



OLIMPIADAS
ESTUDIANTILES
DEPORTES

San Miguel 2016



OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DEPORTIVAS

AUTORIDADES MUNICIPALES

Intendente Municipal
DR. JOAQUÍN DE LA TORRE

Secretario de Comunicación, Cultura y Deportes
CRISTIÁN MÉNDEZ

Subsecretario de Deportes
LIC. ARIEL DALBENE

OLIMPIADAS ESTUDIANTILES

Director General de Deporte Competencia
PROF. HERNÁN CATINI

Coordinadores Generales
PROF. CLAUDIO MAINETTI
PROF. ALEJANDRO NOVAK



REGLAMENTO

INFORMACIÓN GENERAL

REUNIÓN INFORMATIVA

Salón de Exposiciones “León Gallardo”– Av. Pte. Perón 699, esq. Paso.

INSCRIPCIÓN

-Inicio: lunes 25 de abril.

-Cierre: sábado 3 de junio.

COMPETENCIAS

-Inicio: lunes 4 de julio.

-Finales: 15 de septiembre, Escuela Sgto. Cabral (22 en caso de lluvias).

PROPÓSITO

Fomentar la participación y práctica de actividades deportivas y culturales, en distintos niveles de educación, a partir de la realización de las OLIMPÍADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL.

LUGARES DE COMPETENCIAS

Distintas Instituciones y clubes de San Miguel a determinar según disciplina.

DESTINATARIOS

Las OLIMPÍADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL están destinadas a niños y jóvenes representantes de las distintas instituciones educativas del partido de San Miguel, de Nivel Secundario, Escuelas Especiales, Instituciones de Nivel Terciario y Universitario.



PARTICIPANTES

Podrán participar únicamente Escuelas dependientes de la Provincia de Buenos Aires, con los alumnos que a la fecha de la realización de las Olimpíadas sean “alumnos regulares” de las mismas, Universidades Provinciales y Profesorados nacionales y provinciales.

Los alumnos podrán participar en un solo deporte individual (en una sola categoría y un solo deporte grupal)

NOTA: La trasgresión de esta norma significará la descalificación automática del equipo/s o del deportista/s en el caso de deportes individuales.

Todos los participantes deberán ir acompañados del docente respectivo que se hará responsable ante los organizadores de la conducta y el comportamiento de sus alumnos, dentro y fuera de los lugares de competencia.

COPA	MODALIDADES DE COMPETENCIA
A	Escuelas Oficiales de Gestión Pública
B	Escuelas Oficiales de Gestión Privada
C	Escuelas Especiales
D	Nivel Terciario y Universitario - Rama Adultos - Formación Profesional



INSCRIPCIONES

Todas las instituciones deberán presentar la siguiente documentación:

1 - Lista general institucional

Cada institución deberá confeccionar fehacientemente la lista general con los datos de todos los alumnos que participan en la edición 2016 de las olimpiadas estudiantiles. La misma deberá estar certificada por la dirección de la institución.

2 - Listas de buena fe por disciplina

Deberá ser elevada en forma papel en la Sub Secretaría de Deportes (Sede Polideportivo El Colibrí).

Debidamente conformada, con los datos de los participantes y el docente responsable mayor de 21 años.

3 - Planilla de responsabilidad civil

Cada Institución, tendrá que proveer por cuenta propia el seguro de los alumnos, enviando a la organización la fotocopia de la documentación.

	LUGAR DE INSCRIPCIÓN
Área Deportes	Subsecretaría de Deportes Dir. Gral. de Deporte Competencia Polideportivo "El Colibrí" Av. Balbín esq. Defensa. Tel. 4451 – 3720 CONSULTAS A: olimpiadasesanmiguel@hotmail.com



DOCUMENTACIÓN REQUERIDA EN EL MOMENTO DE LA COMPETENCIA

Todos los participantes para competir deberán presentar documento de identidad actualizado, de no tener la renovación del mismo, deberá presentar constancia de alumno regular donde figuren nombre y apellido, número de documento, fecha de nacimiento y una foto actualizada pegada en la misma, sellada y firmada por el Director de la institución. También podrán presentar el carnet de acreditación utilizado en las Ligas Deportivas de la Municipalidad de San Miguel.

El competidor que ante el requerimiento de los Jueces o responsables de las Olimpiadas, no pueda acreditar identidad, NO podrá participar de la competencia.

PREMIOS

Se entregarán medallas a los participantes que logren el 1º, 2º y 3º puesto de cada disciplina, modalidad, categoría y sexo, tanto en las disciplinas individuales como de conjunto. Se entregara una COPA "OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL 2016" a la institución que obtenga mayor cantidad de medallas doradas (1º puesto) para cada COPA.

Se entregará una copa a la Institución que mayor cantidad de medallas de 1º, 2º y 3º puesto obtenga en su totalidad en la COPA A Y COPA B.

VIAJE DE PREMIACIÓN

COPA C: Temaiken

COPA A Y B:

Menores: Parque EUCA

Cadetes: Parque de la Costa

Juveniles: Mar del Plata



DÍAS Y HORARIOS

Los días y horarios de las competencias serán establecidos exclusivamente por la organización.

La tolerancia máxima será de 15 minutos para la primera competencia programada de cada jornada, no así para las competencias posteriores.

VESTIMENTA

Para todas las disciplinas los participantes deberán competir debidamente identificados por institución o uniformados, de acuerdo con los reglamentos de las Federaciones respectivas (como mínimo la camiseta del mismo color y numeradas, calzado correspondiente).

SANCIONES

Los organizadores de las OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL designarán a los responsables que integrarán el TRIBUNAL DE PENAS para atender a todas las inquietudes y sus fallos serán inapelables.

Todo reclamo deberá ser efectuado por el responsable de cada Institución, asentando POR ESCRITO el mismo, argumentando causas y pruebas del hecho que reclama (hasta 24 horas a partir de la finalización de la competencia). Si la acusación se realiza contra otra Institución, y ésta se considera fuera de lugar o no es comprobable, el TRIBUNAL DE PENAS podrá aplicar una sanción a los responsables denunciados.

Los Sres. Jueces aplicarán los reglamentos respectivos de cada disciplina y las modificaciones introducidas por los organizadores para el desarrollo de las competencias y podrán solicitar sanciones mayores cuando a su juicio se produzcan situaciones anómalas que así lo justifiquen.

En caso de denuncias por desórdenes, actitudes antideportivas, etc. del público asistente o acompañantes, las mismas deberán ser acompañadas por la firma del Encargado de Deportes por la organización presente en el



lugar, avalando y reconociendo los hechos.

Si un árbitro expulsa a un jugador del campo de juego, éste quedará automáticamente inhabilitado para participar en el partido siguiente, cumpliendo una fecha de suspensión. En caso de sanciones graves se aplicara de acuerdo a los párrafos siguientes. La Organización se reserva el derecho de expulsar de los recintos a toda persona que a juicio del TRIBUNAL DE PENAS atente contra la armonía y el desarrollo normal de las OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL.

Las sanciones a aplicar podrán variar de acuerdo a la gravedad de los casos y podrán ser: (a título informativo y no limitativo)

- a)** Pérdida parcial o total del puntaje o puesto obtenido.
- b)** Expulsión personal, de equipo o institucional de las OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL.
- c)** Inhabilitación personal, de equipo o institucional, para participar de todo torneo o actividad que organice el Municipio, por el término de 1, 3 ó 5 años.

La organización de de las OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL, está facultado para aplicar las sanciones que correspondan con posterioridad a la fecha de los mismos. Se tendrá en cuenta y será sancionada severamente la institución que incurra en las siguientes faltas:

- 1)** Presentación de alumnos que no pertenezcan a la Institución.
- 2)** Inclusión indebida de deportistas en categorías que no correspondan por la edad.
- 3)** Inscripción de deportistas que participen en el mismo deporte en dos categorías distintas.
- 4)** Falsificación de datos en planillas de inscripción o en la documentación.



