



**REGLAMENTO JUEGOS CHUBUTENSES PARA**  
**PERSONAS CON DISCAPACIDAD.**

**DEPORTE ADAPTADO**

Ante la realidad de nuestra provincia, y la gran cantidad de personas con discapacidad que concurren a las Escuelas de la Modalidad y los que se encuentran incluidos en el sistema regular, es necesario continuar con la propuesta de los JUEGOS CHUBUTENSES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD como lo viene haciendo este gobierno Provincial a través de CHUBUT DEPORTES SEM, apostando a la formación deportiva de nuestros niños, adolescentes y jóvenes de todos los niveles socioeconómicos culturales; es por ello que nos vemos en la obligación pedagógica, administrativa/económica y deportiva de continuar con la iniciación y la formación deportiva/recreativa de nuestros deportistas, a través de la reestructuración de los programas y de la creación de los JUEGOS CHUBUTENSES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD, a nivel local, zonal y provincial.

**REQUISITOS PARA LA PARTICIPACION**

- Tener entre 11 años y 25 años



- Presentar la planilla medica actualizada para el evento
- Poseer CUD (certificado de discapacidad) y en el caso de no tenerlo un certificado médico donde conste la disfunción comprobable. En caso de personas con disminución visual deberá presentar constancia o certificado oftalmológico describiendo el campo y agudeza visual del deportista.
- DNI vigente
- Estar practicando el deporte actualmente
- Estar registrado en la planilla de inscripción

### **DEPORTE SOCIAL/RECREATIVO**

Podrán participar personas con discapacidad intelectual, síndrome de dawn, ciegos y disminuidos visuales, sordos e hipoacúsicos, físicas y motoras.

Edades que comprende 11 a 25 años femenino y masculino

#### **Disciplinas**

- **ATLETISMO**
- **NATAACION**
- **BOCCIA**
- **GOALBALL**
- **TENIS DE MESA**
  
- **BASQUET EN SILLA DE RUEDAS**

Categorías femenino y masculino SUB 14, subdivididos a su vez en:

1. 11 a 12 años (2014, 2013)
2. 13 a 14 años (2012, 2011)

SUB 16

15 A 16 años (2010, 2009)

SUB 18

17 y 18 años (2007, 2008)

SUB 25 (2006,2005,2004,2003,2002, 2001, 2000)

19 a 25 años



|

## **INSTANCIAS**

Para el año 2026 la instancia serán 1 interzonal y 1 provincial.

**Fecha probable 26, 27 y 28** Finales Provinciales de los Juegos Chubutenses para personas con discapacidad (Trelew)

## **DE LA PARTICIPACION DE LAS DISTINTAS LOCALIDADES Y COMUNAS**

Para participar las distintas delegaciones deberán confirmar con 20 días antes la cantidad de deportistas en las distintas categorías y deportes y las necesidades especiales de movilidad y alimentación.

## **ATLETISMO**

### **Categorías**

SUB 12

11 a 12 años (2014, 2013)

SUB 14

13 a 14 años (2012, 2011)

SUB 16

15 A 16 años (2010, 2009)

SUB 18

17 y 18 años (2007, 2008)

SUB 25

19 a 25 años (2006,2005,2004,2003,2002, 2001, 2000)

**Cada atleta podrá participar en las 4 pruebas (dos de pista y dos de campo). Excepto sub 18 intelectuales y personas ciegas y disminuidas visuales que podrán realizar además la prueba de 1500 m.** Debe aclararse que, en algunos casos, es posible que se realicen pruebas juntando clases



distintas, pero se premiarán de acuerdo a la clasificación funcional correspondiente.

**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 esta patología:

- Que los padres, madres, tutores y otros responsables, no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL - Deberán presentar en forma obligatoria un certificado médico que demuestre que esta persona (con síndrome de Down) no posee dicha condición de SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL. **CANTIDAD DE PRUEBAS**

