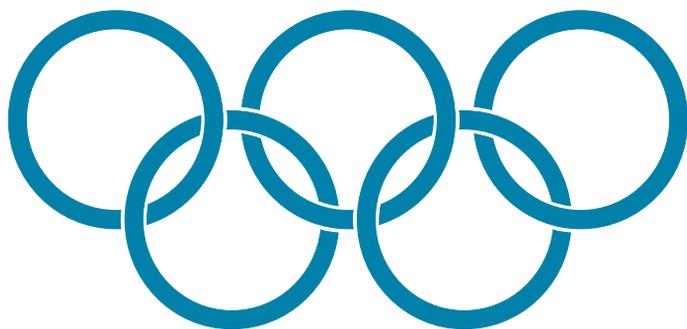




OLIMPIADAS ESTUDIANTILES



REGLAMENTO

DEPORTES

**SAN MIGUEL
2023**





INFORMES

Tel: 6091 7140

Correo: olimpiadasesanmiguel@hotmail.com

REGLAMENTO

2023



OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DEPORTIVAS

AUTORIDADES MUNICIPALES

INTENDENTE MUNICIPAL
DR. JAIME MÉNDEZ

SECRETARIO DE GOBIERNO
SR. JOAQUIN ESTRADA

SUBSECRETARIO DE DEPORTES
LIC. DARIO VECCHIO

DIRECTOR GENERAL DE DEPORTE COMPETENCIA
PROF. HERNAN CATINI

AUTORIDADES OLIMPICAS

COORDINADORA GENERAL
PROF. CECILIA DUARTE

COORDINADOR TECNICO ADMINISTRATIVO
PROF. ANDRES CAVERI



REGLAMENTO INFORMACIÓN GENERAL

REUNIÓN INFORMATIVA

19 DE ABRIL

Fábrica del Arte, Av. León Gallardo (ex Av. Perón) y Madre Camila Rolón.

INSCRIPCIÓN

Inicio: Jueves 20 de abril

Cierre: Martes 31 de mayo

COMPETENCIAS

Inicio: lunes 26 de Junio

Finales: septiembre, Escuela Sgto. Cabral

PROPÓSITO

Fomentar la participación y práctica de actividades deportivas, en distintos niveles de educación, a partir de la realización de las

OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL.

LUGARES DE COMPETENCIAS

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

DESTINATARIOS



Las **OLIMPIADAS 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 alumnos que a la fecha de la realización de las Olimpíadas sean “alumnos regulares” de las mismas. Estudiantes de Universidades Provinciales y Profesorados nacionales y provinciales, pertenecientes a instituciones de San Miguel, o residentes del partido con certificado de alumno regular. Los alumnos podrán participar en un solo deporte individual, un solo deporte grupal y en una sola categoría

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

Podrán inscribirse solo aquellas instituciones que participen de todas las instancias del programa; inscripción, etapa de clasificación, final olímpica y premiación. -(entendiéndose premiación: a los viajes a la ciudad de Mar del Plata y al Parque de la Costa)-.

Todas las instituciones deberán presentar la siguiente documentación

1 - Listas de buena fe por disciplina

Deberá ser elevada en forma digital al mail correspondiente a la disciplina en la que desean competir. Posteriormente, deberá ser impresa y entregada en formato papel en la Dirección General de Deporte Competencia, donde se la sellará quedando aprobada, salvo aviso del coordinador responsable del deporte para una última revisión.

La planilla deberá ser debidamente confeccionada con los datos de los participantes y el docente responsable mayor de 21 años.

2 - Planilla de responsabilidad civil

Cada Institución, tendrá que proveer por cuenta propia el seguro de los alumnos.

LUGAR DE INSCRIPCIÓN	
ÁREA DEPORTES	Dir. Gral. de Deporte Competencia Polideportivo "El Colibrí" Av. Balbín esq. Defensa. Tel. 6091-7140 INT 5870

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 1°, 2° y 3° puesto de cada disciplina, modalidad, categoría y sexo, tanto en las disciplinas individuales como de conjunto. Se entregará una **COPA “OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DE SAN MIGUEL 2022”** a la institución que obtenga mayor cantidad de medallas doradas (1° puesto) para cada **COPA**.

Para todos los primeros puestos en las categorías juveniles, tanto en **COPA A** como en **COPA B** tendrán como premio un viaje a la ciudad de Mar del Plata con traslado, pensión completa y excursiones a determinar incluidas.

En cuanto a los primeros puestos en las categorías menores y cadetes, de **COPA A** y **COPA B**, como también para los ganadores de todas las categorías de la **COPA C**, se les otorgará una salida al Parque de la Costa con traslado, pasaporte “Oro” y voucher por almuerzo incluidos.

