

## ENCUENTROS DEPORTIVOS

Los encuentros deportivos son una instancia de competencia deportiva, la cual será el nexo para la creación de espacios de convivencia entre jóvenes y adolescentes de diferentes instituciones y organizaciones comunitarias de la sociedad santafesina.

Esta propuesta promueve al deporte como medio para poner en juego valores como la solidaridad, el respeto, la cooperación y la convivencia.

**Destinatarios:** Niños, niñas y jóvenes de instituciones escolares y comunitarias.

## DISCIPLINAS DEPORTIVAS

### Reglamento de competencia

#### 1. Presentación de los participantes:

En la primera jornada de los torneos, los participantes deberán presentarse ante la mesa de control con las Planillas de Buena Fe por duplicado, las mismas deberán tener las firmas de los dos responsables del equipo, firma de la autoridad y sello de la institución.

- Presentar los D.N.I. de todos los participantes al menos 15 minutos de antelación al inicio del primer partido o competencia.
- En caso de faltante de la documentación requerida, se le permitirá competir presentando:
  - ✓ Constancia de trámite o extravío.
  - ✓ Fotocopia DNI autenticada
  - ✓ Aplicación Mi Argentina
  - ✓ Partida de nacimiento certificada por la institución educativa a la que asista.
- Tener en cuenta que el DNI de los competidores debe estar actualizado al momento de la competencia para ser válido.
- 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.

#### 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 acreditado.
- Al menos uno de los docentes acompañantes deberá ser del mismo sexo que el equipo competidor.

- Mesa de Control: estará compuesta por miembros de la Comisión Deportiva perteneciente a Santa Fe en movimiento. 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. Situaciones no previstas:**

Toda situación no prevista en el siguiente reglamento, será resuelta por la comisión provincial junto a los referentes regionales de la provincia de Santa Fe. La organización del torneo podrá realizar adaptaciones a las reglamentaciones en caso de considerarlo necesario.

### 1. Participantes

1.1. Se participará en las categorías Sub 15, deportistas nacidos/as en los años (2011, 2012, 2013).

1.2. La modalidad de participación será Escolar/Comunitario y característica libre.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

### 2. Reglamentación

2.1. El equipo estará integrado por 12 (doce) atletas masculinos y 12 (doce) femeninos, más dos (2) Entrenadores/as por sexo, hasta la etapa provincial. Siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

2.2. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la World Athletics\*, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.3. Cada atleta podrá participar como máximo en dos (2) pruebas individuales y la posta.

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

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

2.6. 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".

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

2.7. 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.

### 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 al 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.

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

3.4. Los espacios y dimensiones pueden variar según la disponibilidad en el lugar del encuentro.

**4. Modalidad, Característica de Participación y Pruebas.**

Prueba	Sexo	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 de martillo	Masculino	4 kg
	Femenino	3 kg
Salto en alto	Masc/Fem	--
Salto con garrocha	Masc / Fem	
Salto en largo	Masc/Fem	--
Salto triple	Masc/ Fem	9 pasos de aproximación máxima y partida quieta
80 m llanos	Masc/Fem	--
200 m llanos	Masc/ Fem	--
600 m llanos	Masc/ Fem	--
Marcha atlética 2000 mts	Masc/Fem	
2000 Cross	Masc/ Fem	
80 m con vallas*	Fem	--
110 m con vallas*	Masc	

Posta 5 x 80	Masc/Fem	--
Posta 8 x 200	Participativa – Etapa Provincial	

Nota: la posta suma puntaje doble.

## 5. Especificaciones técnicas de las carreras con vallas

### Masculino

Distancia	110 m
Altura de vallas	0,84 m
Distancia a la 1º valla	13,72 m
Distancia entre vallas	9,14 m
Número de vallas	10

### Femenino

Distancia	80 m
Altura de vallas	0,76 m
Distancia a la 1º valla	12,50 m
Distancia entre vallas	8 m
Número de vallas	8

6. 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.

6.1. Los implementos a utilizar en las competencias deberán cumplir las normas del reglamento de la World Athletics.

## **7. Pautas para el armado de equipos.**

### **7.1 Para pasar a la etapa Departamental y Provincial.**

7.1.1. Solo se tendrán en cuenta para la clasificación a la siguiente etapa las marcas registradas en el torneo disputado ese día, los antecedentes previos no serán tenidos en cuenta a la hora de estudiar las marcas para conformar el equipo.

7.1.2. El equipo quedará conformado de la siguiente forma:

- En primer lugar, por el último ranking provincial U16 de la Federación Santafesina de Atletismo actualizado al 31 de mayo del presente año (entre los primeros y segundos puestos), los que establezcan marcas que los posicionen entre los 8 primeros puestos de dicho ranking. Con el criterio de mejor posición en ranking, mayor prioridad de clasificación no importa si haya quedado primero o segundo en el torneo.

7.1.3. En el caso de no completar el cupo de 12 atletas, se procede con el siguiente orden:

- Los atletas que hayan obtenido dos primeros puestos en la competencia.
- Se completará el cupo de 12 participantes por proximidad al octavo puesto del ranking provincial entre los primeros puestos restantes.

### **7.2. Para pasar a la etapa Nacional.**

7.2.1. Solo se tendrán en cuenta para la clasificación a esta etapa las marcas registradas en el torneo disputado ese día, los antecedentes previos no serán tenidos en cuenta a la hora de estudiar las marcas para conformar el equipo. Los equipos que pasan a los Juegos Deportivos Nacionales Evita, se conformarán al finalizar el torneo, teniendo en cuenta que ningún equipo se va a cerrar ese día, y no se debe confirmar participación a ninguno de los deportistas hasta pasadas las 72 hs, tiempo que quedara el equipo abierto atentos a la recepción de algún posible reclamo.

7.2.2. El equipo quedará conformado de la siguiente forma:

- En primer lugar, por el ranking nacional de la Confederación Argentina de Atletismo actualizado 15 días antes de la etapa provincial (entre los primeros y segundos puestos), los que establezcan marcas que los posicionen entre los 8 primeros puestos de dicho ranking. Con el criterio de mejor posición en ranking, mayor prioridad de clasificación no importa si haya quedado primero o segundo en el torneo.

7.2.3. En el caso de no completar el cupo de 12 atletas, se procede con el siguiente orden:

- Los atletas que hayan obtenido dos primeros puestos en la competencia.

Se completará el cupo de 12 participantes por proximidad al octavo puesto del ranking provincial entre los primeros puestos restantes.

## **8. Criterios para la designación de personas a cargo de equipos.**

8.1. Una vez finalizada la Etapa Local y Departamental, los dos profesores/entrenadores a cargo se designarán según el siguiente orden de prioridades:

- 1º: Persona titular del primero clasificado.
- 2º; Persona titular del segundo clasificado.
- 3º: Persona suplente a cargo del primer equipo clasificado.
- 4º: Persona suplente a cargo del segundo equipo clasificado.
- 5º: Persona titular a cargo del tercer equipo clasificado.
- 6º: Persona suplente a cargo del tercer equipo.
- Y así sucesivamente con el mismo criterio.

8.2. Una vez finalizada la Etapa Provincial, el único entrenador/docente a cargo de equipo en cada Sexo se designará de acuerdo al siguiente orden:

- 1º Persona titular del equipo ganador del torneo (en caso de no poder ir el titular se dispondrá de la siguiente manera):
- 2º Profesor/entrenador suplente del equipo ganador del torneo
- 3º Profesor/entrenador titular del 2º puesto
- 4º Profesor/entrenador suplente del 2º puesto

---

## **1. Participantes**

1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (nacidos en el año 2012 y 2013), los equipos estarán conformados por 2 (dos) deportistas (masculinos) y 2 (dos) deportistas (femeninos) y 2 (dos) entrenadores/as. Siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.2. La modalidad de participación es Escolar/Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Reglamento General.

1.3. Los/as jugadores/as seleccionados/as como singlistas, participarán sólo en la modalidad singles.

1.4. Los/as jugadores/as seleccionados/as como doblistas, participarán en la modalidad dobles mixto.

## **2. Reglamentación**

2.1. La Competencia será realizada en dos etapas:

COMPETENCIAS POR EQUIPOS: se participará en 1 (una) modalidad: Dobles Mixto.

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

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

2.2.1. 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.

2.2.2. 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.

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

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

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

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

3. 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 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 por partido perdido.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente.

4.2. 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

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

### 1. Participantes

1.1. Se participará en la categoría Sub 14 femenino y masculinos, deportistas nacidos /as en los años (2012, 2013).

**1.2. La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

La modalidad de participación será Escolar libre.

### 2. Reglamentación.

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

2.2. Cada equipo estará conformado por 4 (cuatro) jugadores, un Entrenador titular y un segundo entrenador, siendo al menos 1 (uno) de los Entrenadores del mismo sexo de los atletas hasta la etapa provincial inclusive. En la instancia nacional sólo podrá integrar un entrenador por equipo siendo obligatorio el/la mismo/a del mismo género el equipo. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

2.3. Clasificarán a la instancia departamental y hasta el provincial 4 (cuatro) jugadores y dos acompañantes (al menos uno del mismo sexo del equipo) tanto en rama masculina como en la femenina.

2.4. El equipo para la etapa Nacional estará conformado por 4 (cuatro) jugadores masculinos y un acompañante del mismo género, y 4 (cuatro) jugadoras femeninas y una acompañante del mismo género.

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

2.6. Se sugiere que las camisetas deben estar numeradas del 1 al 4, adelante y atrás.

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

2.8. Se sugiere a los participantes el uso del protector bucal.

2.9. Los partidos tienen una duración de 10 minutos el reloj se detendrá en situación de pelota muerta y tiro libre. Así mismo el equipo que logre convertir 15 puntos antes de los 10 minutos será declarado ganador del partido.

Sólo en las etapas local y departamental la organización podrá definir, en caso que sea necesario, la detención del reloj sólo en el último minuto de juego en las pelotas muertas y tiro libres.

### 3. Faltas y Tiros Libres.

3.1. Un equipo se encuentra en una situación de penalización después de haber cometido 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales según el Art. 16 del reglamento oficial de FIBA 3x3.

3.2. Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego entra en la canasta, será válido y se concederá además 1 tiro libre adicional.
- A partir de la 7ma falta de equipo, se concederán 2 tiros libres adicionales.