5) Desacato a la autoridad del Juez o Árbitro.

6) Actitudes o situaciones que a criterio de los Organizadores atenten contra el desarrollo normal de las OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL, ya sea de los participantes o del público presente.

Los coordinadores de cada una de las disciplinas podrán actuar de oficio en las situaciones que así lo ameriten.

CEREMONIA Y PREMIACIÓN

Se realizará una ceremonia y desfile por Instituciones en la Escuela de Suboficiales Sargento Cabral y para concluir la jornada se realizará un cierre musical.

Todas las delegaciones Educativas y deportivas inscriptas deberán participar de la misma.

OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DEPORTIVAS

San Miguel 2016

DISCIPLINAS

DISCIPLINAS	SEXO	COPA			
		A	B	C	D
Ajedrez	M - F	x	x		x
Atletismo	M - F	x	x		x
Atletismo (Disc. Intelec.)	M - F			x	
Atletismo (Motores)	M - F			x	
Atletismo (PC)	M - F			x	
Atletismo (Sordos)	M - F			x	
Atletismo (Ciegos)	M - F			x	
Basquet 3x3 (Promocional)	M	x	x		



Fútbol 7 Especial	M			x	
Natación Especial	M - F			x	
Fútbol 5	M	x	x		x
Fútbol Reducido	M - F				x
Gimnasia	M - F	x	x		
Handball	M - F	x	x		x
Hockey	F	x	x		
Natación	M - F	x	x		x
Rugby	M	x	x		
Softbol	M - F	x	x		
Taekwondo	M - F	x	x		
Tenis	M - F	x	x		x
Tenis de Mesa	M - F	x	x		x
Voleibol	M - F	x	x		x

CATEGORÍAS

COPAS A - B		
Menores 2002- 2003 2004 inclusive	Cadetes 2000 - 2001 inclusive	Juveniles 1998 - 1999 inclusive
COPAS C		
Categorías y niveles sujetos a cada disciplina		
COPAS D		
(Rama Adultos - Formación Profesional - Nivel Terciario y Universitario) Categoría Libre		



AJEDREZ

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

Copa D: Categoría Libre

MASCULINO Y FEMENINO

Se podrán inscribir hasta 15 (quince) representantes por institución por categoría y sexo.

Se aplicará el reglamento FIDE, reforma 2004.

Sistema de juego, el árbitro optará por los sistemas Suizo o Americano de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

ATLETISMO

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

Copa D: Categoría Libre.

MASCULINO Y FEMENINO

Cada alumno podrá efectuar 3 (tres) pruebas (2 de pista más 1 de campo; o 2 de campo y 1 de pista) más la posta (no pueden ser 3 de campo o 3 de pista) en las pruebas de posta cada Institución podrá inscribir un equipo por categoría y por sexo.

*(Se pueden modificar los integrantes de la posta hasta un movimiento siempre y cuando el reemplazante figure en la planilla de inscripción)

MENORES

- Salto Alto y Largo
- 100 mts.
- 1200 mts.
- Bala: 3 Kg. Fem. Y 4 Kg. Masc. / Pelota de Softbol



- Posta: 4 x 100 mts.

CADETES

- Salto Alto y Largo
- 100 mts.
- 1500 mts.
- Jabalina 600grs
- Bala: 4 Kg.
- Posta: 4 x 100 mts.

JUVENILES Y LIBRE

- Salto Alto y Largo
- 100 mts.
- 1500 mts.
- Jabalina: Fem. 600 grs. - Masc. 800 grs.
- Bala: Fem 4 Kg. - Masc. 5 Kg.
- Posta: 4 x 100 mts.

IMPORTANTE: La prueba de salto en alto finalizará en la etapa de clasificación.

BASQUET 3X3

Copas A - B: Cadetes

MASCULINO

Reglas de Juego 3x3 - Promocional

CANCHA Y BALÓN

Los partidos se juegan en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasto. La superficie de juego regular de 3x3 es 15m (ancho) x 11m (largo). La cancha tendrá una zona de juego regular, incluyendo línea de tiro de libre



(5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un área de semicírculo bajo el canasto. Un balón tamaño 6 deberá ser utilizado.

EQUIPOS

Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto)

PUNTUACIÓN

- Cada tiro dentro del aro tendrá un valor de 1 punto.
- Cada tiro detrás del aro tendrá un valor de 2 puntos.
- Cada tiro libre anotado tendrá un valor de 1 punto.

TIEMPO DE JUEGO/GANADOR DE PARTIDO

El tiempo de juego regular debe ser de la siguiente forma: un periodo de 10 minutos de tiempo de juego. El reloj se detendrá durante situaciones de balón muerto y tiros libres. El reloj se reiniciará luego de completado el intercambio del balón (tan pronto el balón toca las manos del equipo ofensivo).

FÚTBOL 5

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

Copa D: CATEGORIA LIBRE.

MASCULINO

LISTA DE BUENA FE

14 Jugadores. Hasta (3) tres equipos por institución, categoría y sexo. Los encuentros se desarrollarán de acuerdo a las reglamentaciones vigentes de **FUTBOL REDUCIDO**, con la excepción de las pautas reglamentarias consignadas en el presente reglamento.



NOTA

Será de carácter obligatorio el uso de canilleras.

DESEMPATES

En caso de igualdad en puntos entre dos o más equipos, se procederá a clasificar con el siguiente orden:

a) En zona:

- 1)** Diferencia de goles.
- 2)** Goles a favor.
- 3)** Sistema olímpico si hubiera
- 4)** Sorteo o remates desde el punto del penal, de ser necesario.

b) En clasificación: desempate por ejecución de penales

NÚMERO DE JUGADORES

Todas las categorías participarán con 5 (CINCO) jugadores, 4 (CUATRO) de campo y 1 (UNO) arquero.

EL PUNTO DEL TIRO PENAL

Estará a ocho (8) metros de la línea del arco.

ARCO

De 3 x 2 mts. aprox.

PELOTA

Número 4 de medio pique convencional.

BARRERA



en los tiros libres, se formará a cinco (5) pasos de la pelota.

TIEMPOS DE JUEGO

En todas las categorías: Se jugarán 2 tiempos de 15 min. c/u con 5 min. de descanso.

En caso de ser necesario desempatar, se otorgarán 3 penales a cada equipo por distintos jugadores hasta completar una ronda, para finalizar tirando de a un jugador por equipo hasta lograr diferencia de un gol.

CAMBIOS

Serán libres, por lo tanto todo jugador reemplazado podrá volver a ingresar. No se podrán realizar cambios en los últimos 3 (TRES) minutos del partido, excepto que algún jugador deba salir por lesión (verificada por el árbitro).

CALZADO

Está prohibido el uso de botines con tapones de metal.

GIMNASIA RITMICA

Series libres con acompañamiento musical

Deben cumplir con los requerimientos que se detallan a continuación.

EDADES

MENORES: 12, 13, 14 años

CADETES: 15 Y 16 años

JUVENILES: 17, 18 años

1) La serie debe estar acompañada en su totalidad con música. Se aceptará música cantada pero debe preservarse el estilo y la esencia de la Gimnasia Rítmica Deportiva.



2) La cantidad de gimnastas que integrarán el conjunto será de cuatro (4). Todas deben pertenecer a la categoría presentada, no se podrá completar conjunto con una gimnasta de otra categoría.

3) La duración de la serie será entre 1´45” y 2´; y el espacio a utilizar será una “Pedana “ o “ Practicable” con medidas mínimas de 10mts.x 10 mts. O máximas de 12mts x 12 mts.

4) La vestimenta será mallot de danzas o gimnasia, pudiendo también utilizar calzas con remera al cuerpo. Todas las gimnastas deben estar vestidas de idéntica manera.

5) Los pies estarán descalzos o con zapatillas metatarsianas o de danzas.

6) Está prohibida la utilización de joyas o piercing.

7) La serie debe estar compuesta por:

*6 dificultades como máximo, de las cuales como máximo 2 deben ser saltos, 2 equilibrios, 2 rotaciones.

