los tiempos estipulados, el Comisario de la Prueba, determinará las vueltas a

recorrer.

- 4.1.5. Para las Damas, será de una vuelta menos, que la estipulada, para los varones, en cualquiera de las dos modalidades o categorías.
- 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, comenzando por el número más bajo, de acuerdo al orden de sorteo realizado durante la reunión técnica.
- 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 sobresenderos adaptados para tal fin.

- 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 se disputará por vueltas, siendo el comisario quien determine el número de vueltas en las pruebas principales.
- 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 está normada por la Unión Ciclista Internacional.
- 5.2. El Atleta deberá presentarse al podio con la vestimenta de ciclismo estipulada en los Reglamentos y/o el uniforme representativo de la provincia.

6. Penalizaciones

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

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

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Esgrima

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 14, deportistas nacidos en el año 2011, 2012 (11 y 12 años de edad). Cada equipo estará conformado por dos (2) participantes masculinos, dos (2) participantes femeninas, y tres (3) Entrenadores/as y/o delegados/as. Se sugiere que entre los tres acompañantes haya, mínimamente, uno de cada género. Todos/as 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 la ingle, 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 tocos 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 tocos.
- 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.

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Fútbol 11

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en el género masculino y femenino, en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010, 2011) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2007, 2008). Cada equipo estará integrado por dieciséis (16) jugadores y dos (2) Entrenadores/delegados (debe ser, mínimamente, uno de ellos del mismo género que el equipo), 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 LIBRE en la rama masculina y COMUNITARIA LIBRE en la rama femenina
 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.
En las distintas etapas de clasificación de los Juegos Santafesinos, los referentes deportivos podrán adaptar los tiempos de juego de ser necesario.
 - 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 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.
 - 1 (uno) punto por partido empatado a cada equipo.
 - 0 (cero) punto al equipo perdedor.
 - 4.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 a 0.
 - 4.3. 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.
 - 4.4. Criterios de Desempate:
 - 4.4.1. 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.

4.4.2. 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.

4.4.3. 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.

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Fútbol 7 Mixto

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las categorías Sub 14, deportistas nacidos/as en 2010 y 2011 (12 y 13 años). Cada equipo estará compuesto por diez (10) integrantes y dos (2) entrenadores/as y delegados/as (deben ser uno de cada género), los/as cuales deberán estar asentados/as en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.2. La composición del plantel deberá ser de hasta cinco (5) deportistas masculinos y hasta cinco (5) deportistas femeninas.
 - 1.3. En el caso de que un equipo no complete el cupo máximo de un género, no podrá ocupar esos lugares con participantes del otro género, siendo siempre el máximo de cada uno de cinco deportistas.
 - 1.4. Cada equipo deberá desarrollar el partido con una (1) arquero/a y seis (6) jugadores/as de campo, salvo expulsiones, respetando las reglas específicas establecidas en el presente reglamento.
2. La modalidad de participación será ESCOLAR LIBRE.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIFA de fútbol 11, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones y adaptaciones:
 - 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.

En las distintas etapas de clasificación de los Juegos Santafesinos, los referentes deportivos podrán adaptar los tiempos de juego de ser necesario.
 - 3.1.2. En cada tiempo la formación del equipo en cancha deberá mantener la composición de hasta tres (3) deportistas de un género y hasta cuatro (4) del otro.
 - 3.1.3. En un tiempo deberán ser cuatro (4) mujeres, y en el otro tiempo cuatro (4) varones. El/la entrenador/a podrá decidir en cuál período (1ero o 2do) aplicar cada mayoría.
 - 3.1.4. La proporción de varones y mujeres establecida por el/la entrenador/a al inicio del período deberá respetarse durante todo ese parcial, no pudiendo alterarse por ningún motivo.
 - 3.1.5. Los cambios serán ilimitados, pudiendo ingresar los/as jugadores/as nuevamente al campo de juego, siempre que cumpla con el punto 3.1.3. Es decir, las mujeres sólo podrán entrar en reemplazo de otra compañera, y los varones en lugar de otro compañero, sin excepción.
 - 3.1.6. En caso de expulsión, el equipo deberá completar el presente período respetando la proporción de varones y mujeres en cancha, (por lo tanto deberá terminar dicho tiempo con el número de jugadores varones y mujeres que resulte de esa exclusión). En caso de que la expulsión se realice en el primer tiempo, al iniciar el segundo período la alineación en cancha deberá respetar lo establecido en el punto 3.1.3, excluyendo un cupo del género del/la expulsado/a.
 - 3.1.7. En caso de lesión, el/la participante podrá ser reemplazado/a por un/a par del mismo género. En ningún caso podrá ingresar en su lugar un/a participante del otro género. Si el equipo no tuviera más reemplazantes que respondan a esta regla, en el banco de suplentes, deberá seguir jugando ese período con un/una jugador/a menos (lesionado/a).
 - 3.1.8. En ningún caso un equipo podrá reemplazar un/a deportista de un género por alguien del otro género. Si, por cualquier razón, un equipo no tuviera representantes disponibles para cumplir con las reglas anteriormente detalladas, deberá jugar con menos jugadores/as, según corresponda con lo reglamentado, inclusive, si fuera al inicio del partido y/o segundo tiempo.

- 3.1.9. Un equipo podrá iniciar un partido con un mínimo de 5 jugadores/as en cancha, siempre que respete los cupos máximos establecidos por género en el presente reglamento.
- 3.1.10. Si un equipo se quedara, durante el partido, con menos de 3 deportistas en cancha (por lesiones/expulsiones/etc), cumpliendo con las reglas de composición del equipo anteriormente detalladas, el partido se suspenderá y la Dirección de Competencias del evento será la responsable de establecer el resultado final, según considere más justo.
- 3.1.11. El campo de juego será un rectángulo de entre 60m y 75m de largo por 35m a 50m de ancho, en una superficie de césped natural o sintético, según lo disponga la Organización.
- 3.1.12. Los arcos serán de 2m de alto, por 4m de ancho.
- 3.1.13. Se jugará con pelota nº5, de fútbol de campo.
- 3.1.14. Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 10 en la parte posterior.
- 3.1.15. Será obligatorio el uso de canilleras.
- 3.1.16. No se permite el uso de botines con taponos de aluminio y es obligatorio el uso de zapatillas en caso de jugarse en césped sintético.
- 3.1.17. No se permite el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física de los/as jugadores/as.
- 3.1.18. La acumulación de tres (3) tarjetas amarillas corresponde automáticamente un (1) partido de suspensión.
- 3.1.19. La aplicación de 1 (una) tarjeta roja, automáticamente inhabilita a quien recibe la expulsión a disputar el siguiente encuentro como mínimo y deberá esperar la sanción otorgada por el Tribunal de Disciplina.
- 3.1.20. Cada equipo podrá disponer de 1 (uno) tiempo muerto técnico, por cada tiempo.
- 3.1.21. Las reposiciones serán del siguiente modo:
 - 3.1.21.1. El saque lateral se realizará con las manos.
 - 3.1.21.2. El saque de esquina (córner) será con el pie.
 - 3.1.21.3. El saque de meta será realizado por el/la arquero/a, 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.
- 3.1.22. No se aplicará regla del off-side o fuera de juego.
- 3.1.23. En los tiros libres la barrera podrá ser establecida por el equipo defensor a 6 metros de distancia del lugar del cual se ejecutará la falta.

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 2 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 terminará 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.

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Fútbol

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las ramas femenina y masculina, en la categoría Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2008 y 2009). Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores/as y dos (2) Entrenadores/delegados (uno de ellos, mínimamente, debe ser del género de los/as 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 ESCOLAR LIBRE.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIFA de Futsal, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones y adaptaciones:
 - 3.1.1. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de quince (15) minutos netos cada uno, con un descanso de cinco (5) minutos entre sí.
En las distintas etapas de clasificación de los Juegos Santafesinos, los referentes deportivos podrán adaptar los tiempos de juego de ser necesario.
 - 3.1.2. El campo de juego será un rectángulo de, aproximadamente, entre 25m y 42m de largo por 16m a 25m de ancho, según lo disponga la Organización del evento.
 - 3.1.3. Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 10 en la parte posterior.
 - 3.1.4. Cada equipo deberá proporcionar su respectiva pechera (o remera lisa) del mismo color que el buzo de su arquero/a, para vestir a su "arquero-jugador".
 - 3.1.5. Inicio y reanudación del juego: no estará permitido marcar un gol pateando directamente al arco, desde un saque desde el medio (inicio de partido, inicio del segundo tiempo, reanudación después de un gol).
 - 3.1.6. Saque de meta: no podrá realizarse un saque de meta más allá de la línea media de la superficie de juego. En caso de que esto suceda, se concederá al equipo contrario un tiro libre indirecto, en la intersección de la línea de banda con la línea de media cancha, en el lateral más cercano respecto de donde la pelota hizo impacto.
 - 3.1.6.1. La pelota estará en juego apenas haya sido lanzada y toque cualquier punto de la superficie de juego, incluso la propia área penal.
 - 3.1.7. En la categoría Sub14, exclusivamente, estará prohibido arrojarse al piso para disputar la pelota.
4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate
 - 5.1.1. 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.
 - 5.1.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 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 a los goles a favor, 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 diferencia al restar a los goles a favor, los goles en contra.
Mayor cantidad de goles a favor.
Sorteo.

Nota: En ningún desempate serán valorados los partidos contra aquellos equipos que no se hayan presentado en uno o más partidos.

5.3 En caso de empatar en un partido final (definición de puesto) de la Zona A o un partido en la Fase Final de la Zona B o C, no se jugará tiempo suplementario, y se definirá mediante tiros desde el punto penal:

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

5.3.1 En todos casos, los penales podrán ser ejecutados por jugadores/as y/o sustitutos/as, y cualquier jugador/a podrá sustituir al arquero en la ejecución de los penales, previo aviso al árbitro.

5.4 Si el partido debiera suspenderse, por cualquier motivo, antes o durante su disputa, quedará a consideración del comité organizador la decisión de reprogramar o tomar otra medida, según las circunstancias.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

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 PROYECCIÓN 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 2009, 2010, 2011, 2012 de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2023. 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 2009, 2010, 2011 que cumplan los 14 años hasta el 31 de diciembre de 2023 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 2009, 2010, 2011, 2012 de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2023. 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 2009, 2010, 2011, 2012 de modo tal que cumplan de máximo 14 años hasta el 31 de diciembre de 2023. 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 2009, 2010, 2011 que cumplan los 14 años hasta el 31 de diciembre de 2023 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 (5) entrenadores/as 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. Se sugiere que los acompañantes (entrenadores/as y delegado/a) sean tres de un género y tres del otro.
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 los deportistas federados que hayan participado en el último Nacional Federativo 2022 en los niveles AC, AC1 Y AC2 en

suelo y salto de la Confederación Argentina y los 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 existirán restricciones en cuanto a la participación.
- 2.4. En el nivel 3 Proyección "caballeros" no existirán restricciones en cuanto a la participación.
- 2.5. **IMPORTANTE:** los niveles federativos serán tomados según registro nacional y/o provincial año 2022

3. Reglamentación

3.1. Rama Femenina

3.1.1. NIVEL 1 PROMOCIONAL

- Aparato: Suelo
- Categoría: Sub 14
- 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
- Categoría: Sub 14
- 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 - PROYECCIÓN

- Aparato: salto – paralelas asimétricas – viga de equilibrio - suelo -
- Categoría: Sub 14
- Modalidad: Individual (all around) la suma de las notas de los 4 aparatos. Instancia Provincial y Nacional.

- Por equipo: Instancia Nacional tomando las 2 mejores notas por aparato de las gimnastas integrantes de cada Provincia.
- Integrantes: 3 gimnastas (mínimo 2) por provincia y un entrenador designado por el sistema cuali-cuantitativo (Entrenador de la gimnasta número 1 de la provincia).
- Participantes: Libres. Podrán participar todas las gimnastas sub 14.

3.2. Rama Masculina

3.2.1. NIVEL 1 PROMOCIONAL

- Aparato: Suelo y salto
- Categoría: Sub 14
- Modalidad: Por equipo
- Integrantes: 3 gimnastas (mínimo 2) y un entrenador. Se toman las 2 mejores notas, por aparato de equipo

3.3. Participantes: podrán participar los deportistas federados que hayan participado en el último Nacional Federativo 2021 en los niveles AC, AC1 Y AC2 en suelo y salto de la Confederación Argentina y los no federados.

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.

3.3.1. Nivel 3 - PROYECCIÓN

- Aparato: suelo – honguito – anillas – salto -- paralelas – barra fija
- Categoría: Sub 14
- 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.
- 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.

3.4. Sistema de juzgamiento

3.4.1. 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 femenina – Descripción Técnica

GIMNASIA ARTÍSTICA FEMENINA

NIVEL	SUELO (serie lineal)			
NIVEL 1 Inicial	No se puede cambiar el orden de los ítems 1- Enlace o momento coreográfico 2- Giro de 360° sobre 1 pie 3- Rondo salto en extensión 4- Rol atrás (piernas juntas y extendidas, brazos extendidos) 5- 2 saltos gimnásticos continuados (1 de amplitud sagital o frontal, ambos codificados) 6- Vertical rol 7- Salto en extensión con medio giro 8- Inversión atrás, adelante o tic toc *Enlace o momento 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) 1 solo salto	1- kip 2- Flotante a la horizontal 3- Vuelta atrás 4- Vuelta al frente, pequeño impulso, regreso al apoyo frontal 5- Impulso colocación de plantillas carpada 6- 2 balanceos y soltarse atrás	Se puede cambiar el orden de los ítems 1- Entrada (puede no estar codificada) 2- Acrobático atrás 3- Acrobático adelante o lateral 4- Serie de danza con 1 salto de amplitud (ambos codificados) 5- Giro de 360 sobre 1 pie 6- Salida mínimo A *3 momentos coreográficos como mínimo (uno en contacto con la viga, otro en posición lateral)	Se Puede cambiar el orden de los ítems 1- Giro de 360° 2- Rondo flic flac salto en extensión 3- Inversión atrás, adelante o tic toc 4- 2 saltos continuados (1 de amplitud sagital o frontal, ambos codificados) 5- Justed con piernas extendidas 6- Mortero recepción a 2 pies o flic flac adelante *3 momentos coreográficos como mínimo, 1 en contacto con el suelo.
NIVEL	SALTO (1,25)	PARALELAS	VIGA (1,25)	SUELO (serie con música)
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- Impulso colocación de plantillas carpada 6- Kip 7- Flotante a vertical 8- Gran vuelta de pecho 9- Salida mortal atrás en posición extendida.	Serie libre con exigencias obligatorias 1- Acrobático atrás con vuelo 2- Acrobático adelante o lateral 3- Serie acrobática (mínimo 1 elemento con vuelo iguales o diferentes) 4- Giro de 360 sobre 1 pie 5- Serie de danza (ídem código) 6- 2 elementos gimnásticos mínimo B 7- Salida en secuencia o mínimo B	Serie libre con exigencias obligatorias 1- Línea ACRO con mortal atrás (posición del cuerpo opcional) 2- Línea ACRO con mortal adelante (posición del cuerpo opcional) 3- Línea ACRO con 2 mortales diferentes 4- Mortal con min. 360 (puede estar o no en línea ACRO) 5- Giro gimnástico mínimo B 6- Pasaje de danza ídem código 7- 1 elemento gimnástico mínimo C

4. GENERALIDADES Y DEDUCCIONES

4.1. NIVEL 1 (inicial): 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: 0.50 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados
- Giro de 360 grados y salto en extensión con medio giro: si falta giro, no está el ítem.
- 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 3.00p)
- 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
- 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
- Todos los elementos acrobáticos o gimnásticos deben estar codificados
- No está permitido realizar vertical para cubrir acrobático adelante
- Valor del ítem del enlace coreográfico: 0.30 c/u
- Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.50 p
- Está permitido cambiar el orden de los ÍTEMS
- 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 135 grados
- En la serie de danza, el salto de amplitud puede ser sagital o frontal.
- Giro sobre 1 pie de 360: si falta giro, 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

4.5. 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 ÍTEMS
- 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: 0.50 p

- Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados
- Los saltos gimnásticos deben estar codificados.
- 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. Descenso 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

4.6. NIVEL 3 (Proyección): SALTO

- ALTURA: 1,25 metros
- Con mesa de salto a caer paradas sobre colchón de recepción reglamentario
- 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: 0.50 c/v
- Ausencia de cada ítem: 0.50 p
- Impulso suplementario o vacío: 0.50 p
- Amplitud en flotantes y circulares, ídem código
- Si realiza flotante a la vertical (debajo de 10 grados o más) se le otorga el requisito y se aplica el descuento por amplitud según código.
- Si realiza el elemento circular 10 grados o más debajo de la vertical, se le otorga el requisito y se aplica el descuento por amplitud según código.
- El requisito 5 es con piernas extendidas, si flexiona realizar descuentos por flexión.
- Si en la salida, hay angulación en la cadera, se otorga posición carpada y 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

4.8. NIVEL 3 (Proyección): VIGA

- 4.8.1. Altura de la viga: 1.25 metros
- 4.8.2. Serie libre con exigencias obligatorias
- 4.8.3. Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- 4.8.4. Las amplitudes por separación de piernas son de 180 grados
- 4.8.5. En la serie acrobática, los elementos pueden ser iguales o diferentes
- 4.8.6. No está permitido utilizar elementos de mantenimiento en la serie acrobática
- 4.8.7. Deducciones generales y específicas del código de puntuación
- 4.8.8. 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

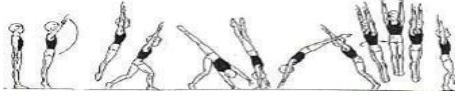

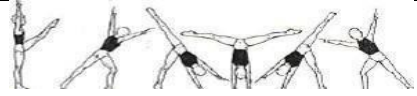


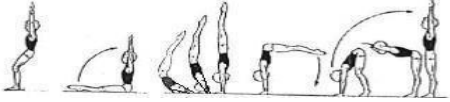

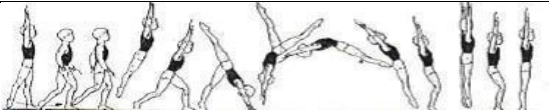
4.9. NIVEL 3 (Proyección): SUELO

- 4.9.1.1. Serie libre con música y exigencias obligatorias
- 4.9.1.2. Duración mínima 60 segundos y máxima 90 segundos
- 4.9.1.3. Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- 4.9.1.4. Las amplitudes por separación de piernas son de 180 grados
- 4.9.1.5. Deducciones generales y específicas del código de puntuación
- 4.9.1.6. 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

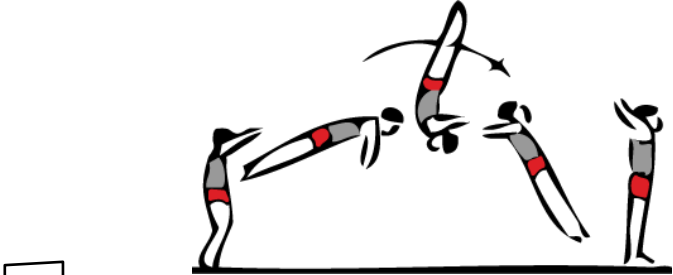
Rama masculina

Nivel 1 - Promocional <input type="checkbox"/>		
1		Salticado, rondo, pique y salto en extensión con 1/2 giro...
2		inmediatamente pique y rol volado, salto en extensión con medio giro a terminar en posición de firmes....
3		Realizar paso al frente seguido de medialuna lateral...
4		acomodarse con 1/4 de giro a la posición frontal y vertical rol pasajera...
5		inmediatamente al levantarse, salto en extensión con medio giro a posición de firmes...
6		continuando a yuste pasajero descendiendo a posición de firmes
7		Paso al frente y paloma frontal 2"...
8		Continuando, tres pasos de carrera y mortero salto en extensión a posición de firmes

Valor de los elementos y penalizaciones

1	1.00 0.50	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - No terminar el rondo de frente a su inicio: h. 0.50
2	1.00 0.30	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Falta de amplitud en el rol volado: h. 0.30
3	1.00	- No pasar por el eje vertical en la medialuna: h. 0.30 - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
4	1.20	- Intento de vertical sin lograrla, cada vez h. 0.50 - Rol c/ brazos flexionados: h. 0.50 - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
5	0.30	- Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
6	1.50	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Errores en la posición final de firmes: s/ C.P.
7	1.20	- Mantener la paloma menos de 2": 0.30 - No Mantener la paloma 0.50 - Intento de paloma sin lograrla, cada vez 0.50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
8	1.50 0.50	- Falta de amplitud en el mortero: h. 0.30 - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Errores en la posición final de firmes: s/ C.P.

Nivel 1 – Promocional - **SALTO**

EJERCICIO	SALTO	VALOR DE PARTIDA
 <p>TABLA DE PIQUE COLCHON DE 30 Y SOFT</p>	MORTAL ADELANTE AGRUPADO	7,5 PUNTOS
	MORTAL ADELANTE CARPADO	8,5 PUNTOS
	MORTAL ADELANTE EXTENDIDO	10 PUNTOS
	DESCUENTOS SEGÚN CODIGO DE PUN TUACION	

Nivel 3 - Proyección



Nº	EJERCICIO	DESCRIPCIÓN
1		Rondo, 2 flicflac.
2		Medialuna, vertical rol
3		Rol volado
4		Yuste
5		Mortero 2 (flic-flac adelante)
6		Paloma frontal 2''
7		Mortal adelante agrupado.
		Salto en extensión con medio giro a posición de firmes.

A los efectos de enlazar los elementos, el gimnasta podrá realizar el siguiente enlace hasta un máximo de tres (3) veces. Por elementos adicionales se penalizará 0,30 cada vez. Los elementos para enlazar no tienen un valor asignado, pero se penalizará las faltas desde el punto de vista de la ejecución. Salto en extensión con medio giro a posición de firmes.

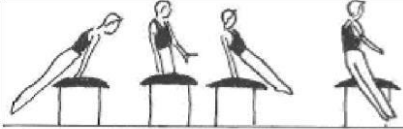
EL ORDEN DE LAS SECUENCIAS DE EJERCICIOS PUEDE SER ALTERADO, RESPETANDO LA ESTRUCTURA DE COMPOSICION INTERNA DE CADA UNA DE ELLAS.

1	0.50 /1/1	0.50 0.90 0.90	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
2	0.50 /1	0.50 0.50	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - No pasar por el eje vertical en la medialuna: h. 0.30 - Intento de vertical sin lograrla, cada vez h. 0.50 - Rol c/ brazos flexionados: h. 0.50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Falta de amplitud en el rol volado: h. 0.30
3	0.50	0.40	- Falta de amplitud en el vuelo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
4	1	0.90	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
5	1.50	1.40	- Falta de amplitud en el mortero: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
6	1	1.30	- Mantener la paloma menos de 2": 0.30 - No Mantener la paloma 0.50 - Intento de paloma sin lograrla, cada vez 0.50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
7	2	1.70	- Falta de amplitud en el vuelo: h. 0.30 - Falta de equilibrio en la recepción: s/ C.P. - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50

Nivel 3 - Proyección


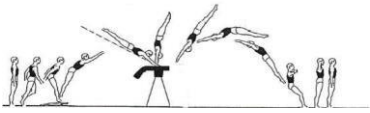
HONGUITO


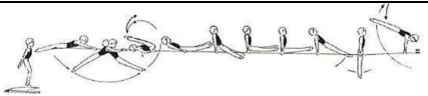


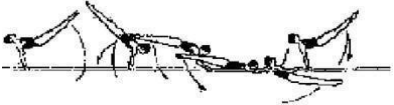

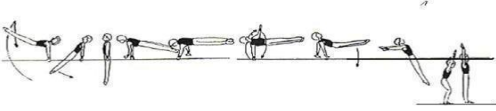


1		10 Molinos continuados en honguito.
DESCRIPCIÓN DE LA PARTE	VALOR	FALTAS TIPICAS
Desde el apoyo facial de frente al hongo, toma de impulso y 10 molinos completos (terminados al apoyo facial)	1.0 p x c/molino 10.00 p	- El gimnasta debe realizar los 10 molinos en forma continuada. Cada molino se considera iniciado y terminado en el apoyo facial (frontal). Los descuentos se realizarán según el Código de Puntuación. - En caso de caída entre cada molino el gimnasta podrá continuar con la serie recibiendo el correspondiente descuento (caída 0,50). Por no completar el molino según desviación 0,10 o 0,20 según la falta .