- Si el lanzamiento desde fuera del arco y no se convierte, se concederán 2 tiros libres.

3.3. Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas a efectos de las faltas por equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 tiros libres, pero sin la posesión del balón.

Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda falta antideportiva de un jugador) se penalizarán siempre con 2 tiros libres y la penalización del balón.

3.4. Las faltas 7ma, 8va y 9na siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ma falta de equipo y cualquier falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión del balón. Esta condición se aplica también a las faltas antideportivas y a las faltas cometidas durante la acción de tiro y anula los puntos 3.2 y 3.3.

3.5. Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre. El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, si el partido se reanuda mediante un check-ball, se administrará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica. El partido se reanudará como se indica a continuación:

- Si la falta técnica la cometió un defensor, el reloj de lanzamiento para los oponentes se reiniciará a 12 segundos.
- Si la falta técnica la cometió un atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará desde el momento en que fue detenido.

Nota: Una falta de equipo con control de balón (falta ofensiva) no será penalizada con tiros libres.

#### **4. Sistema de Puntuación**

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.

4.3. En el caso de empate entre más de dos equipos no se tendrá en cuenta los partidos contra el equipo que no se presentó.

#### **5. Criterios de Desempate:**

5.1. Se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

Si el empate fuera entre más de dos equipos, se utilizarán los siguientes criterios (valorando todos los partidos de la zona, excepto los partidos perdidos por incomparecencia):

- Mayor promedio de goles a favor, en los partidos disputados.
- Menor promedio de goles en contra, en los partidos disputados.
- Sorteo.

### 1. Participantes

1.1. Se participará en la rama femenina y masculina, en la categoría Sub 14 deportistas nacidos/as en el año (2012, 2013 y 2014)

1.2. Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores/as y dos (2) Entrenadores/as, sólo en las etapas locales, departamentales y provincial, siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas. En la instancia nacional sólo podrá integrar un solo entrenador por equipo siendo obligatorio el/la mismo/a del mismo género el equipo. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.3. La modalidad de participación será Comunitario/Escolar y la característica Libre.

### 2. Reglamentación

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

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

2.2. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de quince (15) minutos corridos como máximo en todas sus etapas (local, departamental y provincial), determinado por la organización dicho criterio y con un descanso de cinco (5) minutos entre sí. Cada equipo dispondrá de 1 minuto técnico por tiempo, no siendo acumulable.

2.3. 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.

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

2.5. 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".

2.6. 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).

2.7. 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.

2.8. La pelota estará en juego apenas haya sido lanzada y toque cualquier punto de la superficie de juego, incluso la propia área penal.

2.9. La regla de 5 faltas, pasan a ser de 3 faltas.

2.10. En caso de llegar a una definición por tiros penales, en la lista de los ejecutantes, no pueden estar los jugadores expulsados, pueden estar los suplentes y el cambio de arquero se puede hacer cuando se lo desee.

2.11. El barrido solo se permitirá en situaciones en la que no haya una intervención con el

rival, o bien para rescatar una pelota, o intentar evitar un gol sin oponentes cercanos a la acción, de lo contrario se sancionará como una falta normal.

### 3. Sistema de Puntuación

3.1. 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.
- El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 a 0.

### 4. Criterios de Desempate

4.1. 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.

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.

En caso de empatar en un partido final (definición de puesto) 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.

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.

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.

## **1. Participantes**

1.1 Se participará en la categoría Sub 13 mixto, deportistas nacidos/as en 2013 y 2014.

1.2 Cada equipo estará compuesto por diez (10) integrantes y dos (2) entrenadores/as. Siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

### **La instancia de participación será local.**

1.3 La composición del plantel deberá ser de hasta cinco (5) deportistas masculinos y hasta cinco (5) deportistas femeninas.

1.4 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.

1.5 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.

1.6 La modalidad de participación será Escolar/Libre.

## **2. Reglamentación.**

2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIFA de fútbol 11, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones y adaptaciones:

2.2. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de 15 minutos cada uno, con un descanso de diez (10) minutos entre sí.

2.3. 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.

2.4. 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.

2.5 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.

2.6. Los cambios serán ilimitados, pudiendo ingresar los/as jugadores/as nuevamente al campo de juego. Es decir, las mujeres sólo podrán entrar en reemplazo de otra compañera, y los varones en lugar de otro compañero, sin excepción.

2.7. 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 anteriormente, excluyendo un cupo del género del/la expulsado/a.

2.8. En caso de lesión, el/la participante podrá ser reemplazado/a por un/a par del mismo género.

2.9. 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). 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.

2.10. 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.

2.11. Si un equipo se quedará, 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.

2.12. 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.

2.13. Los arcos serán de 2m de alto, por 3m de ancho.

2.14. Se jugará con pelota N° 5, de fútbol de campo.

2.15. Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 10 en la parte posterior. 16. Será obligatorio el uso de canilleras

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

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

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

2.20. 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.

2.21. Cada equipo podrá disponer de 1 (uno) tiempo muerto técnico, por cada tiempo.

### **3. Las reposiciones serán del siguiente modo:**

3.1. El saque lateral se realizará con las manos.

3.2. El saque de esquina (córner) será con el pie.

3.3. 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. Una vez realizado un saque de meta, el arquero/a no podrá tomar con sus manos la pelota, proveniente de una devolución inmediata de un/a compañero/a (es indiferente si el pase fue realizado con los pies, la cabeza u otra parte del cuerpo permitida), se verá obligado a jugar el balón con los pies.

3.4. No se aplicará regla del offside o fuera de juego.

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

4.2. 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. 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.

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.

5.2. Los tiros desde el punto del penal se realizarán sin carrera, es decir, que el/la ejecutante lanzará posicionando el pie de apoyo al costado del balón desde antes de la orden de ejecución del juez.

5.3. En la serie de 5 penales deberán ejecutar 3 deportistas de un género y 2 del otro, en el orden que el entrenador disponga.

5.4. En caso de extenderse a serie de 1 penal, los turnos subsiguientes de cada equipo deberán ser ocupados alternadamente por deportistas de un género y el otro. De este modo, no será posible que pateen dos series seguidas de 1 penal deportistas del mismo género, en ningún equipo.

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.

## **1. Participantes**

1.1. Se participará en la categoría Sub 15 femenino y masculino (2011- 2012)

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

1.3. Cada equipo estará integrado por doce (12) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados. Siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

**La instancia de participación será local.**

## **2. Reglamentación**

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

2.2. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de quince (15) minutos cada uno con un descanso de cinco (5) minutos entre sí.

2.3. Por su parte, el tamaño del balón de juego será el N° 1 para femenino y N° 2 para la rama masculina para femenino y masculino.

2.4. No se permite defensa 6.0

2.5. Los jugadores con exclusión se sancionarán con 1 minuto.

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

2.7. En caso de poseer camisetas de juego similares y no llegar a un acuerdo de quién debe vestir la oficial, deberá hacerse un sorteo.

## **3. Sistema de competencia.**

3.1 El sistema de competencia será determinado por el Equipo Organizador de la localidad, de acuerdo a la disponibilidad de canchas, equipos participantes.

## **4. Criterios de desempate.**

4.1 Se definirá por el Sistema Olímpico (resultado del partido entre sí). En caso de que alguno de los equipos que haya ganado por no presentación 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.

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

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

4.3. En caso de empatar en el partido de eliminación directa se procederá de la siguiente manera:

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

#### **5. Consideraciones Generales:**

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

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

## **1. Participantes**

1.1. Se participará en la rama femenina y masculina, en la categoría Sub 13 (deportistas nacidos/as en el año 2013, 2014 y 2015).

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

1.3. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por ocho (8) jugadores/as y dos (2) Entrenadores hasta la etapa provincial inclusive, siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas. En la instancia nacional sólo podrá integrar un solo entrenador por equipo siendo obligatorio el/la mismo/a del mismo género el equipo. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

## **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. El/la 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 Puntuación y Criterios de Desempate.

3.1. 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.

3.2. 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.

3.3. Criterios de Desempate:

3.3.1. 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.

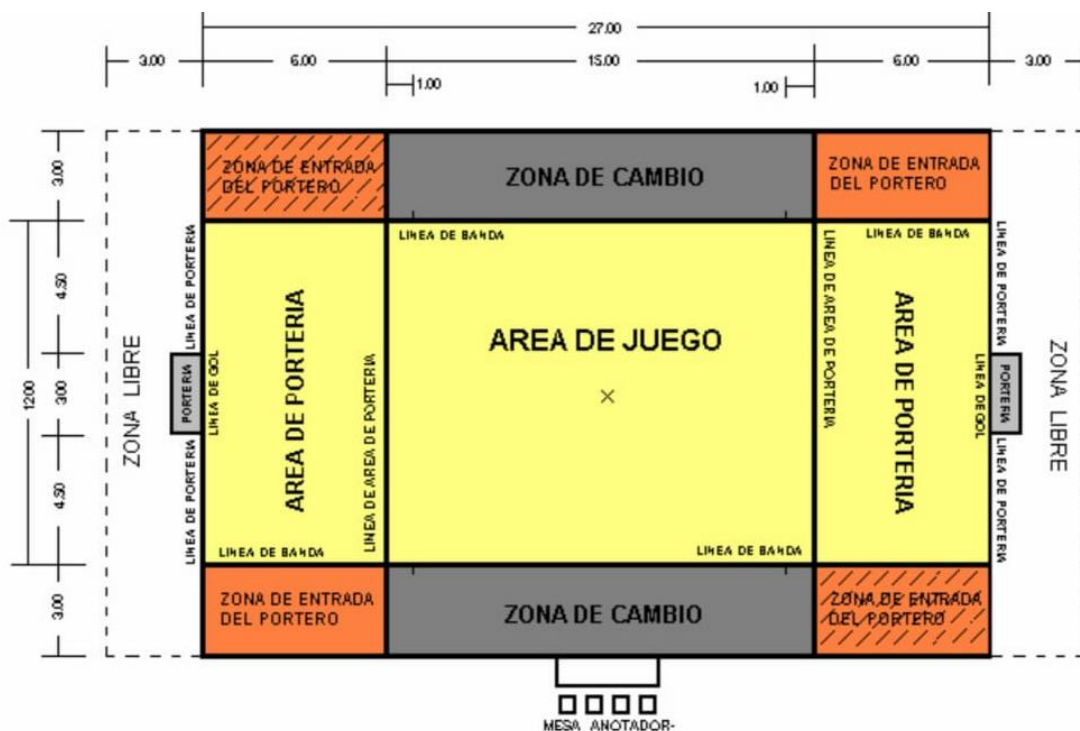
3.3.2. Si el empate fuera entre más de dos equipos, teniendo en cuenta que sólo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:

- 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.