**APOYO A DEPORTISTAS** (Clases 11 y 12) Las personas acompañantes y guías de atletas de las clases 11 y 12 son las únicas que pueden acompañar a los/as atletas a la pista, o a las zonas de lanzamiento y saltos. Dichos acompañantes y guías deben ir claramente identificados/as como tales con petos de color proporcionados por el Comité organizador. El método del/de la guía lo elige el/la atleta y podrá escoger entre ser dirigido/a por un/a guía que lo sujete por el codo, por medio de una atadura, o bien correr sin ninguna sujeción. Además, el corredor/la corredora podrá recibir instrucciones verbales del/ la guía. Los/as guías no pueden utilizar ni bicicletas ni cualquier otro medio de transporte. El/la guía no puede, en ningún momento, tirar del/de la atleta ni empujarlo para darle impulso Independientemente de que se utilice atadura o no, entre el/la atleta y el/la 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 del guía Esta decisión será tomada en base al peligro o desventaja que esto haya será responsabilidad exclusiva de la dirección de la prueba, decidir si se descalifica o no a la persona que incurra dicha falta supuesto para el resto de los competidores de la misma carrera. 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 al público 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/as atletas sordo/as ciegos/as y desea animarlos y facilitar su participación en las competencias. Cuando haya deportistas sordos /ciegos participando en una competición puede ser necesario realizar algunas modificaciones de las reglas actuales. Dichas modificaciones sólo se permitirán previa aprobación del director o directora de prueba. En principio, no se permitirá ninguna modificación que cause desventaja a otros competidores/as.

#### 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 está 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/ de la competidora comprobar que la silla de ruedas cumpla con lo establecido en las reglas posteriores. No se retrasará ninguna carrera porque un/a competidor/a esté realizando ajustes en su silla.

#### Lanzamientos

Los elementos serán provistos por la organización. Los/as atletas que se encuentren en posibilidad de hacerlo, podrán optar por realizar los lanzamientos de pie, adecuándose a la categorización correspondiente. Los/as 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. No se permitirá que los/as asistentes técnicos sujeten la silla de ninguna forma distinta a la descripta con anterioridad.

#### VISUALES

Clasificación B 1 (F11- T 11): Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo hasta aquellas que perciban luz, pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición 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/L0 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/L0 hasta aquellas con agudeza visual de L/L0 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/as los/as 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/as competidores/as 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/a Técnico/a 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 la reglamentación vigente de los Juegos Nacionales Evita. El reglamento completo puede encontrarse en <http://www.ibsa.es> Lanzamiento de Bala: Los/as 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. Lanzamiento de clavos, solo la clase f-32 realizará esta prueba  
Peso de la Bala: ver cuadro anexo N° 3- VER CUADRO DE PRUEBAS y cuadro de peso

Carreras: La categoría sub -18 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 100 m y 200 m. Los/as atletas T 11 y T12 deben correr obligatoriamente con un/a atleta guía que los acompañe en todo el trayecto, la prueba será organizada en series de 4 atletas, ya que se otorgan 2 (dos) andariveles por atleta. No está permitida la guía acústica.

El/La guía puede acompañar al/a la atleta corriendo al lado, o sujetos mediante una cuerda entre sus manos, siendo motivo de descalificación si lo tironea de la soga o se adelanta a él en la llegada. En el caso de que algún/a atleta con discapacidad visual requiera de guía, durante la competencia propiamente dicha y debido a que dicha persona debe coincidir con la performance del/la atleta (el guía podrá ser menor de 21 años, pero mayor de 18 años).

En todas las carreras de 200 y 150 se disputarán tantas series como fuese necesario, obteniéndose la clasificación final, de acuerdo a los tiempos obtenidos en las mismas. NO SE CORRERA UNA FINAL. En la prueba (1500



m) podrán participar solo la categoría sub 18, intelectuales, y personas ciegas/as y disminuidos/as visuales.

**Salto en Largo:**

En el caso de los/las atletas 11 y 12 se utilizarán las siguientes adaptaciones: El/La entrenador/a puede dar señales acústicas para orientar al/a la atleta antes, durante y luego de la prueba. Se utilizará una zona de pique más amplia (de un metro por el ancho de la tabla) cubierta por tiza para poder medir el salto desde la huella marcada por el/la atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona piqué).

Los/as atletas pueden optar por saltar con o sin carrera. En el caso de los/las atletas F 13, se permitirán señales visuales demarcatorias utilizando la tabla de pique para convencionales.

	Femenino	Masculino
PESO DE LA BALA	11 a 12 años	11 y 12 años
Intelectual	1 k	2 k
Sindrome de down	1 k	2 k
Sordos e hipoacusicos	2 k	3 k
Ciegos (b1-b2-b3)	2 k	3 k
Pc	F 32: clava	F 32: clava
	F33 a 38: 2 kg	F33: 2 kg
		F 34 a 38: 3 kg
Motores	F 40 y 41: 1 kg	F 40 y 41: 2 kg
	F 42 A 46: 2 kg	F 42 A 46: 3 kg
	F52 A 57:1 kg F 58: 2 kg	F 52: 1 kg F 53 A 58: 2 kg

