



Juegos Deportivos Nacionales Evita 2026

RE

Reglamentos deportivos



**Subsecretaría
de Deportes**
Ministerio del Interior



Contenido

AUTORIDADES	4
ORGANIZACIÓN	5
ATLETISMO	6
ATLETISMO ADAPTADO.....	9
BÁDMINTON.....	14
BÁSQUETBOL S/ SILLA DE RUEDAS (3vs3)	16
BÁSQUETBOL (3vs3)	20
BMX FREESTYLE.....	22
BOCCIA.....	27
BOXEO	29
BREAKING.....	31
CANOTAJE.....	33
CICLISMO.....	35
ESGRIMA	39
FUTSAL.....	41
GIMNASIA ARTÍSTICA.....	43
GIMNASIA RÍTMICA	56
GOALBALL.....	88
HANDBALL DE PLAYA.....	90
HOCKEY 7.....	92





JUDO.....	94
KARATE.....	97
LEVANTAMIENTO OLÍMPICO.....	101
LUCHA LIBRE	104
NATACIÓN.....	109
NATACIÓN ADAPTADA.....	111
PÁDEL.....	116
RUGBY 7	118
SKATE.....	120
TAEKWONDO.....	124
TENIS DE MESA ADAPTADO.....	127
TENIS DE MESA.....	135
TENIS.....	137
TIRO.....	139
TIRO CON ARCO.....	141
TRIATLÓN.....	143
VÓLEIBOL.....	146
VÓLEIBOL DE PLAYA.....	148
VÓLEIBOL SENTADO.....	150





AUTORIDADES

Secretaría de Interior

Lic. Gustavo Javier Coria

Secretario

Subsecretaría de Deportes

Ing. Diógenes de URQUIZA

Subsecretario

Dirección Nacional de Desarrollo Deportivo Ciudadano

Sr. Ignacio do REGO

Director Nacional





ORGANIZACIÓN

Dirección Nacional de Desarrollo Deportivo Ciudadano:

Miguel Sánchez 1050 – CABA

dndesarrollodeportivo@deportesar.gob.ar

Coordinación de Logística:

Sr. Ariel BREA

abrea@deportesar.gob.ar

Sr. Leandro RENDA

lrenda@deportesar.gob.ar

Coordinación de Competencias:

Lic. Juan Manuel AGUIRRE

jaguirre@deportesar.gob.ar

Lic. Santiago FRIDMAN

sfridman@deportesar.gob.ar

Lic. Sergio GARCÍA

sergiogarcia@deportesar.gob.ar

Coordinación de Recursos Humanos:

Lic. Julián CRUDO

jcrudo@deportesar.gob.ar

Coordinación de Cómputos y Comunicación:

Lic. Leonardo BALLESTERO

lballestero@deportesar.gob.ar

Coordinación de Capacitaciones y enlace administrativo de Operativo

Medico y Seguros:

Sr. Horacio Fabián CANEIRO

fcaneiro@deportesar.gob.ar





ATLETISMO

1. Participantes
 - 1.1. Para la categoría Sub 15 (deportistas nacidos en los años 2011, 2012, 2013), el equipo estará integrado en total por 24 (veinticuatro) atletas, más dos (2) entrenadores y un (1) delegado. Se sugiere que entre los acompañantes haya, mínimamente, uno de cada género. Todos deberán estar asentados en la lista de buena fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.2. Doce (12) atletas masculinos, un (1) Entrenador (preferentemente del género masculino) y un (1) delegado.
 - 1.3. Doce (12) atletas femeninos y un (1) Entrenador (preferentemente del género femenino).

2. Reglamentación
 - 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la World Athletics*, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 2.2. Cada atleta podrá participar como máximo en dos (2) pruebas individuales o en la prueba combinada (hexatlón para atletas femeninas y heptatlón para atletas masculinos) y las postas.
 - 2.3. Cada Provincia podrá participar con dos (2) atletas por prueba como máximo.
 - 2.4. Es obligatoria la participación de los inscriptos en al menos una de las pruebas.
 - 2.5. Los atletas deberán participar de la competencia con la indumentaria identificatoria de su provincia. No se permitirá la participación de quien no respete esta norma salvo que se presente por escrito un informe que fundamente y justifique lo contrario firmado por el jefe de la delegación.
 - 2.6. No se permitirá la participación fuera de competencia, de los atletas que por alguna razón NO hayan sido acreditados por la organización.
 - 2.7. La provincia a la que se le detecte un atleta que no haya participado en alguna de las pruebas será sancionada con la pérdida de puntos.
 - 2.8. En las carreras individuales de más de 200 m sólo se permitirá participar en una de ellas por día.
 - 2.9. En las carreras de postas 5x80 metros y 8x200 metros la zona de pasaje será de 20 m NO estará permitido el uso pre zona (como se conocía anteriormente).
 - 2.10. En la prueba de salto triple será considerado nulo quien realice más de 9 (nueve) pasos de carrera de aproximación y deberá ser "partida quieta".
 - 2.11. Todo participante que haga una partida en falso será advertido (tarjeta). Luego de esto cualquier otra partida "falso" será sancionada con descalificación.

3. Modalidad, Característica de Participación y Pruebas
 - 3.1. La modalidad de participación será Comunitaria y la Característica libre.



Prueba	Género	Especificaciones
Lanzamiento de la bala	Masculino	4 kg.
	Femenino	3 kg.
Lanzamiento de la jabalina	Masculino	600 gr.
	Femenino	400 gr.
Lanzamiento del disco	Masculino	1 kg.
	Femenino	750 gr..
Lanzamiento del martillo	Masculino	4 kg.
	Femenino	3 kg.
Salto en alto	Masc/Fem	--
Salto con Garrocha	Masc/Fem	--
Salto en largo	Masc/Fem	--
Salto Triple	Masc/Fem	9 (nueve) pasos de aprox. máx. y partida estática
80 m llanos	Masc/Fem	--
200 m llanos	Masc/Fem	--
600 m llanos	Masc/Fem	--
Marcha atlética	Femenino	2000 m
	Masculino	2000 m
Carrera con vallas*	Femenino	80 m
	Masculino	110 m
Combinadas	Femenino	Hexatlón (80 cv-alto-bala//largo-jabalina-600II)
	Masculino	Heptatlón (80II-largo-bala-alto//110 cv-jabalina-600 II)
Posta 5 x 80	Masc/Fem	--
Posta 8 x 200	Masc/Fem	3 curvas por andarivel, partida 4x400mts, alternar género, iniciando con Masc, finalizando con Fem
2000 m Cross Country	Masc/Fem	--

DATOS DE COMPETENCIA	VARONES	MUJERES
Distancia	110m	80 m
Altura de vallas	0,84	0,76
Distancia a la 1º valla	13,72	13
Distancia entre vallas	8.70	8
Última valla a la llegada	17.98	11
Número de vallas	10	8

4. Implementos

- 4.1. En caso de la utilización de implementos personales en las pruebas de lanzamientos deberán ser fiscalizados y serán puestos a disposición de todos los atletas participantes. Estos implementos deberán ser presentados con 48hs. de anticipación del comienzo de la competencia, en el lugar que designe la organización.
- 4.2. Los implementos para utilizar en las competencias deberán cumplir las normas del reglamento de la World Athletics.
- 4.3. Si el día de la competencia la organización no contara con al menos 5 jabalinas de 400 gr. la prueba será realizada con jabalinas de 500 gr. Se informará oficialmente en la reunión técnica previa a la competencia.





5. Clasificación General

- 5.1. Se premiará a la provincia ganadora de la Copa de Atletismo a la que obtenga el mayor puntaje resultante de la suma de todas las pruebas, entre ambos géneros.
- 5.2. Se otorgarán puntos del primero al octavo clasificado (12-9-7-5-4-3-2-1), siendo doble la puntuación en las pruebas de postas.
- 5.3. Se realizará la premiación general al finalizar la última jornada de competencia.





ATLETISMO ADAPTADO

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la Categoría Sub 18, atletas nacidos en los años 2008-2009-2010-2011.
 - 1.2. La lista de buena fe estará integrada por ocho (8) atletas y cuatro (4) delegados y/o acompañantes (ver cuadro anexo n°1).
 - 1.3. El equipo podrá presentar un máximo de **hasta 4 deportistas por género**, no existiendo la posibilidad de reemplazar faltantes de un género con excedentes del otro. Estará permitida la presentación de equipos completos parcialmente, sin superar el máximo por género (ej: 4 atletas varones y 2 atletas mujeres).
 - 1.4. El responsable del Área de Discapacidad de la Delegación Provincial será acreditado y habilitado para participar de las reuniones técnicas como interlocutor válido ante la Coordinación General de los Juegos.
 - 1.5. Por lo tanto, la delegación de Atletismo Adaptado estará conformada por 8 atletas y 4 acompañantes (ver cuadro anexo N°2).
 - 1.6. Todas las pruebas serán fiscalizadas bajo la Normas y Regulaciones de la Federación Internacional World Para Athletics 2026, contemplando las regulaciones específicas del presente reglamento, para las Finales Nacionales.
2. Dentro del **TOTAL DE DEPORTISTAS** será obligatoria la participación de los grandes grupos de discapacidades de la siguiente manera:
 - 1 (un) atleta con Discapacidad Intelectual
 - 1 (un) atleta con Síndrome de Down
 - 2 (dos) atletas con Discapacidad Motora.
 - 2 (dos) atletas con Parálisis Cerebral.
 - 2 (dos) atletas con Discapacidad Visual (ciegos, disminuidos visuales).
 - 2.1. En caso de no reunir el número máximo, no se podrá, bajo ningún concepto, completar la delegación con deportistas con otra discapacidad. No se aceptarán atletas fuera de regla, ni en carácter competitivo ni participativo.
 - 2.2. Cada atleta deberá 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 más información sobre el tipo y grado de discapacidad.
3. **PARTICIPACIÓN DE PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN** (rige para todos los deportes)
 - 3.1. **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.
 - 3.2. Restricciones de participación en estas actividades de las personas con Síndrome de Down que padezcan esta patología:
 - 3.2.1. Que los padres, madres, tutores y otros responsables, no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la

SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL

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

4. CANTIDAD DE PRUEBAS (ver cuadro anexo 1)

- 4.1. Cada atleta podrá participar en cuatro (4) pruebas (dos de pista y dos de campo), con las siguientes excepciones:
- 4.1.1. discapacidad intelectual y visual podrán realizar además los 1500m.
 - 4.1.2. talla baja femenino podrán realizar 100m, bala y disco.
 - 4.1.3. talla baja masculino podrán realizar 100m, bala y jabalina.
 - 4.1.4. parálisis cerebral F32 podrán realizar bala y clava
 - 4.1.5. sillas de ruedas de paseo PC (T-F33/34) podrán realizar 100m, bala y jabalina.
 - 4.1.6. sillas de ruedas de paseo motor femenino podrán realizar 100m, bala y disco.
 - 4.1.7. sillas de ruedas de paseo motor masculino podrán realizar 100m, bala y jabalina.
 - 4.1.8. motor F51 podrán realizar 100m y clava.
 - 4.1.9. motor F52 podrán realizar 100m y disco.
- 4.2. Debe aclararse que, en algunos casos, es posible que se realicen pruebas juntando clases distintas, pero se premiarán de acuerdo con la clasificación funcional correspondiente.

5. APOYO A DEPORTISTAS

Clases 11 y 12:

- 5.1. Las personas asistentes y guías de atletas de las clases 11 y 12 son las únicas que pueden acompañar a los atletas a la pista, zona de lanzamiento de bala y sector de salto en largo. Dichos asistentes y guías deben ir claramente identificados como tales con petos de color proporcionados por el Comité organizador.
- 5.2. El método del guía será tomado obligatoriamente a través de una sogá, con un largo máximo de 30cm. Además, el corredor podrá recibir instrucciones verbales del guía.



- 5.3. La organización no proveerá de este material, el cual será responsabilidad exclusiva de cada provincia.
- 5.4. El guía no puede, en ningún momento, tirar del atleta ni empujarlo para darle impulso. 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 decisión de la dirección de la prueba, definir si se descalifica o no a la persona que incurra en dicha falta, apoyándose en la posibilidad de generar una ventaja deportiva o un perjuicio para otro competidor.

Clases F32; F33; F34; F52; F53; F54; F55; F56; F57:

5.5. Se autorizará el ingreso de personas asistentes, dos (2) por atleta en la zona de lanzamientos de sentado. Éstos deben ir claramente identificados como tales con petos de color proporcionados por el Comité organizador. Cumplen la función de asistir a sus respectivos atletas en el momento de subir, amarrar y bajar del banco de lanzamiento.

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

6.1. Las sillas de ruedas deben tener dos ruedas grandes y una rueda pequeña, como se muestra en la siguiente imagen.



Nota: los atletas que no tengan este tipo de sillas, podrán participar solamente en la prueba de 100m.

6.2. 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.

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

6.4. Sólo se permiten dispositivos mecánicos impulsados manualmente.

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

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

6.7. 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.

6.8. Es obligatorio el uso de casco en las pruebas de pista. La organización no dispone de los mismos, por lo tanto, cada atleta debe traerlo.

7. LANZAMIENTOS

7.1. Peso de los implementos **(ver cuadro anexo N° 3)**

7.2. En todas las pruebas de lanzamiento, se realizarán cuatro (4) intentos. Para atletas ambulantes en forma alternada (no consecutiva) y para sentados consecutiva.

Nota: en caso de que la cantidad de atletas inscriptos lo permita, se podrán realizar seis (6) intentos, que se informará en la Reunión Técnica.

7.3. Los atletas que lancen sentados tendrán la opción de utilizar el banco de lanzamiento provisto por la organización.



8. CARRERAS

- 8.1. Las clases T11 y T12 serán organizadas en series de cuatro (4) atletas, ya que se otorgan dos (2) andariveles por cada uno.
- 8.2. Los atletas T11 deben correr obligatoriamente con un atleta guía tomados de una soga, que los acompañe en todo el trayecto.
- 8.3. Los atletas T12, podrán elegir correr con guía o solos. En caso de ser acompañados, deberán hacerlo con la soga.
- 8.4. El guía deberá ser mayor de 18 años.
- 8.5. Todas las pruebas de pista, serán calificadas por el método FINAL POR TIEMPO.

Nota: en caso de que el tiempo lo posibilite, en los 100m se podrá calificar a través de SERIE y FINAL, que se informará oportunamente en la Reunión Técnica.

- 8.6. Al final de todas las jornadas, se realizará una final de 100m masculino y otra de 100m femenino, con los mejores atletas que representen cada grupo de discapacidad entre todos los atletas participantes (no por provincia), con la siguiente conformación:
 - 8.6.1. El más rápido atleta visual; intelectual; con síndrome de Down; con parálisis cerebral; motor y sillas de ruedas.
- 8.7. Desde la organización es importante desarrollar las competencias en un marco de seguridad para todos los atletas. La prueba de 1500 m debe ser entrenada durante el año, por lo que se decide poner una marca mínima de participación, para que no inscriban deportistas sin entrenamiento previo, evitando así malas experiencias.
 - 8.7.1. Las marcas mínimas serán:
 - 07:30min para el masculino
 - 08:30min para el femenino

9. SALTO EN LARGO

- 9.1. En los atletas T11 y T12:
 - 9.1.1. El asistente puede dar señales acústicas para orientar al atleta antes, durante y luego de cada intento.
 - 9.1.2. 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 marca más cercana hecha con cualquier parte del cuerpo en la caída, a la huella marcada por el atleta más cercano al cajón de arena.
- 9.2. En las demás clases deportivas, se utilizará la tabla de convencional, salvo en aquellas que por sus características requieran una distancia más cercana al cajón de arena, que será acordada en la Reunión Técnica.





CUADRO ANEXO N°1 - PRUEBAS JUEGOS EVITA 2026

	VIS		SUB 18		PC		PC
	INT	SD	PC	PC	PC		
	T-F11a13 FEM	T-F11a13 MASC	T-F20	T-F21	F32	T-F33a34	T-F35a38
100m	X	X	X	X		X	X
200m	X	X	X	X			X
1500m	X	X	X				
Largo	X	X	X	X			X
Bala	X	X	X	X	X	X	X
Disco	X						X
Jabalina	X	X				X	X
Clava					X		
	MOT		MOT		MOT		MOT
	T-F40/41 FEM	T-F40/41 MASC	T-F42a46/47	F51	F52	T-F53a57 FEM	T-F53a57 MASC
100m	X	X	X	X	X	X	X
200m			X			X	X
Largo			X				
Bala	X	X	X			X	X
Disco	X				X	X	
Jabalina		X	X				X
Clava				X			

CUADRO ANEXO N°2 - CANTIDAD DE ATLETAS Y ACOMPAÑANTES

Categorías	Sub 18	
	Atletas	Acompañantes
Discapacidad		
Visual	2	1
Intelectual / Síndrome de Down	2	1
PC	2	1
Motores	2	1
TOTAL	8	4

CUADRO ANEXO N°3 - PESO DE LANZAMIENTOS

Discapacidad	Sub 18 FEMENINO			Sub 18 MASCULINO		
Visual	F11 a 13	Bala	3kg	F11 a 13	Bala	4kg
	F11 a 13	Disco	750g	F11 a 13	Jabalina	600g
Intelectual	F20	Bala	3kg	F20	Bala	4kg
Síndrome de Down	F21	Bala	2kg	F21	Bala	3kg
PC	F32	Clava	397g	F32	Clava	397g
	F32 a 38	Bala	2kg	F32 a 33	Bala	2kg
		Disco	750g	F34 a 36	Bala	3kg
		Jabalina	400g	F37 a 38	Bala	4kg
					Disco	1kg
Motores					Jabalina	600g
	F40 a 41	Bala	2kg	F40 a 41	Bala	3kg
	F42 a 46	Bala	3kg	F42 a 46	Bala	4kg
	F52 a 57	Bala	2kg	F52 a 53	Bala	2kg
		Disco	750g	F54 a 57	Bala	3kg
		Jabalina	400g		Disco	1kg
				Jabalina	600g	



BÁDMINTON

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (nacidos en los años 2012 y 2013), por cada provincia los equipos estarán conformados por 2 (dos) deportistas (masculinos) y 2 (dos) deportistas (femeninos) y 2 (dos) entrenadores. Se sugiere que entre los tres acompañantes haya, mínimamente, uno de cada género. Todos deberán estar asentados en la lista de buena fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
 - 1.3. Los jugadores seleccionados como singlistas, (1 por provincia, por cada género), participarán sólo en la modalidad single.
 - 1.4. Los jugadores seleccionados como doblistas, (1 pareja por provincia), participarán en la modalidad dobles mixto.

2. Competencias
 - 2.1. La Competencia será realizada en dos etapas:
 - 2.2. COMPETENCIAS POR EQUIPOS: se participará en 1 (una) modalidad: Dobles Mixto.
 - 2.3. COMPETENCIA INDIVIDUAL: se participará en 2 (dos) modalidades: single masculino y single femenino.

3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la BWF, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 3.2. Todos los encuentros -excepto los partidos por el 1er y 2do puesto, y por el 3er y 4to puesto se disputarán al mejor de 3 sets, a 15 (quince) puntos. En caso de empate en 14 (catorce), se definirá el set a diferencia de 2 (dos) puntos, resultando ganador el primero que obtenga esta diferencia, o de persistir el empate, el primero que llegue a 19 puntos.
 - 3.3. La final del torneo (1er y 2do puesto) y el partido por el 3er y 4to puesto, se jugarán al mejor de 3 sets, de 21 puntos. En caso de igualdad a 20, se definirá a la diferencia de dos puntos, siendo el límite, 23 puntos.
 - 3.4. Al finalizar cada set se cambiará de lado de juego y si fuera necesario un tercer set se volverá a cambiar de lado a los 8 (ocho) puntos.
 - 3.5. El calzado será el adecuado para la competencia, no habiendo obligación de utilizar calzado específico de Bádminton, siempre y cuando el mismo no sea de suela negra cruda.
 - 3.6. Será aceptada cualquier tipo de Raqueta, mientras cumpla con las Reglamentaciones de la Federación Internacional.
 - 3.7. Los entrenadores podrán estar presentes dentro del lugar de competencias, pudiendo dar indicaciones en los descansos de 8 puntos (intermedio de 1 min) y en los descansos de cada set (1 min y medio).
 - 3.8. La indumentaria será la adecuada para la competencia (remera de manga corta o larga y pantalón corto para los varones e igualmente para las mujeres, pudiendo utilizar polleras tipo TENIS para las mujeres).

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".



5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.
 - 5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto por partido perdido.
 - 0 (cero) punto al equipo que no se presente.
 - 5.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos en set será de 2 a 0. En puntos será 15-0, 15-0
 - 5.3. Criterios de Desempate:
 - En la Fase Regular para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
 - Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizará los siguientes criterios:
 - Diferencia entre sets ganados menos sets perdidos.
 - Diferencia entre puntos a favor menos puntos en contra.
 - Sorteo.
6. Premiación
 - 6.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada modalidad y género.
 - 6.2. Se entregará la Copa de Bádminton a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de las tres modalidades de competencia. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.



BÁSQUETBOL S/ SILLA DE RUEDAS (3vs3)

1. SUB16: (EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 12 A 16 AÑOS – Nacidos en los años 2010, 2011, 2012, 2013 y 2014).
 - 1.1. La lista de buena fe estará compuesta por 4 (cuatro) jugadores como máximo y 2 (dos) entrenadores (preferentemente uno de cada género)
 - 1.2. Nivel de participación: Para jóvenes con discapacidad motora, debiendo tener alguna limitación física en miembros inferiores, como mínimo.
 - 1.3. Es importante aclarar que para participar del deporte deben utilizar, sí o sí, la silla de ruedas, aunque su discapacidad le permita trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico.
 - 1.4. Se competirá en un único nivel de juego, en categoría Sub 16, y el equipo podrá ser mixto.
 - 1.5. Certificación: La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología de base y grado de lesión, claramente. Deberá acompañar a la planilla de inscripción.

Aspectos reglamentarios:

2. Medidas y dimensiones.
 - 2.1. Las dimensiones de la cancha serán de acuerdo con el plano que se acompaña en el siguiente esquema:



- 2.2. El campo de juego tiene una superficie de 14 m de largo por 14 m de ancho.
- 2.3. La altura del cesto estará a 3,05 m
- 2.4. Medidas del área restrictiva: 3,8 m de largo por 2 m de ancho
- 2.5. Se jugará con pelota de MINI BASQUET N° 5
- 2.6. La línea de tiros libres estará a 3,8 m desde la línea final y a 3,00 m del aro.
- 2.7. El tablero estará 0,80 m dentro de la cancha.
- 2.8. Se utilizará el reloj de posesión en 24 segundos.



- 2.9. Línea de 2 puntos: Existirá una zona donde la conversión tendrá un valor de 2 puntos, será por detrás de una línea elíptica ubicada a 4 m 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 m de las líneas laterales de una longitud de 1,5 m desde la línea final y un semicírculo elíptico ubicado a 4 m del aro de conversión.
3. Número de jugadores
- 3.1. Cada equipo estará formado por hasta 4 jugadores, de los cuales 3 (tres) comenzarán el juego y 1 estará en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.
- 3.2. Los equipos deben contar en cancha con sus tres jugadores, salvo en situaciones excepcionales, como ser salida por foules, o descalificaciones y no tener suplentes en el banco.
- 3.3. Las sustituciones son libres como en el básquet 5 vs 5.
4. Equipamiento de los jugadores
- 4.1. Se seguirán las reglas de IWBF.
- 4.2. La identificación de los jugadores será la que el equipo decida debiendo ser numérica y del número 0 (cero) al 99 (noventa y nueve), debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición. Se recomienda tener dos juegos de camisetas numeradas una de color clara y otra de color oscura.
- 4.3. Las sillas de ruedas pueden ser tanto deportivas como ortopédicas pero estas últimas deben ser las que posean dos ruedas grandes para que el atleta se traslade independientemente.
5. El árbitro y mesa de control.
- 5.1. El juego será controlado por un árbitro de juego,
- 5.2. En la mesa de control estarán el planillero, el cronometrista y el operador de los 24 segundos.
6. Duración del partido.
- 6.1. Cada partido estará compuesto por dos periodos de 7 minutos cada uno con un intervalo entre periodo de 2 minutos.
- 6.2. Tiempo muerto: Los equipos podrán solicitar 1 (un) tiempo muerto en el primer tiempo y 2 (dos) tiempos muertos en el segundo tiempo. En caso de jugarse tiempo suplementario los equipos podrán pedir 1 (un) tiempo muerto por tiempo extra jugado.
- 6.3. En caso de haber empate al finalizar el partido se procederá a un periodo suplementario de 3 minutos hasta romper la igualdad.
7. Inicio y reinicio del partido.
- 7.1. Tanto el inicio como el reinicio del juego se realizará según normas FIBA e IWBF.
- 7.2. El juego de inicia con un palmeo entre dos jugadores de distintos equipos ubicados en el círculo central de la mitad de cancha.



- 7.3. El proceso de posesión alterna será la que se utilizará para dirimir que equipo debe quedarse con el balón luego de la reanudación del partido o de sus tiempos suplementarios o cuando no queda claro quién tiene la posesión del balón o existe discrepancias arbitrales en una situación de juego. En todas esas situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.
8. Valor de la canasta.
 - 8.1. El equipo ofensivo por dentro de la línea de dos puntos, la conversión tiene un valor de 1 punto.
 - 8.2. Línea de 2 puntos: Detrás de la línea de 2 puntos el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.
 - 8.3. Los tiros libres convertidos tienen un valor de un punto.
9. Faltas personales y de equipo.
 - 9.1. Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.
 - 9.2. Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.
 - 9.3. Foul en situación de tiro de un punto sin conversión 1 tiro libre, en situación de tiro con conversión sigue el juego.
 - 9.4. Foul en situación de tiro de 2 puntos sin conversión 2 tiros libres, en situación de tiro con conversión sigue el juego.
10. Pelota fuera de cancha.
 - 10.1. Tanto el fuera de campo como la reposición desde fuera de campo se realizará según normas IWBF.
11. Clasificación funcional.
 - 11.1. Cada jugador será clasificado por un clasificador y/o evaluador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas en la competencia de los Juegos Deportivos Nacionales Evita.
 - 11.2. El rango de clasificación es desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos
 - 11.3. Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo en cancha.
 - 11.4. Todos los jugadores que participen deben ser clasificados funcionalmente por el Equipo de Clasificación de los Juegos Deportivos Nacionales Evita.
 - 11.5. La clasificación funcional otorgada en los Juegos Deportivos Nacionales Evita SÓLO TENDRÁ VALIDEZ, para el desarrollo de este evento..
 - 11.6. No tendrá ningún tipo de validez para este evento, las clasificaciones funcionales de otras organizaciones del deporte como ser: Federación Argentina de Básquet Adaptado (FABA), Torneos Juveniles Bonaerenses, PARAEPADE, IWBF, u otras de Federaciones de otros países.
 - 11.7. No existirá ningún tipo de franquicia en la clasificación funcional para ningún jugador por ningún motivo.
12. Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. De no cumplirse esta regla, podrá ser penalizado el entrenador del equipo infractor con una falta técnica, ya que se

considerará violación. Estarán prohibidas las defensas zonales, las defensas mixtas y las situaciones de atrapes con pelota viva.

13. Normas IWBFF que no tendremos en cuenta.

13.1. Campo atrás.

13.2. Regla de los 5 y 8 segundos.

Para la clasificación funcional del jugador remitirse a:

Manual de clasificación del jugador de baloncesto en silla de ruedas de la International Wheelchair Basketball Federation.

Anexo defensa individual.

Conceptos:

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



BÁSQUETBOL (3vs3)

1. Participantes
 - 1.1 Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en los años 2012 y 2013).
 - 1.2 El equipo representativo provincial estará conformado por un máximo de cuatro (4) jugadores varones (equipo masculino), cuatro (4) jugadoras mujeres (equipo femenino) y dos (2) entrenadores/as, se sugiere que éstos sean uno de cada género. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.3 La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre.
2. Reglamentación
 - 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIBA 3x3, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 2.2. La pelota será del tamaño Nro.6 variedad específica para esta modalidad.
 - 2.3. Las camisetas deberán estar numeradas del cuatro (4) al siete (7), adelante y atrás.
 - 2.4. Todos los equipos deberán tener una camiseta alternativa de color blanco o en color contrastante a la camiseta principal.
 - 2.5. Se sugiere a los participantes el uso del protector bucal.
 - 2.6. Se sugiere a los jugadores generar su perfil personal para sumar puntos en el ranking FIBA 3X3, según el siguiente instructivo:
 1. <https://drive.google.com/file/d/174adiNRKRDxpAF2q-0Y5-or9VRX9KkfH/view?usp=sharing>
3. En la presente edición se incorporará, de forma “promocional”, la competencia de “Tiros de Tres Puntos”. En ésta participarán los mismos deportistas que conforman el equipo de Básquet 3x3 de cada provincia, y no impactará en el medallero oficial de los JDNE.
4. Sistema de Competencia. Ver “Anexo 2: Sistemas de Competencias”
5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.
 - 5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado en será el siguiente:
 - (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto por partido perdido.
 - 0 (cero) punto al equipo que no se presente.
 - 5.2. Un partido ganado por no presentación de uno de los equipos no registrará goles, solamente se asignarán las correspondientes puntuaciones (punto 5.1).
6. Criterios de Desempate:
 - 6.1. En la Fase Regular para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
 - 6.2. Si el empate fuera entre más de dos equipos, se utilizarán los siguientes criterios (valorando todos los partidos de la zona):
 - Mayor promedio de goles a favor, en los partidos disputados.
 - Menor promedio de goles en contra, en los partidos disputados.
 - Sorteo.



7. Premiación:

7.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.

7.2. Se entregará la Copa de Básquet 3x3 a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





BMX FREESTYLE

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la Sub14 (participantes nacidos en los años 2012-2013-2014)
 - 1.2. Cada equipo estará integrado por un (1) deportista masculino, una (1) deportista femenina y un (1) Entrenador, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia. Se sugiere que el entrenador sea biker o tenga experiencia específica en la disciplina.

2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre.

3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial UCI de BMX Freestyle Park, teniendo en cuenta las especificaciones del presente reglamento.
 - 3.2. Las competencias BMX Freestyle serán pruebas con jurado, en las que los corredores serán evaluados sobre su capacidad de ejecutar una rutina, realizando una o varias maniobras diferentes, conocidas con el nombre de "figuras".

4. Indumentaria y equipamiento
 - 4.1. La Bicicleta
 - 4.1.1. Las bicicletas utilizadas en las competencias BMX Freestyle serán conformes al espíritu y principio del ciclismo como deporte. El espíritu presupone que los ciclistas concurren en igualdad. El principio afirmará la primacía del hombre sobre la máquina. Las bicicletas y accesorios utilizados en las competencias BMX Freestyle serán del mismo tipo que aquellas comercializadas a cualquier persona que practique BMX Freestyle como deporte.
 - 4.1.2. Será responsabilidad de cada participante verificar la conformidad de su equipamiento, el cuál podrá ser revisado por la Organización para validar o no su utilización.
 - 4.1.3. El Coordinador de Competencia tendrá la autoridad de rechazar cualquier equipamiento que considere ponga en riesgo la seguridad del corredor o de otro participante.
 - 4.1.4. Las bicicletas utilizadas en las competencias BMX Freestyle son vehículos con dos ruedas del mismo diámetro. La rueda delantera es directriz, mientras la rueda trasera es accionada mediante un sistema que comprende de pedales, un pedalier y una cadena, sin ningún tipo de asistencia eléctrica u otra. No estarán autorizadas las bicicletas de piñón fijo.
 - 4.1.5. Las bicicletas utilizadas en las competencias BMX Freestyle deberán ser del tipo denominado bicicleta BMX. Esta posición requerirá solamente los siguientes puntos de apoyo: los pies sobre los pedales y las manos sobre el manillar. Un sillín será obligatorio. La bicicleta deberá tener un manillar que permita subir y maniobrar en cualquier circunstancia, con total seguridad.
 - 4.1.6. Las bicicletas de los corredores podrán estar equipadas con ruedas que presenten un diámetro inferior al diámetro nominal de 20". Sin embargo, estas ruedas no serán más pequeñas que el diámetro nominal de 16". Las



bicicletas utilizadas en las competencias BMX Freestyle podrán estar equipadas de uno o varios reposa-pies, igualmente conocidos como “pegs”, con la única condición de que estén fijados de forma segura.

5. Equipamiento de seguridad
 - 5.1. Será obligatorio para todos los participantes el uso de casco certificado para la práctica del ciclismo, el cual debe estar vigente (la Organización podrá verificar la fecha de vencimiento para validarlo o no).
 - 5.2. El casco deberá utilizarse en todo momento que el corredor esté sobre su bicicleta. Sólo los accesorios aprobados por el fabricante podrán añadirse a los cascos. La correa del casco deberá estar atada de manera segura todo el tiempo mientras el corredor esté encima de su bicicleta, durante la competición, calentamiento y entrenamiento.
 - 5.3. Serán de uso obligatorio las canilleras y rodilleras, para todos los participantes.
 - 5.4. Se recomienda, además, la utilización de: Protecciones para la espalda, codos y hombros y protección cervical.

6. Competencia
 - 6.1. En el cuadro de las competencias BMX Freestyle, los corredores efectuarán figuras cronometradas, siendo calificadas en función de diferentes factores, incluyendo la dificultad y calidad de ejecución de su recorrido.
 - 6.2. La competición BMX Freestyle estará compuesta de varias fases (pueden ser clasificación, semifinal o final), comprendiendo cada fase un número de mangas. Una manga será un grupo compuesto entre 2 a 5 corredores.
 - 6.2.1. La organización de la competencia y agrupación de fases y mangas, dependerá del número de inscriptos, y será informada en la reunión técnica a realizarse previo al inicio de las competencias.
 - 6.3. Los deportistas que no accedan a la Fase Final Campeonato, participarán de una nueva instancia de competencia, para definir las todas las posiciones finales.
 - 6.4. En todas las fases de la competición, dentro de cada manga, cada corredor realizará 2 pasadas. El orden de participación se organizará en forma aleatoria. Una vez que el último corredor del orden de pasada, de cada manga haya terminado su primera pasada, los corredores realizarán su segunda pasada en el mismo orden.
 - 6.5. En caso de disputarse semifinal, el orden de salida será el inverso de los resultados en la fase de calificación.
 - 6.6. En la final, el orden de salida será el orden inverso de los resultados en la fase precedente.
 - 6.7. En cada una de las fases de competición, los corredores de cada manga tendrán derecho a realizar movimientos precompetitivos antes de la salida de su manga. Se debe conceder un “calentamiento” mínimo de 40 segundos.
 - 6.8. En la semifinal –en caso de disputarse- y final, todo corredor que no estuviera presente en el parque o zona reservada a los corredores, tal y como aparece descrito en la guía técnica, a más tardar en el momento del inicio del “calentamiento” de 15 minutos antes de cada fase, no estará autorizado a tomar la salida. Serán designados como DNS (no tomó la salida) para la fase en cuestión.
 - 6.9. En el caso de que uno o varios corredores no tomaran la salida en una semifinal o final porque han faltado al plazo descrito, las mangas serán redefinidas.





7. Notas y resultados
 - 7.1. Cada juez otorgará, a cada corredor, una nota comprendida entre 0.00 y 99.99, teniendo en cuenta la totalidad de la actuación del corredor en las 2 pasadas. Las notas individuales de los jueces no serán comunicadas para cada pasada.
 - 7.2. Se realizará una media de las notas otorgadas por todos los jueces para cada corredor. Esta nota media constituirá la nota oficial de actuación del corredor en las dos pasadas para la manga en cuestión. Cada nota media precisará de 2 decimales. Las fracciones de punto no se tendrán en cuenta (las notas no serán “redondeadas”).

