

PROGRAMA PROVINCIAL



2013

Portada	Pag. 1
Indice	Pag. 2
Fundamentación y Objetivo General	Pag. 3
Objetivos Específicos e Implementación y desarrollo del Programa	Pag. 4
División Provincial- Zonificación	Pag. 5
Manual de Competencias	Pag.6
Anexo I - Reglamentos Deportivos	Pag. 21
Ajedrez	Pag. 22
Atletismo Convencional	Pag. 24
Basquetbol	Pag. 28
Balonmano	Pag. 30
Box	Pag. 34
Ciclismo	Pag. 36
Fútbol Masculino	Pag. 41
Fútbol Femenino	Pag. 43
Judo	Pag. 45
Lucha	Pag. 48
Voleibol	Pag. 54
Natación Convencional	Pag. 56
Taekwondo	Pag. 58
Tiro con Carabina	Pag. 61
Anexo II - Sistema de Competencia para Deportes de conjunto	Pag. 63
Anexo III - Reglamento Deportivo Atletismo/Natacion Discapacitados	Pag. 66
Anexo IV - Gimnasia Rítmica	Pag. 81

Fundamentación

Con el fin de concebir la integración y unificación en un mismo programa del deporte, la cultura y la recreación, se ha diseñado el programa denominado “Juegos Integrados Neuquinos Evita”, a través del cual se pretende obtener un gran impacto a nivel social.

Esta Actividad constituye un espacio abierto, propone y promueve la participación igualitaria y masiva de todas las organizaciones deportivas, culturales, sociales, comunales y educativas, a efecto de ampliar el espectro de beneficiarios para asegurar la intervención de la población infanto-juvenil y adulta.

También es finalidad de estos Juegos contribuir al desarrollo de la Cultura y el Deporte de la provincia, mediante la práctica de estas especialidades por parte de la comunidad, a modo de mejorar la calidad de vida y el desarrollo integral de la persona.

Paralelamente a ello, además busca afianzar la identificación del niño, joven y/o adulto a través del sentimiento de pertenencia a su escuela, club, barrio o localidad, marcando y trasladando su identidad de origen, sintiéndose parte de un ser provincial y nacional con la cultura y valores propios de su lugar.

Igualmente desde el Estado entendemos que el juego constituye el fundamento mismo de la cultura, así como lo son las expresiones artísticas. La inclusión de las actividades culturales en los juegos de integración neuquinos nos permite convocar a un amplio sector social, promoviendo, desarrollando y fomentando el teatro, la danza, la fotografía, la literatura y la música.

También creemos que los programas de Educación Física apropiadamente desarrollados en la escuela, constituyen una de las claves para el éxito de los sistemas deportivos de cualquier nación y una base importante para la detección de talentos y para la prevención, desarrollo y conservación de un buen estado de la salud.

En ese sentido el deporte educativo, constituye una verdadera escuela de democracia, donde los valores de convivencia, solidaridad, participación, tolerancia, respeto, cooperación e integración social, juegan un papel preponderante. La inserción del deporte colegial permitirá a alumnos y docentes tener una oportunidad de participar de un evento donde podrán poner en práctica los valores y las habilidades motoras adquiridas.

El Programa JUEGOS NEUQUINOS tiene proyección en el plano nacional, se enlaza con el Programa JUEGOS NACIONALES EVITA que se aprobó mediante Ley 26.462/08, y se utilizará como clasificatorio para seleccionar los representantes neuquinos para concurrir a las finales nacionales.

Ambos Juegos constituyen un hecho de gran magnitud y de suma importancia para la Provincia, erigiéndose como una de las expresiones más interesantes en materia de integración deportiva, cultural y recreativa provincial como nacional.

Objetivo General

- *Promover la práctica deportiva, cultural y recreativa de la población a través de la organización y realización de un evento provincial que genere compromiso, bienestar y sentido de pertenencia entre la comunidad.*

Objetivos Específicos

- *Controlar e informatizar sobre el estado de general de salud de los participantes, a través de Ficha Médica obligatoria.*
- *Promover la inclusión e integración a través de la participación masiva en los JUEGOS, de los distintos barrios, escuelas y localidades Neuquinas.*
- *Contribuir al desarrollo del deporte y la cultura de la Provincia, como forma de mejorar la calidad de vida y el desarrollo integral de las personas.*
- *Relacionar el deporte escolar con el deporte comunitario y el deporte institucionalizado integrando y articulando acciones en pos de lograr a futuro una competencia única como así ampliar la base y concurso de más participantes.*
- *Emplear la competencia como un símbolo de comunicación, un medio para el intercambio de valores y un aporte más para el crecimiento personal.*
- *Impulsar la formación y proyección de deportistas y artistas, fortaleciendo la organización deportiva y cultural.*
- *Promover el desarrollo y evolución del deporte colegial en toda la provincia.*
- *Motivar a los adolescentes hacia la práctica deportiva y cultural para contrarrestar la tendencia a los vicios nocivos que plantea la sociedad moderna.*

Implementación y desarrollo del Programa

✚ **Etapa Local:** donde participan los representantes de los clubes, establecimientos educativos, ONG, parroquias, escuelas municipales, etc. Esta instancia de competencia es organizada exclusivamente por cada municipio y por los establecimientos educativos (intercolegial). Participarán todos los equipos en cada disciplina y categoría, que hayan cumplido los requisitos de inscripción y documentación en cada localidad de la Provincia.

✚ **Etapa Zonal:** los ganadores de cada etapa anterior representan a su municipio en la etapa zonal, en todos los deportes y categorías. La

organización es en forma conjunta entre los municipios de cada zona.

✚ **Etapa Provincial:** acceden a dicha etapa los ganadores de la etapa anterior. Las diversas Etapas Finales son organizadas por la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deportes, en conjunto con las localidades designadas como sedes .

✚ **Etapa Nacional:** acceden los ganadores de las finales provinciales.

Zonificación Deportiva Comunitaria y Cultural

- ✚ **Zona Norte** : Andacollo, Barrancas, Buta Ranquil, Chos Malal, Coyuco Cochico, El Cholar, Guañacos, Huinganco, Las Ovejas, Los Miches, Manzano Amargo, Taquimilán, Tricao Malal, Varvarco, Villa del Curí Leuvú, Villa del Nahueve.
- ✚ **Zona Sur** : Aluminé, Junin de los Andes, Las Coloradas, Pilo-Lil, San Martín de los Andes, Villa La Angostura, Villa Pehuenia, Villa Traful.
- ✚ **Zona Centro** : Cutral Có, Los Catutos, Plaza Huinul, Ramón Castro, Villa del Puente Picún Leufú, Zapala.
- ✚ **Zona Cuenca del Agrio** : Bajada del Agrio, Caviahue-Copahue, Covunco Abajo, Chorriaca, El Huecú, Las Lajas, Loncopué, Quili Malal, Mariano Moreno.
- ✚ **Zona Confluencia** : Añelo, Centenario, Los Chihuídos, Octavio Pico, Plottier, San Patricio del Chañar, Sauzal Bonito, Senillosa, Vista Alegre, Rincón de los Sauces, Aguada San Roque.
- ✚ **Zona ARCOCu.** (Asociación Regional Centro Oeste Deportiva Cultural): El Sauce, Paso Aguerre, Picún Leufú, Piedra del Aguila, Santo Tomás, Villa El Chocón.
- ✚ **Zona Metropolitana (Neuquén Capital)**: Todos los barrios de la Ciudad de Neuquén Capital.

Zonificación Intercolegial

- ✚ Zona Neuquén Capital "A" (1)
- ✚ Zona Confluencia – A y B (2)
- ✚ Zona Centro (3)
- ✚ Zona Norte (4)
- ✚ Zona Sur (5)
- ✚ Zona Neuquén Capital "B" (6)

Manual de Competencias

1.- DE LOS PARTICIPANTES:

Los Juegos Integrados Neuquinos 2013 están destinados a todos los niños/as, jóvenes y adolescentes de la provincia, de ambos sexos, convencionales y personas con discapacidad.

Para la **Categoría Sub 14** podrán inscribirse niños/as nacidos en los años 1999, 2000 y 2001 que cumplan los 14 años hasta el 31 de Diciembre de 2013.

Sólo en Gimnasia Rítmica se podrán inscribir en la **Categoría Sub 12**, las niñas nacidas en los años 2001 y 2002, las que cumplen 12 años hasta el 31 de Diciembre de 2013.

En el caso de los deportes de contacto y en la Categoría Sub 14 sólo se admitirá la participación de los nacidos en los años 1999 y 2000.

En la **Categoría Sub 16**, podrán inscribirse jóvenes nacidos en los años 1997 y 1998 que cumplan los 16 años hasta el 31 de Diciembre de 2013.

En la **Categoría Sub 18**, podrán inscribirse aquellos jóvenes nacidos en los años 1995 y 1996 que cumplan años hasta el 31 de Diciembre de 2013 y exclusivamente en las siguientes disciplinas :

Voleibol, en sexo masculino y femenino

Atletismo/Natación para Personas con Discapacidad, en sexo masculino y femenino.

En la Categoría Sub 20 :

En la Disciplina **Fútbol 5**, podrán inscribirse aquellos jóvenes nacidos en los años 1993, 1994, 1995 y 1996 que cumplan los 20 años al 31 de Diciembre de 2013. Disciplina únicamente con proyección provincial.

En la Disciplina **Tenis de Mesa y Bádminton**, podrán participar jóvenes nacidos en los años 1993, 1994, 1995, 1996, 1997 y 1998, que cumplan los 20 años al 31 de Diciembre de 2013. Disciplinas únicamente con proyección provincial.

CULTURA

De acuerdo a las diversas disciplinas artísticas y culturales :

En la **Categoría Sub 14** podrán inscribirse niños/as nacidos en los años 1999, 2000 y 2001 que cumplan los 14 años hasta el 31 de Diciembre de 2013.

En la **Categoría Sub 17**, podrán inscribirse jóvenes nacidos en los años 1996, 1997 y 1998 que cumplan los 17 años hasta el 31 de Diciembre de 2013.

ADULTOS MAYORES

La Categoría Adultos Mayores abarcará a todas las personas de ambos sexos nacidos hasta el año 1953, que cumplan los 60 años al 31 de Diciembre de 2013.

Con respecto a las edades y categorías detalladas, no podrán participar deportistas fuera de las mencionadas ni podrán incluirse en una categoría superior o inferior a la que por reglamento le corresponda o participando en algún nivel de competencia federada durante el presente año, a excepción de las disciplinas detalladas en los reglamentos específicos.

Domicilio :

Los inscriptos, en todas las categorías y disciplinas a desarrollarse, deberán ser residentes de las localidades a las cuales representen, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI donde conste la residencia al 31 de diciembre del año anterior.

2 - Modalidad de Participación y Deportes

Modalidad de Participación

Comunitaria: Podrán ser representantes de clubes, ONG'S, organizaciones comunales, Municipales, Comisiones de Fomento, establecimientos educativos de gestión pública o privada, escuelas deportivas, gremios, clubes, etc. Aquellos que no posean un organismo al cual representar también podrán hacerlo, únicamente acompañados de un adulto (mayor de 18 años), el cual será el responsable del equipo y ante los organizadores dentro y fuera de la competencia.

Escolar: En esta modalidad podrán participar deportistas en representación de su escuela (Pública o privada) y únicamente en las disciplinas deportivas y categoría (Sub 14) con proyección a los Juegos Nacionales Evita.

Características de Participación

Libre: se considera libre cuando pueden participar tanto deportistas federados como no federados.

Federados: se considera federado a aquel deportista que figure en los registros de las Federaciones ó Asociaciones Nacionales, Provinciales o Regionales.

No Federados: se considera **no federado** a aquel deportista que no cumple con las exigencias descriptas en el punto anterior.

Todo deportista sin actividad competitiva en los últimos 2 años hasta la fecha de inscripción perderá su condición de federado, razón por la cual podrá participar en los "Juegos Integrados Neuquinos" y "Juegos Nacionales Evita" como no federado. En caso de seguir figurando en los registros federativos, deberán presentar la certificación correspondiente de la federación a la que pertenece demostrando así, la ausencia en los registros de competencia en el lapso establecido, no siendo válida la presentación de certificación extendida por un Club.

- Se reafirma el NO a los seleccionados, en los deportes de conjunto. En las disciplinas de participación individual, los deportistas deben ser de la misma Zona Deportiva.

Todos los integrantes de cada delegación participante, declaran conocer y aceptar en todos sus términos la REGLAMENTACIÓN DE LOS JUEGOS INTEGRADOS NEUQUINOS, obligándose a respetar las reglas que la componen. Asimismo reconocen al TRIBUNAL DE DISCIPLINA allí establecido (u órgano que en el futuro lo reemplace), como único organismo facultado para su aplicación. Se acepta, que siendo el mencionado TRIBUNAL de instancia única, sus fallos o decisiones serán INAPELABLES E IRRECURREBLES antes órganos superiores.

3 - DE LOS DEPORTES

Categoría Sub 14 Modalidad Comunitaria

Deporte	Sexo	Característica
Fútbol 11	Masculino	No Federado
Fútbol 7	Femenino	Libre
Voleibol	Masculino	No Federado
	Femenino	No Federado
Básquetbol	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Atletismo Convencional	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Natación Convencional	Masculino	No Federado
	Femenino	No Federado
Atlet/Natac. Discapacitados	Mixto	Libre
Gimnasia Rítmica	Femenino	Libre
Judo	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Taekwondo	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Tiro con Carabina (Aire comprimido)	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Ciclismo	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Lucha	Masculino	Libre
	Femenino	Libre

Categoría Sub 14 Modalidad Escolar

Deporte	Sexo	Característica
Handball	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Voleibol	Masculino	Libre
	Femenino	Libre

Categoría Sub 14 Modalidad Comunitaria/Escolar

Deporte	Sexo	Característica
Ajedrez	Mixto	Libre (*)

(*) Libre con restricciones reglamentarias, las que se detallan en el Anexo I del Reglamento Deportivo respectivo.

Categoría Sub 16 Modalidad Comunitaria

Deporte	Sexo	Característica
Fútbol 11	Masculino	No Federado
Fútbol 7	Femenino	Libre
Voleibol	Masculino	No Federado
	Femenino	No Federado
Básquetbol	Masculino	No Federado
	Femenino	Libre
Atletismo Convencional	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Atlet/Natac. Discapacitados	Mixto	Libre
Tiro con Carabina (Aire comprimido)	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Handball	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Ciclismo	Masculino	Libre
	Femenino	Libre
Boxeo	Masculino	Libre
Ajedrez	Mixto	Libre

Categoría Sub 18 Modalidad Comunitaria

Deporte	Sexo	Característica
Voleibol	Masculino	No Federado
	Femenino	No Federado
Atletismo/Natación Discapacitados	Mixto	Libre

Categoría Sub 20 Modalidad Comunitaria

Deporte	Sexo	Característica
Fútbol 5	Masculino	Libre
Tenis de Mesa	Mixto	Libre
Bádminton	Mixto	Libre

Cultura

Categorías Sub 14 y Sub 17

Disciplina	Sexo
Pintura	Mixto
Cuento	Mixto
Conjunto Musical	Mixto
Canto Solista	Mixto
Danza	Mixto
Teatro	Mixto

Adultos Mayores

Disciplina	Sexo
Tejo	Femenino
	Masculino
	Mixto
Newcom (voleibol modificado)	Femenino
	Masculino
Ajedrez	Mixto
Tenis de Mesa	Femenino
	Masculino
	Mixto
Sapo	Femenino
	Masculino
CULTURA : Pintura/Danza/Cuento	Mixto

4. - DE LAS DELEGACIONES

Las delegaciones estarán conformadas, según el deporte, por :

- 1 (un) Director Técnico mayor de 18 años.
- 1 (un) Delegado mayor de 18 años. (Para equipo femenino será obligatorio un acompañante del mismo sexo).