*1 secuencia (mínimo) de pasos rítmicos de 8 segundos de duración (debe tener relación con el carácter y estilo de la música)

*6 elementos de “colaboración “entre las gimnastas.

*además debe contar con elementos preacrobáticos autorizados (sin vuelo) y elementos de “enlaces”, ondas, etc. que enriquezcan la coreografía. Las “dificultades autorizadas” se detallan a continuación. El agregado o modificación de estas dificultades no serán evaluadas.

8) las series serán “Juzgadas” por Jueces habilitados según la tabla de penalizaciones que rigen la disciplina según el CODIGO DE PUNTUACION Y JUZGAMIENTO VIGENTES.

***nota: en caso de necesitar especificaciones técnicas y reglamentarias ponerse en contacto con el comité organizador.

GIMNASIA ARTISTICA

DISCIPLINA

SUELO

PARTICIPANTES

Gimnastas exclusivamente NO FEDERADOS



SERIES: OBLIGATORIAS

No se puede cambiar ni invertir el orden de los elementos.
No se pueden agregar pasos en relevé, ni medios giros

FEMENINO Y MASCULINO

EDADES	2015
12 / 13 / 14 años	MENORES
15 / 16 años	CADETES
17 / 18 años	JUVENILES

RAMA MASCULINA

MENORES	CADETES	JUVENILES
1) Medialuna	1) Media luna ½ giro sobre dos pies	1) Salticado medialuna-vertical rol
2) 1/2 giro vertical rol	2) vertical rol-salto ½ giro	2) Salto ½ giro rol atrás agrupado
3) Paso tijera	3) Rol atrás agrupado	3) Paloma 2"
4) Salto ½ giro rol atrás agrupado	4) Paloma 2"	4) Carrera Rondo
5) Carrera Rol volado	5) Carrera rol volado	



RAMA FEMENINA

MENORES CADETES
Posición Inicial (PI) 6ta posición de Pies. Br en 1ra baja.
1) Paso pase con ambas piernas, mantener el pase 2''
2) Descender a cuclillas, sentarse para ir a Pos de Vela 2'' y regresar a PI – brazos en 5° posición
3) Vertical
4) Rol adelante salto en extensión con medio giro y rol atrás continuados. Finalizar br en 5ta, Pr extendidas
5) Elevar Br a 2da abierta, paso junto paso salto gato
6) Salticado media luna dorsal
7) Pose final

JUVENILES
Posición Inicial (PI) 6ta posición de Pies. Br en 1ra baja.
1) Paso pase con ambas piernas, mantener el pase 2'', paso batement, paso batement
2) Descender a cuclillas, sentarse para ir a Pos de Vela 2'' y regresar a PI – brazos en 5° posición
3) Vertical rol
4) Paso gatito salto en extensión con medio giro y rol atrás continuados. Finalizar br en 5ta, Pr extendidas
5) Elevar Br a 2da abierta, paso junto paso salto tijera
6) Salticado roundof
7) Pose final



IMPORTANTE

Las series serán “Juzgadas” por Jueces habilitados según la tabla de penalizaciones que rigen la disciplina según el CODIGO DE PUNTUACION Y JUZGAMIENTO VIGENTES.

***nota: en caso de necesitar especificaciones técnicas y reglamentarias ponerse en contacto con el comité organizador.

HANDBALL

Copa A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

Copa D: Categoría Libre

MASCULINO Y FEMENINO

En un todo de acuerdo con los reglamentos de la Federación respectiva.

LISTA DE BUENA FE

14 Jugadores – Hasta 3 equipos por institución por categoría y sexo.

TIEMPOS DE JUEGO

Categoría Menores, Cadetes, juveniles y Libre: Se jugarán 2 tiempos de 10 minutos cada uno con 5 minutos de descanso. En la categoría menores y cadetes, 2 tiempos de 15 minutos cada uno con 5 minutos de descanso en juveniles.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS

Se regirá por el Reglamento de la FE.ME.BAL .

PELOTA A UTILIZAR

- Menores masculino Nro 2.
- Menores femenino Nro 1.



- Cadetes masc. y fem. Nro 2.
- Juveniles masculino Nro 3.
- Juveniles femenino Nro 2.

Aspectos Reglamentarios para la categoría MENORES (Masculino y Femenino)

Están prohibidas las defensas mixtas. se entiende por defensa mixta, marcar individualmente a un jugador del equipo contrario, no permitiéndole intervenir en el juego de ataque.

En cuanto a la defensa solamente se permitirá individual o el sistema 3-3 con la primer línea defensiva entre 6/8 metros y la segunda línea entre 9/11 metros aproximadamente, solo se podrá cambiar dicho sistema si cambia el sistema de ataque, es decir, si se ataca con un 2:4 se puede defender 4:2.

Al observar que los equipos no cumplen con dicha reglamentación, el árbitro del encuentro deberá:

- Advertir al entrenador del equipo sobre esta anomalía para que revea dicha situación

DESEMPATES

Igualdad de puntos (en caso que se desarrollen por zonas).

- 1)** Diferencia de Goles
- 2)** Goles a Favor.
- 3)** Sistema Olímpico.
- 4)** Desempate en llave se ejecutarán penales



HOCKEY SOBRE CÉSPED

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.
Únicamente **Femenino**

LISTA DE BUENA FE

12 Jugadoras.

NÚMERO DE JUGADORES

Todas las categorías participarán con 7 (SIETE) jugadoras, SEIS (6) de campo y un (1) arquera.

Mínimo de jugadores para comenzar el partido será de 7 (SIETE).

TIEMPOS DE JUEGO

Se jugarán 2 tiempos de 10 min. Cada uno con 5 min. de descanso.

En caso de ser necesario desempatar, se otorgarán 3 penales a cada equipo por distintos jugadores hasta completar una ronda, para finalizar tirando de a un jugador por equipo hasta lograr diferencia de un gol.

Es obligatorio el uso de protector bucal, canillera y equipo de arquera.

Las categorías menores y cadetas se disputará sin corner corto.

NATACIÓN

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

Copa D: Categoría Libre.

MASCULINO Y FEMENINO

Podrán inscribirse 4 (cuatro) nadadores por prueba individual por Institución. Los nadadores deben estar acompañados por un responsable durante todo el torneo.



Cada nadador podrá competir en 1 (una) prueba individual y la posta como máximo.

- Las postas mixtas deberán ser conformadas por 2 (dos) mujeres y 2 (dos) varones, pudiéndose utilizar cualquier orden en los relevos.
- Es importante que los nadadores cuenten con los conocimientos mínimos de la especialidad, de lo contrario el juez de NADO aplicara las sanciones correspondientes.

PRUEBAS

Libre, Pecho, Espalda y Mariposa. Posta.

DISTANCIA

25 metros.

RUGBY

Copas A - B

Únicamente **Masculino**

LISTA DE BUENA FE

14 Jugadores

M15: 2001

M16: 2000

M17: 1999

M18: 1998

Se aplicará el reglamento oficial vigente de SEVEN de la U.R.B.A. (salvo las adaptaciones que realice la coordinación).



NÚMERO DE JUGADORES

Todas las categorías participarán con 7 (SIETE) jugadores y 7 (SIETE) suplentes.

Mínimo de jugadores para comenzar el partido será de 7 (SIETE). Los equipos estarán integrados por un máximo de 14 (catorce) jugadores y un mínimo de 10 (diez).

El mínimo de jugadores para comenzar un partido será de 7, Si jugando el partido el equipo se quedara con menos jugadores, perderá el partido y el resultado sería de 0-5.

TIEMPOS DE JUEGO

Se jugarán 2 tiempos de 7 min c/u con 5 min. de descanso.

Salvo la Final 2 tiempos de 10 min. c/u.

Cada equipo deberá contar con una indumentaria uniforme.