8. Sistema de Notas
 - 8.1. Un colegio de 3 a 6 jueces (incluyendo un juez principal) será designado para cada competición BMX Freestyle. Evaluarán de manera independiente la actuación de cada corredor, sobre la base de criterios de evaluación.
 - 8.2. No se comunicará oficialmente ninguna nota hasta la verificación y aprobación por parte del juez principal.
 - 8.3. Ningún corredor, representante del equipo, miembros de la prensa o espectadores, podrán aproximarse a la tribuna de jueces, ni tampoco dirigirse a ellos durante la competición o el cálculo de notas.
 - 8.4. Los jueces actuarán desde un emplazamiento en el cual puedan observar la actuación íntegra de cada corredor.
 - 8.5. Cada juez velará por la discreción de su nota. Los jueces no se comunicarán con ningún corredor durante el transcurso de la competición.
 - 8.6. Los jueces deliberarán entre ellos antes de la publicación de las notas.
 - 8.7. Después de la final, los jueces permanecerán en el lugar de la competición hasta que la entrega de premios haya finalizado. Del mismo modo, los jueces permanecerán en el lugar de la competición 15 minutos después de la publicación de la lista de resultados de cada fase precedente.
 - 8.8. La actuación de cada corredor durante su pasada será enteramente juzgada por sus propios méritos.
 - 8.9. Los jueces no modificarán independientemente sus notas, ni en el sistema informático, ni en las hojas de notas manuales. En caso de producirse un error, solamente el juez principal podrá autorizar la corrección.
 - 8.10. Criterios de Nota
 - 8.10.1. REGLA GENERAL: la composición general de los turnos es lo más importante ya que el juez evalúa la secuencia de figuras, el grado de riesgo del programa y la forma en que el corredor utiliza el recorrido. Los jueces tomarán en consideración las faltas, tales como caídas o paradas, como se establece en el presente reglamento.
 - 8.10.2. COMPETICIONES PARK
 - 8.10.2.1. La actuación de cada corredor será juzgada sobre la impresión general, comprendiendo sin limitarla:
 - Dificultad (recorrido y combinaciones utilizadas)
 - Altura (amplitud de las figuras)
 - Fluidez
 - Originalidad (no sólo sobre las figuras realizadas, sino también al lugar del parque utilizado) y versatilidad
 - Estilo
 - Consistencia (refiriéndose a la estabilidad, fluidez y control de las maniobras realizadas)
 - Variedad de las figuras (mezcla de saltos, rotaciones)
 - Control de las figuras
 - Aterrizajes



- Utilización del recorrido
- Ejecución

8.10.3. REGLA GENERAL: Cada juez puede deducir un cierto número de puntos de la nota de un corredor si éste comete uno o más errores. El número de puntos deducidos depende de la cantidad y la gravedad de las faltas, así como de su impacto general en el rendimiento del ciclista. Las faltas se definirán como interrupciones dentro de una pasada o pérdidas de control, tal y como se enumeran a continuación.

8.10.4. FALTAS:

- 8.10.4.1. Las faltas menores incluirán aterrizajes, resbalones, un pie que toca ligeramente el suelo, y otras inestabilidades.
- 8.10.4.2. Las faltas medianas corresponderán a una parada total o a un pie que toca demasiado el suelo.
- 8.10.4.3. Las faltas graves corresponderán a acciones como una bicicleta "lanzada" o una caída.

9. Procedimiento para la gestión de la competición

9.1. REGLA GENERAL: El comisario designado para gestionar la competición será el responsable del cronometraje.

9.2. Cada corredor efectuará 2 pasadas en cada manga. Cada pasada tendrá una duración de 60 segundos.

9.3. Empezar una vuelta

9.3.1. REGLA GENERAL: Los corredores deben seguir el curso de la competición y estar listos para comenzar su vuelta cuando llegue su posición en el orden de salida. Los corredores tienen 1 minuto para comenzar su vuelta desde el momento en que se les informa que pueden comenzar. En este punto, comienza el turno del corredor, ya sea que comience o no su prueba. Si el corredor no está listo cuando comienza su turno, puede comenzar en cualquier momento antes del final de su vuelta. Los corredores comenzarán su vuelta dentro del perímetro desde cualquier posición, debiendo estar preparados en la posición de salida que hayan elegido antes de iniciar su vuelta. El cronometraje se pondrá en marcha para cada vuelta cuando, según el comisario, el corredor comience a moverse, en caso de que comience en una superficie plana o caiga de un obstáculo o un nivel más alto del parque. En este sentido, la decisión del comisario responsable del cronometraje será definitiva y no podrá ser impugnada.

10. Terminar una vuelta

10.1. Una vuelta finalizará cuando el tiempo de la pasada se haya detenido. Si un corredor quedase inmóvil cuando el tiempo se hubiese detenido, no será anotado.

10.2. Si el corredor estuviese en movimiento cuando el tiempo se hubiese detenido, toda figura terminada dentro de los 3 segundos siguientes a la parada del tiempo contará. Una figura terminada es aquella en la cual las dos ruedas están en contacto con una parte plana (horizontal) de la superficie del parque.

11. Tiempos Muertos por problemas mecánicos (pinchazos incluidos)

11.1. Durante una vuelta, si la bicicleta de un corredor sufriera una rotura o problema mecánico, incluyendo una rueda pinchada, el corredor tiene hasta





el momento en que corra para resolver el problema o para obtener otra bicicleta y continuar. Si el tiempo de su carrera terminase antes de que continúe compitiendo, su carrera será declarada terminada, y no se le permitirá volver a montar.

- 11.2. Ya sea que el corredor pueda o no reanudar su carrera antes de que se acabe el tiempo, los jueces solo considerarán cualquier conducción que se haya realizado dentro del tiempo especificado.
 - 11.3. Para evitar dudas, la puntuación otorgada a un corredor por una vuelta se determinará en función de su rendimiento en ambas carreras, ya sea que se complete o no, en la vuelta en cuestión.
12. Premiación:
- 12.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.
 - 12.2. Se entregará la Copa de BMX Freestyle a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





BOCCIA

1. Se participará en la categoría Sub 18. Nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013.
 - 1.1. La lista de buena fe estará compuesta en esta edición por 2 (Dos) Atletas y 2 (Dos) Entrenadores.
 - 1.2. 1 (Un) Jugador BC1 con un Técnico o Asistente y 1(Un) jugador BC3 con un Técnico o Asistente. Lo que hace a un total de 4 cuatro personas por delegación.
 - 1.3. Los atletas se dividen por categorías, no por género. Es un deporte mixto.

1 (un) Atleta BC1 (Masc o Fem)	1 (un) Técnico/Asistente
1 (un) Atleta BC3 (Masc o Fem)	1 (un) Técnico/Asistente

2. Espíritu de juego
 - 2.1. 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.
 - 2.2. No es aconsejable la participación de familiares como acompañantes dentro de las delegaciones
3. Reglamento
 - 3.1. El Reglamento por usarse es la versión en inglés que puede descargarse en la siguiente dirección:
<https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2026/04/World-Boccia-Classification-Rules-6th-Edition-April-2026-Final-Version-compressed.pdf>
 - 3.2. Cuando la federación internacional BISFed apruebe la versión en castellano, la misma podrá ser usada como consulta y podrá descargarse en la siguiente dirección:
<https://www.worldboccia.com/about-boccia/rules/>
4. Material
 - 4.1. Todos los dispositivos de test requeridos para realizar un torneo deben ser aprobados por el Delegado Técnico de World Boccia y/o el Árbitro Principal de cada evento autorizado.
 - 4.2. La clasificación de material debe tener lugar al inicio del torneo, para los siguientes materiales:
 - Sillas de ruedas
 - Canaletas
 - Punteros
 - Guantes
 - Férulas
 - Dispositivos de comunicación



- 4.3. El Árbitro Principal y/o las personas designadas por él, dirigirán las comprobaciones a la hora determinada por el Delegado Técnico. Esto debería tener lugar antes del inicio de la competición. El material comprobado y aprobado recibirá un sello o pegatina oficial para cada pieza incluida una pegatina para cada parte de la canaleta. Guantes, férulas u otros dispositivos similares que el Atleta utilice en el Terreno de Juego, necesitan documentos aprobados por la Clasificación y que deben ser llevados a la Clasificación de Material y a la Cámara de Llamadas. El documento de Clasificación es válido durante el periodo que se indica en el mismo documento. (La Clasificación puede ser permanente o temporal).
- 4.4. Los Atletas (Operador de Canaleta/Auxiliar incluidos) que utilizan dispositivos de comunicación en el Área de Competición, deben tener estos dispositivos aprobados en la clasificación de material y deben recibir el sello/pegatina oficial. Un dispositivo de comunicación sólo será aprobado si es esencial para la comunicación del Atleta con el Árbitro, para dar instrucciones a su Auxiliar siguiendo las reglas permitidas para la comunicación en el Terreno de Juego, o si se requiere para el movimiento de su silla de ruedas. (Ref.: 15.9).
- 4.5. No está permitido solicitar que se certifique cualquier cosa después de la clasificación del material, excepto en circunstancias extraordinarias (por ejemplo, un cambio de silla de ruedas durante un partido) con la aprobación del Árbitro Principal.
- 4.6. El material está sujeto a controles sorpresa en cualquier momento durante el torneo, a criterio del Árbitro del campo o del Árbitro Principal (o su Asistente). Si se encuentra material utilizado en el Terreno de Juego que no cumple con los requerimientos, el Atleta recibirá una tarjeta amarilla (ref. 16.9.5). El Competidor entonces podrá utilizar un tiempo técnico para reparar o reemplazar el material de acuerdo con la regla 20.1. Si el Atleta no puede reparar o reemplazar el material dentro del tiempo disponible, ese material no podrá ser utilizado más en ese partido.
- 4.7. Dispositivos Auxiliares
 - 4.7.1. Los Dispositivos Auxiliares, como canaletas usadas por los Atletas de la división BC3, están sujetos a la aprobación durante la clasificación de material de cada torneo. Los guantes y/o férulas utilizadas por algún Atleta, en su mano de lanzamiento, deben tener la aprobación documentada de los clasificadores y deben ser llevados a la Clasificación de Material y a la Cámara de Llamadas.
 - 4.7.2. Una canaleta cuando está tumbada de lado debe caber en un área de 2,5m x 1m. Esta área es tridimensional; ninguna parte de la canaleta puede sobrevolar el interior de cualquier línea. Las canaletas deben tener la base y todas las piezas en su máxima extensión durante la medición. Esto incluye cualquier dispositivo que sujete la bola por encima de la canaleta. Debe ser imposible que la canaleta se extienda más allá del límite máximo, de lo contrario es ilegal.
5. El Comité Organizador de los Juegos Nacionales EVITA reconoce que pueden surgir durante los Juegos situaciones que no se encuentren previstas en este manual. Estas situaciones serán resueltas por el Delegado Técnico y el Árbitro Principal del torneo. Las Delegaciones pueden, si lo desean, hacer su reclamo al comité organizador.



BOXEO

1. Participantes.
 - 1.1. La competencia será en la categoría Sub 16, deportistas nacidos en los años 2010 y 2011. Los equipos provinciales estarán conformados por hasta 5 (cinco) boxeadores masculinos, hasta 3 (tres) boxeadoras femeninas, 1 (un) entrenador Masculino y 1 (una) entrenadora femenina (estos dos últimos deberán ser federados y reconocidos por la FAB). Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
2. La modalidad de participación será comunitaria y la característica libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Categorías de Participación
 - 3.1. Se competirá en las siguientes 5 (cinco) categorías masculinas:

Equipo Masculino
Hasta 52 kg
Desde 52 kg hasta 56 kg
Desde 56 kg hasta 60 kg
Desde 60 kg hasta 64 kg
Desde 64 kg hasta 69 kg

3.2. En el primer pesaje, ningún atleta podrá dar su peso por debajo del mínimo establecido en la categoría en la que ha sido inscripto.

3.3. Se competirá en las siguientes 3 (tres) categorías femeninas;

Equipo Femenino
Hasta 50 kg
Desde 50 kg hasta 54 kg
Desde 54 kg hasta 60 kg

3.4. En el primer pesaje, ninguna atleta podrá dar su peso por debajo del peso mínimo de la categoría en la que ha sido inscripta.

4. Aquellos/as boxeadores/as que en la edición pasada haya obtenido medalla de oro y plata no podrán participar en la presente edición de los Juegos, en la misma categoría de peso en el cual obtuvieron dicho resultado. Podrán hacer efectiva su participación en otra categoría de peso.





5. Reglamentación.
 - 5.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento de la FAB (Federación Argentina de Box).
 - 5.2. Juntamente con la inscripción se deberá adjuntar la fotocopia de la licencia única y de la cantidad de combates realizados. En la acreditación de la Final Nacional se deberá presentar la licencia única ORIGINAL, con todos los estudios médicos incluidos en la misma y al día con revisión médica semestral y estudios anuales, a saber; Análisis de sangre completos, análisis de orina, Chagas, VDRL, RX tórax, ECG, examen bucodental, agudeza visual y fondo de ojos (más examen ginecológico en caso de las boxeadoras).
 - 5.3. Se participará en la modalidad de combates de 3(tres) rounds de 2(dos) minutos de duración con 1 (un) minuto de descanso entre rounds, para ambos géneros.
 - 5.4. Todos los participantes que hayan combatido serán evaluados por una Comisión Técnica médica a fin de evaluar su permanencia en el torneo.
 - 5.5. Se participará en un mínimo de 2(dos) combates para cada boxeador salvo caso de haber perdido por RSC en su primer combate. Dicha reprogramación quedará informada en la reunión técnica.
 - 5.6. Los combates se realizarán con guantes de 12 onzas.
 - 5.7. Pesajes: Todos los boxeadores se pesarán el primer día, de 8 a 9.30 hs.
 - 5.8. Luego el pesaje será de 8 a 9hs, sólo para quienes combatan en el mismo día. Previo a las finales, se realizará el pesaje entre las 20 y 21hs del día anterior. El sorteo se llevará a cabo el primer día de combates a las 10.30hs.
 - 5.9. Las boxeadoras deberán, el día del primer pesaje y por única vez en la Final Nacional, realizarse un test de embarazo (ej; Evatest). La delegación provincial deberá garantizar la provisión de dicho test.

6. Sistema de Competencia,
 - 6.1. Se participará en combate de eliminación directa, no pudiendo competir algún deportista más de una vez por día.

7. Premiación
 - 7.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada categoría y género.
 - 7.2. Se entregará la Copa de Boxeo a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de todas las categorías, de ambos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.
 - 7.2.1. Se entregarán medallas a los entrenadores del equipo ganador de la Copa.



BREAKING

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 15 (deportistas nacidos en los años 2011, 2012, 2013 y 2014).
 - 1.2. Cada equipo provincial estará conformado por 2 (dos) participantes, 1 (uno) de género masculino, 1 (una) de género femenino y 1 (un) entrenador. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencias.
2. La modalidad de participación es Comunitaria y de característica Libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por los lineamientos del “Manual de reglas y regulaciones de Breaking” (WDSF). Esta versión de Reglas del Breaking de la WDSF es una adaptación del libro de Reglas de YOG WDSF documento que fue creado por la WDSF en 2018.
 - 3.2. Se participará en TVSI / FOOTWORK / TOPROCK
4. Los competidores vestirán ropa cómoda para ejercer la disciplina.
5. Sistema de competición
 - 5.1. Para la evaluación de filtros (preselectiva) como de las batallas (competencias), el jurado utilizará los lineamientos básicos del “Manual de reglas y regulaciones de Breaking” (WDSF) de juzgamiento. De esta forma, brindará su perspectiva basándose en el manual al momento de dar su devolución.
 - 5.2. Preselectiva: Para la evaluación de filtros (preselectivas) el jurado puntuará del 1 al 10, seleccionando los 16 B-girls / B-boys de mayor puntaje.
 - 5.3. En el caso de no alcanzar el número de 16 competidores, se pasará directamente a un TOP 8. El jurado se encargará de armar las llaves y hacer triangulares, de ser necesario.
 - 5.4. Competencia: La competencia constará de una (1) entrada por competidor hasta octavos, dos (2) entradas por competidor en cuartos y dos (2) entradas por competidor en la final. El jurado puntuará durante la batalla y decidirá de manera objetiva, (basándose en los criterios del “Manual de reglas y regulaciones del Breaking”), quien pasará a la siguiente ronda señalando al sector correspondiente al competidor que haya ganado (izquierda o derecha).
6. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate
 - 6.1. Resolución y Puntuación por batalla para el Ranking
 - 6.1.1. Por decisión unánime
3 votos contra 0, el ganador suma 3 puntos para el ranking general.
 - 6.1.2. Por decisión dividida
2 votos contra 1, el ganador suma 2 puntos para el ranking general mientras que el perdedor suma 1.
 - 6.1.3. Si un juez da empate (ej: 2 votos para la derecha y empate para el lado izquierdo) el competidor no recibe puntos para el ranking general.





- 6.2. Resolución en Caso de Empate
 - 6.2.1. Si los 3 jueces dan empate, los tres jueces decidirán nuevamente quién gana luego de realizar un nuevo round.
 - 6.2.2. Si dos jueces dan empate y uno señala hacia uno de los lados (Ej. lado izquierdo) quien se encuentre en ese lado gana y se lleva 1 punto para el ranking general. Mientras que su oponente no se lleva puntos para el ranking general.
 - 6.2.3. Si de los 3 jueces uno señala hacia el lado derecho, el otro hacia el lado izquierdo y un último da empate. Se deberá hacer un round más y quien dio empate decide por un ganador. En este caso los puntos para el ranking general serán 2 para el ganador, 1 para el perdedor.

7. Situaciones excepcionales
 - 7.1. En caso de retrasos o ausentismo por parte de los/as competidores/as se incluyen los siguientes ejemplos:
 - 7.2. Ausentismo - Antes de que comiencen los Octavos de finales (top 16)
 - 7.2.1. Problema: Un/a B-boy/B-girl clasificado/a en el top 16 no puede formar parte de la competición.
 - 7.2.2. Solución: El/La B-boy/B-girl se reemplazará con el/la siguiente elegido/a del ranking, en este caso sería el/la clasificado/a #17, en su ausencia el/la #18 (y así sucesivamente) según la puntuación de los jueces.
 - 7.3. Ausentismo - Durante la Competición:
 - 7.3.1. Problema: Uno/a de los B-boys/B-girls no puede seguir compitiendo por diferentes razones.
 - 7.3.2. Solución: En este caso, el B-boy o la B-girl oponente pasa a la siguiente ronda, en el caso de que sea Top 8 pasa a la Semifinal, en el caso de que sea Semifinal, pasa a la Final; en el caso de que sea la Final gana la competencia.

8. Contacto Físico o Violencia Verbal
 - 8.1. Ante cualquier tipo de contacto físico, gesto obsceno o acción violenta verbal, el/la MC o Host está habilitado/a para frenar la batalla, luego de haber recibido la orden (levantar la mano) comandada por el/la juez líder designado/a quien podrá descalificar a uno/a de los/as competidores o inclusive a los/as dos. En este caso avanza a la siguiente ronda el/la competidor/a agredido/a o dado el caso ningún/a de los/as dos.

9. Premiación
 - 9.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada modalidad y género.
 - 9.2. Se entregará la Copa de Breaking a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de todas las modalidades de competencia. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas copas.



CANOTAJE

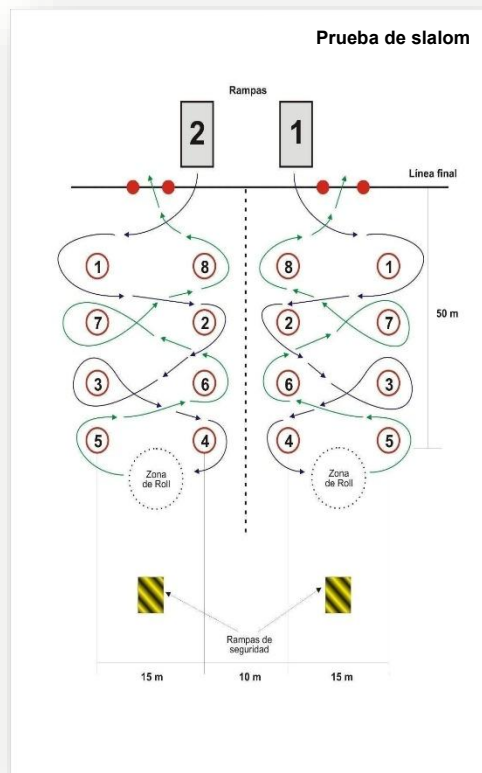
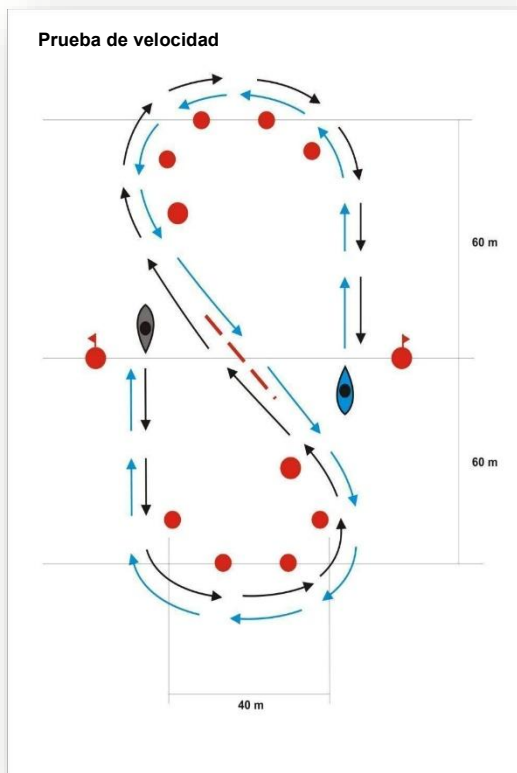
1. Participantes
 - 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (los nacidos en los años 2012, 2013, 2014). El equipo de cada Provincia estará integrado por 4 (cuatro) deportistas, 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos y 2 (dos) Entrenadores (preferentemente uno de cada género). Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.2. Los cuatro (4) deportistas incluidos en la Lista de Buena Fe deberán participar en la modalidad de slalom y velocidad.
2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
 - 2.1.
3. Se participará en los formatos 320 m velocidad y 140 m slalom (dichas distancias podrán ser modificadas teniendo en cuenta las condiciones en que se encuentre el espacio donde se realizará la competencia).
4. Reglamentación
 - 4.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial FAC (Federación Argentina de Canoas) y FEBOCAK (Federación Bonaerense de Canoas y Kayaks), tomando algunos conceptos de los JJ. Olímpicos de la Juventud y teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 4.2. Se dividirá el espejo de agua en dos, para realizar dos circuitos iguales de competencia, permitiendo el armado de las series de a dos deportistas.
 - 4.3. Es obligatorio el uso de chaleco salvavidas, el cual será provisto por la Organización.
 - 4.4. Cada deportista podrá concurrir a la final nacional con su pala (velocidad palas cóncava y slalom palas planas). En caso de no poseer dicho material deportivo, la Organización le proveerá una pala de medida estándar.
 - 4.5. En velocidad se participará con embarcaciones K1 (5,2 m de eslora y el peso mínimo es de 12 kg), modelo "VIPER 55". En cada prueba se participará con la pala correspondiente a su modalidad.
 - 4.6. En slalom se participará en las embarcaciones híbridas, en las cuales participaron en los últimos JJ OO de la Juventud. (Siendo estas más estables)
 - 4.7. Se penalizará con una advertencia a cada participante que incurra en una partida en falso. Si el mismo deportista incurriere en la misma falta se lo descalificará de la serie.
 - 4.8. Se penalizará con 5" a los palistas que toquen con alevosía las boyas para ganar distancia y con 55" a los que no realicen el giro o paso correspondiente (ver diagrama)
5. Organización de la Competencia
 - 5.1. Se utilizará rampa de partida para la modalidad slalom, teniendo la misma una caída de 80 a 100 cm, dependerá de la adopción que el medio permita.
 - 5.2. Se utilizarán boyas verticales, quedando conformadas por 6 boyas de paso y 2 de giro (ver diagrama correspondiente).
 - 5.3. La clasificación de los deportistas se realizará por tiempo, participando dos veces en la prueba de velocidad y en slalom.
 - 5.4. La sumatoria del mejor tiempo realizado en velocidad y en slalom determinará el puesto de ubicación del deportista. Esta clasificación será de





escala descendente, asignándole al primero tanta cantidad de puntos como participantes haya, un punto menos al segundo y así sucesivamente hasta el último puesto que obtendrá un punto.

- 5.5. Los deportistas deben participar en las dos series de toma de tiempo, excepto por algún imprevisto involuntario.
 - 5.6. Las boyas se deberán pasar del lado correspondiente (ver diagrama), en caso contrario el deportista deberá volver a pasarlas o quedará descalificado.
 - 5.7. Se utilizará en slalom boyas verticales enumeradas del 1 al 8 de color verdes y rojas (ver diseño de la pista), en velocidad una pista diseñada en forma de "S" (ver el diagrama de la pista).
 - 5.8. Se implementará de manera complementaria y optativa la disciplina kayak polo, no teniendo incidencia en la puntuación final para la sumatoria de la copa por provincia, recibirán medallas los palistas que participen en el torneo extraoficial.
 - 5.9. La separación de las boyas será de 1,50 m y la altura de estas 1,20 m.
6. Premiación
- 6.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada prueba y género.
 - 6.2. Se entregará la Copa de Canotaje a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de las distintas pruebas de ambos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.



CICLISMO

1. Participantes
 - 1.1. La competencia será en la categoría Sub 16 (solo los nacidos en los años 2010, 2011, 2012). El equipo de cada Provincia estará integrado por 4 (Cuatro) Ciclistas; 2 (dos) masculinos, 2 (dos) femeninos, 2 (dos) Entrenadores (preferentemente uno de cada género), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.2. La delegación se completará con la inclusión de 1 (uno) mecánico, el cual deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Todos los ciclistas deberán competir en las tres especialidades: 500 metros, vueltas puntuables y OMNIUM mixto.
4. Reglamentación
 - 4.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial UCI (unión ciclista internacional) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el Manual de Competencia.
 - 4.2. De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún deportista será descalificado del certamen.
 - 4.3. Se presentará, un listado de todos los deportistas acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.
 - 4.4. Bicicletas: Se utilizarán las bicicletas de pista con freno o de ruta con desarrollo libre y ruedas con rayos de un máximo de perfil de llantas de 50 mm, quedando excluidas las ruedas de palos y las tapadas lenticulares (EL PARTICIPANTE DEBERA UTILIZAR LA MISMA BICICLETA PARA LAS TRES PRUEBAS).
5. Sistema de Competencia
 - 5.1. Prueba 500 metros
 - 5.1.1. Las pruebas denominadas "kilómetro" y "500 metros" son pruebas contra el reloj, individuales, de salida parada. En la competencia Juegos Evita se hará sobre 500 m en circuito callejero.
 - 5.1.2. Organización de la competición
 - 5.1.2.1. El orden de salida será establecido por los comisarios.
 - 5.1.2.2. Las pruebas se corren en final directa.
 - 5.1.2.3. En caso de igualdad entre los tres mejores tiempos, se entregará una medalla idéntica a cada corredor implicado.
 - 5.1.2.4. 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. Página 24 de 172 ATENCIÓN:



Cuando la interpretación de este Reglamento Deportivo (Anexo I) difiera de otras interpretaciones anteriores, este Reglamento tendrá prioridad. Junio de 2024.

- 5.1.3. Desarrollo de la prueba
 - 5.1.3.1. En la salida, cada corredor es sujetado por un comisario deportivo.
 - 5.1.3.2. La salida se da en la cuerda.
 - 5.1.3.3. En caso de falsa salida el corredor tomará una nueva salida en última posición.
 - 5.1.3.4. En caso de accidente, el corredor tomará una nueva salida tras un descanso de aproximadamente 15 minutos.
 - 5.1.3.5. Un corredor no podrá realizar en total más de dos salidas.
- 5.2. Prueba Vueltas puntuables
 - 5.2.1. 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.
 - 5.2.2. Las pruebas se desarrollarán sobre las siguientes distancias: Varones Sub 16 15 km 7 Sprint Damas Sub 16 12 km 5 Sprint
 - 5.2.3. Organización de la competición
 - 5.2.3.1. Los Sprint se determinarán 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 2500 m aproximadamente).
 - 5.2.3.2. Se atribuyen 5 puntos al primer corredor de cada Sprint, 3 puntos al segundo, 2 puntos al tercero y 1 punto al cuarto. El último sprint otorgará puntaje doble (10, 6, 4 y 2 puntos). 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.
 - 5.2.3.3. En caso de igualdad a puntos, será tenido en cuenta la plaza del Sprint final.
 - 6.1.3. Desarrollo de la prueba
 - 5.2.3.4. La salida se da lanzada después de una vuelta neutralizada.
 - 5.2.3.5. Los Sprint se desarrollan según las reglas de las pruebas de velocidad.
 - 5.2.3.6. Se considera que un corredor ha ganado vuelta y obtenido 20 puntos, cuando alcanza al último corredor del pelotón principal.
 - 5.2.3.7. Si en una vuelta que cuenta para la clasificación, uno o varios corredores alcanzan el pelotón principal, estos corredores se beneficiarán 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.
 - 5.2.3.8. 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. Página 25 de 172
ATENCIÓN: Cuando la interpretación de este Reglamento Deportivo (Anexo I) difiera de otras interpretaciones anteriores, este Reglamento tendrá prioridad. Junio de 2024.
 - 5.2.3.9. Los corredores que cuenten con una o varias vueltas de retraso podrán ser eliminados por el Colegio de comisarios.
 - 5.2.3.10. En caso de acuerdo entre corredores, el (N) juez árbitro puede expulsar de carrera a los corredores implicados, eventualmente, después de ser advertido.
 - 5.2.3.11. 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.
 - 5.2.3.12. Los corredores neutralizados no podrán retornar 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.

5.2.3.13. 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.

5.2.3.14. 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.

5.2.3.15. Si la pista llegara a quedar impracticable, por cualquier razón, los comisarios tomarán las siguientes decisiones:

5.2.3.16. Volver a correr la prueba completamente el mismo día

5.2.3.17. Reanudar la prueba con los puntos y vueltas adquiridos

5.3. OMNIUM

5.3.1. El mismo consta de 4 pruebas (1-Tempo, 2-scracht, 3 Eliminación, 4- Prueba de puntos) Al ser mixta ambos varones competirán en las pruebas 1 y 3 y ambas damas en las pruebas 2 y 4, siendo el resultado final establecido por la sumatoria de puntos por provincia, según la puntuación vigente en el reglamento UCI para la prueba OMNIUM.

5.3.1.1. ATENCIÓN: Cuando la interpretación de este Reglamento Deportivo (Anexo I) difiera de otras interpretaciones anteriores, este Reglamento tendrá prioridad.

5.4. En caso de acuerdo entre corredores, los comisarios pueden expulsar de carrera a los corredores implicados.

5.5. La última vuelta de la carrera se señala por un toque de campana.

6. Accidentes

6.1. 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.

6.2. En la reincorporación a la pista, el corredor debe colocarse en la posición que tenía antes del accidente.

6.3. Los corredores neutralizados no podrán remontar en pista en el último kilómetro. El corredor que no termine la carrera no será clasificado.

6.4. 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.

7. Indumentaria y protecciones

7.1. 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).

7.2. 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.





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

9. Premiación
 - 9.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada prueba y género.
 - 9.2. Se entregará la Copa de Ciclismo a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de las distintas pruebas de ambos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.



ESGRIMA

1. Participantes

1.1. Se participará en la categoría Sub 13, deportistas nacidos en el año 2013, 2014 y 2015. Cada equipo estará conformado por un (1) participante masculino, una (1) participante femenina, y dos (2) Entrenadores/as (se sugiere que éstos sean uno de cada género). Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.

3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Federación Internacional de Esgrima (FIE), excepto por los siguientes puntos que se detallan en el presente reglamento:

3.2. Equipamiento: Se utilizarán floretes y caretas de plástico, provistos por la organización. Los participantes deberán vestir buzo completo, parte superior e inferior (pantalón largo), de su pertenencia.

3.3. El florete es un arma de estocada solamente. La acción ofensiva de esta arma se ejerce con la punta y solamente con ella. Solo se computan los tocados dados en la superficie válida, que está limitada por el tronco, terminando hacia arriba en el cuello, y en la parte inferior en la unión de la ingle, y por detrás a la cintura. Quedan excluidos los brazos, la cabeza y las piernas.

3.4. Un tocado dado en superficie no válida (bien sea directamente o por efecto de una parada), no se cuenta como tocado válido, pero interrumpe la frase de armas y anula, por lo tanto, todo tocado subsiguiente.

3.5. Se respetará la convención del florete, el ataque tiene prioridad sobre el contraataque, la respuesta después de una parada tiene prioridad sobre una repetición del ataque.

3.6. Los tocados que son producto de acciones simultáneas son anulados.

3.7. Pista de Competencia: Se utilizarán pistas de 10 metros de largo por 1,50 metros de ancho.

3. Sistema de Competencias:

3.1. En la Fase Clasificatoria las series se disputarán a 4 tocados en 2 minutos.

3.2. En la Fase Final los esgrimistas disputarán sus matches a 4 tocados en 2 minutos en una serie de 6 esgrimistas.

3.3. Tanto en la Fase Clasificatoria como en la Fase Final, cuando un match termine empatado en el tiempo regular, se disputarán 30 segundos suplementarios, previamente se sorteará entre ambos competidores una "prioridad".

3.4. Si al término del tiempo suplementario continúa el empate, vencerá quien resultó ganador de la prioridad en el sorteo.

3.5. Los árbitros decidirán la validez de las acciones y de los tocados.

3.6. Conforme a las reglas de la Esgrima, los participantes deben saludar al iniciar y al finalizar sus combates a su rival y al árbitro.

3.7. La presentación antes de cada match deberá ser 1 minuto previo al mismo, con su equipamiento completo.





5. Premiación

- 5.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.
- 5.2. Se entregará la Copa de Esgrima a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





FUTSAL

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las ramas femenina y masculina, en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2012, 2013 y 2014).
 - 1.2. El equipo de cada rama estará integrado por diez (10) jugadores y un (1) Entrenador, (sugerimos que al menos uno de ellos sea del mismo género de los participantes) y un (1) delegado, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIFA de Futsal, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones y adaptaciones:
 - 3.1.1. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de quince (15) minutos netos cada uno, con un descanso de cinco (5) minutos entre sí.
 - 3.1.2. El campo de juego será un rectángulo de, aproximadamente, entre 25m y 42m de largo por 16m a 25m de ancho, según lo disponga la Organización del evento.
 - 3.1.3. Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 10 en la parte posterior.
 - 3.1.4. Cada equipo deberá proporcionar su respectiva pechera (o remera lisa) del mismo color que el buzo de su arquero, para vestir a su "arquero-jugador".
 - 3.1.5. Inicio y reanudación del juego: no estará permitido marcar un gol pateando directamente al arco, desde un saque desde el medio (inicio de partido, inicio del segundo tiempo, reanudación después de un gol).
 - 3.2. En la presente edición se incorporará, de forma "promocional", la competencia de "Tiros Penales". En ésta participarán deportistas que conforman el equipo de Futsal de cada provincia, y no impactará en el medallero oficial de los JDNE.
4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".
5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate
 - 5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
 - 3 (tres) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto por partido empatado a cada equipo.
 - 0 (cero) punto al equipo perdedor.
 - 5.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 a 0.
 - 5.3. Criterios de Desempate:
 - 5.4. En la Fase Regular y Final en la "Zona A" para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.



5.5. En caso de que éste encuentro haya finalizado empatado, se procederá a desempatar a partir de los siguientes criterios, teniendo en cuenta la tabla general de la zona:

- Mayor diferencia al restar a los goles a favor, los goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Sorteo.

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

- Mayor diferencia al restar a los goles a favor, los goles en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Sorteo.

Nota: En ningún desempate serán valorados los partidos contra aquellos equipos que no se hayan presentado en uno o más partidos.

5.7. En caso de empatar en un partido final (definición de puesto) de la Zona A o un partido en la Fase Final de la Zona B o C, no se jugará tiempo suplementario, y se definirá mediante tiros desde el punto penal:

- Serie de cinco (5) penales.
- Serie de un (1) penal hasta lograr el desempate.

Nota: En todos casos, los penales podrán ser ejecutados por jugadores y/o sustitutos, y cualquier jugador podrá sustituir al arquero en la ejecución de los penales, previo aviso al árbitro.

5.8. Si el partido debiera suspenderse, por cualquier motivo, antes o durante su disputa, quedará a consideración del comité organizador la decisión de reprogramar o tomar otra medida, según las circunstancias.

