



# **REGLAMENTOS DEPORTIVOS PERSONAS MAYORES**

## **AUTORIDADES PROVINCIALES**

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

**Ministro de Desarrollo Social  
DANILO CAPITANI**

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

**Directora Provincial de Personas Mayores  
LUCIA BILLOUD**

# **AUTORIDADES JUEGOS SANTAFESINOS 2023**

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

**Área Técnica y Reglamentos  
MERLO ALEJANDRO**

**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
Ajedrez .....	6
Orientación .....	7
Padel .....	9
Sapo .....	12
Tejo.....	14
Tenis de Mesa .....	20
Truco.....	22
Newcom (Voleibol Adaptado).....	24



## **REGLAMENTO JUEGOS SANTAFESINOS PERSONAS MAYORES**

Los Juegos Santafesinos para Personas Mayores es organizado en forma conjunta por la Dirección Provincial de Personas Mayores y la Secretaría de Deportes de la Provincia. El mismo es clasificatorio a los Juegos Nacionales Evita a realizarse en San Luis en el mes de noviembre.

Está destinada a personas de 60 años o mas (nacidos en el año 1963 o antes).

Los deportes y modalidades a inscribirse son las siguientes:

Para mayor información: [jspersonasmayores@gmail.com](mailto:jspersonasmayores@gmail.com) celular: 342 4223349

## AJEDREZ

### Las categorías son:

- ✓ Individual femenino.
- ✓ Individual masculino.

**Reglamentación:** Esta disciplina se regirá por el Reglamento oficial de la FIDE.

### Sistema de competencia:

- ✓ La modalidad de juego será competitiva.
- ✓ El resultado final del match, según lo establecido por la FIDE, se le darán 2 puntos a la partida ganada, 1 al empate y 0 al perdedor/a.
- ✓ El punto de reflexión será de 50 minutos, con 10 segundos por jugada desde la jugada 1.

### Criterios de desempate:

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

- ✓ Suma de puntos totales de cada jugador/
- ✓ Bucholz Top.
- ✓ Progresivo.
- ✓ En caso de persistir la igualdad se definirá por el resultado individual entre los equipos empatados.
- ✓ Mayor Número de victorias.
- ✓ Sorteo

Para mayor información: [jspersonasmayores@gmail.com](mailto:jspersonasmayores@gmail.com) celular: 342 4223349

## ORIENTACION

Las categorías serán:

- Individual femenino.
- Individual masculino.

La actividad consiste en realizar un recorrido con puntos de control marcados en un mapa, desplazándose caminando entre un punto y otro, siguiendo el orden numérico, por senderos de fácil acceso, al llegar a un punto de control identificados con la baliza y pinza marcadora del deporte de orientación, se presenta al juez quien le informará las acciones a seguir:

- Elegirá 1 (uno) mapa dentro de 4 (cuatro) posibles, los cuales estarán identificados con las letras A, B, C, D, y se encontrarán del reverso en una mesa, en cada uno de ellos estarán asignados 4 (cuatro) rumbos diferentes.
- Se le indicará al jugador/a que haga la determinación del rumbo, utilizando el mapa entregado, y su brújula.
- El jugador/a deberá seleccionar la opción correcta dentro de las 4 (cuatro) posibilidades diferentes representadas por un color (ROJO, VERDE, AZUL, AMARILLO), sólo una de ellas se corresponde con su elección de mapa.
- En cada punto de control realizará esas acciones y en algunos de éstos puntos (la mitad del total, como máximo) se podrá cronometrar el tiempo que tardó en determinar el rumbo. Iniciará con la mano sobre el mapa, finalizará al decir al juez que terminó y ya tiene el resultado. El juez registrará el color y el tiempo en la tarjeta de control del jugador/a. Al cumplimentar el recorrido de todos los puntos de control se dirigirá a la llegada, cruzará la meta y entregará su tarjeta en la mesa de control.

**Largada** Se realizará según haya tocado el sorteo en la reunión técnica previa, e informado el orden de partida de cada jugador/a.

Cada participante saldrá en un orden de intervalo de 2´ minutos. Todos los competidores deberán presentarse con anticipación a su orden de salida en la largada.

**Puntos de control** . Los puntos de control estarán marcados en el mapa mediante un círculo y estarán indicando el recorrido a seguir, en el orden numérico.