La única autoridad del partido será el árbitro, con la colaboración de la mesa de control. La mesa controlará la planilla de juego y el árbitro marcará la finalización del primer tiempo y del partido. Salvo los jugadores, el árbitro, los jueces de touch, el/los médico/s, el/los fisioterapeuta/s y el encargado de alcanzar el "tee" o elemento similar, no estará permitida la presencia de persona alguna dentro del perímetro de la cancha durante el desarrollo de los partidos. Como excepción se admitirá que durante los entretiempos y a fin de dar instrucciones a sus jugadores, ingresen los entrenadores de los equipos. Solo el árbitro del partido es el que puede autorizar el ingreso al "área" de juego de cualquier otra persona. Todo incumplimiento a esta norma se considerará falta grave dando lugar a las actuaciones disciplinarias correspondientes. Por lo tanto, **LOS SUPLEN- TES, ENCARGADOS O ENTRENADORES Y TODA OTRA PERSONA NO AUTORIZADA DEBE ENCONTRARSE FUERA DEL ALAMBRADO PERIMETRAL.**



SOFTBOL

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

MASCULINO Y FEMENINO

Se registrá por el reglamento de la Confederación Argentina de Softbol.

No habrá límite de horario para la disputa de los partidos. Se disputará a 3 períodos abiertos, la regla de la misericordia será de 16 carreras en el 1º período, 10 carreras en el 2º período.

Las listas de buena fe se conformaran con un máximo de 13 jugadores.

Las distancias para el lanzamiento serán:

Menores mujeres	11 mts.
Menores varones	12 mts.
Cadetes mujeres	12 mts.
Cadetes varones	14 mts.
Juveniles mujeres	13 mts.
Juveniles varones	14 mts.

En caso de empate, luego del 3º período, se jugarán períodos extras.

Será obligatorio el uso de los elementos de seguridad.

TAEKWONDO

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

MASCULINO Y FEMENINO

Se competirá con:



- FORMAS (poomse)
- ESTILO WTF; aplicando el reglamento oficial vigente de la FTB.
- FORMAS INDIVIDUAL (Masculino y femenino).

El atleta deberá competir durante todo el torneo con el GUP y cinturón correspondiente que figure en la planilla de inscripción. Deberá utilizar uniforme reglamentario de color blanco. Cada competidor deberá hacer dos presentaciones: la 1° con la forma obligatoria a su grado y la 2° Con una forma que surgirá de efectuar un sorteo contemplando las formas de su grado hacia atrás, (es decir las ya aprendidas).

El alcance del sorteo es para todos los participantes del mismo nivel. Si fuese necesario una 3° presentación para el caso de desempate, se contemplarán las mismas pautas que para la 2° presentación.

Se tomará obligatorio para cada rango los siguientes poomse.

GRUPO	9°	8°	7°	6°	5°	4°	3°	2°	1°
FORMA	I	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII

DE LAS PUNTUACIONES

Cada competidor comenzará la ejecución de su poomse acreditando 10 m. puntos como nota inicial al cual se le restaran las deducciones.

A los efectos se establecerán las siguientes pautas de valoración:

- El competidor no completa la forma, no sabe la misma o no la recuerda. Dicho competidor no califica, puesto que es requisito mínimo conocer la forma con la cual compete.
- El competidor completa la forma satisfactoriamente y sin errores. Dicho competidor será puntuado de 1 a 10 puntos según desempeño.
- Cada acción errónea y/o defectuosa del poomse se puntuara con 0,25 puntos; el cual se le restara del puntaje total.
- La ejecución de la forma será cronometrada y la deducción que se des-



prenda de ella será valorada con 0,25 de descuento total.

Tiempos mínimos y máximos para cada forma son los siguientes:

FORMA	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
SEG. ("")	18" 24"	20" 25"	22" 27"	28" 32"	30" 35"	35" 40"	35" 40"	35" 40"

A los efectos cada juez confeccionara la correspondiente tarjeta de puntuación. En la misma se valorara por ítem los siguientes lineamientos: presentación, técnica, posiciones, desplazamientos y actitud del deportista.

Se computará el promedio de los puntajes dados por los jueces y ese promedio se dará a conocer como el puntaje del competidor en esa presentación.

Para acreditar ser ganador de la categoría en disputa deberá tener un puntaje mínimo de 4 puntos, caso contrario se dará la categoría como desierta.

El puntaje de la 1° y 2° ronda se promedian y en caso de incurrir en un empate los involucrados accederían a una 3° ronda de desempate.

TENIS DE MESA

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

MASCULINO Y FEMENINO

Podrán inscribirse hasta 5 competidores por escuela; por categoría; y por sexo.

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

LA MESA



La mesa será rectangular con una longitud de 2,74 mts. y una anchura de 1,52mts, pintada de color oscuro con la red divisoria y los soportes correspondientes. La red se sostendrá a 15,25 cm de altura.

ELEMENTOS DEL JUEGO

La pelota debe tener un diámetro de 40 mm y un peso de 2,7 grs. Será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja.

EL SERVICIO

El árbitro del encuentro sorteará el turno de servicio y el lado de la cancha. El jugador que comienza sirviendo tendrá dos (2) saques consecutivos y luego le tocará el turno al jugador adversario cumpliendo esta rotación de dos (2) servicios de forma permanente durante el partido.

El servicio es libre, pudiendo efectuarse a cualquier lugar del campo contrario.

Un servicio será válido cuando el jugador libera la pelota de la mano que no tiene la paleta, golpea con esta última y traspasa al campo del adversario previo pique en su campo.

Una vez iniciado el punto, la pelota siempre será golpeada por un jugador previo pique en su campo, nunca puede ser golpeada de aire.

Cada vez que en un servicio la pelota traspase al campo adversario haciendo contacto con la red deberá repetirse.

El jugador que está al servicio debe avisar que va a sacar o asegurarse que el adversario ya se encuentra en condiciones de recibirlo.

Un jugador estará a cargo de dos saques de manera consecutiva. Cuando el tanteador este igualado en 10 puntos, el saque se efectuará en forma alternada (un saque cada uno).



Si la pelota impulsada por el jugador A no pica en el campo contrario y el jugador B la toca o agarra por fuera de los límites de la mesa, el punto igualmente será sumado por el jugador B.

JUEGO

Los partidos serán jugados al mejor de 3(tres) sets.

Ganará un set el jugador que primero alcance 11(once) tantos, excepto cuando ambos jugadores consigan 10 tantos; en este caso, ganará el juego el jugador que primero obtenga dos tantos de diferencia sobre el jugador oponente. (Artículo 2.11 de la FATM modificado).

Antes de iniciar cada set los jugadores deben rotar o cambiar el lado de la mesa. En el caso de llegar al tercer set ésta rotación se producirá una vez que alguno de los dos jugadores anote el punto cinco (5).

El brazo libre es aquel que no sostiene la paleta, no puede servir de apoyo sobre la mesa ni sobre ningún elemento externo para realizar un remate o alguna ventaja deportiva. Ante la pérdida del equilibrio no se penalizará con un punto si el jugador necesita una ayuda extra que le permita seguir con la competencia.

SITUACIONES ESPECIALES

Cualquier circunstancia no especificada en el presente reglamento será decidida únicamente por el árbitro de la mesa o por la mesa de control y por la coordinación de la disciplina.

TENIS

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

Copa D: Categoría Libre.

MASCULINO Y FEMENINO



Podrán inscribirse hasta 5 competidores por escuela; por categoría; y por sexo.

Los jugadores que se inscriban en el Torneo de Single no podrán participar en dobles y viceversa.

El torneo se disputará con el sistema de eliminación simple.

Los partidos se jugarán al mejor de 13 games, definiéndose en caso de empate 6 a 6 por tiebreak.

NOTA

Será obligatorio el uso del calzado reglamentario.

VOLEIBOL

Copa A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

Copa D: Categoría Libre.

MASCULINO Y FEMENINO

Lista de Buena Fe: 12 Jugadores. Podrán inscribirse hasta 4 equipos por institución categoría y sexo.