6. Premiación

6.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.

6.2. Se entregará la Copa de Fútbol a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





GIMNASIA ARTÍSTICA

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en NIVEL 1 PROMOCIONAL SUELO, NIVEL 2 PROMOCIONAL 4 APARATOS y NIVEL 3 PROYECCIÓN en damas. NIVEL 1 PROMOCIONAL (SUELO y SALTO) Y NIVEL 3 PROYECCIÓN EN CABALLEROS.
 - 1.2. En el NIVEL 1 PROMOCIONAL SUELO “damas”, se podrán inscribir tres (3) gimnastas Sub 13, las niñas deberán haber nacido en los años 2013, 2014, 2015 de modo tal que cumplan de máximo 13 años hasta el 31 de diciembre de 2026. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.3. En el NIVEL 1 PROMOCIONAL “caballeros”, se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 15, los niños nacidos en 2011, 2012, 2013 de modo tal que cumplan de máximo 15 años hasta el 31 de diciembre de 2026, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.4. En el NIVEL 2 PROMOCIONAL -4 aparatos “damas”, se podrán inscribir tres (3) gimnastas en Sub 13, las niñas deberán haber nacido en los años 2013, 2014, 2015 de modo tal que cumplan de máximo 13 años hasta el 31 de diciembre de 2026. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.5. En el NIVEL 3 PROYECCIÓN “damas”, se podrán inscribir dos (2) gimnastas en Sub 13, las niñas deberán haber nacido en los años 2013, 2014, 2015 de modo tal que cumplan de máximo 13 años hasta el 31 de diciembre de 2026. Las mismas deberán estar asentadas en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.6. En el NIVEL 3 PROYECCIÓN “caballeros” se podrán inscribir dos (2) gimnastas en Sub 15, los niños nacidos en 2011, 2012, 2013 de modo tal que cumplan de máximo 15 años hasta el 31 de diciembre de 2026, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.7. El equipo se completará con cinco entrenadores, tres (3) para el género femenino, y dos (2) para el género masculino, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre con las siguientes restricciones:
 - 2.1. En el NIVEL 1 PROMOCIONAL “damas” podrán participar deportistas federadas en los niveles E y USAG 1 y 2 de la Confederación Argentina y no federadas.
 - 2.2. En el NIVEL 1 PROMOCIONAL “caballeros” podrán participar los deportistas federados que hayan participado en el último Nacional Federativo 2025 en los niveles AC, AC1 y AC2 en suelo y salto de la Confederación Argentina y los no federados.
 - 2.3. En el NIVEL 2 “damas” 4 aparatos, podrán participar deportistas federadas hasta el nivel USAG 4 de la Confederación Argentina de Gimnasia y NO FEDERADOS.
 - 2.4. En el nivel 3 Proyección “damas” será libre y podrán participar todas las gimnastas Federadas hasta el nivel 10 de la CAG.



- 2.5. En el nivel 3 Proyección “caballeros” podrán participar los deportistas federados que hayan participado en el último Nacional Federativo 2025 en el nivel AC2, AC3 y AC4.
- 2.6. **IMPORTANTE:** los niveles federativos serán tomados según registro nacional, regional de la Confederación Argentina y/o provincial año 2025.

3. Reglamentación

3.1. Rama Femenina

3.1.1. NIVEL 1 PROMOCIONAL

- Aparato: Suelo
- Categoría: Sub 13
- Modalidad: Por equipo
- Integrantes: 3 gimnastas (mínimo 2) y un entrenador. Se toman las 2 mejores notas del equipo.
- Participantes: Podrán participar todas las gimnastas no federadas y las federadas en los niveles E y USAG 1 y 2 de la Confederación Argentina de Gimnasia.

Nota: El equipo que representa cada provincia en la etapa final nacional es el mismo equipo inscripto por planilla en la etapa de inicio provincial.

3.1.2. NIVEL 2 – PROMOCIONAL 4 APARATOS

- Aparato: Suelo, Salto, Paralelas asimétricas y Viga de equilibrio
- Categoría: Sub 13
- Modalidad: Por equipo
- Integrantes: 3 gimnastas (mínimo 2) y un entrenador. Se toman las 2 mejores notas por aparato del equipo.
- Participantes - Modalidad Libre con Restricción: Podrán participar todas las gimnastas no federadas y las federadas hasta nivel USAG 4 de la Confederación Argentina de Gimnasia.

Nota: El equipo que representa cada provincia en la etapa final nacional es el mismo equipo inscripto por planilla en la etapa de inicio provincial.

3.1.3. NIVEL 3 - PROYECCION

- Aparato: Suelo, Salto, Paralelas asimétricas y Viga de equilibrio
- Categoría: Sub 13
- Modalidad:
- Individual (All around) la suma de las notas de los 4 aparatos. Instancia Provincial y Nacional.
- Por equipo: Instancia Nacional sumando el puntaje All around de las 2 gimnastas integrantes de cada Provincia.
- Integrantes: 2 gimnastas (mínimo 1) por provincia y un entrenador designado por el sistema cuali-cuantitativo (Entrenador de la gimnasta número 1 de la provincia).
- Participantes: Modalidad Libre con Restricción: será libre y podrán participar todas las gimnastas Federadas hasta el nivel 10 de la Confederación Argentina de Gimnasia.





3.2. Rama Masculina

3.2.1. NIVEL 1 PROMOCIONAL

- Aparato: Suelo y salto
- Categoría: Sub 15
- Modalidad: Por equipo
- Integrantes: 3 gimnastas (mínimo 2) y un entrenador. Se toman las 2 mejores notas, por aparato del equipo
- Participantes: podrán participar los deportistas federados que hayan participado en el último Nacional Federativo 2025 en los niveles AC, AC1 y AC2 en suelo y salto de la Confederación Argentina y los no federados.

Nota: El equipo que representa cada provincia en la etapa final nacional es el mismo equipo inscripto por planilla en la etapa de inicio provincial.

3.2.2. NIVEL 3 - PROYECCION

- Aparato: suelo – salto -- paralelas – barra fija
- Categoría: Sub 15
- Modalidad: Individual (All around) la suma de las notas de los 4 aparatos. Instancia Provincial y Nacional.
- Por equipo: Instancia Nacional sumando el puntaje All around de los 2 gimnastas integrantes de cada Provincia.
- Integrantes: 2 gimnastas por Provincia y un entrenador designado por el sistema cuali-cuantitativo. (Entrenador del gimnasta número 1 de la provincia)
- Participantes: Libres con Restricción: podrán participar los deportistas federados que hayan participado en el último Nacional Federativo 2025 hasta el nivel AC2, AC3 y AC4.

4. Sistema de juzgamiento

- 4.1. Todas las normativas no previstas en este reglamento, concernientes a disposiciones relativas a la competencia, se ajustarán a las reglas vigentes en el Código de puntuación de la FIG (Federación Internacional de Gimnasia).

GIMNASIA ARTISTICA FEMENINA
SUELO (serie lineal)
<p>No se puede cambiar el orden de los ítems</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enlace o momento coreográfico 2. Giro de 360° sobre 1 pie 3. Vertical rol 4. Salto en extensión con medio giro 5. Inversión atrás, adelante o tic toc 6. 2 saltos gimnásticos continuados (1 de amplitud sagital o frontal, ambos codificados) 7. De 1 a 3 pasos de carrera, salticado rondo salto en extensión 8. Rol atrás a posición de planchita (ídem niveles USAG) <p>Enlace o momento coreográfico en contacto con el suelo</p>





NIVEL	SALTO (1,10)	PARALELAS	VIGA (1,10)	SUELO (con musica)
NIVEL 2 Promocional	Mortero a pie firme. 1 solo salto	1-kip 2-Flotante a la horizontal 3-Vuelta atrás 4-Vuelta al frente, pequeño impulso, regreso al apoyo frontal 5-Impulso colocación de plantillas carpada o vuelta de suelas 6-2 balanceos y balanceo con ½ giro	Se puede cambiar el orden de los ítems 1-Entrada (codificada) 2-Acrobático atrás 3-Acrobático adelante o lateral 4-Serie de danza con 1 salto de amplitud (ambos codificados) 5-Giro de 360 sobre 1 pie 6-Salida mínimo A *3 momentos coreográficos como mínimo (uno en contacto con la viga, otro en posición lateral)	Se puede cambiar el orden de los ítems 1-Giro de 360° 2-Rondo flicflac , flicflac, salto en extensión 3-Mortal adelante 4- 2 saltos continuados (1 de amplitud sagital o frontal, ambos codificados) 5-Justed con piernas extendidas 6-Mortero recepción a 1 pie, mortero recepción a 2 pies. *4 momentos coreográficos como mínimo, 1 en contacto con el suelo.

NIVEL	SALTO (1,25)	PARALELAS	VIGA (1,25)	SUELO (con música)
NIVEL 3 Proyección	Libre, con mesa de salto 1 solo salto	1-kip 2-Flotante a vertical (piernas juntas o separadas) 3-Elemento circular a vertical 4-kip 5- vuelta de suelas o chino 6-Kip 7-Flotante a vertical 8-Gran vuelta de pecho 9- Salida mortal atrás en posición extendida o salida B.	Serie libre con exigencias obligatorias 1-Acrobático atrás con vuelo 2-Acrobático adelante o lateral 3-Serie acrobática (mínimo 1 elemento con vuelo iguales o diferentes) 4-Giro de 360 sobre 1 pie 5-Serie de danza (ídem código) 6-1 elemento gimnástico C o más. 7-Otro elemento gimnástico B o mas 8-Salida en secuencia o mínimo B	Serie libre con exigencias obligatorias 1- Línea ACRO con mortal atrás (posición del cuerpo opcional) 2-Línea ACRO con mortal adelante (posición del cuerpo opcional) 3-Línea ACRO con 2 mortales diferentes 4- Mortal con min. 360 (puede estar o no en línea ACRO) 5-Giro gimnástico mínimo B 6-Pasaje de danza ídem código 7-1 elemento gimnástico mínimo C

5. GENERALIDADES Y DEDUCCIONES

5.1. NIVEL 1 (inicial): solo SUELO

- Serie lineal
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Valor del ítem del enlace coreográfico: 0.30 c/u (en el enlace coreográfico final, mínimo 2 partes diferentes del cuerpo en contacto con el suelo).
- Cambiar el orden de los ítems: 0.30 p
- Agregar elementos: 0.30 c/v
- Está permitido agregar pasos en releve adelante o atrás y medio giro sobre 2 pies
- Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.50 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados
- Giro de 360 grados y salto en extensión con medio giro: si falta giro, no está el ítem.
- Vertical rol – apoyo de manos para levantarse: 0.50 p
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación
- Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

5.2. NIVEL 2 (promocional): SALTO

- ALTURA: 1,10 metro (no se puede modificar)
- Con mesa de salto y recepción a colchones reglamentarios
- 1 solo salto (en caso de salto nulo, puede intentar una segunda vez y tiene una deducción de 3.00 p)
- Se realizan las deducciones desde 10.00 p y se obtiene la nota final

DEDUCCIONES ESPECIFICAS

- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

5.3. NIVEL 2 (promocional): PARALELAS

- Está permitido el uso de la tabla de pique para la entrada
- Cambiar el orden de los elementos: 0.30 c/v
- Agregar elementos: 0.30 c/v
- Ausencia de cada ítem: 0.50 p
- Impulso suplementario s/despegue de cadera: 0.10 p
- Impulso suplementario c/despegue de cadera: 0.50 p
- Amplitud en el flotante: faltan más de 10 grados, no está el requisito
- Pisada piernas extendidas: si flexiona, realizar descuentos por flexión 0.10-0.30-0.50
- Vuelta de suelas: está permitido la flexión de piernas en la última parte del movimiento
- Amplitud en los balanceos: entre H y 45: 0.10-0.30 p. Debajo de 45 grados: no está el requisito



- Salida con $\frac{1}{2}$ giro: no completar el giro 0.20 p. No hacer contacto de la mano libre con la barra 0.30 p.
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación
- Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

5.4. NIVEL 2 (promocional viga): VIGA

- Altura de la viga: 1.10 metro
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Todos los elementos acrobáticos o gimnásticos deben estar codificados
- No está permitido realizar vertical para cubrir acrobático adelante
- Valor del ítem del enlace coreográfico: 0.30 c/u
- Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.50 p
- Está permitido cambiar el orden de los ITEMS
- Agregar elementos: 0.30 c/v
- Está permitido agregar pasos en releve adelante o atrás y medio giro sobre dos pies.
- Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados
- En la serie de danza, el salto de amplitud puede ser sagital o frontal.
- Giro sobre 1 pie de 360: si falta giro, no está el requisito.
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

5.5. NIVEL 2 (promocional): SUELO

- Serie con música (tiempo máximo 1'). Se puede realizar sobre toda la superficie de la pedana o lineal. Esta permitido que todo el equipo pueda utilizar la misma música y/o coreografía.
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Valor del ítem del enlace coreográfico: 0.30 c/u (en el enlace coreográfico en contacto con el suelo, mínimo 2 partes diferentes del cuerpo en contacto).
- Está permitido cambiar el orden de los ITEMS
- Agregar elementos: 0.30 c/v
- Está permitido agregar pasos en releve adelante o atrás y medio giro sobre 2 pies
- Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.50 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados
- Los saltos gimnásticos deben estar codificados.
- Giro de 360 grados: si falta giro, no está el ítem. Se debe definir la posición de la pierna libre.
- Justed: si faltan más de 10 grados: no está el elemento. Posición inicial y descenso con piernas extendidas.
- Mortal adelante: posición del cuerpo opcional.
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación.
- Deducciones por presentación artística: máximo 0.30





Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

5.6. NIVEL 3 (Proyección): SALTO

- ALTURA: 1,25 metros
- Con mesa de salto a caer paradas sobre colchón de recepción reglamentario
- 1 solo salto (en caso de salto nulo, puede intentar una segunda vez y tiene una deducción de 3.00 p)
- Si realiza salto con mortal, se realizan las deducciones desde 10.00 p y se obtiene la nota final
- Si realiza salto sin mortal, se realizan las deducciones desde 9.00 p y se obtiene la nota final
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación

5.7. NIVEL 3 (Proyección): PARALELAS

- Está permitido el uso de la tabla de pique para la entrada
- Cambiar el orden de los elementos: 0.30 c/v
- Agregar elementos: 0.30 c/v
- Detención: 0.50 c/v
- Ausencia de cada ítem: 0.50 p
- Impulso suplementario o vacío: 0.50 p
- Amplitud en flotantes y circulares, ídem código
- Si realiza flotante a la vertical (debajo de 10 grados o más) se le otorga el requisito y se aplica el descuento por amplitud según código.
- Si realiza el elemento circular 10 grados o más debajo de la vertical, se le otorga el requisito y se aplica el descuento por amplitud según código.
- El requisito 5 es con piernas extendidas, si flexiona realizar descuentos por flexión.
- Si en la plancha de salida, hay angulación en la cadera, se otorga posición carpada y no está el requisito.
- No se aplica descuento por serie corta.
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación.

Si realiza correctamente los elementos de la serie, el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

5.8. NIVEL 3 (Proyección): VIGA

- Altura de la viga: 1.25 metros.
- Serie libre con exigencias obligatorias.
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p.
- Las amplitudes por separación de piernas son de 180 grados.
- En la serie acrobática, los elementos pueden ser iguales o diferentes.
- No está permitido utilizar elementos de mantenimiento en la serie acrobática.
- Los elementos gimnásticos tienen que ser diferentes.
- Deducciones generales y específicas del código de puntuación.
- Deducciones por presentación artística y composición del código de puntuación.



Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

5.9. NIVEL 3 (Proyección): SUELO

- Serie libre con música y exigencias obligatorias
- Duración mínima 60 segundos y máxima 90 segundos
- Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
- Las amplitudes por separación de piernas son de 180 grados
- Deduciones generales y específicas del código de puntuación
- Deduciones por presentación artística y composición del código de puntuación

Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será de 10.00 p

6. Artística Masculina

- 6.1. Se competirá en ambos niveles (Nivel Promocional y Nivel 3 Proyección) con los obligatorios correspondiente a los lineamientos del plan de obligatorios de los juegos Evita 2026.
- 6.2. En el Nivel 1 Promocional se usarán los obligatorios de los Niveles AC, para SUELO Y SALTO. El método de juzgamiento será igual al vigente para el plan Nacional.
- 6.3. En el Nivel 3 Proyección se permitirá usar los obligatorios de los Niveles AC2. El método de juzgamiento será igual al vigente para el plan Nacional.
- 6.4. El objetivo de este nivel es detectar talentos.

6.5. NIVEL 1 PROMOCIONAL OBLIGATORIOS



DESCRIPCIÓN	VALOR	ERRORES & DEDUCCIONES
Es posible ejecutar este ejercicio, ida y vuelta, sobre una línea.		
1.Rol adelante, paso battement a 90° 2.Medialuna, Junto pierna hacia atrás	1.5 1.5	Errores usuales rol adelante 0.1-0.3-0.5 Falta de amplitud en battement 0.1-0.3 Errores usuales 0.1-0.3-0.5
3.Rol a atrás (en posición agrupada o carpada)	1.5	Errores usuales 0.1-0.3-0.5
4.Caída en posición facial, empuje al apoyo con cuerpo arqueado.	0.5	Errores usuales 0.1-0.3-0.5
5.Deslizar las piernas hacia adelante a Split frontal, Mantener 2 segundos	1.5	Pobre flexibilidad 0.1-0.3-0.5 Mantener insuficiente 0.1-0.3-0.5
6.Media rodada hacia atrás a la posición de vela 2 segundos, con manos apoyadas atrás. Desde la vela, desciende a pararse a pies firmes.	1.0	Errores usuales 0.1-0.3-0.5 Mantener Insuficiente 0.1-0.3-0.5
7. 2 a 3 pasos de carrera, y realizar salticado Medialuna a finalizar en posición lateral, y juntar Piernas.	1.5 Total 9 ptos	Errores Usuales 0.1-0.3-0.5 No finalizar en posición lateral 0.5

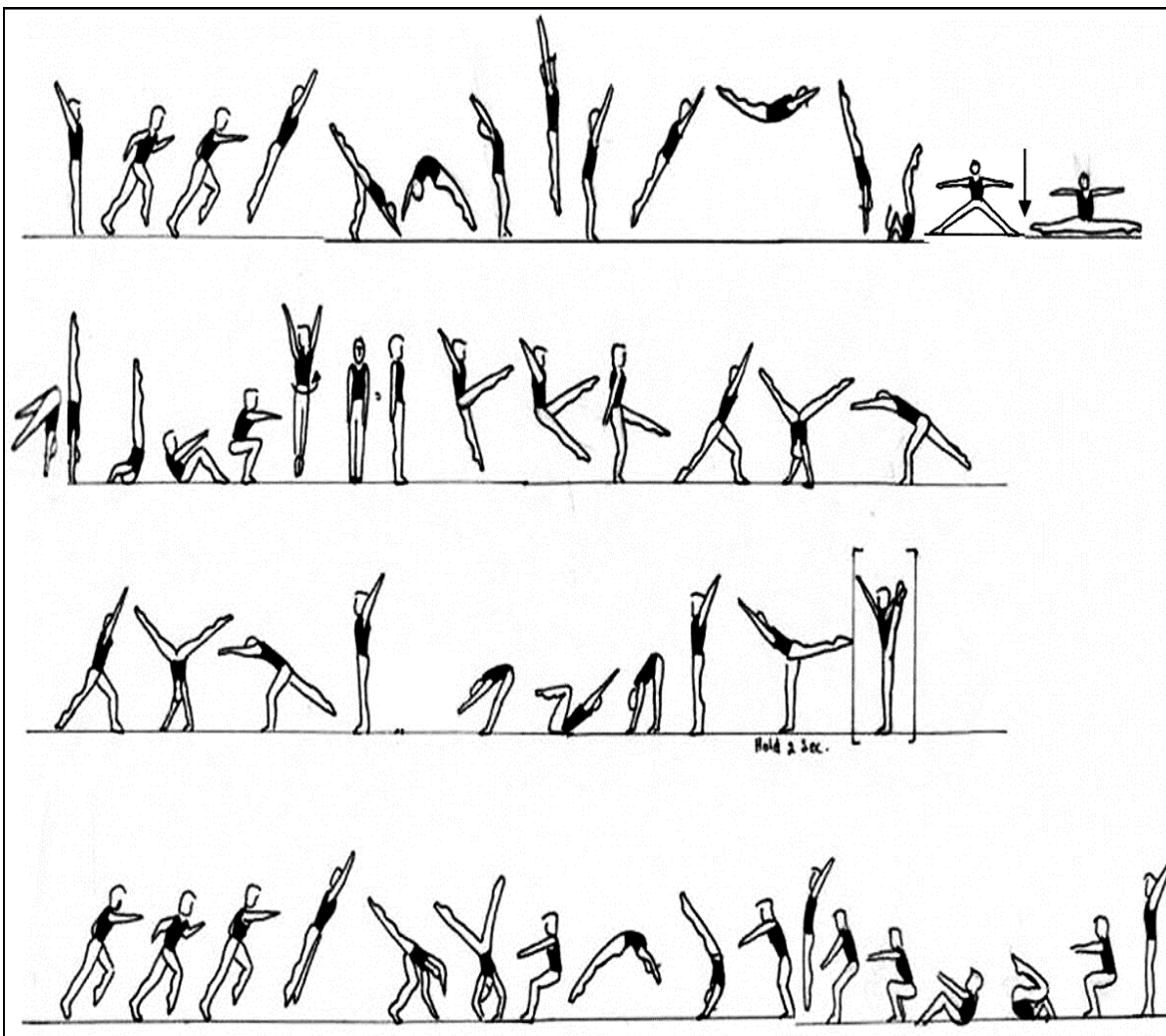


T SALTO

ERRORES&DEDUCCIONES	
ROL VOLADO por encima de la altura de los hombros. VALOR: 9.00 Puntos Los saltos se deben ejecutar desde una tabla de pique.	Falta de amplitud solicitada 01 - 03 - 0.5
Deducciones generales según Código Fig según la dificultad ejecutada. (Errores usuales)	0.1-0.3-0.5

6.6. NIVEL 3 PROYECCION OBLIGATORIOS

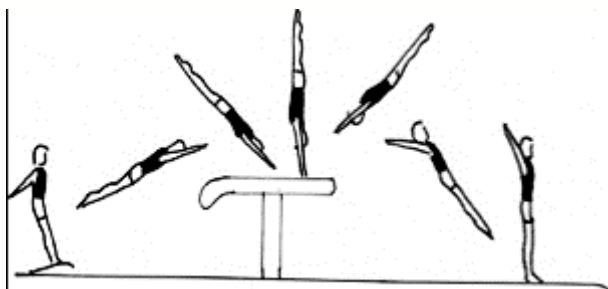
SUELO





DESCRIPCION	VALOR	ERRORES&DEDUCCIONES
1. 2-3 pasos de carrera mortero, salto en extinción y luego rebotar a un salto de tigre extendido.	2.2 (1.0) (0.2) (1.0)	Cuerpo carpado en salto 0.3 Cuerpo agrupado en salto 0.5 Salto demasiado bajo 0.1 - 0.3 Errores usuales 0.1 - 0.3 - 0.5
2. Terminar el rodamiento en una momentánea posición de parado con piernas separadas y bajar con control en un straddle Split, 2 segundos.	0.8	Mantener Split entre 1-2 seg 0.1 1 seg 0.3 Menos de 1 seg 0.5 Falta de Flexibilidad 0.1 - 0.3 - 0.5
3. Presionar con los brazos extendidos y las piernas separadas a una momentánea vertical a fuerza y rodada al frente y saltar con $\frac{3}{4}$ giro para ver a un lado. 4. Paso a salto tijera (patear una pierna hacia arriba y saltar sobre la segunda pierna, cambiar piernas en el aire y aterrizar sobre la primera pierna) a dos medialunas.	0.8 2.4 (0.4) (1.0) (1.0)	Errores usuales 0.1 -0.3 -0.5 Errores usuales 0.1 -0.3-0.5
5. Carpar hacia abajo y rodada hacia atrás con brazos rectos y piernas rectas para pararse.	0.5	Errores usuales 0.1 -0.3 -0.5
6. Arabesca frontal o Arabesca Lateral (2 seg.) 7. 3 pasos, de carrera rondo flic flac, salto en extinción y rol a atrás agrupado a parado (Dichas destrezas pueden realizarse adelante y atrás en una sola línea recta)	0.5 2.2 (0.5) (1.2) (0.3) (0.2) Total 9.4 ptos	Mantener entre 1-2 seg 0.1 1 seg 0.3 No Mantener 0.5 (Pierde el Valor) Falta de Flexibilidad 0.1-0.3-0.5 Errores usuales 0.1-0.3-0.5 Salto demasiado bajo 0.1-0.3 Falta de ritmo 0.1-0.3

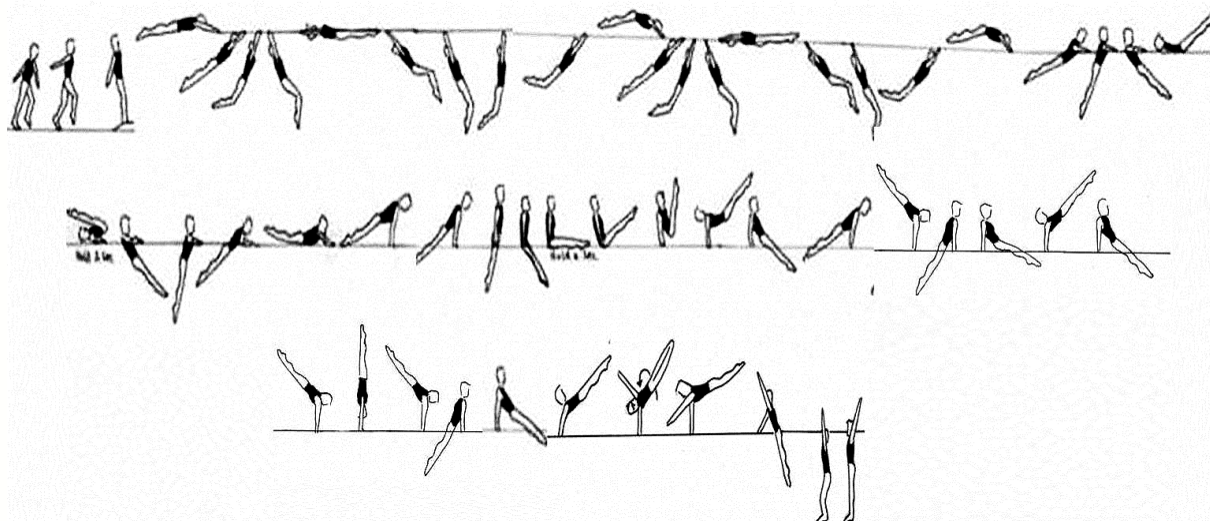
T SALTO



ERRORES	DEDUCCIONES
1 - Salto Mortero, desde una tabla de salto - Valor 9.40 Puntos Altura de la mesa de salto 1.10 m a 1.35 m (según edades de los gimnastas)	
<ul style="list-style-type: none"> • Pequeña carpa en el cuerpo • Cuerpo carpado • Excesiva carpa (90°o más) • Cuerpo agrupado 	0.1 - 0.3 0.5 1.0 5.0
Un 2º intento es permitido, pero con una deducción de 1.0 Punto.	



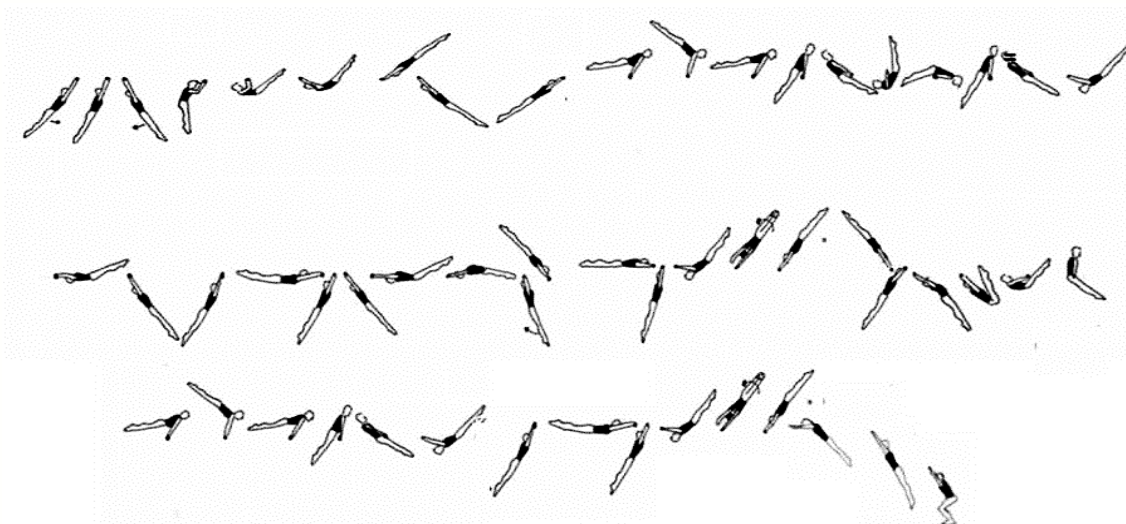
PARALELAS



DESCRIPCION	VALOR	ERRORES & DEDUCCIONES
1. Desde una carrera, saltar a una suspensión larga de balanceo hacia adelante, balanceo hacia atrás.	1.0 (0.5) (0.5)	<ul style="list-style-type: none"> Errores usuales 0.1-0.3 - 0.5
2. Balanceo hacia adelante y balanceo hacia atrás a posición de axila.	1.5 (0.5) (1.0)	<ul style="list-style-type: none"> Piernas flexionadas en la elevación 0.1- 0.3 -0.5
3. Balanceo hacia adelante a posición carpada invertida, caderas por arriba de la barra, Mantener 2 segundos.	1.3 (0.3) (1.2)	<ul style="list-style-type: none"> Caderas por debajo de la barra 0.1-0.3 Piernas flexionadas 0.1- 0.3 -0.5 Mantenimiento insuficiente 0.1- 0.3 - 0.5
4. Extender el cuerpo hacia arriba y adelantar y balancear atrás para subir a soporte frontal (apoyo facial).	1.3 (0.3) (1.0)	<ul style="list-style-type: none"> Errores usuales 0.1-0.3 -0.5
5. Balancear hacia adelante a L sit (sentado en L), 2 segundos.	1.0	<ul style="list-style-type: none"> Errores usuales 0.1- 0.3 -0.5 Mantenimiento insuficiente 0.1- 0.3 0.5
6. Levantar piernas a una momentánea V sit (sentado en V) y extender caderas hacia adelante a un balanceo hacia atrás. **V sit por debajo de 90° será valuado a 0.6. Deber ser mantenido por suficientemente largo tiempo como para haber demostrado control del Elemento.	1.3 (1.0)** (0.3)	<ul style="list-style-type: none"> Piernas entre 45°y 90° 0.1-0.3 Por debajo de los 90° (V.P de la Parte) Brazos flexionados 0.1- 0.3 - 0.5 Rodillas flexionadas 0.1- 0.3 -0.5
7. Balanceo hacia adelante, balanceo hacia atrás a una momentánea vertical y balanceo hacia adelante a un Desmonte Stütz (1/2 giro sobre una barra- de cualquier lado, con caderas por arriba de la horizontal.	2.0 (0.3) (1.0) (0.7)	<ul style="list-style-type: none"> Hombros por debajo de los 45° 0.5 Hombros entre 45°-90° 0.1- 0.3 -0.5 Caderas por debajo de la horizontal 0.5
	Total 9.40	



BARRAS



DESCRIPCION	VALOR	ERRORES & DEDUCCIONES
1. Desde la suspensión extendida, hacer un ligero arco y rápidamente flexionar la cadera llevando los dedos de los pies a la barra y extenderse hacia adelante a un balanceo hacia atrás (JamCast).	0.6	<ul style="list-style-type: none"> El cuerpo debe alcanzar >45° por debajo de la barra 0.1 – 0.3 - 0.5
2. Llevar el cuerpo a la barra, Vuelta atrás	1.2	<ul style="list-style-type: none"> Caderas debajo de la barra 0.1 – 0.3 - 0.5
3. A un inmediato círculo de cadera hacia atrás sub balanceo por debajo de la barra, extender el cuerpo hacia adelante.	1.8 (1.0) (0.4) (0.4)	<ul style="list-style-type: none"> Cuerpo por debajo de 45° 0.1 – 0.3 – 0.5 Cuerpo carpado (Piked) 0.1 – 0.3 – 0.5 Piernas agrupadas 0.5
4. Balancear hacia adelante, balancear hacia atrás.	1.0 (0.5) (0.5)	<ul style="list-style-type: none"> Pies por debajo de barra, enfrente 0.1 – 0.3 - 0.5 Caderas por debajo de barra, atrás .1 – 0.3 – 0.5
5. Balanceo hacia atrás, balanceo hacia adelante con ½ y cambiar el agarre a ambas manos en un agarre por arriba. (alternadamente)	1.5 (1.0) (0.5)	<ul style="list-style-type: none"> Pies por debajo de barra, enfrente 0.1 – 0.3 – 0.5 Caderas por debajo de barra, atrás 0.1 – 0.3 – 0.5
6. Balancear hacia adelante,	0.3	<ul style="list-style-type: none"> Pies por debajo de barra, enfrente 0.1 – 0.3
7 kipe (kip) a soporte (puede ser con asistencia con una deducción de – 0.5 P).	2.0	<ul style="list-style-type: none"> Brazos con flexión excesiva 0.1 – 0.3 – 0.5 Asistencia en el Kip 0.5
8. Sub balanceo, balanceo atrás, balanceo al frente con 1/2 giro y retomar la barra en toma mixta y soltar la barra	1.0 (0.5) (0.5)	<ul style="list-style-type: none"> Deducciones usuales 0.1 – 0.3 – 0.5
	Total 9.40 al 9.40	



7. Premiación

- 7.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada prueba y género.
- 7.2. Se entregará la Copa de Gimnasia Artística a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de las distintas competencias de ambos géneros.
 - 7.2.1. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores.
 - 7.2.2. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad.
 - 7.2.3. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





GIMNASIA RÍTMICA

1. Participantes
 - 1.1. Se competirá dentro de la categoría Sub 14, la cual, en este deporte, se dividirá del siguiente modo:
 - 1.2. Modalidad Conjunto:
 - 1.2.1. Sub 14 OPEN participarán todas las gimnastas nacidas en 2012, 2013 y 2014, en equipos conformados por 4 (cuatro) gimnastas + 1 (una) suplente opcional y 1 (uno) Entrenador.
 - 1.2.2. El equipo se completará con 1 (uno) delegado, el cual deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.2.3. NOTA: Si el equipo estuviese conformado por 5 (cinco) gimnastas, competirán en conjunto de 4 (cuatro) gimnastas y la quinta gimnasta deberá oficiar de "suplente", participando obligatoriamente de titular en una de las coreografías.
 - 1.3. Modalidad Dúos Open:
 - 1.3.1. Sub 14 DÚO OPEN participarán 2 gimnastas, que deberán encontrarse dentro de las 5 participantes de la modalidad conjunto. Cada provincia podrá presentar un solo dúo en esta instancia nacional, siendo requisito el participar de la modalidad conjunto. La reglamentación de esta nueva modalidad podrán encontrarla al final de este manual de modalidad conjunto.
 - 1.3.2. NOTA: en esta modalidad se competirá solamente con una serie, cabe destacar que no hay rol de "suplente".
 - 1.3.3. Para poder participar en DÚO, es condición que las gimnastas formen parte de la MODALIDAD CONJUNTO.
 - 1.3.4. La modalidad DÚO es OPCIONAL y no suma puntos para el medallero final del deporte.
 - 1.4. Los participantes anteriormente descriptos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia, destacando en cada serie la gimnasta suplente. Como así también se anotarán quienes se presentan como conjunto dúo.
2. La modalidad de participación será Comunitaria y la Característica libre.
3. Reglamentación de la MODALIDAD CONJUNTO
 - 3.1. COMPETICIONES Y PROGRAMAS
 - 3.1.1. PROGRAMA PARA CONJUNTOS
 - 3.1.1.1. El programa para los conjuntos consistirá de 2 ejercicios: uno con MANOS LIBRES (sin aparatos) y el otro con 4 aparatos iguales para las 4 gimnastas.
 - 3.1.1.2. NOTA: SUB 14 OPEN: 4 MANOS LIBRES y 4 AROS
 - 3.1.1.3. La suplente deberá participar obligatoriamente en una de las dos coreografías como titular.
 - 3.1.1.4. La duración de cada ejercicio es de 1'45" a 2'00."