	Femenino	Masculino
Pesos de la bala	13 a 16 años	13 a 16 años
Intelectual	2k	3 k
Sindrome de down	2 k	3 k
Sordos e hipoacúsicos	3 k	4 k



Ciegos (b1, b2, b3)	3 k	4 k
PC	F 32 clava	F 32 clava
	F 33 a 38: 3 k	F 33 3 k
		F 34 a 38 4 kg
Motores	F 40 y 41 2 k	F 40 y 41 2 kg
	F 42 a 46 3 k	F 42 a 46 3 k
	F 52 a 57 2 k	F 52 a 57 2 k
	F 58 3 k	F 58 3 kg

	Femenino	Masculino
Pesos de la bala	17 a 25 años	17 a 25 años
Intelectual	3 kg	4 kg
Sindrome de down	3 kg	4 kg
Sordos e hipoacusicos	3 kg	4 kg
Ciegos (b1, b2, b3)	3 kg	4 kg
PC	F32 clava	F32 clava
	F 33 a 38 3 kg	F 33 3 kg
		F 34 a 38 4kg
Motores	F 40 y 41 3 kg	F 40 y 41 3 kg
	F 42 a 46 3 kg	F 42 a 46 4 kg
	F 52 a 57 2 kg	F 52 a 57 3 kg
	F 58 3 kg	F 58 4 kg



	Femenino	Masculino
Pesos de Jabalina	17 a 25 años	17 a 25 años
Intelectual	600 gr	800 gr
Sindrome de down	600 gr	800 gr
Sordos e hipoacusicos	600 gr	800 gr
Ciegos (b1, b2, b3)	600 gr	800 gr
PC	F 33 a 38 600 gr	F 33 a 38 800 gr
Motores	F 40 y 41 600 gr	F 40 y 41 800 gr
	F 42 a 46 600 gr	F 42 a 46 800 gr
	F 52 a 57 600 gr	F 52 a 57 800 gr
	F 58 600 gr	F 58 800 gr

PRUEBAS PARA JUEGOS CHUBUTENSES

11 y 12 años

DISCAPACIDAD	INTELLECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
Salto en largo	X	X	X	X	X



Lanzamiento de bala	X	X	X	X	X
Lanzamiento de clava				X	
80 metros	X	X	X	X	X
100 metros					
150 metros					
1500 metros					
Lanzamiento jabalina					

13 a 14 años

DISCAPACIDAD	INTELLECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
Salto en largo	X	X	X	X	X
Lanzamiento de bala	X	X	X	X	X
Lanzamiento de clava				X	
80 metros					
100 metros	X	X	X	X	X
150 metros	X	X	X	X	X
1500 metros					
Lanzamiento jabalina					

15 a 16 años

DISCAPACIDAD	INTELLECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
Salto en largo	X	X	X	X	X
Lanzamiento de bala	X	X	X	X	X
Lanzamiento de clava					
80 metros					



100 metros	X	X	X	X	X
200 metros	X	X	X	X	X
1500 metros	X	X	X	X	X
Lanzamiento jabalina					

17 a 18 años

DISCAPACIDAD	INTELLECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
Salto en largo	X	X	X	X	X
Lanzamiento de bala	X	X	X	X	X
Lanzamiento de clava					
80 metros					
100 metros	X	X	X	X	X
150 metros					
1500 metros	X	X	X	X	X
200 metros	X	X	X	X	X
400 metros	X	X	X	X	X
Lanzamiento jabalina	X	X	X	X	X

19 a 25 años

DISCAPACIDAD	INTELLECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
Salto en largo	X	X	X	X	X
Lanzamiento de bala	X	X	X	X	X
Lanzamiento de clava					
80 metros					
100 metros	X	X	X	X	X
150 metros	X	X	X	X	X
1500 metros	X	X	X	X	X



200 metros	X	X	X	X	X
400 metros	X	X	X	X	X
Lanzamiento jabalina	X	X	X	X	X

## **NATACIÓN**

En cuanto a la Categoría Intelectuales, cada localidad, participará con sus nadadores, al clasificar al Nacional, podrá optar por traer un nadador clase S14 o clase S21 (jóvenes con Síndrome de Down), ambos dentro de la categoría INTELLECTUALES. Cabe aclarar que competirán por separado dentro de la misma categoría de intelectuales y serán premiados por separado.

Pruebas:

25 m Libres

25 m Espalda

25 m Pecho

25 m Mariposa

50 m Libres

50 m Espalda



50 m Pecho

50 m Mariposa

Postas: La Postas serán 4 x 25 m Estilo Libre Mixta (50% Masculino 50 % Femenina)

Las postas no serán premiadas.