- Durante el desarrollo del torneo los equipos deberán presentarse en la cancha con un mínimo de 6 jugadores y 1 técnico (mayor de 21 años).
- Se continúa con la participación del líbero. (Deberá utilizar una remera contrastante y con numeración reglamentaria). Cuando un equipo utiliza la opción de registrar un jugador defensor “Líbero”, su número debe estar también indicado en la hoja de formación inicial y en la planilla de juego, además de los seis jugadores / as que inicien.
- En todas las etapas del presente torneo, los encuentros se disputarán al mejor de tres sets.



- Se mantiene el sistema de Rally Point (los primeros sets serán a 18 puntos, sin diferencia y el set definitivo, si este fuera necesario, será a 15 puntos con diferencia de 2).
- Todas las remeras tienen que tener número en pecho y espalda de tamaño reglamentario.(DEL 1 AL 18)
- El capitán deberá estar debidamente identificado.
- En la competencia se aplicará el Reglamento Oficial de la Federación Internacional de Voleibol.



COPA C

Escuelas especiales
Deportes para personas con Discapacidad

INSCRIPCIÓN

Además de lo requerido en la Inscripción general se agrega

- Lista de Buena Fe, donde se inscribirán los atletas según las Categorías y Niveles correspondientes, esto no implica que pueda haber algún cambio en el nivel que los atletas fueran inscriptos.
- Certificación de la Institución Educativa o Social, que avale la discapacidad Intelectual de los competidores (en forma individual o listado general), esta documentación deberá ser entregada antes de que comience el torneo.

ATLETISMO DISCAPACITADOS

CATEGORIAS Y NIVELES

- Menores: 12, 13 y 14 años (nacidos en 2003, 02 y 01 exclusivamente).
- Cadetes: 15 y 16 años (nacidos en 2000 y 1999 exclusivamente).
- Juveniles: 17 años (nacidos en 1998 y anteriores).
- Libre: 17 años en adelante (cat. exclusiva centro de día)

NIVELES DE COMPETICIÓN

- a)** Comprensión de Reglamento Oficial.
- b)** Buena Comprensión Técnica. Deporte Adaptado: Sub-niveles B1 y B2.
- c)** Deporte de Desarrollo: Sub-niveles C1 y C2.



d) Competencia en equipo: Deporte protegido.

LINEAMIENTOS GENERALES

Podrán participar todos los atletas cuya patología de base sea discapacidad intelectual, avalada por certificado de la Institución escolar o social a la que pertenezca, o en su defecto por Hospital Estatal (en forma individual o listado general). Las planillas de inscripción deberán completarse atendiendo a un mismo nivel y sexo.

En caso que el Atleta presente trastornos Psiquiátricos, que le impidan respetar los reglamentos su participación quedara sujeta a la evaluación del comité técnico del Torneo.

Los atletas con Síndrome de Down, que presenten síndrome atlanto – axial deberán presentar certificado médico que autorice la actividad física en las pruebas en que se inscribe.

No se permitirá el acceso de entrenadores en el lugar de las pruebas, en ningún nivel de la competencia. El ingreso de los mismos será evaluado en el momento de la prueba por los jueces de campo o pista y serán llamados por los altavoces del lugar.

Los atletas deberán presentarse con ropa y calzado adecuado. No se permite el uso de zapatos de clavos y tacos en los Niveles "B", "C" y "D".

COMPRESIÓN DEL REGLAMENTO OFICIAL

Todas las competencias se desarrollarán basándose en el reglamento oficial y aprobado por la Federación Argentina de Atletismo, con excepción de las reglas modificadas en esta reglamentación. En pruebas de campo se ejecutarán 3 (tres) intentos incluyendo los nullos, extrayendo la mejor marca para su clasificación. En las pruebas de velocidad para el nivel A se permite la utilización de tacos de partida y clavos en todas las etapas del Torneo. No se requiere del registro del récord para la inscripción y partici-



pación de los atletas en este Nivel.

PRUEBAS DEL NIVEL A

El atleta podrá participar en todas las pruebas.
Menores, Cadetes y Juveniles:

- 80 mts.
- Salto en Largo (Reglamento oficial)
- Lanzamiento de pelota de Softbol

CLASIFICACIÓN

NIVEL “B” (Sub-Niveles B1 y B2):

BUENA COMPRENSIÓN TÉCNICA DEPORTE ADAPTADO SUB-NIVELES B1 Y B2

Todos los récords estarán regidos por las tablas de cada Etapa de Competencia.

Este Nivel contendrá 2 (dos) Sub-niveles que se armarán con el criterio de record:

B2

- De y hasta en: Salto en Largo.
- De y hasta en: Carreras de Velocidad.
- De y hasta en: Lanzamientos.

B1

- De y más en: Salto en Largo.
- De y menos en: Carreras de Velocidad.
- De y más en: Lanzamientos.



PRUEBAS DEL NIVEL B - C

(Sub-Niveles B1/B2 – C1/C2)

MENORES, CADETES Y JUVENILES

- 60 mts.
- Salto en Largo (Con tabla adaptada a 30 cm. del cajón)
- Lanzamiento de Pelota de Sóftbol

Se desarrollarán de la siguiente manera:

- Velocidad: la partida podrá ser alta o baja. Salida sin tacos ni zapatos de clavos. Los corredores serán descalificados si al invadir otro carril a juicio del juez principal, perjudique a otro corredor.
- Lanzamientos de Pelota de Softbol: se realizará en zona marcada especialmente para el evento con líneas de 5cm. de ancho. Dicha zona estará determinada por una línea perpendicular al sector de Lanzamientos de unos 10 mts. de largo delimitados por un corredor de 2 mts. de ancho aproximadamente. Esta zona deberá tener marcado el punto medio coincidente con el centro de la corredera sobre la línea de 10 mts. de límite, desde donde se medirán todos los lanzamientos. No se tendrá en cuenta el embudo que se utiliza habitualmente para determinar los nulos en las competencias de Lanzamientos.

Será válido todo lanzamiento que sobrepase la línea límite y sus prolongaciones imaginarias. Se medirá el lanzamiento desde el punto central hasta el primer contacto de la pelota con el suelo. Los atletas deberán realizar lanzamiento sobre hombro desde posición de pie detrás de la línea límite con o sin carrera previa. Es nulo aquel lanzamiento en el cual el elemento toca el suelo en su primer contacto con el mismo por detrás de la línea de lanzamiento, o si el atleta sobrepasa la línea límite en el momento del lanzamiento, o lance la pelota desde fuera de la corredera. No se considerará nulo, si el atleta pisa la línea límite sin rebasarla. Cada competidor realiza-



rá 3 (tres) lanzamientos consecutivos, incluyendo los nulos, y se tomará en cuenta el mejor.

- Salto en Largo (con carrera): la tabla de pique se reemplazará por una zona o tabla de pique a 30 cm. del borde del cajón de salto y con 30 cm. de ancho. Se efectuarán tres saltos, incluidos los nulos, que serán no consecutivos (de acuerdo a las condiciones climáticas y de los horarios del Torneo). El salto se medirá desde el borde de la zona o tabla de pique más cercano al cajón de salto. No se permitirá el uso de zapatos de clavos.

CLASIFICACIÓN

Los atletas, que hayan sido inscriptos en la Lista de Buena Fe, serán clasificados según su récord en los Sub niveles B1 o B2 / C1 – C2.

• Velocidad:

La partida deberá ser alta. Salida sin tacos, ni zapatos de clavos. Los corredores serán descalificados si al invadir otro carril a juicio del juez principal, perjudique a otro corredor.

• Lanzamientos de Pelota de Sóftbol:

Se realizará en zona marcada especialmente para el evento con líneas de 5cm. de ancho. Dicha zona estará determinada por una línea perpendicular al sector de Lanzamientos de unos 10 mts. de largo delimitados por un corredor de 2 mts. de ancho aproximadamente. Esta zona deberá tener marcado el punto medio coincidente con el centro de la corredera sobre la línea de 10 mts. de límite, desde donde se medirán todos los lanzamientos. No se tendrá en cuenta el embudo que se utiliza habitualmente para determinar los nulos en las competencias de Lanzamientos.