4. Música

4.1. MÚSICA: CRONOMETRAJE

4.2. El cronómetro debe ponerse en funcionamiento inmediatamente cuando la primera gimnasta del conjunto se mueva, y debe ser detenido ni bien la última gimnasta del conjunto esté totalmente detenida.

4.3. Penalización: Por el Juez Cronometrista: 0.05 puntos por cada segundo adicional y/o de menos.

4.4. Todos los ejercicios deben ser realizados en su totalidad con acompañamiento musical.

4.5. Los conjuntos pueden repetir un ejercicio solo en caso de fuerza mayor de la organización y con la aprobación del director de Competencia. (Ejemplos: corte de corriente eléctrica, falla en el sistema de sonido, música errónea, etc.)

4.6. Se puede utilizar cualquier música que tenga una estructura clara y definida, y está *PERMITIDO LA UTILIZACIÓN DE MÚSICA CON LETRAS*, respetando la ética. Cada provincia deberá presentar (al momento de la acreditación) las músicas en el pendrive.

4.7. Cualquier incumplimiento a esta regla significará 1 (uno) punto de descuento por parte del Juez Coordinador.

4.8. La música debe ser unificada y completa (Están autorizados los arreglos musicales de fragmentos ya existentes).

4.9. Cada conjunto y cada serie competitiva debe ser grabado en un pendrive en formato de mp3. Una señal sonora puede ser colocada al inicio de la música, pero no se pueden grabar ni el nombre del equipo ni ninguna otra identificación.

4.10. NOTA: Las músicas deberán ser entregadas al momento de la Acreditación de las delegaciones y además enviarlas previamente (al momento de su clasificación definitiva) por mail a gimnasiaritmicaevita@gmail.com con los siguientes datos:

4.11. En el nombre del archivo debe escribirse la siguiente información: (de este modo podrá agilizarse el sistema de identificación y ordenamiento)

4.12. *PROVINCIA_CATEGORIA_APARATO* (conjunto/dúo)

4.13. NOTA: Música que no se ajuste a estas directivas tendrán una penalización de 0.50 puntos por el director de Competencia.

5. JURADOS

5.1. Cada jurado consiste de 3 grupos de jueces:

- Dificultad corporal y de aparato (D)
- Artístico (A)
- Ejecución (E)

5.2. En las finales Nacionales estas funciones de jurados estarán ocupadas por jueces dispuestos por la organización.

6. ÁREA DE COMPETENCIA

6.1. EJERCICIOS DE CONJUNTO

6.1.1. Cualquier cruce del borde del área del practicable por los aparatos, o uno o los 2 pies, o por cualquier parte del cuerpo, tocando el suelo, fuera del área especificada o cualquier aparato dejando el área practicable y regresando por sí mismo será penalizado





- 6.1.2. NOTA: Las líneas que limitan el practicable, forman parte del mismo.
- 6.1.3. Penalización: por el Juez de Línea: 0.30 puntos por cada gimnasta de conjunto y/o por cada aparato, cada vez.
- 6.1.4. Sin Penalización: si el aparato deja el área del practicable (el aparato se pierde en el último movimiento) luego del final del ejercicio y al final de la música.
- 6.1.5. Ninguna penalización será aplicada si el aparato rebase el área practicable, sin tocar el piso.

7. APARATOS

7.1. NORMAS – CHEQUEO

7.2. Las características de cada aparato están especificadas en el cuadro al final de este reglamento específico de Gimnasia Rítmica.

7.3. Los aparatos utilizados por los conjuntos deben ser idénticos (peso, dimensión y forma); solo el color puede ser diferente.

7.4. Cada aparato será chequeado previo al ingreso de las gimnastas a la sala de competición.

7.5. Penalización Juez Coordinador: 0.50 por conjunto.

7.6. EMPLAZAMIENTO DE LOS APARATOS ALREDEDOR DEL ÁREA DE COMPETENCIA. APARATOS DE REEMPLAZO.

7.6.1. Colocación de los aparatos alrededor del área del practicable:

7.6.1.1. El Comité organizador debe colocar un juego de aparatos idénticos (pelota y aro) a lo largo de DOS de las cuatro líneas del practicable, no incluyendo el punto de entrada, para su uso por cualquier gimnasta.

7.7. La gimnasta puede solamente hacer uso del aparato de reemplazo que haya sido colocado por la organización.

7.8. Penalización (Juez coordinador): 0,50 puntos en caso de utilizar otro aparato de reemplazo

7.9. Si el aparato cae y deja el área de competencia, el uso del aparato de reemplazo está autorizada:

- Penalización por (E) Jueces de Ejecución: 1.00 puntos por pérdida del aparato, sin importar la distancia a la que la gimnasta se encuentre del aparato de reemplazo.
- Penalización por el Juez de Línea: 0.30 puntos por aparato que sale del área de practicable

7.10. Juez de línea: debe levantar un banderín por aparato/gimnasta que traspasa el límite del practicable y debe anotar la penalización en el formulario específico y pasarlo a la mesa de cómputos.

7.11. Si el aparato cae y deja el área del practicable y es devuelto a la gimnasta por una gimnasta, un oficial o un miembro del público:

7.12. Penalización por el Juez Coordinador: 0.50 puntos por devolución no autorizada.

7.13. Si el aparato cae y no deja el área del practicable, el uso del aparato de reemplazo NO está autorizado:

- Penalización por los jueces de Ejecución (E): 1.00 puntos por pérdida del aparato
- Penalización por Juez Coordinador: 0.50 puntos por el uso del aparato de reemplazo no autorizado.





7.14. APARATO ROTO O ENGANCHADO EN LAS VIGAS DEL TECHO

7.14.1. Si el aparato se rompe durante un ejercicio o se engancha en las vigas del techo, el conjunto no está autorizado a reiniciar su ejercicio.

7.14.2. El conjunto no será penalizado por el aparato roto o enganchado en las vigas del techo, pero será penalizado por las consecuencias de las faltas técnicas.

7.14.3. En cualquier caso, el conjunto puede:

- Parar el ejercicio
- Continuar el ejercicio con un aparato de reemplazo

7.15. Ninguna gimnasta o conjunto está autorizado a continuar un ejercicio con un aparato roto.

7.16. Penalizaciones:

- Si el conjunto para el ejercicio, el mismo no es evaluado.
- Si el conjunto continúa el ejercicio con un aparato de reemplazo, las penalizaciones serán las mismas que por pérdida de aparato y uso de un aparato de reemplazo.
- Si el conjunto continúa un ejercicio con un aparato roto, el ejercicio no será evaluado.
- Si el aparato se rompe al final del ejercicio (último movimiento) y la gimnasta o el conjunto finaliza el ejercicio con el aparato roto o sin el aparato, la penalización es la misma que por "pérdida de aparato al final del ejercicio". Penalización: por los jueces de Ejecución de 1.00 puntos

8. VESTIMENTA DE LAS GIMNASTAS

8.1. GIMNASTAS CONJUNTO

8.1.1. Maillot de competición:

8.1.1.1. Cada grupo deberá presentarse vestido de las siguientes maneras:

8.1.1.2. Todas las gimnastas deben tener la misma vestimenta, idénticas en material, diseño, estilo y color.

8.2. La vestimenta debe ser malla de danzas o de gimnasia, adherida al cuerpo, para permitirle a los jueces la correcta evaluación de cada parte del cuerpo.

8.3. Un maillot de gimnasia correcto debe ser de material no transparente; por lo tanto, los maillots que tienen algunas partes de encaje tendrán que estar forrados (desde la cintura hasta el pecho); el área de la pelvis/ingle (con o sin falda), debe estar cubierto con material no transparente, con material que no sea del color de la piel hasta los huesos de la cadera y se tolera una pequeña área de encaje, transparente o del color de la piel para la unión/decoración, si se respeta lo siguiente:

8.4. Se requiere una conexión sólida y de color entre la parte delantera y la posterior del maillot o La conexión puede ser de tela o con apliques, pero debe dar la impresión de ser de un material continuo (no de piezas separadas).

8.5. La conexión debe aparecer en los huesos de la cadera o más abajo.

8.6. El estilo del escote delantero y trasero del maillot es libre.

8.7. Los maillots pueden ser con o sin mangas; los maillots con tirantes estrechos también se permiten.

8.8. El corte de los maillots en la parte superior de las piernas no debe sobrepasar el pliegue de la ingle (máximo); la ropa interior utilizada debajo del maillot no debe ser visible más allá de las costuras del propio maillot.





- 8.9. El maillot debe ser de una pieza. La gimnasta no puede usar un maillot y de forma adicional unos "calcetines", "guantes", "calentadores decorativos", "un cinturón", etc.
 - 8.10. Solo están permitidas en las vestimentas inscripciones con el nombre de la provincia que se representa. La misma puede ser de 30 cm2.
 - 8.11. Las joyas de todo tipo y piercing, las cuales podrían poner en peligro la seguridad de la gimnasta, no están permitidas.
 - 8.12. El peinado debe ser cuidado y elegante, y el maquillaje claro y ligero.
 - 8.13. En el caso de maillots de cuerpo entero, el largo y el color de ambas piernas debe ser idéntico (efecto arlequín prohibido)
 - 8.14. Los vendajes o elementos de sujeción no pueden ser de cualquier color, sino que deben ser del color de la piel.
 - 8.15. Está permitido llevar:
 - 8.15.1. Un maillot largo de una pieza (mono) con la condición de que se ciña al cuerpo.
 - 8.15.2. El largo y color/es del tejido que cubre las piernas debe ser idéntico en ambas piernas (el efecto "arlequín" está prohibido); solo el estilo (corte o decoración) puede ser diferente.
 - 8.16. Una falda que no caiga más abajo del área pélvica sobre el maillot, mallas o mono.
 - 8.17. El estilo de la falda (corte o decoración) es libre, pero está prohibido el corte tipo "tutu" del ballet.
 - 8.18. Las gimnastas pueden realizar sus ejercicios con los pies descalzos o con punteras(zapatillas de gimnasia).
 - 8.19. Nota: no hay penalización por la Juez Responsable si la gimnasta pierde involuntariamente las zapatillas/punteras durante la ejecución del ejercicio.
 - 8.20. Penalización por el Juez Coordinador: atuendo de la gimnasta del conjunto no conforme a las normas: 0.30 puntos.
9. DISCIPLINA
- 9.1. DISCIPLINA DE LAS GIMNASTAS Y LOS ENTRENADORES
 - 9.2. Las 4 gimnastas del conjunto deben presentarse en el área de competencia solo una vez que hayan sido llamadas por micrófono
 - 9.3. Penalización por el Juez Coordinador:
 - Presentación tardía o temprana por el conjunto: 0.50 puntos.
 - Gimnastas calentando en el área de competición: 0.50 puntos.
 - Las gimnastas del conjunto se comunican verbalmente entre ellas durante el ejercicio: 0.50 puntos.
 - 9.4. El conjunto debe entrar al área de practicable con una rápida marcha sin acompañamiento musical y colocarse en la posición inicial inmediatamente
 - 9.5. Penalización por el Juez Coordinador: 0.50 puntos si este requerimiento no es respetado
 - 9.6. Durante la ejecución del ejercicio, el entrenador del conjunto (o cualquier otro miembro de la delegación) no podrá comunicarse con las gimnastas del conjunto o los jueces, de ninguna manera.
 - 9.7. Penalización por el Juez Coordinador: 0.50 puntos
 - 9.8. Orden de paso incorrecto: Para el orden de paso equivocado o elección incorrecta del aparato de acuerdo del orden de paso del ejercicio será evaluado al final de la rotación. El conjunto será penalizado. Penalización: 0.50 puntos Juez Coordinador

9.9. CONTACTO CON LOS APARATOS

9.9.1. Principio y final del ejercicio.

9.9.1.1. Al inicio del ejercicio, los aparatos deberán estar en contacto con al menos una integrante del conjunto debiendo las restantes tomar contacto con los mismos hasta 4 tiempos de iniciado el movimiento de la serie.

9.9.1.2. Penalización por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos, si una o más gimnastas están sin aparatos más de 4 tiempos (más de 4 segundos).

9.9.2. Si los aparatos y las gimnastas no inician el movimiento simultáneamente, los movimientos deben realizarse rápidamente de modo que no haya más de 4 tiempos de ningún integrante del conjunto o aparato inmóvil.

9.9.3. Penalización: por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos por visible inmovilidad (más de 4 movimientos/4 segundos).

9.9.4. Al final del ejercicio, cada gimnasta puede sostener o estar en contacto con uno o más aparatos. En este caso, una o más gimnastas pueden estar sin aparato en la posición final.

9.9.5. Ningún aparato deberá estar sin ningún tipo de contacto.

9.9.6. Penalización: por los Jueces de Ejecución: 0.30 puntos si todas las gimnastas no tienen contacto con alguno de los aparatos (FALTA DE COMPOSICIÓN)

9.9.7. EL TOTAL DE ESTAS PENALIZACIONES SE DESCONTARÁ A LA NOTA FINAL:




Penalización del Juez Cronómetro		
1	Por cada segundo adicional o de menos de la duración del ejercicio (contados por incrementos de segundos completos).	0.05
Penalización del Juez de Línea		
1	Por cualquier parte del cuerpo o del aparato que toque el suelo fuera de los límites del practicable.	0.30
2	Por cada gimnasta o aparato que sale del practicable.	0.30
3	Si la gimnasta termina el ejercicio fuera del practicable.	0.30
Penalización del Juez Responsable		
1	Por uso de cualquier aparato que no haya sido colocado con anterioridad.	0.50
2	Por uso no autorizado del aparato de reemplazo (el aparato original se encuentra dentro del practicable).	0.50
3	Después de haber tomado el aparato de reemplazo, el propio aparato de la gimnasta regresa al practicable por sí mismo y la gimnasta no lo retira.	0.30
4	Por recuperación del aparato no autorizado.	0.50
5	Por demoras excesivas en la preparación del ejercicio que retrasa la competición.	0.50
6	Atuendo de la gimnasta no conforme a las reglas.	0.30
7	Por joyas o piercings no permitidos.	0.30
8	Por peinado no conforme con las normas oficiales.	0.30
9	Por maquillaje no conforme con las normas oficiales.	0.30
10	Por emblema o publicidad no conforme con las normas oficiales.	0.30
11	Por vendajes y elementos de sujeción no conforme con la regulación.	0.30
12	Por presentación temprana o tardía de las gimnastas.	0.50
13	Por gimnasta calentando en la sala de competición.	0.50
14	Por elección de aparato erróneo de acuerdo con el orden de actuación; penalización que se deduce una vez de la nota final del ejercicio realizado en orden incorrecto.	0.50
15	Por entrenador que se comunica con la gimnasta o jueces de cualquier forma.	0.50



10. DIFICULTAD:

MANOS LIBRES Valor máximo 4.80	DIFICULTADES CORPORAL Max 6 dificultades 2 de cada Grupo corporal del cuadro de dificultades	ELEMENTOS DE COLABORACION ENTRE LAS GIMNASTAS 2 CC 2 CR 2 LIBRES Valor 0.50 cada una valor -0.50 por cada faltante
-----------------------------------	--	---

ARO Valor máximo 4.40	DIFICULTADES CORPORAL Max 3 dificultades 1 de cada grupo corporal coordinada con elementos técnicos del aparato	INTERCAMBIOS 2 dificultades de intercambio Valor 0.20 a 0.50 max	ELEMENTOS DE COLABORACION ENTRE LAS GIMNASTAS 5 colaboraciones: 1 CC 1 CR 1 C MULTIPLE 2 LIBRES Valor 0.50 cada una valor -0.50 por cada faltante
--------------------------	---	--	--

10.1 Dificultad corporal: Las dificultades de cada Grupo Corporal deben estar representadas 1 de cada grupo: Saltos , Equilibrios , Rotaciones  en la serie de ARO y 2 de cada grupo en la serie de MANOS LIBRES.

Cada Dificultad Corporal se cuenta una sola vez.

Una dificultad corporal es válida:

- Si la ejecutan las 4 gimnastas
- Simultáneamente o en rápida sucesión
- Por las 4 gimnastas juntas o en subgrupos
- Como mínimo con 1 (un) elemento técnico del aparato.
- Sin una o más de las siguientes faltas técnicas
 - Descuento técnico de 0.50
 - Pérdida del aparato durante la dificultad. (con o sin lanzamiento).
 - Pérdida del equilibrio, apoyando una mano, un aparato o cayendo.
 - Aparato estático.
- Si una dificultad es realizada en conexión con un lanzamiento del aparato, sólo es válida:
 - Si el aparato es lanzado al principio, durante o justo al finalizar la dificultad
 - Si el aparato es recibido al inicio, durante o al final de la dificultad.

10.2 Las dificultades corporales que podrán incluirse en las series deberán ser las del siguiente cuadro



GRUPO CORPORAL	0.10	0.20	0.30
SALTOS			
EQUILIBRIOS (podrán ser ejecutados en relevé o pie plano con los mismos valores de COP vigente)			
GIROS			

*Se consideran las variantes de posición frontal, lateral, atrás.

- 10.3 Características de base de los saltos:
- Forma definida y fijada durante el vuelo
 - Altura suficiente para poder mostrar la forma correspondiente al salto
- 10.4 Características de base de equilibrios: forma definida y claramente fijada (parar en la posición por lo menos 1 segundo).
- 10.5 Características de base de rotación Mínimo una rotación de 360° manteniendo la forma
- 10.6 Las mismas se contabilizan por orden de aparición, en caso de excederse en la cantidad recibirá un descuento de 0.50 por juez de dificultad.

11 Dificultad con intercambio (↗):
Cada conjunto debe realizar 2 dificultades por intercambio.

11.1 Los intercambios por lanzamiento de aparatos son los únicos que son considerados como dificultad de intercambio. Un lanzamiento es válido siempre que duplique la altura de la gimnasta (de pie) como mínimo (ALTO), o haya una distancia de 6 mts o más entre las gimnastas (LARGO).

El valor más bajo de intercambio ejecutado por 2 gimnastas determinará el valor del intercambio

11.1.2. Los intercambios se pueden realizar:

- Simultáneamente o en subgrupos (cuando un subgrupo lanza y recibe, recién ahí comienza a lanzar el otro subgrupo)
- Con o sin desplazamientos

11.1.3 El intercambio de base es válido sólo si todas las gimnastas realizan las dos acciones:

- Lanzar su aparato
- Recibir el aparato de una compañera



- Si uno o varios aparatos caen en el intercambio, el mismo ya no es válido

11.1.4 Valor de las dificultades de intercambio

- Valor base 0.20 puntos: realizando las 2 acciones que se nombra en el punto 11.1.3 (durante el intercambio, no se pueden realizar Dificultades Corporales)

11.2. Los siguientes elementos pueden incrementar el valor de un intercambio en 0.10 por cada uno de ellos: (valor máx. 0.50):

- Lanzamiento y/ o recuperación fuera del campo visual.
- Lanzamiento y/ o recuperación sin ayuda de las manos.
- Recuperación con paso a través del aparato (mínimos 2 segmentos corporales).
- Elemento de Rotación (no dificultad) durante el lanzamiento o vuelo del aparato.
- Recepción directa del aro en rotación

12. Elementos de colaboración de las gimnastas

12.1. Los elementos de colaboración implican:

- Todas las gimnastas juntas, o en subgrupos relacionándose entre sí, deben estar en contacto entre ellas o a través de sus aparatos.
- El trabajo del aparato en la colaboración debe ser evidente y no de simple decoración. Un simple contacto entre las gimnastas no será contado como colaboración.
- Toda colaboración debe ser clara para el Juez.

LAS COLABORACIONES SE CONTARÁN POR ORDEN DE APARICIÓN (sean o no correctamente ejecutadas). Sólo se tendrán en cuenta las 6 primeras de manos libres y las 5 primeras de aparato, todas las colaboraciones que superen las pedidas enriquecerán la coreografía, pero no adicionan puntaje extra.

- Cada colaboración tendrá un valor de 0,50 puntos, siendo el máximo permitido de 3,00 puntos en manos libres y 2,50 puntos en aparato.

Penalización: Juez de dificultad: 0,50 por cada colaboración faltante. (En composición)

Las colaboraciones son válidas si son ejecutadas por todas las gimnastas sin cualquiera de las siguientes faltas graves:

- Las 4 gimnastas no participan en la acción de colaboración
- Pérdida del aparato.
- Pérdida del equilibrio con apoyo sobre la mano o el aparato o caída de gimnasta.
- Colisión entre las gimnastas o los aparatos.
- Gimnasta/aparato estático (una o varias gimnastas están sin aparato o inmóviles durante más de 4 segundos).
- El aparato se lanza a la compañera después de que completa la rotación (el aparato tiene que estar en vuelo durante la rotación)
- Con un elemento prohibido.
- Elemento pre acrobático con técnicas no autorizadas (ejemplo: voltereta con vuelo)



- En los pasos por encima de los aparatos, estos no pueden estar simplemente tendidos en el suelo y tienen que elevarse al menos a la altura del nivel de la rodilla.

TIPO DE COLABORACIONES

CC	<p>-Relaciones realizadas con un mínimo de 3 acciones idénticas con relaciones corporales o relaciones de aparatos, realizadas en sucesión: 1 gimnasta realizando la misma acción un mínimo de 3 veces seguidas, o varias gimnastas que realizan una acción idéntica en sucesión para un total de un mínimo de 3 acciones.</p> <p>- Acciones válidas que se pueden realizar con: *Distribución del aparato *Acciones de elevación/apoyo en las gimnastas o aparatos * Transmisiones del aparato de una gimnasta a otra/Devolución. *Reenvío de un aparato.</p> <p>-Acciones adicionales válidas que deben realizarse con: *Paso por encima, por debajo o a través de compañeras o sus aparatos. *Una construcción con los aparatos interrelacionados que forman una imagen con los cinco aparatos claramente fijados durante 2 segundos es válida para CC.</p>
CR	<p>Una o más gimnastas que realizan la siguiente secuencia de elementos, denominada "acción principal": lanzamiento alto/ largo del propio aparato por parte de una o más gimnastas, seguido por un elemento dinámico de la rotación del cuerpo durante el vuelo del aparato con pérdida del control visual seguido por una captura inmediata del aparato propio o de una compañera después del elemento dinámico de rotación del cuerpo.</p> <p>En caso que la acción principal sea ejecutada por más de una gimnasta, deben realizar la rotación idéntica.</p>
C Múltiple	<p>Definición: Un simultáneo Lanzamiento alto (más de 2 alturas de la gimnasta) o lanzamiento largo (mínimo 6 m) de dos o más aparatos arrojada por una gimnasta a sus compañeros (no a sí misma), y tomadas por sus compañeras.</p>

Aclaración de CR en "manos libres"

Aunque no existe la base de lanzamiento en las colaboraciones con elementos dinámicos de rotación corporal, para que sean válidas las colaboraciones CR*, las gimnastas que generan la colaboración deben representar un obstáculo (con o sin movimiento). Es decir:

a) Paso por encima:

Pasar sobre una construcción de segmentos corporales de un mínimo de 2 gimnastas.

Pasar sobre el centro de mínimo 1 gimnasta (ej. De pie, de rodillas, acostada)

b) Paso por debajo de un obstáculo: Una construcción de segmentos corporales de un mínimo de 2 gimnastas. Una gimnasta levantada. Una gimnasta en vuelo.

c) Paso a través de aparatos o gimnastas.



Es posible aumentar el valor de las colaboraciones CR con los criterios descritos en el CoP. Sin embargo, en el ejercicio de manos libres para validar el criterio Series+0.20, las rotaciones deben ser ejecutadas sin interrupción. Todas las gimnastas deben participar en la colaboración hasta el final de las rotaciones. Es posible realizar una serie en hasta 2 colaboraciones como máximo. El criterio durante las CR debe respetar la regla del CoP FIG

Para la CC en Manos Libres la/s gimnasta/s que realizan la acción principal debe seguir el principio del COP que dice 1 gimnasta realiza la misma acción un mínimo de tres veces seguidas o varias gimnastas realizan una acción idéntica en sucesión para un total de un mínimo de tres acciones. Las gimnastas deben pasar a través, por debajo o encima de al menos un gran segmento corporal.

Durante las CC NO SE PERMITE el uso de PRE ACROBÁTICOS ni rotaciones verticales.

13.2. Elementos prohibidos en las colaboraciones

Acciones o movimientos en los cuales una o varias compañeras son mantenidas sin tocar el suelo durante más de 4 segundos o tiempos musicales.

Transportar o arrastrar gimnastas por el piso por más de 2 pasos

Caminar (más de un apoyo), sobre una o varias gimnastas

Apoyo sobre una o dos manos o sobre los antebrazos con parada prolongada en la posición vertical.

Penalización: por los jueces de ejecución: 0.50 puntos por cada elemento prohibido

13.3 Queda prohibido todo ejercicio o elemento que ponga en riesgo la integridad física de una o varias integrantes del conjunto.

Penalización: por los jueces de ejecución: 0.30 puntos por cada elemento riesgos.

13.4. Contacto con los aparatos durante las colaboraciones:

Es posible que una o varias gimnastas estén en posesión de uno o más aparatos, habiendo compañeras sin aparatos, bajo la condición de que no sucede por más de 4 movimientos






Penalización por los jueces de Ejecución: 0.30 puntos se encuentre sin aparatos durante más de 4 tiempos, o si uno o más aparatos se encuentran inmóviles por más de 4 tiempos

14. Grupos fundamentales u otros grupos del Aparato: Cada Grupo Técnico Fundamental del Aparato deberá estar al menos representado 1 (una) vez por todas las gimnastas simultáneamente en el ejercicio.




Penalización por los Jueces de Dificultad: 0.50 puntos por ausencia de cada Grupo Técnico Fundamental del aparato.

- Estos elementos pueden realizarse en forma ilimitada, pero no pueden realizarse en forma idéntica 2 veces, es decir que lo que hace el aparato o lo que hace el cuerpo debe ser diferente cada vez.




Aparato	Grupo Técnico Fundamental	Otros Grupos Técnicos
○	 Pasaje a través del aro con todo el cuerpo o gran parte de él.	<ul style="list-style-type: none"> • Pasaje por sobre el aro con una parte del cuerpo
	○ -Series de rotaciones en la mano (mínimo 1 rotación) - Una rotación libre alrededor de una parte del cuerpo	 Rodadas del aro en el suelo
	 Rodadas del aro por mínimo 1 segmento del cuerpo	 pequeños o medianos lanzamientos y recepciones
	⊕ ⊖ Rotaciones del aro alrededor de un eje: <ul style="list-style-type: none"> • 1 rotación libre entre dedos ▪ 1 rotación si es sobre una parte del cuerpo 	 - Amplios movimientos en 8 - Grandes círculos del brazo Mínimo 3 rotaciones si es en el suelo (trompo)

14.2 Resumen de Otros Grupos Técnicos de todos los aparatos

	Lanzamientos y recepciones
	Transmisión del aparato de una parte a otra del cuerpo o por debajo de las piernas
	Equilibrio inestable en una parte del cuerpo

14.2.1 Equilibrio inestable de los aparatos: aparato sostenido sin ayuda de la mano (s) sobre una pequeña superficie de un segmento corporal con riesgo de pérdida del aparato.

- Los aparatos no pueden ser agarrados fuertemente por ninguna parte del cuerpo ni las manos para ser considerados equilibrio inestable.
- Un elemento de equilibrio inestable incorrecto  es considera aparato estático

14.2.2 Aparato estático:

- El aparato sujetado fuertemente por una o dos manos.
- El aparato es sujetado firmemente por una o varias partes del cuerpo durante más de 4 segundos.
- El aparato es sujetado durante la preparación de una dificultad y la dificultad misma.
Penalización por los jueces de ejecución: 0.30 puntos por cada aparato estático

15 Elementos pre acrobáticos: Solo están autorizados los siguientes grupos de pre acrobáticos:

GRUPO	DESCRIPCIÓN
1. Inversión hacia delante	<p>Posición de partida: De pie, de rodillas, sentado, etc.</p> <p>Apoyo intermedio: Una mano, dos manos, codos, cabeza, etc.</p> <p>Posición final: De pie, de rodillas, sentado, etc.</p> <p>Movimientos de las piernas: Apertura de piernas frontal, apertura de piernas lateral, piernas juntas en cualquier fase, cambio de piernas, rondada, cabriole/movimiento como aplaudiendo; movimiento ciclista, etc. con la/s rodillas dobladas o estiradas.</p>



2 Inversión hacia atrás	<p>Posición de partida: De pie, de rodillas, sentado, etc.</p> <p>Apoyo intermedio: Una mano, dos manos, codos, cabeza, etc.</p> <p>Posición final: De pie, de rodillas, sentado, etc.</p> <p>Movimiento de piernas: Apertura de piernas frontal, apertura de piernas lateral, piernas juntas en cualquier fase, cambio de piernas, rondada, cabriole/ movimiento como aplaudiendo; movimiento ciclista, etc. con la/s rodillas dobladas o estiradas.</p>
-------------------------	---



3 Rueda lateral	Posición de partida: De pie, de rodillas, etc.
-----------------	--

Apoyo intermedio: Una mano, dos manos, codos, cabeza, pecho, cuello, etc.

Posición final: De pie, de rodillas, sentado, etc.

Movimiento de piernas: Apertura de piernas lateral, piernas juntas en cualquier fase,

cambio de piernas, movimiento como aplaudiendo, etc. con la/s rodillas estiradas o dobladas.

4 Voltereta hacia adelante

Posición de partida: De pie, de rodillas, etc.

Técnica: Sobre la cabeza, sobre un hombro, etc.

Posición final: De pie, de rodillas, sentado, pasando por espagat, etc.

Movimiento de piernas: Piernas juntas, sucesivamente, apertura de piernas, etc. con

la/s rodillas estiradas o dobladas.

5 Voltereta hacia atrás

Posición de partida: De pie, de rodillas, sentado, etc.

Técnica: Sobre la cabeza, sobre un hombro, etc.

Posición final: De pie, de rodillas, sentado, pasando por espagat, posición en corza, etc.

Movimiento de piernas: Piernas juntas, sucesivamente, apertura de piernas, etc. con

la/s rodillas estiradas o dobladas.

6 Inversión/plancha con el pecho hacia adelante

Posición de partida: De pie, de rodillas, tumbado, etc.

Posición final: De pie, de rodillas, pasando por espagat, etc.

Movimiento de piernas: Piernas juntas, sucesivamente, apertura de piernas, etc.

con la/s rodillas estiradas o dobladas.



7 Inversión/ plancha con el pecho hacia atrás

Posición de partida: De pie, de rodillas, etc.

Posición final: Tumbado, de rodillas, pasando por espagat, etc.



Movimiento de piernas: Piernas juntas, sucesivamente, espagat, etc. con la/s

rodillas estiradas o dobladas



8 Voltereta de pecho hacia delante- Sardina (Arquear la espalda, cayendo hacia el pecho, pasando sobre el hombro con apoyo, rodando sobre la espalda)

Posición de partida: De pie, de rodillas, etc.

Posición final: Sentado, etc.

Movimiento de piernas: Piernas juntas, sucesivamente, con espagat, movimiento

ciclista, etc. con la/s rodillas estiradas o dobladas.



9 Voltereta de pecho hacia atrás- Sardina hacia atrás (rodando sobre la espalda, pasando sobre la espalda con apoyo, arquear la espalda rodando sobre el pecho).

Posición de partida: De pie, sentado, etc.

Posición final: Tumbado, de rodillas, pasando por espagat, etc.

Movimientos de piernas: Piernas juntas, sucesivamente, con espagat, movimiento ciclista, etc. con la/s rodillas estiradas o dobladas.



10 Rotación lateral pasando por puente y finalizando con extensión de pierna libre a espagat (dorsal).

Posición de partida: De rodillas, de pie, etc.

Posición final: De pie.

Movimientos de piernas: Espagat con flexión de tronco atrás al ponerse de pie



11 Rotación lateral con el tronco arqueado hacia atrás.

Posición de partida: De pie, sentado, etc.

Apoyo intermedio: Una mano, dos manos, codos, pecho, etc.

Opciones de apoyo: Pasando por puente con 1-2 piernas o, levantar las piernas del suelo.

Posición final: De pie, de rodillas, tumbado, etc.



Movimientos de piernas: Piernas juntas, sucesivamente, con espagat, etc. con la/s rodillas estiradas o dobladas.

Nota: Este elemento se evalúa desde el momento en que la gimnasta comienza a arquearse hacia atrás a un puente. La rotación puede continuar sobre las rodillas, sin interrupción, para completar 360°.



12 Zancada- Voltereta Vuelo: Con o sin espagat de 180°.

(Dive Leap)

Técnica: Recto, sobre un hombro, etc.

Posición final: De pie, de rodillas, pasando por espagat, etc.

Movimientos de pierna: Rodillas dobladas, rodillas estiradas, piernas sucesivas (para la voltereta)

13 Rotación con elevación de la pierna

(ilusión y sus variantes)

Fase media: Con el tronco horizontal o más abajo, con o sin apoyo de la mano.

Posición final: Tronco flexionado/levantado en diferentes direcciones, finalizando en el suelo, etc.

Movimientos de piernas: Con rodilla/s dobladas en cualquier fase o, con rodillas estiradas

Los elementos pre acrobáticos son ilimitados pero no pueden repetir el grupo. No suman al valor de dificultad. No están autorizados pre acrobáticos tengan fase de vuelo, como tampoco elementos que queden en posición de vertical por más de 1 segundo

Penalización Jueces de Ejecución: ELEMENTO PRE ACROBÁTICO REPETIDO: 0.30 descuento (variedad)

16 DIFICULTAD jueces (D)

Los jueces evaluarán la Composición del Ejercicio de la siguiente manera (D):

- Evaluar todas las dificultades y verificar que las mismas sean ejecutadas de manera válida.
- Verificar la ejecución de los DOS intercambios y las dificultades corporales.
- Verificar que se realicen los elementos de colaboración entre las gimnastas.

- Verificar la presencia de cada Grupo Técnico Fundamental del aparato.
- Aplicar el puntaje correspondiente

17 COMPONENTES ARTÍSTICOS:

Los componentes artísticos

17.1 Idea Guía- Carácter

17.1.1 Una idea-guía, que confiere a la representación una identidad única, se consigue mediante un estilo de movimiento unificador, distintivo y claramente definido, que pone de relieve la actuación única que el conjunto hace del carácter de la música.

17.1.2 La idea-guía puede contener un desarrollo (una historia), p. ej. en la que los cambios de carácter en la música se reflejen en cambios en el carácter de los movimientos, o puede ser constante (un tema fijo), p. ej. con la misma definición de carácter de principio a fin.

17.2 Música y Movimiento

17.2.1 Debe haber una correlación total entre los movimientos y la música, a cargo de:

- El contraste de los movimientos de acuerdo con los acentos de tempo, el ritmo y la música
- La capacidad para expresar el carácter y las respuestas emocionales a la música a través del cuerpo.

17.3. Expresión

17.3.1 Un conjunto transforma un ejercicio estructurado en una actuación artística mediante el uso de la expresión corporal y facial.

17.3.2 La expresión corporal es una unión de fuerza y potencia con belleza, plasticidad y elegancia en los movimientos. El lenguaje corporal se utiliza para expresar la fuerza física y emocional, la seguridad y el dominio total de la actuación.

· La expresión corporal se consigue mediante una amplia participación de los diferentes segmentos corporales, es decir, cabeza, cuello, hombros, brazos, manos, tronco, caja torácica, caderas, piernas, pies.

· La expresión corporal se aprecia tanto en la calidad de los movimientos naturales de la gimnasta como en la calidad e intensidad de la presentación de los detalles coreográficos del carácter.

· La expresión corporal puede potenciarse modulando el tempo/intensidad dentro de los movimientos (p. ej. movimientos rápidos-lentos-rápidos de brazos, contracción-relajación, suspensión desvanecimiento, movimiento-respiración, etc.).