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

Las instituciones ganadoras que no concurren a los viajes de premiación serán sancionadas con un (1) año de suspensión del torneo. En el caso de que una institución no pueda concurrir al viaje por superposición con otras salidas educativas u otras cuestiones se evaluará cada caso en particular, debiendo presentar la documentación pertinente a fin de acreditar dicho supuesto.

Con el fin evitar sanciones y desprolijidades en las salidas educativas, previo al desarrollo de la final olímpica, se re confirmarán los finalistas, de manera tal que, si se presentase algún inconveniente para realizar el viaje, se descalificará al equipo en cuestión evitando así sanciones y dándole posibilidad a otra institución/equipo.

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 denunciadores.

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 aplicará 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 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 inaugural y desfile por Instituciones en la Escuela de Suboficiales Sargento Cabral,

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



OLIMPIADAS ESTUDIANTILES DEPORTIVAS

San Miguel 2022

DISCIPLINAS	SEXO	COPA			
		A	B	C	D
ACUATLÓN	M - F	x	x		x
AJEDREZ	M - F	x	x		x
ATLETISMO	M - F	x	x		x
ATLETISMO PCD	M - F			x	
BASQUET 3X3	M	x	x		
BEACH VOLEY	M - F	x	x		x
FÚTBOL 5 PCD	M			x	
FÚTBOL 5	M	x	x		
GIMNASIA	M - F	x	x		
HANDBALL	M - F	x	x		
HOCKEY	F	x	x		
NATACIÓN	M - F	x	x		x
NATACIÓN PCD	M - F			x	
RUGBY	M	x	x		
SOFTBOL	M - F	x	x		
TENIS SINGLE	M - F	x	x		x
TENIS DE MESA	M - F	x	x		x
VOLEIBOL	M - F	x	x		



COPAS A - B		
MENORES 2009 - 2010 2011 inclusive	CADETES 2007 - 2008 inclusive	Juveniles 2005 - 2006 inclusive
COPA C Categorías y niveles sujetos a cada disciplina		
COPA D Terciarios y universidades		

CATEGORÍAS

ACUATLÓN

Copas A - B -D: Menores, Cadetes, Juveniles.

Esta modalidad deportiva consta de la combinación de dos disciplinas, natación y pedestrismo. Las mismas se desarrollarán en forma continua, siendo el tiempo total de carrera el comprendido desde el momento que se da la salida de natación hasta el final del tramo de pedestrismo.

Menores 100 mts. natación y 1.000 mts. pedestrismo
Cadetes 100 mts. natación y 1.000 mts. pedestrismo
Juveniles 200mts. natación y 2.000 mts. pedestrismo
Universitarios 300 mts. natación y 2.000 mts. pedestrismo.

NATACIÓN

A- Se nadará estilo libre

B- Las manos y pies deberán estar descubiertas, no pudiendo utilizar objeto de propulsión o flotación que permitan algún tipo de ayuda (manoplas, pata, etc)



A cada competidor se le tomara el tiempo de nadar. Al finalizar tendrán un breve lapso para cambiarse y pasar el pedestrisimo, donde comenzara la carrera el que haya salido con mejor tiempo y luego los demás en orden tal que se respete la ventaja temporal.

PEDESTRISMO

A- La indumentaria a utilizar será libre debiendo desarrollar esta etapa con el torso cubierto y calzado.

B- No está permitido el acompañamiento ni ayuda externa de ningún tipo

AJEDREZ

Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

MASCULINO Y FEMENINO

Se podrán inscribir hasta 10 (diez) 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 -D: Menores, Cadetes, Juveniles.

MASCULINO Y FEMENINO



Cada alumno podrá efectuar 2 (dos) pruebas (1 de pista más 1 de campo; o 2 de campo o 2 de pista) más la posta en las pruebas de posta cada Institución podrá inscribir un equipo por categoría y por sexo.

De no estar completa la posta inscripta, la organización determinará si se pueden hacer cambios o no. No se permitirá más de 2 cambios por posta.

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: Menores, Cadetes, Juveniles. 3 equipos por categorías

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 5 deberá ser utilizado.

EQUIPOS

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

Las remeras deberán tener número en el pecho y espalda (del 1 al 20). El capitán deberá estar identificado en su camiseta. Se permiten accesorios para la protección contra el sol, como anteojos de sol y gorras.