Será válido todo lanzamiento que sobrepase la línea límite y sus prolongaciones imaginarias. Se medirá el lanzamiento desde el punto central hasta el primer contacto de la pelota con el suelo. Los atletas deberán realizar



lanzamiento sobre hombro desde posición de pie detrás de la línea límite con o sin carrera previa. Es nulo aquel lanzamiento en el cual el elemento toca el suelo en su primer contacto con el mismo por detrás de la línea de lanzamiento, o si el atleta sobrepasa la línea límite en el momento del lanzamiento, o lance la pelota desde fuera de la corredera. No se considerará nulo, si el atleta pisa la línea límite sin rebasarla. Cada competidor realizará 3 (tres) lanzamientos consecutivos, incluyendo los nulos, y se tomará en cuenta el mejor.

ATLETISMO SORDOS

Categorías:

- MENORES: 12, 13 y 14 años
- CADETES: 15, 16, 17 y 18 años

Pruebas:

- Salto en Largo
- 80 mts.
- Lanzamiento de pelota Softbol

Podrán participar todos los atletas cuya discapacidad de base sea sordera, avalado por Certificado Médico. Se permite el uso de tacos de partida y zapatos con clavos en todas las etapas del Torneo.

ATLETISMO DISCAPACITADOS MOTORES

Niveles de participación:

Se competirá en tres niveles de edad:

Nivel 1:

- MENORES 12 a 14 años
- CADETES 15 y 16 años



Nivel 2:

- 17 a 20 años

Nivel 3:

- 21 a 30 años

Podrán participar los atletas discapacitados motores (lesionados medulares, parapléjicos, cuadripléjicos, espina bífida, amputados, secuela de mielomeningocele),

CERTIFICACION

La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología base y grado de lesión claramente (puede ser fotocopia del original). Deberá acompañar a la planilla de inscripción. En caso de no cumplirse este requisito, el atleta no podrá participar. A efectos de optimizar el desarrollo y organización general será obligación de los entrenadores cumplir con los siguientes ítems:

- 1)** Las planillas de inscripción deberán completarse atendiendo a un mismo nivel y sexo.
- 2)** Los participantes deben poseer la capacidad de comprender la técnica correcta de ejecución y el reglamento de las pruebas en que competirán.
- 3)** En caso en que el atleta presente trastornos psiquiátricos que le impidan respetar los reglamentos, su participación quedará sujeta a la evaluación del Comité Organizador.
- 4)** Toda la competencia se basará en el reglamento de la Confederación Argentina de Atletismo (Manual IAAF), con el agregado de las reglas oficiales del Reglamento Internacional de Deportes en Silla de Ruedas (IWAS).
- 5)** En las pruebas de campo, en todas las categorías, se ejecutarán dos series de tres intentos consecutivos cada una (incluyendo los nulos) to-



mando la mejor marca para su clasificación. En caso de participar en la prueba, en una misma categoría, más de ocho atletas, la primera ronda se considerará de clasificación, pasando a la ronda final las ocho mejores marcas.

6) En todas las carreras se correrán finales directas. Las partidas serán indicadas con dos voces: “a sus marcas” y disparo.

7) La altura de las sillas de ruedas y/o taburetes de lanzamiento, incluido el asiento, no debe exceder los 75 cm. de altura. Para las pruebas de campo, únicamente los posa pies podrán estar fuera del círculo de lanzamiento. Las sillas o taburetes de lanzamiento podrán estar sujetas por medio de tensores o por un auxiliar. Durante la acción del lanzamiento o tiro, al menos una parte de la zona superior de las piernas o de las nalgas debe permanecer en contacto con el asiento hasta que el elemento sea arrojado.

8) Pruebas de pista: para pista las sillas de ruedas deben tener un mínimo de 2 ruedas grandes y una pequeña; el diámetro de la rueda grande, incluyendo la llanta inflada no debe exceder los 70 cm. y el de las ruedas chicas 50 cm.; el diseño de las ruedas no deberá incorporar ningún dispositivo para aumentar su aerodinámica, permitiéndose un solo aro tipo, estándar sencillo y redondo para cada rueda grande.

9) En las pruebas de pista para atletas en silla de ruedas es aconsejable el uso de casco protector. Se permite la utilización de guantes protectores.

10) Partida: todas las partes de la silla de rueda, en contacto con la superficie de la pista, deben estar detrás del borde interior de la línea de partida.

11) Llegada: el tiempo será tomado desde el instante del disparo hasta el momento en que el centro de la/s rueda/s delantera/s de la silla del competidor llega al primer borde de la línea de llegada.



CATEGORÍAS DE PARTICIPANTES

- Motores: Categ. 55, 56, 57, 58 – Pruebas de campo Masculino y Femenino Categ. T 3 (55) T4 (56, 57 y 58) – Pruebas de pista. Masculino y Femenino

- Amputados: Categ. 43, 44, 45, 46 y 47 -Pista y campo Masculino y Femenino.

PRUEBAS

NIVEL 1:

- Carrera de 60 m. Masculino y Femenino Motores y Amputados.
- Lanzamiento pelota de Softbol Masculino y Femenino Motores y Amputados.
- Salto en largo Masculino y femenino Amputados: Categ. 45, 46 y 47.

NIVEL 2:

- Carrera de 60 m. Masculino y Femenino Motores y Amputados.
- Lanzamiento pelota de Softbol Masculino y Femenino Motores y Amputados.

NIVEL 3:

- Carrera de 80 m. Masculino y Femenino Motores y Amputados.
- Lanzamiento pelota de Softbol Masculino y Femenino Motores y Amputados.

ATLETISMO PC – PARÁLISIS CEREBRAL

Niveles de participación:

Se competirá en tres niveles de edad:



NIVEL 1:

- Menores 12 a 14 años
- Cadetes 15 y 16 años

NIVEL 2:

- 17 a 20 años

NIVEL 3:

- 21 a 30 años

Podrán participar los atletas cuya patología de base sea parálisis cerebral -PC- (lesión cerebral no progresiva).

CERTIFICACIÓN

La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología base claramente (puede ser fotocopia del original). Deberá acompañar a la planilla de inscripción. En caso de no cumplirse este requisito, el atleta no podrá presentarse a la clasificación funcional. A efectos de optimizar el desarrollo y la organización general será obligación de los entrenadores cumplir con los siguientes ítems:

- 1)** Las planillas de inscripción deberán completarse atendiendo a un mismo nivel y sexo.
- 2)** El cumplimiento del punto anterior por parte del entrenador es de vital importancia para la organización y clasificación de los atletas.
- 3)** Los participantes deben poseer la capacidad de comprender la técnica correcta de ejecución y el reglamento de las pruebas en que competirán.
- 4)** En caso en que el atleta presente trastornos psiquiátricos que le impidan respetar los reglamentos, su participación quedará sujeta a la evaluación del Comité Técnico.



5) Toda la competencia se basará en el reglamento de la Confederación Argentina de Atletismo (Manual IAAF), con el agregado de las reglas oficiales de CP-ISRA.

6) No se permitirá el uso de zapatos de clavos en ningún nivel.

7) En las pruebas de campo, en todas las categorías, se ejecutarán dos series de tres intentos consecutivos cada una (incluyendo los nullos) tomando la mejor marca para su clasificación. En caso de participar en la prueba, en una misma categoría, más de ocho atletas, la primera ronda se considerará de clasificación, pasando a la ronda final las ocho mejores marcas.

8) La categoría 34 ejecutará las pruebas de pista en silla de ruedas y las pruebas de campo desde silla de ruedas o taburete de lanzamiento.

9) En las carreras de atletas 35, 36, 37 será optativa la partida baja, en ese caso lo harán desde los tacos y a las voces reglamentarias. En caso de producirse una situación mixta, los que efectúen partida alta, sólo responderán a la voz de “listos” y al disparo. En caso que todos efectúen partida alta las voces serán: “a sus marcas” y el disparo.