Con respecto a la cantidad de participantes por disciplinas, se deberá respetar para la Instancia Final los siguientes cupos máximos :

CONSTITUCION DE LAS DELEGACIONES

CATEGORIA SUB 14

Modalidad Comunitaria

Deporte	Sexo	Deportistas	Técnico	Delegado	Total
Fútbol 11	Masculino	16	1	1	18
Fútbol 7	Femenino	10	1	1	12
Voleibol	Masculino	10	1	1	12
	Femenino	10	1	1	12
Básquetbol	Masculino	10	1	1	12
	Femenino	10	1	1	12
Natación Convencional	Masculino	6	1		7
	Femenino	6	1		7
Atletismo Convencional	Masculino	15	1	1	17
	Femenino	15	1	1	17
Atlet/Natac. Discapacitados	Mixto	12	8		20
Gimnasia Rítmica	Femenino	10	3		13
Judo	Masculino	6	3		15
	Femenino	6			
Taekwondo	Masculino	5	3		13
	Femenino	5			
Tiro con Carabina	Masculino	2	3		7
	Femenino	2			
Ciclismo	Masculino	3	3		9
	Femenino	3			
Lucha	Masculino	6	3		15
	Femenino	6			

Modalidad Comunitaria/Escolar

Deporte	Sexo	Deportistas	Técnico	Delegado	Total
Ajedrez Comunitario	Mixto	3	1		4
Ajedrez Escolar	Mixto	3	1		4

Modalidad Escolar

Deporte	Sexo	Deportistas	Técnico	Delegado	Total
Handball	Masculino	12	1	1	14
	Femenino	12	1	1	14
Voleibol	Masculino	10	1	1	12
	Femenino	10	1	1	12

Modalidad Cultural

Disciplina	Participantes	Profesores/Delegados	Total
Pintura	1	5	18
Narración	1		
Conjunto Musical	Hasta 4		
Canto Solista	Hasta 1		
Danza	2		
Teatro	Hasta 4		

CATEGORIA SUB 16

Modalidad Comunitaria

Deporte	Sexo	Deportistas	Técnico	Delegado	Total
Fútbol 11	Masculino	16	1	1	18
Fútbol 7	Femenino	10	1	1	12
Voleibol	Masculino	10	1	1	12
	Femenino	10	1	1	12
Básquetbol	Masculino	10	1	1	12
	Femenino	10	1	1	12
Handball	Masculino	12	1	1	12
	Femenino	12	1	1	12
Atletismo Convencional	Masculino	16	1	1	18
	Femenino	16	1	1	18
Atlet/Natac. Discapacitados	Mixto	12	8		20
Tiro con Carabina	Masculino	2	3		7
	Femenino	2			
Ciclismo	Masculino	3	3		9
	Femenino	3			
Boxeo	Masculino	7	3		10
Ajedrez Comunitario	Mixto	5	2		7

Modalidad Cultural Sub 17

Disciplina	Participantes	Profesores/Delegados	Total
Pintura	1	5	18
Narración	1		
Conjunto Musical	Hasta 4		
Canto Solista	Hasta 1		
Danza	2		
Teatro	Hasta 4		

Categoría Sub 18

Modalidad Comunitaria

Deporte	Sexo	Deportistas	Técnico	Delegado	Total
Voleibol	Masculino	10	1	1	12
	Femenino	10	1	1	12
Atlet.Pers.c/Discapacidad	Mixto	12	8		20

Categoría Sub 20

Deporte	Sexo	Deportistas	Técnico	Total
Tenis de Mesa	Mixto	4	1	5
Bádminton	Mixto	4	1	5
Fútbol 5	Masculino	9	1	10

ADULTOS MAYORES

Disciplinas	Sexo	Particip.	Total
Tejo	Femenino	2	8
	Masculino	2	
	Mixto	2	
	suplentes	2	
Newcom (Voleibol Modificado)	Femenino	3	9
	Masculino	3	
	Suplentes	3	
Ajedrez	Mixto	5	5
Tenis de Mesa	Femenino	2	6
	Masculino	2	
	Mixto	2	
Sapo	Femenino	3	6
	Masculino	3	
Cultura (Pintura/Danza/Cuento)	Mixto	4	4

5. – DE LAS COMISIONES DE FOMENTO

Las Comisiones de Fomento en caso de no completar la cantidad de jugadores podrán agruparse y conformar un solo equipo :

- a) Sólo podrán hacerlo aquellas que se encuentren en la misma zona (según zonificación de los Juegos Integrados Neuquinos), sin perder la representatividad las Comisiones de Fomento que se agrupan.

6. - DE LOS REGLAMENTOS DEPORTIVOS:

Se tendrán en cuenta los reglamentos vigentes de cada Federación Internacional realizándose las adaptaciones necesarias aprobadas por la Organización Provincial e instrumentado a través del Comité Técnico de Competencias.

Las adaptaciones a las que hubiere lugar serán indicadas en los respectivos reglamentos específicos.

7. - DE LA DOCUMENTACIÓN:

Será requisito indispensable y habilitante para las distintas etapas, los siguientes documentos:

- a) D.N.I. convencional, original y fotocopia de 1º y 2º hoja ó Nuevo D.N.I. (Tapa Color celeste) ó D.N.I. Tarjeta, ó
- b) Cédula de Identidad Federal / MERCOSUR ó
- c) Pasaporte.

En caso de presentar un documento donde no figure el domicilio, deberá acreditar una constancia de residencia mínima al 31 de Diciembre del año anterior a la edición en curso, para poder representar a dicho municipio. Dicha constancia deberá emitida por la autoridad provincial, municipal o policial.

En caso que un participante se encuentre con el D.N.I. en trámite, se le permitirá competir presentando la constancia del trámite, acompañada por fotocopia de la Partida de Nacimiento y foto actualizada, certificado de domicilio expedido por la autoridad competente, certificado debidamente sellado y firmado por el director/a de su escuela o presidente de la institución, y el director de Deportes de su localidad. Válido para todas las instancias de los Juegos Integrados Neuquinos 2013.

Para los que accedan a la Final Nacional, en las disciplinas con esa proyección, el Certificado Escolar deberá ser firmado por el Director de Deportes de la provincia.

No se aceptará la participación en la Final Provincial de ningún deportista con un documento que no permita identificar a su titular debido al mal estado de conservación del mismo, sin actualización ó sin fotografía.

Los extranjeros que no tramitaran sus correspondiente D.N.I., por esta edición podrán acreditar su identidad con : Pasaporte o Cédula de identidad del país de origen. En ambos casos deberán presentar certificación de residencia en la provincia expedida por la autoridad provincial, municipal o policial.

Todo problema de documentación de los participantes o cualquier otro tipo de circunstancia no prevista en la presente Reglamentación, será resuelta por el Comité Organizador y **las mismas serán de carácter inapelable.**

8. - DE LAS AUTORIZACIONES:

En atención a las condiciones que exige la cobertura de seguros del deportista, los participantes, menores de edad, deberán presentar OBLIGATORIAMENTE en cada una de las etapas, las AUTORIZACIONES DE LOS PADRES, ADJUNTAS A LA LISTA DE BUENA FE.

Será obligatoria la presentación del certificado de "APTITUD FÍSICA PARA LA PRÁCTICA DEPORTIVA". Modelo que se adjunta y válido hasta la instancia Zonal inclusive.

Para la participación en la Final Provincial y Final Nacional, será obligatorio la presentación de la Ficha Médica original por duplicado, debidamente firmada y sellada por el médico, como así también firmada por el padre, tutor o encargado, prestando el debido consentimiento, modelo que se adjunta a la presente reglamentación.

9. -DE LA PREMIACIÓN:

A definir por la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deportes.

10. - DE LAS LISTAS DE BUENA FE:

Etapas Local

La Lista de Buena Fe deberá confeccionarse con los nombres y datos completos (Fecha de Nacimiento y D.N.I.) de los jugadores y entrenadores/delegados designados por la Institución para ser presentada en la competencia, ante las autoridades municipales responsables de esta instancia, respetando el mínimo y máximo de jugadores o atletas establecidos para cada disciplina.

Se presentarán por triplicado (una para la Organización Local, una para la Organización Provincial y la otra para la delegación participante) , debidamente firmadas y selladas por la máxima autoridad de la Institución a la que representan y por la autoridad competente del área de deporte de la localidad participante y, remitidas a la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deportes, una vez finalizadas las inscripciones locales.

La presentación de la Lista de Buena Fe, implica la aceptación de los Reglamentos Generales y Reglamentos Deportivos de los Juegos Integrados Neuquinos.

Ningún jugador podrá inscribirse en dos disciplinas distintas.

Etapas Zonal y Provincial

Para estas instancias, no se podrá modificar y/o agregar al listado de buena fe, participantes que no disputaron la Etapa Local, con su correspondiente equipo. Es decir, la conformación de los equipos en todas las instancias surgirá del total de inscriptos respetando el máximo permitido para cada disciplina.

Las localidades que no cumplan con la forma establecida, como así la inclusión indebida de participantes son pasibles de sanciones que pueden llegar hasta la descalificación del jugador y/o equipo y por ende, la no participación de los Juegos.

La presentación de las mismas no implican su aprobación automática, las cuales serán debidamente fiscalizadas en cada instancia.

11. -DE LAS INSTANCIAS CLASIFICATORIAS Y RESPONSABLES DE LA ORGANIZACIÓN:

Etapas Local: La organización y ejecución es responsabilidad de las Direcciones Municipales de Deportes – Comisiones de Fomento, las que en caso de necesidad podrán constituir su propio Comité Local.

Etapas Zonal: A cargo de las Direcciones Municipales de Deportes que conforman cada Zona Deportiva, y la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte.

Etapas Provincial: A cargo de la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte y la localidad elegida como Sede.

12. - DE LAS FECHAS DE REALIZACIÓN:

Los responsables de la organización de las Etapas Locales y Zonales acordarán las fechas de ejecución de las respectivas etapas precedentes sujetas a la fecha de realización de la etapa provincial, de acuerdo al siguiente cronograma :

Inscripción	Abril
Etapas Local	Abril – Julio
Etapas Zonal	Julio- Agosto
Etapas Final Provincial	Septiembre- Octubre
Etapas Final Nacional	Noviembre

13. - DE LAS SEDES DE REALIZACIÓN:

Etapas Local: En cada localidad.

Etapas Zonal: Fijada por los Municipios y/o Comisiones de Fomento que integran cada Zona Deportiva.

Etapas Provincial: Fijada por la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte en acuerdo con las localidades que se elijan como sedes.

14. - DE LA SEGURIDAD:

Los respectivos Comités Organizadores serán responsables de tramitar la cobertura del seguro del deportista para el desarrollo de las etapas bajo su organización (Local y Zonal). La sede será responsable de la seguridad de los distintos escenarios de juego.

15. - DEL ALOJAMIENTO Y LA ALIMENTACIÓN:

La responsabilidad de estos rubros y los gastos que ellos generen, para el desarrollo de los zonales, estará a cargo de los Municipios correspondientes, contando con un Aporte No Reintegrable del Ministerio de Gobierno, Educación y Justicia (Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte); la Etapa Provincial estará a cargo de la localidad elegida como Sede con financiamiento del Ministerio de Gobierno, Educación y Justicia (Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deportes).

Se recomienda a los responsables de la organización, agotar los medios para brindar a las delegaciones una oferta superadora en la calidad de estos servicios.

16. - EL COORDINADOR ZONAL:

Un Titular y un Suplente, designado en cada Zona Deportiva por la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte, en acuerdo con los integrantes de cada Zona. Deben pertenecer a la misma Zona pero de distinta localidad.

Será el nexo entre la Zona Deportiva y la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte y deberá coordinar las actividades deportivas de los Juegos Integrados Neuquinos, elaborando un cronograma de las diferentes competencias.

17. - EL COORDINADOR DEPORTIVO:

Designado en cada disciplina por la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte, en la instancia Final. Será la máxima autoridad de la competencia y sus decisiones serán acatadas por técnicos, jueces, auxiliares, competidores y público en general, siendo las mismas de carácter inapelable.

18. – JUECES-ARBITROS:

Los jueces – árbitros serán soberanos en la dirección de los encuentros, con las facultades que le otorgue el reglamento oficial del deporte, con las respectivas adaptaciones a los juegos dejando constancia en la planilla de juego cualquier anomalía.

19. - DEL COMITÉ DE DISCIPLINA:

Los integrantes será designados por la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte.

20. - SANCIONES:

Serán aplicables directamente por el Comité de Disciplina, previamente conformado, de acuerdo a lo siguiente:

- a) Llamado de atención.
- b) Pérdida de puntos (parciales o totales).
- c) Suspensión de un partido.
- d) Descalificación del equipo.
- e) Iniciar una información sumarial para deslindar responsabilidades cuando el caso así lo exigiere.

21. – DE LA APLICACIÓN DE LAS PENAS:

La aplicación de las penas podrá corresponder a :

- a) Delegaciones Deportivas.
- b) Docentes, técnicos, encargados de equipos, y autoridades de los mismos.
- c) Jueces y árbitros.
- d) Delegados, directores de competencias, colaboradores o auxiliares de la organización de las mismas.
- e) Equipos participantes.
- f) Acompañantes y público de equipos participantes.
- g) Jugadores de equipos o atletas.

22. - RÉGIMEN DISCIPLINARIO:

En caso de comprobarse que un deportista no reúne las condiciones reglamentarias de participación, la Organización descalificará automáticamente al jugador infractor, técnico, jugador y técnico y / o al equipo infractor.

Durante las Finales Provinciales, toda actuación disciplinaria por anormalidades ocurridas antes, durante y después del tiempo reglamentario de juego y/o en lugares ajenos pero vinculados con la competencias serán informados por el Director de la Competencia, colaboradores o juez al Comité de Disciplina inmediatamente de ocurrido el hecho.

En este caso si se tratara de una persona a cargo del equipo, éste deberá ser reemplazado por otro miembro de la delegación, mayor de 18 años. A posteriori, el Comité determinará la sanción pertinente. Cuando el caso lo justifique, la sanción podría llegar a toda la delegación.

Todo competidor o persona afectada a una delegación que haya sido expulsada de alguna competencia, quedará automáticamente inhabilitado para continuar actuando en los Juegos Integrados Neuquinos, hasta tanto el Comité de Disciplina juzgue su conducta.

ATENCIÓN: Cuando la interpretación de este Manual de Competencias difiera de otras interpretaciones anteriores, este Manual tendrá prioridad. **Marzo 2013.**

ANEXO I

Reglamentos Deportivos

AJEDREZ

1º - Participantes

1.1 -

Categoría Sub 14

Modalidad	Jugadores	Conformación	Entrenadores Delegados
Modalidad Escolar	3	dos (2) masculinos y 1 (uno) femenino o viceversa	1
Modalidad Comunitaria	3	dos (2) masculinos y 1 (uno) femenino o viceversa	1

1.2 - Los participantes que conforman los equipos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

1.3 - Los Entrenadores/Delegados deberán ser uno de cada sexo.

1.4 – Se entiende por modalidad de jugador comunitario (tanto en Sub 14 como en Sub 16) aquellos que no se encuentren con ranking nacional o internacional al día de la fecha en que se realizan las Finales Provinciales o Nacionales, o jugadores que no hayan participado de cualquiera de las etapas de los Campeonatos Argentinos (ya sean en su fase regional, como en la fase final), Campeonatos Sudamericanos, Panamericanos o Mundiales.