**A los Nadadores se les permitirá realizar hasta 4 pruebas más la posta.**

PRUEBAS PARA JUEGOS CHUBUTENSES

11 y 12 años

DISCAPACIDAD	INTELECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
25 libres	X	X	X	X	X
25 espalda	X	X	X	X	X
25 pecho	X	X	X	X	X
25 mariposa	X	X	X	X	X
50 libres	X	X	X	X	X
50 espalda	X	X	X	X	X
50 pecho	X	X	X	X	X
50 mariposa	X	X	X	X	X

13 a 14 años

DISCAPACIDAD	INTELECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
25 libres	X	X	X	X	X
25 espalda	X	X	X	X	X
25 pecho	X	X	X	X	X
25 mariposa	X	X	X	X	X
50 libres	X	X	X	X	X
50 espalda	X	X	X	X	X
50 pecho	X	X	X	X	X



50 mariposa	X	X	X	X	X
-------------	---	---	---	---	---

15 a 16 años

DISCAPACIDAD	INTELLECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
25 libres	X	X	X	X	X
25 espalda	X	X	X	X	X
25 pecho	X	X	X	X	X
25 mariposa	X	X	X	X	X
50 libres	X	X	X	X	X
50 espalda	X	X	X	X	X
50 pecho	X	X	X	X	X
50 mariposa	X	X	X	X	X

17 a 18 años

DISCAPACIDAD	INTELLECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
25 libres			X	X	
25 espalda			X	X	
25 pecho	X	X	X	X	X
25 mariposa	X	X	X	X	X
50 libres	X	X	X	X	X
50 espalda	X	X	X	X	X
50 pecho	X	X	X	X	X
50 mariposa	X	X	X	X	X
100 libres	x	X	x	x	x
400 libres	x	X			x

19 a 25 años



DISCAPACIDAD	INTELECTUAL	CIEGO	MOTOR	PC	SORDOS/HIPOACUSICOS
50 libres	X	X	X	X	X
50 espalda	X	X	X	X	X
25 pecho	X	X	X	X	X
25 mariposa	X	X	X	X	X
100 libres	X	X	X	X	X
100 espalda	X	X	X	X	X
50 pecho	X	X	X	X	X
50 mariposa	X	X	X	X	X
400 libres	x	X			x
100 mariposa	x	X			x

El torneo se registrará a través del Reglamento de natación del IPC.



## **BÁSQUETBOL SOBRE SILLA DE RUEDAS (3vs3)**

Nivel de participación: Para jóvenes con discapacidad motora, debiendo tener alguna limitación física en miembros inferiores como mínimo. Es importante aclarar que para participar del deporte deben utilizar, sí o sí, la silla de ruedas, aunque su discapacidad le permita trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico.

Aspectos reglamentarios: **1. Medidas y dimensiones.**

1.1. Las dimensiones de la cancha serán de acuerdo a lo siguiente

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

1.3 La altura del cesto estará a 3,05

1.4 Medidas del área restrictiva: 3,8 metros de largo por 2 de ancho

1.5 Se jugará con pelota de MINI BASQUET N° 5

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

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

1.8 Utilizaremos el reloj de posesión en 24 segundos.

1.9 Línea de 2 puntos: Existirá una zona donde la conversión tendrá un valor de 2 puntos, será por detrás de una línea elíptica ubicada a 4 metros del aro de conversión. La zona de canasta de 2 puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está limitada por: 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 3 mts de las líneas laterales de una longitud de 1,5 mts desde la línea final y un semicírculo elíptico ubicado a 4 metros del aro de conversión

### **2. Número de jugadores**

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

2.2. Los equipos deben contar en cancha con sus tres jugadores, de manera obligatoria, salvo en situaciones excepcionales, como ser



salida por foules, o descalificaciones y no tener suplentes en el banco.

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

### **3. Equipamiento de los jugadores**

3.1. Se seguirán las reglas de IWBF.

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

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

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

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

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

### **5. Duración del partido.**

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

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

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

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

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

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



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

## **7. Valor de la canasta.**

- 7.1. El equipo ofensivo por dentro de la línea de dos puntos, la conversión tiene un valor de 1 punto.
- 7.2. Línea de 2 puntos: Detrás de la línea de 2 puntos el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.
- 7.3. Los tiros libres convertidos tienen un valor de un punto.

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

- 8.1. Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.
- 8.2. Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.
- 8.3. Foul en situación de tiro de un punto sin conversión 1 tiro libre, en situación de tiro con conversión sigue el juego.
- 8.4. Foul en situación de tiro de 2 puntos sin conversión 2 tiros libres, en situación de tiro con conversión sigue el juego.