3.3.3. 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".

El terreno de juego es un rectángulo de 27 m x 12 m. La zona de juego en 15 x 12 metros y 2 área de 6 metros.



## **1. Participantes**

1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2012, 2013, y 2014), en los géneros masculino y femenino.

1.2. Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores, hasta la etapa provincial inclusive, siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas. En la instancia nacional sólo podrá integrar un entrenador por equipo siendo obligatorio el/la mismo/a del mismo género el equipo. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

**Las instancias de participación serán local, departamental, provincial y nacional.**

1.3. Cada equipo deberá desarrollar el partido con un (1) arquero (obligatorio todo el partido) 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).

1.4. La modalidad de participación es Escolar/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:

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

3.3. El campo de juego será un rectángulo que abarca la mitad de la extensión de una cancha reglamentaria.

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

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

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

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

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

3.9. Las tarjetas amarillas acumuladas serán eliminadas en:

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

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

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

#### **4. Sistema de Puntuación.**

4.1. 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.

4.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 3 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 3 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.

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 tiempo regular de un partido se definirá de la siguiente manera:

- Serie de tres (3) penales australianos, siempre y cuando el terreno de juego lo permita, en ese caso contrario se realiza penal tradicional.
- 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.

## **1. Participantes**

1.1. Se participará en la categoría Sub 14, participantes nacidos/as en los años 2012, 2013 y 2014. Los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas femeninas, 3 (tres) masculinos y 2 (dos) entrenadores/as. Siendo al menos uno del mismo género del equipo. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.2. Cada delegación 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 Escolar/Comunitaria y Libre** con las restricciones que se detallan a continuación:

2.1. Aquellos deportistas que en la última edición de los Juegos Nacionales (2025) hayan obtenido medalla de Oro o de Plata en Tenis de Mesa, no podrán participar en las Finales Nacionales en la presente edición.

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. Estará determinada por la organización dependiendo la cantidad de equipos.

### **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.

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

5.3. 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.

## **1. Participantes**

1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2012, 2013 y 2014).

1.2. Los equipos estarán integrados por dos (2) jugadores masculinos y dos (2) jugadoras femeninas, un (1) entrenador para cada equipo, siendo este último del mismo sexo de los atletas. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.3. La modalidad de participación será Escolar/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:

3.2. Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 21 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El 3er set se desarrollará en tie break a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2).

3.3. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.

3.4. La red estará a 2.24 m para la rama femenina y 2.43 m para la rama masculina.

3.5. Las dimensiones de la cancha serán de 16 m de largo x 8 m de ancho.

## **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, (21-0, 21-0).

## **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 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.

## **1. Participantes**

1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en los años 2012, 2013 y 2014) modalidad Escolar/Comunitaria. Característica será libre.

1.2. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por diez (10) jugadores/as y dos (2) Entrenadores/as, siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas, hasta la etapa provincial inclusive. En la instancia nacional sólo podrá integrar un entrenador por equipo siendo obligatorio el/la mismo/a del mismo género el equipo. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Reglamento General.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

## **2. Reglamentación**

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

2.1.1. 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).

2.1.2. Se deja a criterio del entrenador el uso del líbero, pudiendo cambiar al mismo de un partido a otro.

2.1.3. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.

2.1.4. La camiseta del líbero deberá ser de diferente color a la del resto del equipo. Solo se admitirá jugar con un líbero por encuentro.

2.1.5. La red estará a 2.43 m (masculino) y 2.24 m (femenino).

## **3. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.**

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).

## **4. Criterios de Desempate:**

4.1. Se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

4.2. 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

## Deportes Adaptados

### Atletismo Adaptado

---

#### 1. Reglamentación:

1.1 En categoría sub 18 para atletas nacidos en los años 2008 - 2009 – 2010 y 2011 y la categoría sub 14 para atletas nacidos en los años 2012 y 2013, ambas para femeninos y masculinos.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional para la categoría Sub 18 y de instancia local para Sub 14**

1.2 Las características de participación serán Escolar/Comunitaria y libre.

1.3 Esta competición se regirá por el Reglamento Oficial del IPC, teniendo en cuenta las adaptaciones que se realizan específicamente para los Juegos Deportivos Nacionales.

1.4 Todos los deportistas, hasta la etapa departamental podrán participar en los 2 deportes (atletismo y natación), pero para la etapa provincial tendrán que optar por uno de los dos.

1.5 Todos los atletas deberán presentar el certificado de discapacidad. En el caso que el certificado no cuente con la especificación correspondiente a la patología, será obligatorio presentar un certificado médico con mayor información sobre el tipo y grado de discapacidad.

1.6 Cada categoría estará integrada por doce (12) personas, ocho (8) atletas y cuatro (4) delegados/acompañantes por edad de participación.

1.7 Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. (Ver cuadro). Es obligatorio que cada categoría (Sub 18.) están conformadas por un 50% de varones y un 50% de mujeres.

El responsable del Área de Discapacidad de la Delegación Provincial será uno de los acompañantes de la misma, habilitado para participar de las reuniones técnicas como interlocutor válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Deportivos Nacionales.

Dentro del total de deportistas será obligatoria la participación de los grandes grupos de discapacidades de la siguiente manera:

**- 2 (dos) Atletas: 1 (Uno) con discapacidad intelectual y 1 (Uno) con Síndrome de Down**

**- 2 (dos) Atletas con discapacidad motora.**

**- 2 (dos) Atletas con parálisis cerebral.**

**- 2 (dos) Atletas con discapacidad visual (ciegos, disminuidos visuales).**

**En caso de no reunir el número máximo, no podrá bajo ningún concepto completar la delegación con deportistas con otra discapacidad.**

#### 2. Participación de personas con síndrome de Down

2.1. (Rige para todos los deportes) SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL: Es una mala alineación de las vértebras cervicales C1 (atlas) y C2 (axis) en el cuello. Esta condición

expone a las personas con Síndrome de Down a la posibilidad de una lesión, si ellos participan en actividades que hiperextienden o flexionan radicalmente el cuello o la superior de la columna vertebral.

2.2. Restricciones de participación en estas actividades de las personas con síndrome de Down que padezcan esta patología:

2.3. Que los padres, tutores y otros responsables, no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL.

2.4. Deberán presentar en forma obligatoria un certificado médico que demuestre que esta persona (con síndrome de Down) no posee dicha condición de SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL.

### **3. Cantidad de Pruebas**

3.1. Cada atleta podrá participar como máximo en 2 (dos) pruebas individuales (una de pista y una de campo). Excepto sub 18 intelectuales, ciegos y disminuidos visuales que podrán realizar además la prueba de 1500m. en carácter participativo.

3.2. Debe aclararse que, en algunos casos, es posible que se realicen pruebas juntando clases distintas, pero se premiarán de acuerdo a la clasificación funcional correspondiente.

### **4. Apoyo a deportistas (Clases 11 y 12)**

4.1. Los acompañantes y los guías de los atletas de las clases 11 y 12 son los únicos que pueden acompañar a los atletas a la pista, o a las zonas de lanzamiento y saltos. Dichos acompañantes y guías deben ir claramente identificados como tales con pecheras de color proporcionados por el Comité organizador.

4.2. El método del guía lo elige el atleta y podrá escoger entre ser dirigido por un guía que lo sujete por el codo, por medio de una atadura, o bien correr sin ninguna sujeción.

4.3. Además, el corredor podrá recibir instrucciones verbales del guía. Los guías no pueden utilizar ni bicicletas ni cualquier otro medio de transporte.

4.4. El guía no puede, en ningún momento, tirar del atleta ni empujarlo para darle impulso.

4.5. Independientemente de que se utilice atadura o no, entre el atleta y el guía no debe haber, en ningún momento, una distancia mayor de 0,50 m. Nota: Si por alguna circunstancia excepcional se incumple esta regla, será responsabilidad exclusiva del director de la Prueba (Juez), decidir si se descalifica o no al atleta.

4.6. Esta decisión será tomada en base al peligro o desventaja que esto haya supuesto para el resto de los competidores de la misma carrera.

4.7. Se permiten señales acústicas para la Clase 11. Sin embargo, no se permiten modificaciones visuales en la instalación existente. En las pruebas donde se utilicen señales acústicas (Ej.: Salto de longitud) se pedirá a los espectadores que guarden un silencio total.

4.8. Para la clase 12 se permiten modificaciones visuales en la instalación existente (utilizando tiza, polvos de talco, banderas, etc.). Para la clase 13, se cumplirán las reglas de la IAAF excepto en los casos que se mencionan a continuación. La Organización reconoce las necesidades de los atletas sordo /ciegos y desea animarlos y facilitar su participación en las competiciones. Cuando haya deportistas sordos /ciegos participando en una competición puede ser necesario realizar algunas modificaciones de las reglas actuales.

Dichas modificaciones sólo se permitirán previa aprobación del director de prueba. En

principio, no se permitirá ninguna modificación que cause desventaja a otros competidores.

## **5. Disposiciones generales para la utilización de sillas de ruedas. 5.1 Motores y**

Parálisis Cerebral

5.2 Las sillas de ruedas deben tener dos ruedas grandes y una rueda pequeña, como mínimo.

5.3 Ninguna parte de la silla debe sobresalir por delante del eje de la rueda frontal y su ancho no debe exceder el interior de los ejes de las dos ruedas traseras.

5.4 No se permiten engranajes mecánicos o palancas que puedan utilizarse para impulsar la silla. Sólo se permiten dispositivos mecánicos impulsados manualmente.

5.5 No está permitido el uso de espejos retrovisores en carreras en pista.

5.6 Ninguna parte de la silla puede sobresalir más allá del plano vertical del borde posterior de los neumáticos traseros. Es responsabilidad del competidor comprobar que la silla de ruedas cumpla con lo establecido en las reglas posteriores. No se retrasará ninguna carrera porque un competidor esté realizando ajustes en su silla.

### **Pista**

Aquellos atletas que participen de pie, podrán solicitar los tacos de partida a la organización, si previamente fue informada su utilización en la planilla de inscripción.