17.3.3 La expresión facial es la comunicación de sentimientos al público:

· Los sentimientos se basan en la respuesta emocional de las gimnastas a la música y a la idea directriz (idea-guía) elegida.

- Los sentimientos se comunican sin exagerar, hacer muecas, imitar o sincronizar los labios.

- Los ojos se utilizan para expresar emociones y la historia/tema, y para dirigir la atención del público.

- La intensidad de la expresión facial varía en las distintas partes de la actuación: Desde partes en las que se prioriza totalmente la expresividad hasta partes técnicas en las que el rostro expresa naturalmente menos, sin quedarse completamente en blanco y sin pasar a una mirada concentrada

17.4. Secuencia de pasos de danzas S  Debe haber en la coreografía 2 PASOS DE DANZAS OBLIGATORIOS.

Debe tener las siguientes características: secuencia de pasos rítmicos de danzas de salón, folclóricas, danzas modernas, etc., como mínimo 8 pasos TIEMPOS MUSICALES (8 segundos), durante los cuales el aparato está en movimiento.

Estos pasos deben guardar las siguientes correlaciones:

- Deben estar en concordancia total con el tiempo, ritmo y acento musicales.
- Los verdaderos pasos de danza deben tener una variedad de niveles, direcciones, velocidades y/o modalidades de movimiento, de acuerdo al tiempo, ritmo, carácter y acento de la música. (no simplemente caminar, correr o marcar el paso).
- Deben realizarse con desplazamiento al menos una parte.
- Deben ser coordinados por un movimiento libre del aparato (no aparato estático).
- Pueden ser o no iguales para todas las gimnastas.

Los pasos de danzas no serán válidos con:

- Caída/tropezón de la/s gimnasta/s o pérdida del aparato.
- Menos de 8 segundos.
- Combinación realizada totalmente en el piso.
- Aparato estático o decorativo.
- Participación parcial del conjunto.
- Secuencia sin variación.
- Con elemento(s) Pre acrobático(s) o Dificultades Corporales.
- Lanzamiento alto en la serie de pasos rítmicos

17.5 Cambios dinámicos: Definición

17.5.1 Una composición estructurada en torno a una pieza musical concreta utiliza los cambios de tempo e intensidad para construir una idea-guía y crear contrastes reconocidos por el público

17.5.2 Una composición estructurada en torno a una pieza musical concreta utiliza los cambios de tempo e intensidad para construir una idea-guía y crear contrastes reconocidos por el público:



- Los contrastes en el tempo o la intensidad de los movimientos aparecen instantáneamente, de una parte, del ejercicio a la siguiente.
- Aumento o reducción gradual del tempo o la intensidad de los movimientos, dentro de una parte del ejercicio.
- Crear un contraste mediante movimiento(s) (mín. 2) que demuestren intencionadamente un tempo/intensidad opuesto/a al tempo/intensidad general. Por ejemplo, algunos compases/frase(s) musicales extremadamente lentos o extremadamente rápidos.

17.6 Efectos con música: Definición

17.6.1 La colocación estratégica de movimientos específicos del cuerpo y/o del aparato, coreografiados para resaltar momentos musicales significativos, creando una unión única que atrae la atención del público, se reconoce como un 'Efecto con música'. El Efecto promueve la relación original entre la música específica y los movimientos específicos desarrollados por el conjunto (es decir, una composición única, distinguible de todas las demás).

17.7. Organización del trabajo colectivo

17.7.1. El carácter típico del ejercicio de grupo es la participación de cada gimnasta en el trabajo homogéneo del grupo en un espíritu de cooperación.

17.7.2. Cada composición debe tener diferentes tipos de organización en el trabajo colectivo: mínimo 1 de cada uno de los siguientes tipos de trabajo colectivo, manteniendo un equilibrio entre ellos, de manera que no predomine un tipo en la composición.

GUIA PARA EL TRABAJO COLECTIVO

1. **SINCRONIZACIÓN:** *ejecución simultánea del mismo movimiento con la misma amplitud, velocidad, dinamismo, etc.*
2. **EJECUCIÓN "CORAL":** *ejecución simultánea de diferentes movimientos por las 4 gimnastas con diferente amplitud, velocidad o dirección.*
3. **RÁPIDA SUCESIÓN O CANON:** *ejecución por las 4 gimnastas, una después de la otra. El movimiento empieza inmediatamente después o durante el mismo movimiento de la gimnasta previa.*
4. **CONTRASTE:** *ejecución por las 4 gimnastas en contraste por velocidad (lento-rápido) o intensidad (con fuerza-suavidad) o nivel (de pie-suelo) o dirección o movimiento (pausa-continuo).*

17.8 Conexiones

17.8.1 Una conexión es un 'vínculo' entre movimientos o dificultades. Las conexiones y/o pasos de conexión bien desarrollados son necesarios para crear armonía y fluidez en la actuación.

17.8.2 Todos los movimientos, tanto del cuerpo como del aparato, deben tener una relación lógica e intencionada entre sí, de modo que un movimiento/elemento pase al siguiente por una razón identificable.



17.9 Ritmo y final de musica

17.9.1 Los movimientos del cuerpo y del aparato deben correlacionarse con precisión con los acentos musicales y las frases musicales.

17.9.2 Tanto el cuerpo como el aparato deben dejarse llevar por el tempo de la música.

17.9.3 El final del ejercicio debe coincidir exactamente con el final de la música.

17.10 Uso del espacio: el área de competencia debe ser utilizada completamente

EXPLICACIONES
Las formaciones deberían crearse con una variedad en lo siguiente:
*Ubicación en diferentes áreas del practicable: centro, esquinas, diagonales, líneas.
*Distribución de las posiciones dentro de las formaciones (mirando adelante, atrás, una a otra, etc.)
*Diseño: círculos, líneas en todas las direcciones, triángulos, etc.
*Amplitud: tamaño/ profundidad del diseño (amplio, cerrado, etc.)

Penalización de Artístico: 0,30 por falta de variedad en el diseño de las formaciones

Penalización de Artístico: 0,30 por falta de amplitud en el diseño de las formaciones

17.7 La nota Total de Juez Artístico parte de 10 puntos y por cada falta se realizarán las deducciones correspondientes.

CUADRO DE DESCUENTO DE ARTÍSTICO

Penalizaciones	0.30 p.	0.60 p.	1.00 p.
IDEA-GUÍA y CARÁCTER DEL MOVIMIENTO	Está presente en la mayor parte del ejercicio: <ul style="list-style-type: none"> Idea-guía presente La mayor parte del ejercicio tiene carácter Buena variedad de partes del cuerpo Buena variedad de tipos de movimientos Con o sin variedad en la organización del trabajo en grupo (no es un requisito) 	Está presente en partes del ejercicio: <ul style="list-style-type: none"> Clara unidad entre los detalles y la música Mínimo 5 partes tienen carácter Con o sin variedad (sin requisito) 	NO tiene prioridad <ul style="list-style-type: none"> Menos de 5 partes tienen carácter
EXPRESIÓN CORPORAL	Completamente desarrollada en partes del ejercicio <ul style="list-style-type: none"> Participación plena en un mínimo de 2 partes Menos de 4 momentos con participación inexistente 	Desarrollada momentáneamente o no desarrollada en el ejercicio: <ul style="list-style-type: none"> Participación plena en menos de 2 partes O bien, 4 o más momentos con participación inexistente <i>Puede haber participación parcial durante cualquier duración del ejercicio.</i>	
FACIAL EXPRESIÓN	Desarrollado momentáneamente o no desarrollado en el ejercicio: <ul style="list-style-type: none"> Prioridad completa en menos de 2 partes O bien, 4 o más momentos con la cara en blanco o concentrada 		
PASOS DE DANZA (requisito: 2)	Por cada Combinación de pasos de danza a ritmo y con carácter que falte		
CAMBIOS DINÁMICOS y EFECTOS (requisito: en total 4)	Por cada Cambio Dinámico/Efecto que falte		
TRABAJO COLECTIVO (requisito: 4 tipos)	Por cada tipo de trabajo colectivo (Sincronización, Coral, Rápida Sucesión/Canon, Contraste) que falte		

CONTACTO ENTRE APARATOS Y GIMNASTAS	1 o más gimnastas sin aparato durante 5 segundos o más (penalización 1 vez por ejercicio)	Si 1 o más aparatos no están en contacto con ninguna gimnasta en la pose inicial o final (falta de composición).	
INTRODUCCIÓN MUSICAL	Una introducción musical de 4 segundos o más		
MÚSICA NORMAS	Música que no se ajusta a las normas		
Música-movimiento al FINAL DEL EJERCICIO	Falta de armonía entre la música y el movimiento al final del ejercicio.		

CONEXIONES	Penalizaciones									
	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	0.60	0.70	0.80	0.90	1.00
	1.10	1.20	1.30	1.40	1.50	1.60	1.70	1.80	1.90	2.00
RITMO	Penalizaciones									
	0.10	0.20	0.30	0.40	0.50	0.60	0.70	0.80	0.90	1.00
	1.10	1.20	1.30	1.40	1.50	1.60	1.70	1.80	1.90	2.00

FORMACIONES	Insuficiente variedad en el diseño de las formaciones
	Insuficiente variedad en la amplitud de las formaciones

18. EJECUCIÓN TÉCNICA

18.1 Los jueces de ejecución exigen que los elementos se ejecuten con perfección técnica. Se espera que las gimnastas incluyan en su ejercicio únicamente elementos que pueda ejecutar. Todas las desviaciones de esta expectativa serán deducidas por los jueces.

18.2 Cada conjunto comenzará con una nota de 15 puntos y por cada falta se realizará la deducción correspondiente.

CUADRO DE DESCUENTOS DE EJECUCIÓN TÉCNICA

Penalizaciones	0 1 0	0 3 0	0.50 o más
Faltas Técnicas: todas las penalizaciones enumeradas se dan cada vez, independientemente de la cantidad de gimnastas en falta (penalizaciones generales), a menos que se especifique lo contrario en letra negra (estas faltas se dan para cada gimnasta)			
Música	Falta de sincronización entre el ritmo individual y el del conjunto.	Ausencia de armonía entre música-movimiento al final del ejercicio debida a la pérdida del aparato: 0.30 + pérdida de aparato	Ausencia de armonía entre música- movimiento al final del ejercicio
Sincronización	Falta de sincronización entre las gimnastas.		



Formaciones Y	Alteración de la formación	Colisión entre las gimnastas/ aparatos (+ todas las consecuencias)	
Desplazamientos	Imprecisión en la dirección y la forma de los desplazamientos.		
Movimientos corporales			
Generalidades	Movimiento incompleto		
	Desplazamiento o sin lanzamiento: ajuste de la posición del cuerpo sobre el suelo.		
Técnica de Base	Segmento corporal mantenido incorrectamente durante un movimiento		
	Pérdida de equilibrio movimiento suplementario sin desplazamiento (cada gimnasta)	Pérdida de equilibrio: movimiento adicional con desplazamiento (cada gimnasta)	Pérdida de equilibrio con apoyo de una o dos manos o apoyo sobre el aparato (cada gimnasta) Pérdida total de equilibrio con caída: 0,70 (cada gimnasta)
Saltos	Pequeña Falta de amplitud en la forma;	Mediana falta de amplitud en la forma.	Gran falta de amplitud en la forma.
	Recepción pesada		
Equilibrio	Pequeña Falta de amplitud en la forma;	Mediana falta de amplitud en la forma.	Gran falta de amplitud en la forma.
		Forma no mantenida por 1 segundo	
	Pequeña Falta de amplitud en la forma;	Mediana falta de amplitud en la forma.	Gran falta de amplitud en la forma.



Rotaciones	Forma ni definida ni fijada	Eje del cuerpo no vertical y terminar con un paso	
	Apoyo del talón durante una parte de la rotación cuando se ejecuta en "relevé"		
	Desplazamiento (deslizamiento) durante la rotación	Saltitos durante la rotación o interrupción	
Elementos Pre-acrobáticos	Recepción pesada	Elemento pre acrobático idéntico.	Elemento pre acrobático prohibido





Penalizaciones	0.10	0.30	0.50 o más
Aparatos			
Pérdida del aparato (por gimnasta)			Pérdida y recuperación sin desplazamiento 0.50
			Pérdida y recuperación después de un pequeño desplazamiento (1-2 pasos) 0.70
			Pérdida y recuperación después de un gran desplazamiento (3 o más pasos) o fuera del practicable (independiente de la distancia): 1.00
			Pérdida del aparato y utilización del aparato de reemplazo: 1.00
			Pérdida del aparato (sin contacto) al final del ejercicio: 1.00
Técnica (para la trayectoria imprecisa se penalizará el error más grave-no por gimnasta)	Trayectoria imprecisa y recuperación al vuelo con 1 o 2 pasos o un ajuste de posición sin paso	Trayectoria imprecisa y recuperación al vuelo con 3 o 4 pasos	Trayectoria imprecisa y recuperación al vuelo con 5 o más pasos
	Recuperación incorrecta con ayuda de una mano (Excepción toma de pelota fuera del campo visual)	Recuperación incorrecta con contacto involuntario con el cuerpo. Elementos decorativos no reglamentarios	
		Durante la colaboración inmovilidad visible de uno o varios aparatos	



		por mas de 4 segundos.	
		Al principio del ejercicio una o varias gimnastas están sin el aparato más de 4 seg.	
		Gimnasta estática/ Aparato estático(independiente mente del número de gimnasta)	
		Al final del ejercicio ninguna de las gimnastas está en contacto con el aparato (error composición)	
ARO			
Técnica de Base	Manejo incorrecto: alteración del plano de trabajo, vibraciones Rotación irregular sobre su eje vertical (cada vez)		
	Recuperar tras lanzar: contacto con el antebrazo	Recuperar tras lanzar: contacto con el brazo	
	Rodamiento incorrecto con rebote y rodamiento involuntariamente incompleto sobre el cuerpo		
	Deslizamiento en el brazo durante las rotaciones		
		Paso a través: tropezar con el aro (cada gimnasta)	

REGLAMENTACIÓN DE LA MODALIDAD SUB 14 OPEN (DUOS):

1. COMPETICIONES Y PROGRAMAS

1.1 Sub 14 OPEN participaran en equipo conformado por 2 (dos) gimnastas

La conformación de este dúo podrá ser con gimnastas nacidas en año 2012, 2013 y/o 2014, con la condición que las mismas participen de la instancia final nacional de los Juegos Evita en la modalidad conjunto.



1.2 PROGRAMA PARA DÚOS

El programa para los DÚOS consistirá de 1 ejercicio con elemento PELOTA, una para cada gimnasta

2. MÚSICA

2.1 La duración de la serie será entre 1:15" a 1:30`.

2.2 Todos los puntos de este ítem guardan relación con modalidad conjunto.

3. REQUISITOS PARA DUO

3.1 Las dificultades corporales requeridas serán una de cada Grupo corporal (min 3/max 4)





- Las dificultades de la tabla (ver cuadro de conjunto) son las únicas que se podrán seleccionar y contarán para la suma de dificultad corporal, guardan el valor expresado en el cuadro de conjunto.
- las dificultades obligatorias deben realizarse de manera simultánea por todas las gimnastas.
- En el caso de BD a elección, la misma puede realizarse en rápida sucesión o de manera simultánea.

3.2 Intercambios: todas deberán lanzar su aparato y recibir un aparato de su compañera. Podrán sumarse criterios de lanzamiento y recepción hasta 0.40 incluyendo la base de 0.20. Los intercambios podrán ser: ALTO LANZAMIENTO (más de dos veces la altura de la gimnasta) o LARGO LANZAMIENTO (distancia de 6 mts). Se podrá optar por un intercambio a elección según número total de BD. (min 1/max 2)

3.3 BD+ED= TOTAL 5.

3.3 La cantidad de pre-acrobáticos exigidas será UNO en forma aislada, tendrán que estar coordinados obligatoriamente con un grupo técnico del aparato. El pre-acrobático deberá ser ejecutado correctamente y no tendrá valor si presenta una falta técnica mayor a 0.10 puntos. Todas las gimnastas deben realizar el elemento pre acrobático IDÉNTICO en la misma dirección y el mismo debe ser diferente al utilizado en Colaboraciones. (ver cuadro de conjunto)

3.4. APARATOS TÉCNICOS DEL ELEMENTO SERÁ REQUISITO PRESENTAR UNO DE CADA GRUPO TÉCNICO FUNDAMENTAL, realizado SIMULTÁNEAMENTE e IDÉNTICO, por las dos gimnastas.

Grupos Técnicos Fundamentales de Aparato	Grupos Técnicos No-Fundamentales de Aparato
Rebotes: <ul style="list-style-type: none"> • Serie (mín.3) de rebotes pequeños (por debajo del nivel de la rodilla) • Un rebote alto (nivel de la rodilla o superior) • Rebote visible desde el suelo o parte corporal 	 <ul style="list-style-type: none"> • Movimiento de “inversión” de la pelota • Rotaciones de la mano/s alrededor de la pelota • Serie (min.3) de pequeños rodamientos acompañados • Rotación(es) libre de la pelota en una parte del cuerpo
 Rodamiento de la pelota sobre mínimo 2 grandes segmentos corporales	
 Movimientos en ocho de la pelota con movimientos circulares del brazo (brazos)	 <ul style="list-style-type: none"> • Rodamiento de la pelota por el suelo • Rodamiento del cuerpo encima de la pelota por el suelo
Recepción de la pelota con una mano, desde un lanzamiento alto.	

El manejo de la pelota sujeta con dos manos no es típico de este aparato, por tanto, no debe predominar en la composición.




La ejecución de todos los Grupos Técnicos con la pelota apoyada sobre la mano es correcta únicamente cuando los dedos se unen de forma natural y la pelota no toca el antebrazo.

Nota: *La acción de botar o de recuperar el bote debe producirse durante la BD.*

Nota: *Debe proceder de un lanzamiento mediano o grande (no de un pequeño lanzamiento o reimpulso).*

Nota: ~~Icono~~ *Estos Rodamientos pueden ser pequeños, medianos o grandes.*

Otros grupos técnicos no fundamentales

	Lanzamientos y recepciones
	Transmisión del aparato de una parte a otra del cuerpo o por debajo de las piernas
	Equilibrio inestable en una parte del cuerpo



3.5 Colaboraciones: Un ejercicio de dúo también se define por el trabajo cooperativo armonioso donde la gimnasta entabla una relación con uno o más aparatos y/o con su compañera, se realiza:

- Variedad de desplazamiento, direcciones y formaciones.
- Con o sin contacto directo con las compañeras
- Con o sin rotación
- Con posible apoyo en el aparato o gimnastas

Las colaboraciones son válidas si las realizan todas las gimnastas sin ninguna de las siguientes faltas:

- todas las gimnastas no participan en las acciones de colaboración
- Pérdida de aparatos
- Pérdida de equilibrio con apoyo en la mano o aparato o caída de la gimnasta
- Colisión de las gimnastas
- Colisión del aparato
- Gimnasta inmóvil o aparato/gimnasta sin aparato, cada uno por más de 4 segundos
- Una gimnasta en posición elevada durante más de 4 segundos
- Elemento prohibido
- Elementos pre-acrobáticos con técnica no autorizada
- El aparato se lanza a su compañero después ella completa su rotación (el aparato debe estar en vuelo durante la rotación)

3.7.1 El valor de las mismas será el que figura en el cuadro a continuación. Serán exigidas mínimo 3, máximo 6 de la siguiente manera. 1 CC, 1 CR, 1 múltiple y 3 a elección.

LAS COLABORACIONES SE CONTARÁN POR ORDEN DE APARICIÓN (sean o no correctamente ejecutadas). Sólo se tendrán en cuenta las 6 primeras, todas las colaboraciones que superen las pedidas enriquecerán la coreografía, pero no adicionan puntaje extra.

Los preacrobáticos utilizados en las colaboraciones deberán ser de grupos diferentes al pedido como "el preacrobático aislado". La repetición del mismo grupo de preacrobáticos anulará el segundo ejercicio.



TIPO DE COLABORACIONES

- CC
0.20
- Situación en donde las integrantes intercambian los aparatos con forma idéntica de la técnica de elementos, sin gran lanzamiento: 2 acciones requeridas para dúo de manera sucesiva.
- Acciones válidas que se pueden realizar con: *Distribución del aparato *Acciones de elevación/apoyo en las gimnastas o aparatos * Transmisiones del aparato de una gimnasta a otra/Devolución. *Reenvío de un aparato.
- Acciones adicionales válidas que deben realizarse con: *Paso por encima, por debajo o a través de compañeras o sus aparatos. *Una construcción con los aparatos interrelacionados que forman una imagen con los dos aparatos claramente fijados durante 2 segundos es válida para CC.
- CR
0.20 (Base)
- Una o más gimnastas que realizan la siguiente secuencia de elementos, denominada "acción principal": lanzamiento alto o largo del propio aparato por parte de una o más gimnastas, seguido por un elemento dinámico de la rotación del cuerpo durante el vuelo del aparato con pérdida del control visual seguido por una captura inmediata del aparato propio o de una compañera después del elemento dinámico de rotación del cuerpo.
- En caso que la acción principal sea ejecutada por más de una gimnasta, debe realizar la rotación idéntica.
- Se pueden utilizar criterios para incrementar valor según COP.
- C Múltiple
0.20
- Definición: Un simultáneo Lanzamiento alto (más de 2 alturas de la gimnasta) o lanzamiento largo (mínimo 6 m) de dos aparatos arrojada por una gimnasta a su compañera, realizada de la siguiente manera:
- puede ser en igual dirección o diferente (opuesta) el lanzamiento de 2 aparatos. La gimnasta puede tomar su propio aparato luego de ser lanzado (siempre respetando la altura del lanzamiento).

Todos los requisitos exigidos deben estar presentes. Por ausencia de cada uno se penalizará 0.50. NO HAY PENALIZACION POR EXCESO SALVO CONSIDERACION EN VALOR ARTISTICO SI LO HUBIERE.

4. TRABAJOS COLECTIVOS EN DÚOS:

Para los Dúos, el trabajo coral no es obligatorio, sin embargo, cada composición debe tener como requisito uno de cada uno de los otros tipos de trabajo colectivo:



1 SINCRONIZACIÓN

1 CONTRASTE

1 CANON

Penalización por el jurado de Ejecución por ausencia de cada tipo de trabajo (cada vez) 0.30 puntos.

4.1 DESCUENTOS ARTISTICOS Y TECNICOS: todos los descuentos detallados en conjunto serán tenidos en cuenta para Dúo, agregando los siguientes descuentos específicos de Aparato

Descuentos técnicos de pelota (todos de 0.10 de descuento)

Pelota	
Técnica de base	Manejo incorrecto: pelota apoyada en el antebrazo ("agarrada") o visiblemente apretada con los dedos
	Rodamiento involuntariamente incompleto sobre el cuerpo
	Rodamiento incorrecto con rebote
	Pelota recuperada involuntariamente con las dos manos (Excepción: recuperación fuera del campo visual)

CUADRO RECAPITULATIVO

	SUB 14 OPEN CONJUNTO	SUB 14 OPEN DUO
APARATO	MANOS LIBRES y ARO	PELOTA
TIEMPO	1.45 a 2.00 minutos	1.15 a 1.30 minutos
FORMACIONES	Mínimo 6 (-0.50 juez ejecución por cada faltante)	Mínimo 4 (-0.50 juez ejecución por cada faltante)
DIFICULTAD CORPORAL	6 Dificultades Manos libres: 2 de cada grupo corporal del cuadro. 3 Dificultades en Aro: 1 de cada grupo corporal del cuadro	Min 3/ máx. 4: 1 de cada grupo corporal





INTERCAMBIOS	2 Dificultades de Intercambio	Min 1/ Max 2 (BD+ ED= TOTAL 5)
COLABORACIONES	Manos libres: 6 2CC, 2 CR Y 2 LIBRES ARO: 5 1CC, 1CR, 1 C Multiple y 2 LIBRES	Pelota: min 3/max 6 <ul style="list-style-type: none"> • 1CC • 1CR • 1 MULTIPLE • 3 LIBRE
SECUENCIA DE PASOS DE DANZA	Mínimo 2 (-0.30 Juez ARTÍSTICO por cada faltante)	Mínimo 2 (-0.30 Juez ARTÍSTICO por cada faltante)
PRE ACROBATICO	-----	Mínimo 1

ANEXOS

Sistema de desempates:

- a) Para las clasificaciones a las finales por aparato:



Si el empate se produce en el 8vo puesto, siendo que entran a la final 8 conjuntos por aparato, la modalidad de desempate será la siguiente:

- 1- Se verá la mejor nota final de ejecución de la serie en cuestión;
- 2- Si aún persiste el empate, pasan ambos a la final correspondiente, sorteando entre ambos quien pasará en 9no lugar.

b) Para las premiaciones generales y por aparato: siendo que el reglamento general de los Juegos Nacionales Evita no se contempla la posibilidad de empate, se tendrá en cuenta al momento de premiar la nota exacta del conjunto, incluso cuando la diferencia entre notas sea menor a 0.05 (siendo este puntaje el descuento menor que figura en el Código de Puntuación).

APARATO	DIMENSIONES	DIÁMETRO INTERNO: mín 75 cm, máximo 90 cm. Al tener gimnastas de diferentes alturas dentro del conjunto, se sugiere tomar como referencia para las medidas a la gimnasta del equipo de mediana estatura, ya que todos los aros del conjunto deben ser iguales.



 ARO	MATERIAL PESO	Poliuretano, plástico u otro material sintético similar, PVC. Se sugiere diámetro de caño de 15 a 18 mm. Min 280 gr. (peso final incluyendo el forrado del aro con papeles autoadhesivos o cinta adhesiva y/o cinta scotch)
 PELOTA	DIMENSIONES MATERIAL PESO	DIÁMETRO de 16 a 20 cm. La pelota tiene forma esférica goma o plástico. Todas las pelotas del dúo deben ser iguales en tamaño, material y peso, pudiendo variar en el color. Mínimo 300 gr.



GOALBALL

1. Se participará en la CATEGORÍA SUB 18. Nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013.
 - 1.1. La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo y 2 personas de Staff, y el reglamento oficial se puede encontrar en <https://goalball.sport/about-goalball/rules-and-downloads/>
 - 1.2. Aclaración: La totalidad de los participantes del torneo deben estar dentro de la clasificación B1, B2 y B3 sin excepción.
2. PARTICIPANTES
 - 2.1. Clasificación: La competencia será de carácter mixto.
 - 2.2. Composición de los equipos
 - 2.2.1. Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por cuatro (4) jugadores, (una mujer como mínimo). Cada equipo podrá tener hasta dos (2) técnicos en el banquillo. El número total máximo de personas permitidas por equipo es de seis (6), dos técnicos y cuatro jugadores. En el área de banquillo solo se permitirán, dos técnicos.
 - 2.3. Todos los participantes del torneo deben tener entre 13 a 18 años.
 - 2.4. La jugadora mujer: Es obligación para participar de forma competitiva que el equipo cuente en su formación al menos con una mujer.
3. JUGADOR LESIONADO
 - 3.1. Si en un equipo se lesiona alguno de los tres participantes, masculinos, el equipo podrá continuar participando en la categoría de competencia (este punto será aclarado en la charla técnica).
 - 3.2. Si un jugador se lesiona, el equipo puede continuar jugando con dos jugadores. Si el jugador lesionado no se recupera para el próximo partido el equipo podrá jugar los partidos siguientes con dos jugadores.
 - 3.3. Aclaraciones:
 - 3.3.1. Los árbitros deben ser notificados por escrito durante el sorteo, de cualquier jugador/es o alumnos del equipo que no estén involucrados en el juego, pero se ubicara en el banco, en este caso estos jugadores o alumnos 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 deberá abandonar el área de banco y se cobrara un penal en contra.
 - 3.3.2. Estará 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.
4. ARBITRO:
 - 4.1. Se contará con nueve Árbitros oficiales: 1 (un) Coordinador, 8 (ocho) árbitros para realizar las diferentes funciones
 - 4.2. Se solicitará ayuda a voluntarios o para cumplir las funciones de juez de línea.
5. TIEMPO DE JUEGO
 - 5.1. Un partido será de un total de 16 minutos dividido en 2 mitades de 8 minutos cada uno.





- 5.2. Habrá al menos 5 minutos entre el final de un juego y el comienzo del siguiente.
- 5.3. Una señal auditiva será dada 5 minutos antes de comenzar el partido. También habrá una segunda señal audible a los 90 segundos antes de comenzar cada mitad.
- 5.4. Los jugadores que van a empezar cualquier de los dos medios tiempos deben estar en cancha, de frente a su propio arco y listos para la revisión de gafas, 90 segundos antes del comienzo de cada mitad. En caso de incumplimiento resultará en un penal de equipo o personal, por retraso de juego "TEAM PENALTY or PERSONAL PENALTY- DELAY OF GAME".
- 5.5. El entretiempo será de 3 minutos de duración.
- 5.6. Todos los equipos y jugadores deben estar listos para comenzar el partido cuando la mesa de árbitros anuncia "TIME" o cuando haya una señal auditiva. En caso de incumplimiento resultará en un penal de equipo o personal, por retraso de juego. "TEAM PENALTY or PERSONAL PENALTY- DELAY OF GAME". Cualquier mitad se considerará completa al final del tiempo.





HANDBALL DE PLAYA

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 13 (deportistas nacidos en el año 2013, 2014 o 2015). La delegación estará conformada por dos equipos, uno masculino y otro femenino.
 - 1.2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica será Libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
 - 1.3. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por ocho (8) jugadores y un (1) Entrenador. Se sugiere que sean del mismo género que el equipo que acompañan. Deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencias.
 - 1.4. La delegación de esta disciplina se completará con un delegado.
2. Reglamentación
 - 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la IHF, de Handball de Playa, teniendo en cuenta las especificaciones detalladas en el presente documento.
 - 2.1.1. El área de juego tendrá una extensión aproximada de 15 metros de largo, por 12 metros de ancho.
 - 2.1.2. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de diez (10) minutos cada uno (tiempo neto), con un descanso de cinco (5) minutos entre sí.
 - 2.1.2.1. Si el resultado al finalizar un tiempo es un empate, se procederá a definir el ganador de dicho parcial mediante "Gol de oro".
 - 2.1.3. Al ganador de cada tiempo se le concederá un punto.
 - 2.1.4. Si el mismo equipo gana ambos tiempos/sets será el vencedor.
 - 2.1.5. En caso de que gane un tiempo cada equipo, quedando empatados, se definirá el vencedor mediante los "shoot-outs".
 - 2.1.6. Cada equipo podrá disponer de un "tiempo muerto" por cada mitad de tiempo regular.
 - 2.1.7. La pelota será de goma, no resbaladiza, con un peso de entre 300 y 350 gr, y una circunferencia aproximada de 50 cm, según provea la Organización.
 - 2.1.8. Indumentaria:
 - 2.1.8.1. Todos los jugadores de campo deben contar con uniformes idénticos.
 - 2.1.8.2. Cada jugador deberá contar, en la parte anterior y posterior de su musculosa/top, con su número identificador, el cual debe ser de un color que contraste con el del uniforme.
 - 2.1.8.3. El jugador que ingresa al campo de juego como portero debe utilizar un uniforme que lo distinga de los jugadores de campo de ambos equipos, y del portero del equipo contrario.
 - 2.1.8.4. Todos los jugadores deberán participar descalzos. Pueden utilizar medias y/o vendajes deportivos.
 - 2.1.8.5. No estará permitido el uso de ningún accesorio ni objetos que puedan resultar peligrosos para los jugadores.
3. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".
4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.
 - 4.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:



- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 0 (cero) punto por partido perdido.
- 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 sets a 0, con resultado de 10 a 0, cada set.

4.2. Criterios de Desempate:

4.2.1. Para definir las posiciones finales de las zonas, en la Fase Regular y Final en la "Zona A" para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

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

- Mayor diferencia entre sets a favor y sets en contra
- Mayor diferencia entre goles a favor y goles en contra.
- Menor cantidad de exclusiones.
- Sorteo.

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

4.4. En caso de empatar en el partido final de la Zona A o un partido en la Fase Final de la Zona B o C se definirá mediante "shoot-outs".

5. Premiación

5.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.

5.2. Se entregará la Copa de Handball de Playa a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





HOCKEY 7

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2012, 2013, 2014), en los géneros masculino y femenino.
 - 1.2. Cada equipo estará integrado por diez (10) jugadores y un (1) entrenador.
 - 1.3. La delegación se completará con un (1) delegado. Se sugiere que entre los acompañantes haya al menos uno de cada género, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.4. Cada equipo deberá desarrollar el partido con un (1) arquero y seis (6) jugadores de campo, salvo expulsiones reglamentarias. (El número mínimo de jugadores necesarios para dar comienzo a un partido es 4 de campo y el arquero, por equipo).
2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIH, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 3.2. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de diez (10) minutos cada uno, con cambio de lado sin descanso.
 - 3.3. El campo de juego será un rectángulo que abarcará la mitad de la extensión de una cancha reglamentaria.
 - 3.4. Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 10 en la parte posterior.
 - 3.5. Será obligatorio el uso de canilleras y protector bucal.
 - 3.6. Será obligatorio el uso de protección facial para defender los córneres cortos.
 - 3.7. Será obligatorio el uso de zapatillas para jugar en césped sintético, y no se permitirá utilizar botines de fútbol.
 - 3.8. No se permitirá el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física de las jugadoras.
 - 3.9. La acumulación de tres (3) tarjetas amarillas corresponderá automáticamente un (1) partido de suspensión.
 - 3.10. Las tarjetas amarillas acumuladas serán eliminadas en:
 - 3.11. Fase Final, Zona A, último partido (cruce de zonas por definición de puestos).
 - 3.12. Fase Final, Zona B o C, segundo partido de la llave.
 - 3.13. La aplicación de 1 (una) tarjeta roja, automáticamente inhabilitará a la jugadora a disputar el siguiente encuentro, como mínimo, y deberá esperar la sanción otorgada por el Tribunal de Disciplina.
4. Sistema de Competencia: Ver "Sistemas de Competencia".
5. Sistema de Puntuación.
 - 5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
 - 3 (tres) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto al equipo perdedor.
 - 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.
 - 5.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 3 a 0.





- 5.3. En caso de que a un equipo se le den por perdidos los puntos, el resultado final del partido será de 3 a 0.
 - 5.4. Criterios de Desempate
 - 5.4.1. En la Fase Regular y Final en la "Zona A" para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
 - 5.4.2. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:
 - Mayor cantidad de goles a favor.
 - Menor cantidad de goles en contra.
 - Sorteo.
 - 5.5. En caso de empatar en el tiempo regular de un partido se definirá de la siguiente manera:
 - Serie de tres (3) penales Australianos.
 - Serie de uno (1) penal Australiano hasta lograr el desempate.
 - 5.5.1. En todos casos, los penales deberán ser ejecutados por jugadores que hayan finalizado el encuentro. El entrenador contará con un (1) minuto para presentar la nómina de ejecutores, una vez finalizado el partido.
6. Premiación
 - 6.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.
 - 6.2. Se entregará la Copa de Hockey a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.



JUDO

1. Participantes

1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2012 y 2013), por cada provincia los equipos estarán conformados por 4 (cuatro) judocas (equipo masculino) y 4 (cuatro) judocas (equipo femenino), 2 (dos) entrenadores y 1 (un/a) árbitro provincial, el cual deberá estar a disposición de la Coordinación de la disciplina durante todo el evento. Se sugiere que estos sean uno de cada género. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia. En el momento del combate los judocas deberán estar acompañados por un entrenador, preferentemente de su mismo género.

1.2. En masculino se competirá en las categorías de pesos a saber:

Equipo Masculino
Menos de 50 kg
Menos de 60 kg
Menos de 73 kg
Más de 73 kg

2. En femenino se competirá en las categorías de pesos a saber:

Equipo Femenino
Menos de 44 kg
Menos de 52 kg
Menos de 63 kg
Más de 63 kg

3. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.

3.1. No podrán participar judocas en más de 1 categoría.

4. Reglamentación

4.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento FIJ (Federación Internacional de Judo).

4.2. De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún deportista, el mismo será descalificado.

4.3. Se participará en la modalidad de combates a 2 minutos.

4.4. El pesaje se desarrollará el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispondrá de dos horas para cumplir con este requisito y 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.