## **9. Pelota fuera de cancha.**

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

## **10. Clasificación funcional.**

- 10.1. Cada jugador será clasificado por un clasificador y/o evaluador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas en la competencia de los Juegos Nacionales Evita.
- 10.2. El rango de clasificación es desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos



- 10.3. Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo en cancha.
  - 10.4. Todos los jugadores que participen de los Juegos Nacionales Evita deben ser clasificados funcionalmente por el Equipo de Clasificación de los Juegos Nacionales Evita.
  - 10.5. La clasificación funcional otorgada en los Juegos Nacionales Evita **SÓLO TENDRÁ VALIDEZ**, para el desarrollo del evento antes mencionado.
  - 10.6. No tiene ningún tipo de validez para este evento, las clasificaciones funcionales de otras organizaciones del deporte como ser: Federación Argentina de Básquet Adaptado (FABA), Torneos Juveniles Bonaerenses, PARAEPADE, IWBF, u otras de Federaciones de otros países.
  - 10.7. No existirá ningún tipo de franquicia en la clasificación funcional para ningún jugador por ningún motivo.
11. Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no lo cumplan serán pasibles de ser penalizado el entrenador con una falta técnica ya que esta falta será considerada una violación. Están prohibidas las defensas zonales y las defensas mixtas y las situaciones de atrapes con pelota viva.
  12. Normas IWBF que no tendremos en cuenta.
    - 12.1. Campo atrás.
    - 12.2. Regla de los 5 y 8 segundos

Para la clasificación funcional del jugador remitirse a: MANUAL DE CLASIFICACIÓN DEL JUGADOR DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS de la INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION.

Reglamento Consideraciones a tener en cuenta

El reglamento completo en castellano, traducción hecha en España, puede ser descargado en la siguiente dirección:  
[https://www.worldboccia.com/wpcontent/uploads/2023/03/Spanish-Spain-BISFed-InternationalBoccia-Rules%E2%80%932021\\_2024-v.2.1.pdf](https://www.worldboccia.com/wpcontent/uploads/2023/03/Spanish-Spain-BISFed-InternationalBoccia-Rules%E2%80%932021_2024-v.2.1.pdf) Esta versión en castellano es sólo para un mejor y más rápido entendimiento del reglamento. Debemos aclarar que para cualquier situación que se presentará y que se deba dirimir se utilizará esta versión en inglés:



<https://www.worldboccia.com/wpcontent/uploads/2024/04/World-Boccia-International-Rulesv2.2.pdf>

## **GOALBALL**

El reglamento oficial se puede encontrar en

<http://www.ibsasport.org/sports/goalball/rules/>

Adaptaciones de las reglas para los Juegos Chubutenses y Evita Nacionales

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

### **1. PARTICIPANTES**

- 1.1. Clasificación La competencia será de carácter mixto.
- 1.2. Composición de los equipos Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres jugadores, (una mujer como mínimo). Cada equipo podrá tener hasta dos (2) técnicos en el banquillo.
- 1.3. Todos los participantes del torneo deben tener entre 13 a 18 años.
- 1.4. La jugadora mujer: Es obligación para participar de forma competitiva que el equipo cuente en su formación al menos con una mujer.

### **2. JUGADOR LESIONADO**

- 2.1. Si en un equipo se lesiona alguno de los tres participantes, el equipo queda fuera de la categoría de competencia, los jugadores/as sanos pueden continuar participando en la categoría participativa si se



juntan con otro equipo en condiciones similares, (este punto será aclarado en la charla técnica).

- 2.2. Dos interrupciones del juego durante el mismo período para atender al mismo jugador, llevará a que ese jugador sea considerado lesionado y a proceder de la forma antes expresada. 2.3. Si un jugador/a se lesiona, el equipo perderá el partido siendo ganado por el equipo rival. Si el jugador/a lesionado no se recupera para el próximo partido perderá nuevamente el partido quedando los puntos a favor del equipo rival.

2.4. La organización no realizara ninguna modificación en el Fixture si a un equipo se le lesiona algún integrante del equipo y no puede continuar compitiendo.

Aclaración: • Los árbitros/as deben ser notificados por escrito durante el sorteo, de cualquier jugador/a/es del equipo que no estén involucrados en el juego, pero se ubicará en el banco, en este caso estos jugadores/as deben usar una casaca de identificación proporcionada por el organizador del torneo, de lo contrario, no se les permitirá sentarse en el banco de equipo. Si esto no se cumpliera, el jugador/a deberá abandonar el área de banco y se cobrará un penal en contra.