### **Lanzamientos**

- Los elementos serán provistos por la organización.
- Los atletas que se encuentren en posibilidad de hacerlo, podrán optar por realizar los lanzamientos de pie, adecuándose a la categorización correspondiente.
- Los atletas que lancen sentados tendrán la opción de utilizar el banco de lanzamiento provisto por la organización, salvo aquellos atletas que cuenten con un banco propio o la silla de ruedas, en este caso, la silla será sujeta por cuatro amarres provistos por la organización.

No se permitirá que los asistentes técnicos sujeten la silla de ninguna forma distinta a la descrita con anterioridad.

**6. Visuales: Clasificación B 1 (F11- T 11):** Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo hasta aquellas que perciban luz, pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición.

6.1 B 2 (F 12- T12): Desde aquellas personas que puedan reconocer la forma de una mano hasta aquellas que tengan una agudeza visual de 2/60 y/o un campo de visión de un ángulo menor de 5.

6.2 B 3 (F 13 - T13): Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta aquellas con agudeza visual de 6/60 y/o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados.

6.3 Todas las categorías se establecerán según ambos ojos, con la mejor corrección posible, es decir, que todos los atletas que utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas para la clasificación, independientemente de que tengan intención de llevarlas durante las competiciones o no.

6.4 Clase 11: Los competidores de la clase 11 deben llevar gafas opacas aprobadas, o un sustituto similar, en todas las pruebas de tiros y lanzamientos, y en todas las pruebas de pista. Las gafas oscuras, o su sustituto, deberán ser aprobadas por el Delegado Técnico

responsable. Cuando no compitan, podrán quitarse las gafas, o su sustituto.

### Lanzamiento de Bala

Los atletas F11 y F12 pueden ser ubicados y orientados por su guía en el aro hasta el momento del lanzamiento y no así los F13. Durante el lanzamiento y luego de éste, las ayudas sólo podrán ser acústicas.

### Peso de la Bala:

Discapacidad	Sub 14	Sub 18 Fem.	Sub 18 Masc.
<b>Intelectual (s20)</b>	3kg	3kg	4kg
<b>Ciegos (b1-b2-b3)</b>	3kg	3kg	4kg
<b>PC</b>	F31 a F34: 1kg Silla de Ruedas	F31 a F34: 2kg Silla de Ruedas	F33 y F34: 3kg Silla de Ruedas
	F35 a F38: 2kg Lanzamiento de pie	F35 a F38: 3kg Lanzamiento de pie	F35 a F38: 4kg Lanzamiento de pie
<b>Motores</b>	F40 y F41: 2kg Baja Estatura	F40 y F41: 2kg Baja Estatura	F40 y F41: 3kg Baja Estatura
	F42 y F46: 3kg Lanzamiento de pie	F42 y F46: 3kg Lanzamiento de pie	F42 y F46: 4kg Lanzamiento de pie
	F52 y F57: 2kg Silla de Ruedas	F52 y F57: 2kg Silla de Ruedas	F52 y F57: 3kg Silla de Ruedas

### Carreras:

Para intelectuales, motores, pc y ciegos, correrán) correrán 100 m sub 18 y 80 m sub 14.

Los atletas T11 y T12 deben correr obligatoriamente con un atleta guía que lo acompañe en todo el trayecto, la prueba será organizada en series de 4 atletas, ya que se otorgan 2 (dos) andariveles por atleta. No está permitida la guía acústica.

El guía puede acompañar al atleta corriendo al lado, o sujetos mediante una cuerda entre sus manos, siendo motivo de descalificación si lo tironea de la soga o se adelanta a él en la llegada.

En el caso de que algún atleta con discapacidad visual requiera de un guía, durante la competencia propiamente dicha y debido a que esa persona debe coincidir con la performance del atleta

### Salto en Largo:

En el caso de los atletas 11 y 12 se utilizarán las siguientes adaptaciones: El entrenador puede dar señales acústicas para orientar al atleta antes, durante y luego de la prueba.

Se utilizará una zona de pique más amplia (de un metro por el ancho de la tabla) cubierta por tiza para poder medir el salto desde la huella marcada por el atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona de pique).

Los saltadores pueden optar por saltar con o sin carrera.

En el caso de los atletas F 13, se permitirán señales visuales demarcatorias utilizando la tabla de pique para convencionales.

## **Aclaraciones**

### **Los lanzamientos y los saltos:**

Los lanzamientos y los saltos para todas las discapacidades serán tres (3) únicos no consecutivos sino por orden de listado de competencia y se medirá el mejor de estos como válido. En las categorías que la organización determine, los tres lanzamientos/ saltos podrán hacerse en forma consecutiva, para facilitar la participación del deportista.

### **Las carreras:**

En todas las carreras de 80 y 100 metros se disputarán tantas series como fuese necesario, obteniéndose la clasificación final, de acuerdo a los tiempos obtenidos en las mismas.

**Atletismo adaptado. Criterios para la conformación de los equipos provinciales:**

- **Categoría intelectual**

1. El 1º lugar será para él o la atleta que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las pruebas de campo y pista.
2. El 2º lugar será para él o la atleta con síndrome de Down, que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las pruebas de campo y pista.
3. En caso de empate en puntos en 1 o en 2 clasificará el atleta del sexo contrario al atleta que haya ganado en su categoría (ej. si hay igualdad de puntos en síndrome de Down, y en intelectual haya obtenido mayor puntaje un varón, el lugar en síndrome de Down será para una mujer o viceversa)
4. Si en los puntos 1 ó 2 el mayor puntaje corresponde a atletas de mismo sexo (ej. 2 varones o 2 mujeres), se realizará sorteo para definir en qué

discapacidad clasificará un varón o una mujer, de ese sorteo dependerá el sexo del atleta en la discapacidad restante.

- **Categoría pc.**

1. Clasificará el 1º varón y la 1º mujer que hayan obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las pruebas de campo y pista.

- **Categoría motora**

1. El 1º lugar será para él o la atleta ambulatorio que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las pruebas de campo y pista.
2. El 2º lugar será para él o la atleta en silla de ruedas que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las pruebas de campo y pista.
3. En caso de empate en puntos en 1 o en 2 clasificará el atleta del sexo contrario al atleta que haya ganado en su categoría (ej. si hay igualdad de puntos en silla de ruedas, y en

ambulatorio haya obtenido mayor puntaje un varón, el lugar en silla de ruedas será para una mujer o viceversa)

4. Si en los puntos 1 ó 2 el mayor puntaje corresponde a atletas de mismo sexo (ej. 2 varones o 2 mujeres), se realizará sorteo para definir en qué discapacidad clasificará un varón o una mujer, de ese sorteo dependerá el sexo del atleta en la discapacidad restante.

- **Categoría ciegos y disminuido visual**

1. El 1º lugar será para él o la atleta b1, que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las pruebas de campo y pista.

2. El 2º lugar será para él o la atleta b3, que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las pruebas de campo y pista.

3. En caso de empate en puntos en 1 o en 2 clasificará el atleta del sexo contrario al atleta que haya ganado en su categoría (ej. si hay igualdad de puntos en b1, y en b3 haya obtenido mayor puntaje un varón, el lugar en síndrome de Down será para una mujer o viceversa)

4. Si en los puntos 1 ó 2 el mayor puntaje corresponde a atletas de mismo sexo (ej. 2 varones o 2 mujeres), se realizará sorteo para definir en qué discapacidad clasificará un varón o una mujer, de ese sorteo dependerá el sexo del atleta en la discapacidad restante.

En caso de igualdad de puntos entre 2 atletas del mismo sexo:

1. Al coincidir todos los atletas en la prueba de 100 mts. llanos, clasificará aquel de mejor registro en la misma.

### **Criterio para la designación de los acompañantes:**

#### **Serán 4 acompañantes**

1. 1 acompañante del o la atleta cat. motor en silla de ruedas, quien estará a cargo durante la competencia del atleta motor que va sin acompañante.

2. 1 acompañante del o la atleta cat. b1 en ciegos y disminuidos visuales. Quien estará a cargo durante la competencia del atleta disminuido visual que va sin acompañante.

3. Si en los puntos 1 y 2 los acompañantes fueran del mismo sexo, los acompañantes en las cat. intelectuales y pc, serán del sexo opuesto, quien estará cargo durante la competencia del o la atleta de esa categoría que va sin acompañante.

4. Si en los puntos 1 o 2 los acompañantes fueran de distinto sexo, el 3º acompañante será el del o la atleta intelectual o pc con mayor puntaje, siendo el 4º acompañante, el de la restante discapacidad.

5. Si en las 2 discapacidades (intelectuales y pc, los atletas hayan obtenido igual puntaje, se realizará sorteo para definir en qué discapacidad acompañará un varón o una mujer, de ese sorteo dependerá el sexo del acompañante en la discapacidad restante.

6. El acompañante de la cat. intelectual estará a cargo durante la competencia del atleta intelectual que va sin acompañante, y durante la estadía, del o la atleta de la cat. Ciegos y disminuidos visuales del mismo sexo que va sin acompañante, y viceversa.

7. El acompañante de la cat. motor estará a cargo durante la competencia del atleta motor que va sin acompañante, y durante la estadía, del o la atleta de la cat. PC. del mismo sexo que va sin acompañante, y viceversa.

## Básquetbol sobre silla de ruedas (3vs3)

### 1. Participación

1.1. El básquetbol adaptado será para la categoría sub 16 (deportistas nacidos en los años 2010, 2011, 2012, 2013 y 2014).

1.2. La modalidad de participación será Escolar/Comunitaria y de característica libre.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.3. La lista de buena fe estará compuesta por 4 (cuatro) jugadores como máximo y 2 (dos) entrenadores. (Preferentemente uno de cada género)

1.4. Nivel de participación: Para jóvenes con discapacidad motora, debiendo tener alguna limitación física en miembros inferiores como mínimo.