En el terreno estarán fácilmente identificados en la zona con las balizas del deporte de orientación, la pinza marcadora y su número que indica el puesto de control. En ese lugar elegirán un mapa, de 4 (cuatro) posibles (A, B, C, D) y harán la determinación de rumbos, se colocarán carteles de 4 (cuatro) colores (Rojo, Verde, Azul, Amarillo) determinando cuál es el indicado con el rumbo asignado, entregado en el mapa en ese sector.

En el caso de algunos puntos de control (un máximo el 50% del total) se encontrará un juez que se encargará de cronometrar el tiempo que el atleta demore en resolver la determinación del rumbo. Ese resultado y el tiempo empleado serán registrados en la tarjeta de control del participante.

**Llegada.** Al concluir su recorrido se acercará hasta la meta, entregará su tarjeta (la cual debe preservar y cuidar, ya que la pérdida de la misma significará la descalificación del atleta) en la mesa de control. Seguirá su recorrido para hidratarse y en caso de solicitar asistencia médica se brindará su atención.

**Resultados.** El resultado ganador de la prueba será el atleta que haya hecho su recorrido correctamente y posea el menor tiempo total (de la suma de la determinación del rumbo en cada uno de los puntos de control por los cuales haya pasado).

**Clasificación** El ganador de la prueba será el atleta que haya hecho su recorrido correctamente, pasando por todos los puntos de control (en su tarjeta estarán las marcas propias de cada pinza correspondiente a cada punto de control), y que haya realizado la determinación de los rumbos en forma correcta seleccionando el color correspondiente y posea el menor tiempo total (de la suma de todos los puntos de control que fueron cronometrados para la determinación del rumbo por los cuales haya pasado). Según fue detallado anteriormente.

En el caso de que 2 (dos) atletas de la misma categoría, que pasaron por todos los puntos de control, hayan seleccionados los colores correctos de cada rumbo y que obtengan el mismo tiempo final, se determinará un empate para su clasificación.

7.3. El siguiente orden clasificatorio se realizará, siguiendo estas variables:

- controles verificados
- colores correctos de la determinación de rumbos
- tiempo empleado



Para mayor información: [jspersonasmayores@gmail.com](mailto:jspersonasmayores@gmail.com) celular: 342 4223349

## PADEL

### Las categorías son

- ✓ Dobles femenino
- ✓ Dobles masculino

Se nombrará un capitán/a, quien será la única persona autorizada a presentar la documentación en cancha.

### Reglamentación:

- ✓ Se regirá de acuerdo a la reglamentación de la Federación Internacional de Padel
- ✓ Los partidos se disputarán al mejor de 3 (tres) set.
- ✓ Cada set se jugará a 4 (cuatro) puntos.
- ✓ La pareja que gane 4 juegos ganará el set, siempre y cuando supere por al menos 2 (dos) juegos de ventaja al equipo rival. Si ambas partes alcanzan un tanteo de 4 (cuatro) juegos, se jugará un tie break de desempate.
- ✓ Cada juego se disputará con el método de tanteo sin ventaja o “punto de oro”
- ✓ Un juego se puntúa de la siguiente manera:
  - Ningún punto: “0
  - Primer punto: “15”
  - Segundo punto: “30
  - Tercer punto: “40”
  - Cuarto punto: “juego”
- ✓ Si ambas parejas han ganado 3 (tres) puntos cada uno, se cantará el tanteo de “iguales”, y se jugará un punto decisivo denominado “punto de oro”. La pareja restadora elegirá el lado que quiere recibir el saque. Los componentes de la pareja restadora no pueden

cambiar de posición en el punto decisivo. La pareja que gane ese punto ganará el juego.

- ✓ El tie break será a 7 (siete) puntos
- ✓ Cuando el tanteo de un partido llegue set iguales, se jugará un tie break para decidir el ganador de un partido. Este tie break decisivo sustituye al último set. La pareja que obtenga 7 (siete) puntos ganará el tie break y el partido, siempre que lo haga por un mínimo de 2 (dos) puntos.