Nº	DESCRIPCIÓN DE LA PARTE	VALOR	FALTAS TÍPICAS
1	Desde la suspensión ascender hacia adelante con cuerpo extendido a posición invertida manteniendo 2"	1.00	- Mantener la posición entre 1" y 2": 0.30 - Mantener la posición menos de 1": 0.70 - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.20 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.30
2	Luego descender a plegado y realizar toma de impulso adelante (arranque) balanceo atrás y 2 dislocaciones adelante	0.50 / 1.00 / 1.00	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.20 - Falta de amplitud en cada dislocación: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.30
3	Continuadas de balanceo atrás y dominación atrás (gran montada) a escuadra 2"	1.00 / 0.50	- Falta de amplitud en la dominación: h. 0.30 - Mantener la escuadra entre 1" y 2": 0.30 - Mantener la posición menos de 1": 0.70 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.30
4	Vertical de hombros subiendo a fuerza con el cuerpo carpado y piernas juntas, mantener 2 segundos	1.50	- Mantener la escuadra entre 1" y 2": 0.30 - Mantener la posición menos de 1": 0.70 - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.20 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.30
5	Volviendo a extender los brazos para pasar por el apoyo y descendiendo luego atrás a la suspensión carpado y toma de impulso hacia atrás	0.50	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.20 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.30
6	Dislocación directa atrás balanceo adelante y dislocación atrás nuevamente	1.00 / 1.00	- Falta de continuidad y ritmo: h. 0.20 - Falta de amplitud en cada dislocación: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.30
7	Seguida de mortal atrás extendido de salida hasta la posición de firmes	Si realiza salida Agrupada 0,20 P Carpado 0.50 P Extendida 1P	- Falta de amplitud en el mortal: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.30 - Errores en la posición final de firmes: s/C.d.P

Nivel 3 - Proyección SALTO 		
		
MEDIDA	VALOR DEL SALTO	DESCUENTOS
Altura del aparato: 1,20 m. Mesa de Salto	10.00	1º Vuelo: - Falta de extensión del cuerpo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 2º Vuelo: - Falta de rechazo: h. 0.30 - Brazos flexionados: h. 0.50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 Recepción: - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Errores en la posición final de firmes: s/C.d.P

Nivel 3 - Proyección PARALELAS 		
1		Desde impulso en la tabla de pique, saltar al apoyo braquial, balancear adelante y kip de báscula a piernas abiertas, rebotando en las bandas, e inmediatamente balanceo atrás mínimo al horizontal.
2		Descolgarse por detrás a la suspensión carpada para realizar finlandés axilar.
3		Descolgarse por detrás a la suspensión y kip largo al apoyo.
4		Balanceo atrás mínimo al horizontal, dejarse caer al balanceo axilar y kip de pecho al apoyo.
5		Balanceo atrás mínimo al horizontal, balanceo adelante
6		Balanceo atrás pasando mano izquierda al apoyo del barrote derecho para salir lateralmente, e inmediatamente 1/2 giro a derecha hasta la posición de firmes.

1	2.00	- Cuerpo debajo de 30° al iniciar susp. axilar: h. 0.30 - Cadera debajo de la horizontal en el plegado: h. 0.30 - Ayudarse c/ las piernas en el kip: h. 0.50 - falta de amplitud en el balanceo atrás h. 0.50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
2	2.00	- Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
4	2.00	- No alcanzar la horizontal a/ de descolgarse 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
4	2.00	- No alcanzar el horizontal en el balanceo 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
5	1.00	- No alcanzar la amplitud pedida cada vez: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Falta de extensión del cuerpo h. 0.30
6	1.00	- No alcanzar la amplitud pedida en la salida h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - no completar el giro antes de la recepción 0.30

Los balanceos en apoyo incluidos en las partes 1, 4 y 5 tienen un requisito mínimo de altura al horizontal

Nivel 3 - Proyección **BARRA**



1		Rotura de inercia, arranque al frente y balanceo atrás mínimo a 45° sobre la horizontal
2		Balanceo adelante con ½ giro a toma mixta mínimo a 45° sobre la horizontal
3		Balanceo adelante y atrás en toma mixta, acomodar la mano nuevamente a dorsal (balanceos mínimos a 45° sobre la horizontal)
4		Balancear adelante y kip largo.
5		Flotante mínimo al horizontal seguido de vuelta atrás al apoyo con cuerpo extendido.
6		Descolgarse adelante (pescadito) e inmediatamente balanceo atrás mínimo a 45° sobre la horizontal
7		Salida mortal atrás Extendido

1	1.00	- Cuerpo debajo de 30° al iniciar susp. axilar: h. 0.30 - Cadera debajo de la horizontal en el plegado: h. 0.30 - Ayudarse c/ las piernas en el kip: h. 0.50 - falta de amplitud en el balanceo atrás h. 0.50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - falta de amplitud en el balanceo atrás menos de 45° h. 0.30- falta de amplitud en el balanceo menor a la horizontal 0,50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 Descuentos de ejecución según código 2021-2024
2	1.00	- falta de amplitud en el balanceo adelante con medio giro menos de 45° h. 0.30- falta de amplitud en el balanceo adelante con medio giro menor a la horizontal 0,50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 Descuentos de ejecución según código 2021-2024 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
3	1.00	- falta de amplitud en el balanceo atrás menos de 45° h. 0.30- falta de amplitud en el balanceo menor a la horizontal 0,50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 Descuentos de ejecución según código 2021-2024 - No alcanzar la horizontal a/ de descolgarse 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50
4	2.00	- No alcanzar el horizontal en el balanceo 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 Descuentos de ejecución según código 2021-2024
5	2.00	- No alcanzar la amplitud pedida cada vez: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Falta de extensión del cuerpo h. 0.30 Descuentos de ejecución según código 2021-2024
6	1.00	- falta de amplitud en el balanceo atrás menos de 45° h. 0.30- falta de amplitud en el balanceo menor a la horizontal 0,50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 Descuentos de ejecución según código 2021-2024
7	Si realiza salida Agrupada 0,50 P Carpado 1 P Extendida 2P	- No alcanzar la amplitud pedida en la salida h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - no completar el giro antes de la recepción 0.30 Descuentos de ejecución según código 2021-2024

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

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 2010 y 2011. 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 2008 y 2009. Los mismos deberán estar asentadas 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 género femenino, y uno (1) de género 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 2021

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
 - Modalidad: Por equipo.
 - Integrantes: 2 gimnastas y un entrenador.

Modalidad de competencia:

- 4.1.1.1. INSTANCIA CLASIFICATORIA PRELIMINAR 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 determinara 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
- 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 SUB14 INFANTIL Y JUVENIL

	SERIE 1		SERIE 2	
1	- - S	SENTADO	- 1 S	1/2 GIRO A SENTADO
2	- 1 P	1/2GIRO A PARADO	- 1 P	1/2GIRO A PARADO
3	o	SALTO AGRUPADO	o	SALTO AGRUPADO
4	- - S	SENTADO	- - S	SENTADO
5	- - P	PARADO	- - P	PARADO
6	/	CARPA ABIERTA	/	CARPA ABIERTA
7	- 1	1/2 GIRO	- - 2	1 GIRO
8	<	CARPA CERRADA	<	CARPA CERRADA
9		XXX	1 - P	CAIDA VENTRAL
10		XXX	1 - P	PARADO DESDE VENTRAL

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 está permitido, 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

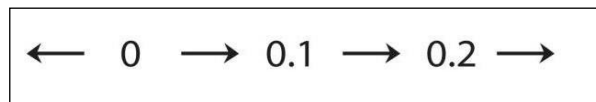
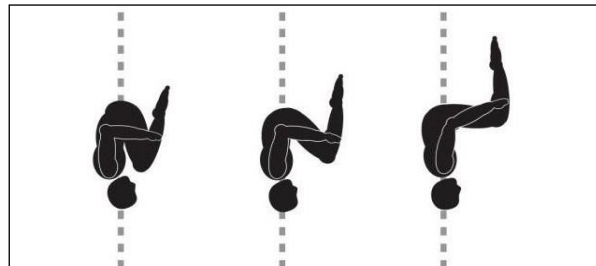
- del mismo color del pantalón largo o blanco.
- **Indumentaria Gimnastas femeninas**
 - Malla de gimnasia con o sin mangas (deben ser ajustadas al cuerpo)
 - Cualquier otra vestimenta que no sea ajustada al cuerpo NO está permitida.
 - Obligatorio el uso de Badanas de trampolín y/o medias blancas que cubran el pie.
 - Por razones de seguridad, NO está permitido cualquier elemento que cubra la cara o cabeza.
 - **Equipos:** deberán usar el uniforme manteniendo los mismos colores entre el torso masculino y la malla femenina (no será necesario tener el mismo diseño), caso contrario podrá descalificarse al equipo del evento por equipos.
 - **Cuidadores o 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.
 - Aterrizca 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 las series obligatorias 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.
 - **Penalizaciones 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
 - Comenzar una serie (después de los 180 seg) DNS
 - 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

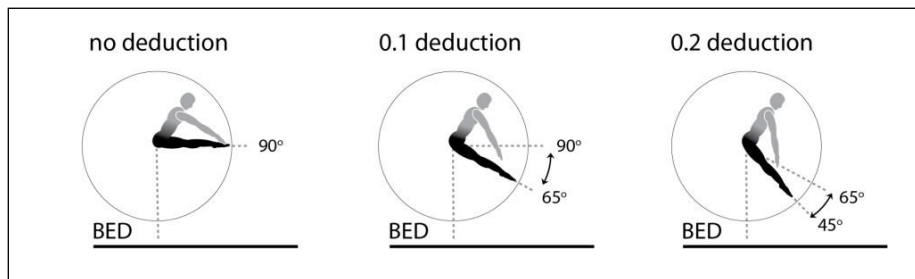
(incluye las rodillas flexionadas, las puntas de pie, las piernas separadas)

 - Posición del cuerpo 0.0- 0.2 pts
 - APERTURA Y FASE DE ATERRIZAJE
 - Apertura 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.



Posición del cuerpo en posición agrupada (angulación de cadera y rodilla)



Posición del cuerpo en posición carpada cerrada y elemento carpa abierta (angulación de cadera y rodilla)

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Gimnasia Rítmica

1. Participantes

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

1.2 Modalidad Conjunto:

1.2.1 **Sub 14 INFANTIL** participarán todas las gimnastas nacidas en 2011 y 2012, en equipos conformados por 4(cuatro) gimnastas + 1 (una) gimnasta suplente opcional y 1 (uno) Entrenador/a.

1.2.2 **Sub 14 JUVENIL** participarán todas las gimnastas nacidas en 2009 y 2010, en equipos conformados por 4(cuatro) gimnastas + 1 (una) gimnasta suplente opcional y 1 (uno) Entrenador/a.

1.2.3 El equipo se completará con 1 (uno/a) Delegado/a, y 1 (uno/a) juez/a, los cuales deberán estar asentado en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2.4 Se sugiere que entre los entrenadores/as y/o delegados/as haya, mínimamente, uno de género femenino.

NOTA: Si el equipo estuviese conformado por 5 (cinco) gimnastas, competirán en conjunto de 4 (cuatro) gimnastas y la quinta gimnasta deberá oficiar de "suplente", siendo obligatorio que participe de titular en alguna de las coreografías.

1.3 Modalidad Dúos:

1.3.1 Sub 14 OPEN participarán 2 gimnastas, que deberán encontrarse **dentro de las 10 participantes de la modalidad conjunto**. Podrán ser nacidas en los años 2012, 2011, 2010 y/o 2009 Cada provincia podrá presentar **un solo dúo** en esta instancia nacional, siendo requisito el participar, por lo menos, con una de las dos categorías de la modalidad conjunto. Las gimnastas participantes de los dúos deberán formar parte, indefectiblemente, de un conjunto de 5 (Infantil o Juvenil), es decir, que no podrán asistir exclusivamente como representantes de dúo.

La reglamentación de esta nueva modalidad podrán encontrarla al final de este manual de modalidad conjunto.

IMPORTANTE: la participación en la modalidad de Dúos será opcional (promocional) y no será tenida en cuenta en el medallero oficial de los Juegos Nacionales Evita.

NOTA: en esta modalidad se competirá solamente con una serie. Todas las gimnastas deben realizar por lo menos una serie en alguna modalidad de competencia.

EJEMPLOS: PROVINCIA "Y" participa con un conjunto INFANTIL (5), un conjunto JUVENIL (5) y un dúo, total 10 gimnastas de la provincia, siendo las integrantes del dúo participantes de los conjuntos antes mencionados.

1.3.2 Las participantes anteriormente descritas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. En el momento de la acreditación se deberá informar cuáles son las gimnastas que participarán del dúo.

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

2. Reglamentación de la MODALIDAD CONJUNTO

COMPETICIONES Y PROGRAMAS

2.1 PROGRAMA PARA CONJUNTOS

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

NOTA: SUB 14 INFANTIL: 4 MANOS

LIBRES y 4 AROSSUB 14 JUVENIL: 4

MANOS LIBRES y 4 CUERDAS

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

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

3. Música

3.1 MÚSICA : CRONOMETRAJE

El cronómetro debe ponerse en funcionamiento inmediatamente cuando la primera gimnasta del conjunto se mueva, y debe ser detenido ni bien la última gimnasta del conjunto esté totalmente detenida.

3.1.1 Penalización: Por el Juez Cronometrista: 0.05 puntos por cada segundo adicional y/o de menos.

3.2 MÚSICA

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

3.2.2 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.)

3.2.3 Se puede utilizar cualquier música que tenga una estructura clara y definida, y está **PERMITIDO LA UTILIZACIÓN DE MÚSICAS CON LETRAS**, respetando la ética. Cada provincia deberá presentar (al momento de la acreditación) las músicas en un pendrive.

Cualquier incumplimiento a esta regla significará 1 (uno) punto de descuento por parte del Juez Coordinador.

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

Cada conjunto y cada serie competitiva 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.

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

PROVINCIA CATEGORÍA APARATO (conjunto/duo)

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

4 JURADOS

4.1.1 Cada jurado consiste de 2 grupos de jueces:

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

- Ejecución (E): 3 jueces, promedio de las 3 notas, evaluando:
 - Faltas Artísticas: Música y coreografía
 - Faltas Técnicas: ejecución de los movimientos corporales y manejos del aparato

5.1. DISTRIBUCIÓN Y CÁLCULO DE LAS NOTAS

DISTRIBUCIÓN Y CÁLCULO DE LOS PUNTAJES	
DIFICULTAD (D) Max. 6.00 puntos 2 jueces Por adición: promedio de las 2 notas Esto significa que cada grupo inicia con 0,00 pts y por cada elemento logrado de los obligatorios, sumará puntos	EJECUCIÓN (E) Max. 15.00 puntos Faltas artísticas • Faltas técnicas 3 jueces Por deducción: promedio de las 3 notas Esto significa que cada grupo inicia con 15 pts y por cada falla recibirá una deducción.
Puntaje final: 21.00 puntos Por adición: puntaje de D 6.00 puntos + Puntaje de E 15.00 puntos máximo	

5.1.1. Diferencias toleradas entre la nota más alta y la más baja será de 0.60 máximo por banca.

5. ÁREA DE COMPETENCIA

5.1 EJERCICIOS DE CONJUNTO

5.1.1. Cualquier cruce del borde del área del practicable por los aparatos, o uno o 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 sí mismo será penalizado.

NOTA: Las líneas que limitan el practicable, forman parte del mismo.

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

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

6. APARATOS

6.1 NORMAS – CHEQUEO

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

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

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

- Penalización Juez Coordinador: 0.50 por conjunto.

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

6.2.1 Colocación de los aparatos alrededor del área del practicable:

- El Comité organizador debe colocar un juego de aparatos idénticos (cuerda y aro) a lo largo de 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 (Juez coordinador): 0,50 puntos en caso de utilizar otro aparato de reemplazo

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

- Penalización por (E) Jueces de Ejecución: 1.00 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/gimnasta que traspasa el límite del practicable y debe anotar la penalización en el formulario específico y pasarlo a la mesa de cómputos.

6.2.3 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.

6.2.4 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): 1.00 puntos por pérdida del aparato
- Penalización por Juez Coordinador: 0.50 puntos por el uso del aparato de reemplazo no autorizado.

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

- Si el aparato se rompe durante un ejercicio o se engancha en las vigas del techo, el conjunto no está autorizado a reiniciar su ejercicio.
- El conjunto no será penalizado por el aparato roto o enganchado en las vigas del techo pero será penalizado por las consecuencias de las faltas técnicas.

- 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.

- En cualquier caso el conjunto puede:

-Parar el ejercicio

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

-Ninguna gimnasta o conjunto está autorizado a continuar un

ejercicio con un aparato roto. Penalizaciones:

-Si 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 1.00 puntos

7 VESTIMENTA DE LAS GIMNASTAS

7.1 GIMNASTAS CONJUNTOS

7.1.1 Maillot de competición:

Cada grupo deberá presentarse vestido de las siguientes maneras:

- Todas las gimnastas deben tener la misma vestimenta, idénticas en material, diseño, estilo y color.
- La vestimenta debe ser malla de danzas o de gimnasia, adherida al cuerpo, para permitirle a los jueces 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.

8. DISCIPLINA

8.1 DISCIPLINA DE LAS GIMNASTAS Y LOS ENTRENADORES

8.2 Las 4 gimnastas del conjunto deben presentarse en el área de competencia solo una

vez que hayan sido llamadas por micrófono

Penalización por el Juez Coordinador:

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

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

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

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

- Penalización por el Juez Coordinador: 0.50 puntos

8.3.3 Orden de paso incorrecto: Para el orden de paso equivocado o elección incorrecta del aparato de acuerdo del orden de paso del ejercicio será evaluado al final de la rotación. El conjunto será penalizado. Penalización: 1.00 punto Juez Coordinador

9. CONTACTO CON LOS APARATOS

9.1. Principio y final del ejercicio.

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

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

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

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

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

Ningún aparato deberá estar sin ningún tipo de contacto.

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

EL TOTAL DE ESTAS PENALIZACIONES SE DESCONTARÁ A LA NOTA FINAL:

FALTAS	Desc.	Juez responsable
Por cada segundo adicional o en falta del tiempo del ejercicio	0.05	Cronometrista
Por música no conforme al reglamento	0.50	Coordinador
Por cada música adicional con palabras	1.00	Coordinador
Por cada salida del practicable del aparato y/o gimnasta	0.30	Línea
Utilización de aparato no autorizado (medidas antirreglamentarias)	0.50	Coordinador
Por el uso de cualquier aparato no ubicado previamente	0.50	Coordinador
Por presentación tardía o temprana del conjunto	0.50	Coordinador
Atuendo no conforme a las reglas	0.30	Coordinador
Por recuperación no autorizada del aparato	0.50	Coordinador
Orden de paso incorrecto	1.00	Coordinador
Por gimnasta o entrenador que se comunica verbalmente durante el ejercicio	0.50	Coordinador
Por escudo no conforme con las normas oficiales	0.30	Coordinador
Por vendajes o soportes no conforme a las reglas	0.30	Coordinador
Por entrada del conjunto al practicable no conforme a las reglas	0.50	Coordinador

10. DIFICULTAD:

MANOS LIBRES

DIFICULTAD 6 puntos		
Dificultad (D) Máx.6 Dificultades MANOS LIBRES: 2 de cada grupo corporal Valor: 0.10- 0.20	Secuencia de pasos de danzas Min. 1 S Valor: 0.50c/u	Elementos de colaboración entre las gimnastas Min. 6 Valor: -0.50 por cada una faltante.

APARATO: CUERDA / ARO

DIFICULTAD 6 puntos		
Dificultad (D) Coordinada con Elementos Técnicos del aparato. Máx.5 Dificultades 3 Dificultades Corporales: 1 de cada grupo corporal. Valor: 0.10-0.20 2 Dificultades por intercambio. Valor: 0.20-0.50	Secuencia de pasos de danzas Min. 1 S Coordinada con Grupos Técnicos Fundamentales del aparato Valor: 0.50c/u	Elementos de colaboración entre las gimnastas Min. 6 Valor: -0.50 por cada una faltante.

10.1 Dificultad corporal: Las dificultades de cada Grupo Corporal deben estar representadas 1 de cada grupo: Saltos

, Equilibrios \bar{T} , Rotaciones \circ en las series de aparato y 2 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
 - Descuento técnico de 0.30 o más.
 - Pérdida del aparato durante la dificultad. (con o sin lanzamiento).
 - Pérdida del equilibrio, apoyando una mano, un aparato o cayendo.
 - Nudo en cuerda.
 - Aparato estático.
- Si una dificultad es realizada en conexión con un lanzamiento del aparato, solo es válida:
 - Si el aparato es lanzado al principio, durante o justo al finalizar la dificultad
 - Si el aparato es recibido al inicio, durante o al final de la dificultad

11 **Dificultad con intercambio** (\nearrow):

Cada conjunto debe realizar 2 dificultades por intercambio.

11.1 Los intercambios por lanzamiento de aparatos son los únicos que son considerados como dificultad de intercambio. Un lanzamiento es válido siempre que duplique la altura de la gimnasta (de pie), mínimamente.

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

11.1.2. Los intercambios se pueden realizar:

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

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

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


11.1.4 Valor de las dificultades de intercambio

- Valor base 0.20 puntos: realizando las 2 acciones que se nombra en el punto 11.1.3 (**durante el intercambio, no se pueden realizar Dificultades Corporales**)

11.2. 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.

11.3. 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 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.

12. Secuencia de pasos de danzas S  Valor 0.50 puntos: secuencia de pasos

rítmicos de danzas de salón, folclóricas, danzas modernas, etc., como mínimo 8 pasos TIEMPOS MUSICALES (8 segundos), durante los cuales el aparato está en continuo movimiento.

Estos pasos deben guardar las siguientes correlaciones:

- Deben ser en concordancia total con el tiempo, ritmo y acento musicales.
- Los verdaderos pasos de danza deben tener una variedad de niveles, direcciones, velocidades y/o 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 las gimnastas.

Los pasos de danzas no serán válidos con:

- Caída/tropezón de la/s gimnasta/s o pérdida del aparato.
- Falta de un elemento técnico fundamental 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.

13.Elementos de colaboración de las gimnastas (6 como mínimo- todas las colaboraciones que superen las seis pedidas enriquecerán la coreografía, pero no adicionan puntaje extra). Cada colaboración tendrá un valor de 0,50 puntos, siendo el máximo permitido de 3,00 puntos.

Penalización: Juez de dificultad: 0,50 por cada colaboración faltante. (En composición)

13.1. 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.
- **TODA COLABORACIÓN DEBERÁ SER CLARA PARA EL JUEZ.**

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

- Las 4 gimnastas no participan en la acción de 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.
- Elemento pre acrobático con técnicas no autorizadas (ejemplo: voltereta con vuelo)
- En los pasos por encima de los aparatos, estos no pueden estar simplemente tendidos en el suelo y tienen que elevarse al menos a la altura del nivel de la rodilla.

13.2. Elementos prohibidos en las colaboraciones

- *Acciones o movimientos en los cuales una o varias compañeras son mantenidas sin tocar el suelo durante más de 4 segundos o tiempos musicales.
- *Transportar o arrastrar gimnastas por el piso por más de 2 pasos
- *Caminar (más de un apoyo), sobre una o varias gimnastas
- *Formar pirámides.
- * Spagat frontal o lateral en el suelo con parada en la posición.
- *Apoyo sobre una o dos manos o sobre los antebrazos con parada prolongada en la posición vertical.

Penalización: por los jueces de ejecución: 0.50 puntos por cada elemento prohibido

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

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

13.4. Contacto con los aparatos durante las colaboraciones:

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

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
















14. Grupos fundamentales u otros grupos del Aparato:

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 Dificultad: 0.50 puntos por ausencia de cada Grupo Técnico Fundamental del aparato.




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

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


Aparato	Grupo Técnico Fundamental	Otros Grupos Técnicos
U	 Pasaje a través de la cuerda con saltos Cuerda girando hacia atrás, adelante o costado.	 
	  Pasaje a través de la cuerda con 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)	<ul style="list-style-type: none"> <u>Enrollamiento</u> Pequeños y medianos lanzamientos
	 Escape ó recepción de un cabo ;  Espirales (dos o más rotaciones del final de la cuerda durante la escapada)	 Captura de la cuerda con un cabo en cada mano 
		
O	Pasaje a través del aro con todo el cuerpo o gran parte de él.	<ul style="list-style-type: none"> 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 por mínimo 1 segmento del cuerpo	pequeñas o medianas lanzamientos y recepciones

<p>Rotaciones del aro alrededor de un eje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 rotación libre entre dedos ▪ 1 rotación si es sobre una parte del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Amplios movimientos en 8 - Grandes círculos del brazo <p>Mínimo 3 rotaciones si es en el suelo (trompo)</p>
--	--

14.2 Resumen de Otros Grupos Técnicos de todos los aparatos

	Lanzamientos y recepciones
	<p>manejos (aparatos en movimiento):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transmisión del aparato de una parte a otra del cuerpo o por debajo de las piernas
	Equilibrio inestable en una parte del cuerpo

14.2.1 Equilibrio inestable de los aparatos: aparato sostenido sin ayuda de la/s mano/s sobre una pequeña superficie de un segmento corporal con riesgo de pérdida del aparato.

- Los aparatos no pueden ser agarrados fuertemente por ninguna parte del cuerpo ni las manos para ser considerados equilibrio inestable.
- Un elemento de equilibrio inestable incorrecto  es considerado aparato estático

14.2.2 Aparato estático:

- El aparato es 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.

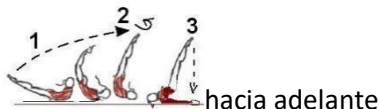
Penalización por los jueces de ejecución: 0.30 puntos por cada aparato estático

15 Elementos pre acrobáticos:

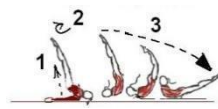
- Todos los pre acrobáticos deben realizarse SIN detenerse en la posición de vertical ni tener fase de vuelo. Penalización juez de ejecución: 0.50 por pre acrobático prohibido.

15.1 Solo están autorizados los siguientes grupos de pre acrobáticos:

- Roles adelante, atrás o laterales sin vuelo
- Inversiones (medialuna o souplesse) adelante, atrás o lateral
- Si las inversiones se realizan con diferentes apoyos: sobre manos, codos, pecho, son consideradas diferentes. Sin embargo, el apoyo de una o dos manos sin otra variación es considerado mismo pre acrobático.
- Rol de pecho o rol de hombro/ Fish- flop



hacia adelante



hacia atrás

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

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

PENALIZACION Jueces de Ejecución: ELEMENTO PRE ACROBÁTICO IDENTICO REPETIDO:
0.30 descuento

(variedad)

16. **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 variedad insuficiente en el uso de direcciones y trayectorias.
 - Penalización por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos por variedad insuficiente en el uso de niveles y modalidades de desplazamientos.
 - Penalización por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos por no usar el practicable en su totalidad.
 - Penalización por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos movimientos ejecutados en la misma zona del practicable por mucho tiempo.

17 **DIFICULTAD jueces (D)**

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.