FÚTBOL 5



Copas A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

MASCULINO Y FEMENINO

LISTA DE BUENA FE

10 Jugadores. Hasta 2 (dos) equipos masculinos y 2 (dos) equipos femeninos por institución y categoría. 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. Si el árbitro observa a un jugador disputando el encuentro sin las mismas, podrá amonestar al infractor.

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) Fair Play.
- 4) 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 FINAL



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

ARCO

De 3X2 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 completas una ronda, para finalizas tirando de a un jugador por equipo hasta lograr la 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). Las demás especificaciones rigen de acuerdo al reglamento de AFA y criterio de la organización.

DISPOSICIONES REGLAMENTARIAS

Laterales: deberán efectuarse con la mano y no podrán dirigirse en forma directa al área rival.



Salida del arco: el arquero deberá realizar el saque con la mano, no pudiendo pasar la mitad de cancha en forma directa.

Gol: se convalidarán los goles efectuados por jugadores ubicados en mitad de cancha rival o en su defecto, goles en contra.

CALZADO

ESTÁ PROHIBIDO EL USO DE BOTINES CON TAPONES ALTOS.

GIMNASIA ARTÍSTICA

COPA A - B

DISCIPLINA

SUELO

PARTICIPANTES

Gimnasia exclusivamente NO FEDERADOS

SERIE OBLIGATORIAS

FEMENINO Y MASCULINO

EDADES	
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	

23

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

BEACH VOLLEY

COPA A - B -D: Menores, cadetes y juveniles

MASCULINO Y FEMENINO

Lista de Buena Fe: 2 jugadores. Podrán inscribirse 1 equipo por institución, categoría y sexo. Se utilizará el reglamento de la Federación del Voleiblo Argentino (FeVA)

**ALTURA DE RED
FEMENINO**

MASCULINO



Menores: 2,15 mts.

Cadetes: 2, 20 mts.

Juveniles: 2, 24 mts.

Menores: 2, 20 mts.

Cadetes: 2, 38 mts

Juveniles: 2, 43 mts.

DIMENSIONES DE LA CANCHA: 16 X 8 mts.

En todas las etapas del torneo los partidos se disputarán al mejor de 3 sets. Sistema de Rally Point. Los primeros dos sets serán a 21 pts. y el set definitivo, si fuera necesario, será a 15 pts. con diferencia de 2. Los cambios de lado se realizarán cada múltiplo de 7 pts.

HANDBALL

Copa A - B: Menores, Cadetes, Juveniles.

MASCULINO Y FEMENINO

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

DE BUENA FE

14 Jugadores – Hasta 2 equipos por institución por categoría y sexo.

En copa A solo podrán participar dos jugadores federados en cancha. (para todas las categorías).

En copa B solo podrán participar 3 jugadores federados en cancha.

TIEMPOS DE JUEGO

Categoría Menores y Cadetes: Se jugarán 2 tiempos de 10 minutos cada uno con 5 minutos de descanso. En la categoría juveniles, 2 tiempos de 15 minutos cada uno con 5 minutos de descanso. Solo habrá un tiempo muerto por equipo



por partido, a excepción de la final y semifinal que tendrán uno por tiempo y por equipo.

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 una serie de 5 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.

La categoría menores se disputará sin corner corto, y la categoría cadete se jugará un corner largo con superioridad numérica.



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.

DISTANCIA

25 metros.

RUGBY

Copas A - B: Menores, cadetes y juveniles

Únicamente **Masculino**



LISTA DE BUENA FE

14 Jugadores

Menores, Cadetes y juveniles

Las categorías son cerradas

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 SUPLENTE, 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 regirá 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.

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 regirá 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 SINGLE

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.

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.

MASCULINO Y FEMENINO

Lista de Buena Fe: 12 Jugadores. Podrán inscribirse hasta 3 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 25 puntos, con diferencia de 2 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 99)

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.

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 PCD

CATEGORÍAS Y NIVELES

MENORES: 12, 13 y 14 años

CADETES: 15 y 16 años

JUVENILES: 17 años

LIBRE: 17 años en adelante (cat. exclusiva centro de día)

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.

Los atletas deberán presentarse con ropa y calzado adecuado. No se permite el uso de zapatos de clavos y tacos.

COMPRENSIÓN 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 nulos, extrayendo la mejor marca para su clasificación final.



FÚTBOL 5 - DCP 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

50

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 PCD

FEMENINO Y MASCULINO

Categorías



Menores: 12, 13 y 14 años

Cadetes: 15, 16, y 17.

Libre: +18

PATOLOGÍAS

DISCAPACIDAD INTELECTUAL

CIEGOS Y DISMINUIDOS VISUALES

DISCAPACIDAD FÍSICA / MOTORA

SORDOS

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.