10) Carreras: En caso de participar más de ocho atletas de una misma categoría, se realizarán series de clasificación, clasificando para la final el primero y segundo de cada serie y los restantes mejores tiempos.

11) La altura de las sillas de ruedas y/o taburetes de lanzamiento, incluido el asiento, no debe sobrepasar los 75 cm. Para las pruebas de campo, únicamente los posa pies podrán estar fuera del círculo de lanzamiento. Las sillas o taburetes de lanzamiento podrán estar sujetas por medio de tensores o por un auxiliar. Durante la acción del lanzamiento o tiro, al menos una parte de la zona superior de las piernas o de las nalgas debe permanecer en contacto con el asiento hasta que el elemento sea arrojado.

12) Pruebas de pista: para pista las sillas de ruedas deben tener un míni-



mo de 2 ruedas grandes y una pequeña; el diámetro de la rueda grande, incluyendo la llanta inflada no debe exceder los 70 cm. y el de las ruedas chicas 50 cm.; el diseño de las ruedas no deberá incorporar ningún dispositivo para aumentar su aerodinámica, permitiéndose un solo aro tipo, estándar sencillo y redondo para cada rueda grande.

13) En las pruebas de pista para atletas en silla de ruedas es aconsejable el uso de casco protector. Se permite la utilización de guantes protectores. Partida: todas las partes de la silla de rueda, en contacto con la superficie de la pista, deben estar detrás del borde interior de la línea de partida. Llegada: el tiempo será tomado desde el instante del disparo hasta el momento en que el centro de la/s rueda/s delantera/s de la silla del competidor llega al primer borde de la línea de llegada.

14) Previa clasificación deportiva realizada por clasificador competente en el tema que determinará su categoría.

CATEGORÍAS DE PARTICIPANTES

Parálisis Cerebral: 34, 35, 36, 37 Masculino y Femenino. Pruebas de pista y campo.

PRUEBAS

NIVEL 1:

- Carrera de 60 m. Masculino y Femenino. Todas las categorías.
- Lanzamiento pelota de Softbol.
- Salto en largo Masculino y femenino Categ 35 y 37.

NIVEL 2:

- Carrera de 60 m. Masculino y Femenino Todas las categorías.
- Lanzamiento pelota de Softbol Masculino y Femenino Todas las categorías.
- Lanzamiento pelota de Softbol Masculino y Femenino Categ 36.



NIVEL 3:

- Carrera de 80 m. Masculino y Femenino Todas las categorías.
- Lanzamiento pelota de Softbol. Masculino y Femenino. Todas las categorías.
- Lanzamiento de clava Masculino y Femenino Categ 36.

ATLETISMO CIEGOS – TRIATLÓN (masculino y femenino).

Modalidad y categorías:

- Menores 12 a 14 años
- Cadetes 15 a 18 años

Clasificación:

B1 - B2 - B3

PRUEBAS

- 80 m.
- Lanzamiento pelota de softbol
- Salto en Largo.

LINEAMIENTOS GENERALES

PODRÁN PARTICIPAR TODOS LOS ATLETAS CUYA DISCAPACIDAD DE BASE SEA LA CEGUERA O LA DISMINUCIÓN VISUAL.

LA CLASIFICACIÓN DE IBSA

- B1: Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo, hasta aquellas que perciban la luz pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición.
- B2: Desde aquellas personas que puedan reconocer la forma de una mano, luces y sombras, hasta aquellas que tengan una agudeza visual de



2/60 o un campo de visión de un ángulo menor de 5 grados.

- B3: Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta aquellas con una agudeza visual de 6/60 o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados (percibe dedos).

NOTA

Todas la clasificaciones de la capacidad visual se llevarán a cabo en el mejor ojo y con la mejor corrección posible (por ej.: Todos los deportistas que utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas en el momento de realizar el examen médico).

DURANTE LAS PRUEBAS

- Atleta B1: Llevarán gafas oscuras y guías durante todas las pruebas que realicen.
- Atleta B2: Será opcional el uso de guía durante las pruebas.
- Atleta B3: Rige el reglamento convencional de atletismo.

VELOCIDAD 80 METROS

B1 Y B2

- 1)** Durante la competición, el participante y su guía serán considerados un equipo.
- 2)** Los guías serán identificados con una pechera de color, proporcionada por la organización.
- 3)** Se dispondrá de 2 calles en la pista, una para el atleta y otra para el guía.



- 4)** El método de guía podrá elegirlo el atleta. Este escogerá entre ser dirigido por un guía que le sujete el codo o por medio de una soga que los separe hasta un máximo de 0,50m., o correr sin ninguna sujeción. El corredor podrá recibir instrucciones verbales del guía.
- 5)** El guía no podrá en ningún momento tirar del atleta, empujarle para darle impulso o soltar la soga (en caso que escoja este medio de sujeción. La infracción a esta regla supondrá su descalificación.
- 6)** Independientemente de que se utilice atadura o no, entre el atleta y el guía no podrá haber en ningún momento una distancia mayor de 0,50m.
- 7)** Cuando el corredor cruce la línea de llegada, el guía deberá estar detrás de él.
- 8)** Sólo podrán ingresar a la pista el atleta y su guía.
- 9)** No podrán usarse zapatos de clavos.
- 10)** Deberán llevar ropa y calzado adecuado.

B3

Rige el reglamento convencional de atletismo. No podrán usarse zapatos de clavos.



NOTA

Las partidas se efectuarán de pié (B1, B2 y B3)

LANZAMIENTOS

B1, B2

Sólo podrán ingresar a la zona de lanzamiento el atleta y su guía.

Todos los atletas realizarán 3 intentos consecutivos (b1, b2) incluyendo los nulos.

B3

Rige el reglamento convencional de atletismo Todos los atletas realizarán 3 intentos consecutivos incluyendo los nulos.

- Menores Bala 2 Kg.
- Cadetes Pelota de Softbol

SALTO

B1, B2

Sólo podrán ingresar a la zona de salto el atleta y su guía. Todos los atletas realizarán 3 intentos NO consecutivos (b1, b2) incluyendo los nulos.

B3

Rige el reglamento convencional de atletismo Todos los atletas realizarán 3 intentos NO consecutivos incluyendo los nulos.



NOTA

a) El área de batida será un rectángulo de 1 x 1,22 m., que deberá estar dispuesto de tal manera (usando tiza, polvo de talco, arena fina, etc.) que el atleta deje sobre el área la huella del pie con el que se impulsa. La longitud del salto se medirá desde la huella de caída en el foso hasta la impresión más cercana del pie con el que impulsó.

b) El salto sin impulso es considerado nulo. El salto realizado con tres pasos de carera como mínimo será considerado válido.

SE APLICARÁN LAS REGLAS VIGENTES DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE ATLETISMO AMATEUR (IAAF), CON EL AGREGADO DE LAS REGLAS OFICIALES DE I. B. S. A.

INSCRIPCIÓN

Se deberá presentar: Lista de Buena Fe, se deberá confeccionar una lista por categoría y sexo, donde se inscribirán a los atletas según el nivel que corresponda (B1-B2-B3). Certificado de discapacidad visual, expedido por medico oftalmólogo, o por la institución educativa a la que representa.

FÚTBOL 7 - DISCAPACITADOS INTELECTUALES

Solo de carácter **masculino**.

Categorías

- Menores: 12 a 14 años
- Cadetes: 15 a 17 años
- Juveniles: 18 años en adelante

INSCRIPCIÓN

Lista de Buena Fe: Estará compuesta por un máximo de 10(diez) y un mínimo de 7 (siete) jugadores. No podrá realizar ninguna modificación sin autorización de la Coordinación de la disciplina.



Podrá participar todo deportista cuya patología de base sea discapacidad mental.

CLASIFICACIÓN DE LOS NIVELES

• NIVEL A

Son jugadores de gran destreza individual y de conjunto, es el nivel de juego más alto, dominan la técnica y la táctica de fútbol 7. Tienen un gran conocimiento del reglamento y en su aplicación en el desarrollo del juego.