1.5 -

Categoría Sub 16

Modalidad	Jugadores	Conformación	Entrenadores Delegados
Modalidad Comunitaria	5	dos (2) femeninos y y 3 (tres) masculinos o viceversa	2

1.6 - Los Entrenadores/Delegados deberán ser uno de cada sexo.

1.7 – Los jugadores de la Categoría Sub 14 no podrán participar de la Categoría Sub 16.

1.8- Al jugador que se le detecte una falta, se le eliminarán los puntos hasta ahí jugados, se convalidarán los del denunciante y posteriores al momento de la denuncia.

2º - Reglamentación

2.1 – Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez)

2.2 – Se presentará, un listado de todos los jugadores acreditados correctamente antes del comienzo de la primera ronda.

2.3 – La vestimenta de los jugadores será libre.

3º - Sistema de Competencia

3.1 – El Torneo será por equipos representativos de cada zona deportiva y se disputará conforme al Sistema Suizo a 7 rondas.

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

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

3.4 - El tiempo de reflexión será de 60 minutos a finish por jugador, por la cual cada partida no podrá superar los 120 minutos.

4º - Criterios de Desempate

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

4.1 – Suma de puntos totales de cada jugador.

4.2 – Bucholz Top

4.3 – Progresivo

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

4.5 – Mayor número de victorias.

4.6 – Sorteo.

ATLETISMO CONVENCIONAL

1º - Participantes

Categoría	Sexo	Deportistas	Entrenadores	Delegado	Total
Sub 14	Masculino	15	1	1	34
	Femenino	15	1	1	
Sub 16	Masculino	16	1	1	36
	Femenino	16	1	1	

Todos los atletas deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencias

Con respecto a los Entrenadores/Delegados, uno de ellos como mínimo, deberá ser del mismo sexo.

2º - Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la IAFF (*), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- a) Cada atleta podrá participar como máximo en dos (2) pruebas individuales y la posta; o la prueba combinada y la posta. La posta integrada no le sumará una prueba al atleta.
- b) Cada delegación podrá participar con dos (2) atletas por prueba como máximo en las dos categorías (Sub 14 y Sub 16).
- c) Es obligatoria la participación de los inscriptos en una de las pruebas.
- d) A la delegación que se le detecte un atleta que no haya participado en alguna de las pruebas, será sancionada con la pérdida de puntos.

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

. Todo participante que haga una partida en falso será advertido (tarjeta amarilla) y solamente se permitirá una salida en falso por carrera sin descalificar al atleta o los atletas que lo hayan realizado. Toda salida falsa posterior será causal de descalificación.

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

3º - Modalidad, Característica de Participación y Pruebas

3.1 – Para la Categoría Sub 14, la modalidad de participación será Comunitaria y la Característica libre.

Pruebas	Sexo	Especificaciones
Lanzamiento de Bala	Masculino	4 Kg.
	Femenino	3 Kg.
Lanzamiento de Jabalina	Masculino	600 gr.
	Femenino	600 gr.
Lanzamiento de Disco	Masculino	1 Kg.
	Femenino	1 Kg.
Lanzamiento de Martillo	Masculino	4 Kg.
	Femenino	3 Kg.
Salto en Alto	Masc/Fem.	----
Salto en Largo	Masc/Fem.	----
80 mts. Llanos	Masc/Fem.	----
150 mts. Llanos	Masc/Fem.	----
1200 mts. Llanos	Masc/Fem.	----
2000 mts. Llanos	Masc/Fem.	----
Posta 5 x 80 mts.	Masc/Fem.	----
2000 mts. Llanos	Masc/Fem.	----
Marcha Atlética	Masc./Fem.	Masc. = 3000 mts. Fem.=2000 mts.
Carrera c/vallas (*)	Masc/Fem.	Masc.= 100 mts. Fem.= 80 mts.
Posta 5 x 80	Masc./Fem.	----
Posta integrada 5 x 80	Masc/Fem.	----
Pentatlón	Femenino	80 mts. c/vallas, largo, alto, bala 600 mts. Llanos
Hexatlón	Masculino	800 mts. llanos, largo, alto, 100 mts. c/vallas, bala y jabalina

Nota : La posta integrada suma puntaje doble al igual que la posta convencional.

() Para las especificaciones de carreras con vallas : ver el Punto 4º*

3.2 – Para la Categoría Sub 16, la modalidad de participación será Comunitaria y la Característica Libre.

Pruebas	Sexo	Especificaciones
Lanzamiento de Bala	Masculino	5 Kg.
	Femenino	3 Kg.
Lanzamiento de Jabalina	Masculino	600 gr.
	Femenino	600 gr.
Lanzamiento de Martillo	Masculino	5 Kgs.
	Femenino	3 Kgs.
Lanzamiento de Disco	Masculino	1,5 Kg.
	Femenino	1 Kg.
Salto en Alto	Masc/Fem.	----
Salto en Largo	Masc/Fem.	----
Salto Triple	Femenino	Carrera de aprox. a la tabla no mayor a 16 mts.
	Masculino	Carrera de aprox. a la tabla no mayor a 20 mts.
100 mts. llanos	Masc/Fem.	-
300 mts. llanos	Masc/Fem.	----
800 mts. llanos	Masc/Fem.	----
2000 mts. llanos	Femenino	----
3000 mts. llanos	Masculino	
Marcha Atlética	Femenino	3000 mts.
	Masculino	4000 mts.
Posta 4 x 100 mts.	Masc/Fem.	----
Carrera c/vallas (*)	Femenino	100 y 300 mts.
	Masculino	110 y 300 mts.-----
Posta 4 x 100 mts.	Masc/Fem.	----

(*) Para las especificaciones de carreras con vallas : ver el Punto 4º

4º -Especificaciones Técnicas de las carreras con vallas Masculino

Categoría	Sub 14	Sub 16	Sub 16
Distancia	100 m	110 m	300 m
Altura entre vallas	0,84 m	0,84 m	0,76 m.
Distancia a la 1er. Valla	13 m	13,72 m	45 m.
Distancia entre vallas	8,50 m	9,14 m.	35 m.
Número de vallas	10	10	7

Femenino

Categoría	Sub 14	Sub 16	Sub 16
Distancia	80 mts.	100 mts.	300 mts.
Altura entre vallas	0,76	0,76	0,76 m.
Distancia a la 1er. Valla	12	13	45
Distancia entre vallas	8	8,50	35
Número de vallas	8	10	7

5º - Implementos

Los implementos a utilizar en las competencias deberán cumplir las normas del Reglamento de la I.A.A.F.

6º - Clasificación general por Categorías

- Se premiará por categoría y sexo siendo ganadora la zona que obtenga el mayor puntaje resultante de la suma de todas las pruebas.(Incluyendo la posta integrada)
- Se otorgarán puntos del primero al octavo clasificado (12-9-7-5-4-3-2-1),siendo doble la puntuación en las pruebas combinadas y de postas.
- Se realizará la premiación al finalizar la prueba y/o jornada.

7º - Criterios de Desempate

En caso de empate en la puntuación general de cada categoría, se resolverá por mayor número de primeros, segundos y terceros puestos respectivamente.

8º - Fiscalización

La Fiscalización estará a cargo del Círculo de Jueces y de la F. A. N

BÁSQUETBOL

1º- Participantes

Cada equipo masculino y femenino estará integrado por un máximo de diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2º - Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIBA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones o adaptaciones:

- a) La pelota será del tamaño N° 7 (cuero) para la rama masculina y N° 6 (cuero) para la rama femenina.
- b) Se jugarán 4 (cuatro) cuartos del 10 minutos (reloj corrido a excepción de los 5 últimos minutos del último cuarto), con intervalo de dos (2) minutos al finalizar el primer y tercer cuarto y, de diez (10) minutos en el entretiempo (final del segundo cuarto).
- c) El tiempo de paso de la línea de mitad de cancha (defensa – ataque) será de 8”.
- d) Las camisetas deberán estar numeradas del cuatro (4) al quince (15) en forma visible, adelante y atrás.

3º - De la clasificación de los equipos :

La clasificación de equipos se realizará de acuerdo al siguiente sistema de puntuación:

- a) 2 (Dos) puntos por partido ganado.
- b) Partido ganado por no presentación del adversario, el resultado es 20 – 0 (Veinte a cero).
- c) 1 (Un) punto por cada partido perdido.
- d) 0 (Cero) punto por no presentación o retiro del equipo.
- e) Si en la última fecha de la etapa clasificatoria un equipo no se presentara, automáticamente se le anularán todos los puntos obtenidos en la fechas anteriores.
- f) Si no se presentara en 2 (dos) fechas de la etapa clasificatoria, automáticamente quedará fuera de la competencia y no sumará puntos para su zona, interviniendo, en este caso, el Comité de Disciplina.

4º - Criterios de Desempate

4.1- Del partido empatado y periodo suplementario :

Si el resultado de un partido fuera empate, deberá decidirse el mismo con la disputa de un (1) periodo suplementario de cinco (5) minutos con reloj detenido o con tantos periodos suplementarios similares necesarios para desempatar

4.2 - En la Fase Clasificatoria o Final para dos o más equipos empatados en la posición :

- a) Si hay dos (2) equipos igualados en cantidad de puntos por la clasificación, el resultado de los partidos jugados entre sí, será utilizado para determinar la posición final de la zona.
- b) Si el empate fuera de más de dos equipos, se utilizarán los criterios de desempate del punto c) en adelante, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.
- c) Diferencia de entre tantos a favor y en contra.
- d) Si persiste el empate se tomará la mayor cantidad de tantos a favor.
- e) De persistir el empate, la menor cantidad de tantos en contra.
- f) Sorteo.

5º - Sistema de Competencia

Ver Anexo II "Sistema de Competencias" del presente Manual.

BALONMANO

Modalidad Escolar Sub 14

1º- Participantes

Cada equipo masculino y femenino estará integrado por un máximo de doce (12) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2º - Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la HIF, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones o adaptaciones :

- a) El encuentro se jugará en 2 tiempos de 20 (veinte) minutos cada uno, con un descanso de 10 (diez) minutos entre sí.
- b) El tamaño del balón de Juego para la rama Femenina, será el N° 1, mientras que para la rama Masculina será el N° 2
- c) Los participantes deberán vestir camiseta o remera y pantalón corto uniforme con numeración visible, en la parte anterior y posterior del 1 al 99..

3º - De la clasificación de los equipos :

3- 1- La clasificación de equipos se realizará de acuerdo al siguiente sistema de puntuación:

- a) 3 (tres) puntos por cada partido ganado.
- b) Partido ganado por no presentación o retiro del equipo, gana el equipo adversario por 6 a 0.
- c) 2 (dos) puntos por partido empatado a cada equipo.
- d) 1 (un) punto por cada partido perdido.
- e) 0 (cero) punto por no presentación o retiro del equipo.

3. 2 - Los sistemas defensivos a utilizar son :

- a) Sistemas abiertos (3:2:1, 3:3, y hombre a hombre)
- b) No se aceptarán los sistemas cerrados (6:0, 5:1)

4º - Criterios de Desempate

4.1 - En la Fase Clasificatoria para dos o más equipos empatados en la posición:

- a) Si hay dos (2) equipos igualados en cantidad de puntos por la clasificación, el resultado de los partidos jugados entre sí, será utilizado para determinar la posición final de la zona.
- b) Si el partido entre sí fue empate, se tomarán los criterios de desempate del punto 4.2.

c) En caso de que alguno de los equipos que haya ganado por no presentación terminara en su zona empatado, no se considerará para él ni para ninguno de los equipos empatados, el resultado contra el equipo que no se haya presentado.

4.2 – Si hay tres (3) o más equipos empatados entre sí :

- a) Se tomará la mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra).
- b) Si persiste la igualdad se tomará la mayor cantidad de goles a favor.
- c) Si persiste la igualdad se tomará la menor cantidad de goles en contra.
- d) Sorteo.

4.3 - En caso de igualdad en los partidos jugados en instancias semifinales y finales, se definirá de la siguiente manera:

a) 01 (uno) tiempo de 5 minutos sin descanso, sin otorgar minuto técnico a los equipos.

b) Otro tiempo de cinco (5) minutos.

c) Serie de tres (3) penales para cada equipo.

c) Si persiste la igualdad, se tira 1 (un) penal por equipo hasta definir. Ningún Jugador podrá ejecutar un segundo penal hasta tanto no hayan ejecutado todos los integrantes del equipo que hubieran estado en el campo de juego al término del partido, incluyendo al arquero.

d) Si en la última fecha de la etapa clasificatoria un equipo no se presentara, automáticamente se le anularán todos los puntos obtenidos en la fechas anteriores.

e) Si no se presentara en 2 (dos) fechas de la etapa clasificatoria, automáticamente quedará fuera de la competencia y no sumará puntos para su zona, interviniendo, en este caso, el Comité de Disciplina.

5º - Sistema de Competencia

Ver Anexo II "Sistema de Competencias del presente Manual

BALONMANO

Modalidad comunitaria Sub 16

1º Participantes:

Cada equipo, masculino y femenino, estará integrado por un máximo de doce (12) jugadores, un (1) técnico y 1 (un) Delegado (uno de ellos, como mínimo del mismo sexo que los participantes). En esta categoría, Sub 16, está destinados a jóvenes (15 y 16 años) nacidos en los años 1997 y 1998. Disciplina únicamente con proyección provincial.

2º Reglamentación:

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de La CAH (Confederación Argentina de Handball) teniendo en cuenta las siguientes especificaciones o adaptaciones:

- a) La pelota será del tamaño Nº 2 (cuero o material sintético) tanto para la rama femenina como masculina.
- b) Se jugarán 2 tiempos de 25' minutos a reloj corrido con 1 (un) intervalo de 10' minutos.
- c) Las camisetas deberán ser numeradas desde el Nº 1 al Nº 16.

3º Clasificación:

La clasificación de equipos se realizará de acuerdo al siguiente sistema de puntuación:

- a) 2 (dos) puntos por partido ganado.
- b) Partido ganado por no presentación del adversario, el resultado de 8 – 0 (ocho a cero)
- c) Al equipo que no se presente, se le descontará un punto.
- d) 1 (un) punto por cada partido empatado.-
- e) 0 (cero) punto por cada partido perdido.-

4º Criterios De Desempate:

4.1 - En la Fase Clasificatoria para dos o más equipos empatados en la posición:

- a) Si hay dos (2) equipos igualados en cantidad de puntos por la clasificación, el resultado de los partidos jugados entre sí, será utilizado para determinar la posición final de la zona.
- b) Si el partido entre sí fue empate, se tomarán los criterios de desempate del punto 4.2
- c) En caso de que alguno de los equipos que haya ganado por no presentación terminara en su zona empatado, no se considerará para él ni para ninguno de los equipos empatados, el resultado contra el equipo que no se haya presentado.

4.2 – Si hay tres (3) o más equipos empatados entre sí :

- a) Se tomará la mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra).

- b) Si persiste la igualdad se tomará la mayor cantidad de goles a favor.
- c) Si persiste la igualdad se tomará la menor cantidad de goles en contra.
- d) Sorteo.

4.3 - En caso de igualdad en los partidos jugados en instancias semifinales y finales, se definirá de la siguiente manera:

a) 01 (uno) tiempo de 5 minutos sin descanso, sin otorgar minuto técnico a los equipos.

b) Otro tiempo de cinco (5) minutos.

c) Serie de tres (3) penales para cada equipo.

d) Si persiste la igualdad, se tira 1 (un) penal por equipo hasta definir. Ningún jugador podrá ejecutar un segundo penal hasta tanto no hayan ejecutado todos los integrantes del equipo que hubieran estado en el campo de juego al término del partido, incluyendo al arquero.

e) Si en la última fecha de la etapa clasificatoria un equipo no se presentara, automáticamente se le anularán todos los puntos obtenidos en la fechas anteriores.

f) Si no se presentara en 2 (dos) fechas de la etapa clasificatoria, automáticamente quedará fuera de la competencia y no sumará puntos para su zona, interviniendo, en este caso, el Comité de Disciplina.