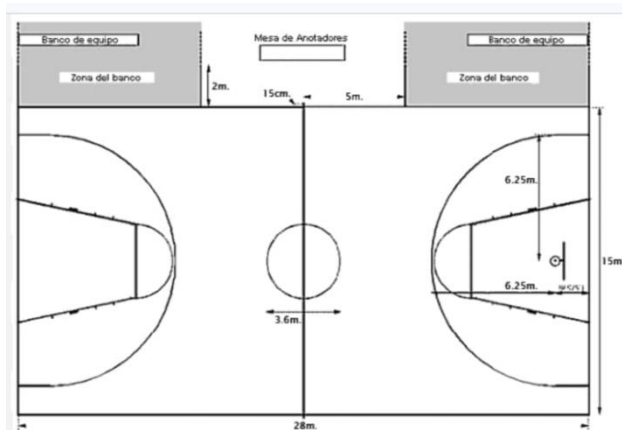
1.5. Es importante aclarar que para participar del deporte deben utilizar, sí o sí, la silla de ruedas, aunque su discapacidad le permita trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico.

1.6. Se competirá en un nivel de juego: sub 16  
Certificación: La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología de base y grado de lesión claramente. Deberá acompañar a la planilla de inscripción.

### Aspectos reglamentarios:

### 2. Medidas y dimensiones.

2.1. Las dimensiones de la cancha serán de acuerdo al plano que se acompaña en el siguiente esquema:



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

2.3 La altura del cesto estará a 3,05

2.4 Medidas del área restrictiva: 3,8 metros de largo por 2 de ancho 2.5 Se jugará con

pelota de MINI BASQUET N° 5

2.6 La línea de tiros libres estará a 3,8 metros desde la línea final y a 3,00 mts del aro.

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

2.8 Utilizaremos el reloj de posesión en 24 segundos.

2.9 Línea de 2 puntos: Existirá una zona donde la conversión tendrá un valor de 2 puntos, será por detrás de una línea elíptica ubicada a 4 metros del aro de conversión. La zona de canasta de 2 puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está limitada por:

2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 3 mts de las líneas laterales de una longitud de 1,5 mts desde la línea final y un semicírculo elíptico ubicado a 4 metros del aro de conversión

### **3. Número de jugadores**

3.1. Cada equipo estará formado por hasta 4 jugadores, de los cuales 3 (tres) comenzarán el juego y 1 estará en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.

3.2. Los equipos deben contar en cancha con sus tres jugadores, de manera obligatoria, salvo en situaciones excepcionales, como ser salida por foules, o descalificaciones y no tener suplentes en el banco.

3.3. Las sustituciones son libres como en el básquet 5 vs 5.

### **4. Equipamiento de los jugadores**

4.1. Se seguirán las reglas de IWBF.

4.2. La identificación de los jugadores será la que el equipo decida debiendo ser numérica y del número 0 (cero) al 99 (noventa y nueve), debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición. Se recomienda tener dos juegos de camisetas numeradas una de color clara y otra de color oscura.

4.3. Las sillas de ruedas pueden ser tanto deportivas como ortopédicas, pero estas últimas deben ser las que posean dos ruedas grandes para que el atleta se traslade independientemente.

### **5. El árbitro y mesa de control.**

5.1. El juego será controlado por un árbitro de juego,

5.2. En la mesa de control estarán el planillero, el cronometrista y el operador de los 24 segundos.

### **6. Duración del partido.**

6.1. Cada partido estará compuesto por dos periodos de 7 minutos cada uno con un intervalo entre periodo de 2 minutos.

6.2. Tiempo muerto: Los equipos podrán solicitar 1 (un) tiempo muerto en el primer tiempo y 2 (dos) tiempos muertos en el segundo tiempo. En caso de jugarse tiempo suplementario los equipos podrán pedir 1 (un) tiempo muerto por tiempo extra jugado.

6.3. En caso de haber empate al finalizar el partido se procederá a un periodo suplementario de 3 minutos hasta romper la igualdad.

## **7. Inicio y reinicio del partido.**

7.1. Tanto el inicio como el reinicio del juego se realizará según normas FIBA e IWBF.

7.2. El juego de inicia con un palmeo entre dos jugadores de distintos equipos ubicados en el círculo central de la mitad de cancha.

7.3. El proceso de posesión alterna será la que se utilizará para dirimir que equipo debe quedarse con el balón luego de la reanudación del partido o de sus tiempos suplementarios o cuando no queda claro quién tiene la posesión del balón o existe discrepancias arbitrales en una situación de juego. En todas esas situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

## **8. Valor de la canasta.**

8.1. El equipo ofensivo por dentro de la línea de dos puntos, la conversión tiene un valor de 1 punto.

8.2. Línea de 2 puntos: Detrás de la línea de 2 puntos el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.

8.3. Los tiros libres convertidos tienen un valor de un punto.

## **9. Faltas personales y de equipo.**

9.1. Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.

9.2. Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.

9.3. Faul en situación de tiro de un punto sin conversión 1 tiro libre, en situación de tiro con conversión sigue el juego.

9.4. Faul en situación de tiro de 2 puntos sin conversión 2 tiros libres, en situación de tiro con conversión sigue el juego.

## **10. Pelota fuera de cancha.**

10.1. Tanto el fuera de campo como la reposición desde fuera de campo se realizará según normas IWBF.

## **11. Clasificación funcional.**

11.1. Cada jugador será clasificado por un clasificador y/o evaluador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas en la competencia de los Juegos Nacionales Evita.

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

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

11.4. Todos los jugadores que participen de los Juegos Nacionales Evita deben ser clasificados funcionalmente por el Equipo de Clasificación de los Juegos Nacionales Evita.

11.5. La clasificación funcional otorgada en los Juegos Nacionales Evita SÓLO TENDRÁ VALIDEZ, para el desarrollo del evento antes mencionado.

11.6. No tiene ningún tipo de validez para este evento, las clasificaciones funcionales de otras organizaciones del deporte como ser: Federación Argentina de Básquet Adaptado (FABA), Torneos Juveniles Bonaerenses, PARAEPADE, IWBF, u otras de Federaciones de otros países.

11.7. No existirá ningún tipo de franquicia en la clasificación funcional para ningún jugador por ningún motivo.

12. Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no lo cumplan serán pasibles de ser penalizado el entrenador con una falta técnica ya que esta falta será considerada una violación. Están prohibidas las defensas zonales y las defensas mixtas y las situaciones de atrapes con pelota viva.

### **13. Normas IWBF que no tendremos en cuenta.**

13.1. Campo atrás.

13.2. Regla de los 5 y 8 segundos.

Para la clasificación funcional del jugador remitirse a:

MANUAL DE CLASIFICACIÓN DEL JUGADOR DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS de la INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION.

### **Anexo defensa individual**

#### **Conceptos:**

- Cada jugador defiende a un oponente del equipo rival.
- La defensa individual se puede tomar desde cualquier lugar de la cancha. No están todos los jugadores obligados a tomar la
- defensa individual en el mismo sector de la cancha.
  
- Están prohibidas las defensas de doblaje o de atrape, excepto cuando la pelota está muerta.
- Los cambios de marca en situación de cortinas u otra situación de juego, las ayudas defensivas, y los equilibrios defensivos no son consideradas defensas zonales.
- Por defensas mixtas se entiende que son las defensas donde algunos jugadores marcan defensa individual y otros jugadores defensa zonal. Estas también están prohibidas
- Todas estas acciones quedan a criterio de los Jueces del partido, quien arbitrará justicia en estos casos.

---

## **1. Participación**

1.1 En la disciplina Boccia será para la categoría sub 18 (deportistas nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013).

1.2 La modalidad de participación será Escolar/Comunitaria y de característica libre.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.3 La lista de buena fe estará compuesta por 2 (dos) atletas y 2 (dos) entrenadores. Siendo al menos 1 (uno) del mismo sexo que los atletas, debidamente asentados en la lista de buena fe.

1.4 1 (un) jugador BC1, con 1 técnico o asistente y 1 (un) jugador BC3 con un Técnico o asistente, lo que hace un total de cuatro (4) personas por delegación.

Los atletas se dividen por categorías, no por sexo. Es un deporte mixto. 1 (un) Atleta BC1 (Masc o Fem) 1 (un) Técnico o Asistente, 1 (un) Atleta BC3 (Masc o Fem) 1 (un) Técnico/ o Asistente

## **2. Espíritu de juego**

La participación del público es bienvenida, sin embargo, se fomenta que, tanto espectadores como miembros de equipos que no estén compitiendo, guarden silencio durante el acto de lanzamiento de la bola por parte del jugador.

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

## **3. Reglamento**

3.1 Consideraciones a tener en cuenta

El reglamento completo en castellano, traducción hecha en España, puede ser descargado en la siguiente dirección:

[https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2023/03/Spanish-Spain\\_BISFed-International-Boccia-Rules-%E2%80%93-2021\\_2024-v.2.1.pdf](https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2023/03/Spanish-Spain_BISFed-International-Boccia-Rules-%E2%80%93-2021_2024-v.2.1.pdf)

Esta versión en castellano es sólo para un mejor y más rápido entendimiento del reglamento.

Debemos aclarar que para cualquier situación que se presentará y que se deba dirimir se utilizará esta versión en inglés:

[https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2024/04/World-Boccia\\_International-Rules- v2.2.pdf](https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2024/04/World-Boccia_International-Rules- v2.2.pdf)

#### **4. Conceptos básicos.**

##### 4.1 Definiciones

Clasificación Designación de los Atletas de acuerdo con el Reglamento de Clasificación de BISFed.

División Uno de los diversos niveles de competición dependiendo de la clasificación. HOC

(Host Organising Committee) Comité Organizador Local.

HR, AHR, TD, ATD Árbitro Principal (HR), Asistente del Árbitro Principal (AHR), Delegado Técnico (TD), Asistente del Delegado Técnico (ATD).

Persona que actúa como entrenador. Debe sentarse al lado de la mesa del marcador.

Competidor (Side) En la División individual, un competidor es un (1) Atleta. En la División de Parejas, un Competidor son dos (2) Atletas. En la División de Equipos, un Competidor son tres (3) Atletas. Auxiliares, Operadores de Canaleta, Entrenadores y Asistentes de Entrenador, son miembros adicionales del Competidor.

Auxiliar (SA – Sport Assistant) Auxiliar para Atletas BC1 o BC4 que juegan con el pie, de acuerdo con las Reglas para Auxiliares.

Operador de Canaleta (RO - Ramp Operator) Asiste a los Atletas BC3 de acuerdo con las Reglas para el Operador de Canaleta.

Reconocido como Atleta por el IPC (Comité Paralímpico Internacional).

Bola Una de las bolas rojas o azules, o la bola Blanca (ref. 5). Bola Blanca (Jack) Es la

Bola Blanca Diana.