Penalizaciones de los Jueces de Dificultad




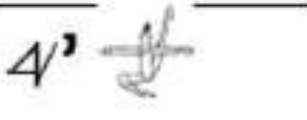




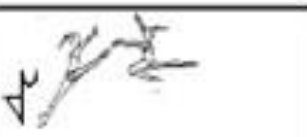
	0.30	0.50
Penalizaciones	Ausencia de diferentes tipos de lanzamientos de intercambios	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Por ausencia de cada Grupo Técnico Fundamental del Aparato ▪ Por no realizar al menos 1 Secuencia de pasos de danza ▪ Por realizar más de la cantidad máxima de dificultades. ▪ Por la falta de algún intercambio o dificultad corporal exigida. ▪ Por realizar más de la cantidad permitida de dificultades corporales de cada grupo y/o intercambio. ▪ Por ausencia de cada una de las colaboraciones (error de composición)

17.1 Tabla de dificultades de salto ()

17.1.1 Características de base:

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


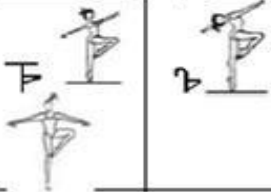





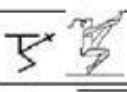

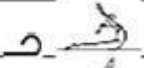
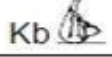
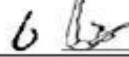

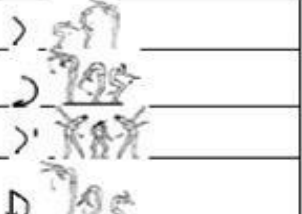


Tipos de Saltos	0,10	0,20
1. Salto Agrupado		
2. «Tijeras» con piernas flexionadas		
3. Salto con piernas extendidas		
4. Salto Passé (pierna libre flexionada adelante o lateral)		
5. Salto con pierna libre extendida en posición horizontal adelante		
6. Salto con pierna libre extendida en posición horizontal lateral		
7 Salto con pierna libre extendida en posición horizontal Arabesque		
8. Salto con pierna libre extendida en posición horizontal Attitude		
9. «Cabriole» adelante		
10. «Cabriole» lateral		
11. «Cabriole» atrás o con rotación (180° o más)		
12. Salto arqueado o con rotación (180° o más)		
13. «Tijeras» saltos con cambio de piernas adelante a la horizontal; también por encima de la horizontal, pierna de impulsión elevada con todo el pie más alto que la cabeza, o con cambio de piernas atrás (a la horizontal), o con círculo	 	 

<p>15. Cosaco, pierna extendida adelante, a la horizontal, o con rotación (180° o más),</p>		
<p>16. Cosaco, pierna extendida adelante, elevada con todo el pie más alto que la cabeza</p>		
<p>17. Cosaco, pierna extendida lateral, elevada con el todo el pie más alto que la cabeza,</p>		
<p>18. Salto en Círculo con una pierna, impulso con uno o dos pies, o con rotación (180° o más)</p>		
<p>29. Corza, impulso con 1-2 pies, con círculo o con rotación,</p>		
		
<p>30. Corza con cambio de piernas (paso con pierna flexionada)</p>		
<p>31. Fouetté (recepción sobre el pie de impulso),</p>		
<p>33. Fouetté corza, , o con círculo</p>		

17.2. Tabla de dificultades de equilibrio (T)

17.2.1 Características de base: forma definida y claramente fijada (parar en la posición por lo menos 1 segundo)





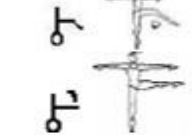



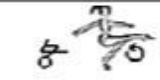



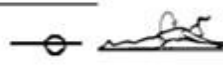

Nota: se recomienda evitar los equilibrios sobre rodillas o en flexiones profundas.

Tipos de equilibrios	Equilibrios sobre el pie	
	0,10	0,20
1. Pierna libre atrás, por debajo de la horizontal, tronco flexionado atrás		
2. Passé adelante o lateral (posición horizontal) o con flexión atrás de la zona alta de la espalda y los hombros		
3. Adelante: pierna libre horizontal (extendida o flexionada)		
6. Lateral: pierna libre a la horizontal		
8. Arabesque: pierna libre a la horizontal		
10. Attitude o círculo atrás		
11. Cosaco, pierna libre a la horizontal: todas la direcciones		
12. Cosaco, pierna libre Adelante o lateral (pie más alto que la cabeza), con o sin ayuda		
17. Equilibrio con apoyo sobre el abdomen		
18. Equilibrio con apoyo sobre el pecho (Kabaeva) con o sin ayuda de las manos		
Equilibrios Dinámicos		
19. Paso de apoyo en el abdomen al pecho		
20. Equilibrios Dinámicos con onda total del cuerpo en todas las direcciones en posición de pie (frente, lateral, atrás) o con descenso o elevación desde el suelo		
22. Equilibrios Dinámicos con apoyo sobre los antebrazos con o sin movimientos de las piernas (Estas dificultades se consideran la misma)		

17.3 Tabla de dificultad de Rotación (o)

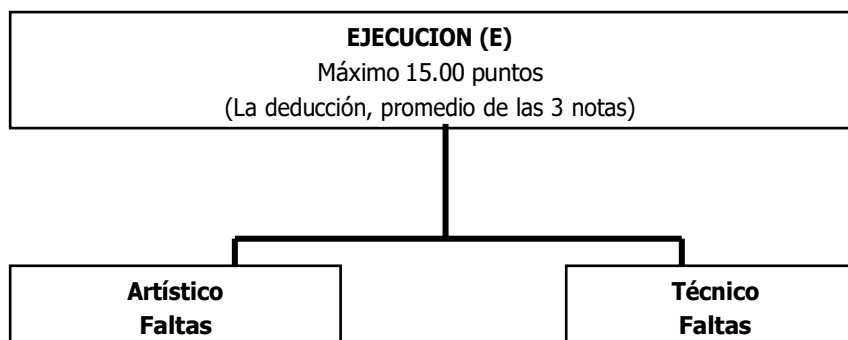
17.3.1. Características de base

- Mínimo una rotación de 360° manteniendo la forma

Tipos of Rotaciones	0.10		0.20	
1. Pierna libre adelante, tronco flexionado adelante				
2. Pierna libre atrás, tronco flexionado atrás				
3. "Passé" (adelante o lateral); o con flexión de la zona alta de la espalda y los hombros				
5. Adelante pierna libre horizontal (extendida o flexionada)				
7. Lateral: pierna libre				
10. Arabesque: pierna libre horizontal				
14. Attitude:				
15. Fouetté: Passé o con pierna extendida a la horizontal adelante, lateral, "arabesque", o "attitude"				
16. Cosaco				
19. Illusion tronco flexionado adelante/ lateral;				
20. Rotacion sobre el abdomen, piernas próximas al círculo sin ayuda de las manos (Kanaeva) o sobre la espalda (Ralenkova)				
21. Rotación en espagat con ayuda de la mano, sin interrupción, flexionada adelante o atrás				

EJERCICIOS DE CONJUNTO

18 LA EJECUCIÓN CONSISTE EN:



19. Los componentes artísticos

19.1 Unidad de la composición

19.1.1 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.

19.1.2 El carácter de la música debe definir el tema principal idea de la composición, y las gimnastas deben transmitir esta idea guía a la audiencia desde el principio hasta el final del ejercicio.

19.1.3 La composición debe ser desarrollada 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.

19.1.4 La composición no debe ser una serie de dificultades corporales desconectadas o elementos de aparatos, las transiciones de un movimiento a otro deben ser lógicas y conectadas sin problemas, sin paradas innecesarias o prolongados movimientos preparatorios antes de los elementos del cuerpo o aparato.

19.1.5 La posición de la gimnasta en el principio del ejercicio tiene que ser justificada y utilizada para el movimiento inicial del aparato. Las posiciones de inicio y final no deben ser extremas.

19.1.6 Las transiciones entre formaciones tienen que ser rápidas, lógicas y fluidas, respetando las modalidades de desplazamientos (carreras, elevaciones, saltitos, pasos danza) y la organización de los movimientos (simultáneos, sucesión, etc).

Penalización jueces de ejecución: 0.30 por falta de variedad en las transiciones.

19.2 Música y Movimiento

19.2.1 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.

19.3. 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 deben comunicar el tema de la música y el mensaje de la composición.
- Variedad en la velocidad y la intensidad (dinámica) de los movimientos de gimnasia aparatos, que debería reflejar el dinamismo del movimiento
- La continuidad de los movimientos, sin interrupciones ni paradas innecesarias o largos elementos preparatorios.

19.4. Organización del trabajo colectivo

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

19.4.2. Cada composición debe tener diferentes tipos de organización en el trabajo colectivo: mínimo 1 de cada uno de los siguientes tipos de trabajo colectivo, manteniendo un equilibrio entre ellos, de manera que no predomine un tipo en la composición.

GUÍA PARA EL TRABAJO COLECTIVO

1. **SINCRONIZACIÓN:** ejecución simultánea del mismo movimiento con la misma amplitud, velocidad, dinamismo, etc.
2. **EJECUCIÓN "CORAL":** ejecución simultánea de diferentes movimientos por las 4 gimnastas con diferente amplitud, velocidad o dirección.
3. **RÁPIDA SUCESIÓN O CANON:** ejecución por las 4 gimnastas, una después de la otra. El movimiento empieza inmediatamente después o durante el mismo movimiento de la gimnasta previa.
4. **CONTRASTE:** ejecución por las 4 gimnastas en contraste por velocidad (lento-rápido) o intensidad (con fuerza-suavidad) o nivel (de pie-suelo) o dirección o movimiento (pausa-continuo).

19.5. Utilización del espacio:

19.5.1 Formaciones: mínimo 6

EXPLICACIONES

Las formaciones deberían crearse con una variedad en lo siguiente:

- *Ubicación en diferentes áreas del practicable: centro, esquinas, diagonales, líneas.
- *Distribución de las posiciones dentro de las formaciones (mirando adelante, atrás, una a otra, etc.)
- *Diseño: círculos, líneas en todas las direcciones, triángulos, etc.
- *Amplitud: tamaño/ profundidad del diseño (amplio, cerrado, etc.)

Penalizaciones por juez ejecución:

- 0,30 por cada formación faltante.
- 0,30 por variedad insuficiente en el uso de direcciones y trayectorias
- 0.30 por variedad insuficiente en el uso de niveles y modalidad de desplazamientos
- 0.30 por no utilizar la totalidad del practicable.
- 0.30 movimientos realizados en la misma zona del practicable durante mucho tiempo.

19.6. Las sanciones de ejecución (artística y técnica)

Penalizaciones	0.1	0.30	0.50 o más
Organización del trabajo colectivo		Por cada tipo de trabajo colectivo ausente. Elemento riesgoso en el trabajo colectivo.	Elemento de colaboración prohibido (cada vez)
Utilización del espacio (variedad)		Variedad insuficiente en el uso de direcciones y trayectorias Movimientos ejecutados en la misma zona del practicable durante mucho tiempo No se utiliza todo el Practicable Por cada formación faltante. Variedad insuficiente en el uso de niveles y modalidades de Desplazamiento	
Elementos aparatos (variedad)		Falta de variedad en los planos, direcciones, técnicas de elementos de Aparato	
Pre acrobáticos (variedad)		Elemento pre acrobático idéntico.	Elemento pre acrobático prohibido
Penalizaciones	0.10	0.30	0.50 o más
Faltas Técnicas: todas las penalizaciones enumeradas se dan cada vez, independientemente de la cantidad de gimnastas en falta (penalizaciones generales), a menos que se especifique lo contrario en letra negrita (estas faltas se dan para cada gimnasta)			

Música	Falta de sincronización entre el ritmo individual y el del conjunto.	Ausencia de armonía entre música-movimiento al final del ejercicio debida a la pérdida del aparato: 0.30 + pérdida de aparato	Ausencia de armonía entre música-movimiento al final del ejercicio
Sincronización y armonía	Falta de sincronización en la amplitud o intensidad de expresión entre las gimnastas (cada vez)		
Formaciones Y Desplazamientos	Alteración de la formación Imprecisión en la dirección y la forma de los desplazamientos.	Colisión entre las gimnastas/ aparatos (+ todas las consecuencias)	

Movimientos corporales			
Generalidades	Movimiento incompleto		
	Desplazamiento sin lanzamiento: ajuste de la posición del cuerpo sobre el suelo.		
Técnica de Base	Segmento corporal mantenido incorrectamente durante un movimiento		
	Pérdida de equilibrio movimiento suplementario sin desplazamiento (cada gimnasta)	Pérdida de equilibrio: movimiento adicional con desplazamiento (cada gimnasta)	Pérdida de equilibrio con apoyo de una o dos manos o apoyo sobre el aparato (cada gimnasta) Pérdida total de equilibrio con caída: 0,70 (cada gimnasta)

Salto	Falta de amplitud en la forma; Recepción pesada		
Equilibrio	Falta de amplitud en la forma; Forma ni definida ni mantenida		
	Falta de amplitud en la forma; Forma ni definida ni fijada	Eje del cuerpo no vertical y terminar con un paso	
Rotaciones	Apoyo del talón durante una parte de la rotación cuando se ejecuta en "relevé"		
	Desplazamiento (deslizamiento) durante la rotación	Saltitos durante la rotación o interrupción	
Elementos Pre-acrobáticos	Recepción pesada		

Penalizaciones	0.10	0.30	0.50 o más
Aparatos			
Pérdida del aparato (por gimnasta)			Pérdida y recuperación sin desplazamiento 0.50
			Pérdida y recuperación después de un pequeño desplazamiento (1-2 pasos) 0.70
			Pérdida y recuperación después de un gran desplazamiento (3 o más pasos) o fuera del practicable (independiente de la distancia): 1.00
			Pérdida del aparato y utilización del aparato de reemplazo: 1.00
			Pérdida del aparato (sin contacto) al final del ejercicio: 1.00
	Trayectoria imprecisa y recuperación al vuelo con 1 - 2 pasos	Trayectoria imprecisa y recuperación al vuelo con 3 o más pasos	

Técnica	Trayectoria imprecisa y recuperación al vuelo con 1 - 2 pasos	Trayectoria imprecisa y recuperación al vuelo con 3 o más pasos	
	Recuperación incorrecta o con ayuda de una mano o del cuerpo contacto involuntario con el cuerpo con alteración de la Trayectoria	Aparato estático ** o elementos decorativos no reglamentarios	
		Durante la colaboración inmovilidad visible de uno o varios aparatos por más de 4 segundos.	
		Al principio del ejercicio una o varias gimnastas están sin el aparato más de 4 seg.	
		Gimnasta estática/ Aparato estático (independientemente del número de gimnasta)	
		Al final del ejercicio ninguna de las gimnastas está en contacto con el aparato (error composición)	
Cuerda			
Técnica de Base	Manejo incorrecto: por la amplitud o la forma o el plano de trabajo, cuerda no sujeta por ambos cabos		
		Pérdida de un cabo de la cuerda con pequeña parada en el ejercicio (cada gimnasta)	
		Tropezar con la cuerda durante salto o saltito (cada gimnasta)	
		Nudo en la cuerda (cada gimnasta)	
		Enrolle involuntario alrededor del cuerpo o de un segmento con interrupción del ejercicio (cada gimnasta)	

Aro		
Técnica de Base	Manejo incorrecto: alteración del plano de trabajo, vibraciones Rotación irregular sobre su eje vertical	
	Recuperar tras lanzar: contacto con el antebrazo	Recuperar tras lanzar: contacto con el brazo
	Rodamiento incorrecto con rebote y rodamiento involuntariamente incompleto sobre el cuerpo	
	Deslizamiento en el brazo durante las rotaciones	
		Paso a través: tropezar con el aro (cada gimnasta)

Resultado de Ejecución (E): Cada juez de Ejecución (E) registra todos los defectos de ejecución y da las deducciones totales.

CUADRO RECAPITULATIVO

Categorías	Aparato	Tiempo	Formaciones	Dificultades	Colaboraciones	Secuencia de Pasos de danza
Sub 14 INFANTIL CONJUNTO	Manos Libres	1:45 a 2:00 min	6 mínimo (-0,30 c/u Ejecución)	6 MAX. 2 de cada grupo corporal.	Mínimo 6, (-0,50 c/u J. Dificultad)	Mínimo 1 (+ 0.50 c/u J. Dificultad)
	ARO			5 MAX. 2 con inter. x lanzamiento. 3 sin inter. (1 de cada grupo corporal)		
Sub 14 JUVENIL CONJUNTO	Manos Libres	1:45 a 2:00 min	6 mínimo (-0,30 c/u ejecución)	6 MAX. 2 de cada grupo corporal.	Mínimo 6, (-0,50 c/u J. Dificultad)	Mínimo 1, (+ 0.50 c/u J. Dificultad)
	CUERDA			5 MAX. 2 con inter. x lanzamiento. 3 sin inter. (1 de cada grupo corporal)		

REGLAMENTACIÓN DE LA MODALIDAD SUB 14 OPEN (DÚOS):

1. COMPETICIONES Y PROGRAMAS

1.1 **Sub 14 OPEN** participaran en equipo conformado por 2 (dos) gimnastas + 1 (una) suplente opcional.

La conformación de este dúo será con gimnastas elegidas del equipo provincial, con la condición de que las mismas participen de la instancia final nacional de los Juegos Evita, en la modalidad "conjunto".

1.2 PROGRAMA PARA DÚOS








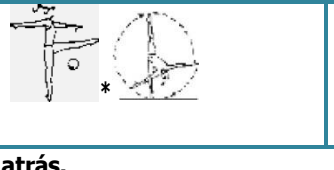
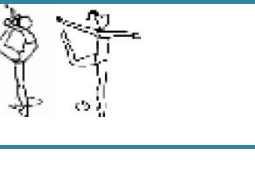
El programa para los DÚOS consistirá de 1 ejercicio con elemento PELOTA, una para cada gimnasta

2. MÚSICA

2.1 La duración de la serie será entre 1:15` a 1:30`.

2.2 Todos los puntos de este ítem guardan relación con modalidad conjunto.




3. DIFICULTADES CORPORALES:

GRUPO CORPORAL	0.10	0.20	0.30
SALTOS			
EQUILIBRIOS (podrán ser ejecutados en relevé o pie plano con los mismos valores de COP vigente)			
GIROS			

*se consideran las variantes de posición frontal, lateral, atrás.




Requisito de Dificultades corporales (ver modalidad conjunto)

4. Grupos Técnicos del aparato "pelota":

Grupos Técnicos Fundamentales de Aparato	Grupos Técnicos No-Fundamentales de Aparato
Rebotes: <ul style="list-style-type: none"> • Serie (mín.3) de rebotes pequeños (por debajo del nivel de la rodilla) • Un rebote alto (nivel de la rodilla o superior) • Rebote visible desde el suelo o parte corporal 	 <ul style="list-style-type: none"> • Movimiento De "inversión" de la pelota • Rotaciones de la mano/s alrededor de la pelota • Serie (min.3) de pequeños rodamientos acompañados • Rotación(es) libre de la pelota en una parte del cuerpo
 Rodamiento de la pelota sobre mínimo 2 grandes segmentos corporales	 <ul style="list-style-type: none"> • Rodamiento de la pelota por el suelo • Rodamiento del cuerpo encima de la pelota por el suelo
Movimientos en ocho de la pelota con movimientos circulares del brazo(brazos)	
Recepción de la pelota con una mano	

Explicaciones	
El manejo de la pelota sujeta con dos manos no es típico de este aparato, por tanto, no debe predominar en la composición.	
La ejecución de todos los Grupos Técnicos con la Pelota apoyada sobre la mano es correcta únicamente cuando los dedos se unen de forma natural y la pelota no toca el antebrazo.	
Nota:	La acción de botar o de recuperar el bote debe producirse durante la BD.
Nota:	Debe proceder de un lanzamiento mediano o grande (no de un <u>pequeño</u> lanzamiento o reimpulso).
Nota: COP	Estos Rodamientos pueden ser pequeños, medianos o grandes.

Otros grupos técnicos no fundamentales

	Lanzamientos y recepciones
	manejos (aparatos en movimiento): <ul style="list-style-type: none"> • Transmisión del aparato de una parte a otra del cuerpo o por debajo de las piernas
	Equilibrio inestable en una parte del cuerpo

5. REQUERIMIENTOS DUO:

- Las dificultades (BD) requeridas serán una de cada grupo corporal, combinadas con un manejo técnico del aparato.
 - Las dificultades de la tabla son las únicas que se podrán seleccionar y contarán para la suma de dificultad corporal, guardan el valor expresado en el COP.
- Intercambios (ED):** deberán cumplir con las exigencias COP, es decir, todas deberán lanzar su aparato y recibir un aparato de su compañera. Podrán sumarse criterios de lanzamiento y recepción hasta 0.40. (VER MODALIDAD CONJUNTO)
- La cantidad de Pre Acrobáticos exigidas será 1 en forma aislada, tendrá que estar coordinados obligatoriamente con un Grupo técnico del aparato. El Pre acrobático deberá ser ejecutado correctamente y no tendrá valor si presenta una falta técnica mayor a **0.10**ptos. (VER MODALIDAD CONJUNTO)
- Onda completa de cuerpo será exigida en cualquiera de sus formas y niveles. Para ser válida la onda debe ser continua y debe estar ligada a los movimientos del esquema, es decir, no debe ser un movimiento aislado y con un manejo técnico del aparato. En el caso de hacerlo en posición de pie, será obligatorio finalizarla en relevé. La dificultad de bajada en empeines no se contará como onda.
- Formaciones:** Se exigirán al menos cuatro formaciones diferentes, con variedad de amplitud, dirección. Su ausencia será penalizada en el componente artístico.
-

COLABORACIONES: Un ejercicio de conjunto dúo se define por el trabajo cooperativo armonioso donde cada gimnasta entabla una relación con uno o más aparatos y/o con una o más compañeras. El valor de las mismas será el que figura en el siguiente cuadro. Si se realizan más de las exigidas no tendrán penalización, pero no contarán para la sumatoria de dificultad.






VALOR	TIPO DE COLABORACIÓN
CC 0,30	<p>- Relaciones realizadas con un Mínimo de 3 acciones idénticas con relaciones corporales o relaciones de aparatos, realizadas en sucesión: 1 gimnasta realizando la misma acción un mínimo de 3 veces seguidas, o varias gimnastas que realizan una acción idéntica en sucesión para un total de un mínimo de 3 acciones.</p> <p>- Acciones válidas que se pueden realizar con: • Distribución del aparato • Acciones de elevación/ apoyo en las gimnastas o aparatos • Transmisiones del aparato de una gimnasta a otra/ Devolución / • reenvío de un aparato.</p> <p>Acciones adicionales válidas que deben realizarse con: • Paso por encima, por debajo o a través de compañeras o sus aparato</p> <p>• Una construcción con los aparatos interrelacionados que forman una imagen con los cinco aparatos claramente fijado durante 1 segundo es válida para CC</p> <p>TODAS DEBEN PARTICIPAR</p>
CR 0.10 (base)	<p>-Una o más gimnastas que realizan la siguiente secuencia de elementos, denominada "acción principal": Un lanzamiento alto / largo / grande del propio aparato por parte de una o más gimnastas, <u>seguido</u> por un elemento dinámico de la rotación del cuerpo durante el vuelo del aparato con pérdida del control visual del aparato, seguido por una captura inmediata del aparato propio o de un compañero después del elemento dinámico de la rotación del cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se pueden utilizar criterios para incrementar valor: serie de rotaciones, cantidad de gimnastas, criterios para lanzamiento/ recepción y aquellos durante el vuelo de aparato según COP.
 (0.30)	<p>Colaboración con múltiples aparatos de tiros altos / largos / grandes.</p> <p>Definición: Un simultáneo Lanzamiento alto (más de 2 alturas de la gimnasta) o lanzamiento largo (mínimo 8 m) de dos o más aparatos arrojada por una gimnasta a sus compañeros, realizada de una de las siguientes maneras:</p> <p>-Dos aparatos lanzados en direcciones opuestas entre sí. Direcciones opuestas: cada aparato se lanza en una dirección 180° opuesto al otro.</p> <p>-Tres o más aparatos lanzados en la misma dirección o en direcciones opuestas: pueden lanzarse en una construcción unida siempre que haya un mínimo de 3 aparatos.</p>

TABLA RECAPITULATIVA

DUO OPEN				
 DURACIÓN : MÍN 1.15`` - 1.30`` MÁX		MÁX 3 (1 DE C/GRUPO)	Valor COP	
	BD		1 Onda corporal	0.10
	ED		2 Intercambios	0.20 +criterios
			1 Elemento Pre acrobático	0.10
	Colaboraciones (4)		1 CC 2 CR 1 A ELECCIÓN	Valor CoP

Descuentos técnicos de pelota (todos de 0.10 de descuento)

Pelota			
Técnica de base	Manejo incorrecto: pelota apoyada en el antebrazo ("agarrada") o visiblemente apretada con los dedos		
	Rodamiento involuntariamente incompleto sobre el cuerpo		
	Rodamiento incorrecto con rebote		
	Pelota recuperada involuntariamente con las dos manos (Excepción: recuperación fuera del campo visual)		

ATENCIÓN: Cuando la interpretación de este Reglamento Deportivo (Anexo I) difiera de otras interpretaciones anteriores, este Reglamento tendrá prioridad.

ANEXOS




Sistema de desempates:

a) **Para las clasificaciones a las finales por aparato:**

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:

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

b) **Para las premiaciones generales y por aparato:** siendo que el reglamento general de los Juegos Nacionales Evita no se contempla la posibilidad de empate, se tendrá en cuenta al momento de premiar la nota exacta del conjunto, incluso cuando la diferencia entre notas sea menor a 0.05 (siendo este puntaje el descuento menor que figura en el Código de Puntuación).