- Está prohibido que se sienten en el banco de suplentes dirigentes, coordinadores, acompañantes, etc. cualquier persona que no esté inscripta como entrenador en la lista de buena fe.

## NORMAS BÁSICAS DEL GOALBALL

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

El juego en sí consiste en que cada equipo debe hacer que el balón cruce rodando la línea de gol del contrario mientras que el otro equipo trata de impedirlo. Las reglas para las competencias internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA).

**CLASIFICACIÓN VISUALES** La clasificación oftalmológica es la modalidad elegida por la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA) para legitimar, o no, la participación de una persona en las competencias oficiales para ciegos y minusválidos visuales regida por tal entidad y sus afiliadas. Esta clasificación sólo podrá ser hecha por médicos oftalmólogos en clínicas o consultorios especializados.



Las clasificaciones visuales reconocidas por la IBSA son las siguientes: B1: De ninguna percepción luminosa en ambos ojos hasta la percepción de luz, pero, con incapacidad de reconocer el formato de una mano a cualquier distancia o dirección;

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

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

Todas las clasificaciones deberán considerar ambos ojos, con mejor corrección, o sea, todos los y los atletas que usen lentes de contacto o lentes correctivos deberán usarlos para la clasificación, independiente de usarlos, o no, para competir (CBDC, 2006). Las tres diferentes categorías compiten juntas y en iguales condiciones, pues los atletas tienen los ojos debidamente vendados y cubiertos para imposibilitar el uso de cualquier remanente visual. Al comienzo de todos los partidos cada equipo consistirá de tres (3) jugadores/as en cancha (debe contar como mínimo con una persona de género femenino en su formación total). Un equipo se verá forzado a perder el juego si no puede comenzar ese juego con tres (3) jugadores/as en cancha. Además, cada equipo puede tener dos (2) ayudantes en el banco durante el juego.



## **TENIS DE MESA**

El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas

División en clases: Los/as atletas con discapacidad se dividen en clases de competición dependiendo de la funcionalidad específica de cada atleta, y de acuerdo con el sistema de clasificación de la Federación Internacional de Tenis de Mesa.

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

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

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

Las clases de competición se abrirán únicamente con la participación mínima de 3 atletas, en caso contrario se combinarán con la clase inmediata superior y así sucesivamente. Si un/a atleta es clasificado/a para participar en la competencia de pie, es decir en las clases 1 a 10, no podrá participar en las clases 1 a 5. Federados: podrán participar atletas federados siempre y cuando no hayan obtenido previamente medallas en eventos internacionales.

### Reglamento técnico de juego

1. Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Versión actualizada y traducida al español 2018/201r: [http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento\\_Tecnico\\_de\\_Juego\\_2018-201r.pdf](http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento_Tecnico_de_Juego_2018-201r.pdf) 2. Habrá una zona de entrada en calor, la cual podrá ser utilizada por cualquier jugador/a/a.

### Síntesis del reglamento

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

La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa. La superficie de juego puede ser de cualquier material y proporcionará un bote uniforme de aproximadamente 23 cm. al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm. La superficie de juego será de color



oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm. de anchura a los largos de cada borde de 2.74 y una línea de fondo blanca de 2 cm. de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm. La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo. Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3 mm de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

**EL CONJUNTO DE LA RED.** El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa. La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm. de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm. por fuera de las líneas laterales. La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15.25 cm. sobre la superficie de juego. La parte inferior de la red deberá estar, en toda su longitud lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red lo más cerca posible de los soportes. **LA PELOTA.** La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm. La pelota pesará 2.7 gramos. La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate.

#### **LA RAQUETA.**

La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plata y rígida. Como mínimo, el 85% del grosor de la hoja será de madera natural, la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7.5 % del grosor total o 0.35 mm. Siempre la dimensión inferior. El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2 mm. Incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia afuera y un grosor total no superior a 4 mm. Incluido el adhesivo.

La goma de picos normal es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm<sup>2</sup> ni superior a 50 cm<sup>2</sup>. La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal, el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2 mm.



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

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

La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si este queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro. Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uno, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos. Al comienzo de un partido y siempre que cambie la raqueta durante el mismo, un jugador mostrará a su contrincante y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

#### DEFINICIONES.

Una jugada es el periodo durante el cual estará en juego la pelota. La pelota estará en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación. Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado. Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura. La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta. Un jugador golpea la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca. Un jugador obstruye la pelota si él, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia esta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

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

El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones. Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota. Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red, si para por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de esta o entre la red y la superficie de juego.