Bolas de Organización (Competition Balls) Bolas de un fabricante con Licencia, proporcionadas por el HOC, para utilizarlas durante el Torneo.

Lanzar (Propel) Término utilizado para definir la acción de lanzar una bola hacia el área de juego. Esto incluye el lanzamiento, patada, o deslizamiento de la bola cuando se utiliza un dispositivo auxiliar (canaleta). En la presente traducción se ha utilizado lanzar en lugar de impulsar (propel).

Bola no Jugada (BNP – Ball Not Played) Aquellas Bolas que un Competidor no lanza durante un parcial. Las Bolas no jugadas se convierten en “Bolas Perdidas”.

**Bola Perdida (Dead Ball)** Es una bola de color que ha salido fuera del campo tras haber sido lanzada, una bola retirada del campo por el Árbitro a consecuencia de una infracción, o una bola que no ha sido jugada una vez acabado el tiempo del competidor, o una bola que el Atleta ha elegido no jugar.

**Bola de Penalización (Penalty Ball)** Es una bola adicional lanzada al finalizar un parcial, adjudicada por el Árbitro al cometer el otro competidor una infracción.

**Balanceo a ambos**

**Lados (Two-way swing)** Mover claramente la canaleta al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha.

**Fuera de la línea de tiro**

**(Out of the Way)** Todas las pertenencias deben estar en la parte trasera del box de lanzamiento. El Operador de Canaleta DEBE mover su propio material para que no interfiera al oponente, ni ser dañado por el oponente al moverlo. El Atleta debe estar detrás de su propio box de lanzamiento.

Cuando la bola es Soltada el Atleta está en el movimiento final de soltar la bola. Para BC3, esto incluye el tiempo durante el que la bola se desliza por la canaleta.

**Material** Sillas de ruedas, canaletas, guantes, férulas, punteros, y cualquier otro dispositivo auxiliar.

**Silla de ruedas** Silla de ruedas, scooter, camilla... Un Atleta DEBE usar una silla de ruedas para competir.

**Dispositivo del Test de Rodadura (Roll Test Device)** Una rampa estándar de BISFed para realizar el test de rodadura, que se usa para comprobar que las bolas ruedan.

**Plantilla de Bolas (Ball Template)** Es una plantilla estándar de BISFed con dos agujeros específicos utilizados para confirmar la circunferencia de las bolas.

**Balanza** Es una balanza con una precisión de 0,01g usada para pesar las bolas.

**Zona de Calentamiento (Warm up Area)** Zona designada para que los Atletas puedan calentar, antes de entrar en Cámara de Llamadas.

**Cámara de Llamadas (Call Room)** Lugar donde registrarse antes de cada partido.

**Área de Competición (FOP - Field of Play)** Área que contiene todos los terrenos de juego. Esto incluye los marcadores de tiempo.

**Terreno de juego (Court)** Es el área delimitada por las líneas del campo. Esto incluye los boxes de lanzamiento.

**Área de Juego (Playing Area)** Es el terreno de juego menos los boxes de lanzamiento.

**Box de lanzamiento**

**(Throwing Box)** Uno de los seis rectángulos marcados y numerados, desde los que juegan los Atletas.

**Línea de lanzamiento (Throwing Line)** Es la línea del terreno de juego detrás de la cual los Atletas lanzan la bola.

**Línea V (V Line)** Es la V que atraviesa el terreno de juego, y que la bola blanca debe cruzar completamente para estar en juego.

**Cruz (Cross)** Es la marca en el centro del área de juego.

**Cuadro Diana (Target Box)** Cuadrado de 35cm x 35cm en la Cruz para las bolas de penalización.

**Torneo (Tournament)** La totalidad de la Competición o Competiciones incluyendo la clasificación de material. La Ceremonia de Clausura finaliza el Torneo. Un Torneo puede contener más de una competición.

**Competición (Competition)** Todos los partidos individuales son una Competición. Todos los partidos de Parejas y Equipos son una Competición.

**Partido (Match)** Un juego entre dos Competidores.

**Parcial (End)** Una parte de un partido cuando todas las bolas han sido jugadas por ambos Competidores.

**Parcial Interrumpido**

**(Disrupted End)** Es cuando las bolasse mueven fuera del orden normal de juego.

**Parcial Reiniciado (Restarted End)** Es un Parcial Interrumpido que ha sido demasiado alterado para que las bolassean reposicionadas, o se desconoce el resultado anterior a esa alteración, y entonces el parcial debe ser reiniciado.

**Infracción (Violation)** Es una acción realizada por un Atleta, Auxiliar, Operador de Canaleta, Competidor, Asistente de Entrenador, o Entrenador, que sea contraria a las reglas del juego, y que conlleve una penalización.

**Tarjeta Amarilla (Yellow Card)** Una tarjeta amarilla de alrededor de 7cm x 10cm y mostrada por el Árbitro para señalar una amonestación.

**Tarjeta Roja (Red Card)** Una tarjeta roja de alrededor de 7cm x 10cm y mostrada por el Árbitro para señalar una descalificación.

## 1. Participación

1.1 La disciplina Goalball abarba la categoría SUB 18 (atletas nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013)

1.2 La lista de buena fe estará compuesta por 3 (tres) jugadores/as como máximo y 2 (dos) entrenadores, Deberán ser al menos 1 (uno) del mismo sexo de los atletas y estar debidamente asentados en la lista de buena fe.

La modalidad será escolar/comunitaria y de característica libre. **Las instancias de participación serán locales, departamentales, provinciales y nacionales.**

1.3 El reglamento oficial se puede encontrar en

<http://www.ibsasport.org/sports/goalball/rules/> Adaptaciones de las reglas para los Juegos

Deportivos Nacionales Evita:

Aclaración: La totalidad de los participantes del torneo deben estar dentro de la clasificación B1 B2 y B3 sin excepción.

### 1.4 PARTICIPACIÓN

1.4.1 Clasificación La competencia será de carácter mixto. 1.4.2 Composición de los equipos.

Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres jugadores, (una mujer como mínimo). Cada equipo podrá tener hasta dos (2) técnicos en el banquillo.

1.4.3 Todos los participantes del torneo deben tener entre 13 a 18 años.

1.4.4 La jugadora mujer: Es obligación para participar de forma competitiva que el equipo cuente en su formación al menos con una mujer.

## 2. Jugador lesionado

2.1. Si en un equipo se lesiona alguno de los tres participantes, el equipo queda fuera de la categoría de competencia, los jugadores/as sanos pueden continuar participando en la categoría participativa si se juntan con otro equipo en condiciones similares, (este punto será aclarado en la charla técnica).

2.2. Dos interrupciones del juego durante el mismo período para atender al mismo jugador, llevará a que ese jugador sea considerarlo lesionado y a proceder de la forma antes expresada.

2.3. Si un jugador/a se lesiona, el equipo perderá el partido siendo ganado por el equipo rival. Si el jugador/a lesionado no se recupera para el próximo partido perderá nuevamente el partido quedando los puntos a favor del equipo rival.

2.4. La organización no realizara ninguna modificación en el Fixture si a un equipo se le

lesiona algún integrante del equipo y no puede continuar compitiendo.

Aclaración:

- Los árbitros/as deben ser notificados por escrito durante el sorteo, de cualquier jugador/a/es del equipo que no estén involucrados en el juego, pero se ubicará en el banco, en este caso estos jugadores/as deben usar una casaca de identificación proporcionada por el organizador del torneo, de lo contrario, no se les permitirá sentarse en el banco de equipo. Si esto no se cumpliera, el jugador/a deberá abandonar el área de banco y se cobrará un penal en contra.
- Está prohibido que se sienten en el banco de suplentes dirigentes, coordinadores, acompañantes, etc. cualquier persona que no esté inscripta como entrenador en la lista de buena fe.

### **3. Arbitro:**

3.1. Se contará con nueve Árbitros oficiales: 1 (un) Coordinador/a 3.2. 8 (ocho) árbitros para realizar las diferentes funciones

3.3. Se solicitará ayuda a voluntarios o para cumplir las funciones de juez de línea.

### **4. Tiempo de Juego**

4.1. Un partido será de un total de 16 minutos dividido en 2 mitades de 8 minutos cada uno.

4.2. Habrá al menos 5 minutos entre el final de un juego y el comienzo del siguiente

4.3. Una señal auditiva será dada 5 minutos antes de comenzar el partido. También habrá una segunda señal audible a los 90 segundos antes de comenzar cada mitad.

4.4. Los jugadores/as que van a empezar cualquier de los dos medios tiempos deben estar en cancha, de frente a su propio arco y listos para la revisión de gafas, 90 segundos antes del comienzo de cada mitad. En caso de incumplimiento resultará en un penal de equipo o personal, por retraso de juego "TEAM PENALTY or PERSONAL PENALTY- DELAY OF GAME".

4.5. El entretiempo será de 3 minutos de duración.

4.6. Todos los equipos y jugadores/as deben estar listos para comenzar el partido cuando la mesa de árbitros anuncia "TIME" o cuando haya una señal auditiva. En caso de incumplimiento resultará en un penal de equipo o personal, por retraso de juego. "TEAM PENALTY or PERSONAL PENALTY DELAY OF GAME". Cualquier mitad se considerará completa al final del tiempo.

### **5. Normas básicas del GOALBALL**

Se trata de un juego en el que participan dos equipos de tres jugadores/as cada uno. Se juega en el suelo de un gimnasio, dentro de un campo rectangular dividido en dos mitades por una línea de centro y con una portería en cada extremo.

Para el juego se utiliza un balón con cascabeles. El juego en sí consiste en que cada

equipo debe hacer que el balón cruce rodando la línea de gol del contrario mientras que el otro equipo trata de impedirlo.

Las reglas para las competencias internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA).

## **6. Clasificación Visuales**

La clasificación oftalmológica es la modalidad elegida por la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA) para legitimar, o no, la participación de una persona en las competencias oficiales para ciegos y minusválidos visuales regida por tal entidad y sus afiliadas.

Esta clasificación sólo podrá ser hecha por médicos oftalmólogos en clínicas o consultorios especializados.

Las clasificaciones visuales reconocidas por la IBSA son las siguientes:

B1: De ninguna percepción luminosa en ambos ojos hasta la percepción de luz, pero, con incapacidad de reconocer el formato de una mano a cualquier distancia o dirección;

B2: De la capacidad de reconocer la forma de una mano hasta la agudeza visual de 2/60 y/o campo visual inferior a 5 grados;

B3: De la agudeza visual de 2/60, la agudeza visual de 6/60 y/o campo visual de más de 5 grados y menos de 20 grados.