APARATO		
 CUERDA	DIMENSIONES	<p>LARGO; según la altura de la gimnasta (se mide pasando por el medio de la cuerda con ambos pies juntos llevando los cabos de la misma hasta los hombros)</p> <p>Al tener gimnastas de diferentes alturas dentro del conjunto, se sugiere elegir a la gimnasta con altura media para medir todas las cuerdas según su altura, ya que todas las cuerdas del conjunto deben ser iguales.</p> <p>DIÁMETRO SUGERIDO: de 8 a 12 mm.</p>
	MATERIAL	Yute/cañamo o material sintético. Se sugiere cabo náutico Dacron, Dynema o Krypton de 8 a 12 mm de diámetro.
	PESOS	Sin especificaciones.
 ARO	DIMENSIONES	<p>DIÁMETRO INTERNO: min 75 cm, máximo 90 cm. Al tener gimnastas de diferentes alturas dentro del conjunto, se sugiere tomar como referencia para las medidas a la gimnasta del equipo de mediana estatura, ya que todos los aros del conjunto deben ser iguales.</p>
	MATERIAL	<p>Polietileno, plástico u otro material sintético similar, PVC.</p> <p>Se sugiere diámetro de caño de 15 a 18 mm.</p>
	PESO	Min 280 gr. (peso final incluyendo el forrado del aro con papeles autoadhesivos o cinta adhesiva y/o cinta scotch)
 PELOTA	DIMENSIONES	DIÁMETRO de 16 a 18 cm.
	MATERIAL	La pelota tiene forma esférica goma o plástico. Todas las pelotas del dúo deben ser iguales en tamaño, material y peso, pudiendo variar en el color.
	PESO	Mínimo 300 gr.

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Handball

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010 y 2011) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2007 y 2008). Cada una de las mismas estará conformada por dos equipos, uno masculino y otro femenino.
- 1.2. La modalidad de participación será Escolar libre en el Sub 14, y Comunitaria libre en el Sub 16. La característica será 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 deberá ser, mínimamente, del mismo género que los/as 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

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la IHF, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 2.1.1. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de veinte (20) minutos cada uno con un descanso de diez (10) minutos entre sí 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.
 - 2.1.2. Por su parte, el tamaño del balón de juego para la rama femenina Sub 14 será el N° 1.
 - 2.1.3. 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.
 - 2.1.4. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior del 1 al 99.
 - 2.1.5. 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.
 - 2.1.6. Los sistemas defensivos a utilizar son:
 - 2.1.6.1. Sistemas abiertos (3:2:1, 3:3, y hombre a hombre) en la categoría Sub 14.
 - 2.1.6.2. 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 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.
 - 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.
- 4.1.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 6 a 0.
- 4.1.3. Criterios de Desempate:

4.1.3.1. Para definir las posiciones finales de las zonas, 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.

4.1.3.2. 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:

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.

4.1.3.3. 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:

- Un (1) tiempo de cinco (5) minutos.
 - Otro tiempo de cinco (5) minutos.
 - Serie de tres (3) penales.
 - Serie de un (1) penal hasta desempatar.
- Nota: En caso de que alguno de los equipos que haya ganado por no presentación terminará 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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Handball de Playa

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos/as en el año 2009, 2010 o 2011). La delegación estará conformada por dos equipos, uno masculino y otro femenino.
 - 1.2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica será Libre, de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.
 - 1.3. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por ocho (8) jugadores/as y dos (2) Entrenadores/as o delegados/as (se sugiere que uno/a de ellos/as, mínimamente, sea del mismo género que el equipo que acompaña), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación
 - 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la IHF, de Handball de Playa, teniendo en cuenta las especificaciones detalladas en el presente documento.
 - 2.1.1. El área de juego tendrá una extensión aproximada de 15 metros de largo, por 12 metros de ancho.
 - 2.1.2. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de diez (10) minutos cada uno (tiempo neto), con un descanso de cinco (5) minutos entre sí.
 - 2.1.2.1. Si el resultado al finalizar un tiempo es un empate, se procederá a definir el ganador de dicho parcial mediante "Gol de oro".
 - 2.1.3. Al ganador de cada tiempo se le concederá un punto.
 - 2.1.4. Si el mismo equipo gana ambos tiempos/sets será el vencedor.
 - 2.1.5. En caso de que gane un tiempo cada equipo, quedando empatados, se definirá el vencedor mediante los "shoot-outs".
 - 2.1.6. Cada equipo podrá disponer de un "tiempo muerto" por cada mitad de tiempo regular.
 - 2.1.7. La pelota será de goma, no resbaladiza, con un peso de entre 300 y 350 gr, y una circunferencia aproximada de 50 cm, según provea la Organización.
 - 2.1.8. Indumentaria:
 - 2.1.8.1. Todos los jugadores/as de campo deben contar con uniformes idénticos.
 - 2.1.8.2. Cada jugador/a deberá contar, en la parte anterior y posterior de su musculosa/top, con su número identificador, el cual debe ser de un color que contraste con el del uniforme.
 - 2.1.8.3. Un jugador/a que ingresa al campo de juego como portero/a debe utilizar un uniforme que lo/a distinga de los/as jugadores/as de campo de ambos equipos, y del/la portero/a del equipo contrario.
 - 2.1.8.4. Todos los jugadores deberán participar descalzos. Pueden utilizar medias y/o vendajes deportivos.

- 2.1.8.5. No estará permitido el uso de ningún accesorio ni objetos que puedan resultar peligrosos para los jugadores.
3. 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:
- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 0 (cero) punto por partido perdido.
 - 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.
- 4.1.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 sets a 0, con resultado de 10 a 0, cada set.
- 4.1.3. Criterios de Desempate:
- 4.1.3.1. Para definir las posiciones finales de las zonas, en la Fase Regular y Final en la "Zona A" para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
- 4.1.3.2. 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:
- Mayor diferencia entre sets a favor y sets en contra
 - Mayor diferencia entre goles a favor y goles en contra.
 - Menor cantidad de exclusiones.
 - Sorteo.
- Nota: En caso de que alguno de los equipos que haya ganado por no presentación terminará 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.*
- 4.1.3.3. 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 mediante "shoot-outs".

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Hockey

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010, 2011) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2007, 2008), en los géneros masculino y femenino.
- 1.2. Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, preferentemente, del mismo género 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

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

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.

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/as, una vez finalizado el partido.

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 3 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.

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

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Judo

1. Participantes

- 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2009 o 2010), por cada provincia los equipos estarán conformados por 6 (seis) judocas (equipo masculino) y 6 (seis) judocas (equipo femenino), 2 (dos) entrenadores/as, y 1 (un/a) delegado/a. Se sugiere que entre los tres acompañantes haya, mínimamente, uno de cada género. Todos 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:
-40 kg, -44 kg, -48 kg, -53 kg, -58 kg y -64 kg
- 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

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 el 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 general se recurrirá al recuento de medallas obtenidas por cada provincia en ambas ramas, 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 desuma 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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Karate

1. Participantes
 - 1.1. La competencia será en la Categoría Sub15, para deportistas nacidos en los años 2008 y 2009, por cada provincia los equipos estarán conformados por 4 (cuatro) participantes masculinos de kumite y 1 (uno) de kata, y 4 (cuatro) participantes femeninos de kumite y 1 (uno) de Kata, 2 (dos) entrenadores/as, y 1 (un) delegado/a. Se sugiere que entre los tres acompañantes haya, mínimamente, uno de cada género. Todos 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 regirá 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 4 (cuatro) categorías de peso, a saber: -52 kg, -57 kg, -63 kg, +63 kg.
 - 3.2. En Kumite femenino se competirá en 4 (cuatro) categorías de peso, a saber: -47 kg, -54 kg, -61 kg, +61 kg.
 - 3.3. En Kata, se presentará 1 (uno) representante provincial, por género, que sólo podrá participar en esa modalidad individual.
4. Reglamentación
 - 4.1. Esta disciplina se regirá por el 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 SÍ 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, en horario a confirmar.
- 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 declarará 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 ptos., 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	VALOR 3
Al perdedor	VALOR 1

6.4. Criterio de desempate:

6.4.1. En kumite:

6.4.1.1. Entre dos competidores:

- Sistema olímpico (ganador del combate entre ambos)

6.4.1.2. Entre tres o más competidores:

- Mayor cantidad de puntos técnicos a favor
- Menor cantidad de puntos técnicos en contra
- Mayor cantidad de combates ganados por Senshu
- Mayor cantidad de banderas a favor
- Menor cantidad de banderas en contra
- Menor cantidad de combates perdidos por descalificación
- Menor cantidad de combates perdidos por no presentación
- Llave de eliminación simple (previo sorteo de By), combates a 1' de duración.

6.4.2. En kata:

6.4.2.1. Entre dos competidores:

- Sistema olímpico (ganador del enfrentamiento entre ambos)

6.4.3. Entre tres o más competidores:

- Mayor cantidad de puntos a favor
- Nueva presentación de cada uno de los competidores empatados, para definir el orden posicional, por puntaje.

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. El entrenador deberá vestir durante todo el torneo el chándal/equipo oficial de su Provincia y llevar visible su identificación oficial.
8. 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 (pechera) para todos los competidores de kumite, aprobados por la FAK (cada participante debe traer su propio protector).
 - El protector de pecho para las competidoras, de kumite, 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.
9. Penalizaciones
- 9.1. Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento WKF.
 - 9.2. Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves estarán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Nacionales Evita.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018 **Levantamiento Olímpico**

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2008, 2009, 2010). Por cada provincia el equipo estará conformado por: 14 deportistas (7 deportistas -equipo masculino- y 7 deportistas -equipo femenino-), 2 entrenadores/as (preferentemente, uno de cada género) y 1 delegado/a. Todos 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, el cual 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 Masculino	Equipo Femenino
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
Hasta 89 kg	Hasta 71 kg
Más de 89 kg	Más de 71 Kg

2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica es 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:

- 3.1.1. Arranque y Envión: ambos movimientos se deberán ejecutar con dos manos. Se permite un máximo de tres (3) intentos por modalidad.
- 3.1.2. El pesaje se llevará a cabo el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista **dispone de una hora a partir de la validación de la documentación en la mesa de acreditación** para cumplir con este requisito 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 fuera de competencia.
- 3.1.3. El peso mínimo de la barra, tanto en arranque como en envión, será de 11 kg para el equipo femenino y de 16 kg para el equipo masculino. Solo la categoría masculina hasta 55kg utilizará la barra femenina.
- 3.1.4. Durante la competencia, cuando un atleta es llamado con un determinado peso, ya sea por incremento automático o porque lo ha solicitado, los entrenadores podrán solicitar subir ese peso, hasta dos veces.

Durante los primeros 30 segundos deberán hacer el primer cambio. El segundo cambio podrá realizarse en el tiempo restante.

- 3.1.5. Si el atleta, por ser intentos consecutivos, cuenta con dos (2) minutos, el primer cambio deberá ser solicitado durante los primeros 30 segundos, de lo contrario ya no podrá hacerlo.
- 3.1.6. 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 está recomendado).
- 3.1.7. El deportista que presente dos prendas diferentes, en el caso de una calza y una remera, ésta 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:
 - 4.1.1. Primero se realizará una rueda de Competencia Clasificatoria de cada una de las categorías de Peso.
 - 4.1.2. El 50% de los participantes de cada categoría que obtengan los mejores totales olímpicos (sumatoria de los Kg del mejor intento de Arranque y del mejor intento de Envión) clasifican para la segunda vuelta, es decir la Competencia Final A, en la cual se dirime el podio de cada una de las categorías.
 - 4.1.3. El otro 50% de los atletas de cada categoría, clasifican para la segunda vuelta llamada Competencia Final B, que suma puntaje para el Equipo Provincial.
 - 4.1.4. En el caso de cantidad de participantes impares en una categoría, la clasificación será de la mitad más uno en Final A y el resto en la Final B.
 - 4.1.5. La división en Final A y B se realiza sobre el total de atletas en competencia; es decir no se contemplan los participantes fuera de competencia.
 - 4.1.6. El atleta que esté fuera de competencia (FC), tanto en la etapa de acreditación o en la Competencia Clasificatoria, pasa automáticamente a la Competencia Final B.
 - 4.1.7. La Competencia Clasificatoria 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. Los atletas se distribuirán por pesos similares en los seis tabladros.
 - 4.1.8. Durante la Competencia Clasificatoria, cada categoría dispondrá de 1 hora para entrar en calor y realizar sus tres intentos de Arranque y Envión.
 - 4.1.9. Durante la Competencia Clasificatoria su entrenador deberá anunciar claramente al juez cuál es el intento de competencia, el cual será juzgado como válido o nulo.
 - 4.1.10. La Competencia Final A y B se realizará en una única plataforma central con tres árbitros.
 - 4.1.11. 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 Final A 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 Final B tiene como objeto que, aquellos atletas que no lograron participar de la disputa de las medallas, puedan registrar una segunda marca, la cual sumará puntaje al total de la provincia.
- 5.3. Finalizadas las competencias se elaborará un posicionamiento de todos los atletas y se le asignará el puntaje correspondiente al puesto logrado, según el sistema de puntaje olímpico de la IWF.
- 5.4. La sumatoria de los puntos que logre cada uno de los integrantes, de cada Equipo Provincial, determinará el puntaje total de la provincia, reconociéndose los equipos masculinos y femeninos por separado.

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

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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Lucha Libre y Greco Romana

1. Participantes

- 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14, nacidos en 2010 y 2011 (12 y 13 años).
- 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. Acompañarán a los equipos de ambos estilos 2 (dos) Entrenadores/as y 1 (un/a) delegado/a. Se sugiere que entre los tres acompañantes haya, mínimamente, uno de cada género. 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.
- 1.5. En el momento del combate los/as luchadores/as deberán estar acompañados únicamente por un/una de los/as entrenadores/as acreditados/as.
- 1.6. La conformación del equipo será completada por 1 (uno/a) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.
- 1.7. Durante el día de la acreditación, los árbitros provenientes de las provincias deberán presentarse ante el coordinador de arbitraje, quien les informará cuáles serán las actividades en las que deberán participar (clínicas, capacitaciones, reuniones de organización, etc), además de la competencia. Durante la misma, deberán permanecer dentro del área de competencia realizando las tareas que el coordinador les asigne. Cualquier incumplimiento respecto de estas disposiciones será informado por la coordinación del deporte a la conducción de los Juegos Nacionales Evita y/o al Tribunal de Disciplina, según corresponda.

2. En los dos estilos de lucha la modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre, 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 (United World Wrestling).

4. Categorías:

Equipo lucha greco romana masculina	Equipo lucha libre masculina	Equipo lucha libre femenina
Desde 40 a menos de 45 kg	Desde 35 a menos de 40 kg	Desde 40 a menos de 45 kg
Desde 45 a menos de 55 kg	Desde 40 a menos de 50 kg	Desde 45 a menos de 51 kg
Desde 55 a menos de 65 kg	Desde 50 a menos de 60 kg	Desde 51 a menos de 58 kg
Desde 65 a menos de 75 kg	Desde 60 a menos de 70 kg	Desde 58 a menos de 65 kg
No podrán participar en lucha greco romana quienes excedan los 75 kg.	No podrán participar en lucha libre quienes excedan los 70 kg.	No podrán participar quienes excedan los 65 kg.

4.1 Si un/a competidor/a esta inscripto/a en una categoría y en el pesaje excede el peso para la que fue inscripto podrá pasarse al peso inmediatamente superior siempre y cuando en esta categoría no esté inscripto un competidor de su mismo equipo que haya cumplido debidamente con el control de su peso en tiempo y forma; de ser así este último tiene la prioridad para participar. El pasar de una categoría a la inmediata superior implica automáticamente cambiar de Libre a Greco-romana o viceversa.

5. Reglamentación

- 5.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UWW (United 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 y no poder pasar a la categoría inmediata superior (ver 4 y 4.1.) el deportista quedará descalificado de la competencia.
- 5.6. Los estilos de lucha a realizar en la competencia son; varones en greco-romana y lucha libre, los varones solo podrán participar en uno de los dos (2) estilos, si participa en lucha greco-romana NO puede participar en lucha libre y viceversa, las mujeres solo hacen Lucha Libre, cada combate tendrá una duración de 2 (dos) tiempos de 1,30 (uno y medio) minuto con un tiempo intermedio para descanso de 30 (treinta) segundos.
- 5.7. En cada combate siempre se declara un ganador según los siguientes criterios:

5.7.1. Por puesta de espaldas (toque) Ver punto 6.5.3.

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

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

5.7.3. Por descalificación, lesión o no presentación del oponente

- 5.8. Si al finalizar el combate existiera 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 5.7.2. 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.

- 5.13. Se prohíbe la técnica SOUPLE de gran amplitud.
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.

Se considera posición de peligro cuando el adversario está por ser puesto de espaldas, porque su espalda está formando un ángulo de menos de 90 grados respecto del colchón, ver los puntos 5.7.1. y 6.5.3).
 - 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 (5.7.1. puesta de espaldas) durante un período de tiempo lo suficientemente largo para que el árbitro observe el control total; la maniobra que resulta es considerada como toque. Para que un toque al borde del colchón sea reconocido, los hombros y la cabeza del luchador deben estar completamente dentro del área de combate.
7. Sistema de Competencia
- 7.1. El torneo será por equipos representativos de cada provincia y por cada género.
 - 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 se 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 al efecto del fixture se otorgará puntaje según los siguientes criterios:
 - 7.3.1. Al ganador por toque5 (cinco) puntos
 - 7.3.2. Al perdedor por toque0 (cero) puntos
 - 7.3.3. Al ganador por superioridad técnica4 (cuatro) puntos
 - 7.3.4. Al perdedor por superioridad técnica con puntos a favor 1 (un) punto
 - 7.3.5. Al perdedor por superioridad técnica sin puntos a favor.. 0 (cero) puntos
 - 7.3.6. A la finalización del tiempo reglamentario
 - 7.3.6.1. Al ganador.....3 (tres) puntos
 - 7.3.6.2. Al perdedor con puntos técnicos a su favor..... 1 (un) punto
 - 7.3.6.3. Al perdedor sin puntos técnicos 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 11 (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 se adaptará según lo detallado en el punto 3 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) y estilo (libre o grecorromana) 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 (uno) el duodécimo.
 - 7.10.2. En cada género y estilo 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 llevará a cabo durante los 3 (tres) primeros días en jornadas de mañana y tarde, en esta etapa todos los competidores realizarán 5 (cinco) combates en total (en el 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 8.2 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 con abrojo.

- 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, ojajillos, 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 reitera 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.

11.1.1. El menor número de victorias por puesta de espaldas (toque) o superioridad

11.1.2. El menor número de victorias

11.1.3. El menor número de puntos anotados en toda la competencia

11.1.4. La mayoría de puntos recibidos en toda la competencia

11.1.5. De los dos luchadores restantes, el ganador de su combate será clasificado primero.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Natación Artística

1. REGLAMENTACIÓN

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

2. PARTICIPANTES

2.1 Podrán participar de estos Juegos nadadoras de Escuelas de Natación Artística, de Clubes con equipos (sean éstos federados o no), Clubes de Barrio y todos los Grupos Independientes. Es decir que la participación será Comunitaria y Libre, de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencias.

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

2.3 **Sub 12 INFANTIL** podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2011 y 2012, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto.

2.3 **Sub 14 JUVENIL** podrán participar 2 nadadoras nacidas en 2009 y 2010, en 2 (dos) solos y 1 (un) dueto

2.4 La delegación se completará con 2 (dos) entrenadores/as, 1 (una) por cada categoría y 1 (un/a) delegado/a. Se sugiere que, mínimamente, uno/a de los adultos acompañantes sea del género femenino.

2. COMPETENCIA

La competencia para los Juegos estará compuesta de 3 (tres) eventos es:

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

3.2 Rutinas Libres,

SOLO por categoría infantil y por categoría juvenil: Medallas

DUETO por categoría infantil y por categoría juvenil: Medallas

EQUIPO de 4 nadadoras, categorías combinadas (juvenil e infantil) Medallas

Cada Solo, Dueto y Equipo 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.

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

Se realizará un panel de cinco (5) jueces. Cada competidora deberá realizar las dos (2) figuras por una según el orden del sorteo. Infantiles las 2 obligatorias y Juveniles 2 figuras de la Sección Sorteada

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

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

6. JUZGAMIENTO DE FIGURAS

6.1 Todos los juicios se emiten partiendo de la perfección.

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

Perfecto	10
Casi perfecto	9.9 a 9.5
Excelente	9.4 a 9.0
Muy bueno	8.9 a 8.0
Bueno	7.9 a 7.0
Competente	6.9 a 6.0
Satisfactorio	5.9 a 5.0
Insuficiente	4.9 a 4.0
Flojo	3.9 a 3.0
Muy flojo	2.9 a 2.0
Apenas reconocible	1.9 a 0.1
Completamente fallado	0

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

7. PENALIZACIONES EN LA COMPETICIÓN DE FIGURAS

7.1 Se deducirán un 1) punto de penalización:

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

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

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

8. CÁLCULO DEL RESULTADO DE FIGURAS

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

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

8.3 El resultado de las figuras será:

Para Solo – el 100% de la puntuación de figuras

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

9. COMPETENCIA DE RUTINAS

9.1 En la modalidad de Dueto, 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 primera rutina. Esta hora debe ser publicada en el horario oficial de la competencia. Cualquier cambio posterior solo puede ser realizado en caso de enfermedad repentina o accidente de una competidora y siempre que la reserva está preparada para nadar sin causar retrasos en la competencia. La decisión final debe tomarla el Juez Arbitro.

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

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

9.4 El orden del sorteo será: Equipos, Duetos y Solos.

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

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

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

9.8 Las joyas no están permitidas.

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

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

10. Límite de tiempo para las rutinas

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

	SOLO	DUETO	EQUIPO MIXTO Inf-Juv
infantiles	2:00 min.	2:30 min.	Minimo 2.30 min
juveniles	2:00 min.	2:40 min.	Max 3:00 min.

10.2 **Habr**á un margen de permisividad de cinco (5) segundos de más o de menos en los tiempos asignados a las Rutinas.

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

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

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

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

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

11.ACOMPAÑAMIENTO MUSICAL

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

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

12. PANELES DE RUTINAS

12.1 Dos paneles de cinco (5) jueces deben actuar en las Rutinas: uno para Elementos, otro para Impresión Artística

12.2 Un Grupo de 3 personas para Controladores de Dificultad controlaran la dificultad declarada por las entrenadoras en una coach card

12.3 Un grupo de 3 personas para Controladores de Sincronización.

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

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

12.4 A una señal del Juez Árbitro (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 Árbitro o por el cargo oficial asignado, las puntuaciones de los jueces serán mostradas en el marcador o enviadas al ordenador.

13. JUZGAMIENTO DE RUTINAS

13.1 Las entrenadoras entregarán una Coach Card con los elementos que sus rutinas tendrán, en función a lo determinado en las reglas internacionales del deporte y según la categoría. (Consultar Manual World Aquatics)

Los elementos libres de las rutinas son Híbridos y Acrobacias. Y según la construcción de los mismos, será la dificultad declarada.

Para los Juegos Evita la cantidad de Elementos Libres será la siguiente

SOLO Infantil mínimo 2 híbridos - máximo 5 híbridos

DUETO Infantil mínimo 2 híbridos –máximo 5 híbridos y 1 Pair Acrobatic (1 levantada)

SOLO Juvenil mínimo 3 – máximo 6 híbridos

DUETO Juvenil mínimo 3 híbridos –máximo 6 híbridos y 1 Pair Acrobatic (1 levantada)

13.1 En las rutinas los competidores pueden obtener de 0 a 10 puntos, utilizándose 0,25 de punto. (Ejemplo: 9,00 – 9.25 – 9,50 – 9,75)

13.2 Los jueces del panel de Elementos adjudicarán una puntuación por la Ejecución para cada uno de los elementos realizados en la rutina. Los jueces del panel de Impresión Artística adjudicarán una puntuación por la Coreografía y Musicalidad, por Performance y por Transiciones.

13.3 Primer panel – **Elementos** –Evalúa la ejecución, el nivel de excelencia en la realización de habilidades altamente especializadas y la ejecución de todos los movimientos.

13.4 Segundo Panel - **Impresión Artística** –Dara 1 nota por cada ítem que figura a continuación.

COREOGRAFÍA y MUSICALIDAD – la habilidad creativa de componer una rutina que combina elementos tanto artísticos como técnicos. El diseño entretejido de la variedad y creatividad de todos los movimientos. Musicalidad es el uso de la música, con expresión, e interpretación de la música. Uso de la estructura musical, acentos y ritmo.

PERFORMANCE – la manera en la que la(s) nadadora(s) presenta la rutina al espectador. Impresión global de la rutina

TRANSICIONES _ Uso del cuerpo en Piernas de Ballet, Boosts, Conexiones, Flexibilidad y cambios de formaciones

13.5 Los Controladores Técnicos de Dificultad que verifican lo que los entrenadores declararon en una Coach Card y si algún elemento está mal realizado se le otorgará solamente el puntaje de dificultad que surge del valor nominal de la marca de base de ese elemento.

Los Controladores Técnicos de Sincronización que determinan los errores de acciones desiguales penalizarán los errores leves, obvios y mayores con 0.1- 0.5 o 3.0

14 PENALIZACIONES Y DEDUCCIONES EN LAS RUTINAS

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

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

14.2 Se restarán Dos (2) puntos si:

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

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

15. RESULTADO FINAL

15.1 Será válido sólo 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 Elementos.

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- Juez Árbitro.

Diez Jueces para rutinas

Seis Controladores Técnicos

Un (1) Encargado de Cómputos

Un (1) Encargado de Música

Tres (3) Crono metristas para rutinas

Dos (2) personas para trabajo en Mesa de Control

Cuatro (4) personas para trabajo de funcionamiento general

Un (1) locutor

18. IMPLEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA:

18.1 Equipo de audio adecuado para la reproducción de la música tanto fuera como dentro del agua y micrófono para locución.