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

#### SERVICIO CORRECTO.

El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor. Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto, de manera que se eleve al menos 1L cm. tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada. Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y

después de pasar por encima o alrededor del conjunto de la red, toque directamente el campo del restador, en dobles, la pelota tocará sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del restador. Desde el comienzo del servidor hasta que es golpeada, la pelota estará por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al restador por ninguna parte del cuerpo o vestimenta del servidor o su compañero de dobles.

Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o arbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio. Si no hay árbitro asistente y el árbitro está dudoso sobre la legalidad de un servicio, puede, en la primera ocasión de un partido, advertir al servidor sin conceder un tanto. Si posteriormente en el partido, un servicio del jugador o de su compañero de dobles es de dudosa legalidad, por la misma o cualquier otra razón, el restador ganará un tanto. Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servidor correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganará un tanto. Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando él considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.

#### DEVOLUCIÓN CORRECTA.

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

#### ORDEN DE JUEGO.

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



del restador hará entonces una devolución correcta y en lo sucesivo, cada jugador por turno, y en ese orden, hará una devolución correcta. ANULACIÓN. La jugada será anulada: Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de ella, siempre y cuando por lo demás el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el restador o su compañero. Si se efectúa el servicio cuando el restador o pareja restadora no están preparados, siempre que ni el restador ni su compañero intenten golpear la pelota. Si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro cumplimiento de las reglas, se deben a alteraciones fuera del control del jugador.

Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego. Se puede interrumpir el juego: Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados; Para introducir la regla de aceleración. Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja. Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el resultado de la jugada.

TANTO.

A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará un tanto: Si su oponente no hace un servicio correcto. Si su oponente no hace una devolución correcta. Tras haber realizado un servicio correcto o una devolución correcta, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por su oponente. Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por su oponente. Si su oponente obstruye la pelota. Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.

Si su oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 2.4.3, 2.4.4, y 2.4.5. Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego. Si su oponente, o cualquier cosa que esta vista o lleve, toca el conjunto de la red. Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.

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

Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance los 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos, en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtengan dos tantos de diferencia. PARTIDO. Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juego.



## ORDEN DEL SERVICIO, RESTO Y LADOS.

El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa. Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o restar, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección. Después de cada dos tantos anotados el restador o pareja restadora pasara a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado diez tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan solo un tanto alternativamente. En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho de servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego la pareja restadora decidirá cuál de los dos jugadores restará primero; en el siguiente juego del partido, una vez elegido el primer jugador, el primer restador será el jugador que le servirá en el juego anterior. En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser restador. El jugador o pareja que sirva primero en un juego restara en primer lugar en el siguiente juego del partido.

En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos. El jugador o pareja que comienza en un juego en un lado de la mesa comenzará el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores o pareja cambiará de lado cuando el primero de los jugadores o pareja anote 5 tantos.

## ERRORES EN EL ORDEN DEL SERVICIO RESTO O LADOS.

Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; en dobles, el juego se reanudará con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error. Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudara con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido. En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

## REGLA DE ACELERACIÓN.



Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a r tantos, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras diez minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas. Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida. Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior. A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganara el tanto si hace 13 devoluciones correctas. Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

## REGLAS ADAPTADAS

1º) En un partido de dobles, en donde haya un jugador en silla de ruedas, la primera devolución será del jugador que este ubicado como 1º restador, luego podrá ser devuelta por cualquiera de los dos libremente. APÉNDICE H del Manual para Oficiales de Partido de la ITTF. Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa GENERAL

## GENERAL

Los atletas con discapacidad se separan en clases, dependiendo de las lesiones y limitaciones descritas en el sistema de clasificación. Un panel de clasificación internacional es el encargado de la clasificación de los jugadores a nivel internacional. Clases 1-5 para jugadores en silla de ruedas Clases L-10 para jugadores de pie Clase 11 para jugadores con discapacidad intelectual. Cuanto menor sea el número de clase, más severa es la discapacidad. Después de haber sido clasificados en un nivel internacional, un jugador posee una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especifica su clase y su deporte.

. El ICC contiene secciones indicando cualquier limitación física (por ej. Que le impida hacer un servicio legal) o requerimiento permanente por razones médicas (vendajes, corssets, o sillas de ruedas modificadas). Si un jugador juega un campeonato internacional por primera vez y no tiene ICC, su país le otorgará una clasificación temporal. Luego será clasificado en los campeonatos y se le será asignada la clasificación correspondiente a su deporte. También es necesario para algunos jugadores, a lo largo del tiempo, ser reclasificados debido a una discapacidad progresiva. Estos están especificados en una lista comunicada a los clasificadores, jueces generales y organizadores antes del torneo.