BOX

1. Participantes

- 1.1- La competencia será en la categoría **Sub 16**; por cada provincia los equipos estarán conformados por 7 (siete) boxeadores masculinos, 2 (dos) Entrenadores y 1 (uno) delegado los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.
- 1.2 - La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.
- 1.3 - La modalidad de participación es comunitaria y característica libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.
- 1.4 - Se competirá en 7 (siete) categorías de pesos a saber: Desde 46 y hasta 48 kg / hasta 50 kg / hasta 52 kg / hasta 54 kg / hasta 57 kg / hasta 60 kg y hasta 63 kg.
- 1.5 - No podrán participar en esta edición de los Juegos aquellos boxeadores que en la edición 2012 hayan obtenido medalla de Oro o de Plata.

2. Reglamentación

- 2.1- Esta disciplina se regirá por Reglamento FAB (Federación Argentina de Box)
- 2.2 - Conjuntamente con la inscripción se deberá adjuntar la fotocopia de la licencia y de la cantidad de combates realizados.
- 2.3 - Se participará en la modalidad de combates a 3 (tres) rounds de 2 (dos) minutos de duración con 1 (uno) minuto de descanso entre rounds.
- 2.4 - Todos los púgiles que hayan combatido serán evaluados por una Comisión Técnica Médica a fin de evaluar su permanencia en el Torneo
- 2.5 - Se participará en un mínimo de 2 (dos) combates para cada púgil que pierda solo por RSC.
- 2.6 - Los combates se realizarán con guantes de 12 onzas, protector inguinal y cabezal.

3. Sistema de Competencia

- 3.1 - Se participará en combate de eliminación con rueda de perdedores. No pudiendo competir algún púgil **más de una vez por día**. La posibilidad de ingresar a la rueda de perdedores se decidirá luego de pasar por la evaluación de la Comisión Técnica Médica.
- 3.2 - Se realizará el sistema de sorteo por sembrado dependiendo de la siguiente clasificación:
- 3.2.1- Evita Olímpico: Entrarán en esta categoría todos aquellos púgiles que tengan mayor cantidad de peleas.
- 3.2.2 Evita Promocional: Entrarán en esta categoría todos aquellos púgiles que tengan menor cantidad de peleas.

3.2.3 - La división de ambas categorías se realizará utilizando las reglas de equivalencia de la FAB.

3.2.4- Luego de esta división se armarán las llaves de la competencia, teniendo en cuenta siempre el criterio de equivalencia para su confección.

CICLISMO

1. Participantes

- 1.1 - Para la categoría **Sub 14 (a excepción de 12 años)** el equipo de cada Provincia estará integrado por 6 (seis) Ciclistas, 3 (tres) masculinos, 3 (tres) femeninos, 2 (dos) Entrenadores/Delegados (uno de cada sexo) y 1 (uno) mecánico, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia. Los Ciclistas deberán ser nacidos en los años 99/00. En este deporte se excluirá a los nacidos durante el año 2001.
- 1.2 - Para la categoría **Sub 16** el equipo de cada Provincia estará integrado por 6 (seis) Ciclistas, 3 (tres) masculinos, 3 (tres) femeninos, 2 (dos) Entrenadores/Delegados (uno de cada sexo) y 1 (uno) mecánico, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia. Los ciclistas deberán ser nacidos en los años 97/98.
- 1.3 - La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.
- 1.4 - La modalidad de participación es comunitaria y la característica libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.
- 1.5 - Todos los ciclistas deberán competir en las tres especialidades: 500 metros, Scratch y vueltas puntuables.

2. Reglamentación

- 2.1 - Esta disciplina se registrará por el Reglamento Oficial UCI (unión ciclista internacional) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el Manual de Competencia.
- 2.3 - De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista será descalificado del certamen.
- 2.5 - Se presentará, un listado de todos los deportistas acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.
- 2.6 - Bicicletas: Se utilizarán las bicicletas de pista con freno o de ruta con desarrollo medido.
- 2.7 - Se utilizarán los siguientes desarrollos:
 - VARONES CLASE '97/'98 - 6.80 metros.
 - VARONES CLASE '99/'00 - 6.40 metros.
 - DAMAS CLASE '97/'98 - 6.60 metros.
 - DAMAS CLASE '99/'00 - 6.40 metros.

3. Sistema de Competencia

500 metros

Definición

3.1 Las pruebas denominadas "kilómetro" y "500 metros" son pruebas contra el reloj, individuales, de salida parada.

3.2- EN LA COMPETENCIA JUEGOS EVITA SE HARÁ SOBRE 500 MTS EN CIRCUITO CALLEJERO.

Organización de la competición

3.3 - El orden de salida es establecido por los comisarios.

3.4 - Las pruebas se corren en final directa.

3.5 - En caso de igualdad entre los tres mejores tiempos, se entrega una medalla idéntica a cada corredor implicado.

3.6 - Todos los competidores deben efectuar su tentativa en el transcurso de la misma sesión.

Si la prueba no puede terminarse, por ejemplo, a causa de las condiciones atmosféricas, todos ellos deberán volver a correr en una sesión posterior, y no se tendrán en cuenta los tiempos realizados con anterioridad.

Desarrollo de la prueba

3.7 (N). En la salida, cada corredor es sujetado por un COMISARIO DEPORTIVO.

3.8 - La salida se da en la cuerda.

3.9 - En caso de falsa salida el corredor tomará una nueva salida inmediatamente.

3.10- En caso de accidente, el corredor tomará una nueva salida tras un descanso de aproximadamente 15 minutos.

3.11 - Un corredor no podrá realizar en total más de dos salidas.

Vueltas puntuables

Definición

3.12 - La carrera a los puntos es una especialidad en la cual, la clasificación final se establece por los puntos ganados y acumulados por los corredores en los Sprint y por vuelta ganada.

- 3.13 - Las pruebas se desarrollaran sobre las siguientes distancias:
Varones clase '97/'98 - 15 Km - 7 Sprint
Varones clase '99/'00 - 10 Km. - 5 Sprint
Damas clase '97/'98 - 12 Km - 5 Sprint
Damas clase '99/'00 - 10 Km - 4 Sprint

Organización de la competición

- 3.14 - Según el número de corredores inscriptos para la especialidad, los comisarios formarán eventualmente series de clasificación y determinarán el número de corredores mejor clasificados en cada serie, para que participen en la final.
- 3.15- Los Sprint se determinaran en relación a la medida del circuito, a partir de la cual se estipulará la cantidad de vueltas en que se disputarán los Sprint (1 cada 2500mts aproximadamente).
- 3.16- Se atribuye 5 puntos al primer corredor de cada Sprint, 3 puntos al segundo, 2 puntos al tercero y 1 punto al cuarto. Un corredor que gana una vuelta sobre el pelotón principal; obtiene 20 puntos. Un corredor que pierde una vuelta sobre el pelotón principal; pierde 20 puntos.
- 3.17 - En caso de igualdad a puntos, será tenido en cuenta la plaza del Sprint final (Texto modificado el 01.01.02; 01.01.04).

Desarrollo de la prueba

- 3.18- La salida se da lanzada después de una vuelta neutralizada.
- 3.19- Los Sprint se desarrollan según las reglas de las pruebas de velocidad.
- 3.20 - Se considera que un corredor ha ganado vuelta y obtenido 20 puntos, cuando alcanza al último corredor del pelotón principal.
- 3.21- Un corredor descolgado del pelotón y doblado no puede conducir el grupo bajo pena de expulsión de carrera.
- 3.22- Si en una vuelta que cuenta para la clasificación, uno o varios corredores alcanzan el pelotón principal, estos corredores se beneficiaran de una vuelta ganada, por tanto, 20 puntos. Los puntos del Sprint serán atribuidos a los corredores escapados a continuación o a los de la cabeza del pelotón.
- 3.23- Los corredores descolgados del pelotón y alcanzados por uno o varios corredores a punto de ganar vuelta no pueden conducir a estos últimos bajo pena de expulsión de carrera.
- 3.24- Los corredores que cuenten con una o varias vueltas de retraso podrán ser eliminados por el Colegio de comisarios.
- 3.25- En caso de acuerdo entre corredores, el (N) juez árbitro puede expulsar de carrera a los corredores implicados, eventualmente, después de ser advertido.

- 3.26- En caso de accidente reconocido, el corredor tiene derecho a una neutralización durante el número de vueltas lo más aproximado a una distancia de 1.300 metros. Cuando vuelva a la pista debe ocupar la posición que tenía antes del accidente.
- 3.27- Los corredores neutralizados no podrán remontar en pista en el último kilómetro. Si este último kilómetro comienza en el plazo del período de neutralización autorizado tras un accidente reconocido, y que los corredores no son capaces de volver a la pista antes del principio del último kilómetro, estos corredores neutralizados deben figurar en las últimas plazas de la clasificación, según los puntos acumulados antes del accidente.
- 3.28- En caso de caída de más de la mitad de los corredores, la carrera se detendrá y los comisarios establecerán la duración de la interrupción. La nueva salida se dará a partir de las posiciones que se mantenían en el momento de la caída.
- 3.29- El corredor víctima de un accidente reconocido en las 2 últimas vueltas no volverá a la pista, pero figurará, sin embargo, en la clasificación final en función de las vueltas ganadas o perdidas y de los puntos conseguidos antes de su accidente. Los demás corredores que no terminen la carrera serán excluidos de la clasificación final.
- 3.30- Si la pista llegara a quedar impracticable, por cualquier razón, los comisarios tomarán las siguientes decisiones:
- a) Volver a correr la prueba completamente el mismo día
 - b) Reanudar la prueba con los puntos y vueltas adquiridos

SCRATCH

Definición

- 3.31- El scratch es una carrera individual sobre una distancia determinada. (Texto modificado el 01.01.02)
- 3.32- Las pruebas se desarrollan sobre las siguientes distancias:
- Varones clase '97/'98 10 Km
 - Varones clase '99/00 8 Km
 - Damas clase '97/'98 8 Km.
 - Damas clase '99/'00 5 Km.
- (Texto modificado el 01.01.02)

Organización de la competencia.

- 3.33- Se realizaran series clasificatorias; a fin de reducir el número de participantes, al máximo de corredores autorizados en la pista, según el artículo 3.1.009.

Desarrollo de la prueba

- 3.34- La salida se dará lanzada después de una vuelta de neutralización.

- 3.35- Los corredores doblados por el pelotón principal deben inmediatamente abandonar la pista.
- 3.36- La clasificación final se establece en el sprint final, teniendo en cuenta las vueltas ganadas.
- 3.37- En caso de acuerdo entre corredores, los comisarios pueden expulsar de carrera a los corredores implicados.
- 3.38- La última vuelta de la carrera se señala por un toque de campana.

Accidentes

- 3.39- Los corredores víctimas de un accidente reconocido tienen derecho a una neutralización durante el número de vueltas acercándose lo más posible a la distancia de 1.300 metros.
- 3.40 - En la reincorporación a la pista, el corredor debe colocarse en la posición que tenía antes del accidente.
- 3.41- Los corredores neutralizados no podrán remontar en pista en el último kilómetro. El corredor que no termine la carrera no será clasificado.
- 3.42- La carrera podrá ser detenida en caso de caída masiva. Los comisarios decidirán si la nueva salida se da para la distancia completa o para la que queda, a partir de las posiciones en el momento de la caída. La misma regla es aplicable en caso de interrupción de la carrera a causa de intemperies.

4. Indumentaria y protecciones

- 4.1- Los competidores deberán presentarse en el punto de partida con la indumentaria oficial reglamentaria que se utiliza en el ciclismo y que esta normada por la UCI (unión ciclista internacional).
- 4.2- De no disponer la indumentaria y protecciones especificadas en el punto 4.1 no podrán competir y serán descalificados por los comisarios deportivos afectados al evento.

5. Penalizaciones

- 5.1- Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento oficial UCI (unión ciclista internacional).
- 5.2 - Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves serán sometidos a las sanciones del Comité de Disciplina de los Juegos Evita, como así también las estipulados por el ente rector de la disciplina.

FÚTBOL

Masculino

1º- Participantes

Cada equipo estará integrado por dieciséis (16) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2º - Reglamentación

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

- a) El encuentro se jugará en 2 tiempos de 30 (treinta) minutos cada uno, con un descanso de 10 (diez) minutos entre sí.
- b) Los participantes deberán vestir camiseta o remera y pantalón corto uniforme con numeración visible del 1 al 16 en la parte posterior.
- c) Es obligatorio el uso de canilleras.
- d) No se permite el uso de botines con tapones de aluminio.
- e) La acumulación de dos (2) tarjetas amarillas corresponde automáticamente a 1 (un) partido de suspensión.
- f) La aplicación de una tarjeta roja automáticamente inhabilita al jugador a disputar el siguiente encuentro como mínimo, y deberá esperar la sanción otorgada por el Comité de Disciplina.

3º - De la clasificación de los equipos :

3- 1- La clasificación de equipos se realizará de acuerdo al siguiente sistema de puntuación:

- a) 3 (tres) puntos al equipo ganador.
- b) 1 (uno) punto por partido empatado, a cada equipo.
- c) 0 (cero) punto al equipo perdedor.
- d) En caso que un equipo no se presente, perderá el partido 2 (dos) a 0 (cero)
- e) En caso de que a un equipo se le den por perdidos los puntos, el resultado final del partido será de 1 (uno) a 0 (cero)
- f) Se podrán realizar hasta (5) cinco sustituciones (4 jugadores de campo y el arquero).

4º - Criterios de Desempate

4.1 - En la Fase Clasificatoria para dos o más equipos empatados en la posición :

a) Si hay dos (2) equipos igualados en cantidad de puntos por la clasificación, el resultado de los partidos jugados entre sí, será utilizado para determinar la posición final de la zona.

b) Si el empate fuera de más de dos equipos, se utilizarán los criterios de desempate del punto c), en adelante, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

c) Mayor cantidad de goles a favor.

d) De persistir la igualdad, la menor cantidad de goles en contra.

d) Sorteo.

4.2 – En caso de igualdad en los partidos jugados en las Fases de Semifinales y Finales, se definirá de la siguiente manera:

a) Serie de cinco (5) penales.

b) Serie de uno (1) penal hasta lograr el desempate.

c) Todos los penales deberán ser ejecutados por jugadores que hayan finalizado el encuentro.

5º - Sistema de Competencia

Ver Anexo II "Sistema de Competencias" del presente Manual

FUTBOL FEMENINO

1º - Participantes

a) Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

b) Cada equipo deberá desarrollar el partido con una (1) arquera y seis (6) jugadoras de campo, salvo expulsiones reglamentarias.