4.5. Estarán prohibidas las técnicas de kansetsuwaza y shimewaza.

5. Sistema de Competencia

5.1. El sistema utilizado será mixto con una primera 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.





- Al término de la etapa de clasificación las llaves de cuatro competidores se reordenarán del siguiente modo: Los cuatro primeros de cada zona (competirán del 1° al 4° Puesto)
 - Los cuatro segundos de cada zona (competirán del 5° al 8° Puesto)
 - Los cuatro terceros de cada zona (competirán del 9° al 12° Puesto)
 - Los cuatro cuartos de cada zona (competirán del 13° al 16L° Puesto)
 - Los cuatro quintos de cada zona (competirán del 17° al 20° Puesto)
 - Los cuatro sextos de cada zona (competirán del 21° al 24° Puesto)
- 5.2. En caso de no llegar a completar las cuatro zonas con todos sus participantes el sistema de competencia será el detallado en el “Sistema de Competencia”.
- 5.3. 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”.
- 5.4. Cada lucha ganada tendrá el valor de 1 pto., y se anotará además un sub puntaje de acuerdo conl siguiente criterio de valoración (según reglamento F.I.J.).
- Decisión 1 pto
 - Yuko 3 ptos
 - Wazari 7 ptos
 - Ippon 10 ptos
- 5.5. Para determinar la provincia ganadora de la Copa general de Judo se recurrirá al recuento de medallas obtenidas por cada provincia en ambas ramas, sumando las obtenidas en la competencia por equipos, declarándose ganador al que más medallas doradas haya obtenido.
- 5.6. En caso de empate se contabilizarán las medallas plateadas y de persistir la igualdad, las medallas de bronce. De continuar la paridad, se seguirá utilizando el mismo criterio considerando la cantidad de puestos del 4° al 24° hasta que por una diferencia a favor se declare un ganador.
- 5.7. Criterio de desempate
- 5.7.1. 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:
- Sub puntaje técnico
 - Cuadro de todos contra todos en luchas de 1:30 minutos
- 5.7.2. En la zona de clasificación y en caso de empate entre dos competidores se desempatará por sistema olímpico (ganador de la lucha entre sí).
- 5.7.3. En la zona de clasificación final se definirá por el sistema golden score a 2 (dos) minutos.
- 5.7.4. Se considera empate en la zona cuando dos o más competidores cuentan con la misma cantidad de Puntos y de suma de Puntaje Técnico.
6. Indumentaria y protecciones
- 6.1. Los competidores deberán presentarse en el área de competencia con la indumentaria que se requiere, pantalón, chaqueta y cinturón. Las categorías femeninas deberán tener una muda de color blanco debajo de la chaqueta.
- 6.2. 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.



- 6.3. 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.
 - 6.4. Aquellos deportistas que posean ortodoncia deberán utilizar un protector bucal simple o doble según corresponda debiendo cubrir todos los espacios donde estén los brackets.
 - 6.5. Las participantes femeninas deberán competir con el cabello recogido, sin utilización de hebillas o elementos metálicos que pudieran generar lesiones.
7. Penalizaciones
 - 7.1. Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento FIJ.
 - 7.2. Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves estarán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Deportivos Nacionales Evita.
8. Competencia por Equipos Provinciales
 - 8.1. En la presente edición se desarrollará una competencia por Equipos. El Equipo estará compuesto, de máxima, por los 8 judokas (femeninos y masculinos) que componen la delegación, según los pesos establecidos en este reglamento.
 - 8.2. Será requisito indispensable, para participar, que la provincia presente un mínimo de 4 judokas para aspirar ganar el combate ya que cada categoría que no presente se dará como ganador al adversario.
 - 8.3. Se participará en la modalidad de combates a 2 minutos.
 - 8.4. Estarán prohibidas las técnicas de kansetsuwaza y shimewaza.
9. Sistema de Competencias
 - 9.1. Se contemplan dos posibilidades:
 - Hasta 8 equipos: doble eliminación
 - Mas de 8 equipos: eliminación directa
 - 9.2. Cada lucha ganada valdrá 1 punto.
 - 9.3. El equipo que más luchas gane (8-0, 7-1, 6-2, 5-3) será el vencedor del enfrentamiento entre equipos.
 - 9.4. En caso de empate 4 a 4, se desempatará con una lucha, cuya categoría será sorteada en ese momento.
10. Premiación
 - 10.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada categoría y género, y competencia.
 - 10.2. Se entregará la Copa de Judo a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de todas las categorías, de ambos géneros y de la competencia de Equipos. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.



KARATE

1. Participantes

- 1.1. La competencia será en la Categoría Sub15, para deportistas nacidos en los años 2011 y 2012. Cada equipo provincial estará conformado por 3 (tres) participantes masculinos de kumite y 1 (uno) de kata, y 3 (tres) participantes femeninas de kumite y 1 (una) de Kata. Se completará el equipo con 2 (dos) entrenadores/as, se sugiere que éstos sean uno de cada género, y 1 (un/a) árbitro provincial, el cual deberá estar a disposición de la Coordinación de la disciplina durante todo el evento. Todos los integrantes del equipo deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. En el momento del pesaje los deportistas deberán estar acompañados por un entrenador, preferentemente de su mismo género, junto con el veedor de la Federación Argentina de Karate (FAK).
- 1.3. Un mismo deportista no podrá participar en más de 1 categoría de peso.

2. Modalidad

La modalidad de participación es Comunitaria y de característica Libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia, dicha participación se regirá de acuerdo con el reglamento de la WKF, que es el utilizado en todos los campeonatos Nacionales por la Federación Argentina de Karate, con las adaptaciones especificadas en este Reglamento. Se sugiere que las etapas locales de competencia se desarrollen con cuerpo Arbitral idóneo en el Reglamento WKF, con el objetivo de asegurar a todos los participantes un proceso competitivo seguro, equitativo y en concordancia con los lineamientos reglamentarios de las Finales Nacionales.

3. Categorías

- 3.1. En Kumite masculino se competirá en 3 (tres) categorías de peso, a saber: -63 kg, -70 kg, +70 kg
- 3.2. En Kumite femenino se competirá en 3 (tres) categorías de peso, a saber: -54kg, -61kg,+61kg,
- 3.3. En Kata, se presentará 1 (uno) representante provincial, por género, que sólo podrá participar en esa modalidad individual.

4. Reglamentación

- 4.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento de la Federación Mundial de Karate (WKF), con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.
- 4.2. De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún deportista, el mismo podrá ser descalificado.
- 4.3. Se participará en la modalidad Kumite y Kata Individual.
- 4.4. Los combates tendrán una duración de 2 (dos) minutos.
- 4.5. En kumite estará prohibido el contacto a la zona alta, entendida ésta como el área por encima del hueso de la clavícula (cara, cabeza, cuello), aunque Sí se podrá "Puntuar", sin contactar.
- 4.6. En la modalidad Kata, los participantes deberán contar con un mínimo de cuatro (4) katas diferentes para ejecutar durante la Fase de Clasificación. Este listado deberá ser informado en la Mesa de Control, indicando claramente el nombre y número de cada kata. Una vez presentado, no se permitirán modificaciones.

En cada ronda, el competidor deberá declarar cuál de los katas del listado ejecutará. Durante esta fase, se realizarán los katas necesarios según el sistema de competencia entre provincias (por ejemplo, podrán ejecutarse 2, 3 o los 4 katas declarados).

Finalizada la Fase de Clasificación, los competidores podrán ejecutar cualquier kata de libre elección, incluidos los ya presentados previamente, con la única excepción de no



- repetir el último kata realizado en dicha fase.
En caso de empatar, para definir, no podrán utilizar ninguna de las dos últimas formas realizadas.
- 4.7. Una vez finalizada la fase de Clasificación, cada competidor ingresará a una llave junto con los participantes de las otras zonas que hayan terminado en la misma posición, para definir los puestos finales según se explica en el Anexo II ("Sistemas de Competencia de Deportes de Conjunto y Combate"), del siguiente modo:
- Los 6tos definen puestos 21° al 24°
 - Los 5tos definen puestos 17° al 20°
 - Los 4tos definen puestos 13° al 16°
 - Los 3ros definen puestos 9° al 12°
 - Los 2dos definen puestos 5° al 8°
 - Los 1ros definen puestos 1° al 4°
- 4.8. Siempre se cruzarán, en cada llave, los competidores de la zona A con los de la C, y los de la zona B con los de la D, para finalmente confrontar a los ganadores de dichos combates, por un lado, y a los perdedores por otro, definiendo así todas las posiciones con combates.
5. Pesaje
- 5.1. El pesaje se desarrollará durante el día de la acreditación, durante toda la extensión horaria de la misma. El lugar será informado oportunamente.
- 5.2. Cada deportista dispondrá de dos (2) horas para cumplir con este requisito y tendrá hasta dos (2) oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. El deportista que no registre el peso correspondiente a su categoría podrá ser reubicado en la categoría inmediata superior o inferior, según corresponda, siempre que dicha categoría no se encuentre ocupada por otro deportista debidamente inscripto que haya cumplido con el pesaje reglamentario. En caso de que la categoría se encuentre ocupada, el deportista será descalificado. Asimismo, será descalificado aquel deportista que no se presente al pesaje oficial de la competencia.
- 5.2.1. En el caso de que dos deportistas del mismo género no registren el peso correspondiente a su categoría, pero ambos puedan ser reubicados en una misma categoría de peso vacante, será descalificado aquel que presente mayor diferencia respecto del peso correspondiente a la categoría en la que debía estar inscripto.
- 5.2.2. En caso de que ambos deportistas presenten igual diferencia de peso respecto de la categoría en la que debían competir, se concederá al entrenador o entrenadora la facultad de decidir cuál de los dos deportistas competirá en la categoría vacante, quedando el otro descalificado.
- 5.3. La tolerancia respecto del peso será la que establece el Reglamento de Competencia Kumite WKF.
6. Sistema de Competencia
- 6.1. Será obligación de los entrenadores leer y conocer las particularidades detalladas sobre el evento de Karate en el "Anexo 2: Sistemas de Competencias de Deportes de Conjunto y Combate", así como también las especificaciones reglamentarias del presente documento. Deberán, además, interiorizar a sus deportistas sobre dicha información.
7. Criterio de puntuación:
- 7.1. En kumite, el valor de cada combate será el siguiente:
- Al ganador por diferencia de 8 (ocho) puntos técnicos VALOR 8
 - Al ganador por puntaje técnico VALOR 7



- Al ganador por Senshu VALOR 6
- Al ganador por decisión (banderas) VALOR 5
- Al ganador por descalificación (Hansoku) del oponente VALOR 4 (resultado del combate 4-0)
- Al ganador por no presentación o abandono (Kiken) del oponente VALOR 3 (resultado del combate 3-0)
- Al perdedor por diferencia de 8 pts., o por puntuación, o por Senshu, o por decisión (banderas) VALOR 2
- Al perdedor por abandono (Kiken) -por lesión- VALOR 1
- Al perdedor por no presentación (Kiken) VALOR 0

Aclaraciones:

Hansoku = expulsión del combate por infracción grave o reiterada

Kiken = pérdida por abandono o no presentación

7.2. En kata:

- Al ganador VALOR 3
- Al ganador por descalificación VALOR 3
- Al ganador por no presentación del oponente VALOR 2
- Al perdedor VALOR 1
- Al perdedor por descalificación VALOR 0
- Al perdedor por no presentación VALOR 0

8. Criterio de desempate:

8.1. En kumite:

Entre dos competidores:

- Sistema olímpico (ganador del combate entre ambos)

Entre tres o más competidores:

- Mayor cantidad de puntos técnicos a favor
- Menor cantidad de puntos técnicos en contra
- Mayor cantidad de combates ganados por Senshu
- Mayor cantidad de banderas a favor
- Menor cantidad de banderas en contra
- Menor cantidad de combates perdidos por descalificación
- Menor cantidad de combates perdidos por no presentación
- Llave de eliminación simple (previo sorteo de Bye).

8.2. En kata:

Entre dos competidores:

- Sistema olímpico (ganador del enfrentamiento entre ambos)

Entre tres o más competidores:

- Mayor cantidad de banderas a favor
- Nueva presentación de cada uno de los competidores empatados, para definir el orden posicional, por banderas

9. Indumentaria

- 9.1. Los contendientes deberán usar karate-gui acorde al Reglamento WKF vigente respecto a emblemas o logos y sus limitaciones en las medidas.
- 9.2. Un contendiente usará un cinturón rojo y otro azul, liso sin bordado alguno, los cinturones deben tener una anchura de 5 cm y tener la longitud suficiente como para que sobren 15 cm a cada lado del nudo.



- 9.3. Las competidoras femeninas deberán usar una camiseta normal blanca debajo del karate-gui.
 - 9.4. El entrenador deberá vestir durante todo el torneo el chándal/equipo oficial de su Provincia y llevar visible su identificación oficial.
10. Protecciones.
- 10.1. Son obligatorias las siguientes:
 - Guantines aprobadas por la WKF/FAK, un competidor de rojo y el otro de azul.
 - Protector bucal.
 - Protector corporal (pechera o protector de pecho) aprobado por la WKF/FAK (diseño masculino y femenino respectivamente según corresponda)
 - Tibiales aprobadas por la WKF/FAK, un competidor de rojo y el otro de azul.
 - Protección de pie aprobado por la WKF/FAK, un competidor de rojo y el otro de azul.
 - Coquilla para hombres aprobada por la WKF/FAK.
11. Penalizaciones
- 11.1. Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el reglamento WKF.
 - 11.2. Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves podrán estar sometidos a las sanciones contempladas en el Reglamento WKF y/o del Tribunal de Disciplina de los Juegos Deportivos Nacionales Evita.
12. Premiación
- 12.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada categoría y género.
 - 12.2. Se entregará la Copa de Karate a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de todas las categorías, de ambos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas. Los entrenadores de los equipos ganadores de la Copa serán los únicos en recibir medalla de podio.



LEVANTAMIENTO OLÍMPICO

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2011, 2012, 2013). Por cada provincia el equipo estará conformado por: 10 deportistas (5 deportistas -equipo masculino- y 5 deportistas -equipo femenino-), 2 entrenadores/as (preferentemente, uno de cada género). Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. Los equipos masculino y femenino competirán en las siguientes categorías:

Equipo Masculino	Equipo Femenino
Hasta 60 kg	Hasta 53 kg
Hasta 65 kg	Hasta 57 kg
Hasta 75 kg	Hasta 61 kg
Hasta 85 kg	Hasta 69 kg
Más de 85 kg	Más de 69 Kg

2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica es Libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá con una adaptación del Reglamento Oficial de la IWF, considerando las siguientes especificaciones:
 - 3.1.1. Arranque y Envión: ambos movimientos se deberán ejecutar con dos manos. Se permite un máximo de tres (3) intentos por modalidad.
 - 3.1.2. El pesaje se llevará a cabo el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispone de una hora a partir de la validación de la documentación en la mesa de acreditación para cumplir con este requisito 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 fuera de competencia.
 - 3.1.3. El peso mínimo de la barra, tanto en arranque como en envión, será de 11 kg para el equipo femenino y de 16 kg para el equipo masculino. Solo la categoría masculina hasta 60kg utilizará la barra femenina.
 - 3.1.4. No será obligatorio el uso de la malla de competición, pero las rodillas y los codos de los ejecutantes deberán estar al descubierto. No será obligatorio el uso de zapatos especiales (si está recomendado).





3.1.5. Si un/a deportista presentase dos prendas diferentes, en el caso de ser una calza y una remera, ésta última deberá estar por debajo de la calza. Utilizando preferentemente prendas de la indumentaria oficial, entregadas por su delegación, que lo identifiquen con su provincia.

4. Sistema de Competencia

- 4.1. La Competencia se desarrollará en cuatro (4) días, en los cuales cada atleta deberá participar dos (2) veces, según el siguiente formato:
- 4.2. Primero se realizará una rueda de Competencia Clasificatoria de cada una de las categorías de Peso.
- 4.3. El 50% de los participantes de cada categoría que obtengan los mejores totales olímpicos (sumatoria de los Kg del mejor intento de Arranque y del mejor intento de Enviñón) clasifican para la segunda vuelta, es decir la Competencia Final A, en la cual se dirime el podio de cada una de las categorías.
- 4.4. El otro 50% de los atletas de cada categoría, clasifican para la segunda vuelta llamada Competencia Final B, que suma puntaje para el Equipo Provincial.
- 4.5. En el caso de cantidad de participantes impares en una categoría, la clasificación será de la mitad más uno en Final A y el resto en la Final B.
- 4.6. El atleta que esté fuera de competencia (FC), tanto en la etapa de acreditación o en la Competencia Clasificatoria, pasa automáticamente a la Competencia Final B.
- 4.7. La Competencia Clasificatoria se realizará en plataformas simultáneas, cada una con un juez, quien anotará los tres intentos de Arranque y Enviñón de donde surgirá el total de la clasificación. Los atletas se distribuirán por pesos similares en los tablados.
- 4.8. Durante la Competencia Clasificatoria, cada categoría dispondrá de 1 hora para entrar en calor y realizar sus tres intentos de Arranque y Enviñón.
- 4.9. Durante la Competencia Clasificatoria su entrenador deberá anunciar claramente al juez cuál es el intento de competencia, el cual será juzgado como válido o nulo.
- 4.10. La Competencia Final A y B se realizará en una única plataforma central con tres árbitros.
- 4.11. El diagrama de las diferentes competencias (calendario) será diseñado por los Coordinadores Nacionales, una vez que se terminen de acreditar todos los atletas y se establezca el número exacto de participantes por categoría de Peso.

5. Sistema de Premiación

- 5.1. La Competencia Final A determinará los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce de cada una de las categorías de peso, por total olímpico.
- 5.2. La Competencia Final B tiene como objeto que, aquellos atletas que no lograron participar de la disputa de las medallas, puedan registrar una segunda marca, la cual sumará puntaje al total de la provincia.
- 5.3. Finalizadas las competencias se elaborará un posicionamiento de todos los atletas y se le asignará el puntaje correspondiente al puesto logrado, según el sistema de puntaje olímpico de la IWF.





- 5.4. La sumatoria de los puntos que logre cada uno de los integrantes, de cada Equipo Provincial, determinará el puntaje total de la provincia, sumándose los equipos masculinos y femeninos.
- 5.5. El Equipo provincial que logre el mejor puntaje recibirá la Copa de Levantamiento Olímpico.



LUCHA LIBRE

1. Participantes
 - 1.1. La competencia será en la categoría Sub 15, nacidos en 2011, 2012 y 2013.
 - 1.2. Los equipos de cada provincia podrán estar conformados por hasta 4 (cuatro) luchadores (equipo masculino) y hasta 4 luchadoras (equipo femenino).
 - 1.3. Acompañarán a los equipos 2 (dos) Entrenadores (se sugiere que los acompañantes sean uno de cada género) y 1 (un/a) árbitro provincial, el cual deberá estar a disposición de la Coordinación de la disciplina durante todo el evento. Los equipos completos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.4. En el momento del combate los luchadores deberán estar acompañados únicamente por uno de los entrenadores acreditados.
2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Categorías:
 - 3.1. Las categorías de peso serán las siguientes:

Equipo Masculino	Equipo Femenino
Más de 45kg hasta 55kg	Más de 40kg hasta 45kg
Más de 55kg hasta 65kg	Más de 45kg hasta 51kg
Más de 65Kg hasta 75Kg	Más de 51Kg hasta 58Kg
Más de 75Kg hasta 85Kg	Más de 58Kg hasta 65Kg

- 3.2. Si un competidor estuviese inscripto en una categoría y en el pesaje excediese el peso para la que fue inscripto podrá pasarse al peso inmediatamente superior siempre y cuando en esta categoría no hubiese inscripto un competidor de su mismo equipo que haya cumplido debidamente con el control de su peso en tiempo y forma; de ser así éste último tendrá la prioridad para participar.
4. Reglamentación
 - 4.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UWW (United World Wrestling) con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.
 - 4.2. De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún luchador, será descalificado.
 - 4.3. Se presentará un listado de todos los luchadores acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.
 - 4.4. El pesaje se desarrollará el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispondrá de dos (2) horas para cumplir con este requisito y tendrá hasta dos (2) oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió.



- 4.5. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría y no poder pasar a la categoría inmediata superior (ver 3.2) el deportista quedará descalificado de la competencia.
- 4.6. Cada combate tendrá una duración de 2 (dos) tiempos de 2 (dos) minutos, con un tiempo intermedio para descanso de 30 (treinta) segundos.
- 4.7. En cada combate siempre se declarará un ganador según los siguientes criterios:
 - Por puesta de espaldas (toque)
 - Por superioridad técnica cuando en lucha libre se produzca una diferencia de 10 (diez) puntos entre los luchadores.
 - Por mayor cantidad de puntos técnicos al finalizar el tiempo del combate.
 - Por descalificación, lesión o no presentación del oponente
- 4.8. Si al finalizar el combate existiese igualdad de puntos técnicos se declarará ganador a quien tenga la acción de mayor puntaje.
- 4.9. En caso de persistir la igualdad, ganará quien tenga la menor cantidad de amonestaciones.
- 4.10. De continuar el empate, será declarado vencedor quien hubiere obtenido el último punto del combate.
- 4.11. La superioridad técnica se produce cuando un luchador en cualquier momento del combate, al volver a la posición neutral, obtenga la diferencia sobre su adversario establecida en el punto 4.7.2.
- 4.12. 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 serán inapelables.
- 4.13. Se prohíbe la técnica SOUPLE de gran amplitud.
- 4.14. En la presente edición se incorpora la posibilidad de PROTESTA ("Challenge"). La misma permite revisar la última acción realizada, una vez reflejados los puntos en el tablero (pantalla). Se implementará según las siguientes normativas:
 - 4.15. La protesta será solicitada únicamente por el entrenador, a través del lanzamiento de un elemento ("testigo") al centro del colchón.
 - 4.16. En dicho caso se interrumpirá el combate y el cuerpo arbitral revisará la última acción. La decisión arbitral será final y no podrá ser apelada.
 - 4.17. En caso de que el reclamo haya sido validado con una decisión favorable, el entrenador mantendrá el derecho de protesta durante el combate, en el caso contrario, perderá esa posibilidad y se otorgará un punto al adversario.
- 4.18. Puntos a otorgar durante el combate.
 - 4.18.1. Las técnicas realizadas desde la posición de pie deben ser obligatoriamente acompañadas hasta su terminación en el suelo.
 - 4.18.2. Todas las acciones que terminen con dominio al rival otorgarán 2 (dos) puntos.
 - 4.18.3. Las acciones en las que el luchador caiga directamente de espaldas otorgarán 4 (cuatro) puntos.
 - 4.18.4. Estando de pie, si un luchador pisase con un pie completamente fuera del área de combate, se le dará 1 (uno) punto al luchador rival.
 - 4.18.5. Técnicas en posición de tierra
 - 4.18.5.1. Por colocar al rival en "posición de peligro" 2 (dos) puntos. Se considerará posición de peligro cuando el adversario está por ser puesto de espaldas, porque su espalda está formando un ángulo de menos de 90 grados respecto del colchón (4.7.1).
 - 4.18.5.2. Por pase atrás del rival (dominio) 1 (uno) punto.



4.18.5.3. Cuando un luchador atacado es controlado por su contrincante con los dos hombros expuestos contra el colchón (4.7 puesta de espaldas) durante un período de tiempo lo suficientemente largo para que el árbitro observe el control total; la maniobra que resulta será considerada como toque. Para que un toque al borde del colchón sea reconocido, los hombros y la cabeza del luchador deberán estar completamente dentro del área de combate.

5. Sistema de Competencia

5.1. El torneo será por equipos representativos de cada provincia y por cada género.

5.2. Por categoría se crearán hasta 4 (cuatro) grupos (A, B, C y D) para la etapa de clasificación. La disposición de los luchadores en cada grupo se 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 armarán 2 grupos, si hubiese hasta 6 luchadores se armará un solo grupo. En todos los casos se tendrán en cuenta los ajustes particulares a la cantidad de competidores por categoría dispuestos en el Anexo II (Sistemas de Competencia).

5.3. En la etapa de clasificación, dentro de cada grupo categoría y peso, todos lucharán contra todos, no habrá empate, por cada combate, al efecto del fixture, se otorgará puntaje según los siguientes criterios:

- Al ganador por toque..... 5 (cinco) puntos
- Al perdedor por toque..... 0 (cero) puntos
- Al ganador por superioridad técnica..... 4 (cuatro) puntos
- Al perdedor por superioridad técnica con puntos a favor 1 (un) punto
- Al perdedor por superioridad técnica sin puntos a favor 0 (cero) puntos

5.4. A la finalización del tiempo reglamentario

- Al ganador..... 3 (tres) puntos
- Al perdedor con puntos técnicos a su favor..... 1 (un) punto
- Al perdedor sin puntos técnicos a su favor..... 0 (cero) puntos

5.5. El luchador que concluye invicto será clasificado en primer lugar sin importar el total de puntos de clasificación.

5.6. Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, quien ganó el combate entre ellos será clasificado antes que el otro (desempate olímpico).

5.7. Si varios luchadores tienen un número igual de puntos de clasificación, se actuará de acuerdo con lo indicado en el punto 10 (Criterios de desempate) hasta que solo queden dos luchadores.

5.8. Una vez finalizada la fase de Clasificación, cada competidor ingresará a una llave junto con los participantes de las otras zonas que hayan terminado en la misma posición, para definir los puestos finales según se explica en el Anexo II (Sistemas de Competencia), del siguiente modo:

- Los 6tos definen puestos 21° al 24°
- Los 5tos definen puestos 17° al 20°
- Los 4tos definen puestos 13° al 16°
- Los 3ros definen puestos 9° al 12°
- Los 2dos definen puestos 5° al 8°
- Los 1ros definen puestos 1° al 4°





- 5.9. Siempre se cruzarán, en cada llave, los competidores de la zona A con los de la C, y los de la zona B con los de la D, para finalmente confrontar a los ganadores de dichos combates, por un lado, y a los perdedores por otro, definiendo así todas las posiciones con combates.
 - 5.10. En caso de no llegar a completar las cuatro zonas, con todos sus participantes el sistema de competencia se adaptará según lo detallado en el Anexo II (Sistemas de Competencia).
 - 5.11. La competencia se realizará durante 5 (cinco) días, será informada oportunamente la programación definitiva posterior a los pesajes, con sus respectivas etapas de clasificación (primeros 3 días de competencia) y fases finales (días 4 y 5), para definir todos los puestos de cada categoría.
6. Indumentaria y calzado
 - 6.1. Los competidores, al momento de luchar, se identificarán cada uno por tener color rojo o azul.
 - 6.2. 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.
 - 6.3. De no disponer la indumentaria especificada en el punto 7.2 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 con abrojo.
 - 6.4. De luchar acorde a lo indicado en el punto 7.3 los varones lucharán con el torso desnudo y las mujeres con remera de manga corta.
 - 6.5. Se luchará calzado, con botas de lucha o zapatillas de suela blanda, que no contengan ningún tipo de elemento que pueda lastimar, como bordes cortantes, metálicos, ojalillos, etc.
 7. Penalizaciones
 - 7.1. 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.
 - 7.2. A quien durante el combate reiterare una falta se lo podrá descalificar dándole como perdido el mismo y otorgándole 3 puntos a su rival.
 - 7.3. Si se cometiesen faltas graves se podrá descalificar del torneo otorgando 3 puntos a los rivales con quien debería haber luchado en el resto de los combates.
 8. Especificaciones para el Desarrollo del Combate
 - 8.1. Llamada e Inicio del Combate
 - 8.1.1. Para iniciar el combate se llamará a los luchadores con voz clara y alta por su nombre y apellido y provincia a la que representa, en primera instancia al color rojo y a continuación al color azul.
 - 8.1.2. Se los llamará al menos 3 (tres) veces, con un intervalo de tiempo de 15 (quince) segundos entre cada llamada. Si después de la tercera llamada el luchador no se ha presentado en el colchón, se le dará por perdido el combate.
 - 8.1.3. Cuando haya sido llamado, cada luchador se colocará en la esquina correspondiente al color que le ha sido asignado y deberá esperar a que el árbitro lo llame al centro del colchón.
 - 8.1.4. 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 7 indumentaria y calzado) se le dará 1 (un) minuto para presentarse en condiciones.



- 8.2. Para iniciar el combate ambos luchadores saludarán al árbitro, en primera instancia, y luego entre ellos mediante un apretón de manos.
 - 8.3. Posición de Inicio y Continuación.
 - 8.3.1. 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.
 - 8.4. El sonido del silbato del árbitro será el que marque el inicio y la interrupción del combate.
 - 8.5. Toda acción iniciada después del sonido del silbato o fin del tiempo será inválida.
 - 8.6. Salidas Afuera
 - 8.6.1. Cada vez que un pie se apoye completamente fuera de la zona de combate, se deberá interrumpir la acción y los luchadores deben volver a posición inicial.
 - 8.6.2. Toda acción iniciada dentro de la zona de combate y terminada como caída fuera de ella será válida.
 - 8.7. Fin del Combate
 - 8.7.1. 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.
9. Criterios de desempate
- 9.1. 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.
 - El menor número de victorias por puesta de espaldas (toque) o superioridad
 - El menor número de victorias
 - El menor número de puntos anotados en toda la competencia
 - La mayoría de puntos recibidos en toda la competencia
- De los dos luchadores restantes, el ganador de su combate será clasificado primero.
10. Premiación
- 10.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada categoría y género.
 - 10.2. Se entregará la Copa de Lucha Libre a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de todas las categorías, de ambos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.

NATACIÓN

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 14, nacidos en los años 2012, 2013 y 2014.
 - 1.2. Quienes participen en las categorías 2013 y 2014, deberán contar con la Licencia única Nacional (pueden haber competido en algún torneo nacional o federado anteriormente).
 - 1.3. Para los participantes de la categoría 2012, será solo promocional o escuela (NO FEDERADO).
 - 1.4. Los equipos estarán integrados por cinco (5) nadadores (equipo masculino), cinco (5) nadadoras (equipo femenino) y dos (2) entrenadores (sugerimos que sean uno de cada género), los cuales estarán asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
2. Modalidad, Característica de Participación y Pruebas
 - 2.1. La modalidad de participación local y provincial será Comunitaria pudiendo competir representando a colegios, clubes, cooperativas, gremios, sindicatos, y toda entidad que tenga actividad y posea Entidad Jurídica Provincial.
 - 2.2. La característica de participación será No Federado y está reservada para nadadores sin licencia federada CADD (Confederación Argentina de Deportes Acuáticos).
 - 2.3. Las pruebas en las cuales se participará son:

50 m	Libre	Mujeres / Varones
	Pecho	
	Espalda	
	Mariposa	
4 x 50m	Libre	Mixta
		Mujeres / Varones
	Combinado	Mujeres / Varones
		Mixta
100 m	Libre	Mujeres / Varones
	Pecho	
	Espalda	
	Mariposa	
200 m	Libre	Mujeres / Varones
	Combinado	

3. Reglamentación y Sistema de Competencia
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FINA o CADD, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 3.2. Las etapas provinciales y locales, se podrán disputar en las jornadas que sean convenientes para la organización de dichas etapas. Las finales nacionales, se competirán en 3 jornadas en dos días (mañana y tarde).
 - 3.3. Todas las pruebas se disputarán por el sistema de Contra Reloj, como si fueran finales directas.
 - 3.4. 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.



- 3.5. Cada nadador podrá inscribirse como máximo en 4 (cuatro) pruebas individuales más los relevos en todo el torneo, pudiendo participar únicamente en 2 pruebas individuales por jornada, más el relevo.
 - 3.6. 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.
 - 3.7. En caso de ocurrir en una prueba que alguna delegación clasifique a más de dos representantes entre los puestos puntuables, solo 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.
 - 3.8. Los relevos mixtos tendrán que ser integrados por dos nadadoras de género femenino y dos nadadores de género masculino, en el orden que deseen.
 - 3.9. Se premiará a las provincias cuyos equipos representativos obtengan el primer lugar en categoría femenina y el primer lugar en categoría masculina de la clasificación general.
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 provincia de cada nadador o relevos correspondientes.
 - 4.2. Cualquier situación no contemplada en este Reglamento será resuelta por el Árbitro General conforme a las reglas de FINA y CADD.





NATACIÓN ADAPTADA

1. Participantes en Para natación: Categoría sub 16 (Nacidos en los años 2010-2011-2012-2013-2014)

1.1. El evento de Para natación es competitivo.

1.2. La delegación deberá estar conformada por 6 (seis) atletas en total y 3 (tres) acompañantes.

DISCAPACIDAD	CATEGORIA SUB 16	ACOMPAÑANTES
MOTOR S1 A S10	1	3
PARALISIS CEREBRAL S1 A S10	1	
INTELECTUALES S14	1	
SINDROME DOWN S21	1	
CIEGOS Y DISMINUIDOS VISUALES S11 S12 Y S13	1	
SORDOS E HIPOACUSICOS S15	1	

1.3. La delegación deberá estar conformada por un 50% femenino y un 50 % masculino indefectiblemente e independientemente del tipo de discapacidad.

2. COMPETITIVIDAD EN EL EVENTO.

2.1. Con el objetivo de promover la igualdad de género, las delegaciones deberán respetar la siguiente distribución en la conformación de sus cupos:

- Cada delegación contará con un máximo de seis (6) plazas, correspondientes a una (1) por cada tipo de discapacidad: física, parálisis cerebral, intelectual, síndrome de Down, visual (ciegos) y auditiva.
- En caso de completar la totalidad de las seis (6) plazas, deberá respetarse una distribución equitativa de género: tres (3) varones y tres (3) mujeres.
- Cuando la delegación no complete el total de plazas, se aplicará el siguiente criterio flexible:
- Con cinco (5) participantes: hasta un máximo de tres (3) deportistas de un mismo género (distribución 3-2).
- Con cuatro (4) participantes: hasta un máximo de tres (3) deportistas de un mismo género (distribución 3-1 o 2-2).
- Con tres (3), dos (2) o un (1) participante: no se exigirá distribución obligatoria de género.



2.2. En todos los casos, se procurará respetar el principio de equidad de género, priorizando la mayor representación posible de ambos géneros dentro de las posibilidades de cada delegación.

2.3. Los nadadores con discapacidad motriz y con parálisis cerebral por encontrarse bajo el mismo sistema de clasificación funcional, S1 a S10 competirán juntos y serán premiados por clase funcional.

2.4. Las categorías intelectuales S14 y S21 competirán juntos, pero serán premiados según su clase, ya que el sistema de clasificación no los admite juntos.

2.5. La persona responsable de Natación de la delegación provincial será uno de los acompañantes de la misma, habilitado para participar de las reuniones técnicas como interlocutor/a válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Nacionales Evita.

2.6. Pruebas: 25 m Libres - 50 m Libres 25 m Espalda - 50 m Espalda - 25 m Pecho - 50 m Pecho - 25 m Mariposa - 50 m Mariposa

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

- Motores 20 puntos
- Motores 34 puntos
- Visuales 49 puntos
- Sordos

2.7. El evento ofrece, en el caso de los nadadores intelectuales, un relevo conformado por 2 nadadores S14 y 2 nadadores S 21 continuando con el 50% femenino y 50 % masculino como el resto de los relevos.

2.8. Las postas no serán premiadas, y deberán integrarse entre provincias (2 o más) para poder completar el número de nadadores por relevo.

SE SOLICITA ENTREGAR LOS INTEGRANTES DE LAS POSTAS ANTES DEL INICIO DE CADA JORNADA

2.9. A los Nadadores se les permitirá realizar hasta 4 pruebas individuales y la participación en las postas

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

Este sistema permite que compitan juntos las personas con alguna discapacidad motriz

3. Atletas con Discapacidad Motora

Deficiencias elegibles	Ejemplos de Condición de salud
Deficiencia de la Fuerza Muscular:	Ejemplos lesión medular traumática (completa o incompleta, tetra, paraplejía o paraparesia), distrofia muscular, síndrome post-polio y espina bífida
Deficiencia en Miembros	Ejemplos Dismelia y Alteración Congénita o Alteración Traumática del Crecimiento de un miembro.
Diferencia en el largo de una pierna	Ejemplos Dismelia y Alteración Congénita o Alteración Traumática del Crecimiento de un miembro.
Baja talla	Ejemplos Acondroplasia, Disfunción de la hormona de crecimiento y osteogénesis imperfecta.
Hipertonía Ataxia Atetosis	Ejemplos de una Condición de Salud Subyacente que puede llevar a Hipertonía incluyen: Parálisis Cerebral, Traumatismo Encéfalo Craneano, ACV
Deficiencia del Rango Pasivo de Movimiento	Ejemplos Artrogrifosis, Contractura resultante de una inmovilización articular crónica o trauma que afectó a una articulación.