La clasificación o revisión de los jugadores especificados es organizada por los clasificadores el día previo al inicio del torneo y esto concluye antes que el Juez General haga el sorteo de los eventos individuales, teniendo en cuenta cualquier cambio en la clasificación de los jugadores. Si un jugador no se ha presentado a la clasificación no le será permitida la participación en la competencia, a discreción del Juez General, y podrá recibir sanciones de parte de la ITTF.

### SILLA DE RUEDAS

Las sillas deben tener al menos dos ruedas grandes y una pequeña en el inicio de la jugada. Si por alguna razón durante el partido, las ruedas de la silla de un jugador se sueltan y la silla queda con no más de dos ruedas, entonces la jugada se debe parar inmediatamente y un punto otorgado a su oponente. En la prueba de individual y equipos, ninguna parte del cuerpo por encima de las rodillas puede ser sujeta a la silla ya que esto podría mejorar el balance. Sin embargo, si el jugador requiere ciertos vendajes por razones médicas, esto deberá estar especificado en su tarjeta de clasificación y se tendrá en cuenta cuando se analice la clase del jugador. En torneos abiertos, vendajes y otras ataduras serán permitidos. La altura de un cojín, o máximo dos, en condiciones de juego está limitada a 15 cm, sin ningún otro añadido en la silla de ruedas. Si el jugador debe usar un cinturón (alrededor de la cintura) y/o un corset debido a su discapacidad, deberá demostrar que es necesario para satisfacer el panel de clasificación. La responsabilidad recae en el jugador para llamar la atención sobre el uso de dicho equipamiento al jefe clasificador, ya sea al inicio o durante las revisiones de clasificación. Permiso para usar un cinturón o corset podrá ser otorgado bajo las siguientes condiciones: – esto deberá estar especificado en la tarjeta internacional de clasificación del jugador por el jefe clasificador en el torneo internacional respectivo. – el jugador deberá proporcionar explicación por parte de su médico, quien debe certificar el periodo por el cual el cinturón y/o corset es requerido. Este certificado deberá tener fecha y firma del médico y presentado al jefe clasificador en el torneo respectivo. El jugador debe reportar esta situación al juez general antes del inicio de la competición en la cual tomará parte. Si cualquier estructura de soporte adicional se agrega a la silla de ruedas, los jugadores deben solicitar la clasificación o reclasificación para esta silla modificada. Cualquier adición a la silla de ruedas sin reclasificación y autorización escrita en la tarjeta de clasificación internacional será considerada ilegal y el jugador podrá ser descalificado. Las mesas deben permitir el acceso de las sillas de ruedas sin obstruir las piernas del jugador y también permitir el acceso de dos sillas de ruedas para los partidos de dobles.

### REGLAS PARA EL JUEGO EN PIÉ



No hay excepciones a las Reglas del tenis de mesa para jugadores en pié discapacitados. Todos los jugadores juegan de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ITTF. En las tarjetas de clasificación hay una sección indicando que limitaciones, si hay alguna, tiene un jugador para efectuar un servicio legal.

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

## **BOCCIA**

Los atletas se dividen por categorías, no por sexo.

Es un deporte mixto. 1 (un) Atleta BC1 (Masc o Fem) 1 (un) Técnico o Asistente 1 (un) Atleta BC3 (Masc o Fem) (&) 1 (un) Técnico/ o Asistente Espíritu de juego La participación del público es bienvenida, sin embargo, se fomenta que, tanto espectadores como miembros de equipos que no estén compitiendo,



guarden silencio durante el acto de lanzamiento de la bola por parte del jugador.

(&) para los juegos chubutenses se abre la posibilidad de participación en todas las categorías.

No es aconsejable la participación de familiares como acompañantes dentro de las delegaciones Reglamento Consideraciones a tener en cuenta

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

[https://www.worldboccia.com/wpcontent/uploads/2023/03/Spanish-Spain-BISFed-InternationalBoccia-Rules%E2%80%932021\\_2024-v.2.1.pdf](https://www.worldboccia.com/wpcontent/uploads/2023/03/Spanish-Spain-BISFed-InternationalBoccia-Rules%E2%80%932021_2024-v.2.1.pdf) Esta versión en castellano es sólo para un mejor y más rápido entendimiento del reglamento.

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

<https://www.worldboccia.com/wpcontent/uploads/2024/04/World-Boccia-International-Rulesv2.2.pdf>