### **Sistema de puntuación:**

El sistema de distribución de puntos por encuentro disputado será el siguiente:

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

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 (dos) sets a 0 (cero) (4-0/4-0)

### **Criterios de desempate:**

Al finalizar la Fase Regular, se determinarán las posiciones de clasificación para la Fase Final. Para realizar el “sembrado”, se utilizarán los siguientes coeficientes:

- ✓ Mayor cantidad de puntos obtenidos por partidos ganados, dividido la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Mayor cantidad de sets a favor (contemplando a los “Tie break” como sets), dividido la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Menor cantidad de sets en contra (contemplando a los “Tie break” como sets), dividido la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Mayor cantidad de juegos a favor (sin contemplar puntos de “Tie break”), dividido la cantidad de partidos jugados.

- ✓ Menos cantidad de juegos en contra (sin contemplar puntos de “Tie break”), dividido la cantidad de partidos jugados. - En caso de no poder dirimir el empate, se procederá a sortear.

Para mayor información: [jspersonasmayores@gmail.com](mailto:jspersonasmayores@gmail.com) celular: 342 4223349

## SAPO

### Las categorías son:

- ✓ Individual femenino
- ✓ Individual masculino

### Reglamentación:

Esta disciplina se regirá de acuerdo al siguiente reglamento:

- ✓ Se juega en forma individual, cada participante utiliza 12 (doce) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.
- ✓ El jugador/La jugadora irá ubicado/a para lanzar en el rectángulo comprendido entre: la línea de 3 (tres) metros, la línea de 4 (cuatro) metros.
- ✓ Antes de iniciarse el juego cada jugador/a tendrá derecho a 2 (dos) tiros de prueba, antes de iniciar la primera ronda.
- ✓ Durante el momento de recuento de fichas las/los jugadoras/es no podrán pasar la línea de los 3 (tres) metros hacia el Sapo, salvo autorización de la persona a cargo.
- ✓ En la zona de lanzamiento solo podrá estar el/la jugador/a de turno.
- ✓ Ninguna persona podrá ubicarse detrás del juego del Sapo.
- ✓ Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas.
- ✓ Si una ficha ingresa y sale por donde ingresó será nula.
- ✓ Si alguna ficha rebota en la pared u objeto externo al juego de Sapo y luego fuese acertada será nula.
- ✓ Se contarán los puntos del orificio por el que ingresó la ficha, aunque luego cambie de cajón o caiga al piso.



- ✓ En caso de empate, se realizará una ronda más de 5 (cinco) tiros entre los participantes que empataron únicamente.

Para mayor información: [jspersonasmayores@gmail.com](mailto:jspersonasmayores@gmail.com) celular: 342 4223349

## TEJO

### Las categorías son:

- ✓ Pareja femenina
- ✓ Pareja masculina
- ✓ Pareja mixta (un hombre y una mujer)

Cada jugador podrá participar en una sola pareja.

Se nombrará un capitán/a quien será la única persona autorizada para presentar la documentación en cancha.

### Reglamentación:

Esta disciplina se regirá por el Reglamento de la FBT (Federación Bonaerense de Tejo), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- ✓ Los partidos se jugarán en una cancha rectangular, sobre un terreno de arena, pedregullo o similar, compactado y liso, con sus líneas centro, laterales y cabeceras demarcadas. Las dimensiones de las canchas serán de un largo aproximado de 10,00 a 12,00 mts y un ancho de 2,50 a 3,00 mts, estarán adecuadas y adaptadas a las características del escenario definido para el evento. Una línea transversal dividirá la cancha en dos partes iguales. En cada cabecera se tendrá en cuenta la zona de lanzamiento.
- ✓ El juego de Tejos estará compuesto por seis tejos de un color y seis de otro, y uno más pequeño llamado "Tejín", de un tercer color. Presentarán las siguientes características aproximadas: los tejos tendrán un diámetro de 112/115 mm, un peso de 320/350 grs. y una altura de 20/25 mm. El tejín presentará un diámetro aproximado de 65/70 mm, un peso 90/100 grs, y una altura 20/25 mm. Los Juegos de Tejos serán provistos por la Organización, y pueden variar levemente respecto de lo descripto.