4. Los competidores/as son evaluados funcionalmente en tres instancias:

- Evaluación Física la cual es obligatoria en camilla
- Evaluación Técnica en Agua
- Evaluación mediante la observación directa durante la Competencia para completar la Sesión de Evaluación.

4.1. En relación al grado de Limitación de la Actividad que el Atleta muestra como resultado de la Deficiencia, se aplicará un sistema de "puntaje". Estos puntos se califican sobre la base de todas las partes de la Sesión de Evaluación y el puntaje final determina la Clase Deportiva en la que va a competir el Atleta

4.2. 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)

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

5. Discapacidad visual

Hay 3 clases:

- S11-SB11-SM11
- S12-SB12-SM12
- S13-SB13-SM13

S11 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.



S12 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.

S13 SB13 SM13: Desde una capacidad visual por encima de 2/60 hasta una agudeza visual de 6/60, y/o un campo de visión de más de 5 grados y de menos 20 grados.

6. Discapacidad Intelectual

Todos los nadadores/as 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/a será elegible (apto) para competir cuando cumpla con los criterios establecidos por INAS-FID

En el caso de los nadadores con Síndrome de Down deberán presentar certificado citogenético.

7. Atletas Sordos e hipoacúsicos en los Juegos Nacionales Evita S15 SB15 SM15

Los nadadores con discapacidad auditiva deberán presentar una audiometría que haya sido realizada en los últimos 2 años a la fecha de la edición de estos Juegos Nacionales, cuyo resultado sea la pérdida de 55 Db en el oído de mejor audición. No se permitirá participar en la competencia con equipamientos auditivos aptos para el agua.

8. Carácter participativo:

Serán los Relevos, y aquellos nadadores que resulten No elegibles.

NO HABRÁ PREMIACIÓN PARA LOS EVENTOS PARTICIPATIVOS, NI IMPACTARÁN EN EL MEDALLERO.

9. Premiación:

9.1. Las competencias serán premiadas por clase, categoría sub 16 (de 12 a 16 años) y género. Este año incorporamos la regla de -1

9.2. Regla de “menos uno” – Premiación en Natación (Juegos Nacionales Evita)

9.3. La premiación en cada prueba se realizará en función de la cantidad de competidores participantes, aplicando el criterio de “menos uno”, con el siguiente detalle:

1. Cuatro (4) o más competidores:

Se otorgarán medallas a:

- 1º puesto (oro)
- 2º puesto (plata)
- 3º puesto (bronce)

2. Tres (3) competidores:

Se otorgarán medallas a:

- 1º puesto (oro)
- 2º puesto (plata)

(No se entrega medalla de bronce)

3. Dos (2) competidores:



Se otorgará medalla únicamente a:

- 1° puesto (oro)

(No se entrega medalla de plata ni bronce)

9.4. Un (1) solo competidor:

9.4.1. El deportista podrá ser premiado, pero no se asigna automáticamente la medalla de oro. La premiación estará sujeta al cumplimiento de marcas de referencia:

- Medalla de oro: si iguala o mejora la marca ganadora (oro) del año anterior.
- Medalla de plata: si no alcanza la marca de oro, pero iguala o mejora la marca de plata del año anterior.
- Medalla de bronce: si no alcanza la marca de plata, pero iguala o mejora la marca de bronce del año anterior.
- Sin premiación: si no alcanza ninguna de las marcas de referencia mencionadas.

9.5. Todas las disciplinas adaptadas que se desarrollan en los Juegos Nacionales son deportes paralímpicos, sordolímpicos y trisome games, porque son parte del Plan Estratégico de la Secretaría de Deportes de la Nación.

PROGRAMA DE PRUEBAS - PARA NATACIÓN

FECHA: 04/11/26 TURNO MAÑANA	
SESIÓN 1	Piscina de 25 MTS.
Entrada en calor: 08:00 hs a 09:00 hs / Competencia: 09:15 hs	
EVENTO	
1	25 MTS. PECHO MASCULINO MULTICLASE
2	25 MTS. PECHO FEMENINO MULTICLASE
3	25 MTS. ESPALDA MASCULINO MULTICLASE
4	25 MTS. ESPALDA FEMENINO MULTICLASE
5	RELEVO 4X25 LIBRE MIXTO MULTICLASE MOTORES (20 PUNTOS)
6	RELEVO 4X25 LIBRE MIXTO MULTICLASE VISUALES (49 PUNTOS)
LOS RELEVOS SON PARTICIPATIVOS Y SE DEBEN COMPLETAR ENTRE PROVINCIAS	
PREMIACIÓN	

RECESO

FECHA: 04/11/26 TURNO TARDE	
SESIÓN 2	Piscina de 50 M
Entrada en calor :14:45 hs a 15:45 hs / Competencia: 16:00 hs	
EVENTO	
7	50 MTS. LIBRE FEMENINO MULTICLASE
8	50 MTS. LIBRE MASCULINO MULTICLASE
9	50 MTS. PECHO FEMENINO MULTICLASE
10	50 MTS. PECHO MASCULINO MULTICLASE
11	50 MTS. MARIPOSA FEMENINO MULTICLASE
12	50 MTS. MARIPOSA MASCULINO MULTICLASE
13	50 MTS. ESPALDA FEMENINO MULTICLASE
14	50 MTS. ESPALDA MASCULINO MULTICLASE
PREMIACIÓN	

FECHA: 05/11/26 TURNO TARDE	
SESIÓN 3	Piscina de 25 MTS.
Entrada en calor :15:00 hs a 16 hs / Competencia: 16:15 hs	
EVENTO	
15	25 MTS. MARIPOSA MASCULINO MULTICLASE
16	25 MTS. MARIPOSA FEMENINO MULTICLASE
17	25 MTS. LIBRE MASCULINO MULTICLASE
18	25 MTS. LIBRE FEMENINO MULTICLASE
19	RELEVO 4X25 LIBRE MIXTO MULTICLASE MOTORES (34 PUNTOS)
20	RELEVO 4X25 LIBRE MIXTO SORDOS E HIPOACUSICOS (S15)
21	RELEVO 4X25 LIBRE MIXTO INTELECTUALES Y. DE DOWN (S14-S21)
LOS RELEVOS SON PARTICIPATIVOS Y SE DEBEN COMPLETAR ENTRE PROVINCIAS	
PREMIACIÓN	

ANTE CUALQUIER DUDA PARA LA CONFORMACIÓN DE LA DELEGACIÓN COMUNICARSE AL NUMERO DE CEL: 1157559244 - PROF. MARCELA BELVISO

PÁDEL

1. Participantes

- 1.1. Se participará en la categoría Sub 14 (nacidos en el año 2012, 2013 y 2014), los equipos provinciales estarán conformados por 1 (un) deportista masculino, 1 (una) deportista femenina y 1 (un/a) entrenador/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. La competencia se desarrollará en formato de Dobles Mixto.
- 1.3. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se registrá por el Reglamento de Menores de la FAP, teniendo en cuenta las especificaciones reglamentarias detalladas en el presente documento.
- 2.2. No podrá participar ningún/a jugador/a ubicado/a dentro del Ranking Nacional de primera categoría de la FAP (Federación Argentina de Pádel), vigente a la fecha de cierre de inscripciones de las delegaciones provinciales.
- 2.3. Los partidos se disputarán al mejor de 3 (tres) sets. En el caso en que en los dos primeros sets se llegue a igualar en 6 (seis) games se disputará un tie-break a 7 (siete) puntos para definir; si en este tie-break se llegara a la igualdad en 6 (seis) puntos se jugará hasta que una de las parejas logre la diferencia de 2 (dos) puntos. De provocarse una igualdad en los dos primeros sets se disputará un tercer set un *súper tie-break* a 10 (diez) puntos. En caso de igualdad en 9 puntos, se jugará hasta que una de las partes logre una diferencia de 2 (dos) puntos.
- 2.4. Se utilizará el sistema de punto de oro, es decir games sin ventaja, llegado a 40 (cuarenta) iguales el restador decidirá de qué lado comenzar el punto.
- 2.5. Estará prohibido que, durante un punto en juego, el competidor (masculino) ataque con golpe de "smash" a la competidora (femenina) del equipo contrario. En caso de que esto suceda, se computará punto a favor para la pareja contraria.

3. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia"

4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate

- 4.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) puntos al equipo perdedor.
 - 0 (cero) puntos al equipo que no se presente.



4.1.1. El resultado de un partido ganado por no presentación de una de las parejas en sets será de 2 a 0. En games será 6-0, 6-0.

4.2. Criterios de Desempate:

4.2.1 En la Fase Regular y Final en la "Zona A" para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

4.2.2 Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:

- Mayor cantidad de sets a favor (sin contemplar los "Tie break" como sets).
- Menor cantidad de sets en contra (sin contemplar a los "Tie break" como sets).
- Mayor cantidad de juegos a favor (sin contemplar puntos de "Tie break").
- Menor cantidad de juegos en contra (sin contemplar puntos de "Tie break")
- Sorteo.





RUGBY 7

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las ramas femenina y masculina. Cada equipo se conformará por once (11) jugadores y un (1) entrenadores por género y (1) delegado (sugerimos que al menos uno de ellos, sea del mismo género que los participantes), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.2. La competencia será en la categoría Sub 16 (nacidos en los años 2010 y 2011).
2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UAR, con las modificaciones vigentes para el juego reducido para Menores de 19 años y teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 3.1.1. Se participará en seven a side
 - 3.1.2. Los penales se podrán jugar rápido en toda la cancha.
 - 3.1.3. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de siete (7) minutos cada uno, con un descanso de dos (2) minutos entre sí.
 - 3.1.4. El número de cambios será ilimitado.
 - 3.1.5. El jugador que sea sustituido podrá volver a ingresar en el mismo partido excepto que el cambio sea por lesión.
 - 3.1.6. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte posterior del 1 al 11.
 - 3.1.7. Cada equipo deberá contar con un juego de camisetas alternativas, de colores que contrasten con el diseño de las oficiales.
 - 3.1.8. En caso de poseer camisetas de juego similares y no llegar a un acuerdo de quien debe vestir la oficial, deberá utilizar la alternativa aquel que haga las veces de local en el partido en cuestión.
 - 3.1.9. En caso de que un equipo no se presente a jugar, perderá el partido por 2 tries a 0.
4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".
5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.
 - 5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
 - 3 (tres) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto por partido empatado a cada equipo.
 - 0 (cero) punto al equipo perdedor o al que no se presente a jugar.
 - 5.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 14 a 0 (2 tries convertidos a 0).
6. Criterios de Desempate para la clasificación en las zonas:
 - 6.1. En la Fase Regular y Final en Zona A el empate en puntos entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. Si el partido entre sí fuera un empate, se tomarán los criterios de desempate del punto 6.3, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tries y tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.
 - 6.2. En caso de que alguno de los equipos que haya ganado por no presentación terminará en su zona empatado, no se considerará para él ni para ninguno de los equipos empatados, el resultado contra el equipo que no se haya presentado.



- 6.3. En la Fase Regular y Fase Final en Zona A entre tres o más equipos:
 - Mayor diferencia al restar los tries a favor, menos los tries en contra.
 - Mayor cantidad de tries a favor.
 - Menor cantidad de tries en contra.
 - Diferencia de tantos.
 - Sorteo
 - 6.4. En caso de empatar en el partido final de la Zona A o un partido en la Fase Final de la Zona B o C, se declarará ganador al equipo que, en el siguiente orden y sucesivamente, en ese partido:
 - Hubiera marcado más tries
 - Hubiera convertido más drops
 - Hubiera convertido más penales
 - Hubiera anotado más conversiones
 - Hubiera tenido menos tarjetas rojas
 - Hubiera tenido menos tarjetas amarillas
 - Hubiera anotado el primer try
 - Hubiera anotado el primer drop
 - Hubiera convertido el primer penal
 - No hubiera recibido la primera tarjeta roja
 - No hubiera recibido la primera tarjeta amarilla
 - 6.5. En caso de persistir el empate, se patearán alternadamente 3 drops desde el lugar que el pateador designado elija.
 - 6.6. Deberán patear todos los jugadores que terminaron jugando el partido.
-
7. Premiación
 - 7.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.
 - 7.2. Se entregará la Copa de Rugby a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.



SKATE

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 16, participantes nacidos en los años 2010, 2011, 2012.
 - 1.2. Cada equipo estará integrado por un (1) participante masculino, un (1) participante femenino y un (1) entrenador, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina tomará como referencia las reglas oficiales de la WSF, del formato Street, teniendo en cuenta las siguientes adaptaciones y especificaciones para el evento.
 - 3.2. Cada participante deberá asistir con su propio casco, el cual será de utilización obligatoria durante toda la competencia e instancias de práctica, y deberá responder a las siguientes opciones:
 - 3.3. Certificación ATSM, CE, CPSC, SNELL u otras certificaciones válidas verificables.
 - 3.4. Fabricación con EPS (poliestireno expandido), como componente principal de absorción del impacto.
 - 3.5. Cada participante podrá utilizar, además, el equipo de seguridad que considere necesario, según su estilo y nivel de patinaje, siempre y cuando no sea objetado por el director de la competencia.
 - 3.6. Se competirá en las categorías Individual Femenino, Individual Masculino y Equipos Mixtos.
 - 3.7. Las características, formato y condiciones de la competencia, explicitados en el presente reglamento, serán detalladas a los entrenadores, durante la reunión técnica de la disciplina, que se llevará a cabo oportunamente, previo al inicio de las jornadas competitivas.
 - 3.8. Los deportistas deberán presentarse en cada jornada, en los horarios de citación programados. Contarán, dentro del cronograma, con momentos de práctica y reconocimiento, en el área oficial de competencia, en los horarios debidamente informados.
 - 3.9. Los participantes deberán respetar estrictamente las normas de cuidado y prevención establecidas por la Organización durante toda su permanencia en el skatepark, para evitar accidentes.
 - 3.10. El director de competencia de la disciplina será la máxima autoridad sobre cualquier situación relacionada con la seguridad, en dicha área.
 - 3.11. El panel de jueces estará conformado por 3 oficiales, siendo uno, el principal. Serán los encargados de juzgar técnicamente las actuaciones de los participantes.
 - 3.12. Los jueces puntuarán con rango entre 0 y 100, en todas las etapas.
 - 3.13. Sólo podrán acceder al área de competencia los integrantes de las delegaciones acreditados (deportistas y entrenadores/delegados).
 - 3.14. Previo a cada inicio de competencia, el área deberá estar liberada de personas y de cualquier tipo de interferencia, incluso, en los márgenes de la misma.
 - 3.15. Los participantes contarán, al inicio de su presentación, de un mínimo de 5 minutos de práctica.





- 3.16. Cada jornada iniciará, en caso de que así lo determine el director de la competencia, con una reunión de todos los participantes, entrenadores, delegados e integrantes de la Organización, en el skatepark.
- 3.17. Sistema de Competencia.
3.17.1. El cronograma que será detallado en la reunión técnica, y se desarrollará durante cuatro etapas, respetando el siguiente formato:
- 3.18. Día de Práctica
- 3.19. Día de Clasificación
- 3.20. Día de Semifinales y Repechaje
- 3.21. Día de Finales
- 3.22. La competencia se desarrollará en las categorías Individual Femenino e Individual Masculino.
- 3.23. La puntuación por equipos mixtos surgirá de la clasificación final, de las participaciones individuales, de cada integrante de los equipos provinciales. Se realizará una sumatoria de los puntajes obtenidos por los patinadores del equipo, según el siguiente criterio:

Rama Femenina				Rama Masculina			
Puesto	Puntos	Puesto	Puntos	Puesto	Puntos	Puesto	Puntos
1ro	48	25to	24	1ro	48	25to	24
2do	47	26to	23	2do	47	26to	23
3ro	46	27mo	22	3ro	46	27mo	22
4to	45	28vo	21	4to	45	28vo	21
5to	44	29no	20	5to	44	29no	20
6to	43	30mo	19	6to	43	30mo	19
7mo	42	31ro	18	7mo	42	31ro	18
8vo	41	32do	17	8vo	41	32do	17
9no	40	33ro	16	9no	40	33ro	16
10mo	39	34to	15	10mo	39	34to	15
11mo	38	35to	14	11mo	38	35to	14
12mo	37	36to	13	12mo	37	36to	13
13ro	36	37mo	12	13ro	36	37mo	12
14to	35	38vo	11	14to	35	38vo	11
15to	34	39no	10	15to	34	39no	10
16to	33	40mo	9	16to	33	40mo	9
17mo	32	41ro	8	17mo	32	41ro	8
18vo	31	42do	7	18vo	31	42do	7
19no	30	43ro	6	19no	30	43ro	6
20mo	29	44to	5	20mo	29	44to	5
21ro	28	45to	4	21ro	28	45to	4
22do	27	46to	3	22do	27	46to	3
23ro	26	47mo	2	23ro	26	47mo	2
24to	25	48vo	1	24to	25	48vo	1



- 3.24. Etapa de Clasificación: el formato de competencia será Jam Session, en el cual participarán de a 3 competidores a la vez, por pasada, con una duración de 3 minutos. Cada deportista realizará 2 pasadas, siendo la mejor puntuada, la que se tomará para la clasificación. Los 20 competidores mejor puntuados clasificarán a las semifinales. La competencia podrá contar con adaptaciones o ajustes consecuentes con el número total de participantes.
- 3.25. Fase de Semifinales y Repechaje:
- Repechaje: los patinadores que no lograron ingresar a las Semifinales en la etapa de Clasificación, contarán con una nueva oportunidad de hacerlo, en esta Fase. El formato será nuevamente Jam Session, de a 3 participantes por vez, con la misma cantidad de pasadas y duración de las mismas. Los 4 patinadores mejor puntuados ingresarán a la instancia de Semifinales.
 - Semifinales: todos los clasificados en la primera jornada y los 4 clasificados en el repechaje, competirán en esta instancia en grupos de 5 o 6 participantes. Realizarán 2 pasadas individuales cada uno, de 45 segundos de duración. Los 8 mejores puntuados clasificarán a la etapa Final.
 - Finales: se organizarán en dos grupos de 4 participantes, cada uno. El formato será dividido en dos etapas, la primera con las 2 rutinas clásicas de 45 segundos cada una, y luego la presentación de los 5 trucos, que se realizarán de forma aleatoria, del primero (jam ordenado) hasta el cuarto participante. Una vez finalizada la participación todos los patinadores del primer grupo (cada uno con sus 2 pasadas y sus 5 trucos), se procederá del mismo modo con el segundo grupo.
- 3.26. En cada una de las 7 exposiciones, de cada competidor, se sumarán los puntajes de los 3 jueces. Este será el puntaje definitivo de cada exposición. La suma de los 4 mejores puntajes de estas 7 presentaciones (rutinas y trucos individuales) establecerán la puntuación final del patinador.
- 3.27. En los trucos individuales se evaluará el uso de obstáculos, la creatividad, audacia, velocidad y estilo.
- 3.28. Ante la eventual baja de un participante clasificado, durante la competencia, se procederá a reemplazar en ese puesto al siguiente deportista de la clasificación, según puntaje obtenido.
- 3.29. El tiempo de las pasadas será activado con la bocina de inicio, y la misma indicará también el final.
- 3.30. Un truco será considerado válido y puntuado si la maniobra está en progreso antes de que suene la bocina.
- 3.31. El juez principal podrá decidir validar o no, un truco completado después de la finalización del tiempo.
- 3.32. El cronómetro no se detendrá bajo ninguna circunstancia.
- 3.33. Si una rutina se viese interrumpida por un factor externo, el director de la competencia tendrá la autoridad para decidir la continuidad, con el tiempo restante, o el reinicio de la misma. Podrá, si lo considera pertinente, consultar al participante sobre su preferencia.
- 3.34. Todas las rutinas deben completarse para validar los resultados de la pasada.
- 3.35. En las Finales, se deberá completar al menos las dos rutinas (pasadas) y dos intentos de truco, para validar los resultados finales.
4. Criterios de Desempate:
- 4.1. En las fases de clasificación, semifinal y repechaje:
- Mayor puntaje de la segunda pasada (la de menor puntuación).
 - En caso de persistir la igualdad, se resolverá el empate mediante reunión de jueces.



- 4.2. En las Finales:
 - Mayor puntaje en la quinta rutina
 - Mayor puntaje en la sexta rutina
 - Mayor puntaje en la séptima rutina.
- 4.3. En caso de persistir la igualdad, se resolverá el empate mediante reunión de jueces, quienes podrán decidir convocar a los competidores empatados a una nueva pasada de desempate, si los tiempos de la competencia lo permiten.
5. Premiación:
 - 5.1. Se premiará el podio (1ro, 2do y 3er puesto) en las siguientes categorías:
 - Individual Masculino
 - Individual Femenino
 - 5.2. Se entregará la Copa de Skate a la provincia ganadora de la competencia de Equipos Mixtos.





TAEKWONDO

1. Participantes

- 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2012 y 2013).
- 1.2. Los equipos estarán conformados por 4 (cuatro) taekwondistas (equipo masculino) y 4 (cuatro) taekwondistas (equipo femenino) que posean la graduación de 8° a 4° gup, 2 (dos) Entrenadores/as (se sugiere que sean uno de cada género) y 1 (un/a) árbitro provincial, el cual deberá estar a disposición de la Coordinación de la disciplina durante todo el evento. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.3. No podrán participar taekwondistas que estén catalogados como de primera categoría por la CAT (Confederación Argentina de Taekwondo) u otro ente oficial nacional de deportes de combate y/o que hayan participado de torneos internacionales y/o nacionales reconocidos por la WT (Federación Mundial de Taekwondo) o PATU (Unión Panamericana de Taekwondo).
- 1.4. Tanto en masculino como en femenino se competirá en las siguientes divisiones expresadas en kilogramos:

EQUIPO MASCULINO	EQUIPO FEMENINO
Hasta 46 Kg.	Hasta 44 Kg.
Más de 46 Kg y hasta 52 Kg.	Más de 44 Kg y hasta 50 Kg.
Más de 52 Kg y hasta 58 Kg.	Más de 50 Kg y hasta 56 Kg.
Más de 58 Kg y hasta 64 Kg.	Más de 56 Kg y hasta 62 Kg.

2. La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.

3. Reglamentación

- 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la WT (Federación Mundial de Taekwondo) y los ítems complementarios o adaptaciones que se detallan en el presente reglamento.
- 3.2. De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún deportista será descalificado y los puntos obtenidos por el mismo no serán tenidos en cuenta en la suma total de su equipo.
- 3.3. Se presentará un listado de todos los deportistas acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.
- 3.4. Se participará en la modalidad combate.
- 3.5. El resultado de cada combate podrá decidirse en base al Art. 16 "Decisiones" del Reglamento oficial de la WT.
- 3.6. 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 WT. Los motivos por los cuales se podrá utilizar la tarjeta de protesta serán aclarados en la reunión técnica de entrenadores que se realizará el día de la acreditación de las delegaciones.





- 3.7. El pesaje se desarrollará el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispondrá de dos horas para cumplir con este requisito y 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.
 - 3.8. La puntuación en el combate se realizará por sistema de pecheras electrónica y en caso de no poder contar con las mismas la realizarán los jueces de esquina con el equipo de pulsadores y serán publicados de inmediato donde se podrá visualizar en una pantalla.
 - 3.9. Estará prohibido el contacto a la zona alta, entendida ésta como el área por encima del hueso de la clavícula (cara, cabeza, cuello).
4. Sistema de Competencia
 - 4.1. El torneo será individual y por equipos representativos de cada provincia y por cada género.
 - 4.2. La competencia se desarrollará mediante un sistema mixto, con una Fase Clasificatoria en grupos, y una Fase Final en formato de llaves. Cada categoría de peso y género será sorteada por separado.
 - 4.3. En la etapa Clasificatoria se competirá en el sistema de “todos contra todos”, dentro de cada grupo. Se le otorgará 1 (uno) punto al ganador y 0 (cero) al perdedor. No habrá empate.
 - 4.4. En esta etapa se combatirá al mejor de 3 (tres) rounds con una duración de 1 minuto y 30 segundos de descanso, entre ambos.
 - 4.5. La etapa Final se realizará en llaves, agrupando a los competidores según la posición en que hayan finalizado en el grupo de clasificación. En esta etapa del torneo se competirá por eliminación simple.
 - 4.6. En la Fase Final se combatirá al mejor de 3 (tres) rounds con una duración de 1 minuto y 30 segundos de descanso entre ambos.
 - 4.7. El Sistema de Competencia está detallado en el “Anexo II Sistema de Competencia Deportes de Conjunto y Combate”, en donde se describe de qué manera se conforma la clasificación por posiciones y cómo se agrupan los cruces (llaves). Además se detalla el modo en que se competirá en cada categoría, según la cantidad de participantes, en caso de no llegar a completar el total.
5. Criterios de desempate
 - 5.1. Una vez finalizada la zona de clasificación, en caso de empate en puntos entre dos competidores en el ordenamiento de posiciones de la zona, se desempatará por sistema olímpico (ganador de la lucha entre sí).
 - 5.2. Si el empate existente es entre tres o más competidores se utilizarán los siguientes criterios, siempre considerando únicamente los enfrentamientos entre los afectados a dicho empate:
 - Mayor cantidad de round ganados
 - Menor cantidad de round perdidos
 - Menor cantidad de penalizaciones
 - Nuevo combate de desempate
6. Indumentaria y protecciones
 - 6.1. Los competidores deberán presentarse en el área de competencia con la indumentaria oficial de Taekwondo WT (Dobok y cinturón) y las protecciones que



están especificados en el Art. 4 “Los competidores” según el reglamento de la WT. Las protecciones utilizadas serán: protector pectoral, protector de antebrazo, protector de tibia, protector de mano, protector de cabeza, protector bucal y protector inguinal. La organización proveerá empeineras electrónicas de 12 sensores. Aquellos participantes que quieran llevarse las propias, podrán hacerlo. 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.

- 6.2. De no disponer la indumentaria y protecciones especificadas en el presente reglamento no se podrá competir y se procederá a descalificación, por parte de los árbitros, en la mesa de inspección.
 - 6.3. 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.
 - 6.4. Aquellos deportistas que posean ortodoncia deberán utilizar un protector bucal simple o doble según corresponda debiendo cubrir todos los espacios donde estén los brackets.
7. Penalizaciones
 - 7.1. Las penalizaciones serán las mismas que están estipuladas en el Art. 14 del reglamento oficial de la WT con el agregado de la prohibición del contacto a la zona alta.
 - 7.2. Aquellos deportistas o entrenadores que cometan faltas graves estarán sometidos a las sanciones del Tribunal de Disciplina de los Juegos Nacionales Evita, como así también los estipulados por el ente rector de la disciplina.
 - 7.3. Si un deportista fuera 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 correspondientes.
 - 7.4. En el caso que el atleta realice de manera continua una “guardia de combate” con los brazos pegados al cuerpo por más de 5 segundos, será advertido por única vez en cada round y luego se le aplicará un “gam-jeom”
 8. Premiación
 - 8.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada categoría y género.
 - 8.2. Se entregará la Copa de Taekwondo a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de todas las categorías, de ambos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas. Los entrenadores de los equipos ganadores de la Copa serán los únicos en recibir medalla de podio.



TENIS DE MESA ADAPTADO

1. SUB18: EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 13 A 18 AÑOS - Nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013)
 - 1.1. CONFORMACIÓN DE EQUIPOS: El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) deportistas, 1 (un) entrenador y 1 (un) acompañante y/o asistente.
2. CLASES DE COMPETICIÓN:
 - 2.1. Los jugadores con discapacidad se dividen en clases de competición dependiendo de la funcionalidad específica de cada uno, y de acuerdo con el sistema de clasificación de la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Un clasificador habilitado será el encargado de la clasificación de los deportistas.
 - 2.2. Los equipos deberán estar conformados por 3 (tres) jugadores exclusivamente según se detalla a continuación:
 - Dos jugadores con discapacidad motriz, pudiendo ser en silla de ruedas (Clases 1 a 5), o de pie (Clases 6 a 10). Nota: No tienen que ser obligatoriamente un jugador en silla y uno de pie. Pueden ser dos en silla, dos de pie o uno y uno.
 - Un jugador con discapacidad intelectual (Clase 11).
 - 2.3. Dentro de todos los equipos se estipula la obligatoriedad de que alguno de los integrantes sea una mujer, sin importar la clase de competición, entendidas como las clases de 1 a 11.
 - 2.4. Las clases de competición se abrirán únicamente con la participación mínima de 3 jugadores, en caso contrario se combinarán con la clase inmediata superior y así sucesivamente.
 - 2.5. Si un jugador es clasificado para participar en la competencia de pie, es decir en las clases 6 a 10, no podrá participar en las clases 1 a 5.
 - 2.6. Si un jugador padece un retraso madurativo y una discapacidad física, el entrenador a cargo del equipo decidirá en que evento participará.
 - 2.7. Tener una discapacidad no habilita automáticamente a participar, es necesario contar con la discapacidad mínima requerida por el reglamento de la Federación Internacional de Tenis de Mesa.
3. FEDERADOS:
 - 3.1. Podrán participar jugadores federados siempre y cuando no hayan obtenido previamente medallas en eventos internacionales.
4. PRUEBAS POR DISPUTARSE:
 - 4.1. Evento Individual
 - 4.1.1. Las clases de competición que cuenten hasta 5 jugadores se disputarán en una zona única según el sistema de "todos contra todos".
 - 4.1.2. Las clases que cuenten con un número superior a 5 jugadores se dividirán en zonas de 3 o 4 jugadores, competirán en una primera etapa de zonas de "todos contra todos". Los primeros 2 clasificados pasarán directamente a una zona final eliminación directa, "llave A". Los jugadores no clasificados pasarán a una "llave B" eliminación directa.
 - 4.1.3. Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.
 - 4.1.4. Si se llegara a contar con al menos 3 jugadoras intelectuales, en silla o de pie, se podrá abrir la categoría femenina correspondiente.
 - 4.1.5. La combinación de las clases quedará sujeta a la cantidad de jugadores clasificados y la misma será determinada por el Juez General de la competencia.
 - 4.2. Evento Dobles
 - 4.2.1. Se realizarán los siguientes eventos en la modalidad dobles:
 - Dobles jugadores en sillas de ruedas.
 - Dobles jugadores de pie.
 - Dobles jugadores con discapacidad intelectual (Clase 11).



- 4.2.2. La modalidad de competición será la misma empleada para los eventos individuales.
- 4.2.3. Los dobles pueden ser conformados 2 hombres, 2 mujeres o mixto.
- 4.2.4. Los dobles podrán estar integrados por jugadores de la misma provincia o jugadores de diferentes provincias.
5. PREMIACIÓN:
- 5.1. Se entregarán medallas (oro, plata y bronce) a los jugadores de cada clase de competición abierta en la modalidad de zona única según el siguiente detalle:
- Zonas de hasta 4 atletas: Oro, Plata, Bronce
 - Zonas de hasta 3 atletas: Oro, Plata. (No se entrega bronce)
- 5.2. En los casos de llaves de eliminación directa se entregará: Oro, Plata y 2 Bronces a ambos atletas que lleguen a semifinal, solamente en la llave A. No hay premiación en la llave B.
6. MEDALLERO:
- 6.1. Se entregará una Copa a la provincia que resulte primera en el medallero, resultante de la sumatoria de cantidad de medallas de oro en primera instancia, si hubiere empate, cantidad de medallas de plata, y si continuase el empate cantidad de medallas de bronce.
- 6.2. En caso de empate en todo lo estipulado anteriormente, se priorizará la provincia que no tenga (o tenga menos) $\frac{1}{2}$ medallas, correspondientes a la conformación de dobles entre 2 provincias diferentes. De persistir el empate, resultará ganadora la provincia con mayor cantidad de jugadores entre el 5° y 8° puesto, es decir, que hayan sido eliminados en los cuartos de final, siempre considerando la llave "A".
- 6.3. Los equipos que no presenten su delegación según el reglamento, por ejemplo, concurrir con solamente 2 deportistas o no incluir una mujer entre sus atletas, no podrán acceder a la premiación del medallero general.
7. CLASIFICACIÓN:
- 7.1. Todos los atletas que no hubieren sido previamente clasificados por un clasificador avalado en ediciones anteriores de los Juegos Deportivos Nacionales Evita, o en eventos nacionales, deberán obligatoriamente clasificarse para poder participar en la competencia.
- 7.2. La clasificación, en los casos que fuera necesario, se realizará el día previo a la competencia.
- 7.3. Luego de las inscripciones se entregará a los delegados provinciales el cronograma con los horarios de clasificación.
- 7.4. Para la clasificación los deportistas deberán asistir con: documento nacional de identidad, certificado de discapacidad, ropa deportiva, pantalón corto, y su propia paleta.
- 7.5. Podrán ser acompañados por –solamente– una persona durante la clasificación designada por la provincia respectiva.
- 7.6. A los deportistas se les solicitará realizar diferentes tipos de testeos físicos y se los hará practicar en una mesa de tenis de mesa, con objeto de evaluar su rango de movilidad y fuerza a fin de asignarlos a su clase de competición respectiva.
- 7.7. Los deportistas que no colaboren en la realización de estos testeos no podrán ser clasificados y por consiguiente no podrán participar en el evento.
8. REGLAMENTO TÉCNICO DE JUEGO:
- 8.1. Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa.
- 8.2. Síntesis del reglamento:
- 8.2.1. La Mesa
- 8.2.1.1. 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 76 cm del suelo.
- 8.2.1.2. La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.



- 8.2.1.3. La superficie de juego puede ser 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.
- 8.2.1.4. 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 cm y una línea de fondo blanca de 2 cm de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm.
- 8.2.1.5. 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.
- 8.2.1.6. 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.
- 8.2.2. EL CONJUNTO DE LA RED.
 - 8.2.2.1. El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa.
 - 8.2.2.2. 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.
 - 8.2.2.3. La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15.25 cm sobre la superficie de juego.
 - 8.2.2.4. 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.
- 8.2.3. LA PELOTA.
 - 8.2.3.1. La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm.
 - 8.2.3.2. La pelota pesará 2.7 gramos.
 - 8.2.3.3. La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate.
- 8.2.4. LA RAQUETA.
 - 8.2.4.1. La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plata y rígida.
 - 8.2.4.2. 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.
 - 8.2.4.3. 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.
 - 8.2.4.4. 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 cm² ni superior a 50 cm².
 - 8.2.4.5. 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.
 - 8.2.4.6. 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.
 - 8.2.4.7. 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.
 - 8.2.4.8. 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.



- 8.2.4.9. 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.
- 8.2.4.10. 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.
- 8.2.4.11. DEFINICIONES.
- 8.2.4.12. Una jugada es el periodo durante el cual estará en juego la pelota.
- 8.2.4.13. 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.
- 8.2.4.14. Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado.
- 8.2.4.15. Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.
- 8.2.4.16. La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura.
- 8.2.4.17. La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta.
- 8.2.4.18. 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.
- 8.2.4.19. 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.
- 8.2.4.20. El servidor es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada.
- 8.2.4.21. El restador es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.
- 8.2.4.22. El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.
- 8.2.4.23. El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.
- 8.2.4.24. Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.
- 8.2.4.25. Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red, si pasa por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de esta o entre la red y la superficie de juego.
- 8.2.4.26. Se considera que la línea de fondo se prolonga indefinidamente en ambas direcciones.
- 8.2.5. SERVICIO CORRECTO.
- 8.2.5.1. El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.
- 8.2.5.2. Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimírle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.
- 8.2.5.3. 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.
- 8.2.5.4. 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.
- 8.2.5.5. Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o árbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio.
- 8.2.5.6. 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.