18.2 Formularios de inscripción.

18.3 Hojas de puntuación para los jueces.

18.4 Programa de competencia.

18.5 Señalizadores para las puntuaciones de los jueces.

18.6 Líneas rojas para usarse como señalizadores en la competencia de figuras.

18.7 Mesas y sillas necesarias para las personas que estén trabajando durante la competencia.

18.8 Programa electrónico para la obtención de resultados y organización del campeonato

18.9 Alfombra para caminata y punto de partida

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Natación

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14, nacidos en los años 2009, 2010, 2011.
- 1.2. Quienes participen en las categorías 2010 y 2011, deberán contar con la Licencia única Nacional (pueden de haber competido algún torneo nacional o federado anteriormente).
- 1.3. Para los participantes de la categoría 2009, será solo promocional o escuela (NO FEDERADO).
- 1.4. Cada equipo estará integrado por seis (6) nadadores (masculino), seis (6) nadadoras (femenino) y dos (2) entrenadores/as y/o delegados/as (sugerimos que sean uno de cada género), 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 m	Libre	Mujeres / Varones
	Pecho	
	Espalda	
	Mariposa	
4 x 50 m	Libre	Mixta
		Mujeres / Varones
	Combinado	Mujeres / Varones
		Mixta
100 m	Libre	Mujeres / Varones
	Pecho	
	Mariposa	
	Espalda	
200 m	Combinado	Mujeres / Varones
	Libre	

3. Reglamentación y Sistema de Competencia

- 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FINA o CADDA, 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 1ª al 8ª 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 género femenino y dos nadadores de género 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.A.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Optimist

1. Participantes
 - 1.1. Los deportistas participantes serán categoría Sub 14, nacidos en los años 2009, 2010, 2011.
 - 1.2. El Equipo de cada Provincia estará integrado por 1 (uno) deportista masculino, 1 (uno) deportista femenino, acompañados por 2 (dos) Entrenadores/as (sugerimos que sean uno de cada género), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

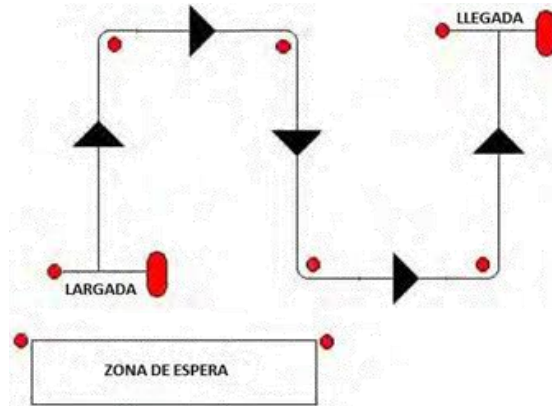
2. La modalidad de participación según lo establecido en el Manual de Competencia es comunitaria y la característica libre. Las etapas provinciales y locales, se llevarán adelante en cada Provincia conforme al reglamento de regatas a vela de la World Sailing regulado en nuestro país por la Federación 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 World Sailing. Esta intervención tiende a garantizar el cumplimiento del reglamento de regatas a vela y lograr una navegación segura para todos los 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 World Sailing 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, matafones, 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 Triángulo Olímpico acortado según esquemas a continuación.
- 5.2. El recorrido de las regatas por equipos será la "N" según esquema a continuación:



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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Padel

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (nacidos en el año 2009, 2010 y 2011), los equipos provinciales estarán conformados por 2 (dos) deportistas masculinos y 2 (dos) deportistas femeninos, 2 (dos) entrenadores/as - sugerimos que sean uno/a de cada género- los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre, de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.
- 1.3. Los/as jugadores/as participaran como doblistas en la categoría masculina y femenina.
- 1.4. No podrá participar, ningún jugador/a ubicado dentro del Ranking Nacional de primera categoría de la FAP (Federación Argentina de Pádel), vigente a la fecha de cierre de inscripciones de las delegaciones provinciales.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento de Menores de la FAP, teniendo en cuenta las especificaciones reglamentarias detalladas en el presente documento.
- 2.2. Los partidos se disputarán al mejor de 3 (tres) sets. En el caso en que en los dos primeros sets se llegue a igualar en 6 (seis) games se disputará un tie-break a 7 (siete) puntos para definir; si en este tie-break se llegara a la igualdad en 6 (seis) puntos se jugará hasta que una de las parejas logre la diferencia de 2 (dos) puntos. De provocarse una igualdad en los dos primeros sets se disputará un tercer set un *súper tie-break* a 10 (diez) puntos. En caso de igualdad en 9 puntos, se jugará hasta que una de las partes logre una diferencia de 2 (dos) puntos.
- 2.3. Se utilizará el sistema de punto de oro, es decir games sin ventaja, llegado a 40 (cuarenta) iguales el restador decidirá de qué lado comenzar el punto.

3. Sistema de Competencia: 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:

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

4.1.1. El resultado de un partido ganado por no presentación de una de las parejas en sets será de 2 a 0. En games será 6-0, 6-0.

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, 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 (sin contemplar los "Tie break" como sets).
 - Menor cantidad de sets en contra (sin contemplar a los "Tie break" como sets).
 - Mayor cantidad de juegos a favor (sin contemplar puntos de "Tie break").
 - Menor cantidad de juegos en contra (sin contemplar puntos de "Tie break").
 - Sorteo.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Patín Artístico

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14, en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. El equipo femenino, a su vez, se dividirá en dos sub-categorías etarias, del siguiente modo:
 - 1.2.1. SUB 14 INFANTIL, 2 (dos) participantes nacidas en los años 2011 o 2012, y SUB14 JUVENIL, 2 (dos) participantes nacidas en los años 2009 o 2010.
 - 1.2.2. La rama masculina estará representada por 1 (un) participante nacido en los años 2010, 2011 y 2012.
 - 1.2.3. Cada equipo estará integrado por cuatro (4) patinadoras, un (1) patinador, un/a (1) técnico/a y un/a (1) delegado/a (preferentemente, uno de ellos de cada género), 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.

Se competirá en la Disciplina Libre.

No podrán participar deportistas que presenten antecedentes deportivos en categorías desde 1 C (GM) Copa Ernesto González Molina y divisional B o superiores, a nivel nacional.

3. Reglamentación

- 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la CAP, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
- 3.2. El tiempo de música : 2 minutos +/- 5" y la misma puede ser vocalizada o instrumental.
- 3.3. Reglamento:
 - 3.3.1. Simples sueltos: máximo 8 saltos, se permiten todos los simples (excepto Axel).
 - 3.3.2. Máximo 2 (dos) combinaciones de máximo 2 saltos.
 - 3.3.3. Aclaraciones Saltos :
Ningún salto puede repetirse más de 2 veces en todo el programa. Si se repite el mismo salto 2 veces al menos uno debe estar combinado.

Si se presentan 2 combinaciones de Saltos , deben ser diferentes.

- 3.3.4. Máximo 2 (dos) elementos de trompos:
 - Máximo 1 Combo Spin de Upright (máximo 3 posiciones)
 - Máximo 1 Solo Spin (puede ser Upright o Sit)

3.3.5 Aclaraciones Trompos:

Los trompos no pueden repetirse entre sí (deben ser diferentes). Con preparación a elección. En caso de optar por entrada de Travelling, **el trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.**

Se permiten Variaciones y posiciones difíciles (se contra 1 vez por programa)

- 3.3.6 Secuencia de pasos: Patrón libre. Máximo nivel 1. Cuatro (4) elementos de patinaje diferentes son requeridos para confirmar el nivel 1. Se contarán:

- **Cruce por delante**
- Giro de tres interno
- Giro de tres externo
- Open mohawk
- Body movement (alto, medio o bajo)

Máximo treinta (30) segundos.

3.3.7 Aclaraciones Footworks:

Secuencia de Pasos Nivel Base

Todos los elementos (incluidos los giros) podrán repetirse las veces que el/la patinador/a quiera, y no se reducirá el nivel. También podrán agregar giros de dificultad (Tr, Bk, Ct, Rk, Lo), pero no contarán para alcanzar el nivel 1.

Sólo contará un (1) giro de tres externo y/o un (1) giro de tres interno confirmados para alcanzar el nivel 1.

4. Sistema de Competencia.

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

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Patín Carrera

1. Participantes

- 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2010 y 2011). El equipo de cada Provincia estará integrado por 2 (dos) patinadores, 2 (dos) patinadoras, 1 (uno) entrenador/a y 1 (uno) delegado/a (sugerimos que sean uno/a de cada género). Todos los integrantes del equipo 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, según lo establecido en el Manual de Competencia, será comunitaria y la característica libre. Se competirá con patines de tipo rollers, de acuerdo a lo establecido en punto 3.3 del presente reglamento.
- 1.1. Los patinadores no podrán haber participado en competencias oficiales en categorías transición, ni federados. Se permite participar a patinadores que hayan participado en competencias oficiales en categoría Escuela

2. Todos los/as patinadores/as deberán participar en todas las pruebas distribuidas en las cuatro jornadas de competencias: modalidad "Circuito de habilidades" (promocional), 400 mts. pista, 200 mts modalidad Indoor, 300 mts. Sentido horario, 600 mts. persecución por equipos.

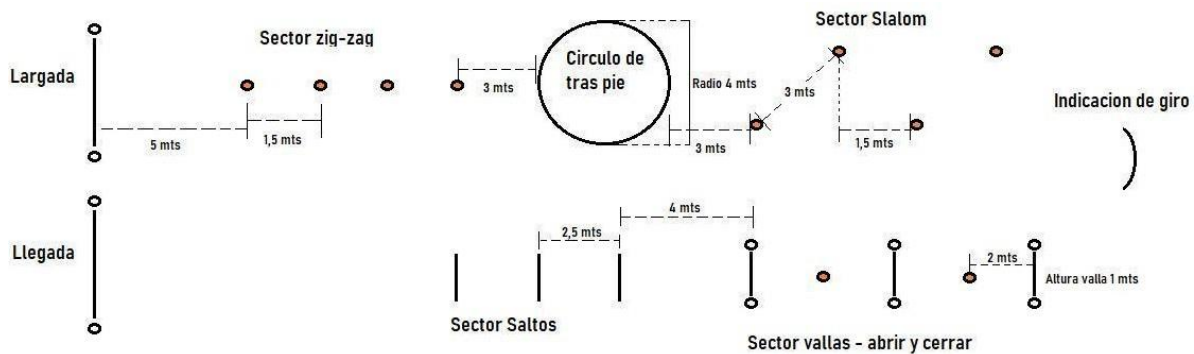
3. Reglamentación

- 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial CAP/CNC (Confederación Argentina de Patín/Comité Nacional de Carreras) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el Manual de Competencia.
- 3.2. El sorteo de orden de salida de las pruebas será informado en la Reunión Técnica del deporte, en la cual se desarrollarán los principales aspectos de la competencia.
- 3.3. Patines: Se utilizarán todo tipo de rollers sin modificar.
- 3.4. Se permite el uso de:
 - Ruedas de goma poliuretano diámetro máximo 90 mm, se permiten modelos de 3 y 4 ruedas.
 - Rulemanes ABEC 7.
 - Chasis aleación de aluminio, o plástico rígido.
 - Botas blandas o rígidas, con cordones o abrojos de sujeción, y 1 o 2 cliqueras o straps.

4. Sistema de Competencia

- 4.1. Prueba "Circuito de Habilidades" (Promocional)
 - 4.1.1. Esta prueba será de carácter participativo, no competitivo, aunque todos los/as patinadores/as deberán participar de la misma para validar los puntos y la clasificación obtenidos en las restantes pruebas de pista.

- 4.1.2. Únicamente podrán ser eximidos reglamentariamente de participar de esta prueba aquellos patinadores/as que presenten certificado médico original, que declare explícitamente la imposibilidad de hacerlo.
- 4.1.3. Las pruebas del circuito de habilidades se desarrollan sobre un trazado señalado con conos, líneas pintadas en el suelo y vallas, con una línea de largada y una de llegada
- 4.1.4. Organización de la competición
- 4.1.4.1. El orden de salida es establecido por el comité técnico.
 - 4.1.4.2. Cada patinador tendrá dos intentos para realizar el circuito sin cometer faltas o errores técnicos.
 - 4.1.4.3. Son consideradas faltas técnicas: desplazar un cono, tirar o desplazar una valla, cortar camino o realizar atajos.
 - 4.1.4.4. Son considerados errores técnicos: realizar mal un ejercicio, o no realizarlo.
- 4.1.5. Desarrollo de la prueba
- 4.1.5.1. El/la patinador/a se coloca detrás de la línea de salida y espera la indicación del juez para comenzar la prueba. En caso de largada en falso se interrumpe la prueba y el deportista regresa al punto de partida.
 - 4.1.5.2. Luego de recibir la señal de salida, el patinador debe transitar el circuito de habilidades cumpliendo cada ejercicio técnico.
 - 4.1.5.3. La largada deberá ser en tiempo y forma, sin pisar la línea.
 - 4.1.5.4. En el sector de Zig-zag el patinador debe sortear los obstáculos una vez por lado, sin tocarlos.
 - 4.1.5.5. El círculo se debe patinar en sentido antihorario realizando al menos 2 tras pie o pasos cruzados.
 - 4.1.5.6. En el sector de Slalom el/la patinador/a debe sortear los obstáculos una vez por lado iniciando por la derecha del primer cono.
 - 4.1.5.7. En el sector de vallas deberán circular por debajo de las mismas, pasando el cono colocado entre cada valla por dentro de ambos patines.
 - 4.1.5.8. En el sector de saltos tendrán que realizar un salto con ambos pies pudiendo ser en simultáneo o no, pero deberá observarse una fase de vuelo que permita sobrepasar unas líneas marcadas en el piso.
 - 4.1.5.9. No se establecerá tiempo de llegada.
 - 4.1.5.10. En caso de accidente, el corredor podrá realizar una nueva salida al final de su ronda de participación.
 - 4.1.5.11. La prueba finaliza cuando el/la patinador/a haya completado el circuito y cruzado la línea de llegada.
 - 4.1.5.12. Modelo de circuito de habilidades a utilizar:



5. Prueba 400 mts Pista.

5.1. La carrera de 400 mts pista es una prueba a sprint final en donde se establece una largada en grupo y un orden de llegada en línea de meta.

5.1.1. Organización de la competición

- 5.1.1.1. Teniendo en cuenta la cantidad de patinadores inscriptos se realizan tantas series de clasificación como sean necesarias para llegar a una final de 6 competidores.
- 5.1.1.2. Las series clasificatorias podrán tener un máximo de 6 participantes, y los clasificados a instancias subsiguientes no podrán ser menos de 3 competidores por serie.
- 5.1.1.3. La sumatoria de puntos en el orden de llegada final de la competencia será la siguiente:

Puesto Final de prueba 400 mts	Puntos
1º	10 puntos
2º	8 puntos
3º	6 puntos
4º	4 puntos
5º	3 puntos
6º	2 puntos
7º al 24º	1 punto

Puesto Final de prueba 400 mts	Puntos
1º	60 puntos
2º	55 puntos
3º	52 puntos
4º en adelante	51, 50, 49... orden descendiente de puntos. (Ej.: Puesto 14 = 41 puntos)

5.1.2. Desarrollo de la prueba

- 5.1.2.1. El orden de cuerda para la salida será determinado por el juez árbitro, asegurando que cada participante tenga un lugar apropiado de largada.
- 5.1.2.2. La competencia se inicia con orden del juez largador.
- 5.1.2.3. En caso de largada en falso la carrera es interrumpida, volviendo cada competidor a su lugar en la línea de partida para reiniciar la competencia inmediatamente.
- 5.1.2.4. A cada competidor se le permitirá un máximo de 2 (dos) largadas en falso, procediendo el juez largador a sancionar al deportista que realizó el adelantamiento con un distanciamiento en la largada, en dicha situación el patinador deberá largar en una línea marcada a 1 metro por detrás de la línea de partida de la competencia.
- 5.1.2.5. Una vez iniciada la competencia se rige por Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

6. 200 metros modalidad Indoor

- 6.1. La prueba de 200 mts. es una prueba a sprint final en donde se establece una largada en grupo y un orden de llegada en línea de meta.
- 6.2. La modalidad indoor se realiza en un circuito reducido en metros y con características técnicas que favorecen el desarrollo de la técnica de patinaje en curva.
- 6.3. Organización de la competición:
 - 6.3.1. Teniendo en cuenta la cantidad de patinadores inscriptos se realizan tantas series de clasificación como sean necesarias para llegar a una final de 4 competidores.
 - 6.3.2. Las series clasificatorias podrán tener un máximo de 4 participantes, y los clasificados a instancias subsiguientes no podrán ser menos de 2 competidores por serie.

6.3.3. La sumatoria de puntos en el orden de llegada final de la competencia será la siguiente:

Puesto Final de prueba 200 mts indoor	Puntos
1º	10 puntos
2º	8 puntos
3º	6 puntos
4º	4 puntos
5º	3 puntos
6º	2 puntos
7º al 24º	1 punto

Puesto Final de prueba 200 mts indoor	Puntos
1º	60 puntos
2º	55 puntos
3º	52 puntos
4º en adelante	51, 50, 49... orden descendiente de puntos. (Ej.: Puesto 14 = 41 puntos)

6.4. Desarrollo de la Prueba

- 6.4.1. El orden de cuerda para la salida será determinado por el juez árbitro, asegurando que cada participante tenga un lugar apropiado de largada.
- 6.4.2. La competencia se inicia con orden del juez largador.
- 6.4.3. La línea de largada se dispone al inicio de la recta principal.
- 6.4.4. En caso de largada en falso la carrera es interrumpida, volviendo cada competidor a su lugar en la línea de partida para reiniciar la competencia inmediatamente.
- 6.4.5. A cada competidor se le permitirá un máximo de 2 (dos) largadas en falso, procediendo el juez largador a sancionar al deportista que realizó el adelantamiento con un distanciamiento en la largada, en dicha situación el patinador deberá largar en una línea marcada a 1 metro por detrás de la línea de partida de la competencia.
- 6.4.6. La línea de meta se dispondrá en mitad de la recta principal.

6.4.7. Una vez iniciada la competencia se rige por reglamento del Comité Nacional de Carreras (CNC/CAP).

6.4.8. La pista o circuito de Indoor tendrá las medidas reglamentarias dispuestas por el Reglamento Nacional de Patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

7. Prueba de 300 mts. Sentido horario en pista

7.1. La carrera de 300 mts sentido horario en pista es una prueba a sprint final en donde se establece una largada en grupo y un orden de llegada en línea de meta.

7.2. La dirección de patinaje será en sentido horario, siendo la opuesta a la utilizada y reglamentada oficialmente.

7.2.1. Organización de la competición

7.2.1.1. Teniendo en cuenta la cantidad de patinadores inscriptos se realizan tantas series de clasificación como sean necesarias para llegar a una final de 6 competidores.

7.2.1.2. Las series clasificatorias podrán tener un máximo de 6 participantes, y los clasificados a instancias subsiguientes no podrán ser menos de 3 competidores por serie.

7.2.1.3. La sumatoria de puntos en el orden de llegada final de la competencia será la siguiente:

Puesto Final de prueba 300 mts sentido horario.	Puntos
1º	10 puntos
2º	8 puntos
3º	6 puntos
4º	4 puntos
5º	3 puntos
6º	2 puntos
7º al 24º	1 punto

Puesto Final de prueba 300 mts sentido horario	Puntos
1º	60 puntos
2º	55 puntos
3º	52 puntos
4º en adelante	51, 50, 49... orden descendiente de puntos. (Ej.: Puesto 14 = 41 puntos)

7.2.2. Desarrollo de la prueba:

- 7.2.2.1. El orden de cuerda para la salida será determinado por el juez árbitro, asegurando que cada participante tenga un lugar apropiado de largada.
- 7.2.2.2. La competencia se inicia con orden del juez largador, desde la línea de largada ubicada a mitad de la recta opuesta.
- 7.2.2.3. En caso de largada en falso la carrera es interrumpida, volviendo cada competidor a su lugar en la línea de partida para reiniciar la competencia inmediatamente.
- 7.2.2.4. A cada competidor se le permitirá un máximo de 2 (dos) largadas en falso, procediendo el juez largador a sancionar al deportista que realizó el adelantamiento con un distanciamiento en la largada, en dicha situación el patinador deberá largar en una línea marcada a 1 metro por detrás de la línea de partida de la competencia.
- 7.2.2.5. La llegada será tomada en línea de meta en la recta principal.
- 7.2.2.6. Una vez iniciada la competencia se rige por Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

8. Prueba de 600 mts persecución por equipos

9.1. La carrera de 600 mts persecución por equipos es una prueba con largada en simultáneo de dos equipos provinciales, ubicados uno en cada línea a mitad de recta (opuesta y principal), ambos equipos largan y completan la distancia en simultáneo, tomando como referencia de tiempo a la última rueda que cruza la línea de meta en cada equipo.

8.1.1. Organización de la competición

- 8.1.1.1. Teniendo en cuenta cantidad de equipos inscriptos se realiza una primera ronda de clasificación en la que los mejores 12 tiempos clasifican a la final A, los tiempos del 13º al 24º clasifican a la final B

8.1.1.2. Tanto la final A como la B, realizan una nueva serie de Clasificación, compitiendo en llaves cruzadas.

FINAL A			FINAL B		
1º	vs	12º	13º	vs	24º
2º	vs	11º	14º	vs	23º
3º	vs	10º	15º	vs	22º
4º	vs	9º	16º	vs	21º
5º	vs	8º	17º	vs	20º
6º	vs	7º	18º	vs	19º

8.1.1.3. De los tiempos de esta segunda ronda se re ordena una ronda final en la que compiten en series ordenadas por tiempo

RONDA A DEFINIR PUESTOS FINALES					
1º	vs	2º	13º	vs	14º
3º	vs	4º	15º	vs	16º
5º	vs	6º	17º	vs	18º
7º	vs	8º	19º	vs	20º
9º	vs	10º	21º	vs	22º
11º	vs	12º	23º	vs	24º

8.1.1.4. La sumatoria de puntos en el orden de llegada final de la competencia será la siguiente:

Puesto Final de prueba 600 mts persecución por equipos	Puntos
1º	15 puntos
2º	12 puntos
3º	10 puntos
4º	8 puntos
5º	6 puntos
6º	4 puntos
7º	3 puntos
8º	2 puntos
9º al 24º	1 punto

Puesto Final de prueba 600 mts por equipo	Puntos
1º	80 puntos
2º	70 puntos
3º	60 puntos
4º en adelante	51, 50, 49... orden descendiente de puntos. (Ej.: Puesto 14 = 41 puntos)

8.1.2. Desarrollo de la prueba

- 8.1.2.1. El orden de cuerda para la salida de cada equipo será determinado por el juez árbitro, respetando el orden de cuerda establecido en reunión de comité técnico.
- 8.1.2.2. La competencia se inicia con orden del juez largador, con cada equipo dispuesto en las líneas de largada ubicadas a mitad de las rectas principal y opuesta.
- 8.1.2.3. En caso de largada en falso la carrera es interrumpida, volviendo cada equipo a su lugar en la línea de partida para reiniciar la competencia inmediatamente.
- 8.1.2.4. A cada equipo se le permitirá un máximo de 2 (dos) largadas en falso, procediendo el juez largador a sancionar al equipo del deportista que realizó el adelantamiento con un distanciamiento en la largada, en dicha situación los patinadores deberán largar en una línea marcada a 1 metro por detrás de la línea de partida de la competencia.

8.1.2.5. La llegada será tomada en línea de meta en la recta principal o en recta opuesta según corresponda.

8.1.2.6. Una vez iniciada la competencia se rige por Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

9. Premiación

9.1. Los patinadores serán premiados del siguiente modo:

9.1.1. Por género (femenino/masculino) por la suma general de puntos de las 4 (cuatro) pruebas competitivas disputadas, del equipo.

En caso de empate en la suma general de puntos de las cuatro pruebas, se utilizarán los siguientes criterios de desempate:

a) Mayor cantidad de 1º puestos

b) Mayor cantidad de 2º puestos

c) Mayor cantidad de 3º puestos

d) Mejor posición en la última competencia disputada.

9.1.2. Por prueba: 400 mts. Pista (masculino y femenino), 200 mts modalidad Indoor (masculino y femenino), 300 mts. Sentido horario (masculino y femenino), 600 mts. persecución por equipos (masculino y femenino).

10. Indumentaria y protecciones

10.1. Los competidores podrán presentarse en el punto de partida con la indumentaria oficial reglamentaria que se utiliza en el patinaje y que está autorizada por Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras; o bien con indumentaria deportiva representativa de su provincia, siempre y cuando la misma no tenga botones, cierres metálicos, o cualquier elemento que atente a la integridad física propia, o de otros deportistas.

10.2. El uso del casco y de los guantes deportivos será OBLIGATORIO.

11. Penalizaciones

11.1. Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el Reglamento Nacional de patinaje de Velocidad, Comité Nacional de Carreras.