- ✓ Los partidos se jugarán a quince (15) puntos, sin excepción.
- ✓ Todas las acciones que se desarrollen durante el juego serán controladas por un juez/jueza, quien será la única autoridad durante el partido. Antes de iniciarse el juego esta autoridad arbitral procederá al sorteo de los tejos siendo el ganador el que elija el color, teniendo además la prioridad para lanzar el Tejín y comenzar el partido.
- ✓ No estará permitido arrojar tejín o tejos sin orden del juez/la jueza, de ocurrir esto, serán declarados nulos.
- ✓ Para que el Tejín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego y a no menos de veinte (20) centímetros de las líneas demarcatorias. Caso contrario, será declarado nulo. Si al arrojar el Tejín este quedara en posición de centro, canto o parado el juez procederá a acostarlo hacia el centro de la cancha. Si por cualquier circunstancia un/a jugador/a arroja el Tejín y es considerado “nulo”, la misma persona tiene una (1) oportunidad más para ubicarlo en forma correcta. Si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad, si éste no lo ubica correctamente, el juez/la jueza procederá a colocarlo en el centro de la cancha y comenzará la partida arrojando el primer tejo quien había arrojado inicialmente el tejín. Cuando el tejín queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.
- ✓ Si al arrojar el primer tejo, éste se transformara en nulo por cualquier circunstancia, el siguiente lo arrojará el equipo o color contrario y así sucesivamente. Un lanzamiento será considerado nulo en cualquier caso en que el tejo no sobrepase la línea central, toque cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o caiga fuera de las mismas. Al declarar nulo un lanzamiento, el siguiente tejo lo arrojará el equipo contrario.
- ✓ El jugador/la jugadora que arroja un tejín o un tejo deberá estar ubicado/a dentro de la zona de lanzamiento, no pudiendo pasar

totalmente el pie de las líneas demarcatorias. Deberá mantener esta posición hasta una vez arrojado el tejín o tejo, caso contrario estos serán considerados nulos. Ningún/a jugador/a por ninguna circunstancia podrá recoger y volver a jugar un tejo que ha sido jugado.

- ✓ Si se cae un tejo o tejín de la mano estando el/la jugador/a en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro o menos, dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese a más de esa distancia el juez/la jueza lo considerará nulo.
- ✓ Cuando el tejín es desplazado por la acción de un tejo y toca las líneas demarcatorias o queda fuera la zona de juego se dará por finalizada la partida, iniciando la siguiente en la otra cabecera. Al equipo contrario al que produjo ésta acción se le adjudicará un (1) punto y será el encargado de reponer.
- ✓ Si dos (2) tejos de distintos equipos quedan a la misma distancia del tejín, continúa jugando el que igualó la distancia. Si una vez arrojados todos los tejos persiste la igualdad, la autoridad arbitral dará por finalizada esa partida sin otorgar puntos y tiene la salida en la próxima partida quien lo había hecho en la anterior.
- ✓ Si un (1) tejo de cada equipo estuviera tocando el tejín ganará el que tenga mayor superficie de contacto. Si por cualquier circunstancia se rompiera el tejín durante el desarrollo de una partida se anulará la misma, reponiéndose el tejín por otro. Si se rompe un tejo se retirarán los restos del mismo siendo válidos los efectos causados y reponiéndose por otro en la partida siguiente.
- ✓ Los jugadores/las jugadoras podrán pedirle al juez que mida la distancia de los tejos con respecto al tejín en cualquier momento del partido, siendo el fallo arbitral de carácter inapelable. En las mediciones que tengan poca diferencia el juez/la jueza podrá convocar a un/a jugador/a de cada equipo para presenciar la misma. Los/as jugadores/as no podrán traspasar los límites de la



línea central de la cancha durante el desarrollo del juego, y si lo hicieran con tejos en la mano el o los mismos serán declarados nulos.

- ✓ Un/a jugador/a de cualquier equipo puede no jugar el o los tejos cuando crea conveniente informando la decisión al juez, dando este por finalizada la partida. La autoridad arbitral debe comunicar el resultado del partido cuantas veces las/os jugadoras/es se lo requieran. Una vez finalizada la partida, la autoridad arbitral determinará cuáles y cuántos tejos están más cerca del tejín expresando en voz alta cuántos son los puntos obtenidos y a quién corresponden, para luego anotarlos en la planilla y/o tablero correspondiente.
- ✓ Un/a participante de cualquier equipo podrá solicitarle al juez/la jueza la suspensión momentánea de la partida, por lesiones, indisposiciones o necesidades fisiológicas, teniendo como plazo máximo para continuar el juego quince (15) minutos, pasado este tiempo el juez/la jueza dará por terminado el partido, siendo ganador el equipo contrario, obteniendo el resultado de quince-cero (15-0). La autoridad arbitral puede durante el desarrollo de una partida tener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc, únicamente con los jugadores.
- ✓ Cuando un tejo es lanzado y por cualquier circunstancia se convierte en nulo y en su recorrido desplaza a otro u otros tejos, el juez/la jueza, una vez que determinó a qué equipo favoreció en la modificación, procederá de la siguiente manera: retirará el tejo nulo, si se favoreció al equipo contrario que produjo el desplazamiento la nueva posición es válida, si quien se favoreció es el equipo infractor, el juez/la jueza deberá retirarle de la cancha a éste el o los tejos más cercanos al tejín, hasta que queden ganando la misma cantidad de tejos que previos a la infracción.