- 8.2.5.7. 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.
- 8.2.5.8. Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servidor correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganará un tanto.
- 8.2.5.9. Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando él considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.
- 8.2.6. DEVOLUCIÓN CORRECTA.
 - 8.2.6.1. Tras haber sido servida o devuelta, 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.
- 8.2.7. ORDEN DE JUEGO.
 - 8.2.7.1. 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.
 - 8.2.7.2. 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.
- 8.2.8. ANULACIÓN
 - 8.2.8.1. La jugada será anulada:
 - 8.2.8.2. 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.
 - 8.2.8.3. 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.
 - 8.2.8.4. 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.
 - 8.2.8.5. Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego.
 - 8.2.8.6. Se puede interrumpir el juego:
 - 8.2.8.7. Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados;
 - 8.2.8.8. Para introducir la regla de aceleración.
 - 8.2.8.9. Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja.
 - 8.2.8.10. Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el resultado de la jugada.
- 8.2.9. TANTO.
 - 8.2.9.1. A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará un tanto:
 - 8.2.9.2. Si su oponente no hace un servicio correcto.
 - 8.2.9.3. Si su oponente no hace una devolución correcta.
 - 8.2.9.4. 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.
 - 8.2.9.5. Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por su oponente.
 - 8.2.9.6. Si su oponente obstruye la pelota.
 - 8.2.9.7. Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.
 - 8.2.9.8. 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.
 - 8.2.9.9. Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego.



- 8.2.9.10. Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, toca el conjunto de la red.
- 8.2.9.11. Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.
- 8.2.9.12. Si en doble uno de los oponentes golpea la pelota fuera de orden establecido por el primer servidor y el primer restador.
- 8.2.9.13. De acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (2.15.2)
- 8.2.10. JUEGO.
- 8.2.10.1. 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.
- 8.2.11. PARTIDO.
- 8.2.11.1. Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juego.
- 8.2.12. ORDEN DEL SERVICIO, RESTO Y LADOS.
- 8.2.12.1. 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.
- 8.2.12.2. 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.
- 8.2.12.3. Después de cada dos tantos anotados el restador o pareja restadora pasará 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.
- 8.2.12.4. 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.
- 8.2.12.5. En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasará a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser restador.
- 8.2.12.6. El jugador o pareja que sirva primero en un juego restará en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.
- 8.2.12.7. 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.
- 8.2.13. ERRORES EN EL ORDEN DEL SERVICIO RESTO O LADOS
- 8.2.13.1. 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.
- 8.2.13.2. Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudará con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.
- 8.2.13.3. En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.
- 8.2.14. REGLA DE ACELERACIÓN





- 8.2.14.1. Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a 9 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.
- 8.2.14.2. 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.
- 8.2.14.3. Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que reste en la jugada inmediatamente anterior.
- 8.2.14.4. A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganará el tanto si hace 13 devoluciones correctas.
- 8.2.14.5. Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.
- 8.2.15. REGLAS ADAPTADAS
- 8.2.15.1. En un partido de dobles, en donde haya un jugador en silla de ruedas, la primera devolución será del jugador que esté ubicado como 1º restador, luego podrá ser devuelta por cualquiera de los dos libremente.
- 8.2.15.2. APÉNDICE H del Manual para Oficiales de Partido de la ITTF.
- 8.2.15.3. Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa
- 8.2.16. GENERAL
- 8.2.16.1. 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 6-10 para jugadores de pie · Clase 11 para jugadores con discapacidad intelectual
- 8.2.16.2. Cuanto menor sea el número de clase más severa es la discapacidad.
- 8.2.16.3. Después de haber sido clasificados en un nivel internacional, un jugador posee una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especifica su clase y su deporte. El ICC contiene secciones indicando cualquier limitación física (por ej. Que le impida hacer un servicio legal) o requerimiento permanente por razones médicas (vendajes, corsets, o sillas de ruedas modificadas).
- 8.2.16.4. 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.
- 8.2.16.5. 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.
- 8.2.17. SILLA DE RUEDAS
- 8.2.17.1. 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.
- 8.2.17.2. 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.

8.2.17.3. 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.

8.2.17.4. 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.

8.2.17.5. 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.

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

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

8.2.17.6.2. 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.

8.2.17.7. 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.

8.2.17.8. 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.

8.2.18. REGLAS PARA EL JUEGO EN PIE

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

8.2.18.2. 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.

8.2.19. CONDUCCIÓN DEL PARTIDO

8.2.19.1. 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.





TENIS DE MESA

1. Participantes

1.1. Se participará en la categoría Sub 14, deportistas nacidos en los años 2012, 2013, 2014. Los equipos estarán conformados por 3 (tres) deportistas femeninas, 3 (tres) masculinos y 2 (dos) entrenadores/as, los cuales se sugiere que sean uno de cada género. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.

1.2. Cada provincia podrá participar en la prueba de equipos (un equipo femenino integrado por dos jugadoras, y uno masculino integrado por dos jugadores), y en la prueba de individuales (una jugadora y un jugador).

2. La modalidad de participación es Comunitaria y Libre para la competencia individual, pero con algunas restricciones para la competencia de equipos, que se detallan a continuación:

2.1. En la competencia de equipos, aquellos deportistas que en la última edición de los Juegos hayan obtenido medalla de Oro o de Plata en Tenis de Mesa, no podrán participar en las Finales Nacionales en la presente edición.

2.2. En la competencia de equipos podrán participar solo aquellos jugadores que no registren actividad alguna en los torneos de la Federación Argentina en el corriente año. Con la excepción de quienes hayan participado únicamente de los "Regionales Abiertos" de la Federación Argentina, los cuales si podrán participar en las Finales Nacionales de la presente edición.

3. Reglamentación

3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FATM (Federación Argentina de Tenis de Mesa), teniendo en cuenta las especificaciones del presente reglamento.

3.2. Los partidos de las pruebas se disputarán al mejor de 3 (tres) sets, con la excepción de los partidos por posiciones 1 a 4 de la competencia individual que se disputará al mejor de 5 (cinco) sets. Ganará un set aquel jugador o pareja que primero alcance 11 (once) tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 (diez); en este caso, ganará el que posteriormente obtenga 2 (dos) tantos de diferencia.

3.3. Cada jugador deberá asistir con su propia paleta al torneo, la cual deberá poseer un lado negro y el otro de color aprobado por FATM.

4. Sistema de Competencia

4.1. Tanto en individuales como en equipos se disputarán 4 (cuatro) grupos de 6 (seis) jugadores/parejas.

4.2. De acuerdo con la clasificación (posición final) en sus grupos, seguirán compitiendo para definir las 24 (veinticuatro) posiciones según se detalla en el Anexo II "Sistema de Competencia Deportes de Conjunto y Combate".

4.3. Cada encuentro se disputará al mejor de tres partidos. En el primero de estos se enfrentarán el jugador A vs. X, en el segundo B vs. Y, y de ser necesario un tercer encuentro para definir ante un posible empate, se disputará un doble conformado por cualquiera de los 3 (tres) jugadores anotados en el equipo.

4.4. El servicio cambiará de jugador o pareja cada 2 (dos) tantos, en caso de igualarse en 10 (diez) tantos, el cambio del servicio se efectuará alternativamente entre los jugadores cada 1 (un) tanto, continuando así hasta lograr una diferencia de 2 (dos) tantos.



- 4.5. El horario establecido para el inicio del grupo será el referente para determinar los WO; por eso todos los jugadores deberán estar presentes en el horario indicado del comienzo de su grupo; para que en el caso de un WO el grupo pueda continuar su desarrollo normalmente. El tiempo máximo de espera será de 10 (diez) minutos desde el horario estipulado.
5. Sistema de Puntuación y Criterios de desempate
- 5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (un) punto al equipo perdedor.
 - 0 (cero) puntos al equipo que no se presente.
- 5.2. El resultado que se adjudicará en caso de no presentación (WO) será de 11-0, 11-0, 11-0.
- 5.3. Si el partido se suspende por abandono o descalificación una vez iniciado, se respetarán los tantos anotados hasta entonces, y en caso de estar jugándose un set se le computarán los 11 tantos al ganador del mismo, dejando al perdedor los adquiridos hasta el momento, y los sets restantes serán otorgados por 11-0.
6. Criterios de desempate:
- 6.1. En los Grupos Campeonato para 2 (dos) equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. Si el empate fuera de más de 2 (dos) equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizará los siguientes criterios:
- Diferencia de parciales en la confrontación.
 - Diferencia de sets.
 - Diferencia de tantos.
 - Sorteo.
7. Premiación
- 7.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada modalidad y género.
- 7.2. Se entregará la Copa de Tenis de Mesa la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de las tres modalidades de competencia. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.

TENIS

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 16 (nacidos en el año 2010, 2011 y 2012), los equipos provinciales estarán conformados por 1 (uno) deportista masculino, 1 (una) deportista femenina y 1 (uno/a) entrenador/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
 - 1.2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre, de acuerdo con lo establecido en el Manual de Competencia.
 - 1.3. Se competirá en las modalidades Individual (Single) Femenino e Individual (Single) Masculino.
 - 1.4. No podrán participar:
 - 1.4.1. Dentro de los cupos masculinos: ningún deportista ubicado dentro del puesto 50 del Ránking Nacional AAT, ni dentro del puesto 80 del Ránking Cosat (internacional Sub14-Sub16), ni participantes que tengan puntos en los Ránkings ITF Junior (Nacional Sub18) o ITF (Nacional, de cualquier edad), según valoración vigente a la fecha de cierre de inscripciones de las delegaciones provinciales.
 - 1.4.2. Dentro de los cupos femeninos: ninguna deportista ubicada dentro del puesto 30 del Ránking Nacional AAT, ni dentro del puesto 40 del Ránking Cosat (internacional Sub14-Sub16), ni participantes que tengan puntos en los Ránkings ITF Junior (Nacional Sub18) o ITF (Nacional, de cualquier edad), según valoración vigente a la fecha de cierre de inscripciones de las delegaciones provinciales.
2. Reglamentación
 - 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento de Menores de la AAT, teniendo en cuenta las especificaciones reglamentarias detalladas en el presente documento.
 - 2.2. Los partidos se disputarán al mejor de 3 (tres) sets, siendo el tercer set un súper tie-break a 10 (diez) puntos. En caso de igualdad en 9 puntos, se jugará hasta que una de las partes logre una diferencia de 2 (dos) puntos.
 - 2.3. Se utilizará el sistema No Ad, es decir, games sin ventajas, llegado a 40 iguales el restador decide de qué lado comenzar el punto, y sistema No Let, en el cual, en el servicio, si la pelota toca la faja, pasa y pica correctamente, el punto sigue (tanto en el primero como en el segundo saque).
 - 2.4. El entrenador podrá instalarse, durante los partidos, dentro de la cancha, en el sector de cambio de lado. Sólo podrá hablar con el jugador para orientarlo técnica y tácticamente en el momento del cambio de lado. Durante el partido podrá decir palabras de motivación y aliento, que no molesten al jugador contrario, y sean acordes a la etapa formativa de los participantes.
3. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".
4. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.
 - 4.1. El sistema de distribución de puntos será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos por partido ganado.
 - 1 (uno) punto por partido perdido.
 - 0 (cero) punto por no presentarse en un partido.
 - 4.2. Los súper tie-break ganados, computarán, a los fines de potenciales desempates, como sets ganados por 7-6 en games.



4.3. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los participantes en sets será de 2 a 0. En games será 6-0, 6-0.

5. Criterios de Desempate:

5.1. En la Fase Regular y Final en la Zona A, para dos participantes, se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

5.2. Si el empate fuera entre más de dos participantes se utilizarán los siguientes criterios de desempate:

- Mayor porcentaje de sets ganados, tomando únicamente los partidos entre los jugadores igualados
- Mayor porcentaje de games ganados, tomando únicamente los partidos entre los jugadores igualados
- Mayor porcentaje de sets ganados, contemplando la tabla general de la zona
- Mayor porcentaje de games ganados, contemplando la tabla general de la zona
- Sorteo

6. Premiación

6.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio en cada rama.

Se entregará la Copa de Tenis a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de las dos competencias. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





TIRO

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las categorías Sub 15 (deportistas nacidos en el año 2011, 2012 y 2013).
 - 1.2. El equipo estará integrado por 2 (dos) tiradores, 1 (un) masculino, 1 (una) femenino, 2 (dos) entrenadores, preferentemente uno de cada género. Todos deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
2. Para ambas categorías la modalidad de participación será Comunitaria y la Característica Libre.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Federación Argentina de Tiro, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 3.2. Cada Provincia participará en Individual y por Equipo. Este último estará conformado por los dos tiradores, siendo mixto.
 - 3.3. Tiros de regulación sobre 2 (dos) blancos de ensayo debidamente identificados con la letra E, pudiendo realizar sobre los mismos ilimitados disparos.
 - 3.4. Se utilizará Carabina de aire comprimido calibre 4,5 mm.
 - 3.5. El rifle deberá tener un gatillo con un peso libre, sin necesidad de tener un peso estipulado previamente.
 - 3.6. El sistema de carga será de quiebre a resorte.
 - 3.7. Se considerará como modo seguro de carga, cuando el tirador coloque el balín y cierre el arma con la punta del caño de frente al blanco (permitiendo hacer el quiebre del rifle entre las piernas). El tirador que cierre el caño en otra dirección que no sea hacia el blanco será descalificado.
 - 3.8. Las miras serán abiertas.
 - 3.9. La posición de tiro será de pie sin apoyo.
 - 3.10. Los blancos serán de pistola neumática 10 metros (ISSF)
 - 3.11. La vestimenta deberá ser equipo deportivo (de educación física) exclusivamente, y se utilizará cualquier calzado deportivo que no alcance la altura de los tobillos.
 - 3.12. Se permitirá utilizar tapa ojo de una medida de 3 centímetros por 10 centímetros.
 - 3.13. Se permitirá el uso de lentes en caso de que el competidor los necesite, sin medida alguna y respetando las medidas del tapa-ojo sobre su ojo no maestro.
 - 3.14. No se podrá utilizar sobre el lente de ojo maestro ningún diafragma o elemento adherido al lente.
 - 3.15. La cantidad de disparos de competición es de 30 tiros en quince blancos de competición, debiendo impactar dos tiros por cartón.
 - 3.16. El tiempo de competencia será:
 - 5 minutos de preparación (Tiradores en sus líneas)
 - 10 minutos de preparación y ensayo con tiros ilimitados en los cartones de ensayo.
 - 35 minutos de competencia. (Sea en blancos de papel o blancos electrónicos).





- 3.17. En caso que el tirador deba cambiar de puesto de tiro por falla en la línea de traslado de blancos, el juez podrá (en caso de considerarlo necesario), otorgar quince minutos más al tiempo reglamentario y un nuevo blanco de ensayo.
4. Sistema de Competencia
- 4.1. Se dispondrá un primer día de entrenamiento general por equipos. Este será el día de acreditación; se realizará además el control de equipamiento en el polígono de tiro.
- 4.2. Los días siguientes se realizarán series de 30 disparos. De la sumatoria de los 60 disparos por tirador saldrán los campeones por equipo.
- 4.3. Se clasificarán para la final individual los 10 mejores de cada género.
- 4.4. Al término de la última jornada se realizará la premiación individual y por equipos.
5. Criterios de Desempate
- 5.1. Cantidad de centros internos (10.3) realizados, (el tiro deberá tocar como mínimo, el diez interior para considerarlo diez interno)
- 5.2. En caso de que sigan empatados los centros internos, se sumarán la cantidad de centros internos y no internos de toda la competencia.
- 5.3. En caso de que continúe el empate, se desempatará con la última serie. Ganando el desempate quien realice el mayor puntaje en la última serie y segunda serie si empatan en la tercera.
- 5.4. 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).
6. Premiación
- 6.1. Se entregarán medallas a los ganadores individuales de podio, en cada género.
- 6.2. La premiación por equipo se realizará sumando ambos puntajes de la Provincia. Se entregará medallas a los integrantes del podio y la Copa de Tiro al equipo ganador. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.

TIRO CON ARCO

Participantes

- 1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en el año 2012, 2013 y 2014).
- 1.2. El equipo estará integrado por 1 (uno) participante masculino, 1 (una) participante femenina y 2 (dos) entrenadores/as, preferentemente, uno de cada género, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo a lo dispuesto en el *Manual de Competencia*.

2. La modalidad de participación será comunitaria y la característica libre.

3. Reglamentación

- 3.1. Esta disciplina se registrará por las normas vigentes FATARCO, teniendo en cuenta las especificaciones detalladas en el presente reglamento, para el evento.
- 3.2. Cada Provincia participará en las categorías Individual Masculino, Individual Femenino y Equipos Mixtos. La clasificación de cada equipo mixto estará conformada por la sumatoria de los puntajes de ambos deportistas, lo cual determinará el orden de eliminatoria.
- 3.3. Características del equipo: todos los deportistas competirán en una categoría única con arcos simples, del tipo recurvo o recto (zurdos o diestros), no arco compuesto. Debe tener encastre de palas simple, no sistema ILF y sin regulación de tiller. Estará permitido el uso de mira, barras de estabilización frontal y button; no permitiéndose el uso de clicker, kisser, ni barras de estabilización laterales.
- 3.4. Las flechas deberán respetar las condiciones de seguridad mínimas indispensables en cuanto a material, largo y tipo de punta.
- 3.5. Cada participante deberá presentarse con su propio equipamiento de arco y flechas, el cual será verificado técnicamente por los Jueces y/o personal de la Organización, respetando las características descriptas en los puntos anteriores.
- 3.6. En caso de necesitarlo, cada deportista podrá utilizar elementos de protección como tab, protectores de antebrazo y pecho. Los mismos serán responsabilidad del deportista.
- 3.7. La competencia se desarrollará bajo modalidad indoor o salón, pudiendo realizarse tanto bajo techo como al aire libre, siempre en condiciones óptimas de seguridad para participantes, organizadores y público en general.
- 3.8. Se utilizarán blancos de 80 centímetros completo, posicionados sobre contenciones de, al menos, 100cm x 100cm, con su centro a 1,30 mts. de altura y serán provistos por la organización.
- 3.9. La distancia de competencia será de 15 metros.

4. Sistema de Competencia.

- 4.1. Se competirá en las categorías Individual Masculino, Individual Femenino y por Equipos Mixtos.
- 4.2. La competencia se desarrollará durante 4 días. El cronograma, que será informado oportunamente, presentará las siguientes instancias:
 - Reunión de Delegados

- Prácticas oficiales
- Competencia Individual Masculina y Femenina
- Competencia de Equipos Mixtos.
- Capacitación

4.3. Formato de clasificación. Constará de dos rondas clasificatorias de diez (10) tiradas de tres (3) flechas cada una.

Cada serie de tres flechas en un tiempo de un minuto y medio (1 ½ minutos). Entre ambas rondas se realizará un receso de al menos 15 minutos para el descanso de los participantes.

4.4. Formato de Eliminatorias

4.4.1. Eliminatorias Individuales:

4.4.1.1. Se utilizará el sistema de sets para recurvo.

4.4.1.2. Hasta cinco (5) sets de tres flechas cada uno, en un tiempo de uno y medio (1 ½) minutos.

4.4.1.3. Cada set se ganará por la suma de puntos de las tres (3) flechas disparadas. Al ganador se le otorgarán dos (2) puntos, al perdedor cero (0) puntos. Si hay empate, un (1) punto a cada uno.

4.4.1.4. El primer arquero en llegar a seis (6) puntos ganará.

4.4.1.5. Si al finalizar el quinto set el encuentro está empatado en cinco (5) puntos por arquero, se deberá realizar desempate de una (1) flecha en 30 segundos. Se decidirá por la flecha más cerca al centro. Si ambos atletas fallan a la zona de puntuación, tirarán una flecha adicional.

4.4.2. Eliminatorias Equipos Mixtos:

4.4.2.1. Hasta cuatro (4) sets de cuatro (4) flechas (dos por arquero).

4.4.2.2. Tiempo de tiro: ochenta (80) segundos, el primer equipo que alcance los cinco (5) puntos de set gana el partido.

4.4.2.3. Si el encuentro finalizara empatado, se realizará un desempate de una (1) flecha por arquero, por puntaje y si continúa el empate la flecha más cercana al centro decide. En caso de persistir la igualdad, la segunda flecha más cercana al centro determinará el ganador. El tiempo para un desempate será de cuarenta (40) segundos.

5. Premiación.

5.1. Se premiará con la entrega de medallas el podio (primero, segundo y tercer puesto) en las siguientes categorías:

- Individual Femenino.
- Individual Masculino.
- Equipo Mixto

5.2. Se entregará la Copa de Tiro con Arco a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de ambos géneros y de la competencia por Equipos. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.



TRIATLÓN

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en la categoría Sub 16 (deportistas nacidos en 2010, 2011, 2012).
 - 1.2. Cada equipo estará integrado por un (1) deportista masculino, una (1) deportista femenina y 2 (dos) entrenadores (preferentemente, uno de cada género) los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia. No será posible presentar dos atletas del mismo género en el equipo provincial.
2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre.
3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se registrará por las Reglas Oficiales de la WorldTriathlon (WT), cuyo reglamento es adherido y regulado por la Federación Argentina de Triatlón, con excepción de las especificaciones detalladas en el presente reglamento.
 - 3.2. Se competirá en las siguientes modalidades:
 - Súper-Sprint Individual Femenino
 - Súper-Sprint Individual Masculino
4. Dinámica de la competencia:
 - 4.1. Natación: Serán 2 series de natación masculina y 2 series de natación femenina.
 - 4.1.1. La intención de 2 series de natación por género, es que la 2da serie sea para atletas que tengan mayor desarrollo deportivo.
 - 4.1.2. El segmento de natación se disputará en piscina de 50m con andariveles compartidos, ida y vuelta por la misma línea, NO será natación perimetral.
 - 4.1.3. El cronómetro comienza con la voz de largada del Head Referee "Onyourmark" y bocina de largada.
 - 4.1.4. Completado los 400m, cada uno de los atletas saldrán de la piscina por sus propios medios, cada atleta debe dirigirse a su lugar en la TI, descartar equipo de natación y llegar a la línea demarcada. Allí el cronómetro se detiene. Ese será el tiempo de natación más TI.
 - 4.1.5. Se invita a los atletas que se abriguen para ir todos juntos hasta el AT para continuar con el circuito de ciclismo.
 - 4.2. Ciclismo:
 - 4.2.1. Circuito de 10k.
 - 4.2.2. Las bicicletas, cascos, anteojos y todo lo necesario para el segmento de ciclismo estará colocado según reglamento en el AT (Área de Transición).
 - 4.2.3. El atleta con la ropa de ciclismo y abrigado confortablemente, según la temperatura ambiente debe estar en la zona de "largada" y se le indicará cuando comienza su prueba que será según el tiempo del primer segmento.
 - 4.2.4. Cada atleta comienza la competición con la misma diferencia de tiempo que obtuvo en el primer segmento.
 - 4.2.5. El atleta debe tomar su bicicleta en el AT como un triatlón convencional, ir empujando la bicicleta hasta la línea de MONTE (M) y cruzarla sin subir a la bicicleta.
 - 4.2.6. Una vez cruzada la línea de M comienza el circuito de ciclismo y recorre 10k.





4.2.7. Terminado el recorrido de ciclismo, DESMONTA (D) de la bicicleta antes de la línea de Desmonte, ingresa al AT empujando la bicicleta y realiza la T2 tradicional.

4.3. Pedestrismo:

4.3.1. Circuito de 2,5k .

4.3.2. Comienza una vez que el atleta sale del AT corriendo, caminando o trotando.

4.3.3. Finaliza cuando su dorso cruza la línea de llegada.

4.4. Distancias de los eventos de Súper Sprint:

Natación: 400 m

Ciclismo: 10.000 m (10km)

Pedestrismo: 2500 m (2,5km)

5. Cronograma

5.1. El cronograma estimado de competencias será el siguiente:

SPRINT MASCULINO Y FEMENINO

DÍA 1 – ACTIVIDADES PREVIAS
Reunión Técnica competencia distancia SPRINT
Reconocimiento oficial del circuito
Entrega de Kits de competencias
Revisión de Bicicletas
DÍA 2 – COMPETENCIAS SPRINT
Masculino – revisión de bicicletas
Actos Protocolarios de apertura
Masculino - Presentación atletas
Desplazamiento al sitio de competencia
Calentamiento Masculino
Inicio de la competencia masculina distancia S.SPRINT
Femenino – revisión de bicicletas
Femenino - Presentación de atletas
Desplazamiento al lugar de competencia
Calentamiento Femenino
Inicio de la competencia Femenino distancia S.SPRINT
Ceremonia de premiación individual
Ceremonia de premiación de parejas femeninas y masculinas.



- 5.2. El cronograma es estimativo y podrá sufrir modificaciones por parte de la Organización, las cuales serán, eventualmente, informadas en la reunión técnica. La misma determinará los horarios de entrenamiento.
 - 5.3. Las situaciones de orden técnico no previstas por este reglamento serán resueltas de acuerdo con las reglas de World Triathlon (WT), según el criterio de la Dirección Técnica del Comité Organizador.
 - 5.4. Las situaciones de orden general, no previstas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador de conformidad con las regulaciones de la Subsecretaría de Deportes de la Nación.
6. Protestas y Apelaciones
 - 6.1. Las protestas y apelaciones se resolverán de acuerdo con el citado reglamento. Las decisiones de los Jueces serán inapelables.
 - 6.2. La FAT Organización designará un tribunal de honor de tres autoridades para resolver cualquier reclamación de las provincias participantes, diferendo o hecho que atente contra el normal desenvolvimiento de la competencia.
 - 6.3. Los miembros del Jurado de Apelaciones cuyos equipos de sus provincias están involucrados en una reclamación no podrán participar y deberán ser reemplazados por los miembros suplentes que designe el presidente del tribunal. Las decisiones del Jurado serán inapelables.
 - 6.4. Los afectados podrán recurrir al Jurado de Apelación de su deporte dentro de los 30 (treinta) minutos siguientes a la notificación.
 - 6.5. Cualquier situación de inconducta que supere la potestad del tribunal de la disciplina, serán elevadas al Tribunal de Disciplina de los Juegos Deportivos Nacionales Evita.
 7. Indumentaria y equipamiento
 - 7.1. Los uniformes y los equipos deportivos usados por los atletas y otros participantes en la competición de los Juegos Deportivos Nacionales Juveniles Evita deberán atender al Reglamento de la FAT.
 - 7.2. Para la Ceremonia de Premiación, los deportistas deberán vestir los uniformes representativos de sus provincias, es decir el uniforme oficial de sus delegaciones.
 8. Reunión Técnica
 - 8.1. El horario y lugar de la reunión técnica para entrenadores y delegados será informado a los mismos en el momento de la acreditación.
 9. Premiación
 - 9.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.
 - 9.2. Se entregará la Copa de Triatlón a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de ambos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.



VÓLEIBOL

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en los años 2012, 2013 y 2014).
 - 1.2. Cada equipo masculino y femenino estará integrado por diez (10) jugadores y un (1) Entrenador. Además se completará la delegación con 1 (un) delegado. Se sugiere que haya al menos uno de los acompañantes de cada género, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en este Manual de Competencia.

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

3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIVB, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 3.1.1. Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 25 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El 3er set se desarrollará en tie break a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2).
 - 3.1.2. Se deja a criterio del entrenador el uso del líbero, pudiendo cambiar al mismo de un partido a otro.
 - 3.1.3. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.
 - 3.1.4. La camiseta del líbero deberá ser de diferente color a la del resto del equipo.
 - 3.1.5. Solo se admitirá jugar con un líbero por encuentro.
 - 3.1.6. En la categoría Sub 15 la red estará a 2.37 m (masculino) y 2.18 m (femenino).

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.
 - 5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto al equipo perdedor.
 - 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 Set a 0, (25-0, 25-0).

6. Criterios de Desempate:
 - 6.1. En la Fase Regular y Final en la "Zona A" para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
 - 6.2. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:
 - Mayor cantidad de sets a favor.
 - Menor cantidad de sets en contra



- Menor cantidad de puntos en contra.
 - Mayor cantidad de puntos a favor.
 - Sorteo.
7. Premiación
- 7.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.
- 7.2. Se entregará la Copa de Vóleybol a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





VÓLEIBOL DE PLAYA

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las categorías Sub 14 (deportistas nacidos en los años 2012, 2013, 2014).
 - 1.2. El equipo estará integrado por dos (2) jugadores, dos (2) jugadoras, dos (2) entrenadores/AS (preferentemente, uno de cada género), los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en este Manual de Competencia.

2. La modalidad de participación será Comunitaria y la característica Libre

3. Reglamentación
 - 3.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIVB, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 3.2. Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 21 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El 3er set se desarrollará en tie break a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2).
 - 3.3. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible.
 - 3.4. La red estará a una altura de 2.30m para la rama masculina y 2.15m para la rama masculina.
 - 3.5. Las dimensiones de la cancha serán de 16 m de largo x 8 m de ancho.

4. Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".

5. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.
 - 5.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto al equipo perdedor.
 - 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 Set a 0, (21-0, 21-0).

6. Criterios de Desempate.
 - 6.1. En la Fase Regular y Final en la "Zona A" para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
 - 6.2. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los goles de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:
 - Mayor cantidad de sets a favor.
 - Menor cantidad de sets en contra
 - Menor cantidad de puntos en contra.
 - Mayor cantidad de puntos a favor.
 - Sorteo.



7. Premiación
 - 7.1. Se entregarán medallas a los ganadores de podio, en cada género.
 - 7.2. Se entregará la Copa de Voleibol de Playa a la provincia ganadora en la disciplina, a partir de la sumatoria por medallero, de los dos géneros. Se contabilizarán, las medallas de oro, en primera instancia. Posteriormente las de plata y luego las de bronce. Siempre las de mayor valor tendrán superioridad sobre las menores. En caso de existir empates, se verificarán, primero las medallas, y eventualmente los otros puestos obtenidos (4to al 24to) hasta disolver la paridad. Si el empate no se resolviese de este modo, las provincias empatadas recibirán sendas Copas.





VÓLEIBOL SENTADO

1. Participantes
 - 1.1. Se participará en las categorías Sub 18 (deportistas nacidos en los años (2008, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013).
 - 1.2. Cada equipo estará integrado por 3 (tres) jugadores con discapacidad motriz con mínimamente una integrante de género femenino.
 - 1.3. Entrenadores/Delegados: un entrenador o adulto acreditado será quien acompañe al equipo y deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencias.
2. Clasificación funcional
 - 2.1. La clasificación se realizará el día previo a la competencia, antes del sorteo. La evaluación estará a cargo de un clasificador oficial y será complementada en cancha, lo que significa que los jugadores serán observados también en acciones de juego para una valoración integral.
 - 2.2. No se permitirá la participación de jóvenes con patologías donde la sensibilidad se encuentre alterada y uso de sonda.
 - 2.3. Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos de elegibilidad y será dejado por escrito la categoría y clase que se les asigne.

Clase E - Elegible

Clase R: aquellos jugadores cuya clasificación pueda ser modificada producto del entrenamiento y mejora de las capacidades coordinativas y condicionales. En los casos que esto ocurriera y el jugador R se convirtiera en NOElegible (jugador que cumple con los requisitos funcionales para entrar en competencia)

- Si durante la Clasificación se constata que un jugador no resultara elegible - al no poder ser reemplazado- el equipo podrá competir SÓLO en la FASE PRELIMINAR, de manera PROMOCIONAL.
- En caso de que llegase a la Fase Final no podrá avanzar. Ese lugar será ocupado por el equipo que lo suceda en puntaje.

3. Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la World Para Volley, <https://worldparavolley.org/wp-content/uploads/2025/08/Official-Sitting-Volleyball-Rules-Youth-2025-2028-English-final-25.07.2025.pdf>

- 3.1. teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 3.1.1. Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 21 puntos, con una diferencia mínima de dos (2) puntos. En caso de empate se jugará un TIE BREAK a 15 puntos (diferencia de 2).
 - 3.1.2. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate
 - 3.1.2.1. El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto al equipo perdedor.
 - 0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.
 - 3.1.3. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 Sets a 0, (21-0, 21-0).





- 3.1.4. Criterios de Desempate:
- 3.1.4.1. En Fase de Grupos, para dos equipos, se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
 - 3.1.4.2. Si el empate fuera entre más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate,
- 3.1.5. Se utilizarán por orden de prioridad los siguientes criterios:
- Mayor cantidad de sets a favor.
 - Menor cantidad de sets en contra
 - Menor cantidad de puntos en contra.
 - Mayor cantidad de puntos a favor.
 - Sorteo.
- 3.1.6. Equipo incompleto: si un equipo no cumpliera con la regla de tres jugadores con discapacidad en cancha se declarará incompleto y podrá seguir compitiendo en forma PROMOCIONAL. Queda imposibilitado de clasificar a la rueda final, si esta condición continúa.
- 3.1.7. Si la cantidad de puntos obtenidos en forma reglamentaria- antes del partido con equipo incompleto- le permitiera pasar a la instancia final y en ella volviera a participar con el plantel reglamentario, podrá seguir jugando. Sólo habrá perdido los puntos de ese partido por equipo incompleto”
- 3.2. Área de juego
- 3.2.1. Dimensiones: 10 x 4 m (Las dimensiones del área podrán ser adaptadas en el caso de ser necesario)
 - 3.2.2. Espacio libre de 3 m sobre los laterales y 4.5 m de fondo.
 - 3.2.3. Red: 1.10 m
- 3.3. Vestimenta
- 3.3.1. No podrán utilizarse pantalones o shorts con material excesivamente grueso o acolchado.
 - 3.3.2. Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 99 en la parte anterior y posterior, con número legible.
 - 3.3.3. Se deberá evitar el uso de cualquier elemento de bijouterie (aritos, pulseras, anillos, etc) que pudiera ocasionar un daño al deportista o a terceros, mientras se juega .
- 3.4. Posiciones
- 3.4.1. En el momento en que el sacador golpea la pelota, todos los jugadores deberán estar dentro de su campo, a excepción del sacador.
 - 3.4.2. No hay posiciones, excepto el turno de saque que debe ser ejecutado por el jugador, como lo indique la planilla de juego.
 - 3.4.3. La posición de cada jugador estará determinada por la ubicación de sus nalgas en el suelo.
- 3.5. Acciones de juego
- 3.5.1. Faltas al jugar la pelota
 - 3.5.1.1. “Despegarse”. En todo momento durante las acciones de juego, los jugadores deben permanecer en contacto con el suelo, con alguna parte de su cuerpo entre las nalgas y los hombros. El despegue estará permitido solo en una acción defensiva, siempre y cuando la altura del balón no supere la altura de la red.



- 3.5.1.2. Será obligatorio realizar, mínimamente, un pase en la recepción de saque antes de enviar la pelota al campo contrario.
- 3.5.1.3. En defensa, no podrá enviarse intencionalmente la pelota en el primer golpe, quedando a criterio del árbitro la interrupción del rally.
- 3.5.2. Jugador en la red
 - 3.5.2.1. Penetración por debajo de la red: Está permitido penetrar debajo de la red al espacio contrario siempre y cuando no interfiera con el juego
 - 3.5.2.2. Contacto con la red: El contacto de un jugador con la red no será falta, a menos que interfiera con la jugada (reparar los siguientes puntos en el reglamento)
- 3.5.3. Bloqueo:
 - 3.5.3.1. Bloqueo de saque: Está permitido bloquear el saque
- 4. Jornada práctica
 - 4.1. Durante la clasificación funcional, ENTRENADORES y DEPORTISTAS participarán de una Capacitación, que finalizará con una breve charla sobre el deporte y sus reglas de juego a fin de esclarecer posibles dudas.
- 5. Juego limpio y conducta:
 - 5.1. Se promoverá el juego limpio tanto de jugadores como profesores.
 - 5.2. Será parte del juego limpio y del ejemplo formativo que TODOS los equipos concurren a la entrega de premios.

El presente documento corresponde a la versión N.º 1 y, ante una situación de fuerza mayor, podrá ser revisado y modificado en sucesivas ediciones. En caso de no producirse una nueva versión, la presente edición de estos Reglamentos Deportivos prevalecerá sobre cualquier otra edición pasada y la interpretación de cada una de sus normas queda, indefectiblemente, a criterio de la organización de los Juegos Deportivos Nacionales Evita. Mayo de 2026.