2 - Reglamentación

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

- a) El encuentro se jugará en 2 tiempos de 20 (veinte) minutos cada uno, con un descanso de 10 (diez) minutos entre sí.
- b) El campo de juego será un rectángulo de entre 60 y 75 mts. de largo por 35 a 50 mts. de ancho.
- c) Los arcos serán de 2 mts. de alto por 4 mts. de ancho.
- d) Los participantes deberán vestir camiseta o remera y pantalón corto uniforme con numeración visible del 1 al 16 en la parte posterior.
- e) Es obligatorio el uso de canilleras.
- f) No se permite el uso de botines con tapones de aluminio y es obligatorio el uso de zapatillas en caso de jugarse en césped sintético.
- g) No se permite el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física de la jugadora
- h) La acumulación de tres (3) tarjetas amarillas corresponde automáticamente a 1 (un) partido de suspensión.
- i) La aplicación de una tarjeta roja automáticamente inhabilita a la jugadora a disputar el siguiente encuentro como mínimo, y deberá esperar la sanción otorgada por el Comité de Disciplina.
- j) Los cambios serán ilimitados, pudiendo ingresar jugadoras nuevamente al campo de juego.
- k) No se aplicará la Ley de Fuera de Juego (Off side)

3º - De la clasificación de los equipos :

3- 1- La clasificación de equipos se realizará de acuerdo al siguiente sistema de puntuación:

- a) 3 (tres) puntos al equipo ganador.
- b) 1 (uno) punto por partido empatado, a cada equipo.
- c) 0 (cero) punto al equipo perdedor.
- d) En caso que un equipo no se presente, perderá el partido 2 (dos) a 0 (cero)
- e) En caso de que a un equipo se le den por perdidos los puntos, el resultado final del partido será de 1 (uno) a 0 (cero)

4º - Criterios de Desempate

4.1 - En la Fase Clasificatoria para dos o más equipos empatados en la posición :

- a) Si hay dos (2) equipos igualados en cantidad de puntos por la clasificación, el resultado de los partidos jugados entre sí, será utilizado para determinar la posición final de la zona.
- b) Si el empate fuera de más de dos equipos, se utilizarán los criterios de desempate del punto c), en adelante, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.
- c) Mayor cantidad de goles a favor.
- d) De persistir la igualdad, la menor cantidad de goles en contra.
- e) Sorteo.

4.2 – En caso de igualdad en los partidos jugados en las Fases de Semifinales y Finales, se definirá de la siguiente manera:

- a) Serie de cinco (5) penales.
- b) Serie de uno (1) penal hasta lograr el desempate.
- c) Todos los penales deberán ser ejecutados por jugadores que hayan finalizado el encuentro.

5º - Sistema de Competencia

Ver Anexo II "Sistema de Competencias" del presente Manual

Judo

1. Participantes

1.1- La competencia será, en la categoría **Sub 14 (a excepción de 12 años, nacidos en el año 2001)**, por cada provincia los equipos estarán conformados por 6 (seis) judokas (equipo masculino) y 6 (seis) judokas (equipo femenino), 2 (dos) entrenadores/as, uno de cada sexo y 1 (un) delegado los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2- La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

1.3- La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.4- No podrán participar judokas en más de 1 categoría.

1.5- En masculino se competirá en 6 categorías de pesos a saber: (-40 kg, -44 kg, -48 kg, -53 kg, -58 kg y -64 kg)

1.5- En femenino se competirá en 6 categorías de pesos a saber: (- 40 kg, - 44 kg, -48 kg, -53 kg, -58 kg y -64 kg)

2. Reglamentación

2.1- Esta disciplina se regirá por Reglamento FIJ (Federación Internacional de Judo).

2.3- De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista, el mismo será descalificado.

2.4- Se participará en la modalidad de combates a 2 minutos.

2.5- El pesaje se desarrollará el día de la acreditación durante un período de dos horas y cada deportista tendrá **hasta dos oportunidades** para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia. El horario del pesaje será de las 16:00 a las 18:00 horas del día de la acreditación.

2.6- Estarán prohibidas las técnicas de kansetsu waza y shime waza.

3. Sistema de Competencia

3.1 -El sistema utilizado será mixto con una primer etapa clasificatoria todos contra todos en 4 zonas de 6 participantes, y una etapa campeonato con 6 llaves de eliminación simple de cuatro competidores cada una.

3.2- Al término de la etapa de clasificación las 6 llaves de cuatro competidores se reordenarán del siguiente modo:

3.2.1- Los cuatro primeros de cada zona (competirán del 1º al 4º Puesto)

3.2.2 -Los cuatro segundos de cada zona (competirán del 5º al 8º Puesto)

3.2.3- Los cuatro terceros de cada zona (competirán del 9º al 12º Puesto)

3.2.4 -Los cuatro cuartos de cada zona (competirán del 13º al 16º Puesto)

3.2.5- Los cuatro quintos de cada zona (competirán del 17º al 20º Puesto)

3.2.6 -Los cuatro sextos de cada zona (competirán del 21º al 24º Puesto)

3.3 -En la llave de la zona campeonato los que provengan de la zona A se cruzarán con los que provengan de la zona C y los de la zona B se cruzarán con los que provengan de la zona D.

3.4 -Cada lucha ganada tendrá el valor de 1 pto, y se anotara además un sub puntaje de acuerdo al siguiente criterio de valoración (según reglamento F.I.J.).

Decisión 1 pto - yuko 5 ptos - wazari 7 ptos - Ippon 10 puntos

4. Criterio de desempate

4.1- En la zona de clasificación inicial y en caso de empate entre más de dos competidores se desempatará siguiendo los criterios que se detallan a continuación:

4.1.1- Sub puntaje técnico

4.1.2 - Cuadro de todos contra todos en luchas de 1:30 minutos

4.2 - En la zona de clasificación y en caso de empate entre dos competidores se desempatará por sistema olímpico (ganador de la lucha entre sí).

4.3- En la zona de clasificación final se definirá por el sistema goleen scord a 2 (dos) minutos.

5. Indumentaria y protecciones

5.1 - Los competidores deberán presentarse en el área de competencia con la indumentaria que se requiere, pantalón, chaqueta y cinturón. Las categorías femeninas podrán tener una muda debajo de la chaqueta.

5.2 - Se podrá competir con un Judogui que tenga impreso el nombre de la provincia en la parte inferior de la espalda de la chaqueta del uniforme.

5.3- Los deportistas no podrán presentarse con ningún tipo de elemento que pueda lastimar al contrincante como algún elemento cortante, metálico, ojalillos, piercing, anillos, aros y cualquier otra protección que no responda a lo estipulado en el reglamento de este deporte.

5.4- Aquellos deportistas que posean ortodoncia deberán utilizar un protector bucal simple o doble según corresponda debiendo cubrir todos los espacios donde estén los brackets.

6. Penalizaciones

6.1- Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento FIJ.

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

LUCHA

1. Participantes

1.1- La competencia será en la categoría **Sub 14 (a excepción de 12 años, nacidos en el año 2001)**, por cada provincia los equipos estarán conformados por 6 (seis) luchadores (equipo masculino) y 6 (seis) luchadoras (equipo femenino), 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (un) delegado los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2- La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

1.3- La modalidad de participación es comunitaria de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.4- No podrán participar luchadores/as que estén catalogados como de primera categoría por la FALA (Federación Argentina de Luchas Asociadas).

1.5- En masculino hay 6 pesos en los siguientes rangos de kilogramos (42kg, -47kg, -53kg, -59kg, -66kg, -75kg) no pueden competir quienes excedan de los 75 kg.

1.6- En femenino hay 6 pesos en los siguientes rangos de kilogramos (37kg, -42kg, -47kg, -52kg, -57kg, -67kg) no pueden competir quienes excedan de los 67 kg.

2. Reglamentación

2.1- Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FILA (Federación Internacional de Luchas Asociadas) con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.

2.2- De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a luchador/a, será descalificado y los puntos obtenidos por el mismo no serán tenidos en cuenta en la suma total de su equipo.

2.3- Se presentará, un listado de todos los luchadores/as acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.

2.4- El pesaje se desarrollará un día antes del evento durante un período de dos horas y cada deportista tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia. El horario del pesaje será de las 16:00 a las 18:00 horas del día de la acreditación.

2.5- El estilo de lucha a realizar en la competencia es Lucha Libre, cada combate tendrá una duración de 2 (dos) tiempos de 1,30 (uno y medio) minuto con un tiempo intermedio para descanso de 30 (treinta) segundos.

2.6- En cada combate siempre se declara un ganador según los siguientes criterios:

- 2.6.1- Por superioridad técnica cuando se produzca una diferencia de 8 (ocho) puntos entre los luchadores/as.
- 2.6.2- Por mayor cantidad de puntos técnicos al finalizar el tiempo el combate.
- 2.6.3 - Si al finalizar el combate existiere igualdad de puntos técnicos se declarará ganador a quien tuviere menos penalizaciones. En caso de persistir la igualdad, a quien hubiere realizado la mayor cantidad de acciones de 2 (dos) puntos. Como última instancia de desempate será declarado vencedor quien hubiere obtenido el último punto del combate.
- 2.6.4- Si al finalizar el primer tiempo no hubo ningún punto, entonces se definirá mediante un "CLINCH" de acuerdo con el artículo referido al efecto en el reglamento de la FILA.
- 2.7- La superioridad técnica se produce cuando un luchador en cualquier momento del combate al volver a la posición neutral obtenga una diferencia de 8 (ocho) puntos técnicos sobre su adversario.
- 2.8- Los combates serán controlados por un árbitro y un juez quien también completará la planilla de control del combate. En caso de discrepancia deberá participar el supervisor responsable de controlar el colchón al efecto de definir la decisión. Las decisiones del cuerpo arbitral son inapelables.
- 2.9- Puntos a otorgar durante el combate :
- 2.9.1- Las técnicas realizadas desde la posición de pie deben ser obligatoriamente acompañadas hasta su terminación en el suelo, todas las acciones que terminen con dominio al rival otorgarán 1 (uno) punto.
- 2.9.2- Estando de pie, si un luchador pisa con un pie completamente fuera del área de combate, se le da un punto al luchador rival.
- 2.9.3- Técnicas en posición de tierra :
- 2.9.3.1- Por colocar al rival en posición de peligro 1 (uno) punto.
- 2.9.3.2- Por retención durante 3 (tres) segundos en posición de peligro 1 (uno) punto.
- 2.9.3.3- Por poner de espaldas (toque) al rival 2 (dos) puntos.
- 2.9.3.4 - Por pase atrás del rival (dominio) 1 (uno) punto.
- 2.10 - Cuando un luchador atacado es controlado por su contrincante con los dos hombros expuestos contra el colchón (2.9.3.3. puesta de espaldas) durante un período de tiempo lo suficientemente largo para que el árbitro observe el control total; la maniobra que resulta es considerada como toque. Para que un toque al borde del colchón sea reconocido, los hombros y la cabeza del luchador deben estar completamente dentro del área de combate.

3. Sistema de Competencia

- 3.1- El torneo será por equipos representativos de cada provincia y por cada sexo.
- 3.2- Por categoría se crearán hasta 4 (cuatro) grupos (A, B, C y D) para la etapa de clasificación. La disposición de los luchadores/as en cada grupo definirá por sorteo en el momento del cierre de inscripciones. Si en una categoría hubiese una cantidad de luchadores superior a 6 y menor a 13 se armaran 2 grupos, si hubiese hasta 6 luchadores se armara un solo grupo.
- 3.3- En la etapa de clasificación, dentro de cada grupo categoría y peso, todos luchan contra todos, no hay empate, por cada combate se otorgará puntaje según el siguiente criterio :
- 3.3.1- Al ganador por superioridad técnica 4 (cuatro) puntos
 - 3.3.2- Al ganador 3 (tres) puntos
 - 3.3.3- Al perdedor con al menos un punto a su favor 1 (uno) puntos
 - 3.3.4- Al perdedor sin puntos a su favor 0 (cero) puntos
- 3.4 - El luchador que concluye invicto será clasificado en primer lugar sin importar el total de puntos de clasificación.
- 3.5- Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, quien ganó el combate entre ellos será clasificado antes que el otro.
- 3.6- Si varios luchadores tienen un número igual de puntos de clasificación, se actuará de acuerdo a lo indicado en el punto 7 (Criterios de desempate) hasta que solo queden dos luchadores.
- 3.7- Finalizada la etapa de clasificación, a los competidores clasificados en el cuarto, quinto y sexto puesto de cada grupo se los clasificará automáticamente desde la posición 13 (trece) en adelante de acuerdo a su posición en los grupos y las condiciones descriptas en el punto 7 (Criterios de desempate).
- 3.8- Entre los clasificados en el primero, segundo y tercer puesto de cada grupo se realizará la etapa de clasificación final entre los competidores que comparten la misma posición en todos los grupos para definir las 4 (cuatro) posiciones correspondientes, lucha el competidor del grupo A con el Grupo C, y el del Grupo B con el del Grupo D, los ganadores luchan entre si para definir las 2 (dos) primeras posiciones de las 4 (cuatro) en juego, y los perdedores luchan entre si para ocupar las restantes posiciones, de acuerdo a la posición de clasificación obtenida, lucharán por las posiciones de la clasificación final, según la siguiente tabla:

Clasificados	Posiciones finales
3 (terceros)	9 -10 -11 -12
2 (segundos)	5- 6- 7- 8
1 (primeros)	1- 2- 3- 4

Los combates se realizarán en el orden especificado en esta tabla, se inician por los terceros y se finaliza con los primeros.

3.9- En la clasificación final por categoría / peso, de acuerdo a la posición que ocupe cada luchador/a entre el primero (1ro.) y décimo (10mo.) puesto otorgará un puntaje al equipo para determinar en que posición queda su equipo dentro de la rama (masculino o femenino) en que participa.

3.10- El puntaje que da cada competidor al equipo por la posición en la clasificación final es:

- 10 (diez) puntos el primero,
- 9 (nueve) el segundo,
- 8 (ocho) el tercero,
- 7 (siete) el cuarto,
- 6 (seis) el quinto,
- 5 (cinco) el sexto,
- 4 (cuatro) el séptimo,
- 3 (tres) el octavo,
- 2 (dos) el noveno,
- 1 (uno) el décimo.

3.11- En cada rama por sexo se declara ganador al equipo que más puntos obtenga, en caso que los equipos empaten los puntos obtenidos, para definir la mejor posición se tomará en cuenta quien tiene mayor cantidad de 10 (diez) puntos obtenidos (primer puesto), de persistir los empates se tomarán la mayor cantidad de 9 (nueve) puntos obtenidos (segundo puesto) y así hasta que se pueda definir un ganador o la mejor posición.

3.12- La competencia se realizará durante 5 (cinco) días, la etapa de clasificación se llevará a cabo durante los 3 (tres) primeros días en jornadas de mañana y tarde, en esta etapa todos los competidores realizarán 5 (cinco) combates en total, en el día 4 (cuatro) se hacen las finales del 5to al 8vo puesto, en el día 5 (cinco) se hacen las finales del 1ro al 4to puesto.

4. Indumentaria y calzado

4.1- Los competidores al momento de luchar se identificarán cada uno por tener color rojo o azul.

4.2- Se podrá competir con la clásica malla de lucha de color rojo o azul según le toque que puede tener el nombre de la provincia en la espalda.

4.3- De no disponer la indumentaria especificada en el punto 4.2 podrán competir con pantalón corto que tenga aproximadamente 15 centímetros de pierna, de color rojo o azul según le toque, o en su defecto deberán portar en un tobillo una cinta del color rojo o azul según le toque, atada o abrochada.

4.4- De luchar acorde a lo indicado en el punto 4.3 los varones lucharán con el torso desnudo y las mujeres con remera de manga corta.

4.5- Se lucha calzado, con botas de lucha o zapatillas de suela blanda, que no contengan ningún tipo de elemento que pueda lastimar, como algo cortante, metálico, ojalillos, etc.

5. Penalizaciones

5.1- Durante un combate, en los casos en que un luchador rehúya combatir, cometa una acción antirreglamentaria como golpes o agarres ilegales que perjudiquen a su adversario y/o causen dolor, como así también una acción reñida con la moral y buenas costumbres, se lo penalizará con una amonestación, y se adjudicará un punto al adversario.

5.2- A quien durante el combate reitera una falta se lo podrá descalificar dándole como perdido el mismo y otorgándole 3 puntos a su rival.