- ✓ No se podrán jugar más tejos de los correspondientes en una partida: en individual cuatro (4) cada uno, en parejas tres (3) cada uno. Si se jugara uno o más tejos de color equivocado se le quitará al equipo infractor el o los mismos tejos de su color, devolviéndole al otro equipo sus tejos correspondientes.
- ✓ La autoridad arbitral es el único autorizado a “limpiar” el tejín o los tejos durante el juego, para su medición o mejor visión.
- ✓ Cuando un tejo es declarado nulo el juez/la jueza debe retirarlo de la cancha no pudiendo volver a ser jugado en esa partida.
- ✓ Un/a jugador/a por equipo puede solicitarle autorización a la autoridad arbitral para pasar a ver una jugada, teniendo la autorización correspondiente, lo podrá hacer por los laterales externos de la cancha. Si un/a jugador/a de cualquier equipo intentara obtener una ventaja intencionalmente de manera anti-reglamentaria y/o antideportiva, el juez/la jueza deberá declarar nulos el o los tejos que le corresponden jugar esa partida.
- ✓ Cualquier situación que pudiese sucederse y no esté contemplada en el presente reglamento podrá ser resuelta por la autoridad arbitral del partido o elevada a la Coordinación de Competencias del evento para su resolución, en caso de ser necesario.

### **Criterios de puntuación:**

La cantidad de puntos otorgados por cada partido jugado serán los siguientes:

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

En caso de no presentación de un equipo, el resultado será de 15 (quince) a 0 (cero)

### **Criterios de Desempate:**

Para definir las posiciones finales en las zonas, y en caso de empate entre dos competidores/as o equipos, se definirá por sistema olímpico (ganador del enfrentamiento entre ambos).

Si el empate existente es entre tres o más equipos, se utilizarán los siguientes criterios de desempate, considerando únicamente los puntos anotados en los partidos entre los equipos implicados:

- ✓ Mayor cantidad de puntos a favor
- ✓ Menor cantidad de puntos en contra
- ✓ Sorteo 5.

#### **Criterios de determinación de las posiciones previo a la fase final:**

Al finalizar la Fase Regular, se determinarán las posiciones de clasificación para la Fase Final. Para realizar el “sembrado” (ver Anexo 3 “Sistema de Competencia de Personas Mayores”), se utilizarán los siguientes coeficientes:

- ✓ Mayor cantidad de puntos obtenidos por partidos ganados y partidos perdidos, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Mayor cantidad de “puntos a favor”, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Menor cantidad de “puntos en contra”, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- ✓ En caso de no poder dirimir el empate, se procederá a sortear.

Para mayor información: [jspersonasmayores@gmail.com](mailto:jspersonasmayores@gmail.com) celular: 342 4223349

## TENIS DE MESA

### Las categorías son:

- ✓ Pareja femenina
- ✓ Pareja masculina
- ✓ Pareja mixta

Cada jugador/a podrá participar en un solo equipo, los cuales serán pareja femenina, pareja masculina y pareja mixta.

Se nombrará a un capitán/una capitana que será la única persona habilitada para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del/de la responsable de categoría.

### Reglamentación:

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

- ✓ Las pelotas y paletas de tenis de mesa estarán adaptadas a las características de la competencia.
- ✓ Ganará un set la pareja que primero alcance 11 (once) tantos, excepto cuando ambas parejas consigan 10 (diez) tantos; en este caso, ganará el juego la pareja que primero obtenga 2 (dos) tantos de diferencia sobre oponente.
- ✓ Cada partido se disputará al mejor de 5 (cinco) sets.