Todas las clasificaciones deberán considerar ambos ojos, con mejor corrección, o sea, todos los y las atletas que usen lentes de contacto o lentes correctivos deberán usarlos para la clasificación, independiente de usarlos, o no, para competir (CBDC, 2006).

Las tres diferentes categorías compiten juntas y en iguales condiciones, pues los atletas tienen los ojos debidamente vendados y cubiertos para imposibilitar el uso de cualquier remanente visual.

Al comienzo de todos los partidos cada equipo consistirá de tres (3) jugadores/as en cancha (debe contar como mínimo con una persona de género femenino en su formación total).

Un equipo se verá forzado a perder el juego si no puede comenzar ese juego con tres (3) jugadores/as en cancha.

Además, cada equipo puede tener dos (2) ayudantes en el banco durante el juego.

### 1. Participación

1.1 El evento de natación será para la categoría Sub 16 (atletas nacidos en los años 2010, 2011, 2012, 2013 y 2014) con proyección nacional.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.2 Las características de participación serán Escolar/Comunitaria.

El evento de natación será competitivo y los equipos estarán conformados por 6 (seis) nadadores en total y 3 (tres) entrenadores.

Natación	Sub 16	Entrenadores
<b>Motores y Parálisis Cerebral (S1 a S10)</b>	3	3
<b>Intelectuales Y S. Down</b>	1	
<b>Ciegos y Disminuidos Visuales</b>	1	
<b>Sordos e Hipoacúsicos</b>	1	

Los nadadores podrán realizar hasta 2 pruebas como máximo siendo la de 25 mts libre obligatoria; y elegir hasta dos de las siguientes pruebas:

- 25 m Espalda
- 25 m Pecho
- 50mLibres

#### **Discapacidad Intelectual:**

Todos los nadadores con una discapacidad intelectual cuya elegibilidad haya sido determinada de acuerdo con lo establecido en las reglas de Natación del IPC.

Un nadador será elegible (apto) para competir cuando cumpla con los criterios establecidos por INAS-FID.

## La categoría funcional se divide en:

- Discapacidad Motriz
- Parálisis Cerebral

En cuanto a la categoría intelectuales, cada región podrá optar por traer un nadador clase s14 o clase s21 (jóvenes con síndrome de Down), ambos dentro de la categoría intelectuales.

Cabe aclarar que competirán por separado dentro de la misma categoría de intelectuales y serán premiados por separado.

Nota: es importante que intentemos conformar la delegación con un 50% masculino y un 50% femenino e intentar cubrir los cupos para asegurar competitividad.

A los nadadores se les permitirá realizar hasta 2 pruebas, siendo obligatorios los 25 mts libres.

**Natación adaptada. Criterios para la conformación de los equipos provinciales:** El equipo está integrado por 6 nadadores.

### **Categoría intelectual**

1. Clasificará el o la nadadora que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las 2 pruebas.

### **Categoría ciegos y disminuidos visuales**

1. Clasificará el o la nadadora b1 o b3 que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las 2 pruebas.

2. En caso de empate en puntaje entre nadadores b1 y b3 se tendrá en cuenta aquel o aquella que se acerque más a las marcas ganadoras de la edición 2025 de los juegos nacionales Evita

### **Categoría sordos e hipoacúsicos**

1. Clasificará el o la nadadora que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las 2 pruebas.

### **Categoría motores y pc**

1. Clasificará el 1º varón y la 1º mujer categoría motor, que hayan obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las 2 pruebas que hayan realizado.

2. Clasificará el o la nadadora que haya obtenido mayor puntaje en la sumatoria de puntos de las 2 pruebas

### **En caso de igualdad de puntos entre 2 nadadores del mismo sexo:**

1. Al coincidir todos los nadadores en la prueba de 25 mts libres, clasificará aquel de mejor registro en la misma.

**Criterio de designación de acompañante:**

Los acompañantes serán los de los 3 nadadores motores y pc (funcionales), y estarán a cargo durante la competencia del nadador de la misma cat. que va sin acompañante, y durante toda la estadía de los nadadores y nadadoras del mismo sexo de las categorías intelectual, ciegos y disminuidos visuales, y sordos e hipoacúsicos.

## Tenis de Mesa adaptado

---

### 1. Participación

1.1 El evento de tenis de mesa adaptado será en la categoría Sub 18 (atletas nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013) con proyección nacional.

1.2 La modalidad de participación será Escolar/Comunitaria y de característica libre.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.3 El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas y 2 (dos) entrenadores. Éstos últimos al menos 1 (uno) del mismo sexo que el atleta y deberá estar asentado en la lista de buena fe División en clases:

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

Los/as equipos deberán estar conformados por 3 (tres) atletas exclusivamente según se detalla a continuación: Dos atletas con discapacidad motriz, pudiendo ser en silla de ruedas (Clases 1 a 5), o de pie (Clases 1 a 10).

Nota: No tienen que ser obligatoriamente un jugador/a en silla y uno parado. Pueden dos en silla, dos parados o uno y uno. Un atleta con discapacidad intelectual (Clase 11).

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

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

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

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

**2. Sistema de competencia** - Un equipo por departamento. Pruebas a disputarse Singles

#### 2.1 Evento Individual

Las clases de competición que cuenten hasta 8 atletas se disputarán en una zona única según el sistema de "todos contra todos".

Las clases que cuenten con un número superior a 8 atletas, se dividirán en zonas de 3 o 4 jugadores/as, (prioridad zonas de 4 jugadores/as), competirán en una primera etapa de zonas de todos contra todos. Los primeros 2 clasificados pasarán directamente a una zona final eliminación directa, llave A.

Los/as atletas no clasificados pasarán a una llave B eliminación directa. Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.

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

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

## 2.2 Evento Dobles:

Se realizarán los siguientes eventos en la modalidad dobles:

Jugadores en sillas de ruedas Dobles jugadores de pie Dobles jugadores con discapacidad intelectual (Clase 11)

La modalidad de competición será la misma empleada para los eventos individuales. Los dobles pueden ser conformados 2 hombres, 2 mujeres o mixto.

Los dobles podrán estar integrados por jugadores de la misma provincia o jugadores de diferentes provincias.

## 2.3 Premiación

Se entregarán medallas (oro, plata y bronce) a los jugadores/as de cada clase de competición abierta en la modalidad de zona única según el siguiente detalle:

Zonas de hasta 4 atletas: Oro, Plata, Bronce

Zonas de hasta 3 atletas: Oro, Plata (No se entrega bronce).

En los casos de llaves de eliminación directa se entregará: Oro, Plata y 2 Bronces a ambos atletas que lleguen a semifinal, solamente en la llave A.

Medallero: Se entregará una Copa a la provincia que resulte primera en el medallero, resultante de la sumatoria de cantidad de medallas de oro en primera instancia, si hubiere empate, cantidad de medallas de plata, y si hubiere empate cantidad de medallas de bronce.

Los equipos que no presenten su delegación según el reglamento, por ejemplo, concurrir con solamente 2 atletas o no incluir a una persona de género femenino entre sus atletas, no podrán acceder a la premiación del medallero general.

## 2.4 Clasificación

Todos los/las atletas que no hubieren sido previamente clasificados por un clasificador avalado en ediciones anteriores de los Juegos Nacionales Evita, o en otros eventos nacionales, deberán obligatoriamente clasificarse para poder participar en la competencia.

Luego de las inscripciones se entregará a los/as delegados/as provinciales el cronograma con los horarios de clasificación.

Para la clasificación los/as atletas deberán asistir con: documento nacional de identidad, certificado de discapacidad, ropa deportiva, pantalón corto, y su propia paleta.

Podrán ser acompañados por solamente una persona durante la clasificación designada por la provincia respectiva.

A los/as atletas se les solicitará realizar diferentes tipos de testeos físicos y se los hará practicar en una mesa de tenis de mesa, con objeto de evaluar su rango de movilidad y fuerza a fin de asignarlos a su clase de competición respectiva.

Los/as atletas que no colaboren en la realización de estos testeos no podrán ser clasificados y por consiguiente no podrán participar en el evento.

## **2.5 Reglamento técnico de juego**

2.5.1 Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Versión actualizada y traducida al español 2018/201r:

[http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento\\_Tecnico\\_de\\_Juego\\_2018-201r.pdf](http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento_Tecnico_de_Juego_2018-201r.pdf)

2.5.2 Habrá una zona de entrada en calor, la cual podrá ser utilizada por cualquier jugador/a/a.

## **2.6 Síntesis del reglamento La Mesa**

La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2.74 cm. y una anchura de 1.525 cm. y estará situada en un plano horizontal a 7L cm. del suelo.

La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.

La superficie de juego puede ser de cualquier material y proporcionará un bote uniforme de aproximadamente 23 cm. al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.

La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm. de anchura a los largos de cada borde de 2.74 y una línea de fondo blanca de 2 cm. de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm.

La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.

Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3 mm de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

## **3. El Conjunto de la Red**

El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa.

La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm. de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm. por fuera de las líneas laterales.

La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15.25 cm. sobre la superficie de juego.

La parte inferior de la red deberá estar, en toda su longitud lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red lo más cerca posible de los soportes.

#### **4. La Pelota**

La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm. La pelota pesará 2.7 gramos.

La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate

#### **5. La Raqueta**

La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plata y rígida.

Como mínimo, el 85% del grosor de la hoja será de madera natural, la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7.5 % del grosor total o 0.35 mm. Siempre la dimensión inferior.

El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2 mm. Incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia afuera y un grosor total no superior a 4 mm. Incluido el adhesivo.

La goma de picos normal es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm<sup>2</sup> ni superior a 50 cm<sup>2</sup>.

La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal, el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2 mm.

El recubrimiento llegará hasta los límites de la hoja, pero sin sobrepasar, si bien la parte más cercana al mango y que se sujeta con los dedos puede quedar sin descubierto o cubrirse con cualquier material.

La hoja, cualquiera capa en su interior y todo recubrimiento o capa adhesiva en el lado usado para golpear la pelota, serán continuos y de grosor uniforme.

La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si este queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro.

Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uno, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.