5.3- Si se cometen faltas graves se lo podrá descalificar del torneo otorgando 3 puntos a los rivales con quien debería haber luchado en el resto de los combates.

6. Especificaciones para el Desarrollo del Combate

6.1- Llamada e Inicio del Combate

Para iniciar el combate a los luchadores se los debe llamar con voz clara y alta por su nombre y apellido y provincia a la que representa, primero al color rojo y a continuación al color azul.

Se los llamará al menos 3 (tres) veces, con un intervalo de tiempo de 15 (quince) segundos entre cada llamada, si después de la tercer llamada el luchador no se ha presentado en el colchón será descalificado (se la da por perdido el combate).

Cuando ha sido llamado, el luchador se colocará en la esquina correspondiente al color que le ha sido asignado y debe esperar a que el árbitro lo llame al centro del colchón.

El árbitro deberá inspeccionar si el luchador se presenta acorde a las reglas en su aspecto y uniforme de competencia, en caso de no concordar con el reglamento (punto 4 indumentaria y calzado) se le dará 1 (un) minuto para presentarse en condiciones.

Para iniciar el combate ambos luchadores primero deberán saludar al árbitro, y luego entre ellos mediante un apretón manos.

6.2- Posición de Inicio y Continuación

La posición neutral se produce en el inicio del período regular y después de cada interrupción del combate. Se define como posición neutral a la que se toma cuando ambos luchadores de pie se colocan enfrentados en el centro del círculo y esperan el sonido del silbato del árbitro para iniciar el combate.

El sonido del silbato del árbitro es el que marca el inicio y la interrupción del combate.

Toda acción iniciada después del sonido del silbato o fin del tiempo es inválida.

6.3- Salidas Afuera

Cada vez que un pie se apoye completamente fuera de la zona de combate, se debe

interrumpir la acción y los luchadores deben volver a posición inicial.

Toda acción iniciada dentro de la zona de combate y terminada como caída fuera de ella es válida.

6.4- Fin del Combate

Al finalizar el combate el árbitro se ubicará en el centro del colchón con ambos luchadores a sus costados; el rojo a su izquierda y azul a su derecha. Los tomará de las muñecas y levantará el brazo del ganador. Posteriormente se saludarán el árbitro y los luchadores, quienes también se acercarán al rincón de su oponente a saludar al entrenador con un apretón de manos.

7.- Criterios de desempate

Para definir al último clasificado se utilizará el siguiente criterio de descarte, hasta quedar dos luchadores. Entre ellos quedará clasificado el ganador del enfrentamiento directo entre sí.

- 1) El menor numero de victorias por superioridad
- 2) El menor numero de victorias
- 3) El menor numero de puntos anotados en toda la competencia
- 4) La mayoría de puntos recibidos en toda la competencia
- 5) De los dos luchadores restantes, el ganador de su combate será clasificado primero

VOLEIBOL

1º- Participantes

Cada equipo masculino y femenino estará integrado por un máximo de diez (10) jugadores y dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, como mínimo, del mismo sexo que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2º - Reglamentación

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

- a) La ronda clasificatoria y semifinal, al mejor de tres (3) sets, bajo el sistema Rally Point a 25 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos. El tercer set se desarrollará en tie break a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 (dos).
- b) Los partidos finales, al mejor de cinco (5) sets con igual sistema de definición.
- c) Se dejará a criterio del entrenador el uso del libero, pudiendo cambiar al mismo de un partido a otro.
- d) En la categoría Sub 14 la altura de la red será:
En Masculino de 2,30 mts. y Femenino de 2,15 mts.
- e) En la categoría Sub 16 la altura de la red será :
En Masculino 2,40 mts. y Femenino 2,20 mts.
- g) En la categoría Sub 18 la altura de la red será :
En Masculino 2,43 mts. y Femenino 2,24 mts.
- h) Para la Categoría Sub 14 Modalidad Comunitaria, el saque deberá ser a pie firme.
- i) Para la Categoría Sub 14 Modalidad Comunitaria, no podrá realizarse ataque de 2da. línea.
- j) Los participantes deberán vestir camiseta o remera y pantalón corto uniforme con numeración visible.
- k) La camiseta del libero deberá ser de diferente color a la del resto del equipo.

3º - De la clasificación de los equipos:

La clasificación de equipos se realizará de acuerdo al siguiente sistema de puntuación:

- a) 2 (Dos) puntos por partido ganado.
- b) Partido ganado por no presentación del adversario, el resultado es 2-0 (Dos a cero) en sets : 25 – 0 // 25 - 0 .
- c) 1 (Un) punto por cada partido perdido.
- d) 0 (Cero) punto por no presentación o retiro del equipo.

- e) Si en la última fecha de la etapa clasificatoria un equipo no se presentara, automáticamente se le anularán todos los puntos obtenidos en la fechas anteriores.
- f) Si no se presentara en 2 (dos) fechas de la etapa clasificatoria, automáticamente quedará fuera de la competencia y no sumará puntos para su zona, interviniendo, en este caso, el Comité de Disciplina.

4º - Criterios de Desempate

En la Fase Clasificatoria para dos o más equipos empatados en la posición:

- a) Si hay dos (2) equipos igualados en cantidad de puntos por la clasificación, el resultado del partido jugado entre sí, será utilizado para determinar la posición final de la zona.
- b) Entre tres o más equipos se tomará la mayor cantidad de set a favor
- c) Menor cantidad de set en contra.
- d) Menor cantidad de puntos en contra.
- e) Mayor cantidad de puntos a favor.
- f) Sorteo.

5º - Sistema de Competencia

Ver Anexo II "Sistema de Competencias del presente Manual

NATACION CONVENCIONAL

1. Participantes

1.1 - Cada equipo estará integrado por seis (6) nadadores masculinos y seis (6) femeninos y dos Entrenadores/Delegados (uno femenino y el otro masculino), los cuales estarán asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2. Modalidad, Característica de Participación y Pruebas

2.1 - La modalidad de participación local y provincial será Abierta, pudiendo competir representando a colegios, clubes, cooperativas, gremios, sindicatos y toda entidad que tenga actividad y posea Entidad Jurídica Provincial. La participación está reservada para nadadores sin licencia federada CADDA (Confederación Argentina de Deportes Acuáticos).

2.2 Las pruebas en las cuales se participará son :

50 mts.	Libre	Mujeres
		Varones
50 mts.	Pecho	Mujeres
		Varones
50 mts.	Espalda	Mujeres
		Varones
50 mts.	Mariposa	Mujeres
		Varones
4 x 50 m. mts.	Libre	Mujeres
		Varones
4 x 50 mts	Libre	Mixta
4 x 50 mts.	Combinado	Mujeres
		Varones
4 x 50 mts	Combinado	Mixta

100 mts.	Libre	Mujeres
		Varones
100 mts.	Pecho	Mujeres
		Varones
100 mts.	Mariposa	Mujeres
		Varones
100 mts.	Espalda	Mujeres
		Varones
200 mts.	Libre	Mujeres
		Varones
200 mts.	Combinado	Mujeres
		Varones

3 . Reglamentación

Esta disciplina se registrá por el Reglamento Oficial de la FINA o CADDA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones :

- 3.1 Los nadadores participantes serán nacidos en los años 1999, 2000 y 2001.
- 3.2 Todas las pruebas se disputarán por el Sistema de Contra Reloj, como si fueran finales directas.
- 3.3 El armado de las series de cada prueba individual se confeccionará por los tiempos de inscripción, siendo de la más lenta a la más rápida.
- 3.4 Cada nadador podrá competir por jornada en un máximo de 3 (tres) pruebas individuales más los relevos en todo el torneo, pudiendo participar únicamente en 2 pruebas individuales por jornada más el relevo.
- 3.5 Será un torneo por puntos, adjudicándose 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 a los nadadores clasificados del 1º al 8º lugar respectivamente,. Los equipos de relevos recibirán puntuación doble.
- 3.6 En caso de ocurrir en una prueba que alguna delegación clasifique a más de dos representantes entre los puestos puntuables, sólo se tomarán los dos primeros, permitiendo de este modo que los representantes de las demás delegaciones accedan a los puestos dejados por aquellos que no sumaron.
- 3.6 Los relevos mixtos tendrán que ser integrados por dos nadadoras de sexo femenino y dos nadadores de sexo masculino, en el orden que deseen.

4. Criterios de Desempate

- 4.1 En caso de empate en una prueba sea esta individual o de relevos, se sumarán los puntos de la posición de empate y la inmediata siguiente, para luego dividir por dos y adjudicar dichos puntos a la delegación de cada nadador/a ó relevos correspondientes.

Cualquier situación no contemplada en este Reglamento será resuelta por el Arbitro General conforme a las reglas de FINA y CADDA.

TAEKWONDO

1. Participantes

1.1- La competencia será en la categoría **Sub 14 (a excepción de 12 años; nacidos en 2001)** por cada provincia. Los equipos estarán conformados por 5 (cinco) taekwondistas (equipo masculino) y 5 (cinco) taekwondistas (equipo femenino) que posean la graduación de 7º a 3º gup, 2 (dos) Entrenadores (uno para cada sexo) y 1 (uno) Delegado/a los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2- La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.

1.3- La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

1.4- No podrán participar taekwondistas que estén catalogados como de primera categoría por la CAT (Confederación Argentina de Taekwondo).

1.5- En masculino hay 5 categorías de pesos en las siguientes divisiones expresadas en kilogramos (hasta 45 Kg / más de 45 Kg y hasta 49 Kg / más de 49 Kg y hasta 53 Kg / más de 53 Kg y hasta 57 Kg / más de 57 Kg y hasta 61 Kg).

1.6- En femenino hay 5 categorías de pesos en las siguientes divisiones expresadas en kilogramos (hasta 44 Kg / más de 44 Kg y hasta 47 Kg / más de 47 Kg y hasta 51 Kg / más de 51 Kg y hasta 55 Kg / más de 55 Kg y 59 Kg).

2. Reglamentación

2.1- Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la WTF (Federación Mundial de Taekwondo) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el Manual de Competencia

2.3- De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a deportista será descalificado y los puntos obtenidos por el mismo no serán tenidos en cuenta en la suma total de su equipo.

2.4 -Se presentará, un listado de todos los deportistas acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.

2.5- Se participará en la modalidad combate. Cada uno de ellos tendrá una duración de 2 (dos) rounds de 1 minuto y medio con 30 segundos de descanso.

2.6- El resultado de cada combate podrá decidirse en base al Art. 16 "Decisiones" del Reglamento oficial de la WTF esto es: Ganar por KO, Ganar por ASC, Ganar por diferencia de puntos, Ganar por "punto de oro", Ganar por Superioridad, Ganar por abandono, Ganar por descalificación o Ganar por penalizaciones por parte del árbitro.

2.7- En caso de algún reclamo con la "tarjeta de protesta" del entrenador durante el combate, se suplirá el Sistema de "Video Replay" por una reunión entre el árbitro central y los jueces de esquina afectados a esa área de competencia en particular, según los reclamos permitidos y especificados en el art. 21 del reglamento de la WTF.

2.8- El horario del pesaje será de las 16:00 a las 18:00 horas del día de la acreditación, cada deportista tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje quedará descalificado de la competencia según lo marca el Art. 9 del Reglamento oficial de la WTF.

2.9- La puntuación en el combate la realizarán los jueces de esquina con el equipo de pulsadores y serán publicados de inmediato donde se podrá visualizar en una pantalla.

2.10- Estará prohibido el contacto a la zona alta, entendida ésta como el área por encima del hueso de la clavícula (cara, cabeza, cuello).

3. Sistema de Competencia

3.1- El torneo será individual y por equipos representativos de cada provincia y por cada sexo.

3.2- Se crearán 4 (cuatro) grupos (A, B, C y D) para la etapa de clasificación y los equipos se asignarán por sorteo a que grupo pertenecen.

3.3- En la etapa inicial o de clasificación se competirá en el sistema de todos contra todos. Se le otorgará 1 (uno) punto el ganador y 0 (cero) al perdedor dentro de cada grupo, categoría y peso, todos combaten contra todos, no hay empate.

3.4- La etapa final se realizará en llaves de 4 competidores agrupados según hayan finalizado en el grupo de clasificación (los cuatro primero en una llave, los cuatro segundos en otra, y así sucesivamente hasta el sexto puesto de cada zona). En estas llaves los que provengan de la zona A se cruzarán con los que provengan de la zona C y los de la zona B se cruzarán con los que provengan de la zona D. En esta etapa del torneo se competirá por eliminación simple.

3.5- Por cada categoría / peso, de acuerdo a la posición que ocupe cada taekwondista entre el primero (1ro.) y décimo (10mo.) puesto otorgará un puntaje al equipo para determinar en qué posición queda su equipo dentro de la rama (masculino o femenino) en que participa.

3.6- El puntaje para el equipo es: 10 (diez) puntos el primero, 9 (nueve) el segundo, 8 (ocho) el tercero, 7 (siete) el cuarto, 6 (seis) el quinto, 5 (cinco) el sexto, 4 (cuatro) el séptimo, 3 (tres) el octavo, 2 (dos) el noveno, 1 (uno) el décimo.

3.7 -En cada rama por sexo se declarará ganador al equipo que mas puntos obtenga, en caso de empate, se declarará ganador al equipo que tenga mas primeros puestos. Si persiste el empate se declarará ganador al equipo que tenga mas segundos puestos y así sucesivamente hasta que por una diferencia a favor se declare un ganador. En caso de que persista la igualdad se declarará vencedor al equipo que haya conseguido el primer puesto en la categoría de mayor peso.

4. Indumentaria y protecciones

4.1- Los competidores deberán presentarse en el área de competencia con la indumentaria oficial de Taekwondo WTF (Dobok y cinturón) y las protecciones que están especificados en el Art. 4 "Los competidores" según el reglamento de la WTF. Las protecciones obligatorias son: protector pectoral, protector de antebrazo, protector de tibia, protector de mano, protector de cabeza, protector bucal y protector inguinal.

4.2- Se podrá competir con un Dobok que tenga impreso el nombre de la provincia en la parte inferior de la espalda de la chaqueta del uniforme.

4.3- De no disponer la indumentaria y protecciones especificadas en el punto 4.1 no podrán competir y serán descalificados por los árbitros afectados a la mesa de inspección.

4.4- Los deportistas no podrán presentarse con ningún tipo de elemento cortante que pueda lastimar, ya sea metálico, ojalillos, piercing, anillos, aros y cualquier otra protección que no responda a lo estipulado en el reglamento de este deporte.

4.5- Aquellos deportistas que posean ortodoncia deberán utilizar un protector bucal simple o doble según corresponda debiendo cubrir todos los espacios donde estén los brackets.

5. Penalizaciones

5.1- Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el Art. 14 del reglamento oficial de la WTF con el agregado de la prohibición del contacto a la zona alta.

5.2- Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves estarán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Evita, como así también los estipulados por el ente rector de la disciplina.

5.3- Si un deportista fue inscripto con una graduación que no corresponde a lo que se estipula en este reglamento, el tribunal de disciplina tendrá la facultad de actuar en consecuencia y determinar las sanciones que correspondan.

TIRO

1. Participantes

1.1- Para la categoría **Sub 14** el equipo estará integrado por 4 (cuatro) Tiradores, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (uno) delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2- Para la categoría **Sub 16** el equipo estará integrado por 4 (cuatro) Tiradores, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (uno de cada sexo) y 1 (uno), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.3- La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización. Para ambas categorías la modalidad de participación será Comunitaria y la Característica libre.

2. Reglamentación

2.1- Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Federación Argentina de Tiro, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1.1- Cada Provincia participará en Individual y por Equipo. Este último estará conformado por 3 (tres) tiradores, deberá ser mixto y sin importar la cantidad por género.