• NIVEL B

Son de nivel inferior al anterior, dominan la técnica y táctica, pero no dominan con excelencia el juego. Siempre deben saber las nociones básicas del juego, lateral, tiro libre, corner, etc.

• NIVEL C

Siempre el nivel es inferior al anterior, tienen dificultades para dominar las técnicas individuales y de conjunto pero deben saber las nociones básicas del juego, lateral, tiro libre, corner, etc.

• NIVEL D

Son los de menor nivel de juego tanto en lo individual como en lo grupal aunque poseen las nociones mínimas del deporte.

Siempre el NIVEL A es determinado por el equipo de mayor nivel de destreza individual y de conjunto, puede ser que un equipo en una etapa sea de NIVEL A pero cuando pasan a la etapa superior siguiente el testeo determine que son de NIVEL B, NIVEL C o NIVEL D. Los distintos niveles los darán la cantidad de equipos inscriptos. En caso que un equipo no posea las nociones mínimas básicas del juego, que permitan su ubicación en los niveles D de juveniles y C de menores o cadetes, queda a criterio de la



coordinación, la participación (competitiva o recreativa) del mismo en el torneo, a fin de evitar resultados abultados en su contra.

FORMA DE REALIZAR EL TESTEO

El testeo se realiza el día del evento. Todos los equipos deben pasar por una ronda preliminar (testeo) para evaluar el nivel de habilidad de los equipos participantes y de los jugadores individualmente.

Según la Lista de Buena Fe de cada institución se realizarán partidos de 10 o 15 minutos en el cual el/los veedor/es encargados de la organización observarán y evaluarán en forma individual y también como equipo para poder ser colocados en series equitativas. Irán dando el nivel a cada equipo, calificando a cada jugador con un puntaje del (1 al 10), luego se sumará el puntaje obtenido por cada equipo y se lo ubicará en la serie o nivel correspondiente.

A todos los equipos se le sumará además del puntaje individual de cada jugador, una calificación del 1 al 10 por el juego colectivo (si respetan los puestos en la cancha, relevos, ubicación, etc.) la cual se sumará a la puntuación total.

Todos los jugadores deben ser testeados, inclusive los suplentes (jugador que no fue testeado no puede participar una vez comenzado el torneo).

Especificar en la planilla de inscripción el o los arqueros que forman cada equipo.

Los arqueros no pueden pasar a ser jugadores de campo.

Si el puntaje obtenido por un equipo no logra insertarse en ningún nivel (Ej.: NIVEL A Equipo 1 = 65 puntos, Equipo 2 = 64 puntos, Equipo 3 = 63.5 puntos. NIVEL B Equipo 4 = 49 puntos, Equipo 5 = 47 puntos, Equipo 6 = 45 puntos. Equipo 7 = 56 puntos, este equipo debe insertarse siempre en el nivel superior inmediato. Aplicando la regla del 20 %).



Un jugador de campo puede pasar a ocupar el arco solamente cuando por una lesión del arquero titular no pueda seguir (autorizado por los veedores) y no haya inscripto ningún arquero suplente.

Ningún equipo puede inscribirse en un nivel determinado, el nivel lo va a dar el resultado del testeo.

Número de jugadores: Todas las categorías podrán participar con siete (7) jugadores, seis (6) de campo, y un (1) arquero.

CANCHA

Se jugará en canchas con piso de césped natural. Las medidas reglamentarias se ajustarán a la siguiente especificación:

- Menores y Cadetes: ancho 20 m.; largo 40 m.
- Juveniles: ancho 25 m.; largo 40 m.

ARCO

de 3 por 2 m. Área: una sola de 7 por 4 m.



TIEMPO DE JUEGO

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos c/u, con un descanso de 10 minutos entre cada tiempo, en todas las categorías.

CALZADO

Zapatillas comunes o calzado de fútbol.

CANILLERAS

Su uso será obligatorio en todas las etapas.

CAMBIOS

Serán ilimitados, pudiendo regresar los jugadores sustituidos. En los últimos cinco minutos del partido, no se admitirá el ingreso de jugadores, excepto por una lesión comprobada por el médico responsable. Este límite de tiempo, será fijado y anunciado por la mesa de control. Los cambios se realizarán con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control.

NOTA

En caso que el arquero abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquero suplente, el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS

- Jugadores: El mínimo para comenzar el partido será de cinco (5). El equipo que quede con menos de cinco (5) jugadores en la cancha, perderá los puntos en juego. En caso de ir ganando o empatando, perderá por



dos (2) goles a cero (0). El arquero, pondrá en juego la pelota únicamente con la mano (para reanudar el mismo cuando la pelota haya salido por la línea final del campo de juego), desde dentro de su área, sin sobrepasar la mitad del campo, por aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en mitad de cancha, para el equipo contrario. El arquero, sólo podrá jugar la pelota con el pie (cuando esta haya llegado a sus manos producto de una acción del juego) sacándola de su área, poniéndola en situación de juego, a riesgo de su propio arco. El arquero, podrá convertirse en jugador de campo al abandonar su área, en cualquier momento del partido pero no podrá sobrepasar la mitad de cancha, y además, podrá tomar la pelota con sus manos dentro de su propia área, después de un pase de un compañero. El capitán del equipo, deberá estar debidamente identificado. En caso que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque del arquero, lateral, tiro libre, corner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario. Además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta “azul”, la cual será descalificación con cambio, no permitiendo el reingreso del jugador descalificado por el resto del partido, pudiendo tomar parte del partido siguiente.

- Penal: Se ejecutará sin carrera previa; el punto del penal estará a seis (6) metros de la línea del arco.
- Tiro libre: Todos los tiros libres serán indirectos, a excepción del penal y el tiro de esquina. La barrera, en todos los tiros libres, se formará a cuatro (4) pasos de la pelota.
- Tiro de esquina: Se ejecutarán sin carrera previa.
- Gol: Será válido pasando la mitad de la cancha, a excepción del gol de cabeza o gol en contra. No será válido el gol de saque de inicio, en forma directa.
- Saque lateral: El reingreso de la pelota será con la mano; el balón no podrá ingresar directamente al área rival.



- Definición por penales: Serán ejecutados por aquellos jugadores que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero es inmodificable en esta situación: atajará quien haya finalizado el partido en esta posición.

La cantidad de penales será de 5(cinco), o sea 1(un) por cada jugador, excepto que algún equipo haya terminado con menos de 5(cinco) jugadores; en este caso el numero de ejecutantes lo dará el equipo con menor cantidad de jugadores. En caso de persistir la igualdad se ejecutaran series de 1 (un) penal hasta desempatar, sin tener en cuenta el orden de ejecución de la serie de 5 penales.

- Detención del tiempo de juego: Cada técnico podrá pedir un minuto por tiempo (dos minutos por partido).
- Autoridades: La única autoridad del partido será el árbitro, con la colaboración de la mesa de control.
- Camisetas: deberán ser numeradas.

NATACIÓN

FEMENINO Y MASCULINO

Categorías

- Menores: 12, 13 y 14 años
- Cadetes: 15, 16, 17 y 18 años



PATOLOGÍAS

- Discapacidad Intelectual: Nivel A - Clase S14 y SB14.
- Ciegos y Disminuidos Visuales: Clase S11, S12, S13 y SB11, SB12 Y SB13 de IBSA.
- Discapacidad Física / Motora: Clase S1 a Clase S10 y Clase SB1 a Clase SB9 de CP-ISRA.
- Sordos: Clase S15 y SB15

PERSONAL DE APOYO

Los nadadores con discapacidad física/motora pueden utilizar personal de apoyo para la entrada y salida del natatorio, y durante la partida. Los nadadores con discapacidad visual serán asistidos por personal de apoyo para las partidas y las llegadas. Los nadadores sordos serán asistidos por personal de apoyo utilizando señal de partida táctil (toque de pinza), y partirán con señal sonora del árbitro.