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

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Pelota Paleta

1. Participantes
 - 1.1. El equipo provincial de esta disciplina se presentará en las categorías Sub14 (solo los nacidos en los años 2009 o 2010) y Sub 16 (solo los nacidos en los años 2007 o 2008).
 - 1.2. En la categoría Sub14 se competirá con una pareja mixta, la cual podrá contar con dos deportistas sustitutos, uno para cada género. Es decir, que el equipo de dicha categoría estará conformado por dos (2) participantes de género femenino, dos (2) de masculino y un (1) entrenador/a o delegado/a.
 - 1.3. En la categoría Sub 16 se participará en la rama masculina, por lo que los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas masculinos, uno de ellos en carácter de sustituto, más un (1) entrenador/a/ o delegado/a.
 - 1.4. Los entrenadores/delegados que forman parte del equipo deberán ser uno de cada género. Todos los participantes 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 el 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 podrán ser de madera o fibra de carbono.
 - 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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Rugby

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las ramas femenina y masculina. Cada equipo se conformará por doce (12) jugadores/as y dos (1) entrenadores/as o delegados/as (sugerimos que al menos uno/a de ellos/as, sea del mismo género que los/as 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 16 (nacidos en los años 2007 y 2008).
2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UAR, con las modificaciones vigentes para el juego reducido para Menores de 19 años y teniendo en cuenta las siguientes especificaciones
 - 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/la jugador/a 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. Cada equipo deberá contar con un juego de camisetas alternativas, de colores que contrasten con el diseño de las oficiales.
 - 3.1.8. 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.
 - 3.1.9. 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 6.3, 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 terminará 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 alternados, en la línea de 22 mts y el medio los postes.
 - Uno (1) Kick alternado, hasta la primera diferencia.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Taekwondo

1. Participantes
 - 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2009 o 2010).
 - 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/as (sugerimos que sean ser uno/a de cada género) 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.
 - 1.3. La conformación del equipo será completada por 1 (uno/a) 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) u otro ente oficial nacional de deportes de combate y/o que hayan participado de torneos internacionales y/o nacionales reconocidos por la WT (Federación Mundial de Taekwondo) o PATU (Unión Panamericana de Taekwondo).
 - 1.5. En el caso en que un deportista participe de un campus Dakar 2022 y sea seleccionado para continuar en los mismos no podrá participar de los Juegos Nacionales Evita.
 - 1.6. Tanto en masculino como en femenino se competirá en las siguientes divisiones expresadas en kilogramos:

Masculino	Femenino
Hasta 44 kg	Hasta 42 kg
Más de 44 kg y hasta 48 kg	Más de 42 kg y hasta 46 kg
Más de 48 kg y hasta 53 kg	Más de 46 kg y hasta 50 kg
Más de 53 kg y hasta 58 kg	Más de 50 kg y hasta 55 kg
Más de 58 kg y hasta 64 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 WT (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 WT 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 WT. 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 género.
- 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 al 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, declarando 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 WT (Dobok y cinturón) y las protecciones que están especificados en el Art. 4 "Los competidores" según el reglamento de la WT. Las protecciones utilizadas serán: protector pectoral, protector de antebrazo, protector de tibia, protector de mano, protector de cabeza, protector bucal y protector inguinal. La organización proveerá empeineras electrónicas de 12 sensores. Aquellos participantes que quieran llevarse las propias, podrán hacerlo. 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.
- 6.2. 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.
- 6.3. 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.
- 6.4. Aquellos deportistas que posean ortodoncia deberán utilizar un protector bucal simple o doble según corresponda debiendo cubrir todos los espacios donde estén los brackets.

7. Penalizaciones

- 7.1. Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el Art. 14 del reglamento oficial de la WT 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 Nacionales 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.
- 7.4. En el caso que el atleta realice de manera continua una "guardia de combate" con los brazos pegados al cuerpo por más de 5 segundos, será advertido por única vez en cada round y luego se le aplicará un "gam-jeom"

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Tenis

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 15 (nacidos en el año 2008 y 2009), los equipos provinciales estarán conformados por 2 (dos) deportistas masculinos y 2 (dos) deportistas femeninos, 1 (uno/a) entrenador/a y 1 (uno/a) delegado/a, -sugerimos que sean uno/a de cada género- los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre, de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.
- 1.3. Los/as jugadores/as podrán participar como singlistas o doblistas, según lo establezca el/la capitán/a, en cada serie.
- 1.4. No podrá participar, dentro de los cupos masculinos, ningún deportista ubicado dentro del puesto 50 del Ranking Nacional AAT, vigente a la fecha de cierre de inscripciones de las delegaciones provinciales.
- 1.5. No podrá participar, dentro de los cupos femeninos, ninguna deportista ubicada dentro de los primeros 30 puestos del Ranking Nacional AAT, vigente a la fecha de cierre de inscripciones de las delegaciones provinciales.
- 1.6. El/la capitana/a será quien ocupe el lugar del/la entrenador/a en la conformación del equipo.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento de Menores de la AAT, teniendo en cuenta las especificaciones reglamentarias detalladas en el presente documento.
- 2.2. Los partidos, tanto en singles como en dobles, se disputarán al mejor de 3 (tres) sets, siendo el tercer set un *súper tie-break* a 10 (diez) puntos. En caso de igualdad en 9 puntos, se jugará hasta que una de las partes logre una diferencia de 2 (dos) puntos.
- 2.3. Se utilizará el sistema *No Ad*, es decir, games sin ventajas, llegado a *40 iguales* el *restador* decide de qué lado comenzar el punto, y sistema *No Let*, en el cual, en el servicio, si la pelota toca la faja y pasa correctamente, el punto sigue (tanto en el primero como en el segundo saque).

3. Competencia

- 3.1. La Competencia se realizará por equipos provinciales, en formato de series, en las cuales se disputarán 3 (tres) partidos: un doble mixto, un single masculino y un single femenino, para determinar la provincia ganadora del punto.
- 3.2. La provincia ganadora del punto será aquella que gane, al menos, dos partidos en la serie.
- 3.3. En todos los casos se deberán disputar los tres partidos de la serie, siendo considerados todos los sets y games de dichos juegos, para eventuales desempates en la zona, según lo dispuesto en el presente reglamento (Sistema de puntuación y Criterios de desempate).
- 3.4. La designación de los/las singlistas y doblistas estará a cargo del/la capitán/a, quien presentará la lista oportunamente, según las siguientes condiciones reglamentarias:
 - 3.4.1. Los participantes podrán competir en singles o en dobles, pudiendo esta designación modificarse en cada serie.
 - 3.4.2. Quien juegue en dobles, no podrá participar en singles, de la misma serie.
 - 3.4.3. Los 4 jugadores/as deberán participar en cada serie.
 - 3.4.4. Únicamente, en caso de lesión o indisposición por cuestiones de salud, avalada por certificado del médico de la delegación, podrá competir un/una mismo/a participante en singles y dobles, en una misma serie, en un equipo provincial completo.

- 3.4.5. Aquellos equipos provinciales que no se encuentren completos, podrán repetir la participación del o la doblista -según corresponda- en el singles.
- 3.4.6. Responsabilidades del/la capitán/a:
 - 3.4.6.1. Deberá presentar, previo a cada serie, la planilla de disposición de doblistas y singlistas de su equipo, firmada como responsable del mismo.
 - 3.4.6.2. Durante los partidos podrá instalarse en la cancha, en el sector de cambio de lado. Sólo podrá hablar con el jugador/a para orientarlo/a técnica y tácticamente en el momento del cambio de lado. Durante el partido podrá decir palabras de motivación y aliento, que no molesten al jugador contrario, y sean acordes a la etapa formativa de los participantes.
- 3.5. En cada serie se disputará un doble mixto, un single masculino y un single femenino. El orden de juego será el siguiente:
 - Primer turno: doble mixto.
 - Segundo turno: single masculino.
 - Tercer turno: single 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 será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos por serie ganada.
 - 1 (uno) punto por serie pérdida.
 - 0 (cero) punto por no presentarse en una serie.
 - 5.2. Los súper tie-break ganados, computarán, a los fines de potenciales desempates, como sets ganados por 7-6 en games.
 - 5.3. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los participantes o equipos (single o doble) en sets será de 2 a 0. En games será 6-0, 6-0.
 - 5.4. El resultado de una serie ganada por no presentación de uno de los equipos será de 3 puntos (partidos) a 0, con el resultado de partidos detallado en el punto anterior.
 - 5.5. Criterios de Desempate:
 - 5.5.1. En la Fase Regular y Final en la Zona A, para dos equipos, se definirá por el Sistema Olímpico: resultado de la serie entre sí.
 - 5.5.2. Si el empate fuera entre más de dos equipos se utilizarán los siguientes criterios de desempate, teniendo en cuenta siempre que sólo se tomarán como válidos los partidos entre los equipos implicados en el desempate.
 - 5.3.2.1. Mayor cantidad de sets ganados.
 - 5.3.2.2. Mayor cantidad de games a favor
 - 5.3.2.3. Sorteo

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Tenis de Mesa

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 14, nacidos en los años 2010, 2011, 2012 (11, 12 y 13 años de edad). Los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas femeninas, 3 (tres) masculinos, 2 (dos) entrenadores/as y 1 (uno/a) Delegado/a. Entre los/as tres acompañantes, sugerimos que haya uno/a de cada género. Todos 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 (una jugadora y un jugador).
2. La modalidad de participación es Comunitaria y Libre con las restricciones que se detallan a continuación:
 - 2.1. Aquellos deportistas que en la edición próxima pasada hayan obtenido medalla de Oro o de Plata en Tenis de Mesa, no podrán participar en las Finales Nacionales de la presente edición de los Juegos.
 - 2.2. En la competencia de equipos podrán participar aquellos jugadores que no registren actividad alguna en los torneos de la Federación Argentina en el corriente año.
 - 2.3. En la competencia individual podrán participar aquellos jugadores que no registren actividad alguna en los torneos de la Federación Argentina en el corriente año.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá 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 3 (tres) sets. Ganará un set aquel jugador/a o pareja que primero alcance 11 (once) tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 (diez); en este caso, ganará el que posteriormente obtenga 2 (dos) tantos de diferencia.
 - 3.3. Cada jugador/a deberá asistir con su propia paleta al torneo, la cual deberá poseer un lado negro y el otro de color aprobado por FATM.
4. Sistema de Competencia
 - 4.1. Tanto en individuales como en equipos se disputarán 4 (cuatro) grupos de 6 (seis) jugadores/parejas.
 - 4.2. De acuerdo a la clasificación en sus grupos, seguirán compitiendo para definir las 24 (veinticuatro) 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 3 (tres) jugadores/as anotados en el equipo.
 - 4.4. El servicio cambiará de jugador/a o pareja cada 2 (dos) tantos, en caso de igualarse en 10 (diez) tantos, el cambio del servicio se efectuará alternativamente entre los jugadores/as cada 1 (un) tanto, continuando así hasta lograr una diferencia de 2 (dos) tantos.
 - 4.5. El horario establecido para el inicio del grupo será el referente para determinar los WO; por eso todos los jugadores deberán estar presentes en el horario indicado del comienzo de su grupo; para que en el caso de un WO el grupo pueda continuar su desarrollo normalmente. El tiempo máximo de espera será de 10 (diez) 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 (un) punto por partido perdido.
- 0 (cero) puntos 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 tantos anotados hasta entonces, y en caso de estar jugándose un set se le computarán los 11 tantos 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 2 (dos) equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. Si el empate fuera de más de 2 (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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Tiro

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las categorías Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2008, 2009, 2010).
 - 1.2. El equipo estará integrado por 4 (cuatro) tiradores/as, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) entrenadores/as y 1 (uno) delegado/a. Se sugiere que entre los tres acompañantes haya, mínimamente, uno de cada género. Todos 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 días siguientes se realizarán series de 30 disparos. De la sumatoria de los 60 disparos por tirador saldrán los campeones por equipo.
- 4.3. Se clasificarán para la final individual los 10 mejores de cada género por cada categoría.
- 4.4. Al término de la última 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 sumarán 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).

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Tiro con Arco

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010 y 2011).
 - 1.2. El equipo estará integrado por 1 (uno) participante masculino, 1 (una) participante femenina, 1 (uno) entrenador/a y 1 (uno) delegado/a (preferentemente, uno de cada género), 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 las normas vigentes F.A.T.Arco, teniendo en cuenta las especificaciones detalladas en el presente reglamento, para el evento.
 - 3.2. Cada Provincia participará en las categorías Individual Masculino, Individual Femenino y Equipos Mixtos. La clasificación de cada equipo mixto estará conformada por la sumatoria de los puntajes de ambos deportistas, lo cual determinará el orden de eliminatoria.
 - 3.3. Características del equipo: todos los deportistas competirán en una categoría única con arcos simples, del tipo recurvo o recto (zurdos o diestros), no arco compuesto. Debe tener encastre de palas simple, no sistema ILF y sin regulación de tiller. Estará permitido el uso de mira y no así el uso de barras de estabilización, clicker ni plunger o buton.
 - 3.4. Las flechas deberán respetar las condiciones de seguridad mínimas indispensables en cuanto a material, largo y tipo de punta.
 - 3.5. Cada participante deberá presentarse con su propio equipamiento de arco y flechas, el cual será verificado técnicamente por personal de la Organización, respetando las características descritas en los puntos anteriores.
 - 3.6. En caso de necesitarlo, cada deportista podrá utilizar elementos de protección como tab y protector de antebrazo. Los mismos serán responsabilidad del deportista.
 - 3.7. La competencia se desarrollará bajo modalidad de tirada salón, pudiendo realizarse tanto bajo techo como al aire libre, siempre en condiciones óptimas de seguridad para participantes, organizadores y público en general.
 - 3.8. Se utilizarán blancos de 122 centímetros reducido de 6 zonas (122R6), posicionados sobre contenciones de al menos 100cm x 100cm, con su centro a 1,30 mts. de altura y serán provistos por la organización.
 - 3.9. La distancia de competencia será de 15 metros.
4. Sistema de Competencia.
 - 4.1. Se competirá en las categorías Individual Masculino, Individual Femenino y por Equipos Mixtos.
 - 4.2. La competencia se desarrollará durante 4 días, dispuesta del siguiente modo (cronograma a confirmar):

DÍA 1:

09 hs. – Práctica oficial individual femenina y masculina.

11:30 hs. – Reunión de delegados.

12 hs. – Revisión de equipo.

13 hs. – Clasificación individual masculino.

15 hs. – Clasificación individual femenino.

DÍA 2:

09 hs. – Eliminatorias masculino, hasta definir semifinales.

11 hs. – Eliminatorias femenino, hasta definir semifinales.

DÍA 3:

09 hs. – Explicación reglamentaria sobre tirada por equipos mixtos a cargo de jueces.

09:10 a 10:25 hs. – Práctica oficial para tirada por equipos mixtos.

10:30 hs. – Eliminatorias Equipos mixtos, hasta definir semifinales.

17 a 19 hs. – Capacitación.

DÍA 4:

09 hs. – Definición de medalla de bronce en equipos mixtos.

09:30 hs. – Definición de medalla de oro y plata en equipos mixtos.

10 hs. – Definición de medalla de bronce en Individual masculino.

10:30 hs. – Definición de medalla de oro y plata en Individual masculino.

11 hs. – Definición de medalla de bronce en Individual femenino.

11:30 hs. – Definición de medalla de oro y plata en Individual femenino.

4.3. Formato de clasificación. Constará de dos rondas clasificatorias de diez (10) tiradas de tres (3) flechas cada una. Cada serie de tres flechas en un tiempo de un minuto y medio (1 ½ minutos). Entre ambas rondas se realizará un receso de al menos 15 minutos para el descanso de los participantes.

4.4. Formato de Eliminatorias

4.4.1. Eliminatorias Individuales:

4.4.1.1. Se utilizará el sistema de sets para recurvo raso.

4.4.1.2. Hasta cinco (5) sets de tres flechas cada uno, en un tiempo de uno y medio (1 ½) minutos.

4.4.1.3. Cada set se ganará por la suma de puntos de las tres (3) flechas disparadas. Al ganador se le otorgarán dos (2) puntos, al perdedor cero (0) puntos. Si hay empate, un (1) punto a cada uno.

4.4.1.4. El primer arquero en llegar a seis (6) puntos ganará.

4.4.1.5. Si al finalizar el quinto set el encuentro está empatado en cinco (5) puntos por arquero, se deberá realizar desempate de una (1) flecha en 30 segundos. Se decidirá por la flecha más cerca al centro. Si ambos atletas fallan a la zona de puntuación, tirarán una flecha adicional.

4.4.2. Eliminatorias Equipos Mixtos:

4.4.2.1. Hasta cuatro (4) sets de cuatro (4) flechas (dos por arquero).

4.4.2.2. Tiempo de tiro: ochenta (80) segundos, el primer equipo que alcance los cinco (5) puntos de set gana el partido.

4.4.2.3. Si el encuentro finalizara empatado, se realizará un desempate de una (1) flecha por arquero, por puntaje y si continúa el empate la flecha más cercana al centro decide. En caso de persistir la igualdad, la segunda flecha más cercana al centro determinará el ganador. El tiempo para un desempate será de cuarenta (40) segundos.

5. Premiación.

Se premiará el podio (primero, segundo y tercer puesto) en las siguientes categorías:

- Individual Femenino.
- Individual Masculino.
- Equipo Mixto.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Triatlón

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 16 (deportistas nacidos en 2007 o 2008).
 - 1.2. Cada equipo estará integrado por dos (2) deportistas masculinos, dos (2) deportistas femeninos, un/a (1) Entrenador/a y un/a delegado/a (preferentemente, uno de cada género) 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 las Reglas Oficiales de la World Triathlon (WT), cuyo reglamento es adherido y regulado por la Federación Argentina de Triatlón, con excepción de las especificaciones detalladas en el presente reglamento.
 - 3.2. Se competirá en las siguientes modalidades:
 - Súper-Sprint Individual Femenino
 - Súper-Sprint Individual Masculino
 - Relevos Mixtos
 - 3.3. Relevos Mixtos
 - 3.3.1. La definición del equipo mixto provincial consta de una composición de 4 (cuatro) atletas, 2 (dos) masculinos y 2 (dos) femeninos, que compiten dama (F1), varón (M1), dama (F2) y varón (M2). Cada uno debe cubrir un triatlón completo. El tiempo total del equipo comienza con la largada del primer miembro del equipo y termina con la llegada del último miembro del equipo.
 - 3.3.2. Procedimiento de cambio durante los relevos:
 - 3.3.2.1. El cambio entre un atleta y otro del mismo equipo se realizará en el interior de la "Zona del Relevo". El cambio es llevado entre el atleta que entra en la zona de relevo con el tacto de su mano en el cuerpo del atleta que dejará la zona de relevo dentro de la misma zona. Si el contacto se realizase fuera de la zona del relevo, ambos atletas deberán volver a la zona del relevo y llevar a cabo el cambio correctamente. Si el cambio no se realizase dentro de la zona del relevo, el equipo será descalificado. Antes del cambio del relevo, los atletas deberán esperar en un área de pre-relevo hasta que el Técnico Oficial (árbitro del relevo) indique que deben entrar en la zona del relevo.
 - 3.3.2.2. La clasificación individual se determinará por el orden de llegada a la línea de meta acumulando los tiempos de cada segmento de la competencia (natación, ciclismo y carrera), incluidos los tiempos de las dos transiciones (T1 y T2).
 - 3.4. De las pruebas en distancia sprint individuales por género, se sacará a los ganadores de las duplas masculinas y femeninas: Para los efectos de este evento, se contabiliza el tiempo de F1+F2 y de igual manera el tiempo de M1+M2, para determinar a las y los ganadores femeninos y masculinos.
 - 3.5. Distancias de los eventos de Súper Sprint:
 - Natación: 400mts
 - Ciclismo: 10.000mts (10km)
 - Pedestrismo: 2500mts (2,5km)
 - 3.6. Distancias del evento de Relevos:
 - Natación: 1.000 metros (250 metros cada relevo)
 - Ciclismo: 20.000 metros (5.000 metros cada relevo)

- Pedestrismo: 5.000 metros (1.250 metros cada relevo)

4. Cronograma
El cronograma estimado de competencias será el siguiente:

SPRINT MASCULINO Y FEMENINO

DÍA 1 – ACTIVIDADES PREVIAS
Reunión Técnica competencia distancia SPRINT
Reconocimiento oficial del circuito
Entrega de Kits de competencias
Revisión de Bicicletas
DÍA 2 – COMPETENCIAS SPRINT
Masculino – revisión de bicicletas
Actos Protocolarios de apertura
Masculino - Presentación atletas
Desplazamiento al sitio de competencia
Calentamiento Masculino
Inicio de la competencia masculina distancia S.SPRINT
Femenino – revisión de bicicletas
Femenino - Presentación de atletas
Desplazamiento al lugar de competencia
Calentamiento Femenino
Inicio de la competencia Femenino distancia S.SPRINT
Ceremonia de premiación individual
Ceremonia de premiación de parejas femeninas y masculinas.

RELEVOS MIXTOS

DÍA 3 – TRANSICIÓN

Reunión Técnica relevos – confirmación equipos RELEVOS

Reconocimiento oficial del circuito

Entrega de Kits de competencia relevos

Revisión de Bicicletas

DÍA 4 – COMPETENCIA RELEVOS MIXTOS

Apertura parque de bicicletas RELEVOS

Cierre área de transición.

Calentamiento

Inicio de la competencia

CEREMONIA DE PREMIACION

El cronograma es estimativo y podrá sufrir modificaciones por parte de la Organización, las cuales serán, eventualmente, informadas en la reunión técnica. La misma determinará los horarios de entrenamiento.

- 4.1. Las situaciones de orden técnico no previstas por este reglamento serán resueltas de acuerdo con las reglas de World Triathlon (WT), según el criterio de la Dirección Técnica del Comité Organizador.
- 4.2. Las situaciones de orden general, no previstas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador de conformidad con las regulaciones de la Secretaría de Deportes de la Nación.
5. Protestas y Apelaciones
 - 5.1. Las protestas y apelaciones se resolverán de acuerdo al citado reglamento. Las decisiones de los Jueces serán inapelables.
 - 5.2. La FAT Organización designará un tribunal de honor de tres autoridades para resolver cualquier reclamación de las provincias participantes, diferendo o hecho que atente contra el normal desenvolvimiento de la competencia.
 - 5.3. Los miembros del Jurado de Apelaciones cuyos equipos de sus provincias están involucrados en una reclamación no podrán participar y deberán ser reemplazados por los miembros suplentes que designe el presidente del tribunal. Las decisiones del Jurado serán inapelables.
 - 5.4. Los afectados podrán recurrir al Jurado de Apelación de su deporte dentro de los 30 (treinta) minutos siguientes a la notificación.
 - 5.5. Cualquier situación de inconducta que supere las potestad del tribunal de la disciplina, serán elevadas al Tribunal de Disciplina de los Juegos Nacionales Evita.
6. Indumentaria y equipamiento
 - 6.1. Los uniformes y los equipos deportivos usados por los atletas y otros participantes en la competición de los Juegos Nacionales Juveniles Evita deberán atender al Reglamento de la FAT.
 - 6.2. Para la Ceremonia de Premiación, los deportistas deberán vestir los uniformes representativos de sus

provincias, es decir el uniforme oficial de sus delegaciones.

7. Reunión Técnica

- 7.1. El horario y lugar de la reunión técnica para entrenadores/as y delegados/as será informado a los/as mismos/as en el momento de la acreditación.

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Vóleybol

- 1.1. Se participará en las categorías Sub 15 (deportistas nacidos en los años 2008, 2009, 2010), y Sub17 (deportistas nacidos en el año 2006, 2007).
 - 1.2. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, mínimamente, deberá ser del mismo género 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 Puntuación y Criterios de Desempate.
 - 4.1. 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).

 - 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.
 - 5.2. 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.
- Sorteo.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Vóleybol de Playa

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010, 2011).
 - 1.2. El equipo estará integrado por dos (2) jugadores, dos (2) jugadoras, dos (2) entrenadores/as (preferentemente, uno de cada género), y un/a (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.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

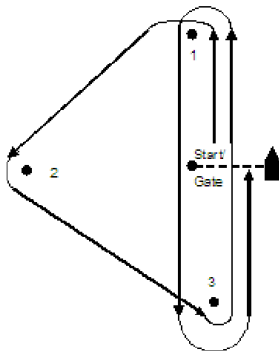
Windsurf

1. Participantes
 - 1.1. Los deportistas participantes serán categoría Sub 16, nacidos en los años 2007, 2008, 2009.
 - 1.2. El Equipo de cada Provincia estará integrado por 2 (dos) deportistas; uno de ellos masculino y 1 uno femenino, acompañados por 2 (dos) Entrenadores/as, estos últimos serán los mismos que se encuentran asentados en la clase Optimist (sugerimos que sean uno de cada género), 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) teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 5.1.1. Es obligatorio el uso casco y 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 no será provisto por la Organización.
 - 5.1.3. Se participará con embarcaciones de la clase **Bic techno 293,(o casco similar techno core, 205,195 con orza) y la medida máxima del aparejo será de 8 m2. El mástil botavara extensor será libre dentro de esa medida de vela.**
 - 5.1.4. Los equipos deberán ser provistos por cada delegación.
 - 5.1.5. Los participantes deberán llevar su equipo propio y elementos de seguridad.
 - 5.1.6. Las embarcaciones de apoyo serán provistas por la organización.
6. Organización de la Competencia
 - 6.1. Se realizarán tres días de regata individual, que podrán ser de recorrido o slalom, con un último día de reserva.
 - 6.2. Se premiarán por separado las regatas individuales

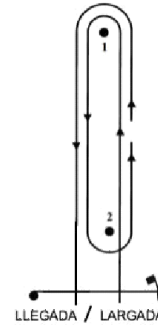
7. Recorridos de regatas.

7.1. Los recorridos de regata individual podrán ser: Barlovento-Sotavento o slalom. Los esquemas de recorridos, a continuación.

**TRIANGULO OLIMPICO
ACORTADO**



BARLOVENTO – SOTAVENTO



8. Sistema de Competencia: en la reunión técnica se entregarán las instrucciones de regata y se definirán los recorridos de acuerdo al pronóstico de vientos.

9. Penalizaciones

- 9.1. Se correrán las pruebas con Jurados en el agua. Las Protestas en tierra pasarán por el sistema de Mediación, previo a la instancia de protesta ante el Jurado.
- 9.2. Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves serán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Nacionales Evita, como así también las estipuladas por el ente rector de la disciplina.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Ajedrez

1. Participantes

1.1. Para la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010, 2011), el equipo estará conformado por 5 (cinco) jugadores/as y 1 (uno/a) 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 tres (3) masculinos o viceversa.