2.1.2- Tiros de regulación sobre dos blancos de ensayo debidamente identificados con la letra E, pudiendo realizar sobre los mismos ilimitados disparos.

2.1.3- Se utilizará Carabina de aire comprimido calibre 4,5 mm.

2.1.4 - El sistema de carga será de quiebre.

2.1.5 - Las miras serán abiertas.

2.1.6 - La posición de tiro será de pie sin apoyo.

2.1.7 - Los blancos serán de pistola neumática 10 metros (ISSF)

2.1.8 - La vestimenta deberá ser equipo deportivo (de educación física) exclusivamente.

2.1.9 - Se permitirá utilizar tapa ojo.

2.1.10- La cantidad de disparos de competición es de 30 tiros en quince blancos de competición, debiendo impactar dos tiros por cartón.

2.1.11- El tiempo de competencia, incluyendo los tiros de regulación y ensayo es de 1 (una) hora.

2.1.12 - En caso que el tirador deba cambiar de puesto de tiro por falla en la línea de traslado de blancos, el juez podrá otorgar quince minutos más al tiempo reglamentario y un nuevo blanco de ensayo.

3. Sistema de Competencia

3.1- Se dispondrá un primer día de entrenamiento general por equipos.

3.2- Los dos días siguientes se realizarán series de 30 disparos. De la sumatoria de estos 60 disparos por tirador se obtendrán los campeones por equipo.

3.3 - Se clasificarán para la final individual los 10 mejores de cada género por cada categoría, estos realizarán, el cuarto día, entrenamientos para la final.

3.4- El quinto día se disputará la final individual a 30 disparos.

4 Criterios de Desempate

4.1 -Cantidad de centros realizados.

4.2 -Cantidad de centros moscas realizados.

4.3 -En caso de persistir el empate se realizará un desempate por shot off (3 disparos de ensayo más el disparo que lleve a la eliminación directa)

ANEXO II

Sistema de Competencia

para

Deportes de Conjunto.

Sistema de Clasificación y Competencia para la Etapa Final Provincial para Deportes de Conjunto

- 1 -En los deportes de conjunto, Voleibol, Basquetbol y Fútbol, Modalidad Comunitaria, tanto en ramas Masculino y Femenino y en las categorías que correspondan (Sub 14, Sub 16 y Sub 18), a partir del año 2013 la Etapa Final se desarrollará con nueve (9 equipos).
- 2 -Todas las Zonas Deportivas tendrán un (1) cupo asignado para las Finales Provinciales.
- 3 -La localidad elegida como Sede, asegurará su representativo en la Final Provincial, previa participación en la Etapa Local y Zonal.
- 4 -Se establece un cupo adicional para la Zona Deportiva que mayor participación, en ese deporte, ha tenido en la Etapa Local durante el año anterior.

Zonas que se benefician con un cupo para el Año 2013 (Según datos recabados del Año 2012)

Fútbol Masculino = Zona Norte
Fútbol Femenino = Zona Centro

Voleibol Masculino = Zona Norte
Voleibol Femenino = Zona Norte

Basquetbol Masculino = Zona Confluencia
Basquetbol Femenino = Zona Centro

- 5 -En los deportes de conjunto, Balonmano y Fútbol 5, Modalidad Comunitaria, y Tenis de Mesa y Bádminton, la Etapa Final se desarrollará con ocho (8) equipos (uno por cada Zona Deportiva, más el representativo de la localidad Sede).

Sistema de Clasificación para ocho (8) equipos:

Fase Clasificatoria

Esta fase se disputará en dos (2) zonas, de cuatro (4) equipos cada una, jugando por el sistema de "todos contra todos" en cada zona, los que se distribuirán en cada una de ellas una vez realizado el sorteo, priorizando, que los equipos de una misma zona no se enfrenten entre ellos en esta etapa.

Finalizada esta fase, la Tabla de Posiciones establecerá la clasificación a la siguiente ronda de la siguiente manera:

Ronda Campeonato

- Los dos 1º (Primeros) de la Zona A y la Zona B, juegan por el 1º al 4º Puesto.

Posicionamiento Final

- Los dos equipos ubicados como 3º (Terceros) de las Zonas A y B, juegan por el 5º y 6º Puesto.
- Los dos equipos ubicados como 4º (Cuartos) de las Zonas A y B, juegan por el 7º y 8º Puesto.

Sistema de Clasificación para nueve (9) equipos:

Esta fase se disputará en tres (3) zonas, de tres (3) equipos cada una, jugando por el sistema de "todos contra todos" en cada zona, los que se distribuirán en cada una de ellas una vez realizado el sorteo, priorizando, que los equipos de una misma zona no se enfrenten entre ellos en esta etapa.

Finalizada esta fase, la Tabla de Posiciones establecerá la clasificación a la siguiente ronda de la siguiente manera:

Ronda Campeonato

- Los primeros (1º) de cada zona, más el mejor segundo (2º) de todas las zonas, juegan por el 1º al 4º Puesto.

Posicionamiento Final

- Los equipos restantes de todas las zonas, disputarán una nueva ronda para definir los puestos del 5º al 9º y que asegure una mayor cantidad de partidos posibles.

Reducción en el número de localidades participantes

En las disciplinas en las cuales los equipos clasificados no sean ocho (8) ó nueve (9), la Subsecretaría de Cultura, Juventud y Deporte se reserva la facultad de modificar el Sistema de Juego, priorizando los intereses de los deportistas, teniendo en cuenta la duración de las Etapas Finales, los escenarios de juego disponibles y condiciones de los mismos.

ANEXO III

Reglamentos Deportivos

Atletismo/Natación Discapacitados

1. DE LOS PARTICIPANTES

Los participantes deberán ser niños/as y jóvenes de entre 12 y 18 años de edad, con discapacidad: intelectual, motora (miembros superiores / miembros inferiores), parálisis cerebral, visual (ciegos y disminuidos visuales).

Para la categoría Sub 14 podrán inscribirse niños/as nacidos en los años 1999, 2000 y 2001 que cumplan los 14 años hasta el 31 de diciembre de 2013.

Para la categoría Sub 16 podrán inscribirse los jóvenes nacidos en los años 1997 y 1998, que cumplan los 16 años hasta el 31 de diciembre de 2013.

Para la categoría Sub 18 podrán inscribirse los jóvenes nacidos en los años 1995 y 1996, que cumplan los 18 años hasta el 31 de diciembre de 2013.

Los juegos Neuquinos Evita 2013 son clasificatorios para los Juegos Nacionales Evita 2013, la delegación Provincial estará conformada de la siguiente manera:

Cada categoría estará integrada por doce (12) atletas y ocho (8) acompañantes/Delegados por edad de participación, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. Sub-14, Sub-16 y Sub-18. **(Ver cuadro anexo n°1)**

6 (seis) atletas masculinos 6 (seis) atletas femeninos
--

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

Por lo tanto la delegación estará conformada por: 36 atletas y 24 acompañantes. **(Ver cuadro anexo N° 2).**

Dentro del total de deportistas será obligatoria la participación de los cuatro (4) grandes grupos de discapacidades de la siguiente manera:

- 3 (tres) Atletas con discapacidad intelectual.
- 3 (tres) Atletas con discapacidad motora (miembros superiores/ miembros inferiores).
- 3 (tres) Atletas con parálisis cerebral.
- 3 (tres) Atletas con discapacidad visual (ciegos, disminuidos visuales).

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

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

Los atletas podrán participar en dos (2) pruebas, una de pista y otra de campo, como máximo.

PARTICIPACIÓN DE PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN (Rige para todos los deportes)

SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL: Es una mala alineación de las vértebras cervicales C1 (atlas) y C2 (axis) en el cuello. Esta condición expone a las personas con Síndrome de Down a la posibilidad de una lesión, si ellos participan en actividades que hiperextienden o flexionan radicalmente el cuello o la superior de la columna vertebral.

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

a) - Que los padres, tutores y otros responsables, no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la SUBLUXACION ATLANTOAXIAL.

b) – La obligación de presentar un certificado médico que demuestre que esta persona (con síndrome de Down) no posee dicha condición de SUBLUXACION ATLANTOAXIAL.

2. DE LAS DISCAPACIDADES Y SU CLASIFICACION

Podrán competir niños/as y jóvenes con discapacidad:

Intelectual: categoría única.

Irregulares motores:

- Amputados;
- Lesionados medulares, espina bífida, mielomeningocele, etc.;
- Los otros: otras discapacidades motoras.

Paralíticos cerebrales:

- En silla de ruedas;
- Ambulantes.

Ciegos y disminuidos visuales

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

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

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

Todas las categorías se establecerán según ambos ojos, con la mejor corrección posible, es decir, que todos los atletas que utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas

para la clasificación, independientemente de que tengan intención de llevarlas durante las competiciones o no.

(Clase 11)

Los competidores de la clase 11 deben llevar gafas opacas aprobadas, o un sustituto similar, en todas las pruebas de tiros y lanzamientos, y en todas las pruebas de pista. Las gafas oscuras, o su sustituto, deberán ser aprobadas por el Delegado Técnico responsable. Cuando no compitan, podrán quitarse las gafas, o su sustituto.

En atletismo y natación la clasificación será según el Reglamento del IPC.

Ciegos y disminuidos visuales: clase 11, 12 y 13 representados a través de la IBSA.

Discapacitados intelectuales: clase 20 representados a través de INAS-FID

Atletas con Parálisis Cerebral: clases 32-38 representado a través de CP-ISRA

Amputados y "les autres": clases 42-46 representados por ISOD.

Atletas que compitan en silla de ruedas: clases 51-58, representados por ISMWSF

3. DE LA DOCUMENTACION (Imprescindible para la participación)

Deberán poseer original de DNI, Cédula Federal o Pasaporte.

Todos los atletas deberán presentar el certificado de discapacidad otorgado por Jucaid.

En caso de no poseer certificado de la Jucaid será necesario presentar un certificado médico en el cual se especifique el tipo de discapacidad y una descripción sencilla de la patología.

Presentar "ficha médica individual" la que será completada por los padres y por el médico de cabecera.

En caso de que el niño/a posea una discapacidad visual se deberá presentar un certificado del oftalmólogo donde se especifique el campo y la agudeza visual con el fin de poder determinar la categoría correspondiente (B1, B2 o B3)

ATLETISMO

Cada atleta podrá participar como máximo en 2 (dos) pruebas individuales (una de pista y una de campo). A excepción de la Categoría Sub 18 (intelectuales), que podrá participar en forma libre en 1500 mts. Femenino y masculino.

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

1. Pruebas

(Ver cuadro anexo 1) según categoría y discapacidad

2. Apoyo a Deportistas

(Clases 11 y 12)

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

(Clases 11 y 12)

El método del guía lo elige el atleta y podrá escoger entre ser dirigido por un guía que lo sujete por el codo, por medio de una atadura, o bien correr sin ninguna sujeción. Además, el corredor podrá recibir instrucciones verbales del guía. Los guías no pueden utilizar ni bicicletas ni cualquier otro medio de transporte.

(Clases 11 y 12)

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

(Clases 11 y 12)

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

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

3. Prótesis (Clases 42-46)

Los deportistas de las clases T42, T43 Y T44 utilizarán prótesis de pierna en las pruebas de pista. No está permitido saltar. En toda las competiciones será opcional la utilización de prótesis, excepto en las carreras para clases T42, T43 Y T44.

Nota: Las prótesis de competición se consideran aparatos que no dan ningún tipo de ventaja a sus usuarios.

(C9 10 y 11)

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

Nota: Para asegurar el mayor silencio posible, se procurará que no coincidan pruebas donde se prevea utilizar señales acústicas con otras pruebas de carreras.

Para la clase 12 se permiten modificaciones visuales en la instalación existente (utilizando

tiza, polvos de talco, banderas, etc.). Para la clase 13, se cumplirán las reglas de la IAAF excepto en los casos que se mencionan a continuación. La Organización de los J. N. Evita reconoce las necesidades especiales de los atletas sordo /ciegos y desea animarlos y facilitar su participación en las competencias. Cuando haya deportistas sordo /ciegos participando en una competición puede ser necesario realizar algunas modificaciones de las reglas actuales. Dichas modificaciones sólo se permitirán previa aprobación del director de prueba. En principio, no se permitirá ninguna modificación que cause desventaja a otros competidores.

4. DISPOSICIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DE SILLAS DE RUEDAS (Motores y Parálisis Cerebral)

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

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

No se permiten engranajes mecánicos o palancas que puedan utilizarse para impulsar la silla.

Sólo se permiten dispositivos mecánicos impulsados manualmente.

No esta permitido el uso de espejos retrovisores en carreras en pista.

Ninguna parte de la silla puede sobresalir más allá del plano vertical del borde posterior de los neumáticos traseros.

Es responsabilidad del competidor comprobar que la silla de ruedas cumpla con lo establecido en las reglas posteriores. No se retrasará ninguna carrera porque un competidor esté realizando ajustes en su silla.

5. Pista

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

Lanzamientos

. Los elementos serán provistos por la organización.

. Los atletas que se encuentren en posibilidad de hacerlo, podrán optar por realizar los lanzamientos de pie, adecuándose a la categorización correspondiente.

. Los atletas que lancen sentados tendrán la opción de utilizar el banco de lanzamiento provisto por la organización, salvo aquellos atletas que cuenten con un banco propio o la silla de ruedas, en este caso, la silla será sujeta por cuatro amarres provistos por la organización. No se permitirá que los asistentes técnicos sujeten la silla de ninguna forma distinta a la descripta con anterioridad.

6. Visuales

Clasificación

B 1 (F11 - T11) : Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo hasta aquellas que perciban luz pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición.

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

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

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

Clase 11

Los competidores de la clase 11 deben llevar gafas opacas aprobadas, o un sustituto similar, en todas las pruebas de tiros y lanzamientos, y en todas las pruebas de pista. Las gafas oscuras, o sus sustituto, deberán ser aprobadas por el Delegado Técnico responsable. Cuando no compitan, podrán quitarse las gafas, o su sustituto.

Se regirá por el Reglamento Oficial del IPC, a excepción de las modificaciones realizadas por IBSA (Federación Internacional de Deportes para ciegos) siempre que no se contradiga con el reglamentación de estos juegos.

ACLARACIÓN: Se puede encontrar el reglamento completo del I.P.C en www.ibsa.es

Lanzamiento de bala

Los atletas F11 y F12 pueden ser ubicados y orientados por su guía en el aro hasta el momento del lanzamiento y no así los F13.

Durante el lanzamiento y luego de éste, las ayudas sólo podrán ser acústicas.

Peso de la Bala: ver cuadro anexo N° 3

7. Carreras

A partir de este año, se incorpora una prueba de pista (1500 mts.) donde podrán participar la categoría Sub 18, intelectuales femenino y masculino.

En la prueba 100 m llanos los atletas T 11 y T12 deben correr obligatoriamente con un atleta

guía que lo acompañe en todo el trayecto, la prueba será organizada en series de 4 atletas, ya que se otorgan 2 (dos) andariveles por atleta. No está permitida la guía acústica.

Los 150 mts. Se realizan con el sistema de atleta guía en categorías T 11 y T 12.

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

8. Salto en Largo

En el caso de los atletas 11 y 12 se utilizarán las siguientes adaptaciones:

. El entrenador puede dar señales acústicas para orientar al atleta antes, durante y luego de la prueba.

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

. Los saltadores pueden optar por saltar con o sin carrera.

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

Nota aclaratoria:

9. Los lanzamientos y los saltos:

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

10. Las carreras

En todas las carreras de 150, 100 y 80 metros se disputaran tantas series como fuese necesario, obteniéndose la clasificación final, de acuerdo a los tiempos obtenidos en las mismas. NO SE CORRERÁ UNA FINAL.