### Sistema de Puntuación:

El sistema de distribución de puntos por encuentro disputado será el siguiente:

- ✓ 2 (dos) puntos al equipo ganador.

- ✓ 1 (uno) punto al equipo perdedor.
- ✓ 0 (cero) puntos al equipo que no se presente. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 3 sets a 0 (11-0 / 11-0).
- ✓ Si el partido se suspende por abandono o descalificación una vez iniciado, se respetarán los puntos anotados hasta entonces, y en caso de estar jugándose un set se le computarán los 11 puntos al ganador del mismo, dejando al perdedor los adquiridos hasta el momento, y los sets restantes serán otorgados por 11-0.

**Criterios de Desempate:**

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 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.
- ✓ Mayor diferencia de tantos (tantos a favor menos tantos en contra).
- ✓ Mayor cantidad de tantos a favor.
- ✓ Sorteo



*Para mayor información: [jspersonasmayores@gmail.com](mailto:jspersonasmayores@gmail.com) celular: 342 4223349*

## TRUCO

### La categoría es:

- ✓ Pareja mixta (un hombre y una mujer)

### Reglamentación:

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Asociación Argentina de Truco (ASART)

### Sistema de Competencia:

La modalidad de juego será competitiva, según las características detalladas en el “Anexo Sistema de Competencia de Personas Mayores”.

El torneo será por parejas mixtas, a 30 puntos (15 malas y 15 buenas) cada partida.

### Criterios de Puntuación:

La cantidad de puntos por cada partido jugado serán los siguientes: -

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

En caso de no presentación de un equipo, el resultado de la partida será de treinta- cero (30-0) a favor del equipo presente.

### Criterios de Desempate:

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 sólo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios: -



- ✓ Mayor diferencia de tantos
- ✓ Mayor cantidad de tantos a favor
- ✓ Menor cantidad de tantos en contra
- ✓ Sorteo

## NEWCOM (VOLEIBOL ADAPTADO)

Para mayor información: [jspersonasmayores@gmail.com](mailto:jspersonasmayores@gmail.com) celular: 342 4223349

### Participantes:

- ✓ Cada equipo estará integrado por 9 (nueve) participantes, los cuales deberán ser 3 femeninos, 3 masculinos y 3 suplentes sin distinción de género más 1 entrenador/a o acompañante, quienes deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe .
- ✓ Se nombrará a un capitán/una capitana, quien será la única persona autorizada para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del/la responsable de categoría.

### Reglamentación:

Esta disciplina se registrará por el Reglamento Oficial de la FEVA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones para los Juegos Nacionales Evita:

- ✓ Las dimensiones de la cancha se podrán adecuar y adaptar a las dimensiones del lugar disponible.
- ✓ El balón utilizado será el oficial según reglamento FEVA, o el dispuesto por la Organización.
- ✓ Solo en caso de una lesión comprobada por la autoridad médica del partido, se autorizará a reemplazar un/a jugador/a por otro del género opuesto, si es que en el banco de suplentes no hubiera más jugadores/as del género del lesionado.

### Sistema de Puntuación:

- ✓ (dos) puntos al equipo ganador.
- ✓ 0 (cero) puntos al equipo perdedor.
- ✓ 0 (cero) puntos al equipo que no se presente.
- ✓ El resultado ante la no presentación de un equipo es de 2 sets a 0 (15-0/15-0), para el equipo presente.



### **Criterios de Desempate:**

- ✓ En la Fase inicial, para definir las posiciones de cada zona, caso empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.
- ✓ En caso de empate entre más de dos equipos 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. 5.

### **Criterios de determinación de las posiciones para la Fase Final:**

Al finalizar la Fase Regular, se determinarán las posiciones de clasificación para la Fase Final. Para realizar el “sembrado” se utilizarán los siguientes coeficientes:

- ✓ Mayor cantidad de puntos obtenidos por partidos ganados, dividido la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Mayor cantidad de sets a favor, dividido la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Menor cantidad de sets en contra, dividido la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Menor cantidad de puntos en contra, dividido la cantidad de partidos jugados.
- ✓ Mayor cantidad de puntos a favor, dividido la cantidad de partidos jugados.
- ✓ En caso de no poder dirimir el empate, se procederá a sortear