1.2. Para la categoría Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2007, 2008), el equipo estará conformado por 5 (cinco) jugadores y 2 (dos) Entrenadores / Delegados (deben ser uno de cada género), 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. El torneo será por equipos representativos de cada provincia y se disputará conforme al sistema suizo a 7 rondas.

3.2. Los jugadores de cada equipo se sentarán alternando colores en los tableros impares y pares. El color asignado en el pareo será el que se tendrá que utilizar en los tableros impares.

3.3. El resultado final del match, según lo establecido por la FIDE, en sus últimas competencias se le darán 2 puntos al equipo que gane el match, 1 al que empate y 0 al que pierda, y sólo sumarán los puntos obtenidos por cada jugador para ser utilizado como el primer criterio de desempate.

3.4. El tiempo de reflexión será de 30 minutos con 5 segundos por jugada desde la jugada 1.

4. Criterios de Desempate

4.1. En caso de empate en cualquier puesto se aplicará los siguientes sistemas en el presente orden:

a. Suma de puntos totales de cada jugador

b. En caso de persistir la igualdad, se definirá por el resultado individual entre los equipos empatados.

c. Bucholz Top.

- d. Sonnenborg Berger.
- e. Mayor Número de victorias.
- f. Sorteo.

5. Lista de Buena Fe

- 5.1. Las provincias no podrán cambiar el orden de tableros establecidos en la lista oficial. En caso de no respetar este criterio los jugadores mal ubicados perderán su partida.

6. Torneo Individual

- 6.1. Se disputarán cuatro torneos individuales: Masculino Sub-16, Femenino Sub-16, Masculino Sub-14 y Femenino Sub-14. Los mismos se jugarán por sistema suizo a 7 rondas, con un ritmo de juego de 15 minutos por jugador, con 5 segundos por jugada. Podrán participar todos los jugadores inscriptos en el torneo por equipos, siendo obligatorio que como mínimo participe 1 (uno) jugador por categoría, por cada provincia.
- 6.2. El sistema de desempate será el mismo que en el torneo por equipos, y se entregarán medallas en cada una de las categorías.

Para mayor información: juegossantafesinos@gmail.com celular: 3426460075

Básquetbol 3x3

- 1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2009, 2010, 2011) y Sub 16 (deportistas nacidos en el año 2007, 2008).
- 1.2. Cada equipo estará conformado por un máximo de 4 (cuatro) jugadores, un Entrenador titular y un segundo entrenador que acompañara en los Juegos Santafesinos. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe y en caso de clasificación a los juegos Nacionales Evita solo ira el entrenador titular.

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 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. Se sugiere a los participantes el uso del protector bucal.
- 3.1.5. Se sugiere, en las etapas clasificatorias, que los partidos tengan una duración de 10 minutos con detención del reloj en situaciones de pelota muerta, solo durante el último minuto de juego. Así mismo el equipo que logre convertir 15 puntos antes de los 10 minutos será declarado ganador del partido

4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

4.1. 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.

4.2. Un partido ganado por no presentación de uno de los equipos no registrará goles, solamente se asignarán las correspondientes puntuaciones (punto 5.1).

4.3. Criterios de Desempate:

- 4.3.1. En la Fase Regular para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
- 4.3.2. Si el empate fuera entre más de dos equipos, se utilizarán los siguientes criterios (valorando todos los partidos de la zona):
 - Mayor promedio de goles a favor, en los partidos disputados.
 - Menor promedio de goles en contra, en los partidos disputados.
 - Sorteo.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

BMX Freestyle

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 17 (deportistas nacidos en 2006, 2007, 2008).
- 1.2. Cada equipo estará integrado por un (1) deportista masculino, una (1) deportista femenina y un/a (1) Entrenador/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 Comunitaria y la característica Libre.

3. Reglamentación

- 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial UCI de BMX Freestyle Park, teniendo en cuenta las especificaciones del presente reglamento.
- 3.2. Las competencias BMX Freestyle serán pruebas con jurado, en las que los corredores serán evaluados sobre su capacidad de ejecutar una rutina, realizando una o varias maniobras diferentes, conocidas con el nombre de "figuras".

4. Indumentaria y equipamiento

- 4.1. La Bicicleta
 - 4.1.1. Las bicicletas utilizadas en las competencias BMX Freestyle serán conformes al espíritu y principio del ciclismo como deporte. El espíritu presupone que los ciclistas concurren en igualdad. El principio afirmará la primacía del hombre sobre la máquina. Las bicicletas y accesorios utilizados en las competencias BMX Freestyle serán del mismo tipo que aquellas comercializadas a cualquier persona que practique BMX Freestyle como deporte.
 - 4.1.2. Será responsabilidad de cada participante verificar la conformidad de su equipamiento, el cuál podrá ser revisado por la Organización para validar o no su utilización.
 - 4.1.3. El Coordinador de Competencia tendrá la autoridad de rechazar cualquier equipamiento que considere ponga en riesgo la seguridad del corredor/a o de otro/a participante.
 - 4.1.4. Las bicicletas utilizadas en las competencias BMX Freestyle son vehículos con dos ruedas del mismo diámetro. La rueda delantera es directriz, mientras la rueda trasera es accionada mediante un sistema que comprende de pedales, un pedaliar y una cadena, sin ningún tipo de asistencia eléctrica u otra. No estarán autorizadas las bicicletas de piñón fijo.
 - 4.1.5. Las bicicletas utilizadas en las competencias BMX Freestyle deberán ser del tipo denominado bicicleta BMX. Esta posición requerirá solamente los siguientes puntos de apoyo: los pies

sobre los pedales y las manos sobre el manillar. Un sillín será obligatorio. La bicicleta deberá tener un manillar que permita subir y maniobrar en cualquier circunstancia, con total seguridad.

- 4.1.6. Las bicicletas de los corredores podrán estar equipadas con ruedas que presenten un diámetro inferior al diámetro nominal de 20". Sin embargo, estas ruedas no serán más pequeñas que el diámetro nominal de 16". Las bicicletas utilizadas en las competencias BMX Freestyle podrán estar equipadas de uno o varios reposa-pies, igualmente conocidos como "pegs", con la única condición de que estén fijados de forma segura.

4.2. Equipamiento de seguridad

- 4.2.1. Será obligatorio para todos/as los/as participantes el uso de casco certificado para la práctica del ciclismo, el cual debe estar vigente (la Organización podrá verificar la fecha de vencimiento para validarlo o no).
- 4.2.2. El casco deberá utilizarse en todo momento que el/la corredor/a esté sobre su bicicleta. Sólo los accesorios aprobados por el fabricante podrán añadirse a los cascos. La correa del casco deberá estar atada de manera segura todo el tiempo mientras el corredor esté encima de su bicicleta, durante la competición, calentamiento y entrenamiento.
- 4.2.3. Serán de uso obligatorio las canilleras y rodilleras, para todos/as los/as participantes.
- 4.2.4. Se recomienda, además, la utilización de:
- Protecciones para la espalda, codos y hombros.
 - Protección cervical.

5. Competencia

- 5.1. En el cuadro de las competencias BMX Freestyle, los corredores efectuarán figuras cronometradas, siendo calificadas en función de diferentes factores, incluyendo la dificultad y calidad de ejecución de su recorrido.
- 5.2. La competición BMX Freestyle estará compuesta de fases (pueden ser clasificación, semifinal o final), comprendiendo cada fase un número de mangas. Una manga será un grupo compuesto entre 2 a 5 corredores.
- 5.2.1. La organización de la competencia y agrupación de fases y mangas, dependerá del número de inscriptos, y será informada en la reunión técnica a realizarse previo al inicio de las competencias.
- 5.3. Los/as deportistas que no accedan a la Fase Final Campeonato, participarán de una nueva instancia de competencia, para definir las todas las posiciones finales.
- 5.4. En todas las fases de la competición, dentro de cada manga, cada corredor realizará 2 pasadas. El orden de participación se organizará en forma aleatoria. Una vez que el último corredor del orden de pasada, de cada manga haya terminado su primera pasada, los corredores realizarán su segunda pasada en el mismo orden.
- 5.5. En caso de disputarse semifinal, el orden de salida será el inverso de los resultados en la fase de calificación.
- 5.6. En la final, el orden de salida será el orden inverso de los resultados en la fase precedente.

- 5.7. En cada una de las fases de competición, los corredores de cada manga tendrán derecho a calentar antes de la salida de su manga. Se debe conceder un calentamiento mínimo de 40 segundos.
- 5.8. En la semifinal –en caso de disputarse- y final, todo corredor que no estuviera presente en el parque o zona reservada a los corredores, tal y como aparece descrito en la guía técnica, a más tardar en el momento del inicio del calentamiento de 15 minutos antes de cada fase, no estará autorizado a tomar la salida. Serán designados como DNS (no tomó la salida) para la fase en cuestión.
- 5.9. En el caso de que uno o varios corredores no tomaran la salida en una semifinal o final porque han faltado al plazo descrito, las mangas serán redefinidas.

6. Notas y resultados

- 6.1. Cada juez otorgará, a cada corredor/a, una nota comprendida entre 0.00 y 99.99, teniendo en cuenta la totalidad de la actuación del corredor/a en las 2 pasadas. Las notas **individuales** de los jueces no serán comunicadas para cada pasada.
- 6.2. Se realizará una media de las notas otorgadas por todos los jueces para cada corredor/a. Esta nota media constituirá la nota oficial de actuación del corredor en las dos pasadas para la manga en cuestión. Cada nota media precisará de 2 decimales. Las fracciones de punto no se tendrán en cuenta (las notas no serán “redondeadas”).
- 6.3. Sistema de Notas
 - 6.3.1. Un colegio de 3 a 6 jueces (incluyendo un juez principal) será designado para cada competición BMX Freestyle. Evaluarán de manera independiente la actuación de cada corredor, sobre la base de criterios de evaluación.
 - 6.3.2. No se comunicará oficialmente ninguna nota hasta la verificación y aprobación por parte del juez principal.
 - 6.3.3. Ningún/a corredor/a, representante del equipo, miembros de la prensa o espectadores, podrán aproximarse a la tribuna de jueces, ni tampoco dirigirse a ellos durante la competición o el cálculo de notas.
 - 6.3.4. Los jueces actuarán desde un emplazamiento en el cual puedan observar la actuación íntegra de cada corredor/a.
 - 6.3.5. Cada juez velará por la discreción de su nota. Los jueces no se comunicarán con ningún/a corredor/a durante el transcurso de la competición.
 - 6.3.6. Los jueces deliberarán entre ellos antes de la publicación de las notas.
 - 6.3.7. Después de la final, los jueces permanecerán en el lugar de la competición hasta que la entrega de premios haya finalizado. Del mismo modo, los jueces permanecerán en el lugar de la competición 15 minutos después de la publicación de la lista de resultados de cada fase precedente.
 - 6.3.8. La actuación de cada corredor/a durante su pasada será enteramente juzgada por sus propios méritos.
 - 6.3.9. Los jueces no modificarán independientemente sus notas, ni en el sistema informático, ni en las hojas de notas manuales. En caso de producirse un error, solamente el juez principal podrá autorizar la corrección.
 - 6.3.10. Criterios de Nota
 - 6.3.10.1. REGLA GENERAL: a composición general de los turnos es lo más importante ya que el juez

evalúa la secuencia de figuras, el grado de riesgo del programa y la forma en que el corredor utiliza el recorrido.

Los jueces tomarán en consideración las faltas, tales como caídas o paradas, como se establece en el presente reglamento.

6.3.10.2. **COMPETICIONES PARK**

6.3.10.2.1. La actuación de cada corredor/a será juzgada sobre la impresión general, comprendiendo sin limitarla:

- ✓ Dificultad (recorrido y combinaciones utilizadas)
- ✓ Altura (amplitud de las figuras)
- ✓ Fluidez
- ✓ Originalidad (no sólo sobre las figuras realizadas, sino también al lugar del parque utilizado) y versatilidad
- ✓ Estilo
- ✓ Consistencia (refiriéndose a la estabilidad, fluidez y control de las maniobras realizadas)
- ✓ Variedad de las figuras (mezcla de saltos, rotaciones)
- ✓ Control de las figuras
- ✓ Aterrizajes
- ✓ Utilización del recorrido
- ✓ Ejecución

6.3.10.3. **REGLA GENERAL:** Cada juez puede deducir un cierto número de puntos de la nota de un corredor/a si éste/a comete uno o más errores. El número de puntos deducidos depende de la cantidad y la gravedad de las faltas, así como de su impacto general en el rendimiento del ciclista. Las faltas se definirán como interrupciones dentro de una pasada o pérdidas de control, tal y como se enumeran a continuación.

6.3.10.4. **FALTAS:**

6.3.10.4.1. Las faltas menores incluirán aterrizajes, resbalones, un pie que toca ligeramente el suelo, y otras inestabilidades.

6.3.10.4.2. Las faltas medianas corresponderán a una parada total o a un pie que toca demasiado el suelo. 6.3.10.4.3. Las faltas graves corresponderán a acciones como una bicicleta "lanzada" o una caída.

7. Procedimiento para la gestión de la competición

7.1. **REGLA GENERAL:** El comisario designado para gestionar la competición será el responsable del cronometraje.

7.2. Cada corredor efectuará 2 pasadas en cada manga. Cada pasada tendrá una duración de 60 segundos.

7.3. Empezar una vuelta

7.3.1. **REGLA GENERAL:** Los/as corredores/as deben seguir el curso de la competición y estar listos para comenzar su vuelta cuando llegue su posición en el orden de salida. Los/as

corredores/as tienen 1 minuto para comenzar su vuelta desde el momento en que se les informa que pueden comenzar. En este punto, comienza el turno del corredor/a, ya sea que comience o no su prueba. Si el/la corredor/a no está listo cuando comienza su turno, puede comenzar en cualquier momento antes del final de su vuelta. Los/as corredores/as comenzarán su vuelta dentro del perímetro desde cualquier posición, debiendo estar preparados en la posición de salida que hayan elegido antes de iniciar su vuelta. El cronometraje se pondrá en marcha para cada vuelta cuando, según el comisario, el/la corredor/a comience a moverse, en caso de que comience en una superficie plana o caiga de un obstáculo o un nivel más alto del parque. En este sentido, la decisión del comisario responsable del cronometraje será definitiva y no podrá ser impugnada.

- 7.4. Terminar una vuelta
- 7.4.1. Una vuelta finalizará cuando el tiempo de la pasada se haya detenido. Si un/a corredor quedase inmóvil cuando el tiempo se hubiese detenido, no será anotado.
- 7.4.2. Si el corredor estuviese en movimiento cuando el tiempo se hubiese detenido, toda figura terminada dentro de los 3 segundos siguientes a la parada del tiempo contará. Una figura terminada es aquella en la cual las dos ruedas están en contacto con una parte plana (horizontal) de la superficie del parque.
- 7.5. Tiempos Muertos por problemas mecánicos (pinchazos incluidos)
- 7.5.1. Durante una vuelta, si la bicicleta de un/a corredor/a sufriera una rotura o problema mecánico, incluyendo una rueda pinchada, el/la corredor/a tiene hasta el momento en que corra para resolver el problema o para obtener otra bicicleta y continuar. Si el tiempo de su carrera terminase antes de que continúe compitiendo, su carrera será declarada terminada, y no se le permitirá volver a montar.
- 7.5.2. Ya sea que el/la corredor/a pueda o no reanudar su carrera antes de que se acabe el tiempo, los jueces solo considerarán cualquier conducción que se haya realizado dentro del tiempo especificado.
- 7.5.3. Para evitar dudas, la puntuación otorgada a un/a corredor/a por una vuelta se determinará en función de su rendimiento en ambas carreras, ya sea que se complete o no, en la vuelta en cuestión.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Breaking

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 16 (deportistas nacidos en los años 2007, 2008, 2009) .
- 1.2. Por cada provincia el equipo estará conformado por 2 (dos) deportistas, 1 (uno) masculino, 1 (una) femenina y 2 (dos) entrenadores/as (preferentemente, uno de cada género). Todos/as deberán estar asentados/as en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia. Y las modalidades serán 1VS1 / FOOTWORK / TOPROCK.
- 1.3. La modalidad de participación es Comunitaria y característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por los lineamientos del “Manual de reglas y regulaciones de Breaking” (WDSF). Esta versión de Reglas del Breaking de la WDSF es una adaptación del libro de Reglas de YOG WDSF documento que fue creado por la WDSF en 2018.

- 2.1. Se participará en 1VS1 / FOOTWORK / TOPROCK
- 2.2. Los/as competidores/as deberán vestir ropa cómoda para ejercer la disciplina.

3. Sistema de competición

Para la evaluación de filtros (preselectiva) como de las batallas (competencias), el jurado deberá conocer los lineamientos básicos del “Manual de reglas y regulaciones de Breaking” (WDSF) para su juzgamiento. De esta forma brindar su perspectiva basándose en el manual al momento de dar su devolución.

3.1. Preselectiva:

Para la evaluación de filtros (preselectivas) el jurado puntuará del 1 al 10, seleccionando las/os 16 B-girls / B-boys de mayor puntaje.

En el caso de no alcanzar el número de 16 competidores, se pasará directamente a un TOP 8. El jurado se encargará de armar las llaves y hacer triangulares si es necesario

3.2. Competencia:

La competencia constará de una entrada por competidor/a hasta octavos, dos entradas por competidor/a en cuartos y dos entradas por competidor/a en la final. El jurado puntuará durante la batalla y decidirá de manera objetiva, (basándose en los criterios del “Manual de reglas y regulaciones del Breaking”), quien pasa a la siguiente ronda señalando al sector correspondiente al

competidor/a que haya ganado (izquierda o derecha).

4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate

4.1. Resolución y Puntuación por batalla para el Ranking

4.1.1. Por decisión unánime: 3 votos contra 0, el/la ganador/a suma 3 puntos para el ranking general.

4.1.2. Por decisión dividida +: 2 votos contra 1, el/la ganador/a suma 2 puntos para el ranking general mientras que el perdedor suma 1 en el caso de haber recibido un voto.

Si un juez da empate (ej: 2 votos para la derecha y empate para el lado izquierdo) El/ la competidor/a no recibe puntos para el ranking general

4.2. Resolución en Caso de Empate

4.2.1. Si los 3 jueces dan empate, los tres jueces decidirán nuevamente quien gana luego de realizar un nuevo round.

4.2.2. Si dos jueces dan empate y uno señala hacia uno de los lados (Ej. lado izquierdo) quien se encuentre en ese lado gana y se lleva 1 punto para el ranking general. Mientras que su oponente no se lleva puntos para el ranking general.

4.2.3. Si de los 3 jueces uno señala hacia el lado derecho, el otro hacia el lado izquierdo y un último da empate. Se deberá hacer un round más y quién dió empate decide por un ganador/a. En este caso los puntos para el ranking general serán 2 para el ganador/a, 1 para el perdedor/a.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Escalada

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 15 (nacidos en los años 2008 y 2009), por cada provincia los equipos estarán conformados por 2 (dos) escaladores, 2 (dos) escaladoras, 1 (uno) entrenador/a y 1 (uno) delegado/a (preferentemente, uno de cada género). Todos los integrantes 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. La competencia de Escalada Deportiva se desarrollará únicamente en la disciplina Boulder.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial CAED-FASA de Boulder, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
- 2.2. Las rondas para las instancias competitivas serán dos: una instancia de clasificación (en dos jornadas) y dos instancias de ronda final: una Final Mayor y una Final Menor.
- 2.3. Además de las rondas de competencia, se organizarán eventos de integración y capacitación para atletas y entrenadores/as. La asistencia a estos eventos es obligatoria.
- 2.4. Durante las rondas de la competencia y las actividades asociadas, los atletas deberán utilizar un calzado diferente al de tránsito diario. Debe estar limpio y permitirle desarrollar la actividad con comodidad. No será obligatorio el uso de pédulas de escalada.

3. Sistema de Competencia

- 3.1. Clasificación: modalidad batería/ensayado
 - 3.1.1. Si la cantidad de atletas inscriptos es igual o menor a 36, se conformará un solo grupo de clasificación. En caso de que los inscriptos superen ese número, se dividirán en dos grupos de cantidad igual o similar. Todos los escaladores/as que conformen el o los grupos de una misma categoría escalarán al mismo tiempo.
 - 3.1.2. Se organizará una instancia de clasificación por batería, dividida en dos jornadas.
 - 3.1.3. La modalidad de batería/ensayado consta de dos momentos: un primer momento en el que los atletas podrán probar los bloques que componen la batería acompañados por su entrenador, quien podrá aconsejarlos y guiarlos; un segundo momento en el que deberán intentar resolver los bloques sin la compañía del entrenador. Los jueces registrarán el puntaje obtenido solo durante el segundo momento. Entre ambos momentos se preverá un tiempo de descanso no menor a 4 (cuatro) horas.
 - 3.1.4. La batería constará de 10 (diez) bloques o vías con presa zona.
 - 3.1.5. La cantidad de intentos a cada bloque será como máximo de 5 (cinco).
 - 3.1.6. Los intentos serán evaluados por un Juez de Vía, que registrará la cantidad de intentos, y, cuando

corresponda, en qué intento se logró un punto zona y/o un punto top. Habrá un Juez de Vía cada dos bloques.

- 3.1.7. Si bien el orden en que se realizarán los intentos será libre, los competidores deberán:
 - 3.1.7.1. Informar al Juez de Vía correspondiente su intención de intentar el bloque.
 - 3.1.7.2. Entregar su planilla de registro.
 - 3.1.7.3. Esperar la indicación del Juez para comenzar su intento.
 - 3.1.8. Luego de las dos rondas, los competidores se clasificarán de acuerdo a la cantidad total de puntos zona y puntos top obtenidos en ambas instancias.
 - 3.1.9. Los primeros 8 (ocho) puestos clasificarán a la Final Mayor.
 - 3.1.10. Los puestos 9° (novenos) al 16° (decimosexto) clasificarán a la Final Menor.
 - 3.1.11. Para que una categoría tenga acceso a una Final Menor, la cantidad de inscriptos en dicha categoría deberá ser igual o mayor a 12 atletas.
 - 3.1.12. En caso de empates en los primeros 16 (dieciséis) puestos, el sistema de desempate será el que el Reglamento CAED-FASA establece para los puestos 1° (primero) al 3° (tercero) de la ronda final en su artículo 7.10.4.
 - 3.1.12.1. Si habiendo aplicado los criterios de desempate citados en el punto anterior, continuase la paridad, todos los competidores con igual puesto de clasificación pasarán a la ronda siguiente.
- 3.2. Fase Final.
 - 3.2.1. Para las instancias de final, ya sea Final Mayor o Final Menor, regirán las Reglas de Aislamiento (reglamento CAED-FASA).
 - 3.2.2. Antes de cada instancia Final, los competidores contarán con un período de observación de 2 (dos) minutos por bloque, según dicho reglamento.
 - 3.2.3. Ambas categorías, femenina y masculina, competirán simultáneamente durante estas rondas.
 - 3.2.4. La Final Menor, que clasificará los puestos del 9° al 16°, constará de tres bloques.
 - 3.2.5. La Final Mayor, que clasificará a los puestos del 1° al 8°, constará de cuatro bloques.
 - 3.2.6. Salvo en lo referido a cantidad de finalistas y lo establecido previamente, ambas finales se organizarán bajo el Reglamento CAED-FASA.
 - 3.2.7. Luego de cada final, los competidores se clasificarán de acuerdo a la cantidad total de puntos zona y puntos top obtenidos.
4. Cronograma de Competencia.
 - 4.1. El primer día del evento, luego de las acreditaciones, tendrá lugar Reunión Técnica de la disciplina, en horario y lugar a confirmar, en la que se brindará la información definitiva referida a: cronograma general, horarios, zonificación del área de competencia, orden de salida, actividades complementarias, y otras particularidades del evento.
5. Apelaciones
 - 5.1. Todas las apelaciones se realizarán en forma oral.
 - 5.2. Las apelaciones relacionadas con la evaluación de un intento a un bloque de un competidor que posiblemente requiera más intentos (error en la salida, falta de control en la presa final, uso de un área de la pared fuera de la zona delimitada con cinta negra) deberán realizarse de inmediato, y antes de que el competidor comience el siguiente intento. Si se realiza esta apelación y de ser necesario, al competidor afectado se lo tratará como si fuera un Incidente Técnico y se aplicarán los correspondientes artículos del Reglamento CAED-FASA.

- 5.3. Durante la Final, las apelaciones deberán resolverse (y cualquier acción consecuente que sea necesaria deberá completarse) antes de que el competidor continúe con el siguiente bloque.
- 5.4. Todas las apelaciones referidas a la clasificación del competidor (Por ejemplo, relacionadas con algún error/inconsistencia en el número de intentos, para lograr la zona o completar el bloque, en los resultados publicados) deberán presentarse al Presidente del Jurado inmediatamente luego de la publicación del resultado provisional del competidor afectado.
- 5.5. Al recibir una apelación, el Presidente del Jurado deberá actuar inmediatamente para abordar la misma. Si la apelación se refiere a Resultados Oficiales, el Presidente del Jurado deberá anunciar que los mismos se encuentran "Bajo Apelación", y resaltar cuáles son.
- 5.6. El Presidente del Jurado deberá resolver rápidamente, para no alterar el cronograma de la competencia.
- 5.7. Si la evidencia disponible para evaluar la apelación no es concluyente, se mantendrá la decisión.
- 5.8. La decisión tomada por el Jurado de Apelaciones será concluyente e inapelable.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Freestyle

1. Participantes

1.1. Se participará de manera individual tanto para el género masculino como femenino. La categoría para ambos sexos será Sub 18 (nacidos/as en 2005, 2006, 2007),. La categoría contará con un entrenador/a o acompañante, los cuales deberán estar en la lista de buena fe según el manual de competencias.

2. Modalidad

2.1. 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 de acuerdo al reglamento oficial de FRF ('Freestyle Rap Federation').