Al comienzo de un partido y siempre que cambie la raqueta durante el mismo, un jugador mostrará a su contrincante y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la

examinen.

## **6. Definiciones**

Una jugada es el periodo durante el cual estará en juego la pelota. La pelota estará en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.

Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado. Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura. La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta.

Un jugador golpea la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.

Un jugador obstruye la pelota si él, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia esta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

El servidor es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada. El restador es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada. El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.

El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.

Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.

Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red, si para por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de esta o entre la red y la superficie de juego.

Se considera que la línea de fondo se prolonga indefinidamente en ambas direcciones.

## **7. Servicio Correcto**

El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimírle efecto, de manera que se eleve al menos 1L cm. tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.

Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después de pasar por encima o alrededor del conjunto de la red, toque directamente el campo del restador, en dobles, la pelota tocará sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del restador.

Desde el comienzo del servidor hasta que es golpeada, la pelota estará por encima del

nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al restador por ninguna parte del cuerpo o vestimenta del servidor o su compañero de dobles.

Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o árbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio.

Si no hay árbitro asistente y el árbitro está dudoso sobre la legalidad de un servicio, puede, en la primera ocasión de un partido, advertir al servidor sin conceder un tanto.

Si posteriormente en el partido, un servicio del jugador o de su compañero de dobles es de dudosa legalidad, por la misma o cualquier otra razón, el restador ganará un tanto.

Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servidor correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganará un tanto.

Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando él considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.

## **8. Devolución Correcta**

Tras haber servido o devuelto, la pelota será golpeada de forma que pase por encima o alrededor del conjunto de la red y toque el campo oponente, bien sea directamente o tras haber tocado el conjunto de la red.

## **9. Orden de Juego**

En individuales, el servidor hará primero un servicio correcto; el restador hará entonces una devolución correcta, y en lo sucesivo, servidor y restador harán devoluciones correctas alternativamente.

En dobles, el servidor hará primero un servicio correcto, el restador hará entonces una devolución correcta, el compañero del servidor hará entonces una devolución correcta; el compañero del restador hará entonces una devolución correcta y en lo sucesivo, cada jugador por turno, y en ese orden, hará una devolución correcta.

## **10. Anulación.**

La jugada será anulada:

Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de ella, siempre y cuando por lo demás el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el restador o su compañero.

Si se efectúa el servicio cuando el restador o pareja restadora no están preparados, siempre que ni el restador ni su compañero intenten golpear la pelota.

Si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro cumplimiento de las reglas, se deben a alteraciones fuera del control del jugador.

Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego. Se puede interrumpir el juego:

Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados; Para introducir la regla de aceleración. Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja.

Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el

resultado de la jugada.

### **11. Tanto**

A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará un tanto: Si su oponente no hace un servicio correcto.

Si su oponente no hace una devolución correcta.

Tras haber realizado un servicio correcto o una devolución correcta, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por su oponente.

Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por su oponente. Si su oponente obstruye la pelota.

Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.

Si su oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 2.4.3, 2.4.4, y 2.4.5.

Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego. Si su oponente, o cualquier cosa que esta vista o lleve, toca el conjunto de la red.

Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.

Si en doble uno de los oponentes golpea la pelota fuera de orden establecido por el primer servidor y el primer restador. De acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (2.15.2)

### **12. Juego.**

Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance los 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos, en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtengan dos tantos de diferencia.

### **13. Partido.**

Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juego.

### **14. Orden del servicio, resto y lados.**

El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o restar, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

Después de cada dos tantos anotados el restador o pareja restadora pasara a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado diez tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan solo un tanto alternativamente.

En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho de servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego la pareja restadora decidirá cuál de los dos jugadores restará primero; en el siguiente juego del partido, una vez elegido el primer jugador, el primer restador será el jugador que le servirá en el juego anterior.

En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser restador.

El jugador o pareja que sirva primero en un juego restará en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

El jugador o pareja que comienza en un juego en un lado de la mesa comenzará el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores o pareja cambiará de lado cuando el primero de los jugadores o pareja anote 5 tantos.

## **15. Errores en el orden del servicio resto o lados.**

Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; en dobles, el juego se reanudará con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.

Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudará con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.

En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

## **16. Regla de aceleración.**

Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a r tantos, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras diez minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas

Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida.

Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior.

A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganará el tanto si hace 13 devoluciones correctas.

Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

## **17. Reglas adaptadas.**

1º) En un partido de dobles, en donde haya un jugador en silla de ruedas, la primera

devolución será del jugador que este ubicado como 1º restador, luego podrá ser devuelta por cualquiera de los dos libremente.

## APÉNDICE H del Manual para Oficiales de Partido de la ITTF. Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa 18 GENERAL

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

10 para jugadores de pie Clase 11 para jugadores con discapacidad intelectual

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

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

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

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

### **18. Silla de Ruedas.**

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

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

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

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

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

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

– esto deberá estar especificado en la tarjeta internacional de clasificación del jugador por el jefe clasificador en el torneo internacional respectivo.

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

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

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

### **19. Reglas para el juego en pie.**

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

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

### **18. Conducción del partido.**

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

### **1.Participación**

1.1. El evento de vóleybol sentado será en la categoría Sub 18 (atletas nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013) con proyección nacional.

1.2. La modalidad de participación será Escolar/Comunitaria y de característica libre.

**La instancia de participación será local, departamental, provincial y nacional.**

1.3. Cada equipo estará integrado por 3 (tres) jugadores/as con discapacidad - MÍNIMAMENTE, UNA JUGADORA MUJER – y 1 (un) entrenador, quienes deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe.

### **2. Clasificación funcional.**

La clasificación se realizará el día previo a la competencia a cargo de un Clasificador oficial. Los jugadores deben concurrir acompañados por su entrenador o adulto responsable de la delegación. No se permitirá la participación de jóvenes con patologías donde la sensibilidad se encuentre alterada. A excepción de presentar un consentimiento informado por la familia y/o responsables. Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos de elegibilidad -

**Clase E** - elegible

**Clase R:** aquellos jugadores cuya clasificación pueda ser modificada producto del entrenamiento y mejora de las capacidades coordinativas y condicionales. En los casos que esto ocurriera y el jugador R se convirtiera en NO

#### **Elegible:**

- si durante la Clasificación se constata que un jugador no resultará elegible - al no poderse reemplazar - el equipo podrá competir SOLO en la FASE PRELIMINAR de manera PROMOCIONAL La evaluación funcional se realizará antes de la competencia dejándose por escrito las categorías de los jugadores y el compromiso de la evaluación funcional en cancha para los R.

Aquellos equipos que no cumplan con los requisitos en cuanto a la composición y elegibilidad de sus jugadores sólo jugarán la etapa preliminar. En caso de llegar a la fase final no podrán avanzar. Ese lugar será ocupado por el equipo que lo suceda en puntaje.

La característica de participación será Libre en todos los casos. Sólo se participará en la modalidad Comunitario.

### **3. Reglamentación.**

[http://paravolleypanam.com/wp-content/uploads/2022/06/Official-Sitting\\_Volleyball-Rules-Youth-2022-2024-Spanish-v2-2022-3-29.pdf](http://paravolleypanam.com/wp-content/uploads/2022/06/Official-Sitting_Volleyball-Rules-Youth-2022-2024-Spanish-v2-2022-3-29.pdf)

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

Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 17 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos.

Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible. 3.1.6. La RED se colocará a 1.10m.

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, (17- 0, 17-0).

#### **4. Criterios de Desempate:**

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 tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

Se utilizarán por orden de prioridad 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.

Equipo incompleto: si un equipo no cumple con la regla de dos jugadores con discapacidad en cancha se declara incompleto y podrá seguir compitiendo en forma PROMOCIONAL. Queda imposibilitado de clasificar a la rueda final si esta condición continúa

Si la cantidad de puntos obtenidos en forma reglamentaria- antes del partido con equipo incompleto le permitiera pasar a la instancia final y en ella volviera a participar con el plantel reglamentario, podrá seguir jugando. Solo habrá perdido los puntos de ese partido por equipo incompleto”

#### **5. Área de juego**

Dimensiones: 10 x 4 m (Las dimensiones del área podrán ser adaptadas en el caso de ser necesario) Espacio libre de 3 m sobre los laterales y 4.5 m de fondo.

Red: 1.10 m

#### **6. Vestimenta**

No podrán utilizarse pantalones o shorts con material más grueso o acolchado. Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 99

## **7. Posiciones**

En el momento en que el sacador golpea la pelota, todos los jugadores deben estar dentro de su campo a excepción del sacador.

No hay posiciones, excepto el turno de saque que debe ser ejecutado por el jugador como lo indique la planilla de juego.

La posición de cada jugador estará determinada por la ubicación de sus glúteos en el suelo

## **8. Acciones de juego Faltas al jugar la pelota**

“Despegarse” en todo momento durante las acciones de juego, los jugadores deben permanecer en contacto con el suelo con alguna parte de su cuerpo entre las nalgas y los hombros. El despegue está permitido solo en una acción defensiva siempre y cuando la altura del balón no supere la altura de la red.

Es obligatorio realizar como mínimo un pase en la recepción de saque antes de enviar la pelota al campo contrario.

En defensa no podrá enviarse intencionalmente la pelota en el primer golpe, quedando a criterio del árbitro.

## **9. Jugador en la red**

Penetración por debajo de la red

Está permitido penetrar debajo de la red al espacio contrario siempre y cuando no interfiera con el juego.

## **10. Contacto con la red**

El contacto de un jugador con la red no es una falta a menos que interfiera con la jugada (reparar los siguientes puntos en el reglamento)

## **11. Bloqueo**

Bloqueo de saque: Está permitido bloquear el saque.

## **12. Sustituciones**

El suplente ingresará automáticamente por el compañero del equipo que rote a la posición del saque. Todos juegan.

Los jugadores sin discapacidad rotarán con el jugador sin discapacidad. Límites de sustituciones regulares: 1 por set

Sustitución regular: puede realizarse un cambio. El jugador que ingresa podrá permanecer dos puntos. El cambio se cierra una sola vez por set- como expresa el reglamento- pero en este caso volverá a la rotación flotante en el saque.

**El Comité Organizador de Santa Fe en Movimiento reconoce que pueden surgir durante los Juegos situaciones que no se encuentren previstas en este manual. Estas situaciones serán resueltas por el Delegado Técnico y el Árbitro Principal del torneo.**