11. Posta integrada (5 x 80 mts.) Categoría : Sub 14, masculino y femenino

De la misma participarán 3 atletas con discapacidad intelectual y 2 convencionales.

La prueba será competitiva.

NATACIÓN

El evento de natación en esta nueva edición de los Juegos Nacionales Evita 2012 tiene carácter competitivo, pero no impacta en el medallero. Es importante aclarar que los competidores que quieran participar surgirán del cupo asignado en atletismo. Los nadadores podrán competir en dos (2) pruebas como máximo, mas un (1) relevo.

1. Pruebas

25 m libres.
25 m espalda.
25 m pecho.

La competencia se llevara a cabo agrupando a los nadadores de la siguiente manera:

Atletas con Discapacidad Mental: Intelectuales.

Atletas con Discapacidad sensorial: Ciegos y Disminuidos Visuales.

Atletas con Discapacidad Motora: Parálíticos Cerebrales, Motores y Amputados.

Los Deportistas se dividirán o clasificaran para la competición, basados en su EDAD, SEXO Y CAPACIDAD FUNCIONAL, y cada uno de ellos participara dentro de su categoría. Es decir, de acuerdo a la clasificación funcional

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

Este sistema permite que compitan juntos los amputados, y los discapacitados con dismelia, lesión en la medula espinal y polio, los discapacitados con parálisis cerebral y Les Autres ("los otros").

Los competidores son examinados funcionalmente en una camilla y en el agua, y a continuación se les asigna una clase funcional.

El sistema se utiliza un cálculo numeral de la capacidad locomotora como directriz expresada en números que muestran la variación en la eficacia de la propulsión de los nadadores con diferentes capacidades locomotoras.

Hay 10 clases para estilo libre, espalda y mariposa (S1-S10); 9 clases para braza (SB1-SB9), y 10 clases para estilo individual (SM1-SM10)

Discapacidad visual

Hay 3 clases: S11-SB11-SM11 S12-SB12-SM12Y S13-SB13-SM13

SB11 SM11 Desde la no percepción de la luz en ninguno de los dos ojos hasta percepción de la luz pero la incapacidad de reconocer la forma de una mano a ninguna distancia.

SB12 SM12 Desde la capacidad para reconocer la forma de una mano hasta una agudeza visual de 2/60, y/o un campo visual menor de 5 grados.

SB13 SM13 Desde una capacidad visual por encima de 2760 hasta una agudeza visual de 6/60, y/o un campo de visión de más de 5 grados y de menos 20 grados.

Discapacidad Intelectual

Todos los nadadores con una discapacidad intelectual cuya elegibilidad haya sido determinada de acuerdo con lo establecido en las reglas de Natación del IPC serán conocidos como S14, SB14, SM14.

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

El torneo se registrará a través del Reglamento de Natación del IPC

2. Vestimenta:

Los trajes de baño de todos los competidores deben estar de acuerdo y aptos para el deporte.

Los trajes de baño no serán transparentes.

El árbitro de la competencia tiene la autoridad de excluir al competidor que no cumpla con estas reglas.

3. Personal de apoyo:

El personal de apoyo es cualquier persona designada por el comité organizador para asistir a un nadador.

El personal de apoyo no se comunicara verbalmente ni dirigirá al competidor mientras lo asista. Si se produjera esa comunicación, el competidor será descalificado.

Los nadadores con discapacidad física, pueden requerir personal de apoyo en el recinto de la pileta durante la competencia para asistirlo en la entrada y salida del agua y durante la partida. El personal de apoyo estará en el lugar para asistir al nadador en la entrada, salida y partida, no se comunicara verbalmente con el nadador.

Una persona puede ser solicitada para un nadador con impedimento visual, que se aproxima al final de la pileta en cada cabecera ya sea un evento individual o por relevos. Además cuando se necesario, el nadador puede recibir un toque de una persona para indicarle la salida en el relevo, esto se denomina "tapping" y la persona que lo ejecuta se llama "tapper". Para los competidores ciegos el tapping es obligatorio. No así para los disminuidos visuales.

Cuando el tapping sea solicitado durante la competencia, cada competidor deberá tener dos tappers, ubicándose uno en cada cabecera de la pileta.

Los retiros por razones medicas deberán ser reportados 30 minutos antes del comienzo de la competencia, además debe ser presentado en forma escrita con un certificado medico.

4. Árbitro:

El arbitro tendrá el completo control y autoridad sobre todos los oficiales, instruirlos respecto de todas las características especiales o regulaciones relacionadas con la competencia. El árbitro hará cumplir todas las reglas de natación. Decidirá todas las cuestiones relacionadas con la actual conducción de la competencia. La decisión final de un aspecto no considerado con la discapacidad, no la tomara sin consultar con los asesores técnicos.

El árbitro puede intervenir en la competencia en cualquier momento para asegurarse que las reglas del IPC-SW sean observadas, y tomara todas las protestas técnicas con la consulta al delegado técnico, relacionada con la competencia en curso.

El arbitro se asegurara que estén todos los oficiales necesarios para la conducción de la competencia en sus respectivos puestos. El arbitro puede designar sustitutos para aquellos que estén ausentes, incapacitados para actuar o se los considere ineficientes. El arbitro puede designar oficiales adicionales de considerarlo necesario.

El arbitro, luego de consultar con el asesor técnico, descalificara a cualquier nadador por cualquier violación a las reglas que el personalmente observe a los que sean reportadas por otros oficiales autorizados.

Al iniciar cada evento, el arbitro indicara a los competidores por medio de una serie de silbidos cortos, la invitación para despojarse de la ropa excepto el traje de baño, seguido de un silbido largo para indicarles que deben tomar sus posiciones sobre la plataforma de salida (para entrar al agua para la competencia de espalda o relevo combinado). Un segundo silbido largo llamara a los competidores de espalda y relevo combinado para que se coloquen inmediatamente en la posición de salida. Cuando los competidores y los oficiales estén preparados para la salida, el árbitro le indicara al juez de partida, con el brazo extendido que los nadadores están bajo su control.

5. La Partida

La partida en las pruebas de Estilo Libre y pecho, serán con una zambullida. Al silbato largo del árbitro, los nadadores se colocaran en el área de partida y se mantendrán allí. A la orden del juez de partida "A sus marcas", ellos inmediatamente tomaran la posición de partida con por lo menos un pie en el frente del área de partida. Cuando todos los nadadores estén quietos, el juez de partida dará la señal de salida (silbato, bocina, disparo).

Para un nadador con impedimento visual, en el silbato largo del arbitro, al nadador le esta permitido orientarse antes de la orden "A sus marcas". El nadador que tenga problemas de equilibrio, puede tener asistencia sobre el área de partida, por ejemplo: sostenerlo de las caderas, mano, brazo etc. Solamente por un voluntario.

Al nadador le está permitido partir desde el costado del área de partida.

Al nadador con una discapacidad en miembros inferiores le está permitido tomar una posición de sentado sobre la plataforma de partida.

Al nadador le esta permitido comenzar dentro del agua, pero le será requerido tener una

mano en contacto con la pared del natatorio hasta que la señal de partida haya nadador en la partida, resultando partida en falso. El nadador tendrá parte de su cuerpo en contacto con la pared hasta que la señal de partida sea dada. En excepcionales circunstancias, el nadador que tiene la aprobación del jefe de clasificación y delegado técnico/asistente del delegado técnico, le está permitido tener sus pies/pie sostenido en contacto con la pared hasta que la señal de la partida sea dada.

Cuando un nadador es incapaz de tomarse del natatorio, durante la partida dentro del agua, el nadador puede ser asistido por el apoyo de personal o aparato para sostenerse. El aparato debe ser considerado seguro por el delegado técnico/asistente del delegado técnico y los asesores técnicos. No está permitido dar un impulso al con la pared hasta que la señal de la partida sea dada.

Para prevenir abrasiones, una toalla o similar podrá ser puesta sobre el área de partida. Dicho artículo no incrementara significativamente la altura del área de partida.

La partida de las carreras de Espalda desde el agua. Al primer silbato largo del árbitro los nadadores inmediatamente entrarán al agua. Al segundo silbato largo del árbitro, los nadadores tomarán sin excesiva demora la posición de salida (cuando todos los nadadores hayan asumido sus posiciones de partida), el juez de partida dará la orden "A sus Marcas".

Cuando todos los nadadores estén quietos, el juez de partida dará la señal de partida.

El juez de partida llamará a los nadadores que vuelvan en la primera partida en falso y les recordará no partir antes de la señal de partida. Después de la primera partida en falso cualquier nadador que salga antes que la señal de partida haya sido dada, será descalificado.

Si la señal de partida sonara antes que la descalificación sea declarada, la carrera continuará y el nadador o los nadadores serán descalificados al finalizar la carrera. Si la descalificación es declarada antes de la señal de partida, la señal no será dada, pero los nadadores restantes serán llamados atrás, serán recordados por el juez de partida acerca de las penalidades y dará la señal de partida otra vez.

La señal para una partida en falso será la misma que la de partida. Alternativamente, si el árbitro decide que la partida es falsa, él dará silbatazos, el cual será seguido por el juez de salida y solicitará la caída de la cuerda de partida en falso.

Para asegurar que los nadadores con impedimento visual, ciegos, realicen una satisfactoria partida, a los espectadores les será solicitado mantener silencio hasta que hayan pasado la soga de partida en falso. Ruidos creados por sirenas, silbatos, etc. pueden ocasionar errores para la señal de partida en falso.

Si por error de un oficial, un nadador comete una falta, la falta cometida por el nadador será perdonada.

6. La Carrera

Un competidor de natación para calificar recorrerá solo todo la distancia.

Un nadador debe finalizar la carrera en el mismo carril que comenzó.

Si a la salida, un nadador con impedimento visual por accidente, sale en otro carril que no es

usado, se le permitirá completar la carrera en ese carril. Si es necesario que el nadador regrese a su carril, el designado "tapper" podrá darle instrucciones verbales, pero solamente después de haber identificado claramente al nadador por su nombre, para prevenir distracción o interferencia con los otros nadadores.

Ponerse de pie sobre el fondo durante las pruebas de estilo libre no se descalificará al nadador, pero este no deberá caminar.

Traccionar del andarivel no está permitido.

Obstruir otro competidor, nadando a través de otro carril o interferir de otra manera, descalificará al nadador culpable, si la falta ha sido intencional. El árbitro hará un informe del asunto al Comité Organizador y al técnico delegado o asistente delegado, y al representante del equipo nadador infractor.

A ningún competidor le será permitido usar o ir equipado con cualquier dispositivo que pueda aumentar su velocidad, su flotación o su resistencia durante la competencia de eliminatorias y finales (tales como guantes palmados, aletas, manoplas, etc.). Se pueden usar antiparras.

Nadadores con Discapacidad Física, no les estará permitido llevar prótesis y/ó prótesis durante la carrera.

Una persona puede ser requerida para indicarle a un nadador con impedimento visual que se está aproximando al final del natatorio en ambas pruebas: individual y relevos. Además donde sea necesario, un nadador puede tener un toque por una persona para indicarle la salida de su pie en el relevo. Este procedimiento es llamado "Tapping" y la persona correspondiente es el "Tapper".

Para competidores Ciegos el "Tapping" es obligatorio.

Un nadador con discapacidad física y parálítico cerebral puede ser asistido por razones de seguridad.

Cualquier nadador no inscripto en una carrera, entre en el agua mientras un evento se está realizando, antes que los nadadores hayan completado la carrera, será descalificado a partir de la próxima carrera del encuentro.

Habrá cuatro nadadores en cada equipo de relevos.

En los eventos de relevos, el equipo del nadador cuyos pies/parte del cuerpo pierda el contacto con el área de partida antes que el compañero precedente toque la pared, será descalificado, a menos que el nadador en falta retorne al punto original de partida en la pared, pero no le será necesario volver al área de salida.

Un nadador, en un evento de relevo, puede comenzar dentro del agua. El nadador no puede perder el contacto con la pared hasta el momento en que el compañero del equipo precedente toque la pared, de otra forma el nadador será descalificado.

Cualquier equipo de relevo será descalificado de una carrera si un miembro de un equipo, diferente que el nadador designado para nadar ese tramo, entra al agua cuando la carrera

está siendo conducida, antes que todos los nadadores de todos los equipos hayan finalizado la carrera.

Un nadador, en un evento de relevo, el cual comienza desde dentro del agua, puede entrar al agua solo cuando el nadador que le precede está nadando el tramo.

Los miembros de un equipo de relevo y su orden de competición deben ser determinados antes de la carrera. Cualquier miembro de un equipo de relevo puede competir en una sola vez en la carrera. La composición de un equipo de relevo puede ser modificada entre eliminatorias y finales de un evento, proveyéndose que estará hecho de la lista de nadadores propiamente registrados por el Miembro para el evento.

Cualquier nadador que haya finalizado su carrera, o su tramo en un evento de relevo, debe dejar la piletta tan pronto como sea posible sin obstruir a cualquier nadador que todavía no haya finalizado su carrera. De otra manera el nadador infractor, o su equipo de relevo serán descalificados.

Un nadador puede estar por su carril hasta que el último nadador de su equipo haya completado la carrera. Un nadador estando en el agua se moverá una corta distancia alejándose de la pared de la piletta, cerca del andarivel pero no obstruirá al otro nadador de otro carril.

Si una falta peligrara la chance de éxito de un nadador, el árbitro tendrá el poder de hacerlo competir en la próxima serie o si la falta ocurriera en un evento final, el árbitro puede ordenar que se vuelva a nadar.

CUADRO ANEXO N° 1

Pruebas

Categorías	Sub. 14				Sub. 16				Sub. 18			
	Int.	Cié.	Mot.	PC	I	Cié	M	PC	I	Cié	M	PC
S. en Largo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
L. de Bala	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
80 Mts.			X	X			X	X			X	X
100 Mts.	X	X			X	X			X	X		
150 Mts.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1500 mts.									X			
Posta integrada	X											

CUADRO ANEXO N° 2

Cantidad de Acompañantes

	Sub 14		Sub 16		Sub 18	
	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes
Intelectual	3	1	3	1	3	1
PC	3	2	3	2	3	2
Motores	3	3	3	3	3	3
Ciegos	3	2	3	2	3	2
TOTAL	12	8	12	8	12	8

- Atletas 36 y Acompañantes 24

CUADRO ANEXO N° 3

MODIFICACIONES PESO DE BALA

Discapacidad	Sub 14	Sub 16	Sub 18	
			Femenino	Masculino
Intelectual (20)	3 Kg	4 Kg	4 Kg	5Kg
Ciegos (B1- B2 - B3)	3 Kg	4 Kg	4 Kg	5Kg
PC				F32 = 2 Kg
	F32 a 33 = 1 Kg	F32 a 33 = 1 Kg	F32 = 2 Kg	F33 = 3 Kg
	F34 a 38 = 2 Kg	F34 a 38 = 2 Kg	F33 a 38 = 3 Kg	F34 a 36 = 4 Kg
				F37 a 38 = 5 Kg
Motores	F40 = 2 Kg	F40 = 2 Kg	F40 = 2 Kg	F40 = 3 Kg
	F42 a 46 = 3 Kg	F42 a 46 = 3 Kg	F42 a 45 = 3 Kg	F42 a 45 = 4 Kg
	F52 a 57 = 1 Kg	F52 a 57 = 2 Kg	F52 a 57 = 2 Kg	F52 = 2 Kg
	F58 = 2 Kg	F58 = 3 Kg	F58 = 3 Kg	F53 a 57 = 3 Kg
				F58 = 4 Kg

ANEXO IV

Reglamento de Gimnasia Rítmica