4. Sistema de competencia

- 4.1. Se utilizará un sistema de competencia mixto, compuesto por dos fases:
Una primera "Instancia Regular" en la que se conformarán 3 grupos, de 8 competidores/as en cada zona. Se completará cada categoría con una "Instancia Final". Los/as participantes que no clasifiquen a la última instancia determinarán su posición según los puntos obtenidos en la tabla de grupos.
- 4.2. La "Instancia Regular" de las finales se disputa en 3 zonas de 8 participantes, con el sistema "Todos contra Todos".
- 4.2.1. Los grupos se definirán mediante sorteo.
- 4.2.2. Cada competidor tendrá siete enfrentamientos por grupo.
- 4.2.3. Una vez finalizada la "Instancia Regular" se definirán los ocho participantes clasificados a la instancia final. Los primeros dos competidores de cada grupo pasan directamente a la siguiente ronda mientras que, según la tabla de puntos de cada grupo, los dos mejores terceros también clasifican a las finales.
- 4.3. La fase final se definirá mediante eliminación directa. Solo seguirán en competencia quienes ganen sus enfrentamientos directos.
- 4.3.1. La tabla de puntos de la "Instancia Regular" de grupos definirá las llaves de los cuartos de final.

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate

- 5.1. Durante la "Instancia regular" cada enfrentamiento sumará un punto para el participante que logre hacerse con la victoria.
- 5.2. Si un competidor/a no se presenta a la batalla, el rival obtendrá automáticamente el punto correspondiente a ese enfrentamiento.
- 5.3. En caso de empate a puntos durante la "Instancia regular" se realizará un enfrentamiento directo de desempate entre los competidores que estén igualados en puntos. Quien se haga con la victoria en dicha batalla, pasará a la siguiente ronda.

6. Jurado: Criterios de evaluaciones y disposiciones generales.

- 6.1. El jurado evaluará a los/as competidores según los siguientes criterios:
- 6.1.1. Aptitud y originalidad para fluir sobre la pista.
- 6.1.2. Originalidad, coherencia y cohesión del contenido de las rimas.
- 6.1.3. Actitud, puesta en escena y teatralidad.
- 6.1.4. Dominio de técnicas fonéticas, musicales y procedimientos complejos de improvisación como 'doble tempo', 'one-two', calambur, paranomasia, aliteración, entre otras.

- 6.1.5. Capacidad de respuesta a las proposiciones y agresiones argumentales del rival.
- 6.1.6. Seguimiento y uso original de las temáticas dispuestas en ese momento.
- 6.2. El jurado realizará ponderaciones globales del desempeño de cada competidor/a, optando por uno/a al finalizar cada contienda. Se erigirá como ganador/a de cada enfrentamiento al/a la participante que obtenga mayoría en votos afirmativos por parte del jurado.
- 6.3. Para ganar, cada competidor deberá recolectar la mayoría de votos del jurado.
- 6.4. El jurado tendrá derecho a dar un máximo de dos réplicas por enfrentamiento en caso de así considerarlo según el criterio de evaluación.
- 6.5. Las expresiones xenófobas, homofóbicas, transfóbicas, misóginas, racistas, o que promuevan la discriminación explícita de cualquier tipo implicarán una ponderación negativa o podrá generar la descalificación, según lo determine el jurado.

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

PARKOUR

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 18 (deportistas nacidos en 2005, 2006, 2007).
 - 1.2. Cada equipo estará integrado por un (1) deportista (traceur) masculino, una (1) deportista (traceuse) femenina, un/a (1) Entrenador/a y un/a (1) delegado/a (preferentemente, uno/a de cada género), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.3. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre.

2. Reglamentación
 - 2.1. Se competirá en dos modalidades: VELOCIDAD y HABILIDADES.
 - 2.2. Se premiará en individual masculino e individual femenino en la suma de puntos de ambas modalidades ("all around")

3. Competencia
 - 3.1. Las etapas de competencia consisten en Clasificaciones y Finales.
 - 3.2. En "Habilidades" (skills) Los/as primeros/as 8 atletas que completen los desafíos con la menor cantidad de intentos y en el menor tiempo posible, estarán clasificados/as para la final, tanto así para "Velocidad" (speedrun), según las siguientes cláusulas:
 - 3.3. El orden inicial para la primera carrera de clasificación será determinado por sorteo, en presencia de los atletas. Al finalizar la primera carrera será establecido un ranking. Los/as atletas podrán decidir tener una segunda carrera (speedrun) solamente en la etapa de clasificación, debiendo avisar a los jueces inmediatamente finalizada su carrera de clasificación, hasta los 30 segundos posteriores, pasado ese tiempo de terminada la carrera, perderá dicho beneficio. El orden inicial de esta segunda carrera (opcional) será determinado por lista. Para los/as atletas que hayan elegido tener una segunda carrera, sólo contará el resultado de la segunda pasada. El ranking final de clasificación será establecido al final de las segundas carreras.
 - 3.4. En cuanto hayan sido definidas las etapas finales, promediadas entre velocidad y habilidades, y establecido el ranking de los/as 8 traceurs/ses que pasan a la final; quienes no hayan clasificado entre los/as primeros 8, podrán hacer un repechaje en cada formato de competencia para definir todas las posiciones restantes (9no a 24to). De este modo, seguirán compitiendo hasta completar la clasificación final.
 - 3.5. Si se presentaran empates, que no pueden ser dirimidos según los lineamientos del presente reglamento, se recurrirá a un desafío (a establecer por los jueces), de habilidades o velocidad, y se sorteará para definir que estilo desempatará.

 - 3.6. PRUEBA DE HABILIDADES:
 - 3.6.1. Este tipo de formato está destinado a proporcionar desafíos versátiles en una o varias pistas buscando el dominio técnico o maestría del gesto técnico y sus movimientos.
 - 3.6.2. Instancia clasificatoria preliminar: se tomará la sumatoria de las notas de las 6 habilidades (2 de cada familia de elementos). En caso de empate se buscará primero la menor cantidad de intentos y si el empate persiste, el menor tiempo de la prueba.
 - 3.6.3. El/la atleta deberá trazar en la pista, un circuito de habilidades, en base a sus capacidades motrices, de tal forma que realice 2 (dos) movimientos a su elección de cada una de las 3 (tres) categorías de habilidades de la tabla de habilidades adjunta. Los 6 (seis) desafíos que el atleta elija, se deberán basar en los movimientos o cadenas de movimientos requeridos en las tablas de elementos, y tienen hasta 3 (tres) intentos para lograr la correcta ejecución de cada uno, antes de pasar a ejecutar los otros movimientos de las siguientes categorías. Los logros de estos desafíos son validados por su ejecución (por un juez o por la autoridad a cargo). Por lo general, son secuencias complejas que pueden estar compuestas por diferentes acciones motoras.
 - 3.6.4. El espacio puede presentar diferentes desafíos y estará preparado para hacerse en consecución, para medir el tiempo.

- 3.6.5. Para cada desafío habrá un juez, para validar el logro de la carrera. El/la atleta deberá presentar previo a su pasada la "planilla control" indicando las habilidades que realizará, y el juez llevará el control en esa planilla de cada intento y logro.
- 3.6.6. El atleta deberá indicar previo a su pasada, a los jueces, donde colocará (realizará) los dos movimientos de cada grupo. La pasada deberá estar compuesta por movimientos (DOS) -que elegirán los atletas- de cada una de las TRES categorías de habilidades presentadas en las Pruebas Técnicas de este reglamento (saltos, elementos de pared, corrida).
- 3.6.7. Los/as participantes deberán escoger 2 pruebas de cada categoría y representarlas, cada habilidad escogida tendrá su puntaje y dificultad en el margen izquierdo de la imagen.
- 3.6.8. Estas reglas se aplicarán para niñas y niños por igual. Cada uno de ellos competirán en sus propias categorías, pero el valor de dificultad de los movimientos será la misma.
- 3.6.9. Para calificar, el/la atleta tendrá un máximo de 3 intentos para completar cada movimiento.
- 3.6.10. Si el/la atleta no lograse uno de los movimientos impuestos, el desafío escogido no será válido. Se sumarán solo los movimientos que pudo realizar en menos de 3 intentos.
- 3.6.11. Los/as atletas buscarán completar todos los desafíos en el menor número de intentos.
- 3.6.12. 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 CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE GIMNASIA.
- 3.6.13. Planilla modelo para habilidades:

TRACEUR/SE:	INTENTO 1	INTENTO2	INTENTO3	PUNTAJE
ATERRIZAJE 1				
ATERRIZAJE 2				
SALTO1				
SALTO2				
PARED 1				
PARED 2				
				NOTA FINAL
				TIEMPO FINAL









3.7. PRUEBA DE VELOCIDAD:



- 3.7.1. Consiste en una carrera cronometrada donde el objetivo es ir de un punto "A" a un punto "B" con eficiencia, en el menor tiempo posible y cumpliendo con todos los puntos de control.
- 3.7.2. Distancia de la pista: 20m (doble sentido, ida y regreso) Con al menos 6 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Saltos, balanceos, muros, recepciones y caídas máximas de 2m. de altura)
- 3.7.3. Composición de la pista: la pista permitirá un ritmo de velocidad constante y fluido para el atleta. Puede tener forma lineal, forma de L, forma de S, forma de W, etc, según lo determine la Organización.
- 3.7.4. Instancia clasificatoria preliminar: se tomará el mejor tiempo de cada carrera para determinar la tabla de puntuación. En caso de empate en tiempo, los participantes sumarán el puntaje del puesto obtenido, y el participante que los precede obtendrá dos puntos menos. Ejemplo: empate en 1er puesto, 30 puntos a cada competidor/a, el/la siguiente participante, obtendrá 28 puntos, considerándose 3er puesto.
- 3.7.5. La utilización de superficies blandas para los descensos (colchones de entre 5cm y 30cm) serán de uso opcional, excepto por aquellas que la Organización de los Juegos considere necesario establecer para una mejor seguridad.
- 3.7.6. Comienzo y fin de la corrida
 - 3.7.6.1. La zona de inicio y llegada de la pista debe estar marcada por una cinta de color contrastante en el suelo de al menos 10cms de ancho y con un área libre de obstáculos, paredes o árboles mínimo de 2






- (dos) metros cuadrados para garantizar la seguridad del atleta.
- 3.7.6.2. Los/as atletas deberán estar listos para ser llamados por los jueces y presentarse en la línea de salida, de acuerdo con la lista de inicio. Cuando el juez de largada solicite al atleta que se presente en la línea de salida, deberá hacerlo sin demora. En caso de no presentarse en la línea de salida después de 30 (treinta) segundos (controlado por el juez del ST) de haber sido llamado, se descalificará de esa carrera.
- 3.7.6.3. Una vez que el/la atleta se presente, el juez de línea de salida (ST) preguntará si el/la atleta se encuentra listo/a para iniciar. Al dar la conformidad, comenzará una cuenta regresiva señalada verbalmente por el juez con una bocina y/o por un reloj de cuenta regresiva adyacente a la línea de salida. A la orden del juez el/la atleta comenzará su carrera, contando su tiempo cuando cruza la línea de salida. Si el/la atleta inicia antes o durante la cuenta regresiva, se descalificará esa carrera. El/la participante tendrá inmediatamente una segunda y última oportunidad de largada. Si la primera partida fuera válida, se contará el tiempo de esa pasada, sin excepción (no hay segunda oportunidad).
- 3.7.6.4. Al finalizar la carrera, se publicará inmediatamente el tiempo alcanzado por el/la deportista en la pizarra o pantalla de la Organización.
- 3.7.7. Puntos de Control
- 3.7.7.1. Pueden existir puntos de verificación dentro de la pista, que serán zonas, espacios o elementos a marcar por el/la atleta para dar como válida su carrera. Estos puntos estarán claramente visibles y señalados. La falta de acceso o toque en estos determinados ELEMENTOS pueden ser penalizadas con segundos adicionales o descalificación de la carrera.
- 3.7.7.2. Inmediatamente después de que el/la atleta haya cruzado la línea de meta, los jueces de los puntos de control (CP) enviarán una señal al presidente del panel de jueces, en caso de que el atleta no haya pasado un punto de control correctamente.
- 3.7.7.3. El circuito estará delimitado por líneas laterales, de partida y de salida, líneas dentro de las cuales el/la traceur/se no pueda salir.
- 3.7.7.4. En caso de salida, el juez de línea levantará su bandera produciendo la descalificación de esa prueba.
- 3.7.7.5. En caso de ser la 1er descalificación, por salida de línea, una vez finalizada la ronda de participantes podrá pedir un segundo intento. Sólo podrá contar con esa oportunidad de intento si no sufrió una descalificación anterior (no hay posibilidad de tercer intento).
- 3.7.8. Sincronización
- 3.7.8.1. El tiempo se medirá con un sistema de cronometraje medido en 1/1000 de segundo. El tiempo que se muestre se "redondeará" a 1/100 de segundo, por ejemplo; tiempo medido: 20,349, tiempo mostrado: 20,35.
- 3.7.8.2. Para la clasificación final de tiempo, en caso de ser manual, se tomará el promedio de ambos Jueces de Tiempo JT1 y JT2. En caso de haber fallado alguno de los cronómetros de jueces de tiempo, se tomará el tiempo respaldo del juez de salida (ST).
- 3.7.8.3. **JUECES: 1 Juez de largada (ST), 1 Juez de Puntos de Control y línea, y 2 Jueces de Tiempo.**
- 3.8. Cómputos finales
- 3.8.1. Una vez finalizadas ambas competencias se sumarán los resultados de ambas modalidades para definir las posiciones finales de todos los competidores.
- 3.8.1.1. En caso de empate se revisarán el formato de habilidades de los participantes, quien haya sorteado los desafíos en la menor cantidad de intentos será el/la ganador/a.
- 3.8.1.2. En caso de persistir el empate se tomará en cuenta el mayor puntaje en habilidades.



ATERRIZAJES	
<p>Despegue hacia adelante sin giros en la primera fase de la habilidad (se permite la utilización de colchonetas)</p>	
<p>CAER Y ROLAR HACIA ADELANTE (desde 1m20 alto)</p>	
<p>PRECISION A LA CORRIDA (aterrizaje a dos pies, 2m de largo, desde el obstáculo o caja devault, 20cm a 50cm alto)</p>	
<p>STRIDES+ PRECISION (1m stride, 2mlargo, viga pequeña o 20cm alto)</p>	
<p>PRECISION DE ENGANCHE (desde Obstáculo pequeño a viga/obstáculo), min. 80cm alto, 2mlargo)</p>	
<p>PRECISION DE BOTE (2m largo, max 1m caída, min 50cm alto)</p>	
<p>STRIDES+ PRECISION 180°+ RETORNO (1m strides+plyo 2m+ obstáculo/viga pequeña)</p>	
<p>POSICIÓN DE COLGADO+ Salto de brazo 180°+PRECISION (2m largo, altura del Obstáculo 20cm/viga pequeña)</p>	
<p>PRECISION A LA CORRIDA A BARRA (2mlargo, desde obstáculo/cajade vaultabarra, min. 1malto)</p>	
<p>STRIDE 360 +PRECISION (mínimo 1m largo)</p>	
<p>FLIP+PRECISION (front, backside flipa viga pequeña/obstáculo)</p>	

ELEMENTOS DE PARED		
1	TIC TAC PRECISION (caja de vault de 20cm alto, 1m distancia des de la pared)	
2	WALL RUN (not climb-up)	
3	TIC TAC (de frente) 180°+PRECISION (min. 10cm alto)	
4	SALTO DE BRAZO 2m largo (Desde obstáculo / caja devault 10cm)	
5	WALL SPIN	
6	360 WALL RUN + SALTO DE BRAZO 180° + PRECISION	
7	WALL FLIP	
8	PALM FLIP	

9	POSICION COLGADO + CAST AWAY	
10	DESCUELGUE INVERTIDO (side, front, back, A-twist...)	

<p>TECNICAS DE SALTO El tamaño de los obstáculos son: altura Min.60cm-Max110cm, longitud: min.70cm-max.200cm, ancho Min.20cm-Max.60cm <i>Vault: es cualquier tipo de movimiento que consiste en superar un obstáculo saltando, trepando o atravesando un obstáculo mientras usa sus pies, manos o no lo toca en absoluto</i></p>		
1	STEP ON +SPEED +LAZY	
2	CAT PASS INVERTIDO + CAT PASS +KASH	
3	DIVE CAT PASS + DIVESTEP ON +REVERSO	
4	CAT PASS+ PRECISION (misma altura,1m delargo)	
5	DOBLE CAT PASS (dos obstáculos separados por1m, misma altura)	



6	<p>CAT PASS+PRECISION + FRONT FLIP (misma altura, 1m de largo)</p>	
7	<p>CAT PASS + PRECISION (plyo)+ PRECISION (vault en barra de 1m alto, 2m largo entre los obstáculos)</p>	
8	<p>DOBLE CAT PASS (dos obstáculos separados por 2m, misma altura)</p>	
9	<p>VAULT-TWIST (medio Giro)</p>	
10	<p>MOVIMIENTO SECRETO O PIMP FLIP</p>	

Para mayor información: deportefederadojs@gmail.com celular: 3426460018

Skate

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 15, participantes nacidos en los años 2008 y 2009.
- 1.2. Cada equipo estará integrado por dos (2) participantes masculinos, dos (2) participantes femeninos, un/a (1) entrenador/a y un/a (1) delegado/a (preferentemente, uno de cada género), 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

Esta disciplina tomará como referencia las reglas oficiales de la WSF, del formato Street, teniendo en cuenta las siguientes adaptaciones y especificaciones para el evento:

- 3.1. Cada participante deberá asistir con su propio casco, el cual será de utilización obligatoria durante toda la competencia e instancias de práctica, y deberá responder a las siguientes opciones:
 - 3.1.1. Certificación ATSM, CE, CPSC, SNELL u otras certificaciones válidas verificables.
 - 3.1.2. Fabricación con EPS (poliestireno expandido), como componente principal de absorción del impacto.
 - 3.1.3. Cada participante podrá utilizar además, el equipo de seguridad que considere necesario, según su estilo y nivel de patinaje, siempre y cuando no sea objetado por el director de la competencia.
- 3.2. Se competirá en las categorías Individual Femenino, Individual Masculino y Equipos Mixtos.
- 3.3. Las características, formato y condiciones de la competencia, explicitados en el presente reglamento, serán detalladas a los entrenadores, durante la reunión técnica de la disciplina, que se llevará a cabo oportunamente, previo al inicio de las jornadas competitivas.
- 3.4. Los deportistas deberán presentarse en cada jornada, en los horarios de citación programados. Contarán, dentro del cronograma, con momentos de práctica y reconocimiento, en el área oficial de competencia, en los horarios debidamente informados.
- 3.5. Los participantes deberán respetar estrictamente las normas de cuidado y prevención establecidas por la Organización durante toda su permanencia en el skatepark, para evitar accidentes.
- 3.6. El director de competencia de la disciplina será la máxima autoridad sobre cualquier situación relacionada con la seguridad, en dicha área.
- 3.7. El panel de jueces estará conformado por 3 oficiales, siendo uno, el principal. Serán los encargados de juzgar técnicamente las actuaciones de los/as

participantes.

- 3.8. Los jueces puntuarán con rango entre 0 y 100, en todas las etapas.
 - 3.9. Sólo podrán acceder al área de competencia los integrantes de las delegaciones acreditados (deportistas y entrenadores/delegados).
 - 3.10. Previo a cada inicio de competencia, el área deberá estar liberada de personas y de cualquier tipo de interferencia, incluso, en los márgenes de la misma.
 - 3.11. Los participantes contarán, al inicio de su presentación, de un mínimo de 5 minutos de práctica.
 - 3.12. Cada jornada iniciará, en caso de que así lo determine el director de la competencia, con una reunión de todos los participantes, entrenadores, delegados e integrantes de la Organización, en el skatepark.
4. Sistema de Competencia.
- 4.1. El cronograma que será detallado en la reunión técnica, y se desarrollará durante cuatro etapas, respetando el siguiente formato:
 - i. Día de Práctica
 - ii. Día de Clasificación
 - iii. Día de Semifinales y Repechaje
 - iv. Día de Finales
 - 4.2. La competencia se desarrollará en las categorías Individual Femenino e Individual Masculino.
 - 4.2.1. La puntuación por equipos mixtos surgirá de la clasificación final, de las participaciones individuales, de cada integrante de los equipos provinciales. Se realizará una sumatoria de los puntajes obtenidos por los patinadores del equipo, según el siguiente criterio:

Rama Femenina			
Puesto	Puntos	Puesto	Puntos
1ro	48	25to	24
2do	47	26to	23
3ro	46	27mo	22
4to	45	28vo	21
5to	44	29no	20
6to	43	30mo	19
7mo	42	31ro	18
8vo	41	32do	17
9no	40	33ro	16
10mo	39	34to	15
11mo	38	35to	14
12mo	37	36to	13
13ro	36	37mo	12
14to	35	38vo	11
15to	34	39no	10
16to	33	40mo	9
17mo	32	41ro	8
18vo	31	42do	7
19no	30	43ro	6
20mo	29	44to	5
21ro	28	45to	4
22do	27	46to	3
23ro	26	47mo	2
24to	25	48vo	1

Rama Masculina			
Puesto	Puntos	Puesto	Puntos
1ro	48	25to	24
2do	47	26to	23
3ro	46	27mo	22
4to	45	28vo	21
5to	44	29no	20
6to	43	30mo	19
7mo	42	31ro	18
8vo	41	32do	17
9no	40	33ro	16
10mo	39	34to	15
11mo	38	35to	14
12mo	37	36to	13
13ro	36	37mo	12
14to	35	38vo	11
15to	34	39no	10
16to	33	40mo	9
17mo	32	41ro	8
18vo	31	42do	7
19no	30	43ro	6
20mo	29	44to	5
21ro	28	45to	4
22do	27	46to	3
23ro	26	47mo	2
24to	25	48vo	1

4.3 Etapa de Clasificación: el formato de competencia será Jam Session, en el cual participarán de a 3 competidores a la vez, por pasada, con una duración de 3 minutos. Cada deportista realizará 2 pasadas, siendo la mejor puntuada, la que se tomará para la clasificación. Los 20 competidores mejor puntuados clasificarán a las semifinales. La competencia podrá contar con adaptaciones o ajustes consecuentes con el número total de participantes.

4.4 Fase de Semifinales y Repechaje:

1..4.1 Repechaje: los patinadores que no lograron ingresar a las Semifinales en la etapa de Clasificación, contarán con una nueva oportunidad de hacerlo, en esta Fase. El formato será nuevamente Jam Session, de a 3 participantes por vez, con la misma cantidad de pasadas y duración de las mismas. Los 4 patinadores mejor puntuados ingresarán a la instancia de Semifinales.

4.4.2 Semifinales: todos los clasificados en la primera jornada y los 4 clasificados en el repechaje, competirán en esta instancia en grupos de 5 o 6 participantes. Realizarán 2 pasadas individuales cada uno, de 45 segundos de duración. Los 8 mejores puntuados clasificarán a la etapa Final.

4.4.3 Finales: se organizarán en dos grupos de 4 participantes, cada uno. El formato será dividido en dos etapas, la primera con las 2 rutinas clásicas de 45 segundos cada una, y luego la presentación de los 5 trucos, que se realizarán de forma aleatoria, del primero (jam ordenado) hasta el cuarto participante. Una vez finalizada la participación todos los patinadores del primer grupo (cada uno con sus 2 pasadas y sus 5 trucos), se procederá del mismo modo con el segundo grupo.

4.4.3.1 En cada una de las 7 exposiciones, de cada competidor, se sumarán los puntajes de los 3 jueces. Este será el puntaje definitivo de cada exposición. La suma de los 4 mejores puntajes de estas 7 presentaciones (rutinas y trucos individuales) establecerán la puntuación final del patinador.

4.4.3.2. En los trucos individuales se evaluará el uso de obstáculos, la creatividad, audacia, velocidad y estilo.

4.5 Ante la eventual baja de un participante clasificado, durante la competencia, se procederá a reemplazar en ese puesto al siguiente deportista de la clasificación, según puntaje obtenido.

4.6 El tiempo de las pasadas será activado con la bocina de inicio, y la misma indicará también el final.

4.6.1. Un truco será considerado válido y puntuado si la maniobra está en progreso antes de que suene la bocina.

4.6.2. El juez principal podrá decidir validar o no, un truco completado después de la finalización del tiempo.

4.6.3. El cronómetro no se detendrá bajo ninguna circunstancia.

4.6.4. Si una rutina se viese interrumpida por un factor externo, el director de la competencia tendrá la autoridad para decidir la continuidad, con el tiempo restante, o el reinicio de la misma. Podrá, si lo considera pertinente, consultar al participante sobre su preferencia.

4.7. Todas las rutinas deben completarse para validar los resultados de la pasada.

4.7.1 En las Finales, se deberá completar al menos las dos rutinas (pasadas) y dos intentos de truco, para validar los resultados finales.

5. Criterios de Desempate:

5.1. En las fases de clasificación, semifinal y repechaje:

5.1.1. Mayor puntaje de la segunda pasada (la de menor puntuación).

5.1.2. En caso de persistir la igualdad, se resolverá el empate mediante reunión de jueces.

5.2. En las Finales:

5.2.1. Mayor puntaje en la quinta rutina

5.2.2. Mayor puntaje en la sexta rutina

5.2.3. Mayor puntaje en la séptima rutina.

5.2.4. En caso de persistir la igualdad, se resolverá el empate mediante reunión de jueces, quienes podrán decidir convocar a los competidores empatados a una nueva pasada de desempate, si los tiempos de la competencia lo permiten.

6. Premiación:

Se premiará el podio (1ro, 2do y 3er puesto) en las siguientes categorías:

- ✓ Individual Masculino
- ✓ Individual Femenino
- ✓ Equipos Mixtos